



**PENGEMBANGAN INSTRUMEN PENGUKURAN
KEMAMPUAN BERTINDAK DAN BERPIKIR
KREATIF BERBASIS GAMBAR CERITA**

TESIS

**diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar Magister Penelitian dan Evaluasi Pendidikan**

**Oleh:
SURAJI
NIM 0106517051**

**PROGRAM STUDI PENELITIAN DAN EVALUASI PENDIDIKAN
PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
TAHUN 2019**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Draft tesis dengan judul “Pengembangan Instrumen Pengukuran Kemampuan Bertindak dan Berpikir Kreatif Berbasis Gambar Cerita” karya:

Nama : Suraji

NIM : 0106517051

Program Studi : Penelitian dan Evaluasi Pendidikan

telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Ujian Tesis.

Semarang, Agustus 2019

Pembimbing I,

Pembimbing II

Prof. Dr Totok Sumaryanto, M.Pd

NIP. 19641027 198102 1 0001

Dr. Muhammad Khumaedi, M.Pd

NIP. 19620913 199102 1 001

PENGESAHAN UJIAN TESIS

Tesis dengan judul “Pengembangan Instrumen Pengukuran Kemampuan Bertindak dan Berpikir Kreatif Berbasis Gambar Cerita”, karya:

Nama : SURAJI
NIM : 0106517051
Program Studi : Penelitian dan Evaluasi Pendidikan (PEP)

Telah dipertahankan dalam Sidang Panitia Ujian Tesis Program Pascasarjana, Universitas Negeri Semarang pada hari Jumat, tanggal **20** Agustus 2019.

Semarang, September 2019

Panitia Ujian

Ketua,



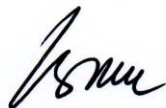
Prof. Dr. Ida Zulaeha, M.Hum.
NIP. 19700109 199403 2 001

Sekretaris,



Prof. Dr. Supriyadi, M.Si.
NIP. 196505181991021001

Penguji I,



Dr. Wiwi Isnaeni, M.S.
NIP. 19580802 198503 2 001

Penguji II,



Dr. Muhammad Khumaedi, M.Pd.
NIP. 19620913 199102 1 001

Penguji III,



Prof. Dr Totok Sumaryanto, M.Pd.
NIP. 19641027 198102 1 0001

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya

Nama : SURAJI

Nim : 0106517051

Program studi : Penelitian dan Evaluasi Pendidikan

Menyatakan bahwa yang tertulis dalam tesis yang berjudul “**Pengembangan Instrumen Pengukuran Kemampuan Bertindak dan Berpikir Kreatif Berbasis Gambar Cerita**” ini benar-benar karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam Tesis ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Atas pernyataan ini saya **secara pribadi** siap menanggung resiko/sanksi hukum yang dijatuhkan apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya ini.

Semarang, Agustus 2019

Yang membuat pernyataan,

SURAJI

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

- “Barang siapa berjalan untuk menuntut ilmu, maka Allah akan memudahkan jalan baginya menuju syurga” (HR. Muslim)
- “...Niscaya Allah Swt. akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat....” (QS. Al-Mujadalah:11)

PERSEMBAHAN

Penulisan tesis ini saya persembahkan untuk:

1. Bangsa dan negaraku;
2. Dunia pendidikan di Indonesia;
3. Sekolah dan siswa-siswaku tercinta;

ABSTRAK

Suraji, 2019. “Pengembangan Instrumen Pengukuran Kemampuan Bertindak dan Berpikir Kreatif Berbasis Gambar Cerita”. *Tesis*. Program Studi Penelitian dan Evaluasi Pendidikan (PEP). Program Pascasarjana. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I **Prof. Totok Sumaryanto, F.L, M.Pd.**, Pembimbing II **Dr. Muhammad Khumaedi, M.Pd.**

Kata Kunci: Kemampuan Bertindak dan Berpikir Kreatif, Rasch Model

Abstrak. Mengukur kemampuan bertindak dan berpikir kreatif secara tepat diperlukan assesmen yang valid dan reliabel. Alat ukur kreatifitas siswa dalam membuat gambar cerita belum merepresentasikan konstruk dari tujuan pembelajaran. Penelitian yang dilakukan adalah pengembangan instrumen. Jumlah sampel ujicoba instrumen 43 orang dari dua sekolah yang sudah menggunakan kurikulum 2013 . Analisis data validitas isi menggunakan rumus Aiken’s V, reliabilitas rater menggunakan rumus Hoyt. Validitas dan reliabilitas item dianalisis menggunakan Rasch model berbantuan program Winsteps. Hasil: 22 item yang diujicobakan membentuk 2 dimensi faktor, yaitu faktor figural dan faktor verbal. Simpulan: Koefisien reliabilitas rater 0,924. Hasil uji empirik instrumen reliabilitas item 0,97 berdasarkan kategori mutunya bagus sekali. Reliabilitas person 0,90 termasuk ketegori baik. Berdasarkan analisis faktor unidimensi tingkat independensi item dalam instrumen masuk dalam kategori baik. Instrumen terdiri dari dua dimensi utama yaitu dimensi figural dan dimensi verbal. Dimensi figural terdiri dari 10 item pengukuran, sedangkan dimensi verbal terdiri dari 10 item pengukuran. Instrumen disusun berdasarkan logit yang paling rendah ke logit yang paling tinggi. Saran: Perlu dilakukan uji lapangan untuk mengukur kreatifitas siswa pada tingkat kelas yang berbeda. Manfaat penelitian: Tersusunnya formula model penilaian kemampuan bertindak dan berpikir kreatif dalam kegiatan pembelajaran membuat gambar cerita.

ABSTRACT

Suraji, 2019. “The Analysis Of Instrument Of The Ability To Acting And Thinking Creatively Based Rasch Model”. *Tesis*. Penelitian dan Evaluasi Pendidikan study program. *Graduate School* Universitas Negeri Semarang. *Adviser I Prof. Totok Sumaryanto, F.L, M.Pd., Adviser II Dr. Muhammad Khumaedi, M.Pd.*

***Keyword* : the ability of acting and thinking creatively, rasch model**

Abstract. The development of student’s creativity was to answer the challenges of the 21st century curriculum. To know the aims of learning were reached, it was needed valid and reliable assesment. Research was conducted instrument development. The total sample testing instrument need 43 students from two schools who have used 2013 curriculum. Rater reliability data analysis using Hoyt’s formula. Validity and reliability items analyzed using Rasch model with Winstep program. Results: The 22th items tried out form 2 dimensions factor, they were namely the figural and verbal factors. Conclusion: results from test run on instrument reliability was 0,97 person reliability was 0,90. The instrument based on the catagories was of good quality item. Based on the analysis factor it was will necessary to do improvement toward the arrangement of measuring instruments. The instrument consisted of two dimensions of the main dimensions which were figural and verbal dimension. Figural dimension had 10 measuring items, while verbal dimension had 10 measuring items. Instrument was arranged based on the lowest to highest logit. Sugestion: it required test run to asses for other grade class. The benefits of this study: to arrange the model formula to assess the ability of acting and thinking creatively based on comic in the learning.

PRAKATA

Alhamdulillah, segala puji dan syukur tak henti-hentinya peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT karena atas rahmat dan karunia-Nya, peneliti dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “Pengembangan Instrumen Pengukuran Kemampuan Bertindak dan Berpikir Kreatif Berbasis Gambar Cerita”. Tesis ini disusun sebagai salah satu syarat meraih gelar Magister Pendidikan pada Program Penelitian dan Evaluasi Pendidikan Universitas Negeri Semarang (Unnes).

Penelitian ini dapat diselesaikan berkat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Direktur Program Pascasarjana Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan kesempatan serta arahan selama masa pendidikan, penelitian, dan penulisan tesis ini.
2. Ketua Program Studi Penelitian dan Evaluasi Pendidikan Program Pascasarjana UNNES **Prof. Dr. Supriyadi, M.Si** yang telah memberikan kesempatan dan arahan dalam penulisan tesis ini.
3. **Prof. Totok Sumaryanto, F.L, M.Pd.**, selaku Pembimbing I yang telah memberikan masukan dan bimbingan selama penelitian.
4. **Dr. Muhammad Khumaedi, M.Pd**, selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan dan motivasi dalam penyelesaian penulisan tesis ini.

5. Bapak dan Ibu dosen Program Pascasarjana Unnes yang telah banyak memberikan ilmu dan pengetahuan selama masa perkuliahan.
6. Rekan-rekan Program Studi Penelitian dan Evaluasi Pendidikan Pascasarjana Unnes, atas segala bantuan, motivasi dan kerjasamanya selama menempuh pendidikan.
7. Nanik Sulistiyani, S.Pd. Kepala Sekolah Dasar Banyubiru 05, Istiyah, S.Pd Kepala Sekolah Dasar Banyubiru 03, Marwoto, S.Pd Kepala Sekolah Dasar Banyubiru 04, Nono Pribadi, S.Pd. Kepala Sekolah Dasar Rapah 03, Nur Cahyaningsih, S.Pd. Kepala Sekolah Dasar Kebumen 01 atas ijin dan bantuan yang diberikan kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.
8. Kepala dan guru SDN Banyubiru 05 tempat peneliti mengajar yang telah memberikan ijin dan kesempatan bagi peneliti untuk menempuh pendidikan S2.
9. Semua pihak yang tidak dapat peneliti tulis satu persatu yang dengan penuh ketulusan memberikan bantuan terselesaikannya tesis ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan tesis ini masih terdapat banyak kekurangan, baik isi maupun tulisan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak sangat peneliti harapkan. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Semarang, September 2019

SURAJI

DAFTAR ISI

	Halaman
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
DRAFT PENGESAHAN UJIAN TESIS	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
PRAKATA	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Cakupan Masalah	5
1.4 Rumusan Masalah	5
1.5 Tujuan Penelitian	6
1.6 Manfaat Penelitian	6
1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	7
1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	8
1.8.1 <i>Asumsi Penelitian</i>	8
1.8.2 <i>Keterbatasan Penelitian</i>	8
BAB II. KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA TEORETIS, DAN KERANGKA BERPIKIR	9
2.1 Kajian Pustaka	9
2.2 Kerangka Teoritis	12
2.3 Kerangka Berpikir	18

BAB III. METODE PENELITIAN	22
3.1 Desain Penelitian	22
<i>3.1.1 Pendekatan, Jenis, dan Rancangan Penelitian</i>	<i>22</i>
<i>3.1.2 Lokasi Penelitian</i>	<i>23</i>
3.2 Prosedur Penelitian	24
<i>3.2.1 Menyusun Spesifikasi Instrumen Pengukuran</i>	<i>24</i>
<i>3.2.2 Menulis Instrumen Pengukuran</i>	<i>30</i>
<i>3.2.3 Menelaah Instrumen Pengukuran</i>	<i>32</i>
<i>3.2.4 Melakukan Ujicoba Instrumen Pengukuran</i>	<i>35</i>
<i>3.2.5 Menganalisis Butir Instrumen Pengukuran</i>	<i>35</i>
<i>3.2.6 Memperbaiki Butir Instrumen Pengukuran</i>	<i>36</i>
<i>3.2.7 Merakit Instrumen Pengukuran</i>	<i>36</i>
<i>3.2.8 Melaksanakan Pengukuran</i>	<i>37</i>
<i>3.2.9 Menafsirkan Hasil Pengukuran</i>	<i>38</i>
3.3 Sumber Data dan Subyek Penelitian	39
<i>3.3.1 Sumber Data</i>	<i>39</i>
<i>3.3.2 Subyek Penelitian</i>	<i>40</i>
3.4 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	40
3.5 Uji Keabsahan Data, Uji Validitas, dan Reliabilitas	42
3.6 Teknik Analisis Data	45
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil Penelitian	47
<i>4.1.1 Hasil Analisis Uji Ahli</i>	<i>47</i>
<i>4.1.2 Hasil Uji Coba Instrumen Skala Kecil</i>	<i>50</i>
<i>4.1.3 Hasil Uji Empirik Skala Besar</i>	<i>59</i>
4.2 Kriteria Pengukuran	67
4.3 Pembahasan	67

BAB V PENUTUP	
5.1 Simpulan	73
5.2 Saran	74
DAFTAR PUSTAKA	75
LAMPIRAN-LAMPIRAN	80

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Tujuan Pengukuran Kemampuan Bertindak Dan Berpikir Kreatif Berbasis Gambar Cerita	25
Tabel 3.2. Kolom Draft Kisi-kisi Instrumen Pengukuran	29
Tabel 3.3. Draft Instrumen Pengukuran Berpikir dan Bertindak Kreatif Berbasis Gambar Cerita	31
Tabel 3.4 Matriks Telaah Butir	33
Tabel 3.5. Draft Instrumen Pengukuran Berpikir dan Bertindak Kreatif Berbasis Gambar Cerita	37
Tabel 4.1. Rekap Penilaian antar Rater	47
Tabel 4.2 Hasil penghitungan validitas isi dengan Aiken's V	48
Tabel 4.3. Luaran komputasi dengan SPSS	49
Tabel 4.4. Luaran Hasil Analisis Dimensionality	51
Tabel 4.5 Luaran Hasil Analisis Polarity Item Statistics: Correlation Order	53
Tabel 4.6 Hasil Analisis Variabel Maps	54
Tabel 4.7 Luaran analisis Item measure	55
Tabel 4.8 Luaran analisis Summary statistics	56
Tabel 4.9 Luaran analisis item misfit order	58
Tabel 4.10 Item misfit berdasarkan indikasi analisis item fit order ujicoba	59
Tabel 4.11. Luaran analisis variabel maps uji validitas dan reliabilitas	60
Tabel 4.12. Luaran hasil analisis Item Statistics: Correlation Order.	61
Tabel 4.13 Luaran hasil analisis Dimensionality table of standardized residual variance	62
Tabel 4.14. Luaran hasil analisis Item Fit Order	63
Tabel 4.15. Item misfit berdasarkan indikasi analisis item fit order uji empirik ..	63
Tabel 4.16. Instrumen Pengukuran Berpikir dan Bertindak Kreatif Berbasis Gambar Cerita	65
Tabel 4.17. Luaran Analisis Summary Statistic Uji Empirik Instrumen	66
Tabel 4.18. Kriteria Penilaian Kemampuan Bertindak dan Berpikir Kreatif	70

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Bagan 2.1. Kerangka Teoritis	18
Bagan 2.2. Kerangka Berpikir.....	21

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Surat Ijin Penelitian
Lampiran 2	Angket Penelitian Analisis Kebutuhan
Lampiran 3	Pedoman Wawancara
Lampiran 4	Daftar Chek Pengamatan
Lampiran 5	Draft Daftar Chek Pengukuran Ahli untuk Validitas Isi
Lampiran 6	Drat Rekap Penilaian Ahli
Lampiran 7	Surat Permohonan Validasi Ahli
Lampiran 8	Lembar Validasi Ahli
Lampiran 9	Rekap Penilaian Ahli
Lampiran 10	Rekap Skor Uji Coba Penilaian Gambar Cerita Skala Kecil
Lampiran 11	Rekap Skor Uji Coba Penilaian Gambar Cerita Skala Besar
Lampiran 12	Hasil Analisis Expert Judgment dengan software SPSS
Lampiran 13	Luaran Analisis Winsteps Uji Coba Penilaian Gambar Cerita Skala Kecil
Lampiran 14	Luaran Analisis Winsteps Uji Coba Penilaian Gambar Cerita Skala Besar
Lampiran 15	Contoh Sampel Angket Pengukuran yang Telah Diisi oleh Guru
Lampiran 16	Contoh Sampel Gambar Cerita Buatan Siswa
Lampiran 17	Foto-foto Kegiatan
Lampiran 18	Buku Pedoman Pengukuran Bertindak dan Berpikir Kreatif

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perubahan kurikulum di Indonesia dari kurikulum 2006 atau Kurikulum Tingkat Satuan Pelajaran ke Kurikulum 2013 ditandai dengan perubahan berbagai aspek di dalamnya. Beberapa hal baru yang ditekankan pada Kurikulum 2013 yaitu: penilaian otentik, soal evaluasi yang bersifat HOTS (*high order thinking skills*), pembelajaran karakter, dan ketrampilan abad 21. Ketrampilan abad 21 terdiri dari tiga komponen yaitu: *learning skills*, *literacy skills*, dan *life skills*. *Learning skills* terdiri dari empat ketrampilan yang biasa disebut 4C (*communication, collaboration, critical thinking, creativity and inovation*). Penekanan empat hal tersebut dalam pembelajaran untuk membekali siswa menghadapi tantangan perubahan di masa yang akan datang. “*Within the process of cultural transfer from one generation to another, certainly the society conditions or situations by the time the learning participants attended the education would be different than those of the next generation*” (Mardiana & Suyata, 2017, h.181). Oleh karena itu ketrampilan abad 21 harus ada pada perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran.

Salah satu ketrampilan abad 21 yaitu kreatifitas (*creativity*) dalam silabus Kurikulum 2013 adalah kemampuan bertindak dan berpikir kreatif. Kompetensi ini tertuang di dalam silabus kurikulum 2013 pada kompetensi inti (KI 4) yang berbunyi “Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis,” (Kemdikbud, 2017, h.vii). Kompetensi dasar yang merupakan turunan dari KI 4 tersebut diantaranya KD 4.1 Membuat gambar cerita. Untuk menilai gambar cerita tersebut digunakan rubrik penilaian yang ada pada buku guru (Kemdikbud, 2017, h.26). Namun rubrik penilaian ketrampilan dari buku guru hanya mencakup penilaian produk. Penilaian aspek psikomotor yang termuat dalam Kompetensi Inti (KI 4) yang berbunyi “Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif....” belum terwakili dalam penilaian tersebut. Oleh karena itu perlu dikembangkan instrumen penilaian

yang dapat mengukur kemampuan berfikir dan bertindak kreatif dalam gambar cerita.

Pada Kurikulum 2013, target belajar bukan hanya kompetensi, tetapi juga pembangunan karakter peserta didik (Marhaeni & Artini, 2015, h.501). Selain pencapaian kompetensi, Kurikulum 2013 juga berisi penanaman dan pengembangan karakter dan nilai-nilai siswa. Media gambar cerita dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran nilai-nilai karakter di SD. Saat ini isu tentang pelestarian lingkungan hidup merupakan hal yang sangat mendesak diberikan kepada siswa khususnya tingkat dasar. Kerusakan lingkungan yang semakin masif dapat dicegah dengan menanamkan kesadaran lingkungan sejak dini. Salah satunya melalui pendidikan dengan media gambar cerita. *“Besides in the field the language learning, the use of picture story as a learning media is also effective in value education context”*. (Fahyuni & Bandono, 2017,h.69). Oleh karena itu diperlukan assesmen otentik yang mampu menilai semua aspek pencapaian siswa secara kompetensi maupun nilai-nilai yang dikembangkan dalam pembelajaran. Namun yang menjadi kendala banyak guru yang belum mampu menyusun instrumen penilaian dengan baik. Hasil penelitian Kartowagiran & Jaedun (2016, h.138) menyatakan bahwa sebagian besar (60%) guru belum memahami penilaian autentik dan cara melakukan penilaian autentik juga belum mereka pahami. Instrumen penilaian pada buku guru untuk kurikulum 2013 sudah tersedia, namun apakah instrumen penilaian tersebut sudah memenuhi penilaian otentik atau belum, diperlukan penelitian lebih lanjut.

Untuk mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran secara tepat diperlukan assesmen yang valid dan reliabel. Demikian juga untuk mengetahui tingkat kreativitas siswa diperlukan sistem penilaian otentik yang mampu mengukur kemampuan kreatif siswa yang valid dan reliabel. Hal ini karena aspek psikomotorik kurang diperhatikan. Penyebabnya karena guru kurang memahami hakekat penilaian pembelajaran yang bersifat komprehensif. Guru juga tidak ada ketidaksiapan dalam melaksanakan penilaian aspek psikomotor maupun instrumennya (Fuadi, Sumaryanto, & Lestari, 2015, h.2). Hasil penelitian Majid, Raharjo, & Supriyadi (2017, h.56) menyatakan bahwa sekolah dasar di wilayah

Kecamatan Bawang Kabupaten Batang masih belum menjalankan cara-cara penilaian hasil pembelajaran sebagaimana yang dituntut oleh cara penilaian pada kurikulum 2013.

Studi yang berkaitan dengan kemampuan kreatif dan gambar cerita telah dilakukan. Ali Salim Rashid Alghafri dan Hairul Nizam Bin Ismail (2014, h.518-525) melakukan penelitian dengan judul “*The Effects of Integrating Creative and Critical Thinking on Schools Students' Thinking*”. Penelitian ini mengkaji pengaruh kemampuan kreatif dan berpikir kritis terhadap kemampuan berpikir siswa di sekolah. Appulembang (2017, h.41-57) melakukan penelitian dengan judul “Norma Kreativitas Menggunakan Torrance Test of Creativity Thinking Untuk Anak Usia 6-12 Tahun” mengukur tingkat berpikir kreatif anak umur 6-12 tahun menggunakan Torrance test yang menggunakan gambar (visual) dan kalimat (verbal). Fahyuni & Bandonno (2017, h.68-74) mengembangkan penggunaan gambar cerita sebagai teknik klarifikasi nilai untuk pendidikan sikap bagi siswa SD. Pramudya Dwi Aristya Putra dan Mochammad Iqbal (2014, h.71-74) mengembangkan penggunaan komik digital untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dalam pembelajaran pengetahuan terpadu. Francine Avanti Samino (2017, h.98-108) meneliti pengaruh berpikir kreatif dan kemampuan membaca pemahaman secara bersama-sama dalam kemampuan menulis cerpen bagi siswa kelas 5 SD. Dari penelitian-penelitian tersebut dapat ditarik benang merah bahwa kemampuan berpikir kreatif dapat diukur menggunakan media gambar atau komik dan menyusun kalimat. Kemampuan berpikir kreatif memberi andil dalam hal kemampuan menulis bagi siswa kelas 5 SD. Sebuah gambar cerita memuat unsur gambar dan unsur cerita narasi. Dengan demikian mengukur kemampuan berpikir kreatif untuk siswa SD dapat dilakukan salah satunya melalui proses pembuatan gambar cerita. Cakupan penilaian gambar cerita meliputi unsur gambar dan unsur narasi cerita.

Kemampuan berfikir dan bertindak kreatif anak SD dalam menggambar cerita dapat diukur melalui kemampuan berfikir dan bertindak kreatif verbal. Aspek ini diukur berdasarkan aspek kemampuan menyusun narasi pada gambar cerita, sedangkan kemampuan berfikir dan bertindak kreatif non verbal diukur

berdasarkan aspek kemampuan membuat gambar ilustrasi. Mengukur kreatifitas dapat dipilih melalui dua cara yaitu melalui isyarat verbal atau *verbal cues* dan isyarat visual atau *visual cues* (Rotter, Langland & Berger, 1971, h.274). Dua cara tersebut dapat diterapkan pada pembelajaran melalui pembuatan gambar cerita. Pengukuran itu dilakukan pada aspek kemampuan menyusun narasi pada gambar cerita dan aspek kemampuan membuat gambar ilustrasi.

Hasil studi pendahuluan yang sudah dilakukan pada bulan Juli 2013 terhadap guru-guru SD yang telah menggunakan kurikulum 2013 di Kabupaten Semarang diperoleh data 4 dari 6 guru atau 67% guru responden menyatakan bahwa rubrik penilaian buatan guru belum mampu menilai kemampuan kreatifitas secara holistik. Hal ini dibuktikan dari hasil penelitian tahun pertama oleh Marhaeni & Artini (2015, h.510) yang menemukan bahwa pengetahuan para guru tentang *project assessment* masih tergolong rendah. Demikian pula hasil penelitian Wahyuni & Pratiwi (2017, h.664) yang menemukan bahwa tingkat keotentikan asesmen guru dari segi perencanaan dan pelaksanaannya masih perlu untuk ditingkatkan.

Salah satu solusi yang dapat dikembangkan untuk mengatasi permasalahan penilaian kompetensi bertindak dan berfikir kreatif sekaligus mengembangkan karakter siswa yang berwawasan lingkungan hidup adalah mengembangkan instrumen pengukuran berbasis gambar cerita untuk menilai kreativitas siswa pada aspek kemampuan menggambar dan aspek kemampuan narasi cerita. Berdasarkan permasalahan tersebut akan dilakukan pengembangan instrumen pengukuran bertindak dan berpikir kreatif berbasis gambar cerita.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah maka dapat ditarik identifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Perubahan kurikulum dari kurikulum 2006 (KTSP) ke Kurikulum 13 disertai perubahan paradigma dalam aspek dan teknik penilaian.
2. Paradigma Kurikulum 2013 membekali siswa dengan ketrampilan abad 21 yang ditandai dengan empat kompetensi (4C), namun instrumen pengukuran

yang sudah ada pada buku guru belum mengarah ke pengukuran kompetensi 4C yang bersifat otentik.

3. Penilaian yang sudah dilakukan guru pada hasil menggambar cerita di Kabupaten Semarang hanya menilai aspek produk saja. Rubrik penilaian buatan guru belum mampu menilai kemampuan kreatifitas secara holistic.
4. Berdasarkan data hasil pra survey 6 guru yang telah melaksanakan kurikulum 2013 di Kabupaten menyatakan membutuhkan instrumen penilaian otentik untuk menilai gambar cerita.
5. Pengetahuan *assesmen project* para guru masih rendah, dibutuhkan instrumen penilaian otentik yang mampu mengukur kemampuan ketrampilan dan karakter siswa dalam hal menggambar cerita secara holistik.
6. Pengetahuan para guru tentang *project assessment* masih tergolong rendah.
7. Pengembangan instrumen yang selama ini dilakukan lebih banyak menggunakan teori klasik.

1.3 Cakupan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi masalah maka dapat dirumuskan fokus penelitian , sebagai berikut:

1. Pengembangan instrumen penilaian kemampuan bertindak dan berfikir kreatif berbasis gambar cerita berwawasan lingkungan hidup.
2. Subyek penelitian adalah peserta didik SD di koordinator wilayah Pendidikan Banyubiru Kabupaten Semarang yang telah menggunakan Kurikulum 2013.
3. Menguji efektivitas instrumen penilaian kemampuan bertindak dan berfikir kreatif berbasis gambar cerita berwawasan lingkungan hidup di sekolah dasar sampel di Kabupaten Semarang.
4. Pengembangan instrumen menggunakan teori modern model Rasch.

1.4 Rumusan Masalah

1. Apakah instrumen pengukuran kemampuan bertindak dan berpikir kreatif berbasis gambar cerita yang dikembangkan valid dan reliabel menurut penilaian ahli?

2. Apakah instrumen pengukuran kemampuan bertindak dan berpikir kreatif berbasis gambar cerita yang dikembangkan valid dan reliabel berdasarkan uji empiris?
3. Faktor apa saja yang ada pada pengukuran kemampuan bertindak dan berpikir kreatif berbasis gambar cerita yang berhasil dikembangkan?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, penelitian ini adalah untuk mendapatkan instrumen penilaian untuk mengukur kemampuan bertindak dan berpikir kreatif berbasis gambar cerita yang baku dengan rincian sebagai berikut:

- a. Mengukur validitas dan reabilitas instrumen pengukuran kemampuan bertindak dan berpikir kreatif berbasis gambar cerita yang dikembangkan menurut uji ahli.
- b. Mengukur validitas dan reliabilitas instrumen pengukuran kemampuan bertindak dan berpikir kreatif berbasis gambar cerita yang dikembangkan berdasarkan uji empiris.
- c. Menganalisis faktor yang ada pada pengukuran kemampuan bertindak dan berpikir kreatif berbasis gambar cerita yang berhasil dikembangkan.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

- a. Mengembangkan alat pengukuran pada aspek kemampuan bertindak dan berpikir kreatif.
- b. Tersusunnya instrumen pengukuran kemampuan bertindak dan berpikir kreatif berbasis gambar cerita yang valid dan reliabel.

1.6.2 Manfaat Praktis

- a. Untuk pengembangan ilmu pengetahuan.
Sumbangan teori dalam mengembangkan instrumen pengukuran kemampuan bertindak dan berpikir kreatif berbasis gambar cerita dalam kegiatan pembelajaran menggambar cerita berwawasan lingkungan hidup.

b. Untuk lembaga

Tersusunnya pedoman penilaian kemampuan bertindak dan berpikir kreatif membuat gambar cerita berwawasan lingkungan hidup.

c. Untuk masyarakat / guru

Mendapatkan formula model penilaian kemampuan bertindak dan berpikir kreatif berbasis gambar cerita dalam kegiatan pembelajaran membuat gambar cerita berwawasan lingkungan hidup.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Penelitian ini menghasilkan pengembangan produk yang berupa instrumen pengukuran kemampuan bertindak dan berpikir kreatif untuk menilai gambar cerita dalam kegiatan pembelajaran pada peserta didik kelas 5 SD. Tema gambar cerita adalah lingkungan hidup. Dimensi penilaian meliputi aspek gambar dan aspek narasi cerita. Pengembangan instrumen penilaian ini disertai pedoman teknis penilaian.

Pendapat Good dan Brophy yang dikutip Samino (2017, h.100) menyatakan bahwa tes kemampuan berpikir kreatif biasa menggunakan tes model Guilford dimana tes tersebut mengacu pada empat ciri kreativitas yaitu kelancaran (*fluency*), kelenturan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan elaborasi (*elaboration*). Penilaian aspek gambar berdasarkan analisis faktor Guilford meliputi empat ciri kemampuan berpikir kreatif. Aspek yang dinilai adalah: Aspek kemampuan membuat gambar ilustrasi yang menekankan (1) kelancaran menggambar (*fluency*), (2) keluwesan gambar (*flexibility*), (3) keaslian gambar (*originality*), (4) detail gambar (*elaboration*). Aspek menyusun narasi pada gambar cerita dengan menekankan (1) kelancaran membuat narasi (*fluency*), (2) keluwesan kalimat narasi (*flexibility*), (3) keaslian ide tulisan (*originality*), (4) detail kalimat (*elaboration*). Aspek mengkomunikasikan gambar cerita yang dibuatnya. Aspek mengkomunikasikan gambar cerita yang dibuatnya yang menekankan (1) kelancaran menyampaikan narasi (*fluency*), (2) humoris dalam bercerita (*originality*), (3) keluwesan bercerita (*flexibility*), (4) detail cerita

(*elaboration*). (5) fasih menyampaikan cerita dengan bahasa sendiri (*redefinition*).

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.8.1 Asumsi Penelitian

Pengembangan instrumen ini diharapkan mampu memberikan pedoman model penilaian bagi guru dalam menilai kemampuan bertindak dan berpikir kreatif untuk siswa SD. Instrumen penilaian kemampuan bertindak dan berpikir kreatif yang berbasis gambar cerita diharapkan mampu memberi solusi kebutuhan guru dalam hal instrumen penilaian otentik. Instrumen penilaian ini diharapkan mampu menilai kemampuan bertindak dan berpikir kreatif siswa secara holistik. Instrumen penilaian kemampuan bertindak dan berpikir kreatif yang menggabungkan penilaian aspek kemampuan menggambar dan penilaian aspek kemampuan menyusun narasi verbal diharapkan dapat menilai kemampuan siswa pada kompetensi inti (KI) 4 secara holistik. Dengan demikian hasil pengukuran mencerminkan gambaran kemampuan bertindak dan berpikir kreatif siswa secara holistik melalui pembuatan gambar cerita. Penggunaan model Rasch untuk menganalisis data adalah untuk melengkapi kelemahan-kelemahan pengembangan tes berdasarkan teori klasik.

1.8.2 Keterbatasan Penelitian

- a. Penelitian ini terbatas pada pengembangan instrumen penilaian kemampuan bertindak dan berpikir kreatif berbasis gambar cerita berwawasan lingkungan hidup untuk kelas 5.
- b. Instrumen penilaian ini dipergunakan pada sekolah yang sudah melaksanakan kurikulum 2013.
- c. Instrumen penilaian kemampuan bertindak dan berpikir kreatif berbasis gambar cerita ini hanya menilai kemampuan bertindak dan berpikir kreatif melalui karya gambar cerita siswa pada aspek gambar dan aspek narasi verbal.
- d. Hasil penilaian hanya menilai kemampuan berpikir dan bertindak kreatif pada unsur gambar dan narasi pada karya cerita bergambar siswa SD kelas 5.

BAB II.

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA TEORETIS, DAN KERANGKA BERPIKIR

2.1 Kajian Pustaka

Penelitian yang berkaitan dengan gambar cerita dan kreatifitas yang pernah dilakukan beberapa peneliti sebelumnya antara lain hasil penelitian Fahyuni dan Bandonu. Penelitian berjudul “*Value clarification technique (VCT) based picture story media as an alternative to teach value education in Primary Schools*”. Hasil penelitian menyatakan bahwa media gambar cerita dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran nilai-nilai di SD (Fahyuni & Bandonu, 2017,h.73).

Penelitian oleh Wallach dan Kogan menggunakan dua dasar untuk mengukur kreatifitas, yaitu isyarat verbal (*verbal cues*) dan isyarat visual (*visual cues*). Dia menyatakan bahwa kreatifitas dapat diukur pada kemampuan kreatifitas verbal dan kreatifitas non verbal (Rotter, Langland, & Berger, 2015, h.274). Kemampuan kreatif (*creative ability*) dapat diukur menggunakan TDK (*Test for Divergent Thinking*) untuk anak usia 4-6 tahun, VKT (*Verbal Kreativitas Test / Verbal Creativity Test*) untuk anak usia 15 tahun ke atas, dan TCT-DP (*Test for Creative Thinking-Drawing Production*) yang dapat digunakan untuk mengukur kreativitas secara holistic (Urban, 2005, h.272). Kriteria tersebut disesuaikan dengan tingkat berpikir anak SD sebagai subyek penilaian *assessing creativity: The Test for Creative Thinking - Drawing Production (TCT-DP)*: Ada 14 kriteria yang menunjukkan sikap kreatif melalui gambar, yaitu: kontinuitas, penyelesaian, elemen baru, koneksi dibuat menghasilkan garis antar fragmen, koneksi dengan tema, melebihi batas yang bergantung fragmen, melebihi batas yang independen, perspektif, humor dan efektivitas, unkonvensional (manipulasi materi, surealis / fiktif / abstrak, symbol / tanda, fragmen yang tidak konvensional) (Urban, 2005, h.274).

Torrance Tests of Creative Thinking skills (TTCT) tersusun dari tes verbal dan figural. Tes verbal terdiri dari lima aktivitas, test figural terdiri dari tiga aktivitas. Hasil respon terhadap tes verbal dan figural bukan hanya

mengekspresikan dua cara yang berbeda – menulis dan berbicara merespon test verbal dan menggambar adalah respon figural- tetapi juga mengukur kemampuan kreatif yang berbeda (Cramond, Morgan, Bandaloz, & Zuo, 2005, h.283-284). TTCT juga diteliti oleh Kim & Lee (2018, h.1-11) untuk mendesain tes kreativitas untuk para insinyur menggunakan *eye tracking*. Instrumen tes ini perluasan dan peningkatan dari test verbal dan figural dari TTCT. Demikian pula hasil penelitian Kim (2006, h.256) tentang analisis faktor TTCT yang menyatakan bahwa dua faktor yang menyusun TTCT yaitu faktor verbal dan figural adalah benar.

Runco & Acar dari University of Georgia, Athens (2012, h.1) meneliti tentang *Divergent Thinking* (DT) sebagai indikator potensi kreatif seseorang. Runco dan Acar menyatakan bahwa *Divergent Thinking* (DT) tidak sama dengan berpikir kreatif (*Creative Thinking*). *Divergent Thinking* sering mengarah ke originalitas, dan originalitas merupakan ciri utama kreativitas, tetapi seseorang yang dapat mengerjakan test *Divergent Thinking* dengan baik tidak pernah benar-benar menampilkan tiga puluh ragam kreatif. Hoffmann & Liporace (2017, h.63) mengembangkan assesmen untuk mengukur kreativitas grafis. Ada tiga tipe operasional yang menunjukkan proses kreatif, yaitu: persepsi, integrasi, dan ekspresi

Aspek menyusun narasi pada gambar cerita meliputi kemampuan: (1) menyusun narasi sesuai dengan tema, (2) menyusun narasi sesuai dengan gambar ilustrasi, (3) adanya koheren antar narasi, (4) diksi, (5) banyaknya jumlah baris per narasi. Aspek kemampuan membuat gambar ilustrasi meliputi kemampuan menggambar fragmen figural dengan memperhatikan: (1) perbedaan dalam desain, (2) geometrik dan non-geometris, (3) bulat dan lurus, (4) tunggal dan komposisi, (5) rusak dan tidak terputus, (6) di dalam dan di luar bingkai (yang tampaknya) diberikan, (7) ditempatkan secara tidak teratur di tempat yang disediakan, dan (8) tidak lengkap (Urban, 2005, h.273).

Hasil penelitian Francine Avanti Samino yang berjudul “Hubungan Berpikir Kreatif dan Kemampuan Membaca Pemahaman Dengan Kemampuan Menulis Cerpen Siswa Kelas V Sekolah Dasar Strada Bhakti Nusa” menunjukkan

adanya pengaruh positif antara kemampuan berpikir kreatif dan kemampuan menulis cerpen. (Samino, 2017, h.104). Samino menyatakan bahwa berdasarkan analisis faktor Guilford menemukan lima sifat yang menjadi ciri kemampuan berpikir kreatif, yaitu: kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), penguraian (*elaboration*), dan perumusan kembali (*redefinition*). Berbeda dengan penelitian Alghafri dan Nizam (2014, h.518) yang menyatakan bahwa Guilford mengidentifikasi empat komponen sentral dari kemampuan berpikir kreatif / *divergent thinking* yang mencakup: *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*.

Penelitian oleh Putra dan Iqbal menyimpulkan terdapat hubungan positif antara digital komik dengan kemampuan berpikir kreatif dan meningkatkan kemampuan belajar. “*The conclusion show that there was a positive interference between digital comic and student creative thinking ability, and also proven to improve learning ability*” (Putra & Iqbal, 2014, h.71).

Utomo, Wahyuni & Hariyadi (2014, h.9) meneliti pengaruh model pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*) terhadap pemahaman konsep dan kemampuan berpikir kreatif siswa. Mereka melaporkan bahwa pemahaman konsep dan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam mempelajari biologi dapat ditingkatkan dengan model pembelajaran *Problem Based Learning*. Hasilnya siswa dapat memperoleh manfaat yang maksimal baik dari proses maupun hasil belajarnya. Metode penelitian pada kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional dan kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*). Ismiyatin, Suciati, & Harlita (2015, h.5-15) meneliti tentang peningkatan *verbal creativity* melalui pembelajaran *learning cycle* dengan *affinity diagram* pada pelajaran biologi. Hasil penelitian menyatakan bahwa *learning cycle* dengan *affinity diagram* pada pelajaran biologi mampu meningkatkan *verbal creativity* siswa kelas X6 SMAN 3 Boyolali. Penelitian tentang cerita bergambar dilakukan Ambaryani & Airlanda (2017, h.19) untuk mengembangkan media komik sebagai media pembelajaran IPA. Nafis & Sapir (2016, h.156) mengembangkan komik audio visual bagi pembelajaran ekonomi materi kurs valuta asing di SMA Negeri 8 Malang.

Hayati (2016, h.169-179) menggunakan model Rasch untuk menganalisis validitas dan reliabilitas instrumen pengetahuan pembelajaran aktif, kreatif dan menyenangkan (PAKEM). Din *et al* (2009, h.15-27) menganalisis Gaya e-Pembelajaran (eLSE) versi 8.1 menggunakan model Rasch untuk mengukur validitas dan reliabilitas gaya belajar siswa program budaya Asia. Jusoh, *et al* (2014, h.25-29) menggunakan model Rasch untuk mengembangkan dan memvalidasi alat pengukuran multidimensi untuk *manufacturing practices, knowledge transfer and manufacturing capabilities* di Malaysian Manufacturing Companies. Wibisono (2014, h.729-750) menggunakan analisis model Rasch untuk menguji instrumen pengukuran fundamentalisme agama yang dikembangkan bagi kelompok Muslim. Ariffin, *et al* (2010, h.731) menggunakan analisis model Rasch untuk menguji validitas dan reliabilitas item multiple intelesi. Dia berpendapat bahwa nilai Pt Measure Correlation yang tinggi mampu membedakan tingkat kemampuan responden.

Berdasarkan kajian pustaka masih dapat dilakukan penelitian tentang mengukur dan menilai kemampuan berpikir dan bertindak kreatif khususnya bagi siswa SD pada kemampuan membuat gambar cerita aspek membuat gambar ilustrasi dan aspek menyusun narasi cerita. Hal ini karena kemampuan berpikir dan bertindak kreatif merupakan bagian dari sikap kreatif. Selain itu unsur gambar cerita terdiri dari aspek verbal berupa narasi dan aspek figural berupa pembuatan gambar. Analisis data uji empirik menggunakan model Rasch menggunakan aplikasi Winsteps. Penelitian ini akan mengembangkan instrumen penilaian untuk menilai kemampuan berpikir dan bertindak kreatif siswa SD kelas 5 melalui gambar cerita.

2.2 Kerangka Teoritis

2.2.1 Kemampuan Bertindak dan Berpikir Kreatif

Kemampuan bertindak dan berpikir kreatif merupakan sebagian dari konsep kreativitas yang merupakan salah satu ketrampilan abad 21 yaitu *creativity and innovation*. *Creativity and innovation* merupakan learning skill yang masuk dalam framework Kurikulum 2013. Beberapa istilah yang berkaitan dengan

konsep kreativitas (*Creativity*) yaitu: *creative ability, think creatively, work creatively*. Di dalam silabus Kurikulum 2013 kreativitas ini tercantum pada kompetensi inti (KI 4) dengan istilah kemampuan keterampilan berfikir kreatif (*think creatively*) dan bertindak kreatif (*work creatively*).

Apakah berpikir kreatif itu? Kreativitas berbeda dari kecerdasan (Kim, 2011, h.285). Permasalahan kritis dalam penelitian tentang kreativitas adalah banyaknya definisi tentang kreativitas tetapi tidak ada satu pun yang diterima secara universal (Munandar, 2014, h.19-20). Hal ini disebabkan kompleksnya konsep kreativitas yang dapat ditinjau dari berbagai aspek. Meskipun saling berkaitan namun penekanannya berbeda-beda. Penelitian tentang kreativitas memiliki berbagai aliran pemikiran dalam mendefinisikan dan memahami konstruksinya (Honeck, 2016, h.33). Ada beberapa aliran pemikiran tentang kreativitas, yaitu: 1) *Psychoanalytic theories* dengan tokohnya Sigmund Freud; Ernst Kris; Lawrence Kubie; Carl Jung; 2) *Behaviorist, humanist and developmentalist theories* dengan tokohnya: Abraham Maslow; Erik Erikson; Lev Vygotsky; 3) *Creativity, intelligence and cognition* dengan tokoh Joy P. Guilford; Robert Sternberg; Howard Gardner; 4) *Creative process theories* yang diprakarsai E. Paul Torrance; John Dewey.

Munandar sependapat dengan Rhodes yang menganalisis lebih dari empat puluh definisi tentang kreativitas dan mengelompokkan definisi kreativitas dalam empat jenis definisi. Empat jenis definisi kreativitas tersebut dirumuskan dalam istilah 4P, yaitu: *Person, Proses, Press, Product* (Munandar, 2014, h.20). Pendapat senada juga dikemukakan Guilford yang menyatakan bahwa tidak ada definisi dari terminologi kreativitas yang dapat diterima secara universal. Ada banyak definisi tentang kreatifitas namun semuanya berfokus pada menghasilkan produk yang baru atau original. Guilford mengindikasikan ada lebih dari 120 karakteristik dari kreativitas (Alghafri & Nizam, 2014, h.518). Demikian juga pendapat Karpova, Marcketti, & Barker (2011, h.57) bahwa pengukuran kreativitas merupakan hal yang rumit dan sulit untuk dibandingkan.

Menurut investment teori, kreativitas membutuhkan bertemunya enam sumber daya yang berbeda tapi saling terkait, yaitu: kemampuan intelektual,

pengetahuan, gaya berpikir, kepribadian, motivasi, dan lingkungan (Sternberg, 2012, h.5). Dengan demikian level kreativitas seseorang ditentukan oleh akumulasi dari beberapa hal yang saling berkaitan dari sumber daya yang dimilikinya.

Beberapa definisi tentang kreativitas telah dikemukakan oleh beberapa peneliti. Kreativitas merupakan hasil dari berpikir kreatif, karena berpikir kreatif dapat dikatakan proses yang digunakan ketika kita memunculkan ide-ide baru (Richardo, Mardiyana, & Saputro, 2014, h.142). Pendapat lain tentang kreativitas dikemukakan oleh Carter (2009, h.155) "*The term creativity refers to mental processes that lead to solutions, ideas, concepts, artistic forms, theories or products that are unique or novel*". Utami Munandar (2014, h.25) mendefinisikan kreativitas sebagai kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru, sebagai kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah, atau untuk melihat hubungan-hubungan yang baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya. Ricardo, Mardiana, dan Saputro (2014, h.142) mendefinisikan kreativitas sebagai hasil dari berpikir kreatif, karena berpikir kreatif dapat dikatakan proses yang digunakan ketika kita memunculkan ide-ide baru. Munandar (2014, h.27) menyatakan bahwa kreativitas dipandang dari konsep produk menekankan bahwa apa yang dihasilkan dari proses kreativitas adalah sesuatu yang baru, orisinal dan bermakna. Appulembang (2017, h.45) berpendapat bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi atau unsur-unsur yang ada. Data yang dimaksud berupa informasi yang sudah ada sebelumnya, termasuk pengetahuan yang pernah diperoleh. Joy & Breed (2012, h.180) menyatakan "*creativity presupposes novelty—and this implies that only original or at least unusual ideas can be creative*". Seseorang dapat dikatakan kreatif apabila adanya kebaruan ide yang orisinal atau setidaknya ide yang tidak biasa.

Dari pendapat-pendapat itu dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan proses mental seseorang melahirkan sesuatu berupa gagasan atau solusi maupun karya nyata, dalam bentuk ciri-ciri aptitude maupun

non aptitude, dalam karya baru maupun kombinasi dengan hal-hal yang sudah ada, yang unik dan relatif berbeda dengan yang telah ada sebelumnya sehingga menghasilkan sesuatu yang baru, orisinal, dan bermakna.

Berpikir kreatif atau *creative thinking* didefinisikan oleh Putra & Iqbal (2014, h.71) yang menyatakan “*creative thinking has the meaning that a person has a diversity in solving a problem*”. Pendapat senada juga dikemukakan oleh Carter (2009, h.155-156) bahwa berpikir kreatif adalah kemampuan memecahkan masalah dengan berpikir lateral. Berpikir lateral merupakan cara melihat masalah dari berbagai sisi pandang bukan dengan solusi langsung. Guilford seperti yang dikutip oleh Putra dan Iqbal mendefinisikan *creative thinking as involving divergent thinking, which emphasizes fluency, flexibility, originality, and elaboration*.(Putra & Iqbal, 2014, h.71). Berdasarkan analisis faktor Guilford ditemukan lima sifat yang menjadi ciri kemampuan berpikir kreatif, yaitu: kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), penguraian (*elaboration*), dan perumusan kembali (*redefinition*). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa berpikir kreatif dapat diartikan sebagai kemampuan seseorang memecahkan masalah melalui berpikir dengan cara yang berbeda dengan menekankan kelancaran, keluwesan, keaslian, penguraian, dan perumusan kembali dalam tindakannya.

Kreatifitas dapat diukur pada kemampuan kreatifitas verbal dan kreatifitas non verbal. Mengukur kemampuan kreatif dalam membuat gambar cerita dapat mengadopsi beberapa tes standar untuk assesmen kreatif misalnya TCT-DP dan VCT (Urban, 2005, h.272). TCT-DP (*Test for Creative Thinking-Drawing Production*) yang dapat digunakan untuk mengukur kreativitas secara holistic. Assesmen kreatif anak SD dapat diukur menggunakan model TCT-DP (*Test for Creative Thinking-Drawing Production*) melalui kreativitas verbal yang diukur berdasarkan aspek kemampuan menyusun narasi pada gambar cerita, sedangkan kreativitas non verbal diukur berdasarkan aspek kemampuan membuat gambar ilustrasi. Hasil penelitian Rhosalia, Laksono, & Sukartiningsih (2016, h.167) menyatakan bahwa tes untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif di bidang bahasa Indonesia dapat menggunakan pengukuran dengan unsur-unsur

kemampuan berpikir kreatif. Ciri-ciri kemampuan berpikir kreatif ditandai unsur-unsur: kelancaran, keluwesan, dan keaslian. Tes untuk mengukur hal tersebut dapat menggunakan tes menulis cerita.

Aspek kemampuan membuat gambar ilustrasi meliputi kemampuan menggambar fragmen figural dengan memperhatikan: (1) perbedaan dalam desain, (2) geometrik dan non-geometris, (3) bulat dan lurus, (4) tunggal dan komposisi, (5) rusak dan tidak terputus, (6) di dalam dan di luar bingkai (yang tampaknya) diberikan, (7) ditempatkan secara tidak teratur di tempat yang disediakan, dan (8) tidak lengkap (Urban, 2005, h.273).

Kemampuan kreatif (*creative ability*) dapat diukur menggunakan TDK (*Test for Divergent Thinking*) untuk anak usia 4-6 tahun, VCT (Verbal Kreativitas Test / *Verbal Creativity Test*) untuk anak usia 15 tahun ke atas, dan TCT-DP (*Test for Creative Thinking-Drawing Production*) yang dapat digunakan untuk mengukur kreativitas secara holistik (Urban, 2005, h.272). Kriteria tersebut disesuaikan dengan tingkat berpikir anak SD sebagai subyek penilaian. Kriteria juga disesuaikan dengan unsur kreatif yang dinilai sesuai silabus kurikulum. Unsur tersebut yaitu bertindak dan berfikir kreatif.

Untuk mengukur kemampuan bertindak dan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran membuat gambar cerita dapat menggunakan ciri-ciri berpikir kreatif yang dikemukakan Guilford. Ciri-ciri kreatifitas yang digunakan adalah kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), penguraian/memerinci (*elaboration*). Ciri-ciri tersebut diterapkan dalam mengukur kreatifitas gambar cerita sehingga dirumuskan sebagai berikut: (1) kelancaran menggambar (*fluency*), (2) keluwesan gambar (*flexibility*), (3) keaslian gambar (*originality*), dan (4) detail gambar (*elaboration*). Sedangkan untuk menilai kreatifitas verbal pada aspek narasi gambar cerita dikembangkan item pengukuran sebagai berikut: (1) menyusun judul sesuai dengan tema (*fluency*), (2) menyusun narasi sesuai dengan gambar ilustrasi (*fluency*), (3) adanya koheren antar narasi (*flexibility*), (4) diksi (*originality*), (5) banyaknya jumlah baris per narasi (*elaboration*). Untuk penilaian kreatifitas verbal aspek mengkomunikasikan gambar cerita yang dibuatnya meliputi penilaian: (1) kelancaran menyampaikan narasi (*fluency*), (2)

humoris dalam bercerita (*originality*), (3) keluwesan bercerita (*flexibility*), (4) detail cerita (*elaboration*). (5) fasih menyampaikan cerita dengan bahasa sendiri (*redefinition*)

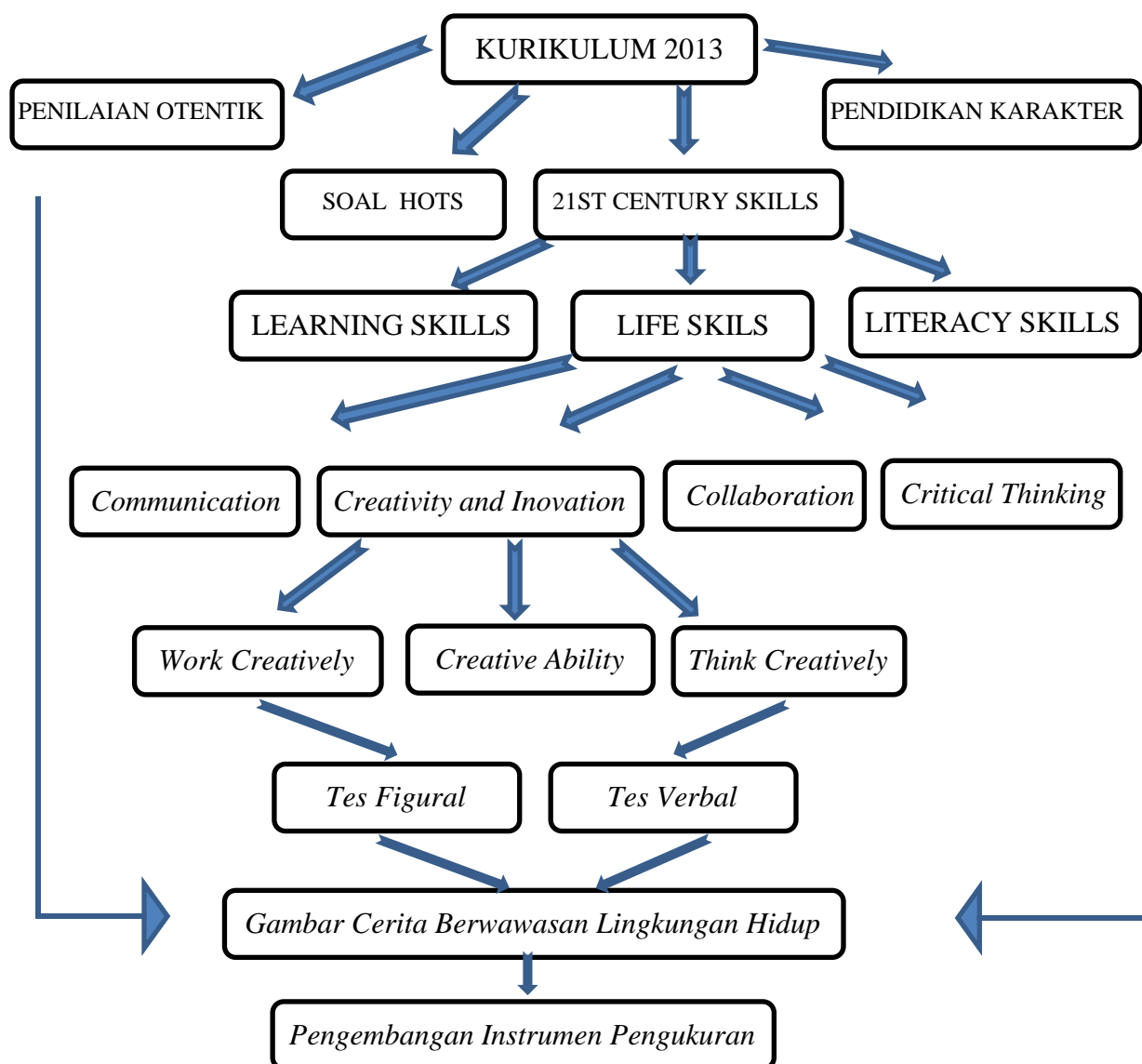
2.2.2 Gambar Cerita Berwawasan Lingkungan Hidup

Yang dimaksud gambar cerita adalah gambar seri yang dilengkapi dengan narasi sebagai penjelas cerita pada gambar. Antara gambar satu dan gambar berikutnya merupakan rangkaian cerita yang runut. Beberapa pendapat mengenai definisi gambar cerita sebagai berikut: 1) secara garis besar buku cerita bergambar merupakan cerita yang ditulis dengan gaya bahasa ringan yang dilengkapi dengan gambar yang menjadi satu kesatuan (Adipta, Maryaeni, & Hasanah, 2016, h.989).

Gambar cerita berwawasan lingkungan hidup artinya bahwa gambar cerita yang dibuat bertemakan pelestarian lingkungan, baik lingkungan biotik maupun lingkungan abiotik. Teknik penilaian yang sesuai untuk pembelajaran menggambar bentuk adalah penilaian kinerja. (Rahmawati, Widodo, & Susilaningih, 2016, h.58). Untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dapat menggunakan tes menulis cerita naratif dengan menggunakan pengukuran unsur-unsur kemampuan berpikir kreatif. Ciri-ciri kemampuan berpikir kreatif meliputi unsur-unsur kelancaran, keluwesan, dan keaslian (Rosalia, Laksono, & Sukartiningsih, 2016, h.167).

Unjuk kerja kemampuan bertindak dan berpikir kreatif siswa yang diukur meliputi kemampuan menggambar cerita, kemampuan menulis narasi cerita, dan kemampuan mengkomunikasikan gambar ceritanya di depan kelas. Ketiga aspek tersebut diukur berdasarkan ciri-ciri berpikir kreatif Guilford. Ciri-ciri tersebut meliputi: kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), penguraian/ memerinci (*elaboration*).

Untuk mempermudah pembahasan, Kerangka teoritis tersebut dapat digambarkan dalam bagan 2.1 berikut:



Bagan 2.1. Kerangka Teoritis

2.3 Kerangka Berpikir

Pengembangan kreativitas siswa merupakan tuntutan kurikulum dalam menghadapi tantangan abad 21. Hal baru yang ditekankan pada Kurikulum 2013 yaitu: penilaian otentik, soal evaluasi yang bersifat HOTS (*high order thinking skills*), pembelajaran karakter, dan ketrampilan abad 21. Ketrampilan abad 21 terdiri dari tiga komponen yaitu: *learning skills*, *literacy skills*, dan *life skills*. *Learning skills* terdiri dari empat ketrampilan yang biasa disebut 4C (*communication, collaboration, critical thinking, creativity and inovation*).

Pengembangan kreativitas tercantum di dalam kompetensi inti (KI) Kurikulum 2013 dengan istilah kemampuan keterampilan berfikir kreatif (*think creatively*) dan bertindak kreatif (*work creatively*). Kedua ketrampilan merupakan bagian dari definisi konsep kreativitas.

Untuk mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran secara tepat diperlukan assesmen yang valid dan reliabel. Demikian juga untuk mengetahui tingkat kreativitas siswa diperlukan sistem pengukuran otentik yang mampu mengukur kemampuan kreatif siswa yang valid dan reliabel. Untuk menghasilkan instrumen assesmen yang valid dan reliabel perlu dilakukan pengembangan instrumen penilaian berpikir dan bertindak kreatif .

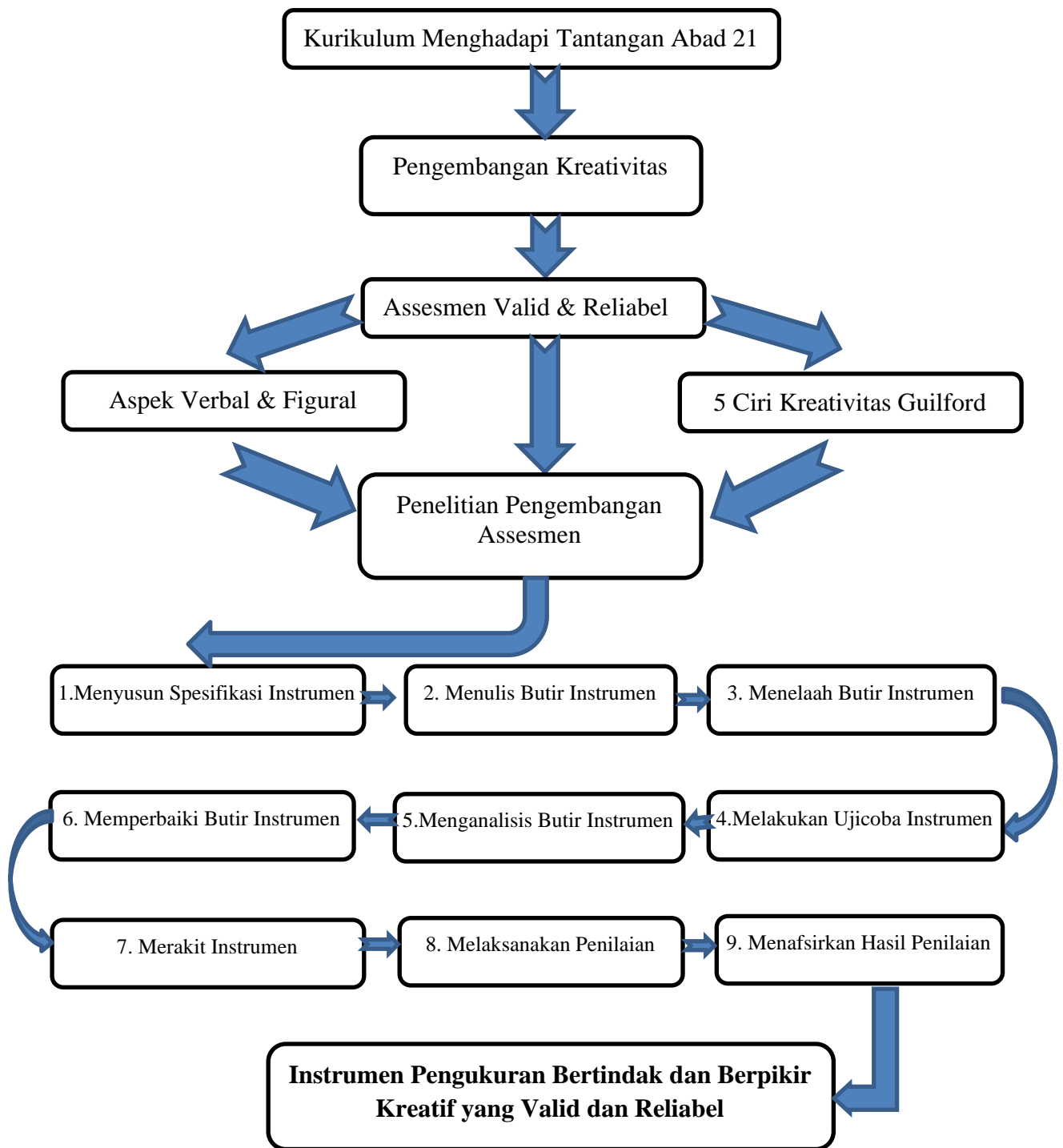
Mengacu pendapat Wallach dan Kogan bahwa kreativitas siswa dapat diukur melalui assesmen verbal dan assesmen figural (Rotter, Langland, & Berger, 2015, h.274). Dengan demikian untuk mengukur kreativitas siswa dapat menggunakan tes unjuk kerja berupa tes figural yaitu tes ketrampilan membuat gambar cerita dan tes verbal berupa tes ketrampilan menyusun narasi cerita serta ketrampilan mengkomunikasikannya. Tes unjuk kerja atau ketrampilan diukur menggunakan lembar pengamatan unjuk kerja.

Berdasarkan hasil penelitian Putra & Iqbal (2014, h.71) yang mengacu analisis Guilford bahwa ada lima ciri kreatifitas yaitu: kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), penguraian/ memerinci (*elaboration*). Ciri-ciri tersebut diterapkan dalam mengukur kreatifitas gambar cerita sehingga dirumuskan sebagai berikut: (1) kelancaran menggambar (*fluency*), (2) keluwesan gambar (*flexibility*), (3) keaslian gambar (*originality*), dan (4) detail gambar (*elaboration*). Sedangkan untuk mengukur kreatifitas verbal pada aspek narasi gambar cerita dikembangkan item pengukuran sebagai berikut: (1) menyusun judul sesuai dengan tema (*fluency*), (2) menyusun narasi sesuai dengan gambar ilustrasi (*fluency*), (3) adanya koheren antar narasi(*flexibility*), (4) diksi (*originality*), (5) banyaknya jumlah baris per narasi (*elaboration*). Untuk penilaian kreatifitas verbal aspek mengkomunikasikan gambar cerita yang dibuatnya meliputi penilaian: (1) kelancaran menyampaikan narasi (*fluency*), (2) humoris dalam bercerita (*originality*) , (3) keluwesan bercerita (*flexibility*), (4)

detail cerita (*elaboration*). (5) fasih menyampaikan cerita dengan bahasa sendiri (*redefinition*).

Untuk mengetahui validitas dan reliabilitas instrumen, konsep pengukuran yang tersusun harus diuji melalui penilaian ahli maupun uji secara empirik. Model pengembangan adalah model konseptual sehingga model instrumen penilaian yang dihasilkan merupakan analisis faktor-faktor yang ada di dalam instrumen penilaian bertindak dan berpikir kreatif berbasis gambar cerita dan narasi. Setiap komponen penilaian dijabarkan ke dalam indikator-indikator selanjutnya dijabarkan ke dalam bentuk item-item pernyataan. Langkah pengembangan instrumen yang akan ditempuh sebagai berikut: 1) menyusun spesifikasi instrumen pengukuran, 2) menulis butir instrumen pengukuran, 3) menelaah butir instrumen pengukuran, 4) melakukan ujicoba instrumen pengukuran, 5) menganalisis butir instrumen pengukuran, 6) memperbaiki butir instrumen pengukuran, 7) merakit instrumen pengukuran, 8) melaksanakan pengukuran, 9) menafsirkan hasil pengukuran.

Berpijak pada penelitian pengembangan instrumen tersebut akan dihasilkan instrumen pengukuran kemampuan bertindak dan berpikir kreatif yang valid dan reliabel. Instrumen pengukuran yang valid dan reliabel akan mampu memberikan gambaran kondisi kreativitas siswa dalam proses pembelajaran. Hasil pengukuran yang akurat akan membantu guru dalam mengevaluasi pembelajarannya serta mampu memberikan keputusan terhadap kondisi kemampuan kreatif siswa. Hasil evaluasi yang tepat akan membantu guru dalam menentukan tindak lanjut pembelajarannya. Evaluasi yang tepat akan membantu mengambil keputusan yang tepat. Untuk mempermudah pemahaman, alur kerangka berpikir dapat dilihat pada bagan 2.2 berikut.



Bagan 2.2. Kerangka Berpikir

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1. Simpulan

Berdasarkan uji ahli dan uji empirik terhadap instrumen kemampuan bertindak dan berpikir kreatif berbasis gambar cerita dapat disimpulkan:

1. Instrumen pengukuran kemampuan bertindak dan berpikir kreatif berbasis gambar cerita yang dikembangkan valid dan reliabel menurut penilaian ahli. Hasil analisis terhadap penilaian ketiga *rater* terhadap instrumen menggunakan rumus Aiken' V diperoleh nilai koefisien r_{xy} semua item lebih dari 0,30. Nilai koefisien reliabilitas antar *rater* berdasarkan formula Hoyt diperoleh nilai koefisien 0,924. Nilai koefisien tersebut lebih tinggi dari batas penerimaan ideal 0,70.
2. Instrumen pengukuran kemampuan bertindak dan berpikir kreatif berbasis gambar cerita yang dikembangkan valid dan reliabel berdasarkan uji empiris. Luaran analisis model Rasch pada uji empirik instrumen menunjukkan hasil nilai koefisien reliabilitas person 0,90 berdasarkan kriteria mengindikasikan konsistensi respon siswa termasuk kategori bagus. Nilai reliabilitas instrumen 0,97 mengindikasikan bahwa kualitas butir-butir instrumen $>0,94$ termasuk kategori istimewa. Nilai koefisien Cronbach Alpha (KR-20) *Person Raw Score "Test" Reliability* yang mengukur reliabilitas interaksi antara person dan butir-butir soal secara keseluruhan menunjukkan hasil nilai 0,91.
3. Instrumen terdiri dari dua faktor figural dan faktor verbal yang tersusun dari 21 item berdasarkan analisis faktor unidimensi. Faktor figural terdiri dari 10 item, dimensi verbal terdiri dari 11 item. Sepuluh item dimensi figural terdiri dari item: (1) proporsi atau ukuran antar komponen gambar, (2) pewarnaan gambar, (3) kecepatan menyelesaikan gambar dalam waktu 2 jam pelajaran, (4) kelancaran membuat sketsa gambar, (5) kesesuaian judul dengan tema, (6) judul menarik, (7) komposisi atau keseimbangan gambar dan bidang, (8) rinci setiap bagian gambar, (9) keaslian gambar, (10) keluwesan hasil gambar. Faktor verbal terdiri dari dua sub dimensi yaitu aspek menulis narasi pada gambar dan aspek mengkomunikasikan gambar cerita. Aspek menulis narasi

meliputi item: (1) menyusun narasi sesuai tema, (2) keaslian ide tulisan /unik, (3) menyusun narasi sesuai gambar ilustrasi, (4) adanya koheren antar narasi, (5)keindahan bahasa, (6) banyaknya jumlah baris per narasi, (7) struktur kalimat lengkap/ SPOK. Aspek mengkomunikasikan gambar cerita terdiri dari item: (8) kelancaran menyampaikan narasi cerita, (9) keluwesan bahasa tubuh saat bercerita, (10) bercerita dengan bahasa sendiri secara fasih, (11) menceritakan dengan kalimat yang rinci.

5.2. Saran

Instrumen ini dapat dipergunakan untuk mengukur kemampuan bertindak dan berpikir kreatif berbasis gambar cerita untuk siswa Sekolah Dasar kelas 5. Penggunaan instrumen pengukuran untuk siswa yang usianya di bawahnya atau di atasnya masih memerlukan penelitian lebih lanjut.

DAFTAR RUJUKAN

- Adipta, H., Maryaeni, Hasanah, M. 2016. "Pemanfaatan Buku Cerita Bergambar". *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 1 (5): 989–992.
- Alghafri, A.S.R & Nizam, Hairul Bin Ismail. 2014. "The Effects of Integrating Creative and Critical Thinking on Schools Student's Thinking". *International Journal of Social Science and Humanity*, 4 (6): 518-525.
- Allen, M.J & Yen, W.M. 1979. *Introduction to Measurement Theory*. California: Brooks/ Cole Publishing Company
- Ambaryani, Airlanda. G.S. 2017. "Pengembangan Media Komik Untuk Efektifitas Dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik". *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, 3 (1): 19-28
- Appulembang, Yeni Anna. 2017. "Norma Kreativitas Menggunakan Torrance Test Of Creativity Thinking Untuk Anak Usia 6-12 Tahun" *Provitas Jurnal Psikologi Pendidikan*, 9 (1): 41-57
- Ariffin, S.R, Omar,B., Isa, A. Sharif, S. 2010."Validity And Reliability Multiple Intelligent Item Using Rasch Measurement Model". *Procedia Social and Behavioral Sciences* 9 (2010): 729–733
- Azwar, Saifuddin. 2017. *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwar, Saifuddin. 2015. *Tes Prestasi Fungsi dan Pengembangan Pengukuran Prestasi Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Carter, Philip. 2009. *Test And Assess Your Brain Quotient Discover Your True Intelligence With Tests Of Aptitude, Logic, Memory, EQ, Creative And Lateral Thinking*. 120 Pentonville Road 525 South 4th Street, #241 London N1 9JN Philadelphia PA 19147 United Kingdom USA
[Www.Koganpage.Com](http://www.koganpage.com)
- Cramond, B., Morgan, J.M., Bandalos, D., & Zuo,L. 2005. "A Report on the 40-Year Follow-Up of the Torrance Tests of Creative Thinking: Alive and Well in the New Millenium". *Gifted Child Quarterly Fall*, 49 (4), 283-291.
- Din, R., Ahmad, M., Faisal Kz1, M., Sidek,N.M., Karim, A.A., Johar, N.A., Jussof, K., Zakaria, M.S., Mastor, K.A., & Ariffin, S.R. 2009. "Validity and Reliability of the e-Learning Style Questionnaire (eLSE) Version 8.1 Using the Rasch Measurement Model" *Journal of Quality Measurement and Analysis (Jurnal Pengukuran Kualiti dan Analisis) JQMA* 5(2): 15-27
- Fahyuni, E. F., & Bandonno, A. 2017. "The Use Of Value Clarification Technique-Based- Picture Story Media As An Alternative Media To Value Education

- In Primary School". *Harmonia: Journal of Arts Research And Education*, 17(1): 68-74.
- Fuadi, Sumaryanto, T. & Lestari, W. 2015. "Pengembangan Instrumen Penilaian Psikomotor Pembelajaran IPA Materi Tumbuhan Hijau Berbasis *Starter Experiment Approach* Berwawasan Konservasi" *Journal of Educational Research and Evaluation*, 4 (1): 1-11.
- Hayati, S. & Lailatussaadah. 2016."Validitas dan Reliabilitas Instrumen Pengetahuan Pembelajaran Aktif, Kreatif dan Menyenangkan (PAKEM) Menggunakan Model Rasch". *Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA*. 16 (2): 169-179.
- Hoffmann, A. .F & Liporace, M.F. 2017. "Graphic Creativity Assessment: Psychometric Properties in College Students From Buenos Aires". *Psychological Thought*, 10 (1), 60–79.
- Honeck, E. 2016. "Inspiring Creativity in Teachers to Impact Students". In *Torrance Journal for Applied Creativity*. Edited by Joan Franklin Smutny. Published by the Midwest Torrance Center for Creativity/The Center for Gifted, Glenview, IL, in partnership with the Torrance Center for Creativity and Talent Development at the University of Georgia. www.centerforgifted.org
- Ismiyatin, Suciati, & Harlita. 2015. "Improvement Efforts Verbal Creativity Through Learning Cycle (5e) With Affinity Diagram At Biology Leasson In Class X6 At SMA 3 Boyolali In Academic Year 2012/2013". *Jurnal Pendidikan Biologi*, 7 (2): 5-15.
- Jusoh, M.S., Amlus, M.H., Osman, A., & Abidin, R. 2014. "Development and Validation of A Multidimensional Measure: Manufacturing Practices, Knowledge Transfer and Manufacturing Capabilities in Malaysian Manufacturing Companies". *Australian Journal of Basic and Applied Sciences*. 8 (12): 25-29
- Joy, S.P & Breed, K. 2012. "Innovation Motivation, Divergent Thinking, And Creative Story Writing: Convergence and Divergence Across The Torrance Tests And TAT". *Imagination, Cognition And Personality*, 32(2): 179-195.
- Karpova, E., Marcketti, S.B, & Barker, J. 2011. "The Efficacy of Teaching Creativity: Assessment of Student Creative Thinking Before and After Exercises". *Clothing & Textiles Research Journal*, 29(1): 52-66.

- Kartowagiran, B. & Jaedun, A. 2016.” Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP): Implementasi Asesmen autentik Di SMP”. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 20 (2): 131-141.
- Kim, K.H. 2006. “Is Creativity Unidimensional or Multidimensional? Analyses of the Torrance Tests of Creative Thinking”. *Creativity Research Journal*, 18 (3): 251–259.
- Kim, K.H. 2011.”The Creativity Crisis: The Decrease In Creative Thinking Scores On The Torrance Tests Of Creative Thinking”. *Creativity Research Journal*, 23(4): 285–295
- Kim, K.H., Lee, J.S. 2018. “CQ: Creativity Quotient For Climates, Attitudes, And Thinking Skills With Eye-Tracking”. *Proc IMechE Part C:J Mechanical Engineering Science*, 0(0): 1–11
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2017. *Organ Gerak Hewan dan Manusia Buku Guru Tema 1 Edisi Revisi*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2016. *Dinamika Kurikulum/ Perubahan KI & KD*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Dasar.
- Khumaedi, Muhammad. 2012.“Reliabilitas Instrumen Penelitian Pendidikan”. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 12(1): 25-30.
- Majid, N.K, Raharjo, T.J, & Supriyadi 2017. “Pengembangan Instrumen Asesmen Otentik Unjuk Kerja pada Mata Pelajaran IPA di SDN Jlamprang dan SDN Wonosari 03 Kabupaten Batang” *Journal of Educational Research and Evaluation*, 6 (1): 55-62.
- Mardapi, Djemari. 2015. *Pengukuran Pengukuran & Evaluasi Pendidikan*. Yogyakarta: Nuha Medika.
- Mardiana & Suyata, P. 2017.”Evaluating The Philosophical Foundation Of 2013 Curriculum”. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 21(2): 175-188.
- Marhaeni A.A.I.N & Artini L. P. 2015.”Asesmen Autentik Dan Pendidikan Bermakna: Implementasi Kurikulum 2013”. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(1): 499-511.
- Munandar, Utami. 2014. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Nafis. Z.F.N & Sapir. 2016."Pengembangan Media Pembelajaran Komik Audio Visual Bagi Pembelajaran Ekonomi Materi Kurs Valuta Asing Di SMA Negeri 8 Malang". *Jurnal Pendidikan Ekonomi. JPE*, 9 (2): 156-164.
- Putra, P.D.A & Iqbal, M. 2014."Implementation of Digital Comic to Improve Creative Thinking Ability in Integrated Science Study". *International Conference on Mathematic Science and Education 2014*. Faculty of Mathematic and Natural Sciences Semarang State University 71-74.
- Rahmawati. Y , Widodo. J, & Susilaningsih. E. 2016."Metode Outdoor Learning Dalam Menggambar Bentuk Berbasis Panduan Kinerja Siswa". *Journal of Educational Research and Evaluation (JERE)*, 5 (1): 57-63.
- Richardo R, Mardiyana, & Saputro D.R.S. 2014."Tingkat Kreativitas Siswa Dalam Memecahkan Masalah Matematika Divergen Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa (Studi Pada Siswa Kelas Ix MTs Negeri Plupuh Kabupaten Sragen Semester Gasal Tahun Pelajaran 2013/ 2014)". *Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika*, 2 (2): 141 – 15.
- Rhosalia, L.A, Laksono K, & Sukartiningsih,W. 2016."Kemampuan Berpikir Kreatif Dalam Menulis Naratif Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Di Kecamatan Gayungan Surabaya". *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 2 (2): 166-174.
- Rotter. D.M, Langland. L., & Berger. D. 1971."The Validity Of Tests Of Creative Thinking In Seven-Year-Old Children". *Downloaded from gcq.sagepub.com at Simon Fraser Library on May 30, 2015: 273-296*.
- Rhosalia, L.A, Laksono, K, Sukartiningsih, W. 2016. "Kemampuan Berpikir Kreatif Dalam Menulis Naratif Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Di Kecamatan Gayungan Surabaya". *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, 2 (2): 166-174.
- Runco, M.A. & Acar, S. 2012."Divergent Thinking as an Indicator of Creative Potential". *Creativity Research Journal*, 24(1): 1–10.
- Rusilowati, Ani. 2017. *Pengembangan Instrumen Pengukuran*. Semarang: Unnes Press
- Samino, F.A. 2009. Hubungan Berpikir Kreatif Dan Kemampuan Membaca Pemahaman Dengan Kemampuan Menulis Cerpen Siswa Kelas V Sekolah Dasar Strada Bhakti Nusa. *Jurnal Pendidikan Dasar (JPD)*, 091 (08): 98-108.
- Samsudi. 2006. *Disain Penelitian Pendidikan*. Semarang: UNNES Press.

- Setyosari, Punaji. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Grup.
- Robert, J.S. 2012." The Assessment of Creativity: An Investment-Based Approach". *Creativity Research Journal*, 24(1): 3–12
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi. A. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sumintono, B. & Widhiarso, W. 2015. *Aplikasi Pemodelan Rasch Pada Assesment Pendidikan*. Cimahi: Trim Komunikata.
- Sumintono, B. 2016. "Aplikasi Pemodelan Rasch pada Asesmen Pendidikan: Implementasi Pengukuran Formatif (*assessment for learning*)". *Research Gate: Conference Paper March 2016*. publication at: <https://www.researchgate.net/publication/298787148>.
- Ulfatin, N. 2015. *Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan: Teori dan Aplikasinya*. Malang: Media Nusa Creative
- Urban, K.K. 2005."Assessing creativity: The Test for Creative Thinking - Drawing Production (TCT-DP)". *International Education Journal*, 6(2): 272-280.
- Utomo T, Wahyuni D, Hariyadi. S. 2014."Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning) Terhadap Pemahaman Konsep Dan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa". *Jurnal Edukasi UNEJ* , I (1): 5-9
- Wahyuni, L.G.E, Pratiwi, N.P.A. 2017."Keautentikan Asesmen Guru Dalam Konteks K13". *Seminar Nasional Riset Inovatif 2017*: 658-665
- Wibisono, S. 2014. "Aplikasi Model Rasch untuk Validasi Instrumen Pengukuran Fundamentalisme Agama bagi Responden Muslim" *Jurnal Pengukuran Psikologi dan Pendidikan Indonesia*, III (3): 729-750
- Widoyoko, E. P. 2017. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

**ANGKET PENELITIAN ANALISIS KEBUTUHAN INSTRUMEN
PENGUKURAN KEMAMPUAN BERTINDAK DAN BERPIKIR KREATIF
TENTANG PEMBUATAN GAMBAR CERITA**

Petunjuk Pengisian Angket:

- a. Mohon angket ini diisi untuk menjawab seluruh pertanyaan yang telah disediakan!
- b. Pilihlah sesuai dengan keadaan yang sebenarnya dengan memberi tanda silang (X) pada kolom yang tersedia!
- c. Jawaban saudara tidak ada yang salah, oleh karenanya isilah dengan kondisi riil!
- d. Terima kasih atas kesediaan saudara mengisi angket penelitian ini.

NO	PERNYATAAN	PILIHAN JAWABAN	
		Ya	Tidak
1	Kelas anda menggunakan Kurikulum 2013		
2	Kelas anda mengajarkan materi tentang pembuatan gambar cerita		
3	Anda menggunakan rubrik untuk menilai kemampuan siswa dalam membuat gambar cerita		
4	Rubrik pengukuran yang digunakan merupakan rubrik yang berasal dari buku guru		
5	Rubrik pengukuran yang digunakan merupakan rubrik buatan guru		
6	Rubrik pengukuran menilai kemampuan kreatif siswa secara holistic (meliputi semua aspek pengukuran)		
7	Rubrik pengukuran menilai aspek-aspek gambar karya siswa		
8	Rubrik pengukuran menilai aspek-aspek narasi karya siswa		
9	Rubrik yang sudah ada praktis / mudah dipraktikkan		
10	Anda membutuhkan instrument pengukuran kemampuan bertindak dan berpikir kreatif melalui gambar cerita		

....., Juli 2018

Guru / Responden

PEDOMAN WAWANCARA

Hari / tanggal wawancara :
Tempat wawancara :
Waktu :
Responden :

1. Perkenalan:

- memperkenalkan diri
- menanyakan kabar responden

2. Wawancara inti:

- Apakah kelas anda menggunakan Kurikulum 2013?
- Sejak kapan?
- Berapa kelas yang sudah menggunakan kurikulum 2013?
- Bapak / Ibu mengajar kelas berapa?
- Apakah kelas anda mengajarkan materi tentang pembuatan gambar cerita?
- Bagaimana cara anda melaksanakan pengukuran gambar cerita?
- Apakah anda menggunakan rubrik untuk menilai kemampuan siswa dalam membuat gambar cerita?
- Apakah rubrik pengukuran yang anda gunakan merupakan rubrik yang berasal dari buku guru atau rubrik buatan guru?
- Aspek apa saja yang dinilai dari kemampuan kreatif siswa dalam membuat gambar cerita?
- Aspek apa saja yang anda nilai dari gambar karya siswa ?
- Aspek apa saja yang anda nilai dari narasi pada gambar cerita karya siswa ?
- Apakah rubrik yang sudah ada praktis / mudah dipraktikkan ?
- Apakah anda membutuhkan instrument pengukuran untuk menilai kemampuan siswa bertindak dan berpikir kreatif dalam membuat gambar cerita?

3. Penutup

- Mengucapkan terima kasih atas kesediaannya diwawancarai.
- Mendoakan semoga sukses dalam melaksanakan tugas sebagai guru.

- Mohon pamit

- Catatan: persiapkan alat bantu wawancara berupa alat perekam!

**DAFTAR CHEK INSTRUMEN PENGUKURAN KEMAMPUAN
BERTINDAK DAN BERPIKIR KREATIF**

Berilah tanda centang (√) pada kolom sesuai hasil pengamatan!

No	Aspek Pengamatan	Ada	Tidak	Keterangan
1	Apakah ada kompetensi inti (KI) tentang kemampuan bertindak dan berpikir kreatif pada kurikulum 2013			
2	Apakah ada kompetensi dasar tentang membuat gambar cerita ?			
3	Guru mempunyai instrument pengukuran kemampuan bertindak dan berpikir kreatif dalam membuat gambar cerita			
4	Guru menggunakan rubrik untuk menilai kemampuan siswa dalam membuat gambar cerita			
5	Rubrik pengukuran yang digunakan merupakan rubrik yang berasal dari buku guru			
6	Rubrik pengukuran yang digunakan merupakan rubrik buatan guru			
7	Rubrik pengukuran menilai kemampuan kreatif siswa secara holistik (meliputi semua aspek pengukuran)			
8	Rubrik pengukuran menilai aspek-aspek gambar karya siswa			
9	Rubrik pengukuran menilai aspek-aspek narasi karya siswa			
10	Rubrik yang sudah ada praktis / mudah dipraktikkan			

....., Mei 2019

Peneliti

Suraji

**DAFTAR CHEK PENGUKURAN AHLI
INSTRUMEN PENGUKURAN KEMAMPUAN BERTINDAK DAN
BERPIKIR KREATIF
(KESESUAIAN ISI)**

Berilah tanda centang (√) pada kolom sesuai hasil pengukuran saudara terhadap kesesuaian isi instrumen pengukuran!

No	Indikator Instrumen	1 Tidak Sesuai	2 Kurang Sesuai	3 Cukup Sesuai	4 Sesuai	5 Sangat Sesuai	Saran
1	Item 1						
2	Item 2						
3	Item 3						
4	Item 4						
5	Item 5						
6	Item 6						
7	Item 7						
8	Item 8						
9	Item 9						
10	Item 10						
11	Item 11						
12	Item 12						
13	Item 13						
14	Item 14						
15	Item 15						
16	Item 16						
17	Item 17						
18	Item 18						
19	Item 19						
20	Item 20						
21	Item 21						
22	Item 22						
23	Item 23						
	Jumlah						

....., Januari 2019

Penilai I / II / III

.....

**REKAP PENGUKURAN AHLI
INSTRUMEN PENGUKURAN KEMAMPUAN BERTINDAK DAN
BERPIKIR KREATIF
(KESESUAIAN ISI)**

No	Indikator Instrumen	Ahli 1	Ahli 2	Ahli 3	Rata-rata
1	Item 1				
2	Item 2				
3	Item 3				
4	Item 4				
5	Item 5				
6	Item 6				
7	Item 7				
8	Item 8				
9	Item 9				
10	Item 10				
11	Item 11				
12	Item 12				
13	Item 13				
14	Item 14				
15	Item 15				
16	Item 16				
17	Item 17				
18	Item 18				
19	Item 19				
20	Item 20				
21	Item 21				
22	Item 22				
23	Item 23				

....., Maret 2019

Peneliti

.....