

BAB I

PENDAHULUAN

Bab satu berisi latar belakang penelitian tentang isu pentingnya pengembangan instrumen kreativitas peserta didik di Sekolah Dasar, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

1.1 Latar Belakang Masalah

Kreativitas adalah keterampilan berpikir yang disorot dalam kerangka abad ke-21 yang penting dan sangat penting untuk pembelajaran, pekerjaan, dan kehidupan sehari-hari. Menumbuhkan kreativitas telah menjadi salah satu tujuan di sekolah-sekolah di berbagai negara. Namun, hal itu sulit dicapai karena, pendidikan dan kreativitas dipisahkan dari kurikulum dan pembelajaran di sekolah. Pendidikan kreativitas dipandang sebagai keterampilan yang dapat diperoleh melalui kegiatan di luar kelas yang dirancang hanya untuk melatih keterampilan berpikir khusus (Cho et al., 2013). Padahal sebagai keterampilan hidup yang esensial kreativitas adalah kunci dari proses belajar yang perlu dikembangkan dalam *setting* pendidikan (Urban, 1991; Huang et al., 2021). Pendidikan tidak cukup hanya memberikan akses informasi kepada peserta didik, tetapi dituntut untuk mengembangkan kreativitas untuk menghadapi perkembangan dunia kerja yang cepat dan kompleks (Zainudin et al., 2019). Pendidik saat ini berfokus pada seperangkat rekomendasi yang disebut keterampilan abad 21 yang di antaranya adalah keterampilan kreativitas.

Sekolah sebagai lembaga pendidikan perlu memberikan kontribusi yang besar terhadap pengembangan kreativitas peserta didik (Guo & Woulfin, 2016). Namun kenyataannya pada saat ini sekolah rata-rata lebih menuntut peserta didik untuk berpikir logis dan menuntut keseragaman jawaban yang paling tepat terhadap suatu persoalan. Sehingga, kurang memberikan latihan berpikir kreatif pada peserta didik. Pendidikan di sekolah lebih berorientasi pada pengembangan kecerdasan daripada pengembangan kreativitas, sedangkan kecerdasan dan kreativitas

Lulu Noorkholisoh, 2023

PENGEMBANGAN INSTRUMEN KREATIVITAS PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

merupakan dua hal yang penting untuk mencapai keberhasilan dalam belajar dan dalam kehidupan (Munandar, 2014).

Pondasi ada di mempersiapkan sumber daya manusia (SDM) ada di Sekolah Dasar (SD), pada tingkatan ini peserta didik harus sudah mulai dikenalkan dengan keterampilan-keterampilan yang diperlukan dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran dan keterampilan di era ini. Keterampilan-keterampilan tersebut berupa keterampilan berpikir kreatif (*creative thinking*), berpikir kritis dan pemecahan masalah (*critical thinking and problem solving*), berkomunikasi (*communication*), dan berkolaborasi (*collaboration*) atau yang biasa disebut dengan 4C (Piiro, 2011). Pentingnya penguasaan berbagai keterampilan di abad 21 ini dapat dijadikan sebagai sarana kesuksesan dalam hidup baik di lingkungan sosial masyarakat maupun di lingkungan pendidikan dan pembelajaran.

Peserta didik di sekolah memiliki tingkat kreativitas yang berbeda-beda. Ciri peserta didik yang kreatif adalah mandiri, antusias, rajin, tekun, berjiwa petualang, selalu penasaran, imajinatif, terbuka terhadap pengalaman baru dan toleransi, hal ini relatif konsisten dari waktu ke waktu (MacKinnon, 2014). Setiap individu memiliki bakat kreatif yang harus dikembangkan, apabila tidak dikembangkan maka bakat tersebut akan terpendam dan tidak dapat diwujudkan (J. Guilford, 1957). Pada anak usia sekolah dasar terjadi penurunan kreativitas di tingkat kelas empat dikenal dengan *fourth grade slump in creativity*, penurunan ini tepatnya terjadi di ujung kelas tiga atau di awal kelas empat dimana hampir pada semua skor pada aspek kemampuan berpikir divergen yaitu *fluency*, *flexibility*, dan *originality* mengalami penurunan (Torrance, 1968). Hal ini menunjukkan urgensi pengukuran dan pengembangan kreativitas di sekolah dasar. Untuk mengetahui tingkat kreativitas peserta didik, guru membutuhkan alat ukur atau instrumen yang digunakan untuk mengetahui seberapa besar dan sejauh mana tingkat kreativitas peserta didik, mendapatkan hasil pengukuran yang benar maka diperlukan instrumen yang valid dan reliabel.

Validitas dan reliabilitas instrumen mampu memberikan hasil pengukuran yang menggambarkan keadaan yang sebenarnya, sebagai alat pengumpul data instrumen perlu di uji validitas dan reliabilitasnya. Validitas menguji sejauh mana

Lulu Noorkholisoh, 2023

PENGEMBANGAN INSTRUMEN KREATIVITAS PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

instrumen dapat memberikan hasil yang akurat dan tepat terhadap konstruk yang ingin diukur (Gall et al., 2003). Dalam konteks penelitian, validitas instrumen menunjukkan sejauh mana instrumen tersebut mampu menggambarkan konsep atau variabel yang diteliti secara akurat. Reliabilitas adalah ukuran sejauh mana suatu instrumen pengukuran dapat menghasilkan hasil yang konsisten dan dapat diandalkan ketika digunakan secara berulang atau dalam situasi yang berbeda-beda (Gall et al., 2003). Reliabilitas berfokus pada kestabilan dan kekonsistenan hasil yang diperoleh dari instrumen tersebut.

Instrumen kreativitas yang valid mampu mengukur dengan akurat sejauh mana individu memiliki kemampuan dan potensi kreatif. Validitas instrumen kreativitas menunjukkan sejauh mana instrumen tersebut dapat mengukur aspek-aspek penting dari kreativitas secara tepat diantaranya dalam *content validity* akan memastikan bahwa instrumen mencakup berbagai aspek penting dari kreativitas, seperti *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration* (Pichotac et al., 2020). Dengan menggunakan instrumen kreativitas yang valid dapat diperoleh informasi yang lebih berguna dan dapat diandalkan tentang kemampuan kreatif individu yang dapat digunakan untuk tujuan penelitian, evaluasi, pengembangan, dan pengambilan keputusan terkait kreativitas. Sedangkan, instrumen kreativitas yang tidak valid akan menghasilkan data yang tidak dapat diandalkan, menghasilkan bias atau distorsi dalam pengukuran kreativitas yang mengarah pada kesalahan dalam penilaian kreativitas individu (Pichotac et al., 2020). Kesalahan dalam mengukur kreativitas individu pada akhirnya menyebabkan kesulitan dalam mengidentifikasi dan menginterpretasikan individu yang memiliki kemampuan kreatif yang lebih tinggi atau lebih rendah .

Instrumen kreativitas yang reliabel mampu memberikan hasil yang konsisten dan dapat diandalkan ketika digunakan berulang kali atau dalam situasi yang berbeda. Dengan instrumen kreativitas yang reliabel hasil pengukuran dapat diandalkan untuk menggambarkan tingkat kreativitas individu atau kelompok secara konsisten dan data yang dihasilkan dapat digunakan sebagai dasar yang kuat untuk analisis, evaluasi, atau pengambilan keputusan terkait kreativitas (Carson et al., 2005). Sedangkan, instrumen kreativitas yang tidak reliabel akan menghasilkan

data yang tidak konsisten, hasil pengukuran yang diperoleh mungkin berbeda secara signifikan pada penggunaan yang berbeda, tanpa adanya perubahan yang signifikan dalam tingkat kreativitas individu atau kelompok yang diukur. Hal ini menyebabkan ketidakpastian dalam data yang diperoleh, dan sulit untuk memperoleh gambaran yang akurat tentang tingkat kreativitas individu serta kesalahan dalam menyimpulkan dan mengambil keputusan terkait kreativitas.

Penelitian yang menguji validitas dari instrumen *Torrance Test of Creative Thinking* (TTCT) pada 59 orang di Brazil menggunakan korelasi *person* menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara pencapaian kreatif dan indikator kreatif dalam TTCT. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini menunjukkan bahwa pemikiran divergen (*fluency, flexibility, dan originality*) dalam TTCT telah memberikan validitas prediktif yang baik dimana hasil pengukuran kreativitas menggunakan TTCT mampu memprediksi pencapaian dan prestasi belajar peserta didik (Weschler, 2006).

Perdebatan mengenai sifat kreativitas apakah unidimensional atau multidimensi dimana sebagian besar perdebatan mengarah pada alat ukur tes kreativitas yang paling banyak digunakan yaitu *Torrance Tests of Creative Thinking* (TTCT). Penelitian Kim et al., (2006) ini menggunakan data dari 1.000 taman kanak-kanak (usia 5-7), 1.000 siswa kelas tiga (usia 7-11) dan 1.000 siswa kelas enam (usia 10-13). Analisis faktor konfirmatori dilakukan untuk model dua faktor dan model satu faktor untuk menentukan mana yang lebih cocok dengan data. Pengukuran invariant lintas gender dan tingkat kelas dinilai menggunakan beberapa analisis kelompok. Temuan menunjukkan bahwa struktur skor TTCT konsisten dengan teori dua faktor. Hasil analisis kelompok ganda menunjukkan bahwa parameter model untuk kelompok gender lebih invarian daripada tingkat kelas dalam menentukan kecocokan model.

Evaluasi terhadap sifat psikometrik dari *Thinking Creatively in Action and Movement* (TCAM) pada penelitian Zachopoulou et al., (2009) terhadap 115 anak usia prasekolah mendapatkan hasil yang tampaknya mendukung sifat psikometrik TCAM untuk anak usia prasekolah. Menunjukkan bahwa tes TCAM adalah instrumen yang valid dan reliabel untuk mengukur gerakan kreatif pada anak

prasekolah. Lebih khusus lagi, TCAM menghasilkan konsistensi internal yang memadai untuk mengukur dimensi kreativitas motorik anak.

Pengukuran validitas dan reliabilitas *Torrance Test of Creative Thinking* (TTCT) pada 1015 peserta didik (614 laki-laki dan 401 perempuan) yang dipilih melalui *multiple-stage sampling* dari 22 wilayah di Teheran (Rad et al., 2010). Validitas diukur menggunakan *concurrent validity* dan *content validity* serta pengujian reliabilitas menunjukkan bahwa koefisien korelasi subskala tes (TTCT dan CT) kecuali kategori elaborasi yang tidak berkorelasi dengan subskala lainnya. Koefisien reliabilitas *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration* yang diberikan menggunakan *test retest* rendah mungkin disebabkan oleh kesadaran siswa akan tujuan dan kualitas *item* atau keengganan mereka mengenai pelaksanaan ulang tes. Perbandingan rata-rata antara kelompok laki-laki dan perempuan menunjukkan bahwa nilai rata-rata peserta didik perempuan dalam *fluency*, *originality* dan nilai total TTCT lebih tinggi daripada laki-laki. Temuan ini menunjukkan bahwa perempuan memiliki kompetensi mental yang lebih tinggi daripada laki-laki dalam memperhatikan kompetensi suatu topik.

Di antara tes kreativitas yang tersedia, terdapat dua versi dalam *Torrance Tests of Creative Thinking* yaitu Verbal dan Figural (TTCT-V dan F) yang paling sering digunakan. Penelitian Kim (2017) tentang hubungan antara kedua versi (verbal dan figural) terhadap 994 partisipan mulai dari serta anak-anak prasekolah hingga orang dewasa dan di uji reliabilitas lintas gender. Hasil penelitian menunjukkan bahwa skor pada kedua versi berhubungan secara signifikan, namun TTCT-F adalah ukuran kreativitas yang lebih komprehensif, reliabel, dan valid daripada TTCT-V. Kemampuan *elaboration* perempuan lebih baik daripada laki-laki karena perempuan fokus berpikir mendalam dan mengungkapkan pemikiran kompleks sedangkan laki-laki paling baik dalam *originality*.

Instrumen *Torrance Test of Creative Thinking* (TTCT) telah diuji validitas dan reliabilitasnya serta terbukti untuk kedua komponen (Verbal dan Figural) selama enam dekade melalui aplikasi di lebih dari 2.000 penelitian di seluruh dunia dan telah diterjemahkan ke dalam 35 bahasa. Lebih dari 50 tahun penelitian,

termasuk studi reliabilitas dan validitas, telah menjadikan TTCT sebagai ukuran kreativitas yang paling banyak digunakan dan terkenal di dunia (Plucker, 2018).

Area yang terabaikan pada penelitian tentang pengembangan instrumen kreativitas anak adalah pada bagian teknik analisis data. Dimana kebanyakan penelitian menggunakan analisis data menggunakan teori klasik dalam mengukur validitas dan reliabilitas instrumen, sedangkan terdapat analisis data model *rasch* yang mampu mengukur sampai pada tingkat *item* dan *person*. Sebanyak 95% pengukuran dalam kajian psikologi masih dikembangkan berdasarkan pendekatan teori tes klasik padahal sudah banyak kritik yang ditujukan pada pendekatan ini (Wibisono, 2018). *Rasch* Model adalah metode analisis instrumen yang merupakan pelengkap dari kekurangan model-model sebelumnya (Nurhudaya et al., 2019). *Rasch* Model dapat digunakan untuk mengukur tingkat kesulitan soal, menganalisis kualitas soal dalam instrumen, mengetahui tingkat abilitas siswa, mengetahui adanya soal-soal yang bias, sampai dengan mengetahui adanya siswa yang mencontek ketika mengisi instrumen penilaian kreativitas. *Rasch* Model dapat mengukur data yang lebih baik dan akurat daripada model lainnya, serta memenuhi 5 prinsip model pengukuran, yaitu : (1) mampu memberikan data linier dengan interval yang sama, (2) dapat memprediksi data yang hilang, (3) dapat mengestimasi data dengan tepat, (4) mampu mendeteksi model yang tidak tepat, dan (5) menghasilkan data yang *replicable* (Sumintono & Widhiarso, 2015). Analisis data menggunakan *rasch* model dapat membantu guru bimbingan dan konseling untuk mengembangkan instrumen yang valid dan reliabel untuk mengukur dan mengembangkan kreativitas peserta didik di Sekolah Dasar.

1.2 Rumusan Masalah

Peserta didik di Sekolah Dasar (SD) memiliki tingkat kreativitas yang berbeda-beda, untuk mengetahui hal tersebut dibutuhkan instrumen kreativitas untuk mengukurnya. Pada umumnya di Indonesia, tes kreativitas belum menjadi bagian yang penting dalam evaluasi peserta didik di SD. Sistem pendidikan di Indonesia cenderung lebih fokus pada ujian akademik dan pengetahuan faktual

Lulu Noorkholisoh, 2023

PENGEMBANGAN INSTRUMEN KREATIVITAS PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

daripada pengukuran kreativitas secara formal. Oleh karena itu, tes kreativitas jarang dilakukan di SD.

Keberadaan guru Bimbingan dan Konseling (BK) di Indonesia pada tingkat SD masih kurang. Padahal guru BK memiliki peran penting dalam membantu siswa mengembangkan aspek sosial, emosional, dan psikologis peserta didik termasuk dalam mengembangkan potensi kreatifnya. Sebagai kemampuan yang disorot pada abad ini kreativitas harus diketahui dan dikembangkan secara optimal menggunakan instrumen yang valid dan reliabel. Analisis data untuk mengukur validitas dan reliabilitas instrumen kreativitas kebanyakan penelitian menggunakan teori klasik, sedangkan analisis menggunakan *rasch* model masih jarang digunakan.

Berdasarkan identifikasi masalah yang ditemukan dalam latar belakang, penelitian ini berusaha mengembangkan instrumen kreativitas peserta didik yang teruji validitas dan reliabilitasnya, maka rumusan masalah penelitian ini, yaitu: Bagaimana pengembangan instrumen kreativitas peserta didik Sekolah Dasar yang valid dan reliabel menggunakan analisis *Rasch* model?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan instrumen kreativitas peserta didik Sekolah Dasar menggunakan analisis *Rasch* Model, sehingga dihasilkan instrumen kreativitas yang valid dan reliabel.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara teoretis maupun praktis dalam dunia pendidikan, khususnya bidang Bimbingan dan Konseling, yaitu sebagai berikut.

1. Manfaat teoretis

Penelitian diharapkan dapat memberikan sumbangan keilmuan bidang asesmen dalam bimbingan dan konseling untuk pengembangan instrumen kreativitas peserta didik di Sekolah Dasar.

2. Manfaat praktis

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi bagi berbagai pihak terutama bagi guru BK dan guru wali kelas sebagai pemberi layanan BK di Sekolah Dasar. Instrumen kreativitas ini dapat digunakan sebagai dasar dalam memahami kebutuhan dan tingkat kreativitas peserta didik agar dapat berkembang secara optimal.

1.5

1.6 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi terdiri atas rincian urutan penulisan dari setiap bab dalam skripsi. Struktur organisasi dalam skripsi terdiri atas bab I, bab II, bab III, bab IV, dan bab V, dengan rincian sebagai berikut.

Bab I Pendahuluan berisi latar belakang penelitian tentang pentingnya pengembangan instrumen kreativitas peserta didik Sekolah Dasar, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta struktur organisasi skripsi.

Bab II Kajian Pustaka, berisi: (1) konsep dasar kreativitas yang meliputi definisi, aspek, dinamika perkembangan, pendekatan 4-P kreativitas, faktor yang mempengaruhi, intervensi, dan alat ukur kreativitas; (2) tahapan pengembangan instrumen yang meliputi konseptualisasi konstruk ukur, penulisan butir, uji coba alat ukur, analisis butir, dan merakit instrumen; dan yang terakhir (3) model analisis instrumen yang meliputi teori klasik dan teori respon butir.

Bab III Metode Penelitian, yang bersifat prosedural terdiri dari: (1) paradigma dan pendekatan penelitian; (2) metode dan desain penelitian; (3) partisipan penelitian; (4) instrumen penelitian; (5) penimbangan instrumen penelitian, yang terdiri dari uji kelayakan dan uji keterbacaan; (6) prosedur penelitian; dan (7) analisis data.

Bab IV Hasil dan Pembahasan bab ini menyampaikan dua hal utama yaitu: (1) hasil penelitian dan pengolahan data tentang validitas dan reliabilitas instrumen menggunakan *Rasch Model* (2) pembahasan hasil penelitian sesuai dengan rumusan pertanyaan penelitian.

Bab V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi, yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan terhadap hasil analisis temuan penelitian sekaligus mengajukan hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian. Simpulan dibuat dengan menjawab rumusan masalah penelitian, kemudian implikasi dan rekomendasi dibuat untuk para pembuat kebijakan, pengguna hasil penelitian, dan peneliti selanjutnya.