

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Keterampilan berpikir sangat diperlukan sebagai hasil dari proses pendidikan, di mana proses pendidikan merupakan upaya pengkondisian siswa. Saat ini, keterampilan berpikir penting untuk memfasilitasi pembelajaran abad ke-21. Untuk memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran guna mencapai keterampilan berpikir dan belajar, siswa harus mampu menguasai teknologi informasi dan komunikasi sesuai dengan standar pembelajaran abad ke-21. Pembelajaran yang sebelumnya berpusat pada guru perlu diubah menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa dalam pembelajaran abad ke-21.

Pendekatan pembelajaran yang digunakan adalah pembelajaran yang bermakna (*joyful learning*), di mana proses pembelajaran difokuskan pada pengembangan informasi untuk meningkatkan dan memperkuat keterampilan berpikir dalam menyambut pembelajaran abad ke-21. Menurut Mayer (Anderson & Krathwohl, 2001), penekanan pada pembelajaran bermakna sejalan dengan gagasan bahwa pengetahuan dibangun melalui pembelajaran, dengan siswa mencoba memahami apa yang telah mereka alami. Dalam pembelajaran konstruktivis, siswa berfokus pada pembuatan representasi yang koheren dan menyusun materi baru secara mental dengan apa yang telah mereka ketahui, sehingga mereka berpartisipasi dalam proses kognitif aktif.

Revolusi industri 4.0 dan *Era Society 5.0* telah memaksa negara-negara untuk bersaing dalam meningkatkan standar pendidikan. Kualitas sumber daya manusia dapat ditingkatkan melalui pendidikan, yang pada gilirannya akan meningkatkan standar kesejahteraan. Namun, situasi saat ini menunjukkan bahwa kualitas sumber daya manusia Indonesia masih dianggap di bawah rata-rata.

Sebuah model baru pembangunan ekonomi yang dikenal sebagai 3T disajikan dalam sebuah studi oleh *The Martin Prosperity Institute* berjudul *Global Creativity Index (GCI) 2015*. Model ini berfokus pada tiga bidang: *talent* (proporsi

Ai Nur Solihat, 2024

PENGEMBANGAN INSTRUMEN CREATIVE THINKING DENGAN MENGGUNAKAN ITEM RESPONSE THEORY (IRT) DALAM PEMBELAJARAN EKONOMI MODEL KONSTRUKTIVISME

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

orang dewasa dengan pendidikan tinggi dan tenaga kerja kelas kreatif), *technology* (investasi dalam penelitian dan pengembangan serta paten per kapita), dan *tolerance* (cara imigran, ras dan etnis minoritas, serta kaum gay dan lesbian diperlakukan). Menurut penelitian tersebut, pembangunan ekonomi dan sosial di mana konsumsi dan produksi didasarkan pada modal intelektual memiliki hubungan yang erat dengan kreativitas total.

Survei tersebut menunjukkan bahwa Indonesia memiliki tingkat kreativitas terendah secara global, menduduki peringkat 115 dari 139 negara, jauh lebih rendah daripada Australia, Amerika Serikat, Kanada, dan Selandia Baru. Selain itu, Indonesia terus mendapat skor buruk pada *The Programme for International Student Assessment* (PISA). PISA menilai kemampuan siswa dalam sains, matematika, dan membaca, dengan penekanan pada kemampuan siswa untuk menerapkan pengetahuan dan kemampuan mereka dalam pengaturan praktis. Siswa harus dapat menunjukkan bahwa mereka dapat mengenali, memahami, dan memecahkan masalah dalam berbagai skenario dengan menggunakan logika, analisis, dan komunikasi yang efektif.

Hasil survei PISA tahun 2018 menunjukkan bahwa Indonesia menduduki posisi 10 terbawah dari 79 negara yang berpartisipasi. Kemampuan rata-rata membaca siswa Indonesia adalah 80 poin di bawah rata-rata OECD. Kemampuan siswa Indonesia juga masih berada di bawah capaian siswa di negara-negara ASEAN. Kemampuan rata-rata membaca, matematika, dan sains siswa Indonesia secara berturut-turut adalah 42 poin, 52 poin, dan 37 poin di bawah rerata ASEAN. Siswa Indonesia belum mampu menyelesaikan soal-soal pada level 4, 5, dan 6 yang termasuk dalam kategori kemampuan berpikir tingkat tinggi (*higher-order thinking skills*) seperti memadukan/mensintesis, menganalisis, memberikan alasan, dan menggeneralisasikan. Secara persentase, kurang lebih hanya 25% siswa Indonesia yang memiliki kompetensi membaca tingkat minimum atau lebih, hanya 24% yang memiliki kompetensi matematika tingkat minimum atau lebih, dan sekitar 34% siswa Indonesia yang memiliki kompetensi sains tingkat minimum atau lebih. Secara visual, skor kemampuan siswa di beberapa negara ASEAN pada PISA 2018 dapat dilihat pada Tabel 1.1.

Tabel 1. 1 Skor Kemampuan Siswa di Beberapa Negara ASEAN Pada PISA 2018

Negara	Kemampuan Membaca	Kemampuan Matematika	Kemampuan Sains
Filipina	339	352	357
Thailand	392	418	425
Indonesia	371	379	396
Malaysia	415	440	438
ASEAN	413	431	433

Sumber: Puspendik, 2019

Pada tahun 2022, peringkat skor PISA Indonesia meningkat 5-6 posisi dibandingkan sebelumnya. Namun, skor rata-rata kemampuan membaca Indonesia hanya 359, terpaut 117 poin dari skor rata-rata global yang mencapai 476, dan mengalami penurunan 12 poin dari laporan sebelumnya. Pada subjek kemampuan matematika, skor rata-rata Indonesia turun 13 poin menjadi 366, masih terpaut 106 poin dari skor rata-rata global sebesar 472. Dalam bidang sains, Indonesia memperoleh skor rata-rata 383, terpaut 102 poin dari skor rata-rata global yang mencapai 485, serta mengalami penurunan 13 poin dari laporan sebelumnya.

OECD mengklasifikasikan keterampilan siswa ke dalam enam tingkatan, dengan Level 2 sebagai ambang batas kompetensi minimum yang diharapkan dari anak-anak usia 15 tahun yang menyelesaikan pendidikan sekolah menengah pertama. Di Indonesia, hanya 25,46% siswa yang mencapai setidaknya Level 2 dalam membaca, jauh lebih rendah daripada rata-rata OECD yang mencapai 73,75%. Persentase siswa yang mencapai Level 2 dalam matematika adalah 18,35%, terendah di antara ketiga mata pelajaran yang dievaluasi dan 50% lebih rendah dari rata-rata OECD yang mencapai 68,91%. Persentase siswa yang mencapai Level 2 dalam sains adalah 34,16%, masih jauh lebih rendah dibandingkan rata-rata negara OECD yang mencapai 75,51%.

Hasil penilaian PISA ini dapat dijadikan acuan untuk mengevaluasi dan meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menekankan pentingnya kompetensi guna meningkatkan kualitas dalam menghadapi tantangan abad ke-21. Untuk mempercepat peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia, diperlukan pembenahan sistem asesmen yang berfokus pada kompetensi mendasar yang berguna secara luas. Hasil asesmen ini dapat

dilaporkan dalam bentuk yang bermanfaat bagi perbaikan praktik pengajaran di kelas maupun perumusan kebijakan pendidikan.

Sekolah dan lembaga pendidikan lainnya berperan penting dalam mengembangkan sumber daya manusia yang kompeten yang dapat mengelola sumber daya alam secara sukses dan efisien, memberikan pelayanan yang baik, serta menciptakan usaha-usaha baru yang dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakat melalui pendidikan guna menanggulangi penurunan skor PISA. Selain mengajarkan materi, guru juga perlu membangkitkan rasa ingin tahu siswa dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mendorong mereka untuk berpikir dan memberikan arahan yang mendorong mereka untuk menarik kesimpulan. Pendekatan ini disebut sebagai konstruktivisme.

Perspektif konstruktivis berpendapat bahwa pembelajaran adalah suatu kegiatan di mana siswa harus mengembangkan pengetahuan mereka sendiri. Siswa perlu terlibat dalam pembelajaran aktif dengan berpikir, membangun konsep, dan menerapkan apa yang telah mereka pelajari. Dalam pembelajaran konstruktivis, tugas guru adalah memfasilitasi konstruksi pengetahuan siswa yang lancar. Selain memberikan pengetahuan, guru membantu siswa mengembangkan pengetahuan dan pemahaman mereka sendiri tentang bagaimana mereka memandang pembelajaran. Guru berperan sebagai fasilitator, menginspirasi siswa untuk mengembangkan ide-ide yang memperkuat kemampuan berpikir kritis mereka.

Tujuan dari proses pembelajaran saat ini masih sebatas penguasaan materi pelajaran dan peningkatan pemahaman konseptual siswa. Peningkatan kapasitas berpikir kreatif, pada kenyataannya, merupakan tujuan akhir pendidikan di abad ke-21. Untuk memahami dan menerapkan ide-ide ilmiah secara menyeluruh dalam kehidupan sehari-hari, termasuk pendidikan ekonomi, siswa harus mampu membanggunya dari berbagai pengalaman dan informasi.

Untuk menghasilkan keterampilan yang adaptif terhadap perubahan masyarakat, pengembangan pembelajaran ekonomi saat ini harus difokuskan pada *Higher Order Thinking Skills (HOTS)* yang diciptakan oleh pemerintah, ekonomi, dan teknologi. Perubahan ini menuntut pekerja untuk meningkatkan keterampilan yang dibutuhkan dalam menyelesaikan pekerjaan, terutama yang memerlukan

keterampilan kognitif tingkat tinggi. Teknologi informasi juga memengaruhi kurikulum, mengubah apa dan bagaimana siswa belajar, dengan implikasi pada kompetensi yang harus dinilai.

Penilaian harus mencakup keterampilan yang lebih kompleks dan pengetahuan konten yang mendalam, serta mengukur tingkat pencapaian yang lebih tinggi dan memberikan informasi yang bermakna tentang siswa. Torrance (2012) menyebutkan beberapa alasan mengapa pendidik harus memperhatikan penilaian dan membimbing pertumbuhan pemikiran kreatif, antara lain untuk kesehatan mental, keterampilan fungsi penuh, pencapaian pendidikan, kesuksesan pekerjaan, dan kepentingan sosial.

Penilaian memiliki peranan penting dalam mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi serta penyampaian informasi bagi pembuat kebijakan. Dibutuhkan pengembangan instrumen penilaian yang dapat mengukur pemikiran kreatif. Berdasarkan analisis bibliometrik pada 1001 artikel dengan kata kunci “*creative thinking*” dan “*creative thinking skills*” di basis data SCOPUS, pemikiran kreatif memiliki relasi dengan berbagai topik seperti *model of thinking*, *Torrance Test Creative Thinking (TTCT)*, *thinking skills*, dan *creative personality*. Instrumen TTCT yang digunakan untuk mengukur pemikiran kreatif memiliki indikator seperti *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*. Kim (2006) menjelaskan bahwa TTCT merupakan alat yang baik untuk mengidentifikasi dan mendorong kreativitas dalam kehidupan sehari-hari. Tes ini tidak hanya untuk mengukur kreativitas tetapi juga untuk pengembangannya.

Banyak penelitian telah dilakukan untuk mengevaluasi keandalan dan validitas TTCT. Untuk menentukan validitas konstruk hasil TTCT, tiga penelitian terhadap siswa Spanyol dan Portugis baru-baru ini dilakukan dengan menggunakan analisis faktorial (Rad et al., 2010). Menurut tiga penelitian yang dibahas oleh Almeida et al. (2008), elemen paling penting dalam mengkarakterisasi dan mengevaluasi *creative thinking* adalah proses kognitif yang tidak konsisten (orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran, dan elaborasi). Setiap tugas tes dalam ketiga penelitian ini memiliki hubungan independen dengan variabel. Analisis data dalam penelitian lain oleh Solange Wechsler (2006), yang mengukur validitas dan

keandalan TTCT dalam budaya Brasil, menunjukkan korelasi signifikan antara komponen verbal dan figuratif dari tes Torrance dan pencapaian kreatif, serta korelasi signifikan antara indeks kreativitas TTCT dan pencapaian kreatif.

Dalam bidang sains, matematika, dan teknik, TTCT digunakan secara luas. Akan tetapi, saat ini masih sedikit penelitian tentang pengembangan instrumen untuk mengukur berpikir kreatif dalam ilmu sosial dan humaniora, khususnya dalam bidang pendidikan ekonomi. Pembelajaran ekonomi bertujuan untuk meningkatkan perilaku siswa dalam menilai setiap gerakan dan pergeseran dalam ekonomi selain membantu mereka menjadi ahli dalam mata pelajaran tersebut. Oleh karena itu, menghasilkan perilaku yang lebih komprehensif di mana pola perilaku siswa dapat dibentuk oleh materi yang telah mereka kuasai, penyelesaian proses pembelajaran merupakan tujuan penguasaan materi. Kemampuan siswa untuk berpikir kreatif tidak begitu ditingkatkan selama proses pembelajaran.

Pembelajaran di kelas sering kali difokuskan pada keterampilan menghafal, yang memaksa siswa untuk mempertahankan dan memperoleh pengetahuan tanpa harus memahaminya atau membuat hubungannya dengan situasi dunia nyata. Akibatnya, ketika siswa lulus dari sekolah, mereka pintar secara teoritis, tetapi belum mampu menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan sesuatu yang baru atau produk orisinal. Jadi, untuk meningkatkan kapasitas siswa dalam menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan karya orisinalitas, materi pendidikan ekonomi yang menumbuhkan pemikiran kreatif harus dikembangkan.

Pada kenyataannya, soal-soal ujian bersifat verbal atau figural dan memerlukan respons kualitatif, yang mungkin membuat penilaian menjadi tidak objektif. Akibatnya, guru sering kali kesulitan untuk mengembangkan instrumen berpikir kreatif dari perspektif penggunaan bahasa dan proses penilaian. Susiningrum (2018) melakukan penelitian berjudul "Pengembangan Instrumen Penilaian Kemampuan Berpikir Kreatif pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Hang Tuah 1 Surabaya". Dalam penelitian tersebut dikembangkan instrumen penilaian kemampuan berpikir kreatif dengan fokus pada materi harga keseimbangan. Analisis butir soal dilakukan dengan menggunakan *Classical Test Theory* (CTT). CTT adalah teori penyusunan perangkat ukur yang butir tesnya

dianalisis melalui teknik penyusunan tes yang pada umumnya sama dengan yang dilakukan oleh guru ketika membuat tes (Susetyo, 2015). Kelemahan utama dari CTT adalah instrumen tes yang disusun belum tentu mengukur kemampuan yang seharusnya diukur, perangkat tes masih terikat pada kelompok peserta tes dengan tingkat kesukaran butir.

Dengan kelemahan-kelemahan yang ada pada CTT, penulis tertarik untuk melakukan penelitian terkait pengembangan model instrumen berpikir kreatif dalam pembelajaran ekonomi dengan menggunakan *Item Response Theory* (IRT). IRT digunakan untuk mengatasi berbagai kesulitan dalam pengembangan pengukuran dari sudut pandang penggunaan bahasa dan karakteristik kemampuan yang diukur. Kim (2006b) merekomendasikan penggunaan IRT untuk studi masa depan, dan struktur subskor harus diperiksa untuk mempelajari bagaimana masing-masing subskor memprediksi pencapaian kreatif (Clapham, 1998) dan bagaimana subskor tersebut terkait dengan subskor dari tes berpikir divergen lainnya. Yarbrough (2016) juga mengungkapkan tiga kesulitan dalam pengembangan instrumen tes: penggunaan bahasa yang membuat peserta tes sulit memahami pertanyaan, petunjuk instrumen tes yang tidak selalu dapat mengukur pengalaman atau kompetensi yang diukur, dan kesulitan dalam menilai jawaban kualitatif.

Mengukur pemikiran kreatif sangat menantang, seperti halnya TTCT. Menurut Torrance (1966), ia bereksperimen dengan sejumlah sistem penilaian yang berbeda selama bertahun-tahun, beberapa di antaranya dianggap sia-sia atau tidak berhasil. Nilai kreatif suatu produk ditentukan oleh seberapa baik produk tersebut diakui oleh masyarakat umum atau oleh komunitas ahli (Piffer, 2012). Yarbrough (2016) menjelaskan bahwa peserta tes diharuskan untuk memahami item dan menjawab dengan cara yang sesuai dengan item aslinya, sementara pemberi skor harus menilai respons dengan cara yang sesuai dengan penilaian bahasa aslinya. Sebuah studi tambahan yang dilakukan pada tahun 2006 oleh Solange Wechsler menemukan korelasi yang kuat antara pencapaian kreatif dan penanda kreatif pada TTCT; namun, studi ini tidak dapat membedakan kreativitas dari karakteristik lain seperti IQ, keterampilan, dan ciri-ciri kepribadian.

Penelitian ini memiliki kebaruan yang signifikan dalam pengembangan instrumen berpikir kreatif dalam pembelajaran ekonomi, terutama dibandingkan dengan penelitian sebelumnya yang menggunakan *Classical Test Theory* (CTT). Salah satu kelemahan utama CTT adalah ketidakmampuannya menangani kompleksitas bahasa dan karakteristik kemampuan yang diukur, seperti diungkapkan oleh Yarbrough (2016). Untuk mengatasi hal ini, penelitian ini menggunakan *Item Response Theory* (IRT) sesuai dengan rekomendasi dari Kim (2006b) dan Clapham (1998). IRT memungkinkan analisis lebih mendalam terhadap fungsi butir soal, ketidakwajaran skor, dan penetapan cut-off score, yang tidak dapat dilakukan dengan CTT. Selain itu, penelitian ini mengacu pada *Torrance Test Creative Thinking* (TTCT) untuk memastikan dimensi berpikir kreatif seperti *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration* terukur dengan baik. Instrumen berpikir kreatif yang dikembangkan menggunakan model tiga parameter logistik IRT, yaitu parameter kemampuan serta parameter butir yang terdiri dari tingkat kesukaran, daya pembeda, dan tebakan. Model ini mengatasi kelemahan penilaian jawaban kualitatif yang sulit dan meningkatkan akurasi pengukuran kemampuan siswa. Kebaruan penelitian ini terletak pada penggabungan IRT dan TTCT dalam konteks pembelajaran ekonomi, menawarkan solusi inovatif untuk mengatasi kelemahan metode pengukuran sebelumnya dan mendukung peningkatan kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) siswa melalui evaluasi yang lebih komprehensif dan efektif.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diungkapkan, penulis membuat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur penyusunan instrumen tes *creative thinking* bentuk pilihan ganda 4 opsi pada materi ekonomi dengan menggunakan *item response theory* (IRT) model 3 parameter logistik (3PL) pada model pembelajaran konstruktivisme?
2. Bagaimana fungsi informasi butir instrumen tes *creative thinking* bentuk pilihan ganda 4 opsi pada materi ekonomi dengan menggunakan *item response theory*

- (IRT) model 3 parameter logistik (3PL) pada model pembelajaran konstruktivisme?
3. Apakah ditemukan ketidakwajaran skor pada siswa dengan menggunakan instrumen tes *creative thinking* bentuk pilihan ganda 4 opsi pada materi ekonomi dengan menggunakan *item response theory* (IRT) model 3 parameter logistik (3PL) pada model pembelajaran konstruktivisme?
 4. Butir soal manakah yang memiliki kontribusi dominan dalam membangun konstruk setiap dimensi instrumen tes *creative thinking* bentuk pilihan ganda 4 opsi pada materi ekonomi dengan menggunakan *item response theory* (IRT) model 3 parameter logistik (3PL) pada model pembelajaran konstruktivisme?
 5. Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif dalam pembelajaran ekonomi menggunakan model konstruktivisme, yang diukur dengan instrumen tes *creative thinking* berbasis IRT model 3 parameter logistik (3PL), sebelum dan sesudah perlakuan?
 6. Apakah kemampuan berpikir kreatif dalam pembelajaran ekonomi dengan model konstruktivisme, yang diukur menggunakan instrumen tes *creative thinking* berbasis IRT model 3 parameter logistik (3PL), dapat mencapai *cut-off score* lebih dari 40 (70%)?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Menghasilkan instrumen *creative thinking* dalam pembelajaran ekonomi yang sesuai dengan prosedur penyusunan instrumen tes *creative thinking* bentuk pilihan ganda 4 opsi pada materi ekonomi dengan menggunakan *item response theory* (IRT) model 3 parameter logistik (3PL) pada model pembelajaran konstruktivisme.
2. Menemukan fungsi informasi butir instrumen tes *creative thinking* bentuk pilihan ganda 4 opsi pada materi ekonomi dengan menggunakan *item response theory* (IRT) model 3 parameter logistik (3PL) pada model pembelajaran konstruktivisme.

3. Menemukan ketidakwajaran skor pada siswa dengan menggunakan instrumen tes *creative thinking* bentuk pilihan ganda 4 opsi pada materi ekonomi dengan menggunakan *item response theory* (IRT) model 3 parameter logistik (3PL) pada model pembelajaran konstruktivisme.
4. Menemukan kontribusi dominan dalam membangun konstruk setiap dimensi instrumen tes *creative thinking* bentuk pilihan ganda 4 opsi pada materi ekonomi dengan menggunakan *item response theory* (IRT) model 3 parameter logistik (3PL) pada model pembelajaran konstruktivisme.
5. Menemukan perbedaan kemampuan berpikir kreatif dalam pembelajaran ekonomi menggunakan model konstruktivisme, yang diukur dengan instrumen tes *creative thinking* berbasis IRT model 3 parameter logistik (3PL), sebelum dan sesudah perlakuan.
6. Menentukan *cut-off score* kemampuan berpikir kreatif dalam pembelajaran sebesar 40 (70%) melalui model konstruktivisme, yang diukur dengan instrumen tes *creative thinking* berbasis IRT model 3 parameter logistik (3PL).

1.4 Manfaat/Signifikansi Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan harapan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a) dapat dijadikan referensi untuk dikembangkan oleh peneliti selanjutnya dalam melakukan penelitian lanjutan mengenai pengembangan instrumen tes dengan menggunakan IRT
- b) dapat dijadikan referensi bagi guru ekonomi dalam pengembangan instrumen tes yang sesuai dengan teori evaluasi pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

- a) Instrumen tes *creative thinking* dengan menggunakan IRT ini dapat dijadikan bank soal oleh guru untuk mengetahui kemampuan *creative thinking* siswa dalam pembelajaran ekonomi.

- b) Guru dapat mengetahui kemampuan *creative thinking* siswa sehingga guru dapat mengevaluasi kemampuan siswa terkait *creative thinking* yang dimiliki siswa agar guru memperbaiki dan menyempurnakan program dan proses pembelajaran yang dilakukan.

1.5 Struktur Organisasi Disertasi

Disertasi yang berjudul Pengembangan instrumen *creative thinking* dalam dengan menggunakan *Item Response Theory* (IRT) dalam pembelajaran ekonomi model konstruktivisme terdiri atas lima bab, yaitu:

Bab I Pendahuluan

Menjelaskan latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan, serta manfaat penelitian. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan instrumen pengukuran berpikir kreatif yang sesuai dengan model pembelajaran konstruktivisme, dengan menggunakan teori IRT. Selain itu, disajikan struktur organisasi disertasi yang membantu pembaca memahami alur penelitian secara keseluruhan.

Bab II Kajian Pustaka

Membahas teori-teori yang menjadi dasar pengembangan instrumen berpikir kreatif. Pembahasan mencakup teori belajar konstruktivisme, konsep berpikir kreatif, tes hasil belajar, serta teori penyusunan tes, baik menurut teori tes klasik maupun *Item Response Theory* (IRT). IRT menjadi fokus utama dalam pengembangan instrumen ini karena memiliki kelebihan dalam menganalisis kualitas soal. Selain itu, kajian empiris penelitian sebelumnya dan kerangka pemikiran disertakan untuk memperkuat dasar teoritis penelitian.

Bab III Metode Penelitian

Menjelaskan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan instrumen. Tahap-tahap penelitian mencakup perencanaan, pengembangan, dan pengujian instrumen *creative thinking*. Proses ini melibatkan analisis desain instruksional, pengujian terbatas, revisi, dan uji luas untuk memastikan validitas dan reliabilitas

instrumen. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik seperti analisis faktor dan *Confirmatory Factor Analysis* (CFA), yang berperan penting dalam menguji hipotesis dan validasi instrumen.

Bab IV Temuan dan Pembahasan

Memaparkan hasil penelitian yang meliputi tahap perencanaan, pengembangan, dan uji kelayakan instrumen *creative thinking*. Analisis dilakukan berdasarkan teori IRT, termasuk parameter diskriminasi, tingkat kesukaran, dan parameter tebakan. Selain itu, instrumen diimplementasikan dalam pembelajaran ekonomi dengan model konstruktivisme, seperti *discovery learning*, *group investigation*, dan *problem solving*. Hasil pengujian menunjukkan bahwa instrumen tersebut efektif dalam mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa dengan model pembelajaran konstruktivisme.

Bab V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi

Menyajikan kesimpulan bahwa instrumen *creative thinking* yang dikembangkan dapat digunakan dalam pembelajaran ekonomi berbasis konstruktivisme. Implikasi dari hasil penelitian ini adalah pentingnya penerapan instrumen tersebut untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Rekomendasi juga diberikan bagi para pendidik dan peneliti untuk menggunakan dan mengembangkan lebih lanjut instrumen ini dalam berbagai konteks pembelajaran.