

PENGEMBANGAN INSTRUMEN PENILAIAN KREATIVITAS BERPIKIR SISWA DALAM MENULIS TEKS BERBAHASA INGGRIS

Kholid, Sholeh Hidayat, Syafrizal
Program Doktor Pendidikan Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Banten
kholidjarnudi78@gmail.com

Abstract

Creativity is a very important skill to be mastered by students as one of the 21st century skills as a provision for students to face the dynamics of development and challenges of the times in the future. As an important skill that must be mastered by students, a creative thinking measurement instrument must be able to comprehensively describe all aspects of creative thinking, such as fluency, flexibility, originality, and elaboration. This study aims to describe how the instrument for measuring students' thinking creativity in writing English texts is structured and the extent of the validity and reliability of the instrument. Based on the results of the validity test, data was obtained that each instrument item was less than 0.05. This shows that each item on the creative thinking instrument is declared valid. In addition, the results of the reliability test showed that at a significance level of 5% and the number of respondents was 64 respondents and the r_{table} value was 0.254 while the r_{count} value was more than r_{table} . This means that the instrument is reliable.

Keywords: Creative Thinking, Instrument, Validity, Reliability.

Abstrak

Kreativitas (*creativity*) merupakan keterampilan yang sangat penting untuk dapat dikuasai oleh para peserta didik sebagai salah satu dari keterampilan abad 21 sebagai bekal para peserta didik dalam menghadapi dinamika perkembangan dan tantangan zaman di masa mendatang. Sebagai keterampilan penting yang harus dikuasai oleh para peserta didik, instrumen pengukuran kreativitas berpikir (*creative thinking*) harus mampu mendeskripsikan secara komprehensif seluruh aspek yang ada dalam kreativitas berpikir (*creative thinking*), seperti kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan elaborasi (*elaboration*). Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan bagaimana instrumen pengukuran kreativitas berpikir siswa dalam menulis teks berbahasa Inggris disusun serta sejauhmana validitas dan reliabilitas dari instrumen tersebut. Berdasarkan hasil uji validitas diperoleh data bahwa setiap butir instrumen kurang dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa setiap butir pada instrumen kreativitas berpikir (*creative thinking*) dinyatakan valid. Selain itu, hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa pada taraf signifikansi 5% dan jumlah responden 64 responden serta nilai r_{tabel} sebesar 0,254 sementara nilai r_{hitung} lebih dari r_{tabel} . Hal ini berarti bahwa instrumen tersebut reliabel.

Keywords: Berpikir Kreatif, Instrumen, Validitas, Reliabilitas

Pendahuluan

Perkembangan dinamika penyelenggaraan pendidikan yang terus berjalan menuntut guru untuk senantiasa mampu beradaptasi dengan dinamika perkembangan tersebut. Arah kebijakan penyelenggaraan pendidikan untuk mempersiapkan peserta didik agar mampu memiliki keterampilan sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman (keterampilan abad 21) juga harus terus di tingkatkan dalam rangka menghasilkan *output* yang sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman. Keterampilan abad 21 tersebut terdiri dari keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah (*critical thinking and problem solving*), keterampilan bekerja sama (*collaboration skill*), kemampuan untuk berpikir kreatif (*creativity skill*) dan kemampuan untuk berkomunikasi (*communication skill*) atau kemudian dikenal dengan istilah *4C^s Skills* (*critical thinking, collaboration, creativity, and communication*).

Sebagai salah satu keterampilan abad 21 yang sangat penting untuk dapat dikuasai oleh para siswa, kemampuan berpikir kreatif hendaknya terus dikembangkan melalui berbagai aktivitas penyelenggaraan pendidikan dan mengintegrasikan keterampilan tersebut kedalam kegiatan pembelajaran yang inovatif di kelas dan kurikulum yang relevan. Hal ini dimaksudkan dalam rangka mempersiapkan para siswa agar menjadi individu yang terampil, mandiri, dan mampu berkontribusi pada masyarakat dan dunia serta mengisi ruang-ruang kebutuhan di masa yang medatang.

Meskipun memiliki dimensi yang berbeda, kreativitas sangat erat kaitannya dengan inovasi dimana orang kreatif sering disebut dengan seorang inovator. Kreativitas berhubungan dengan proses internalisasi atau proses mencari ide atau gagasan yang berkaitan dengan masalah atau situasi tertentu. Jadi singkatnya, kreativitas merupakan langkah operasional dalam rangka menggunakan atau

mengatualisasikan segala kemampuan dan daya yang dimiliki untuk memecahkan persoalan tertentu atau menemukan hal-hal baru yang belum ada sebelumnya. Sementara itu, inovasi merupakan produk atau *output* sebagai hasil dari kreativitas seseorang dalam menciptakan atau menemukan sesuatu.

Sebagai dimensi yang bersifat operasional dalam rangka mengerahkan seluruh kemampuan yang dimiliki untuk menemukan sesuatu yang baru atau mencari jawaban atas permasalahan yang dihadapi, kreativitas dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1 Dimensi Kreativitas
(diadaptasi dari buku Strategi Belajar Berpikir Kreatif karya Luthfiyah, dkk. 2019)

Pengertian Berpikir Kreatif

Kreativitas merupakan faktor penting dalam meningkatkan kemampuan menulis siswa. Berpikir kreatif merupakan keterampilan yang berhubungan dengan dengan upaya untuk mencari referensi, mengelaborasi berbagai informasi, mengelola, menghasilkan ide atau gagasan baru dalam situasi tertentu. Moore menegaskan bahwa hal yang paling penting dan mendasar dalam berpikir kreatif adalah membuat keputusan (*decision making*) terhadap berbagai situasi yang memerlukan kreativitas dalam berpikir (Edgar Moore, 1967). Kreativitas merupakan suatu proses mental individu yang melahirkan gagasan, proses, metode ataupun produk baru yang efektif yang bersifat imajinatif, fleksibel, suksesti, dan diskontinuitas, yang berdaya guna dalam berbagai bidang untuk pemecahan suatu masalah (Safi'i, 2019). Lebih lanjut Safi'I menambahkan bahwa kreativitas tidak hanya perbuatan otak saja namun variabel emosi dan kesehatan mental sangat berpengaruh terhadap lahirnya sebuah karya kreatif. Kecerdasan tanpa mental yang sehat sulit sekali dapat menghasilkan karya kreatif. Kemampuan berpikir kreatif

merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi karena berkaitan dengan kemampuan untuk mengolah pikiran, mengelaborasi dan mengembangkannya sehingga menghasilkan ide-ide atau gagasan-gagasan baru yang belum ada atau merupakan hasil pengembangan dari kemampuan berikir tersebut. Kemampuan berpikir ini perlu untuk terus dikembangkan dalam rangka mendukung kemampuan siswa dalam mendukung capaian pembelajaran siswa.

Moore mendefinisikan berpikir kreatif (*creative thinking*) dan berpikir kritis (*critical thinking*) sebagai berikut:

creative thinking and critical thinking. creative thinking may be defined as the formulation of possible solutions to a problem or explanations of a phenomenon, and critical thinking as the testing and evaluation of these solutions or explanations

Berpikir kreatif dan berpikir kritis dapat didefinisikan sebagai formulasi dari kemungkinan solusi terhadap sebuah masalah atau penjelasan – penjelasan dari sebuah fenomena, dan berpikir kreatif merupakan alat untuk menguji dan mengevaluasi dari solusi-solusi maupun penjelasan-penjelasan tersebut (Edgar Moore, 1967).

Lebih lanjut dijelaskan bahwa membuat keputusan (*decision making*) melalui beberapa tahapan, sebagai berikut:

- Mengenali dan mendefinisikan masalah (*recognizing and defining the problem*);
- Mengumpulkan informasi (*gathering information*);
- Membuat kesimpulan-kesimpulan sementara (*forming tentative conclusions*);
- Menguji kesimpulan-kesimpulan sementara (*testing tentative conclusions*); dan
- Mengevaluasi dan membuat keputusan (*evaluation and decision*)/

Berpikir kreatif merupakan kemampuan individual (personal) yang dimiliki seseorang dalam rangka menyelesaikan persoalan-persoalan atau beradaptasi dalam situasi tertentu. Kreativitas berpikir ini sangat berpengaruh terhadap kemampuan seseorang dalam menentukan tindakan atau langkah-langkah strategis yang harus dilakukan dalam menghadapi berbagai situasi tertentu, terutama situasi yang memerlukan pemecahan masalah. Kemampuan berpikir kreatif dapat dikembangkan melalui berbagai aktivitas pendidikan dan pembelajaran sehingga kreativitas berpikir tersebut menjadi terasah dari waktu ke waktu. Berkaitan dengan hal tersebut, transformasi penyelenggaraan pendidikan dan pembelajaran sangat penting untuk

dilakukan serta diarahkan untuk memberikan ruang bagi berkembangnya kemampuan berpikir kreatif yang diharapkan dapat dikuasai oleh para peserta didik.

Adair mengemukakan sebagai berikut:

“The importance of creative thinking today needs no emphasis. In your profession or sphere of work you will have a competitive advantage if you develop your ability to come up with new ideas. In your personal life, too, creative thinking can lead you into new paths of creative activity. It can enrich your life – though not always in the way you expect.”

Di masa sekarang, kemampuan berpikir kreatif perlu terus dikembangkan. Dalam profesi atau dunia kerja anda, anda akan memiliki manfaat yang kompetitif jika anda terus mengembangkan kemampuan anda dan mencari ide-ide baru. Begitu juga dengan kehidupan pribadi anda, berpikir kreatif dapat membimbing anda ke arah aktivitas kreatif. Berpikir juga dapat memperkaya kehidupan dan cara berpikir anda lebih dari yang anda harapkan (Adaire, 1991). Keterampilan berpikir kreatif merupakan kemampuan menggunakan akal budi untuk menimbang dan memutuskan sesuatu hal agar tercipta hal baru atau memiliki nilai kebaruan dengan cara yang berbeda. DiYani mendefinisikan berpikir kreatif sebagai berikut:

Creative thinking is imaginative thinking directed toward innovation. It is based on questions that ask “what if”, “why”, and “why not”; “how” and “how else”? creative thinking is grounded in the consideration of alternatives, possibilities, other ways of imagining and doing things.

Berpikir kreatif adalah berpikir imajinatif yang diarahkan pada inovasi. Ini didasarkan pada pertanyaan yang menanyakan “bagaimana jika”, “mengapa”, dan “mengapa tidak”; “bagaimana” dan “bagaimana lagi”? berpikir kreatif didasarkan pada pertimbangan alternatif, kemungkinan, cara lain untuk berimajinasi dan melakukan sesuatu (DiYanni, 2016). Selanjutnya berpikir juga dapat diartikan menggunakan seluruh potensi akal dan budi untuk mempertimbangkan, memutuskan sesuatu dalam ingatan sehingga dalam berpikir memerlukan beberapa macam aspek alasan, mempertimbangkan dan penguatan suatu keputusan. Lebih lanjut dikemukakan bahwa proses mencari pemecahan

terhadap masalah yang dihadapi dan menemukan sesuatu yang baru yang sebelumnya mungkin belum terdapat merupakan hal yang berkaitan dengan berpikir kreatif (*creative thinking*). Melalui kreativitas berpikir, seseorang menciptakan sesuatu yang baru timbulnya atau munculnya melalui proses *insight*.

Berpikir kreatif dapat didefinisikan sebagai keseluruhan rangkaian aktivitas kognitif yang digunakan oleh individu sesuai dengan objek, masalah dan kondisi tertentu, atau suatu jenis usaha terhadap peristiwa dan masalah tertentu berdasarkan kapasitas individu tersebut. Mereka mencoba menggunakan imajinasi, kecerdasan, wawasan, dan gagasan mereka ketika mereka menghadapi situasi tertentu (Birgili, 2015). Kreativitas merupakan proses aktif yang perlu terlibat dalam inovasi (Uloli, 2021). Berpikir kreatif adalah sebuah kebiasaan pikiran yang dilatih dengan memperhatikan intuisi, menghidupkan imajinasi dan membangkitkan ide yang tidak terduga. Berpikir kreatif sebagai suatu kegiatan mental yang digunakan seseorang untuk membangun ide atau gagasan yang baru secara fasih (*fluency*), dan fleksibel (*flexible*). Berpikir kreatif (*creative thinking*) merupakan berpikir divergen yang lebih didominasi oleh fungsi belahan otak kanan untuk menghasilkan sesuatu yang baru atau penemuan-penemuan baru.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disintesis bahwa berpikir kreatif (*creative thinking*) adalah kemampuan untuk mengolah pikiran, mengelaborasi dan mengembangkannya sehingga menghasilkan ide, gagasan atau penemuan baru yang belum ada atau merupakan hasil pengembangan dari ide, gagasan atau penemuan sebelumnya yang meliputi aspek kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan elaborasi (*elaboration*).

Ciri - Ciri Berpikir Kreatif

Berdasarkan dimensi-dimensi sebagaimana disebutkan di atas, karakteristik dari berpikir kreatif adalah sebagai berikut:

- a. Fleksibilitas (*Flexibility*)
- b. Autentik (*Authenticity*)
- c. Berpikir Multi (*Multiple thinking*)
- d. Bertanya-tanya (*Wondering*)
- e. Berpikir cepat dan bebas (*Thinking fast and independent*)
- f. Terbuka terhadap kritik (*To be open to criticism*)
- g. Rasional (*Rationalism*)
- h. Curiga (*Suspicious*)
- i. Menemukan solusi-solusi yang berbeda (*Come up with different solutions*)
- j. Menyadari dan mendefinisikan masalah (*Realize and define the problem*)

k. Menyarankan solusi yang mungkin (*Suggest possible solutions*)

Selanjutnya, Birgili menambahkan bahwa *novelty* (kebaruan) sangat diperlukan untuk menunjukkan orisinalitas (*originality*) bahwasannya ide atau gagasan bukan merupakan adopsi dari pemikiran yang sudah ada sebelumnya (Birgili, 2015).

Sebagai salah satu kemampuan berpikir yang sangat penting dalam mendukung kemampuan akademik siswa, Nurlaela dan Ismayati (2015: 3) menjelaskan bahwa berpikir kreatif memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

Kelancaran (*fluency*)

Kelancaran (*fluency*) merupakan kemampuan untuk mengeluarkan sebanyak mungkin ide atau gagasan dengan benar dan cepat. Kelancaran (*fluency*) mengindikasikan bahwa ide atau gagasan sebagai produk dari berpikir kreatif ini mengalir dengan lancar (*smoothly*) sesuai dengan konteks atau situasi tertentu yang menstimulasi produktifitas berpikir kreatif tersebut.

Keluwesan (*flexibility*)

Keluwesan (*flexibility*) adalah kemampuan untuk mengeluarkan banyak ragam ide dan gagasan yang tidak monoton dengan melihat dari berbagai aspek dan sudut pandang.

Keaslian (*originality*)

Keaslian (*originality*) merupakan kemampuan untuk mengeluarkan ide atau gagasan unik dan berbeda dari ide atau gagasan pada umumnya. misalnya yang berbeda dari yang ada di buku atau berbeda dari pendapat orang lain

Elaborasi (*Elaboration*)

Elaborasi (*elaboration*) adalah kemampuan untuk menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi dan menambah detail dari ide atau gagasannya sehingga lebih bernilai.



Gambar 2 Ciri-Ciri Berpikir Kreatif

Berdasarkan beberapa pengertian tentang berpikir kreatif sebagaimana dikemukakan oleh para ahli di atas, maka dapat disintesis bahwa berpikir kreatif merupakan proses kognitif yang dilakukan oleh seseorang dengan menggunakan seluruh kemampuan yang dimiliki yang terjadi karena proses stimulasi untuk memecahkan atau menyelesaikan masalah yang dihadapi atau mengembangkan ide-ide (gagasan) baru yang sebelumnya belum ada.

Tahapan Memiliki Kemampuan Kreativitas Berpikir

Safi'i (2019) mengemukakan bahwa kreativitas berpikir dapat dibentuk dengan tahapan-tahapan sebagai berikut:

1. Membiasakan diri melakukan pengamatan yang penuh dengan ketelitian. Para ahli biasa menyebutnya, *mindful observation*;
2. Membiasakan diri mengubah lingkungan. Misalnya, tata letak ruang di rumah harus diubah berulang kali karena perubahan suasana atau tata letak ruang akan memancing kita untuk menjadi kreatif;
3. Membiasakan diri berolah raga atau gerak fisik karena dapat merangsang pikiran yang kreatif. Suatu studi menemukan bahwa berjalan kaki dalam beberapa kilometer dapat memberikan keuntungan terdorongnya seseorang untuk melakukan tukar pikiran dengan orang lain. Selain itu, olah raga ringan seperti jalan kaki dapat mendorong pikiran untuk berpikir dengan cara yang baru dan tidak biasa;
4. Meningkatkan rasa ingin tahu (ketertarikan) karena kreativitas muncul karena rasa ingin tahu yang tinggi. Kemampuan kita untuk menggali dan mendalami sesuatu serta pencarian atas berbagai jawaban dalam kehidupan kita menjadi pemicu munculnya pikiran-pikiran kreatif dan inovatif;

5. Mencoba pikiran langit biru” yaitu upaya untuk membebaskan pikiran sebebas-bebasnya dan melakukan brainstorming tanpa batas.

Strategi Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif

Kemampuan berpikir kreatif merupakan dimensi yang sangat penting di berbagai bidang kehidupan tak terkecuali dalam dunia akademik atau pendidikan karena kemampuan untuk berpikir dengan kreatif merupakan salah satu daya dukung untuk dapat mencapai tingkatan pencapaian akademik atau prestasi tertentu. Oleh karena itu, diperlukan strategi dalam rangka meningkatkan kemampuan berpikir kreatif melalui berbagai aktivitas pendidikan, pembelajaran, dan pelatihan. Berpikir kreatif merupakan suatu kegiatan mental yang digunakan seseorang untuk membangun ide atau gagasan yang baru secara fasih (*fluency*), dan fleksibel (*flexible*). Lebih lanjut dijelaskan bahwa berpikir kreatif adalah berpikir secara konsisten dan orisinal sesuai dengan keperluan. Dalam rangka mengembangkan kemampuan berpikir kreatif kepada para siswa diperlukan berbagai model, pendekatan dan strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru atau tenaga pendidik pada proses pembelajaran. Keterampilan berpikir kreatif memiliki empat pilar yang disebut dengan komponen pendekatan ilmiah, yakni sebagai berikut:

1) *Associating*

Associating merupakan keterampilan mengkoneksikan sejumlah perspektif dari beragam disiplin yang berbeda sehingga membentuk gagasan yang kreatif. Asosiasi menggunakan kemampuan dan kekayaan wawasan dan mengaplikasikannya dalam bidang tertentu sehingga menghasilkan temuan baru yang inovatif.

2) *Questioning*

Questioning merupakan salah satu indikator keterampilan untuk berpikir kreatif yang dimiliki oleh peserta didik. Mereka yang selalu memunculkan serangkaian pertanyaan dan merumuskannya sehingga menghasilkan gagasan baru karena dibalik pertanyaan yang muncul terbentang luas hamparan gagasan kreatif yang menunggu untuk diekspresikan.

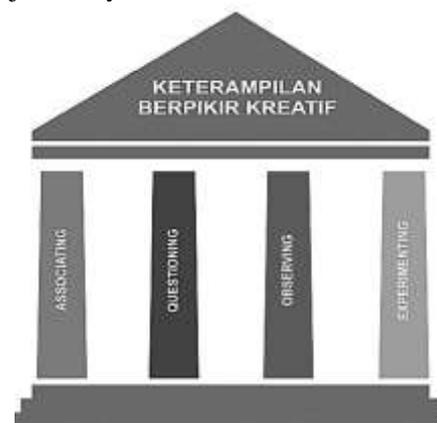
3) *Observing*

Observing merupakan keterampilan untuk melakukan pengamatan dan melakukan analisis atas berbagai hal yang berkaitan dengan masalah yang dihadapi. Kemahiran peserta didik dalam melakukan observasi dan ketajaman dalam melihat peluang yang didasarkan atas hasil

analisis yang telah dilakukan merupakan energi yang melahirkan gagasan kreatif dan inovatif.

4) *Experimenting*

Peserta didik yang kreatif, tidak takut untuk melakukan kesalahan dan akan selalu melakukan percobaan untuk sesuatu yang ingin dia ketahui sampai dia menemukan jawaban atas pertanyaannya. Selain itu, peserta didik yang kreatif juga tidak pernah takut jikapun kemudian eksperimen atas gagasan barunya kemudian menemui kegagalan dan senantiasa terus mencoba dan mencoba sehingga gagasannya bisa menjadi kenyataan.



Gambar 3 Pilar Keterampilan Berpikir Kreatif

Kegiatan pembelajaran yang berorientasi pada keterampilan berpikir kreatif, harus dimulai dari menemukan masalah, memecahkannya serta mengkomunikasikan hasilnya. Untuk mengembangkan keterampilan berpikir kreatif siswa atau mahasiswa, salah satu yang harus dilakukan oleh guru, dosen atau tenaga pendidik adalah mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang bersifat terbuka (*divergen*) sehingga dapat memberikan kesempatan kepada para peserta didik untuk memberikan jawaban yang benar lebih dari satu dan berbeda sehingga mendorong peserta didik berpikir fleksibel atau lentur. Strategi pembelajaran yang digunakan untuk mengajarkan keterampilan berpikir kreatif adalah kegiatan pembelajaran induktif, yakni kegiatan pembelajaran yang meliputi *inquiry*, pemecahan masalah, *discovery*, dan metode saintifik.

Strategi pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif para siswa/ mahasiswa yakni dengan menggunakan strategi pembelajaran induktif. Strategi pembelajaran induktif yang dimaksud terdiri dari pembelajaran inkuiri (*inquiry learning*), pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*), dan *discovery learning*, dengan metode saintifik (Nurlaela, 2019).

Pembelajaran Inkuiri (*Inquiry Learning*)

Pembelajaran inkuiri merupakan rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan. Proses berpikir itu sendiri biasanya distimulasi melalui tanya jawab antara guru dan siswa. Pembelajaran ini sering juga dinamakan pembelajaran *heuristic*, yang berasal dari bahasa Yunani yang berarti “saya menemukan”.

Model pembelajaran ini dapat melatih para peserta didik untuk belajar mulai dari menyelidiki dan menemukan hingga menarik kesimpulan. Model ini menjadikan peserta didik akan lebih banyak belajar mandiri untuk memecahkan permasalahan.

Pembelajaran inkuiri memiliki beberapa ciri, antara lain sebagai berikut:

- 1) Menekankan pada aktivitas peserta didik secara maksimal untuk mencari dan menemukan;
- 2) Seluruh aktivitas yang dilakukan oleh peserta didik diarahkan untuk mencari dan menemukan jawaban sendiri dari sesuatu yang dipertanyakan, sehingga diharapkan

dapat menumbuhkan sikap percaya diri (*self belief*); dan

- 3) Pembelajaran inkuiri bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir secara sistematis, logis, dan kritis atau mengembangkan kemampuan intelektual sebagai bagian dari proses mental;

Selain itu, pembelajaran inkuiri memiliki beberapa prinsip, yakni berorientasi pada pengembangan intelektual, prinsip interaksi, prinsip bertanya, prinsip belajar untuk berpikir (*learning how to think*) yakni mengembangkan potensi seluruh otak, dan prinsip keterbukaan.

Langkah pembelajaran inkuiri adalah sebagai berikut:

- 1) Orientasi
- 2) Merumuskan masalah
- 3) Merumuskan hipotesis
- 4) Mengumpulkan data
- 5) Menguji hipotesis
- 6) Menarik kesimpulan



Gambar 4 Sintak Inquiry Learning

Sintak model pembelajaran inkuiri dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Table 1 Deskripsi Sintak Inquiry Learning
 Diadaptasi dari (Luthfiah Nurlaela dan Euis Ismayati, 2015)

| Tahapan | Tingkah Laku Guru |
|---|--|
| Tahap 1 Observasi untuk menemukan masalah | Guru menyajikan kejadian-kejadian atau fenomena yang memungkinkan siswa menemukan masalah. |
| Tahap 2 Merumuskan masalah | Guru membimbing mahasiswa merumuskan masalah penelitian berdasarkan kejadian dan fenomena yang |

| Tahapan | Tingkah Laku Guru |
|--|--|
| | disajikannya. |
| Tahap 3 Mengajukan hipotesis | Guru membimbing siswa untuk mengajukan hipotesis terhadap masalah yang telah dirumuskannya |
| Tahap 4 Merencanakan pemecahan masalah (melalui eksperimen atau cara lain) | Guru membimbing siswa untuk merencanakan pemecahan masalah, membantu menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan dan menyusun prosedur kerja yang tepat. |
| Tahap 5 Melaksanakan eksperimen (atau cara lain) | Selama siswa bekerja, Guru membimbing dan memfasilitasi. |
| Tahap 6 Melakukan pengamatan dan pengumpulan data | Guru membantu siswa melakukan pengamatan tentang hal-hal yang penting dan membantu mengumpulkan dan mengorganisasi data. |
| Tahap 7 Analisis data | Guru membantu siswa menganalisis data supaya menemukan sesuatu konsep. |

Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*)

Pembelajaran berbasis masalah adalah suatu metode mengajar dengan cara peserta didik dihadapkan pada suatu masalah yang harus dipecahkannya berdasarkan data atau informasi yang akurat sehingga mendapatkan suatu kesimpulan. Pemecahan masalah mengindikasikan proses mental dan intelektual dalam menemukan suatu masalah dan memecahkannya berdasarkan data dan informasi yang akurat sehingga dapat diambil kesimpulan

yang tepat dan cermat. Metode ini diperkenalkan oleh seorang ahli berkebangsaan Amerika bernama John Dewey. Prinsip dasar metode ini adalah menekankan pada perlunya aktivitas dalam mempelajari sesuatu dan keaktifan peserta didik harus bermakna, artinya keaktifan yang disesuaikan dengan pekerjaan yang biasa dilakukan dalam masyarakat.

Secara umum langkah-langkah pembelajaran berbasis masalah dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 2 Deskripsi Project Based Learning
Diadaptasi dari (Luthfiyah Nurlaela dan Euis Ismayati, 2015)

| Tahapan | Aktivitas Guru |
|--|---|
| Tahap 1 Orientasi siswa pada masalah | Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistic yang dibutuhkan, memotivasi siswa untuk terlibat pada aktivitas pemecahan masalah yang dipilihnya. |
| Tahap 2 Mengorganisasikan siswa untuk belajar | Guru membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut. |
| Tahap 3 Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok | Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen, untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah. |
| Tahap 4 Mengembangkan dan menyajikan hasil karya | Guru membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai, seperti laporan, video dan model, dan membantu mereka untuk berbagi tugas dengan temannya. |
| Tahap 5 Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah | Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap proses penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan. |

Belajar Menemukan (*Discovery Learning*)

Model pembelajaran ini mengacu kepada teori bahwa proses pembelajaran terjadi apabila peserta didik disajikan materi dalam bentuk finalnya, akan tetapi peserta didik diharapkan dapat mengorganisasi sendiri materi tersebut. *Discovery learning* menekankan pada ditemukannya konsep atau prinsip yang sebelumnya tidak diketahui. Perbedaannya dengan pembelajaran inkuiri dan pembelajaran berbasis masalah adalah bahwa pada *discovery learning*, masalah yang dihadapkan kepada peserta didik merupakan masalah yang direkayasa oleh guru. Pada model pembelajaran ini peran guru hanya sebagai pembimbing dan mengarahkan serta memberikan kesempatan kepada

para siswa untuk belajar secara aktif sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Istilah *discovery learning* (belajar penemuan) pertama kali diungkapkan oleh Bruner yang berlawanan dengan model *reception learning* (belajar penerimaan). Prinsip pembelajaran *discovery learning* adalah bahwa materi atau bahan pelajaran tidak disampaikan dalam bentuk final, tetapi peserta didik didorong untuk dapat mengidentifikasi apa yang ingin diketahui yang kemudian dilanjutkan dengan mencari informasi serta mengorganisasi atau membentuk (konstruksi) apa yang mereka ketahui dan mereka fahami dalam suatu bentuk akhir.

Langkah-langkah pembelajaran *discovery learning* dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Table 3 Deskripsi Sintak *Discovery Learning*
 Diadaptasi dari (Luthfiyah Nurlaela dan Euis Ismayati, 2015)

| Tahapan | Aktivitas Guru |
|-------------------|--|
| Langkah Persiapan | 1) Menentukan tujuan pembelajaran; 2) Melakukan identifikasi karakteristik siswa (kemampuan awal, minat, gaya belajar, dan sebagainya); 3) Memilih materi pembelajaran; 4) Menentukan topik-topik yang harus dipelajari siswa secara induktif (dari contoh-contoh generalisasi); 5) Mengembangkan bahan-bahan belajar yang berupa contoh-contoh, ilustrasi, tugas, dan sebagainya untuk dipelajari siswa; 6) Mengatur topik-topik pembelajaran dari yang sederhana ke kompleks, dari yang konkret ke abstrak, atau dari tahap enaktif, ikonik sampai ke simbolik; 7) Melakukan penilaian proses dan hasil belajar siswa. |
| Pelaksanaan | <i>Stimulation</i> (stimulasi/pemberian rangsangan) <i>Problem statement</i> (pernyataan/identifikasi masalah) <i>Data collection</i> (pengumpulan data) <i>Data Processing</i> (Pengolahan Data) <i>Verification</i> (pembuktian) <i>Generalisasi</i> (Menarik Kesimpulan) |

The Novelty and the Purpose of the Research

Beberapa penelitian yang berkaitan dengan kreativitas yang sudah dilakukan oleh para sebelumnya antara lain adalah penelitian dengan judul Aspek Berpikir Kritis dan Kreatif Dalam Buku Teks Karya Mahasiswa (Rohmawan, 2020), Kemampuan Berpikir Kreatif, Kritis, dan Komunikasi Matematika Siswa dalam Academic-Constructive Controversy (AC) (Guntur., 2020), Creative and Critical Thinking Skills in Problem-based Learning Environments (Birgili, 2015), Instrumen Pengukur Creativity And Innovation Skills Siswa Sekolah Menengah di Era Revolusi Industri 4.0 (Mukhlis & Tohir, 2019), Kemampuan

Berpikir Kreatif dalam Pembelajaran Model Connecting Organizing Reflecting Extending Ditinjau dari Kecerdasan Emosional (Maftukhah et al., 2017), Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif melalui Penerapan Guided Inquiry dipadu Brainstorming pada Materi Pencemaran Air (Amtiningsih et al., 2016), Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa melalui Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing pada Siswa Kelas XI MIA 1 SMA Negeri Colomadu Karanganyar Tahun Pelajaran 2015/2016 (Rohmawan, 2020)(Dwi Redza; Rinanto Yudi; Dwiastuti Sri, 2016), Hubungan Kemampuan Berpikir Kreatif dengan Kemampuan Menulis Cerpen (Studi Korelasional

pada Siswa SMA Negeri 39 Jakarta) (Puspitasari, 2017), Hubungan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Penguasaan Kala dengan Keterampilan Menulis Eksposisi Bahasa Inggris (Franscy, 2017), akan tetapi belum ada penelitian yang secara spesifik membahas bagaimana model pengembangan instrumen kreativitas berpikir dalam menulis teks berbahasa Inggris. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana instrumen kreativitas berpikir disusun serta sejauhmana validitas dan reliabilitas instrumen tersebut.

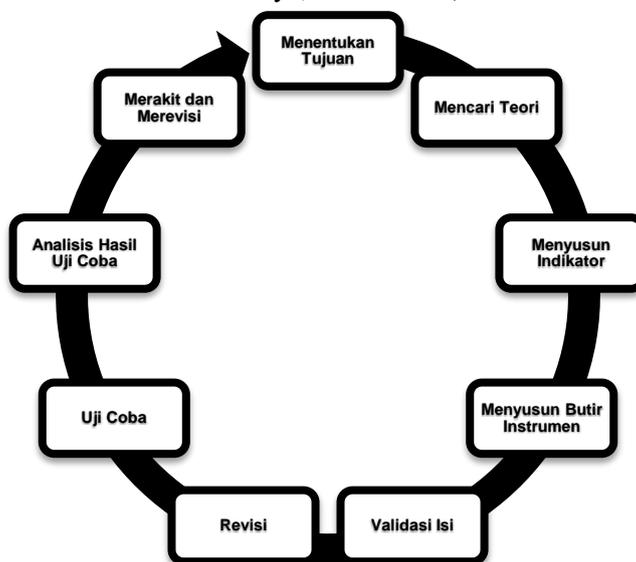
Metode Penelitian

Instrumen merupakan salah satu perangkat penting dalam melaksanakan sebuah penelitian karena berkaitan dengan kualitas atau akurasi serta keabsahan data yang diperoleh dengan menggunakan instrumen tersebut. Oleh karenanya,

untuk mendapatkan data dan informasi yang baik, instrumen penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini disusun sedemikian rupa melalui tahapan-tahapan tertentu.

Retanawati mengemukakan langkah-langkah penyusunan instrumen penelitian sebagai berikut:

1. Menentukan tujuan penyusunan instrumen;
2. Mencari teori yang relevan atau cakupan materi;
3. Menyusun indikator butir instrumen;
4. Menyusun butir instrumen;
5. Validasi isi;
6. Revisi berdasarkan masukan validator;
7. Uji coba instrumen;
8. Melakukan analisis (reliabilitas, tingkat kesulitan, daya pembeda, dll.)
9. Merakit atau merevisi instrumen (Retnawati, 2016).



Gambar 3. 1 Langkah - Langkah Penyusunan Instrumen

Creative Thinking Instrument

Instrumen pengumpulan data berpikir kreatif (*creative thinking*) terdiri dari empat butir perintah yang memuat aspek kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan elaborasi (*elaboration*). Masing-masing aspek

memuat dua indikator sesuai dengan aspek atau dimensi berpikir kreatif (*creative thinking*). Penilaian instrumen ini menggunakan skala *likert* dengan lima rentang nilai dimana masing-masing butir penilaian memiliki kriteria dan deskriptor tertentu.

Table 4 Deskriptor Instrumen Penilaian

| Skor | Deskriptor |
|------|---|
| 0 | Tidak memberikan jawaban |
| 1 | Memberikan jawaban tapi tidak relevan dengan substansi masalah/ perintah |
| 2 | Memberikan jawaban yang relevan dengan substansi masalah/ perintah akan tetapi masih terbatas |
| 3 | Memberikan jawaban yang beragam dan relevan dengan substansi masalah/ perintah akan tetapi masih belum sesuai dengan kaidah bahasa yang digunakan |
| 4 | Memberikan jawaban yang beragam dan relevan |

| Skor | Deskriptor |
|------|---|
| | dengan substansi masalah/ perintah serta sesuai dengan kaidah bahasa yang digunakan |

Data Analysis

Analisis data hasil uji instrumen dilakukan dengan menggunakan *Product Moment* dengan menghitung koefisiensi korelasi antara skor butir instrumen dengan skor total instrumen menggunakan rumus sebagai berikut:

$$r = \frac{N(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N(\sum X^2) - (\sum X)^2\}\{N(\sum Y^2) - (\sum Y)^2\}}}$$

Uji validitas instrumen sikap bahasa dilakukan dengan menggunakan *Pearson Product Moment* dengan dasar pengambilan keputusan menggunakan parameter sebagai berikut:

- Jika nilai *r* hitung lebih dari *r* tabel, maka butir instrumen dinyatakan valid. Namun apabila nilai *r* hitung kurang dari *r* tabel, maka butir instrumen dinyatakan tidak valid. Berikut ini adalah *r* tabel statistik.
- pada taraf signifikansi 5% dari distribusi *r* tabel di atas dari jumlah *N* 64, maka di peroleh *r* tabel sebesar 0,254.

Pada nilai signifikansi (*Sig*), jika signifikansi kurang dari 0,05, maka butir instrumen dinyatakan valid. Namun apabila nilai signifikansi lebih dari 0,05, maka butir tidak valid. Berikut ini adalah tabel hasil uji validitas instrumen berpikir kreatif (*creative thinking*).

Hasil dan Pembahasan

Uji Validitas Instrumen Berpikir Kreatif

Uji validitas instrumen berpikir kreatif (*creative thinking*) dilaksanakan di MAN 1 Kabupaten Serang Provinsi Banten pada tanggal 01 Nopember 2022 yang diikuti oleh 64 siswa kelas XI IIS dan XI MIA. Pada taraf signifikansi 5% yakni sebesar 0,254 dan nilai signifikasi tabel adalah kurang dari 0,05, yakni sebesar 0,000. Berdasarkan hasil analisis uji validitas sesuai tabel di atas, maka dapat diperoleh simpulan bahwa seluruh butir pada instrumen berpikir kreatif (*creative thinking*) dinyatakan valid dan dapat digunakan sebagai instrumen untuk pengumpulan data pada variabel berpikir kreatif (*creative thinking*).

Uji Reliabilitas Instrumen Berpikir Kreatif (*Creative Thinking*)

Berdasarkan hasil analisis uji instrumen berpikir kreatif (*creative thinking*) dengan menggunakan SPSS versi 25 dapat dilihat pada tabel berikut:

Table 5 Data Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

| Item-Total Statistics | | | |
|-----------------------|----------------|----------------------|---------------------|
| Scale Mean if | Scale Variance | Corrected Item-Total | Cronbach's Alpha if |

| | Item Deleted | if Item Deleted | Correlation | Item Deleted |
|-----|--------------|-----------------|-------------|--------------|
| X01 | 15,9375 | 45,425 | 0,618 | 0,866 |
| X02 | 16,5313 | 49,015 | 0,520 | 0,874 |
| X03 | 16,6875 | 49,139 | 0,662 | 0,864 |
| X04 | 15,6406 | 43,662 | 0,753 | 0,853 |
| X05 | 15,4688 | 45,205 | 0,688 | 0,859 |
| X06 | 16,0000 | 43,619 | 0,734 | 0,855 |
| X07 | 16,1094 | 46,035 | 0,579 | 0,870 |
| X08 | 16,8594 | 51,170 | 0,581 | 0,871 |

Nilai *r_{tabel}* pada taraf signifikansi 5% dengan jumlah responden 64 adalah 0,254. Dari tabel tersebut di atas dapat diketahui bahwa seluruh nilai *r_{hitung}* > *r_{tabel}*. Hal ini menunjukkan bahwa seluruh butir instrumen berpikir kreatif (*crative thinking*) adalah reliabel. Nilai alpha cronbach dapat dilihat pada tabel berikut:

Table 6 Data Summary

| Reliability Statistics | |
|------------------------|------------|
| Cronbach's Alpha | N of Items |
| 0,879 | 8 |

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa nilai alpha instrumen berpikir kreatif (*creative thinking*) adalah 0,879. Hal tersebut berarti bahwa reliabilitas instrumen berpikir kreatif (*creative thinking*) adalah tinggi.

Kesimpulan

Sebagaimana telah diuraikan di atas bahwa kreativitas berpikir (*creative thinking*) sebagai bagian dari keterampilan abad 21 yang harus dikuasai, sangat penting untuk terus dikembangkan dan ditanamkan kepada para peserta didik melalui berbagai aktivitas pembelajaran yang diselenggarakan di satuan pendidikan. Selain itu, pengembangan instrumen pengukuran kreativitas berpikir (*creative thinking*) harus dilakukan dengan memperhatikan aspek-aspek yang ada dalam kreativitas seperti aspek kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan elaborasi (*elaboration*) sehingga mampu memberikan gambaran keterampilan berpikir kreatif yang dimiliki oleh para peserta didik secara komprehensif.

Berdasarkan pembahasan hasil uji validitas dan reliabilitas instrumen kreativitas berpikir di atas, maka dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut:

- Uji validitas dilakukan untuk menilai sejauh mana instrumen kreativitas berpikir (*creative thinking*) tersebut dapat mengukur apa yang

hendak diukur. Hasil uji validitas di atas menunjukkan bahwa semua butir instrumen kreatifitas berpikir (*creative thinking*) dalam menulis teks berbahasa Inggris dinyatakan valid;

2. Uji reliabilitas dilakukan untuk mengukur sejauh mana instrumen tersebut dapat memberikan hasil yang konsisten dan akurat. Berdasarkan hasil uji instrumen kreativitas berpikir (*creative thinking*) siswa dalam menulis teks berbahasa Inggris, maka dapat disimpulkan bahwa instrumen tersebut memiliki reliabilitas yang tinggi sehingga dapat digunakan untuk mengukur kreativitas berpikir (*creative thinking*) siswa dalam menulis teks berbahasa Inggris.

Daftar Pustaka

- A.A.I.N Marhaeni, Luh Putu Artini, N.M. Ratminingsih, Ni Luh Putu Eka Sulistia Dewi, Putu Indra Kusuma. (2017). *Asesmen Autentik dalam Pembelajaran Bahasa Inggris*. Depok: Rajawali Press.
- Adaire, J. (1991). The art of creative thinking. In *Long Range Planning* (Vol. 24, Nomor 3). Kogan Page. [https://doi.org/10.1016/0024-6301\(91\)90195-t](https://doi.org/10.1016/0024-6301(91)90195-t)
- Amtiningsih, S., Dwiastuti, S., & Sari, D. P. (2016). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif melalui Penerapan Guided Inquiry dipadu Brainstorming pada Materi Pencemaran Air. *Proceeding Biology Education Conference*, 13(1), 868–872.
- Birgili, B. (2015). Creative and Critical Thinking Skills in Problem-based Learning Environments. *Journal of Gifted Education and Creativity*, 2(2), 71–80. <https://doi.org/10.18200/jgedc.2015214253>
- DiYanni, R. (2016). *Critical and Creative Thinking*. John Wiley & Sons, Inc.
- Dwi Redza; Rinanto Yudi; Dwiastuti Sri. (2016). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa melalui Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing pada Siswa Kelas XI MIA 1 SMA Negeri Colomadu Karanganyar Tahun Pelajaran 2015 / 2016 The Increasing of Students Creative Thinking Ability Through of Inquiry Learn. *Proceeding Biology Education Conference*, 13(1), 330–334.
- Edgar Moore. (1967). *Creative and Critical Thinking*. Houghton Mifflin Company.
- Franscy, F. (2017). Hubungan Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Penguasaan Kala Dengan Keterampilan Menulis Eksposisi Bahasa Inggris. 15, 46–53. <http://ejournal.upi.edu/index.php/SosioReligi/article/view/5626>
- Guntur., et. al. (2020). Kemampuan Berpikir Kreatif, Kritis, dan Komunikasi Matematika Siswa dalam Academic-Constructive Controversy (AC). *Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 3, 385–392.
- Maftukhah, N. A., Nurhalim, K., Isnarto, Dasar, P. P., & Semarang, U. N. (2017). Kemampuan Berpikir Kreatif dalam Pembelajaran Model Connecting Organizing Reflecting Extending Ditinjau dari Kecerdasan Emosional. *Journal of Primary Education*, 6(3), 267–276.
- Mukhlis, M., & Tohir, M. (2019). Instrumen Pengukur Creativity And Innovation Skills Siswa Sekolah Menengah di Era Revolusi Industri 4.0. *Indonesian Journal of Mathematics and Natural Science Education*, 1(1), 65–73. <https://doi.org/10.35719/mass.v1i1.1>
- Nurlaela, L. (2019). *Strategi Belajar Berpikir Kreatif* (hal. 174). Mediaguru Digital Indonesia.
- Puspitasari, A. C. D. D. (2017). Hubungan Kemampuan Berpikir Kreatif dengan Kemampuan Menulis Cerpen (Studi Korelasional pada Siswa SMA Negeri 39 Jakarta). *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(3), 249–258. <https://doi.org/10.30998/sap.v1i3.1180>
- Retnawati, H. (2016). *Analisis Kuantitatif Instrumen Penelitian* (1 ed.). Parama Publishing. <http://www.nuhamedika.gu.ma/>
- Rohmawan, A. (2020). Aspek berpikir kritis dan kreatif dalam buku teks karya mahasiswa. *BASINDO: jurnal kajian bahasa, sastra Indonesia ...*, 4, 32–44.
- Safi'i, A. (2019). Creative learning; Strategi Pengembangan Kreativitas Anak berbakat. Tulungagung: Akademia Pustaka.
- Uloli, R. (2021). *Buku Berpikir Kreatif dalam Penyelesaian Masalah Tantangan Pembelajaran Abad 21*. Jember: RFM Pramedia.