

Pengembangan Instrumen Pengukuran Karakter Kreatif pada Masa Pra Remaja

Hardiansyah¹, Ni Ketut Suarni², Gede Nugraha Sudarsana³

^{1,2,3}Universitas Pendidikan Ganesha

*Corresponding author, e-mail: hardiansyah10@undiksha.ac.id

Received August 08, 2021;
Revised August 20, 2021;
Accepted August 25, 2021;
Published Online September,
2021

Conflict of Interest

Disclosures:

The authors declare that they have no significant competing financial, professional or personal interests that might have influenced the performance or presentation of the work described in this manuscript.



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2017 by author

Abstract: This study aimed at developing a measurement instrument and testing its feasibility thus it produced a valid and reliable instrument to measure the creative character of junior high school students. This study applied Research and Development (R&D) method proposed by Thiagarajan that applied four stages, namely Define, Design, Develop, and Desiminate. In this study, the data collection technique was by means of a questionnaire/questionnaire technique. The validity of the instrument was tested by using the Lawshe formula by involving five experts and Counseling Guidance practitioners to assess the feasibility of the developed instrument that consisted of 40 statement items which referred to the instrument grid that was prepared. Meanwhile, the reliability of the developed instrument was tested by using Alpha Cronbach and it involved 60 respondents from SMP Lab Undiksha who were distributed from Google form. The feasibility test showed that the creative character instrument for junior high school students that was developed has met the validity and reliability criteria with a validity value were 1 and a reliability value was 0,775. So it can be concluded that the instrument of creative character for junior high school (SMP) students can be said to be feasible.

Keywords: Creative character, Validity, Reliability, R&D

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan alat ukur dan menguji kemampuannya untuk membuat alat ukur kreativitas (SMP) siswa SMA yang layak dan dapat diandalkan. Penelitian ini mengadopsi metode R and D yang dikemukakan oleh Thiagrajan (1976), yang meliputi empat langkah, yaitu definisi, design, development dan desiminasi. Dalam penelitian ini, data dikumpulkan dengan menggunakan metode angket/kuesioner. Empat puluh instruksi dirancang untuk jaringan alat. Prosedur pengambilan sampel menggunakan sampel acak atau sampel acak sederhana, dengan jumlah siswa kelas 7 dan 8 sebanyak 60 siswa. Sampel memenuhi standar reliabilitas dan reliabilitas tinggi, dengan nilai kepercayaan 1, dan reliabilitas 0,775. Dari sini kita dapat menyimpulkan bahwa kita dapat mengatakan bahwa alat kreatif siswa SMA layak.

Kata Kunci: Karakter Kreatif, Validitas, Reliabilitas, R&D

How to Cite: Hardiansyah, Ni Ketut Suarni, Gede Nugraha Sudarsana. 2021. Pengembangan Instrumen Pengukuran Karakter Kreatif pada Masa Pra Remaja, JBKI Undiksha, 6 (1): pp. 124-129, DOI: 10.24036/XXXXXXXXXXXX-X

Pendahuluan

Pendidikan merupakan aset terpenting yang harus dimiliki oleh semua warga negara (Baro'ah, 2020). Sesuai dengan kecepatan pembangunan saat ini, sumber daya manusia harus memiliki potensi yang

dimiliki oleh semua warga masyarakat, dan potensi untuk membantu seseorang bertahan dan bersaing. Kurangnya pendidikan akan melemahkan pengetahuan manusia di bidang perlindungan sumber daya alam. Dewasa ini, akibat mempopulerkan teknologi dan pendidikan yang semakin maju, kesempatan kerja diharapkan kualitas pendidikan dan sumber daya manusia sesuai dengan harapan yang ada untuk memenuhi kebutuhan lapangan kerja. Perlu memiliki peran yang dapat membantu seseorang menyelesaikan pekerjaannya. Dalam proses pembelajaran diperlukan karakter yaitu memiliki karakter kreatif yang diharapkan dapat menghasilkan sumber daya manusia yang unggul untuk memenuhi kebutuhan dunia kerja (Setiawan, 2016).

Karakter inovatif harus tercermin pada generasi muda untuk menjadi bangsa yang mandiri. Bangsa yang unggul memiliki landasan yang kokoh, yaitu generasi muda yang peduli terhadap bangsa dan lingkungannya sendiri. Implementasi akan menghasilkan generasi yang kompetitif. Secara sehat (Saputra, Da Costa dan Alhadi, 2018). Ketika ada dukungan dan dorongan dari lingkungan, kekuatan karakter akan terbangun. Peran keluarga, sekolah, dan masyarakat sangat penting untuk menjaga dan memperkuat karakter. Dalam hal ini, karakter bukanlah karakter, tetapi karakter tidak dapat diwariskan. Karakter harus secara sadar terbentuk dan berkembang dari hari ke hari, dan melalui proses yang tidak instan.

Kreativitas adalah sebuah proses yang perlu menyeimbangkan dan menerapkan tiga dimensi utama yaitu analisis, kreativitas, dan kecerdasan praktis. Ketika beberapa dimensi digabungkan dan diseimbangkan, maka akan mengarah pada kecerdasan dan kesuksesan (Riyanto, 2010). Jika dilakukan sebanyak mungkin, produk akhir akan memiliki nilai yang besar.

Perilaku kreatif tidak hanya berasal dari faktor bawaan, ketika seseorang menghadapi masalah, sifat kreatif akan muncul. Oleh karena itu, siswa khususnya siswa SMA perlu menumbuhkan karakter kreatif, sehingga penanaman karakter kreatif mengurangi karakter muda. Kejahatan dan pertumbuhan produktivitas. Tidak dapat dipungkiri bahwa kreativitas sangat penting bagi siswa sekolah menengah atas (SMP) pada masa pra-remaja, yang juga bisa disebut transisi dari masa kanak-kanak menuju dewasa. Pelatihan daring. Dalam hal ini, jika ada ambiguitas dalam pengajaran, siswa tidak tahu apakah ada masalah dengan topik, dan siswa menjawab pertanyaan hanya jika memungkinkan. Jika tugasnya sederhana, dan siswa tidak mencoba menambahkan informasi untuk mencari solusi dari masalah lain, seperti membaca buku atau berselancar di Internet, bagaimana bisa? Ketidaktahuan mereka akan kreativitas siswa sangat menghambat pembelajaran. Para peneliti bersemangat untuk memecahkan masalah.

Salah satu solusi untuk masalah ini adalah dengan memberikan layanan bimbingan dan konsultasi. Guru BC menggunakan berbagai jenis layanan dan alat pendukung, salah satunya adalah penggunaan alat non-pengujian. Oleh karena itu, perlu dikembangkan suatu alat untuk mengukur kreativitas siswa. Hal ini juga didukung oleh penelitian sebelumnya oleh Situmorang (2016) yang memberikan pemahaman mendalam tentang mekanisme kreatif Saputra. Tunggu. (2018) menunjukkan bahwa seni kreatif dapat digunakan untuk meningkatkan materi karakter. Kreativitas dan penelitian Luz Yolanda Toro Suarez (2015) menegaskan pentingnya modifikasi karakter, sehingga perlu dimodifikasi.

Mengacu pada pengembangan alat untuk mengukur kreativitas siswa pra-remaja, alat tersebut telah diuji efektivitas dan keandalannya. Survei kuesioner SMP Kota Singaraja mengukur skor kreativitas siswa prasekolah. Karena kurangnya pengembangan alat, mendorong kreativitas siswa yang masih kurang, dan kemampuan guru untuk mengembangkan kreativitas bagi siswa yang masih kurang dan kurang dimanfaatkan, peneliti berkeinginan untuk menemukan alat pengembangan untuk mengukur kreativitas siswa SMA. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui validitas dan reliabilitas alat ukur kreativitas.

Metode

Penelitian ini merupakan salah satu bentuk penelitian dan pengembangan, atau biasa disebut dengan RandD. Jenis R&D, atau R and D, adalah metode penelitian yang digunakan untuk membuat produk tertentu dan mengevaluasi efektivitas produk itu sendiri. Rencana eksplorasi menggunakan rencana eksplorasi 4D (empat D). R&D ini menggunakan model 4D design and development (Four D). Hal ini diumumkan oleh S. Tyagrajan, Dorothy S. Semmel dan Melvin I. Semmel, dan terdiri dari empat fase:

definisi, desain, pengembangan dan eliminasi. Traianto mengatakan bahwa model pengembangan 4D dapat disesuaikan dengan 4D, yaitu: definisi, desain, pengembangan dan distribusi. Pengenalan langkah-langkah penelitian dan pengembangan pertama disesuaikan dengan keadaan khusus mata pelajaran dan asal sekolah.

Subyek penelitian dan pengembangan ini adalah responden yang dijadikan sampel dalam penelitian. Objek penelitian dapat didefinisikan sebagai orang yang peneliti gunakan sebagai sumber data atau informasi ketika melakukan penelitian. Subyek penelitian pengembangan ini adalah 3 orang pelatih kepemimpinan dan konsultan berpengalaman dan 2 orang konsultan ahli dari SMP Lab Undiksha dan SMP N 2 Singaraja. Peneliti menggunakan metode random sampling untuk mengambil sampel. Metode random sampling menurut Tanireja dan Mustafidah (dalam Amelia, 2016) adalah probability sampling dimana setiap populasi sasaran memiliki pilihan yang sama. Sampel dipilih secara acak, tidak pandang bulu dan objektif. Populasi yang digunakan adalah seluruh siswa SMP Lab Undiksha dipilih secara acak, dan sampel penelitian adalah 60 siswa kelas VIII A, VIII B, dan VIII C.

Metode analisis data dalam penelitian ini memiliki dua bagian, yaitu verifikasi isi dan verifikasi. Tes reliabilitas adalah item yang diverifikasi, dan item yang tidak valid tidak termasuk dalam uji reliabilitas. Ini dapat dilakukan dengan rumus alfa Cronbach.

Hasil dan Pembahasan

Hasil dari penelitian ini adalah pengembangan alat ukur kreatif untuk anak prasekolah di Singaraja. Penelitian ini menggunakan teknik kuesioner atau survei. Kelayakan bermula dari pengembangan alat pengukuran kreatif berdasarkan verifikasi data dan hasil verifikasi. Isi elemen dapat diverifikasi oleh 3 tutor berpengalaman menggunakan rumus indeks kredibilitas konten (CVR) dan CVI (indeks kredibilitas konten) (LAWSHE, 1975). Dan 2 konsultan dari SMP Lab Undiksha dan SMP N 2 Singaraja. Terlepas dari valid tidaknya standar, elemen proposisional menggunakan nilai CVR referensi minimum berdasarkan jumlah anggota kelompok. Jika CVR elemen iklan adalah 0,40, kontennya dianggap valid. Peran kreatif dinyatakan efektif. Selain itu, hasil yang diperoleh dari CVR adalah hasil CVR, yaitu rata-rata dari CVR semua elemen. Berdasarkan Tabel 2, CVR adalah 40 dan jumlah elemen adalah 40, kemudian 40 dibagi dengan 40=1.

Menurut hasil CVR (Content Confidence Factor) yang diperoleh, terus hitung total under-execution atau CVI (Content Confidence Index). Rumus perhitungan CVI adalah sebagai berikut:

$$CVI = \frac{(\sum CVR)}{k}$$

(LAWSHE, 1975)

Keterangan:

CVI = *Content Validity Index*

$\sum CVR$ = Jumlah Content Validity Ratio

k = Banyaknya butir pernyataan

CVI yang dihasilkan adalah 1, yang berarti elemen "sangat baik" atau pernyataan "sangat baik" dari objek analisis. Setelah ditinjau oleh ahli (juri), 60 siswa yang diwawancarai di laboratorium SMP kelas 7 dan 8 melakukan uji atau uji validitas empiris. Undiksha diambil oleh peneliti acak. Setelah ditelaah oleh para ahli (juri), dilakukan tes atau evaluasi efektivitas empiris untuk mengevaluasi kelayakan alat kreatif. Dengan membandingkan skor rhitung dan rtabel dengan taraf signifikansi 5%, dilakukan uji verifikasi empiris terhadap desain alat ukur kreatif. Dalam hal ini, 60 siswa berpartisipasi. Menggunakan program SPSS dengan rumus korelasi titik dua kolom menggunakan korelasi antara skor dan jumlah penyidik. Para ahli percaya bahwa alat penilaian kepribadian yang dikembangkan efektif (layak). Gunakan SPSS

Windows untuk melakukan uji validitas empiris, dan analisis dengan menghubungkan titik-titik kolom ganda dari 40 poin klaim.

Faktor reliabilitas alat dirancang untuk mengetahui konsistensi tanggapan responden terhadap pernyataan yang dianalisis menggunakan skala Likert. Pernyataan positif diberi peringkat dari No. 5 hingga No. 1, sebaliknya, pernyataan negatif diberi peringkat dari No. 1 hingga No. 5. Kemudian hitung reliabilitasnya sesuai dengan rumus "Alpha Cronbach". Perhitungan dilakukan sesuai dengan spesifikasi program SPSS. Tabel berikut menjelaskan keandalan variabel Karakter Kreatif:

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

		N	%
Cases	Valid	60	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	60	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.775	40

Berdasarkan Taebel 2, ini menunjukkan kekokohan alat pemeriksaan rumus Alpha-Cronbach menggunakan Microsoft Office Excel 2016 dan IBM SPSS Statistics 21.0 for Windows. Berdasarkan hasil analisis data, indeks reliabilitas instrumen adalah 0,775 sebagai tolak ukur. Berdasarkan standar yang digunakan, dapat disimpulkan bahwa perangkat yang diuji sangat handal.

Alat ukur kreativitas yang muncul dalam penelitian ini telah meningkatkan dan mengembangkan layanan SM, membantu memaksimalkan efektivitas guru bimbingan dan konseling dalam memecahkan masalah siswa, terutama ketika mengukur kreativitas siswa. Pandangan ini didukung oleh Devi (2020), yang percaya bahwa alat tersebut dapat digunakan sebagai alat pengumpulan data untuk mengukur kreativitas siswa dan membantu siswa bertahan dari rintangan.

Kinerja lingkungan permainan Ular Tangga yang memenuhi syarat diuji oleh 20 siswa dari Kelas XI SMA Laboratorium Undiksha. Siswa akan menerima angket strategi koping sebelum (sebelum tes) dan setelah (setelah tes) menggunakan game. Untuk media hasil pre-test dan post-test siswa dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pengembangan alat ukur kreativitas siswa sekolah menengah prasekolah di Singaraja, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

Perhitungan reliabilitas instrumen dilakukan dalam dua tahap yaitu: verifikasi reliabilitas isi tahap 1 dan verifikasi empiris tahap 2 dilakukan secara berurutan, dan hasil analisis reliabilitas dijelaskan dalam kesimpulan berikut:

a) Validitas isi

Setelah telaah teoritis dari 5 orang ahli didapatkan hasil CVR=0,40 sehingga CVR sebesar 0,40 dan pernyataan kreatif sebanyak 40 poin dianggap kesimpulan yang valid, hal ini terlihat dari perhitungan CVR kemudian perhitungan CVI. Selesai. Lengkap, yaitu 0,40, yang merupakan 40 operator "benar" dari objek analisis.

b) Validitas empiris

Alat evaluasi kreatif yang dikembangkan oleh para ahli dan dipastikan valid (sesuai) setelah mengolah data menggunakan Microsoft Office Excel 2016 menggunakan rumus terkait Biserial Point mendapatkan nilai Rhitung > Rtabel (untuk semua proyek). Menunjukkan bahwa semua elemen alat dinyatakan sebagai VALID.

Berdasarkan hasil analisis data, indeks reliabilitas instrumen adalah 0,775. Bandingkan nilai ini dengan standar acuan. Menurut standar yang digunakan, dapat disimpulkan bahwa reliabilitas instrumen yang diuji tinggi.

Refrensi

- Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005),
- Ainin, M. (2013). Penelitian Pengembangan Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Okara*, 2(8), 96.
- Amelia, M. A. (2016). Analisis Soal Tes Hasil Belajar High Order Thinking Skills (HOTS) Matematika Materi Pecahan untuk Kelas 5 Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian*, 20(2).
- Baro'ah, S. (2020). Kebijakan Merdeka Belajar sebagai Strategi Peningkatan Mutu Pendidikan. *Jurnal Tawadhu*, 4(1), 1063-1073.
- Dewi, Ni Made Sulistrisiana, Dharsana, I Ketut & Suarni, N. W. (2020). Development of an instrument to measure professionalism. *Bisma The Journal of Counseling*, 70(4), 116–122. <https://doi.org/10.5688/aj700485>
- Hamdani Hamid, *Pengembangan Sistem Pendidikan di Indonesia*, (Bandung : Pustaka Setia,2013),
- Kartowagiran, B. (2009, November). Penyusunan Instrumen Kinerja SMK-SBI. In Makalah disampaikan dalam workshop Evaluasi Kinerja SMK-SBI Tanggal (Vol. 14).
- Lawshe, C. H. (1975). a Quantitative Approach To Content Validity. *Personnel Psychology*, 28(4), 563–575. <https://doi.org/10.1111/j.1744-6570.1975.tb01393.x>
- Rachmawati, Yeni 2005 *Strategi Pengembangan Kreatifitas Anak Pada Masa Usia Taman Kanak-Kanak* : Jakarta: Depdikbud
- Ribhan,” Hubungan Karakteristik individu Dengan Kinerja Karyawan Melalui Komitmen Organisasi sebagai variabel Mediasi (Studi Kasus oada PT Chandra Superstore Tanjung Karang Bandar Lampung), *Jurnal Bisnis Dan Manajemen*, Vol.4 No.2,2008
- Riyanto, Y. 2010. *Paradigma Baru Pembelajaran: sebagai Referensi bagi Pendidik dalam Implementasi Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas*. Jakarta: Prenada Media Grup. Rohaeti, A. 2012. *Pengaruh Kompetensi dan Komitme*
- Saputra, W. N. E., Da Costa, A., & Alhadi, S. (2018). Creative Solution Focused Counseling Models (CSFCM): Strategi Kreatif untuk Mengembangkan Self-regulated Learning Siswa. *Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling*, 3(4), 162–170. <https://doi.org/10.17977/um001v3i42018p162>
- Setiawan, D. (2016). Kebijakan Berwawasan Kependudukan Berbasis Karakter Sumber Daya Manusia Berkualitas. *Jurnal Keluarga Sehat Sejahtera*, 14(2).
- Situmorang, D. D. B. (2016). Hubungan Antara Potensi Kreativitas Dan Motivasi Berprestasi Mahasiswa Program Studi Bimbingan Dan Konseling Angkatan 2010 FKIP Unika Atma Jaya. *JBKI (Jurnal Bimbingan Konseling Indonesia)*, 1(1), 6. <https://doi.org/10.26737/jbki.v1i1.97>
- sourcebook. *Journal of School Psychology*, 14(1), 75. [https://doi.org/10.1016/0022_4405\(76\)90066-2](https://doi.org/10.1016/0022_4405(76)90066-2)
- Sudijono. (2010). *Metode Penelitian*. Rajawali Pers.

Thiagrajan. (1976). Instructional development for training teachers of exceptional children: A

Article Information (Supplementary)

Conflict of Interest Disclosures:

The authors declare that they have no significant competing financial, professional or personal interests that might have influenced the performance or presentation of the work described in this manuscript.

Copyrights Holder: <Hardiansyah><2021>

<https://doi.org/10.xxxx/xxxx>

Open Access Article | CC-BY Creative Commons Attribution 4.0 International License.

Word Count:

First Publication Right: JBKI Undiksha

