



JURNAL BASICEDU

Volume 5 Nomor 4 Tahun 2021 Halaman 2302 - 2310

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Pengembangan Instrumen Penilaian Kreativitas Siswa melalui Analisis *Rasch Model* di Sekolah Dasar

Mila Aprilia^{1✉}, Dindin Abdul Muiz Lidinillah², Rosarina Giyartini³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia^{1,2,3}

E-mail: milaaprilias2504@upi.edu¹, dindin_a_muiz@upi.edu², rosarina@upi.edu³

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh pentingnya penerapan kreativitas dalam diri manusia di lingkungan sehari-harinya. Tujuan penelitian adalah untuk menunjukkan deskripsi dari hasil analisis pengembangan instrumen penilaian kreativitas siswa Sekolah Dasar. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dan menggunakan pendekatan deskriptif, serta partisipan penelitian merupakan siswa Kelas IV SDN 2 Sukapura, salah satu sekolah di kabupaten Tasikmalaya, dengan jumlah sebanyak 30 responden. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan instrumen kreativitas sebagian besar berada pada kategori baik dengan proporsi sebesar 70%. Melalui analisis ini, diketahui bahwa tingkat kemampuan siswa lebih besar dalam menyelesaikan item pada instrumen kreativitas siswa, dibuktikan oleh hasil penelitian yang menunjukkan angka item pada separation dan reliability lebih besar dibandingkan angka person pada separation dan reliability. Selain itu pengembangan instrumen kreativitas ini dapat di terima oleh seluruh responden (tidak mengalami bias gender).

Kata Kunci: Keterampilan Kreativitas, Analisis Rasch Model

Abstract

This research is motivated by the importance of applying creativity in humans in their daily environment. The purpose of the study was to show a description of the results of the analysis of the development of the creativity assessment instrument for elementary school students. The research method used in this study is a quantitative method and uses a descriptive approach, and the research participants are Class IV students at SDN 2 Sukapura, one of the schools in Tasikmalaya district, with a total of 30 respondents. The results of the study show that the development of creativity instruments is mostly in the good category with a proportion of 70%. Through this analysis, it is known that the level of student's ability is greater in completing items on the student's creativity instrument, evidenced by research results which show the number of items on separation and reliability is greater than the number of persons on separation and reliability. In addition, the development of this creativity instrument can be accepted by all respondents (not experiencing gender bias).

Keywords: Creativity Skills, Rasch Model Analysis

Copyright (c) 2021 Mila Aprilia, Dindin Abdul Muiz Lidinillah, Rosarina Giyartini

✉ Corresponding author :

Email : milaaprilias2504@upi.edu

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1199>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

PENDAHULUAN

Di zaman yang serba teknologi ini manusia lebih ditekankan untuk dapat melakukan banyak pekerjaan. Kognitif manusia bukan lagi menjadi hal yang sangat utama, melainkan perlu aspek lain yang dapat digunakan untuk dapat melakukan segala pekerjaan, misalnya kreativitas. Kreativitas sangat penting bagi manusia, karena kreativitas merupakan dasar dari ilmu pengetahuan (Sumarni, Setiandi, & Sunandar, 2020). Kreativitas menjadi langkah awal bagi manusia dalam pemecahan masalah, mengembangkan ide-ide baru, memberi gagasan, memperluas wawasan, serta menciptakan terobosan baru (Dupri, Nazirun, & Candra, 2021). Kreativitas bukanlah suatu kemampuan yang dibawa sejak lahir, tetapi kreativitas merupakan kemampuan manusia yang diperoleh ketika ia terus melatihnya. Kreativitas akan tumbuh dan berkembang jika terus diasah melalui panca indera pada diri manusia tersebut (Khoiri, Riyadi, Kaltsum, Hindarto, & Rusilawati, 2017). Manusia yang memiliki tingkat kreativitas baik akan lebih mudah menjalani kehidupan, seperti bersosialisasi dalam masyarakat luas, menciptakan karya yang dapat berguna bagi dirinya dan orang lain, melakukan banyak pekerjaan sehari-hari, dapat menggunakan alat-alat teknologi dengan terampil, serta dapat dengan mudah memecahkan berbagai persoalan hidup yang ada disekitar lingkungannya. Guilford pun mengatakan bahwa orang yang kreatif adalah orang yang tidak biasa, mereka selalu memiliki ide-ide baru dalam hidupnya (Runco & Jaeger, 2012).

Dalam dunia pendidikan khususnya dilingkungan sekolah, kreativitas dipandang sebagai tanda bahwa individu siswa telah mengalami perkembangan yang dicirikan oleh terciptanya suatu karya oleh dirinya yang telah terpenuhi (Abdul, Lidinillah, Aprilia, Suryana, & Ahmad, 2020). Artinya bahwa siswa tersebut telah memiliki hak pilih sendiri dalam hidupnya sehingga mereka dapat berkreasi menurut keinginannya sendiri. Kreativitas siswa yang telah terlihat seperti ini sangat perlu untuk diperhatikan lagi oleh guru untuk lebih mendorong tingkat kreativitas siswa agar lebih baik. Motivasi dari guru pun sangat berperan penting dalam perkembangan tingkat kreativitas siswa (Hafina, Rusmana, Yustiana, & Suryana, 2016). Kreativitas siswa dapat dimunculkan dengan kegiatan-kegiatan yang mereka tekuni dan dapat dikembangkan melalui proses pemecahan masalah (Barone & Bresler, 2006; Hemlin, Allwood, & Martin, 2008; Jati, 2018). Siswa yang cenderung memiliki kepribadian baik seperti belajar dengan giat, mandiri, bertanggungjawab, memiliki motivasi tinggi, optimis, terbuka, percaya diri, memiliki rasa ingin tahu yang lebih daripada siswa lainnya adalah siswa yang cenderung memiliki tingkat kreativitas tinggi. Tingkat kreativitas siswa yang tinggi tersebut biasa timbul dari lingkungan yang baik, seperti lingkungan yang selalu memberinya motivasi dan dorongan. Dengan kata lain, siswa yang kreatif juga akan lebih terdorong dengan lingkungan yang baik dan berdasarkan motivasi kuat dari orang-orang disekitarnya (Y. Budiarti, 2015; Kenedi, 2017).

Setiap siswa memiliki tingkat kreativitasnya masing-masing. Untuk mengetahui tingkat kreativitas siswa, guru membutuhkan suatu alat penilaian yang digunakan untuk mengetahui seberapa besar dan sejauh mana tingkat kreativitas siswanya. Maka, peneliti mengembangkan suatu alat berupa instrumen penilaian kreativitas siswa Kelas IV Sekolah Dasar, untuk mengetahui besarnya tingkat kreativitas siswa, serta untuk lebih mengembangkan kreativitas siswa tersebut. Besar kecilnya tingkat kreativitas siswa dapat diukur menggunakan instrumen pengumpulan data yang berkaitan dengan kreativitas siswa. Namun permasalahannya, banyak guru yang tidak tepat dalam memberikan instrumen kreativitas siswa, sehingga penilaian pun menjadi subjektif. Guru ingin mengetahui dan mengukur tingkat kreativitas siswanya, namun bingung dengan bentuk soal seperti apa yang akan dimasukkan dalam instrumennya serta aspek apa saja yang akan diukur. Padahal, ketepatan dalam butir-butir soal dalam instrumen akan mempengaruhi validitas dari instrumen kreativitas siswa tersebut. Guru yang tidak bisa mengolah suatu instrumen dengan baik, tentu aspek yang ingin diukur pun tidak akan terukur dengan baik pula. Maka, agar instrumen penilaian kreativitas siswa dapat lebih terukur dan menghasilkan data yang valid, dibutuhkan suatu model yang dapat mengukur efektifitas instrumen penilaian kreativitas siswa

dalam setiap butir soalnya. Dalam hal ini, peneliti menggunakan Rasch Model untuk menganalisis tingkat efektifitas pada instrumen penilaian kreativitas siswa.

Alasan peneliti menggunakan Rasch Model sebagai alat untuk menganalisis instrumen penilaian kreativitas siswa, karena model ini merupakan pelengkap dari kekurangan model-model sebelumnya (Nurhudaya, Taufik, Yudha, & Suryana, 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, 2014). Hal ini membuktikan bahwa Rasch Model dapat membantu guru untuk melakukan penilaian terhadap besarnya tingkat kreativitas siswa maupun terhadap baik-buruknya instrumen yang telah dibuatnya. Dengan demikian, guru tidak hanya menilai tingkat keterampilan kreativitas siswa saja, namun guru juga dapat menilai instrumen yang telah dirancangnya, sehingga dapat dilakukan perbaikan untuk meningkatkan kualitas penilaian yang lebih baik lagi.

Penelitian ini lebih menekankan kepada hasil penjabaran analisis Rasch model tentang pengembangan instrumen kreativitas siswa. Peneliti menggunakan Rasch model sebagai aplikasi analisis data karena model ini merupakan model analisis data yang telah dijadikan solusi dari model-model analisis data sebelumnya (Nurhudaya et al., 2019). Rasch model merupakan hasil pengembangan dari model CTT (*classical test theory*) dan IRT (*item respons theory*). Selain itu, Rasch model juga dapat mengukur data yang lebih baik dan akurat daripada model-model lainnya, serta memenuhi 5 prinsip model pengukuran, yaitu : (1) memberikan data yang linier, (2) memprediksi data yang hilang, (3) tepat dalam mengestimasi data, (4) mendeteksi ketidaktepatan suatu model, dan (5) menghasilkan data yang *replicable* (Chan, Ismail, & Sumintono, 2014).

METODE

Penelitian ini menggunakan proses berpikir analitik, artinya bahwa peneliti selalu menghubungkan satu objek dengan objek lainnya yang merupakan kemestian bagi objek yang pertama. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dan menggunakan pendekatan deskriptif sebagai penelitian yang memusatkan perhatiannya terhadap masalah-masalah aktual melalui proses pengumpulan, penyusunan atau pengklasifikasian, pengolahan, dan penafsiran data (Creswell W. John, 2009; Mulyadi, 2013; Suryana, 2012). Populasi penelitian adalah siswa yang berasal dari sekolah SDN 2 Sukapura, kabupaten Tasikmalaya, sedangkan sampelnya siswa kelas IV sebanyak 30 responden. Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik *cluster sampling*, yaitu pengambilan sampel atas dasar kelompok atau secara bergerombolan (Atmosukarto, 1994).

Tahapan penelitian dilakukan dengan cara : 1) menyusun, menulis, dan menelaah soal, 2) melakukan test pada responden, 3) menganalisis hasil test melalui Rasch model, 4) menafsirkan hasil analisis, serta 5) membuat kesimpulan. Adapun tahapan penelitian ini berpacu pada langkah-langkah penelitian kuantitatif menurut Mardapi (2007) dalam (Syarifah, 2019).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan Instrumen Kreativitas Siswa Berdasarkan Analisis *Unidimensionalitas*

Unidimensionalitas di asumsikan sebagai alat penghitung reliabilitas dari suatu model penelitian yang menunjukkan bahwa dalam satu model memiliki tingkat kesesuaian dimensi yang baik (Wijayanto, 2007). Berdasarkan Tabel *Dimensionality, Raw variance explained by measures* dan *Unexplained variance in 1st to 5st contrast* merupakan unsur yang diperhatikan dalam analisis instrumen penilaian kreativitas siswa ini. Perhatikan tabel di bawah ini.

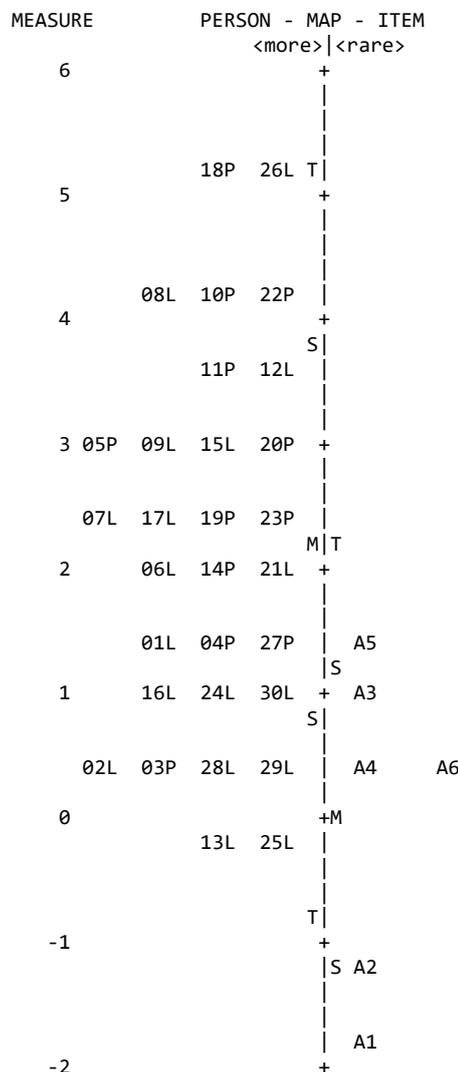
Tabel 1
Pengembangan Kreativitas Siswa Berdasarkan Unidimensionalitas

		Eigenvalue	Observed	Expected
Total raw variance in observations	=	129.476	100.0%	100.0%
Raw variance explained by measures	=	69.476	53.7%	52.3%
Unexplained variance in 1nd contrast		19.227	14.8%	32.0%
Unexplained variance in 2nd contrast	=	13.555	10.5%	22.6%
Unexplained variance in 3rd contrast	=	10.660	8.2%	17.8%
Unexplained variance in 4th contrast	=	.9687	7.5%	16.1%
Unexplained variance in 5th contrast	=	.6678	5.2%	11.1%

Pengukuran *observed* pada *variance in 1st to 5st contrast of residuals* masing-masing adalah 14,8%, 10,5%, 8,2%, 7,5%, dan 5,2%. Dengan melihat data tersebut, dapat diketahui bahwa tidak terdapat kategori yang lebih besar dari nilai 15%, artinya konstruk instrumen kreativitas tersebut telah benar-benar mengukur satu variabel yang selaras.

Pengembangan Instrumen Kreativitas Siswa Berdasarkan Analisis Peta Wright (Person-Item Map)

Berdasarkan hasil analisis data menggunakan analisis Rasch model, diketahui informasi analisis peta *wright* di bawah ini.



<less>|<freq>

Posisi instrumen kreativitas di atas menyebar antara logit -2 sampai 6, dengan tingkat kesukaran seluruh *itemnya* berada di antara logit -2 sampai 2. Kemudian posisi kemampuan siswa menyebar antara 0SD sampai +6SD serta sebagian besar berada di antara logit +1SD sampai +5SD. Berdasarkan tingkat kesukaran instrumen, seluruh *item* soal berada di antara +2SD dan -1SD. Dapat disimpulkan bahwa *item* soal dalam instrumen kreativitas tidak lebih tinggi dari tingkat kreativitas siswa. Sehingga seluruh *item* soal dalam instrumen kreativitas telah dimengerti dan dapat diterima oleh siswa.

Pengembangan Instrumen Kreativitas Siswa Berdasarkan Analisis Butir

Tingkat Kesukaran Butir Item

Tabel 2
Pengembangan Kreativitas Siswa Berdasarkan Analisis Butir

Entry Number	5	3	4	6	2	1
Measure	1.32	0.99	0.34	0.34	-1.23	-1.76
Item	S5	S3	S4	S6	S2	S1
Mean	0,00					
SD	1,12					

Dari tabel tersebut diketahui nilai SD (standar deviasi) sebesar 1,12. Jika nilai SD dikombinasikan dengan nilai rata-rata logit, maka di dapatkan kriteria sebagai berikut : a) sangat sukar, jika nilai >1,12, b) sukar, jika nilai antara 0,00 sampai 1,12, c) mudah, jika nilai antara -1,12 sampai <0,00, dan d) sangat mudah, jika nilai <-1,12. Berdasarkan tabel, diinformasikan bahwa : (1) terdapat 1 *item* yang termasuk kategori sangat sukar, yaitu *item* nomor 5, (2) terdapat 3 *item* yang termasuk kategori sukar, yaitu nomor 3, 4, dan 6, (3) tidak terdapat *item* yang termasuk kategori mudah, dan (4) terdapat 2 *item* soal yang termasuk dalam kategori sangat mudah, yaitu soal nomor 2 dan 1.

Tingkat Kesesuaian Butir Item

Tabel 3
Pengembangan Kreativitas Siswa Berdasarkan Analisis Butir

Entry Number	5	3	4	6	2	1	
Measure	1.32	0.69	0.34	0.34	-1.23	-1.76	
Outfit	MNSQ	0.57	0.58	1.40	.86	1.52	.80
	ZSTD	-.63	-.63	1.51	-.50	1.35	-.31
PT Measure Corr	.80	.79	.45	.77	.29	.59	
Item	S5	S3	S4	S6	S2	S1	

Kriteria kesesuaian *item* (*item fit*) dan ketidaksesuaian *item* (*outlier* atau *misfit*) dilihat dari tingkat kesesuaian item yaitu : a) nilai OUTFIT MNSQ >0,5 dan <1,5, semakin mendekati nilai 1, maka item soal semakin bagus, b) nilai OUTFIT ZSTD >-2,0 dan <+2,0, semakin mendekati nilai 0, maka *item* soal semakin bagus, dan c) PT MEASURE CORR bernilai bagus jika *item* soal berada di antara > 0,4 dan < 0,85. Suatu *item* soal dapat dipandang *fit* jika memenuhi minimal 1 dari 3 kriteria tersebut. Berdasarkan tabel, diperoleh informasi bahwa : (1) terdapat 1 *item* yang *misfit* pada nilai OUTFIT MNSQ, yaitu *item* soal nomor 2, (2) tidak terdapat *item* yang *misfit* pada nilai OUTFIT ZSTD, serta (3) terdapat 1 *item* yang *misfit* pada nilai PT MEASURE CORR, yaitu *item* soal nomor 2. Maka secara umum, seluruh *item* pada instrumen kreativitas ini tidak mengalami *misfit* atau *outlier*. *Outlier* didefinisikan sebagai sebuah data pengamatan yang tidak konsisten pada seriesnya (L. Budiarti, Tarno, & Warsito, 2013).

Rating Scale

Rating scale di pandang sebagai data mentah berupa angka dan ditafsirkan ke dalam pengertian deskriptif (Ilhami & Rimantho, 2017; Noe, Hollenbeck, Gerhart, & Wright, 2016).

Tabel 4
Pengembangan Kreativitas Siswa Berdasarkan Analisis Rating Scale

Category Label & Score	1	2	3	4
Observed Average	-1.18	.22	2.34	3.71
Andrich Threshold	NONE	-3.89	.73	1.95
Category Measure	(-5.00)	-1.59	1.95	4.33

Hasil analisis *observed average* dan *andrich threshold* pada *rating scale* menunjukkan terjadinya perubahan nilai yang semakin meningkat. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa perbedaan jawaban pada instrumen kreativitas dapat dipahami oleh siswa Kelas IV sebagai responden.

Deteksi Item Bias

Penelitian instrumen kreativitas ini menggunakan analisis deteksi bias gender. Bias gender terjadi apabila salah satu pihak dirugikan, sehingga mengalami ketidakadilan (Rahminawati, 2001). Bias gender merupakan suatu proses yang cukup sulit dilakukan dalam proses penelitian. Terdapat kelemahan dalam kegiatan mengukur bias gender agar dapat menghasilkan nilai yang konsisten. “*Most studies have found no gender differences in creativity, and those that have found differences have not found any consistent pattern of difference*”. Sehingga sulit untuk menunjukkan bagaimana perbedaan gender dalam instrumen yang dapat menjelaskan perbedaan tingkat kreativitas siswa. Namun penelitian ini menggunakan analisis Rasch model yang dapat mengukur tingkat bias gender secara lebih baik (Baer & Kaufman, 2008; Kaufman, 2006).

Tabel 5
Pengembangan Kreativitas Siswa Berdasarkan Analisis Bias Gender

TABLE 30.4 UC 2.xlsx ZOU366WS.TXT Jun 7 2021 22:17
INPUT: 30 PERSON 6 ITEM REPORTED: 30 PERSON 6 ITEM 4 CATS MINISTEP 4.8.2.0

DIF class/group specification is: DIF=\$S1W1

PERSON CLASSES	SUMMARY DIF			BETWEEN-CLASS/GROUP ITEM		
	CHI-SQUARED	D.F.	PROB.	UNWTD MNSQ	ZSTD	Number Name
4	1.3336	3	.7206	.5210	-.45	1 A1
4	4.2086	3	.2387	1.7584	1.03	2 A2
4	2.6230	3	.4523	1.3482	.66	3 A3
4	.8958	3	.8263	.4513	-.58	4 A4
4	1.3592	3	.7146	.5311	-.43	5 A5
4	2.0870	3	.5535	.8842	.12	6 A6

Bias gender pada analisis Rasch dilihat dari nilai PROB (probabilitas), dimana jika nilai probabilitas lebih kecil dari 5% atau 0,05, maka terdapat *item* soal yang bias. Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa seluruh nilai probabilitas berada di atas nilai 0,05. Dengan demikian dapat diartikan bahwa semua *item* dapat dikerjakan oleh seluruh responden dan tidak ada yang dapat mengerjakan soal lebih mudah dari yang lainnya (soal tidak mengalami bias gender).

Pengembangan Instrumen Kreativitas Siswa Berdasarkan Analisis Abilitas

Analisis Abilitas Individu

Menurut Robbins dan Judge (2008:57), kemampuan (*ability*) merupakan kapasitas seorang individu untuk melakukan beragam tugas dalam suatu pekerjaan (Andrey Satya Darmawan, Djamhur Hamid, 2019). Pada tabel *Person Measure*, diketahui instrumen memiliki nilai SD sebesar 1,50 dan nilai rata-rata logit senilai 2,23. Jika nilai SD dikombinasikan dengan nilai rata-rata logit (*mean*), maka didapatkan kriteria sebagai berikut: a) abilitas

tinggi $>3,73$ ($1,50 + 2,23$), b) kategori abilitas sedang $0,73 - 3,73$ ($1,50 - 2,23$ sampai $1,50 + 2,23$), dan c) kategori abilitas rendah $<0,73$ ($1,50 - 2,23$). Berdasarkan analisis data *person measure* tersebut, di dapatkan informasi bahwa tingkat abilitas dari 100 responden sebagai berikut : (1) terdapat 5 siswa yang termasuk dalam kategori abilitas tinggi, (2) terdapat 19 siswa yang termasuk dalam kategori abilitas sedang, dan (3) terdapat 6 siswa yang termasuk dalam kategori abilitas rendah.

Analisis Tingkat Kesesuaian Individu

Kriteria untuk mengatur tingkat kesesuaian individu adalah sebagai berikut: a) jika nilai OUTFIT MNSQ semakin mendekati nilai 1, maka instrumen dengan tingkat kesesuaian individu semakin bagus; b) jika nilai OUTFIT ZSTD semakin mendekati nilai 0, maka instrumen dengan tingkat kesesuaian individu semakin bagus; dan c) jika nilai PT MEASURE CORR $>0,4$ dan $<0,85$ maka instrumen dengan tingkat kesesuaian individu semakin bagus. Seorang responden dapat dipandang *fit* jika memenuhi minimal 1 dari 3 kriteria tersebut. Maka dapat diperoleh informasi bahwa sebanyak 30 siswa dinyatakan *fit* dan telah baik dalam memberikan jawaban sesuai dengan tingkat abilitasnya.

Pengembangan Instrumen Kreativitas Siswa Berdasarkan Analisis Instrumen

Tabel 6
Pengembangan Kreativitas Siswa Berdasarkan Analisis Instrumen

		PERSON	ITEM
Mean MNSQ	INFIT	0,97	0,97
	OUTFIT	1,04	1,04
Mean ZSTD	INFIT	0,03	-0,1
	OUTFIT	0,12	0,13
Separation		1,48	3,00
Reliability		0,69	0,9
Cronbach Alpha		0,70	

Berdasarkan tabel analisis data tersebut, dapat diinformasikan bahwa *Cronbach Alpha* memiliki nilai 0,70 yang termasuk pada kategori bagus, *Person Reliability* senilai 0,69 termasuk kategori cukup, dan *Item Reliability* memiliki nilai 0,90 tergolong pada kategori bagus. Kemudian rata-rata *Person* INFIT MNSQ dan OUTFIT MNSQ masing-masing memiliki nilai 0,97 dan 1,04, serta nilai rata-rata *Item* INFIT MNSQ dan OUTFIT MNSQ masing-masing adalah 0,97 dan 1,04. Kriterianya: “semakin mendekati angka 1, maka instrumen semakin bagus (nilai idealnya adalah 1)”. Sementara itu, rata-rata *Person* INFIT ZSTD dan OUTFIT ZSTD masing-masing memiliki nilai -0,27 dan -0,31, serta nilai rata-rata INFIT ZSTD dan OUTFIT ZSTD masing-masing adalah -0,10 dan 0,05. Sedangkan separasi untuk *Person* bernilai 1,48 dan *Item* bernilai 3,00. Dengan menggunakan perhitungan rumus $H = \{(4 \times \text{separation}) + 1\} / 3$, maka diperoleh data bahwa nilai *Separasi Person* adalah 2,30 dibulatkan menjadi 2, yang mengandung arti bahwa terdapat 2 kategori abilitas *person* yaitu jelek dan bagus, serta nilai *Separasi Item* adalah 4,33 dibulatkan menjadi 4, yang berarti bahwa terdapat 4 kelompok kesulitan *item* pada instrumen, yaitu sukar, sedang, mudah, dan sangat mudah.

Dengan melihat hasil analisis di atas, dapat dipahami bahwa sebaik-baiknya item soal dalam instrumen, hal tersebut akan menghasilkan nilai yang kurang baik apabila motivasi siswa dalam keadaan yang buruk. Hal ini menjadi masalah utama pada hasil analisis soal dalam instrumen kreativitas. Dengan kata lain, Motivasi dapat berperan sebagai penggerak siswa dalam berkegiatan. Siswa yang memiliki kreativitas tinggi cenderung berkepribadian baik seperti belajar lebih mandiri, bertanggung jawab, pekerja keras, mempunyai motivasi yang tinggi, optimis, mempunyai rasa ingin tahu yang besar, percaya diri, terbuka, memiliki toleransi, dan kaya akan pemikiran. Sifat baik tersebut tentunya dapat terealisasi melalui dorongan motivasi siswa yang kuat. Dengan demikian, tingkat keterampilan kreativitas siswa dapat tumbuh jika disertai dengan motivasi siswa yang tinggi pula (L. Budiarti et al., 2013; Y. Budiarti, 2015; Kenedi, 2017).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan bahwa secara umum, pengembangan instrumen keterampilan kreativitas siswa berada pada kategori baik. Artinya bahwa *item* soal dalam instrumen dapat mengukur apa yang ingin diukur, serta dapat diterima oleh siswa sebagai responden. Selain itu, seluruh *item* soal dalam instrumen kreativitas siswa dapat dengan mudah dikerjakan oleh sebagian besar dari siswa Kelas IV SDN 2 Sukapura, meskipun masih terdapat beberapa soal yang berada dalam kategori sukar. Kemudian kekuatan *item* soal dalam instrumen lebih rendah daripada kemampuan kreativitas siswa, sehingga siswa dapat mengerjakan soal kreativitas dengan baik dan terdorong untuk mengembangkan tingkat kreativitas dalam dirinya secara maksimal. Untuk mendapatkan hasil pengembangan instrumen kreativitas yang lebih baik, peneliti seharusnya dapat lebih memperhatikan keseimbangan antara topik bahasan yang terkandung dalam soal dengan tingkat kemampuan siswa sebagai responden. Selain itu, bimbingan guru juga diperhatikan dalam pengisian soal instrumen, agar siswa lebih paham dengan apa yang ditanyakan, serta untuk menjaga suasana hati siswa agar tetap berada dalam kondisi baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, D., Lidinillah, M., Aprilia, M., Suryana, D., & Ahmad, A. B. (2020). *Development of Creativity Instrument through Rasch Model Analysis*. 8(4), 1620–1627. <https://doi.org/10.13189/ujer.2020.080455>
- Andrey Satya Darmawan, Djahmur Hamid, M. D. M. (2019). Pengaruh Motivasi Kerja Dan Kemampuan Kerja Terhadap Kinerja Karyawan. *Jurnal Lentera Bisnis*, 8(1), 95. <https://doi.org/10.34127/jrlab.v8i1.262>
- Atmosukarto, K. (1994). *Cara Pengambilan dan Penentuan Besar Sampel untuk Penelitian Sosial*. IV(01).
- Baer, J., & Kaufman, J. C. (2008). Gender differences in creativity. *Journal of Creative Behavior*, 42(2), 75–105. <https://doi.org/10.1002/j.2162-6057.2008.tb01289.x>
- Barone, T., & Bresler, L. (2006). Artistic choices: A study of teachers who use the arts in the classroom. *International Journal of Education & the Arts*, 7(8), 1–27.
- Budiarti, L., Tarno, & Warsito, B. (2013). *Analisis Intervensi dan Deteksi Outlier Pada Data Wisatawan Domestik (Studi Kasus di Daerah Istimewa Yogyakarta)*. 2(January 2006), 39–48.
- Budiarti, Y. (2015). Pengembangan Kemampuan Kreativitas Dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 3(1), 61–72. <https://doi.org/10.24127/ja.v3i1.143>
- Chan, S. W., Ismail, Z., & Sumintono, B. (2014). A Rasch Model Analysis on Secondary Students' Statistical Reasoning Ability in Descriptive Statistics. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 129, 133–139. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.03.658>
- Creswell W. John. (2009). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. In Sage (third). <https://doi.org/10.2307/1523157>
- Dupri, Nazirun, N., & Candra, O. (2021). Creative Thinking Learning of Physical Education: Can Be Enhanced Using Discovery Learning Model? *Journal Sport Area*, 6(1), 37–47. [https://doi.org/10.25299/sportarea.2021.vol6\(1\).5690](https://doi.org/10.25299/sportarea.2021.vol6(1).5690)
- Hafina, A., Rusmana, N., Yustiana, Y. R., & Suryana, D. (2016). *The Development of Empathy Skills For Guidance and Counseling Teacher Candidates*.
- Hemlin, S., Allwood, C. M., & Martin, B. R. (2008). Creative knowledge environments. *Creativity Research Journal*, 20(2), 196–210. <https://doi.org/10.1080/10400410802060018>
- Ilhami, R. S., & Rimantho, D. (2017). Penilaian Kinerja Karyawan dengan Metode AHP dan Rating Scale. *Jurnal Optimasi Sistem Industri*, 16(2), 150. <https://doi.org/10.25077/josi.v16.n2.p150-157.2017>
- Jati, F. (2018). Telaah kreativitas. *Research Gate*, (October), 0–21.
- Kaufman, J. C. (2006). Self-reported differences in creativity by ethnicity and gender. *Applied Cognitive*

- 2310 *Pengembangan Instrumen Penilaian Kreativitas Siswa melalui Analisis Rasch Model di Sekolah Dasar – Mila Aprilia, Dindin Abdul Muiz Lidinillah, Rosarina Giyartini*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1199>
- Psychology*, 20(8), 1065–1082. <https://doi.org/10.1002/acp.1255>
- Kenedi. (2017). Pengembangan Kreativitas Siswa dalam Proses Pembelajaran di Kelas II SMP Negeri 3 Rokan IV Koto. *Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial, Sains, Dan Humaniora*, 3(2), 329–348. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24014/suara%20guru.v3i2.3610>
- Khoiri, N., Riyadi, S., Kaltsum, U., Hindarto, N., & Rusilawati, A. (2017). Teaching Creative Thinking Skills with Laboratory Work. *International Journal of Science and Applied Science: Conference Series*, 2(1), 256. <https://doi.org/10.20961/ijsascs.v2i1.16722>
- Mulyadi, M. (2013). Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Serta Pemikiran Dasar Menggabungkannya. *Jurnal Studi Komunikasi Dan Media*, 15(1), 128. <https://doi.org/10.31445/jskm.2011.150106>
- Noe, R. A., Hollenbeck, J. R., Gerhart, B. A., & Wright, P. M. (2016). *Fundamental of Human Resource Management : Gaining A Competitive Advantage*.
- Nurhudaya, Taufik, A., Yudha, E. S., & Suryana, D. (2019). The Raven's advanced progressive matrices in education assessment with a Rasch analysis. *Universal Journal of Educational Research*, 7(9), 1996–2002. <https://doi.org/10.13189/ujer.2019.070921>
- Rahminawati, N. (2001). Isu Kesetaraan Laki-Laki dan Perempuan (Bias Gender). *Jurnal Sosial Dan Pengembangan*, 17(3), 273–283. <https://doi.org/10.29313/mimbar.v17i3.48>
- Runco, M. A., & Jaeger, G. J. (2012). The Standard Definition of Creativity. *Creativity Research Journal*, 24(1), 92–96. <https://doi.org/10.1080/10400419.2012.650092>
- Sumarni, E., Setiandi, A. E., & Sunandar, A. (2020). Profile of conceptual photosynthesis and creative thinking: Study of 7th-grade students. *Biosfer*, 13(2), 250–265. <https://doi.org/10.21009/biosferjpb.v13n2.250-265>
- Sumintono, B. (2014). Model Rasch untuk Penelitian Sosial Kuantitatif. *Makalah Kuliah Umum Di Jurusan Statistika, ITS Surabaya, 21 November 2014*, (November 201), 1–9. <https://doi.org/10.1002/rcm.1134>
- Suryana. (2012). Metodologi Penelitian : Metodologi Penelitian Model Praktis Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. *Universitas Pendidikan Indonesia*, 1–243. <https://doi.org/10.1007/s13398-014-0173-7.2>
- Syarifah, I. (2019). *Pengembangan instrumen penilaian untuk mengukur kreativitas siswa dalam menyelesaikan masalah matematika*. Retrieved from <http://digilib.uinsby.ac.id/id/eprint/34439>
- Wijayanto, A. R. (2007). *Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Komitmen Pelanggan Melalui Peran Tenaga Penjual (Studi Kasus pada PT YMKI di wilayah Jawa Tengah dan DIY)*. 1–67.