

PENGEMBANGAN ASESMEN KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF MAHASISWA PADA MATERI ANALISIS DAMPAK-DAMPAK GLOBALISASI

Jon Roi Tua Purba¹, Asister Fernando Siagian² Dumaris E. Silalahi³

¹Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar

²Dosen Prodi Pendidikan IPA Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar

³Dosen Prodi Pendidikan Bahasa Inggris Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar

e-mail: jon.purba@uhnp.ac.id

Abstrak

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah mengembangkan asesmen keterampilan berpikir kreatif mahasiswa pada materi analisis dampak-dampak globalisasi. Assesmen yang dibuat terdiri dari sejumlah soal essay tentang keterampilan berpikir kreatif mahasiswa dengan indikator seperti kemampuan berpikir lancar (*fluency*), berpikir luwes (*flexibility*), berpikir orisinil (*originality*), dan berpikir elaborasi (*elaboration*). Jenis penelitian adalah pengembangan dengan model 4D yang terdiri atas 4 tahap yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Subyek uji coba yaitu mahasiswa program studi Pendidikan guru sekolah dasar di Pematangsiantar berjumlah 40 orang. Asesmen keterampilan berpikir kreatif melibatkan para ahli, antara lain ahli berpikir kreatif, ahli pembelajaran, dan ahli konten ilmu sosial (mengkritisi dari kedalaman dan kebenaran materi). Para ahli memvalidasi isi, menilai produk dan angket respon mahasiswa. Hasil penelitian ini yaitu asesmen yang telah di validasi dan mendapatkan saran dari ahli (*expert*) sebagai validator, direvisi dan diujikan kembali hingga dihitung dengan perhitungan CVR dan CVI, dengan demikian hasil validitas soal keterampilan berpikir kreatif mahasiswa dinyatakan valid dan dapat digunakan sebagai assesmen keterampilan berpikir kreatif pada materi analisis dampak-dampak globalisasi.

Kata kunci: Asesmen, Keterampilan Berpikir Kreatif, Analisis Dampak-dampak Globalisasi.

Abstract

The aim of this development research is to develop an assessment of students' creative thinking skills on material analyzing the impacts of globalization. The assessment consists of a number of essay questions about students' creative thinking skills with indicators such as the ability to think fluently (fluency), think flexibly (flexibility), think originality (originality), and think elaboration (elaboration). The type of research is development with a 4D model which consists of 4 stages, namely define, design, develop and disseminate. The test subjects were 40 elementary school teacher education study program students in Pematangsiantar. The assessment of creative thinking skills involves experts, including creative thinking experts, learning experts, and social science content experts (criticizing the depth and correctness of the material). Experts validate the content, assess the product and student response questionnaires. The results of this research are assessments that have been validated and received advice from experts as validators, revised and tested again until calculated using CVR and CVI calculations, thus the validity results of students' creative thinking skills questions are declared valid and can be used as an assessment of thinking skills. creative in material analyzing the impacts of globalization

Keywords: Assessment, Creative Thinking Skills, Analysis of the Impacts of Globalization.

PENDAHULUAN

Perkembangan Ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang begitu pesat pada abad-21, sehingga mahasiswa dituntut untuk menguasai berbagai keterampilan agar dapat bersaing secara global. NSTA (2011) menyatakan bahwa melalui pendidikan akan dapat mengembangkan keterampilan untuk abad 21, seperti keterampilan berpikir. Pendidikan mengajarkan mahasiswa cara berpikir yang tepat, serta memberikan informasi yang akurat untuk membawa keterampilan berpikir yang benar pada diri mahasiswa (Bacanlı *et al.*, 2009). Berbagai keterampilan berpikir tersebut merupakan suatu proses dan perilaku mahasiswa yang diintegrasikan untuk mempelajari dan memahami konten materi pembelajaran (Beers, 2011). Pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk memperoleh keterampilan dalam penyelesaian masalah akan mewujudkan pengembangan kemampuan berpikir (Sidharta & Anwar, 2007). Keterampilan berpikir yang harus dikembangkan oleh mahasiswa, salah satunya yaitu keterampilan berpikir kreatif (Celik, 2017). Mahasiswa harus dididik untuk kreatif agar tidak hanya menjadi konsumen pengetahuan tetapi juga mampu menghasilkan pengetahuan baru maupun ide-ide baru (ktibayev, *et al.*, 2016).

Berpikir kreatif menjadi hal yang sangat penting sebagai keterampilan yang harus ditingkatkan oleh semua mahasiswa untuk menghasilkan ide-ide baru. Hal ini sejalan dengan pendapat Trianggono (2017) menyatakan bahwa keterampilan berpikir kreatif yaitu kemampuan yang harus dimiliki seseorang dalam berpikir dengan sudut pandang yang berbeda-beda dan menghidupkan imajinasinya untuk menghasilkan ide-ide baru yang digunakan untuk menyelesaikan suatu permasalahan. Pendapat lain, Torrance (dalam Fasko, 2001) menyatakan “...when creative learning occurs,

such as improved motivation, alertness, curiosity, concentration, and achievement. Thus, creative teaching can enhance learning”. Berpikir kreatif merupakan salah satu keterampilan yang paling penting bagi mahasiswa untuk memperoleh dan mengembangkan sejumlah konteks pembelajaran, memperkaya pengetahuan dan keterampilan yang nantinya di perlukan dalam kehidupan professional.

Keterampilan berpikir kreatif yang dapat mewujudkan kreativitas sungguh sangat penting, sehingga dapat mewujudkan kehidupan masyarakat yang lebih baik mampu menciptakan penemuan-penemuan baru dari hasil sumbangan pemikiran kreatifnya (Daly *et al.*, 2016). Kreativitas adalah hasil belajar dalam kecakapan kognitif, sehingga untuk menjadi kreatif dapat dipelajari melalui proses belajar mengajar (Slameto, 2003). Keterampilan berpikir seperti keterampilan berpikir kreatif menjadi hal yang sangat penting dalam dunia pendidikan.

Pendidikan saat ini menuntut mahasiswa untuk memiliki keterampilan berpikir kreatif (Sadvakassova *et al.*, 2016). Dalam kurikulum saat ini disebutkan bahwa standar kompetensi lulusan mahasiswa pada dimensi keterampilan menyatakan mahasiswa harus memiliki kemampuan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif (Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2016). Terlihat bahwa aspek kreativitas menjadi hal penting yang perlu ditanamkan dalam setiap pembelajaran. Mengingat pentingnya kreativitas bagi keberhasilan seseorang, memupuk dan melatih kreativitas peserta didik menjadi agenda tersendiri dalam sistem KKNI. Agar menghasilkan suatu yang kreatif sangat perlu dalam pembelajaran dikembangkan suatu pembelajaran yang mendukung peningkatan keterampilan berpikir kreatif.

Atas dasar ini, maka pembelajaran di kelas diharapkan menggunakan model pembelajaran

yang menjurus kepada penemuan konsep dan pemecahan masalah. Mengukur pemahaman mahasiswa terhadap materi analisis dampak-dampak globalisasi perlu dibuat sistem penilaian (asesmen) yang bersifat autentik sehingga mampu memberikan informasi kemampuan mahasiswa secara holistik dan valid. Asesmen merupakan komponen penting dalam penyelenggaraan pendidikan. Upaya meningkatkan kualitas pendidikan dapat ditempuh melalui peningkatan kualitas pembelajaran dan kualitas asesmen. Sistem pembelajaran yang baik akan menghasilkan kualitas belajar yang baik. Kualitas pembelajaran ini dapat dilihat dari hasil asesmen. Selanjutnya, asesmen yang baik akan mendorong dosen untuk menentukan strategi mengajar yang baik dan memotivasi mahasiswa untuk belajar yang lebih baik. Oleh sebab itu, dalam upaya peningkatan kualitas pendidikan diperlukan perbaikan asesmen yang diterapkan (Rasyid dan Mansur, 2007).

Kemampuan berpikir kreatif mahasiswa dapat diketahui dengan memberi asesmen yang telah dirancang sedemikian rupa sesuai dengan indikator kemampuan berpikir kreatif. Dengan demikian, diharapkan mahasiswa nantinya tidak hanya paham mengenai materi yang diajarkan oleh dosen saja, tetapi mampu menerapkan pemikiran kreatifnya itu agar dapat digunakan dalam penyelesaian masalah yang dihadapinya (Munandar, 2008). Indikator keterampilan berpikir kreatif terdiri atas 4 macam, yaitu : (1) *fluency*, adalah kemampuan menghasilkan banyak ide; (2) *flexibility*, adalah kemampuan menghasilkan ide-ide atau cara yang bervariasi; (3) *originality*, adalah kemampuan menghasilkan ide baru yang sebelumnya belum ada; (4) *elaboration*, adalah kemampuan mengembangkan atau menambahkan ide-ide sehingga dihasilkan ide yang lebih rinci dan detail (Hu & Adey, 2002). Setiap kemampuan berpikir memiliki ciri-ciri tersendiri yang berbeda antara satu dengan yang lain.

Kenyataan yang ada di lapangan menunjukkan bahwa banyak para dosen yang

belum merancang dan menggunakan asesmen tes tertulis yang benar-benar sesuai dalam mengukur indikator pencapaian pembelajaran dan ranah keterampilan berpikir kreatif. Oleh sebab itu, penulis tertarik untuk mengangkat penelitian ini dengan judul “Pengembangan Asesmen Keterampilan Berpikir Kreatif Mahasiswa pada Materi Analisis Dampak-dampak Globalisasi”.

METODE

Penelitian dilakukan di Kampus Univ. HKBP Nommensen Pematangsiantar. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Prosedur penelitian pengembangan mengadaptasi pada pengembangan perangkat model 4-D (*four D Model*), yaitu *Define, Design, Develop, dan Dissemination*. Dalam penelitian ini, penelitian dibatasi sampai pada tahap *develop* sehingga disebut dengan model pengembangan *Four-D* terbatas yang meliputi *Define, Design, Develop dan Dissemination*.

Define (pendefinisian), meliputi dua tahapan yaitu: (1) studi lapangan, yang dilakukan untuk mendapat informasi berupa jenis asesmen penilaian yang digunakan, dan (2) mengkaji sarana prasarana universitas, dan proses pembelajaran. Studi literatur dilakukan dengan mencari referensi mengenai kriteria pengembangan keterampilan berpikir kreatif serta indikator-indikator keterampilan berpikir kreatif.

Design, yaitu diawali dengan menyusun kisi-kisi soal, menyusun soal, menyusun kunci jawaban, dan validasi desain yang melibatkan para ahli, antara lain ahli berpikir kreatif, ahli pembelajaran, dan ahli konten ilmu sosial (mengkritisi dari kedalaman dan kebenaran materi). Setelah divalidasi, asesmen penilaian mengalami beberapa kali revisi untuk memperbaiki asesmen penilaian yang dikembangkan sehingga layak untuk diujicobakan di kelas uji coba. Perbaikan dan penyempurnaan asesmen penilaian dilakukan

dengan arahan, bimbingan serta masukan dari validator.

Develop, yaitu tahap pengembangan dilakukan dengan uji kualitas asesmen yakni dengan menguji validitas soal yang telah di validasi oleh ketiga validator dengan menggunakan perhitungan *Content Validity Ratio (CVR)* sebagai berikut:

$$CVR = \frac{Ne - \frac{N}{2}}{\frac{N}{2}}$$

Keterangan:

CVR : *Content Validity Ratio*

Ne : Validator yang setuju

N : Jumlah Validator

Dari hasil perhitungan *CVR* di atas, akan diperoleh *Content Validity Index (CVI)* sebagai berikut:

$$CVI = \frac{\sum CVR}{\text{jumlah soal}}$$

Keterangan:

CVI : *Content Validity Index*

Kategori *CVI* dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Kategori *CVI*

Rentang	Kategori
0 – 0,33	Tidak sesuai
0,34 – 0,67	Sesuai
0,68 – 1	Sangat tidak sesuai

Asesmen dinyatakan valid oleh pakar, kemudian diujicobakan pada skala terbatas yang melibatkan 40 mahasiswa Kampus Univ. HKBP Nommensen Pematangsiantar. Hasil uji coba skala terbatas kemudian direvisi untuk mendapatkan asesmen penilaian yang lebih baik yang kemudian diujicobakan pada skala besar di kelas (40 mahasiswa). Hasil analisis uji coba skala besar didapatkan asesmen penilaian final, kemudian diimplementasikan di Kampus Univ. HKBP Nommensen Pematangsiantar pada program studi PGSD. Semua sampel diambil secara *sampling purposive*.

Tahap pendefinisian, diperoleh data yang meliputi jenis dan kualitas asesmen penilaian yang digunakan di Univ. HKBP Nommensen

Pematangsiantar. Pada tahap pengembangan, data yang terkumpul adalah pengaruh implementasi asesmen penilaian keterampilan berpikir kreatif terhadap hasil belajar pada materi Analisis Dampak-dampak Globalisasi dan ketercapaian efektivitas serta kepraktisan asesmen penilaian. Data tersebut dikumpulkan dengan menggunakan asesmen penelitian yang berupa lembar validasi ahli, lembar angket, lembar aktivitas mahasiswa, tes *essay* keterampilan berpikir kreatif. Data kualitatif diolah dengan menggunakan teknik penjumlahan sederhana kemudian dilakukan kategorisasi. Validitas soal tes dihitung dari validasi ahli, dengan perhitungan *CVR* dan *CVI*. Efektivitas asesmen dapat dilihat dari peningkatan keterampilan berpikir kreatif mahasiswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan asesmen penilaian keterampilan berpikir kreatif dalam hal ini mengacu pada model pengembangan *Four-D* terbatas yang terdiri dari (1) *Define* atau pendefinisian dengan melakukan studi pendahuluan yang meliputi studi lapangan dan studi literatur; (2) *Design* atau desain produk diawali dengan menyusun kisi-kisi soal, menyusun soal, menyusun kunci jawaban, dan validasi desain; (3) *Develop* atau pengembangan dimulai dari tahap pra uji coba, uji coba skala terbatas, dan uji coba skala luas.

Pada tahap *define* atau pendefinisian, dilakukan wawancara dengan dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas HKBP Nommensen. Asesmen keterampilan berpikir kreatif dibuat berdasarkan indikator keterampilan berpikir kreatif antara lain kemampuan berpikir lancar (*fluency*), kemampuan berpikir luwes (*flexibility*), kemampuan berpikir orisinal (*Originality*), kemampuan elaborasi (*Elaboration*). Asesmen yang berorientasi pada keterampilan berpikir dikembangkan berdasarkan data penelitian pendahuluan tentang asesmen yang ada di lapangan, karakter mahasiswa, kondisi kampus, tinjauan dari penelitian-penelitian yang relevan, dan tinjauan kebijakan-kebijakan

pemerintah tentang KKNI. Keterampilan berpikir kreatif mahasiswa dapat dilihat dari perilaku peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. (Hu & Adey 2002) menyatakan

bahwa perilaku peserta didik yang termasuk dalam keterampilan kognitif kreatif dapat dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 2. Indikator Keterampilan Berpikir Kreatif

No.	Indikator Berpikir Kreatif	Deskripsi Pencapaian
1	<i>Fluency</i> (berpikir lancar)	a. Mencetuskan banyak gagasan, jawaban, pemecahan masalah, atau pertanyaan. b. Memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal. c. Selalu memikirkan lebih dari satu jawaban
2	<i>Flexibility</i> (berpikir luwes)	a. Menghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi b. Dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda. c. Mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda-beda d. Mampu mengubah cara pendekatan atau pemikiran
3	<i>Originality</i> (berpikir orisinal)	a. Mampu melahirkan ungkapan baru yang unik b. Memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri c. Mampu membuat kombinasi-kombinasi yang tidak lazim dari bagian-bagian atau unsur-unsur
4	<i>Elaboration</i> (berpikir elaborasi)	a. Mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan-gagasan atau produk b. Menambah atau merinci detail-detail dari suatu objek, gagasan, atau situasi sehingga lebih menarik.

Sumber: Hu & Adey (2002)

Tahap terakhir *define* yaitu perumusan tujuan pembelajaran yang digunakan untuk dasar pengembangan asesmen keterampilan berpikir kreatif.

Tahap *design* ini, peneliti melakukan penentuan jadwal penelitian pengembangan yaitu selama 3 bulan, selanjutnya penentuan *expert* atau ahli yaitu 3 ahli sekaligus sebagai validator, 10 orang mahasiswa uji coba kelas kecil, dan 30 orang mahasiswa uji coba kelas besar. Spesifikasi desain asesmen penilaian keterampilan berpikir kreatif pada materi Analisis Dampak-dampak Globalisasi dibuat dengan teknik tes yaitu berupa tes tertulis yang dilengkapi dengan rubrik penilaian yaitu indikator keterampilan berpikir kreatif. Diawali dengan menyusun kisi-kisi soal. Di dalam kisi-kisi soal terdapat soal berpikir kreatif dan contoh jawabannya, indikator dari soal tersebut, jawaban mahasiswa yang dapat diidentifikasi, skor, dan catatan. Selanjutnya menyusun soal, menyusun kunci jawaban, dan validasi desain yang melibatkan para ahli, antara lain ahli berpikir kreatif, ahli pembelajaran, dan ahli konten ilmu sosial (mengkritisi dari kedalaman dan kebenaran

materi). Setelah divalidasi, asesmen penilaian mengalami beberapa kali revisi untuk memperbaiki penilaian asesmen yang dikembangkan sehingga layak untuk diujicobakan di kelas uji coba. Perbaikan dan penyempurnaan asesmen penilaian dilakukan dengan arahan, bimbingan serta masukan dari validator. Setelah divalidasi, asesmen dihitung dengan perhitungan *CVR* dan *CVI*. Perhitungan *CVR* mendapatkan hasil sebesar 1 dan perhitungan *CVI* mendapatkan hasil sebesar 1, Sehingga asesmen keterampilan berpikir kreatif ini termasuk dalam kategori valid dan sangat sesuai. Hasil validasi soal keterampilan berpikir kreatif dapat dilihat pada tabel Tabel 3.

Pada tahap *develop* atau pengembangan dilakukan uji kelas kecil kepada 10 orang mahasiswa terpilih. Pada uji kelas kecil soal tes diberikan dan mendapatkan hasil yang kurang memuaskan sehingga dilakukan revisi terhadap soal untuk perbaikan nilai mahasiswa yang mengerjakan soal keterampilan berpikir kreatif, lalu dilanjutkan pada uji coba kelompok besar. Pada uji kelas besar 5 soal tes untuk 30 orang mahasiswa dinyatakan valid

karena terdapat peningkatan terhadap hasil uji kelas kecil dan uji kelas besar. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa 5 soal pada tes yang dikembangkan layak digunakan oleh

dosen sebagai salah satu alternatif penilaian keterampilan berpikir kreatif pada materi Analisis Dampak-dampak Globalisasi.

Tabel 3. Hasil Validasi Soal Keterampilan Berpikir Kreatif

No.	Hasil Validasi	Keputusan	Keterangan
1	Valid	Digunakan Dengan Revisi	Ketiga validator menyetujui soal tersebut, dengan revisi memperbaiki kalimat pada soal dan tata bahasa dalam penulisan soal
2	Valid	Digunakan	Ketiga validator menyetujui soal tersebut,
3	Valid	Digunakan dengan Revisi	Ketiga validator menyetujui soal tersebut, dengan revisi memperbaiki kalimat pada soal dan tata bahasa dalam penulisan soal
4	Valid	Digunakan	Ketiga validator menyetujui soal tersebut
5	Valid	Digunakan dengan Revisi	Ketiga validator menyetujui soal tersebut, dengan revisi memperbaiki kalimat pada soal dan tata bahasa dalam penulisan soal

KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian pengembangan ini berupa seperangkat asesmen penilaian keterampilan berpikir kreatif yang terdiri atas asesmen soal dan rubrik penilaian. Asesmen penilaian yang dikembangkan mencakup empat komponen berpikir kreatif yaitu kemampuan berpikir lancar (*fluency*), kemampuan berpikir luwes (*flexibility*), kemampuan berpikir orisinal (*Originality*), kemampuan elaborasi (*Elaboration*).

Nilai validitas dari asesmen penelitian yang berupa tes dinyatakan valid melalui perhitungan *CVR* dan *CVI*. Nilai validitas dari tes dinyatakan valid sebelum digunakan dengan hasil perhitungan *CVR* sebesar 1 dan *CVI* sebesar 1, Sehingga termasuk dalam kategori valid dan sangat sesuai sebagai asesmen penilaian keterampilan berpikir kreatif.

DAFTAR PUSTAKA

Bacanlı, H., Dombaycı, M. A., Demir, M., & Tarhan, S. 2011. Quadruple thinking: Creative thinking. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 12, 536-544.

Beers, S. 2011. 21st Century Skills : Preparing Students For Their Future. Diakses dari

http://www.yinghuaacademy.org/wp-content/uploads/2014/10/21st_centur_ski_lls.pdf

Fasko Daniel. (2001). *Education and creativity*. *Creativity Research Journal by 2000–2001*, Vol. 13, Nos. 3 & 4, 317–327

Munandar. 2008. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta

Munandar, U. (2009). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Jaya.

National Science Teacher Association. 2011. *Quality Science Education and 21st Century Skills*. Diakses dari <http://www.nsta.org/about/positions/21stcentury.aspx>

Rasyid, H. dan Mansur. 2007. *Penilaian Hasil Belajar*. Bandung: Wacana Prima

Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta

Suryosubroto. 2009. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta

Waite S. & Bromfield C.(2002). *Promoting creative thinking through the use of ICT*. *Graduate School of Arts and Education and Rolle School of Education*. University of Plymouth. *Journal of Computer Assisted Learning* (2002) 18, 367-378s.