

UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS INSTRUMEN NON TES KREATIVITAS SISWA KELAS VI SDN TEGAL ALUR 16 PETANG

Fuad Try Satrio Utomo¹, Ghina Rahayu², Iana Tunnisa³, Novi Dwi Astuti⁴, St Annisa Azahra⁵

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang
Corresponding Author: fuadtry@upi.edu

Abstract

Creativity is the ability of a person to create something new in the form of ideas and real works and is relatively different from what has existed before whether with regard to the field of science, literature, or other arts. This study aims to describe the results of measuring students' creativity attitudes obtained from the questionnaire filling sheets and make efforts to develop student creativity in grade VI students of SDN Tegal Alur 16 Evening. The methods used are quantitative and qualitative descriptive research methods. Qualitative data analysis was carried out based on the review of the non-test instrument analysis result sheet to determine the validity of the content of the instrument reviewed on the material aspects, construction, language, and conformity between the questions in the questionnaire sheet and the indicators of the assessment aspects used. Meanwhile, quantitative data analysis is carried out to determine the level of validity and reliability of non-test instruments. This research uses research and development methods for 4D models (define, design, develop, and disseminate). The results of the study, which in the processed data obtained the validity test, were declared valid using the Pearson moment correlation coefficient test. Meanwhile, in the reliability test, the data obtained was declared reliable because the r_{hitung} value was greater than the result.

Keywords: Creativity, Non Test, Validity, and Reliability.

Abstrak

Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya nyata dan relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya baik berkenaan dengan bidang ilmu pengetahuan, sastra, atau seni lainnya. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil pengukuran sikap kreativitas siswa yang didapatkan dari lembar pengisian angket dan melakukan upaya pengembangan kreativitas siswa yang ada pada siswa kelas VI SDN Tegal Alur 16 Petang. Adapun metode yang digunakan adalah metode penelitian deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Analisis data kualitatif dilakukan berdasarkan penelaahan lembar hasil analisis instrumen non tes untuk mengetahui validitas isi instrumen yang ditinjau pada aspek materi, konstruksi, bahasa, serta kesesuaian antara pertanyaan dalam lembar angket dengan indikator aspek penilaian yang dipakai. Sedangkan analisis data kuantitatif dilakukan bertujuan untuk mengetahui tingkat validitas dan reliabilitas instrumen non tes. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan model 4D (define, design, develop, and disseminate). Hasil penelitian yang pada data yang di olah didapatkan uji validitas dinyatakan valid dengan menggunakan uji koefisien korelasi moment Pearson. Sedangkan pada uji reliabilitas, data yang didapatkan dinyatakan reliabel karena nilai r_{hitung} lebih besar hasilnya dari r_{tabel} .

Kata Kunci: Kreativitas, Non tes, Validitas, Reliabilitas

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek yang dapat mempengaruhi kualitas sumber daya manusia. Begitu pula dengan Sekolah Dasar (SD) merupakan fase penting dari perkembangan anak yang dapat mempengaruhi kualitas sumber daya manusia Indonesia di masa datang. Pada dasarnya, siswa SD memiliki rasa ingin tahu, tanggap terhadap permasalahan dan kompleksitasnya, dan minat untuk memahami fenomena secara bermakna. Tentu karakteristik siswa SD tersebut tidak terlepas dari dunia

bermain. Ada baiknya kebiasaan bermain anak dapat menstimulus anak untuk mengembangkan kreativitasnya. Melalui bermain, anak berimajinasi atas dunia bermainnya. Imajinasi-imajinasi inilah yang menstimulus anak untuk terus berfikir kreatif. Bila dikaitkan pada konteks pendidikan di SD kreativitas pada dasarnya berkenaan dengan upaya mengenali dan memecahkan permasalahan yang dihadapi secara efektif dan etis (Meador, 1997). Oleh karena itu, penekanan pada kemampuan berpikir kreatif di tingkat Sekolah Dasar menjadi penting agar siswa memiliki kreativitas yang tinggi.

Kreativitas merupakan ciri keberanian manusia yang menggemakan siapa dirinya dan apa menjadi apa manusia tersebut di kemudian hari. Di dalam setiap tindakan kreativitas, individu merasakan terjalinnya hubungan yang baik antara diri sendiri dengan orang lain. Ketika momen tersebut terjadi, orang yang berfikir kreatif akan memandang dirinya sebagai individu yang diliputi rasa senang, imajinasi yang luar biasa, dan pemberdayaan diri yang lebih baik tanpa ada rasa takut terhadap hal yang mebatasi dirinya. Sikap-sikap itulah yang membawa dirinya untuk terus membangkitkan gairah-gairah kreatif.

Gairah kreatif menurut Golden (2007:19) merupakan sebuah keinginan yang kuat dan mendorong untuk melibatkan dirinya dalam sebuah upaya kreatif seperti menulis, membuat komposisi musik, membuat gerabah, fotografi, atau menggali dan memecahkan permasalahan yang dihadapi secara efektif dan etis. Gairah kreatif merupakan tenaga pendorong yang mendorong diri untuk menenggelamkan diri dalam perjalanan kreatif secara berkesinambungan. Ketika individu berada dalam kondisi tersebut, gairah kreatif akan mencerminkan semua rangkaian besar dari upaya kreatif pikiran, perasaan, dan tindakan.

Supriadi (2001) mendefinisikan kreativitas sebagai kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Sementara itu, Munandar (1999) mengemukakan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang sudah ada atau sudah dikenal sebelumnya, yaitu semua pengalaman dan pengetahuan yang telah diperoleh seseorang selama hidupnya baik itu di lingkungan sekolah, keluarga, maupun dari lingkungan masyarakat. Berkaitan dengan hal kreativitas, menurut Guilford dalam Suryosubroto (2009: 198) bahwa kemampuan kreatif dapat dicerminkan melalui beberapa macam perilaku kelancaran berpikir, keluwesan, orisinalitas, dan elaborasi.

Merujuk pada beberapa pendapat ahli, bila diambil benang merahnya, Kreativitas dapat didefinisikan sebagai kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya nyata dan relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya baik berkenaan dengan bidang ilmu pengetahuan, sastra, atau seni lainnya. Untuk menghasilkan kreativitas diperlukan gairah kreatif yang berakar pada rasa keingintahuan dan keterbukaan alamiah serta komitmen yang besar untuk mewujudkan gagasan kreatifnya.

Kreativitas merupakan suatu hal yang sangat menarik untuk dikaji namun cukup rumit karena banyak pandangan terkait kreativitas ini. Supriadi (2001) menuturkan bahwa kreativitas didefinisikan secara berbeda-beda tergantung pada bagaimana orang mendefinisikannya. Tidak ada satu definisipun yang dianggap dapat mewakili pemahaman yang beragam tentang kreativitas atau tidak ada satu definisipun yang dapat diterima secara universal. Hal ini disebabkan oleh dua alasan, pertama kreativitas merupakan ranah psikologis yang kompleks dan multidimensional sehingga mengundang berbagai tafsiran yang beragam. Kedua, definisi-definisi kreativitas memberikan tekanan yang berbeda-beda, tergantung pada dasar teori yang menjadi acuan pembuatan definisi kreativitas tersebut. Seperti halnya pada proses pembelajaran yang terlaksana di Sekolah Dasar. Kreativitas yang dimiliki oleh tiap individu di sekolah terkadang tidak terlalu diperhatikan oleh beberapa guru, sehingga kemampuan kreativitas yang dimiliki siswa tidak mengalami perkembangan yang sesuai. Oleh karena itu, penelitian yang dilakukan ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil pengukuran sikap kreativitas siswa yang didapatkan dari lembar pengisian angket dan melakukan upaya pengembangan kreativitas siswa yang ada pada siswa kelas VI SDN Tegal Alur 16 Petang.

Perlunya sebuah pengembangan suatu instrumen yang dapat digunakan guru dilakukan untuk mengukur sikap dan upaya pengembangan kreativitas siswa SD. Mengukur kemampuan kreativitas siswa tentunya dibutuhkan instrumen penilaian yang dapat dikembangkan tidak hanya melalui proses pembelajaran, tetapi juga dapat dikembangkan dan ditingkatkan melalui suatu alat evaluasi yang tepat. Dalam membuat instrumen kemampuan kreativitas siswa ini, maka diperlukan pengetahuan mengenai aspek penilaian yang dapat digunakan pada pengisian angket. Pemilihan tes pengisian angket sebagai instrumen yang dikembangkan karena angket memiliki kelebihan berupa proses pengumpulan informasi berlangsung cepat. Dapat dibagikan secara serentak kepada responden. sehingga, instrumen non tes dapat digunakan secara luas dan jangkauan kemampuan menghasilkan tingkat objektivitas dan validitas yang tinggi. Pengembangan pertanyaan butir angket akan memberikan tambahan variasi pertanyaan sehingga dapat mengukur dan mengembangkan kemampuan berpikir yang bervariasi pula pada kreativitas siswa. Dengan adanya alat ukur yang tepat, diharapkan dapat mengetahui kemampuan kreativitas yang dimiliki oleh siswa kelas VI Sekolah Dasar, khususnya di SDN Tegal Alur 16 Petang. Maka dari itu, peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul uji validitas dan reliabilitas instrumen non tes kreativitas siswa pada kelas VI SDN Tegal Alur 16 Petang.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Analisis data kualitatif dilakukan berdasarkan penelaahan lembar hasil analisis instrumen non tes untuk mengetahui validitas isi instrumen yang ditinjau pada aspek materi, konstruksi, bahasa, serta kesesuaian antara pertanyaan dalam lembar angket dengan indikator aspek penilaian yang dipakai. Pendekatan kuantitatif yaitu pencarian data atau informasi dari realitas permasalahan yang ada dengan mengacu pada pembuktian konsep atau teori yang digunakan (Hermawan, 2019). Penelitian

deskriptif ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil pengisian angket siswa terkait kreativitas siswa yang ada di SDN Tegal Alur 16 Petang. Sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah siswa Sekolah Dasar kelas VI di SDN Tegal Alur 16 Petang dengan siswa berjumlah 50 orang.

Dalam penelitian ini, variabel yang digunakan yaitu instrumen kreativitas siswa SD kelas VI. Instrumen penelitian ini menggunakan *Skala Likert* yang mempunyai 15 butir pertanyaan berupa 8 butir pertanyaan positif dan 7 butir pertanyaan negatif yang harus di jawab oleh siswa. Butir yang terdapat pada angket memiliki empat pilihan jawaban Selalu (SL), Sering (S), Kadang-kadang (K), dan Tidak Pernah (TP) yang dapat dipilih oleh siswa berdasarkan kesesuaian yang ada dalam individu. Untuk empat pilihan jawaban tersebut masing-masing memiliki skor yang nantinya akan digunakan untuk menghitung uji validitas dan reliabilitas data non tes. Skor yang dipakai untuk jumlah nilai tertinggi yaitu 4 dan terkecil diberi skor 1.

Data yang diperoleh pada penelitian ini berupa angka yang didapatkan dari hasil pengisian angket yang diberikan kepada siswa SD kelas VI SDN Tegal Alur 16 Petang dan akan diolah dengan menggunakan Teknik analisis kualitatif dan kuantitatif dengan penggabungan model 4D (*define, design, develop, and disseminate*) (Thiagarajan 1974; Syarif, et al.2017). Analisis data kuantitatif dilakukan bertujuan untuk mengetahui tingkat validitas dan reliabilitas instrumen. Tingkat validitas instrumen diperoleh dari hasil uji validitas instrumen menggunakan uji korelasi *moment Pearson* sedangkan tingkat reliabilitas diperoleh dari hasil uji *cronbach alpha*.

HASIL

Instrumen non tes kreativitas siswa digunakan untuk mengukur kreativitas siswa. Pada penelitian ini, pokok materi yang dimuat ke dalam instrumen non tes kreativitas tersebut adalah *fluency, fleksibility, originality, elaboration, dan sensivity*. Menurut Guilford dalam (suryosubroto 2009:193) Kemampuan kreativitas dapat dicerminkan melalui lima macam perilaku yaitu pertama, kelancaran menghasilkan gagasan (*fluency*), kedua, kemampuan menggunakan pendekatan untuk mengatasi persoalan (*fleksibility*), ketiga, kemampuan mencetuskan gagasan-gagasan asli (*originality*), keempat, kemampuan menyatakan gagasan secara terperinci (*elaboration*), dan terakhir, kepekaan menangkap dan menghasilkan gagasan sebagai tanggapan terhadap suatu situasi (*sensitivity*). Dalam suatu instrumen baik tes maupun non tes dapat dikatakan baik apabila sudah melewati setiap tahapan pengecekan sebelum instrumen tersebut akan digunakan. Salah satu tahapannya yaitu pengujian validitas dan reliabilitas. Fungsi melakukan validitas adalah untuk mengukur derajat ketepatan/kelayakan instrumen yang digunakan untuk mengukur apa yang akan diukur (Zaenal Arifin, 2012) sedangkan reliabilitas berfungsi untuk sejauh mana hasil suatu pengukuran memiliki keterpercayaan, keterandalan, keajegan, konsistensi, kestabilan yang dapat dipercaya (Azwar, 2011). Pengembangan instrumen non tes ini dilakukan mengikuti tahapan pada metode penelitian dan pengembangan model 4D, yaitu Tahap *define*, Tahap *design*, Tahap *develop*, dan Tahap *disseminate*.

Tahap Define

Instrumen non tes yang dikembangkan bertujuan untuk mengukur tingkat siswa dalam aspek kreativitas. Adapun langkah-langkah pendefinisian pengembangan instrument non tes yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- Penentuan subjek penelitian adalah siswa kelas VI pada level Sekolah Dasar;
- Menelaah definisi konseptual dan definisi operasional aspek kreativitas
- Indikator kreativitas yang digunakan adalah *fluency, fleksibility, originality, elaboration, dan sensivity*;
- Pengembangan indikator kreativitas menjadi sebuah butir pernyataan yang dituangkan dalam kisi-kisi;
- Penurunan indikator pernyataan kisi-kisi ke dalam bentuk angket.

Tahap Design

Setelah dilakukan tahap *define*, instrumen tes kemudian didesain berdasarkan hasil kajian terhadap definisi konseptual dan operasional serta indikator kreativitas yang dikembangkan dari Guilford dalam (suryosubroto, 2009:193). Sebanyak lima buah indikator pokok yang disusun menjadi soal pertanyaan berdasarkan aspek kreativitas. Kemudian, tiap pokok soal dibagi menjadi beberapa item soal berdasarkan indikator kreativitas sehingga secara keseluruhan terdapat lima belas item soal dengan sebaran soal seperti ditunjukkan Tabel 1.

Tabel 1.

Sebaran indikator kreativitas

No.	Indikator Kreativitas	Item Soal	Jumlah
1	<i>Fluency</i>	7	7
2	<i>Fleksibility</i>	3	3
3	<i>Originality</i>	2	2
4	<i>Elaboration</i>	1	1
5	<i>Sensivity</i>	2	2
			15

Tahap Develop

Pada tahap *develop*, dilakukan analisis butir soal secara eksplisit oleh penilai terhadap instrumen kreativitas yang akan digunakan nantinya. Ditinjau dari segi materi, konstruksi, dan bahasa. Instrumen kreativitas yang dibuat memerlukan beberapa perbaikan sesuai dengan masukan yang diberikan oleh penilai. Masukan tersebut berguna untuk peningkatan kelayakan instrumen kreativitas sebelum di uji coba secara langsung kepada siswa.

Tabel 2.

Instrumen non tes kreativitas siswa

No.	Pertanyaan	Jawaban			
		SL	S	K	TP
1	Saya suka membaca buku untuk mengisi waktu luang.				
2	Saya suka mengutarakan pendapat yang berbeda dari yang lain.				

3	Saya mampu mengerjakan tugas dari hasil pikiran saya sendiri.
4	Saya suka mengutarakan pendapat ketika guru sedang bertanya.
5	Saya malu bertanya kepada guru terkait materi yang sulit dipahami.
6	Saya mengalami kesulitan dalam menyimpulkan tugas.
7	Saya lebih memilih tidak mengerjakan tugas yang sulit untuk diselesaikan.
8	Saya tidak tertarik untuk mendalami materi baru yang diberikan oleh guru.
9	Saya suka menggambar ketika sedang bosan.
10	Saya suka mencari cara penyelesaian yang lebih sederhana ketika diberi tugas oleh guru.
11	Saya suka menyalin hasil pekerjaan orang lain.
12	Saya lebih memilih mengikuti pendapat orang lain daripada pendapat sendiri.
13	Saya termasuk ke dalam siswa yang pasif.
14	Saya suka merangkum materi yang telah diajarkan oleh guru.
15	Saya menyumbangkan ide-ide terkait materi penugasan kelompok.

Tabel 3.

Rubrik Penilaian Instrumen Non Tes

Indikator	Skor			
	SL	S	K	TP
Saya suka membaca buku untuk mengisi waktu luang.	4	3	2	1
Saya suka mengutarakan pendapat yang berbeda dari yang lain.	4	3	2	1
Saya mampu mengerjakan tugas dari hasil pikiran saya sendiri.	4	3	2	1
Saya suka mengutarakan pendapat ketika guru sedang bertanya.	4	3	2	1
Saya malu bertanya kepada guru terkait materi yang sulit dipahami.	1	2	3	4
Saya mengalami kesulitan dalam menyimpulkan tugas.	1	2	3	4
Saya lebih memilih tidak mengerjakan tugas yang sulit untuk diselesaikan.	1	2	3	4
Saya tidak tertarik untuk mendalami materi baru yang diberikan oleh guru.	1	2	3	4
Saya suka menggambar ketika sedang bosan.	4	3	2	1
Saya suka mencari cara penyelesaian yang lebih sederhana ketika diberi tugas oleh guru.	4	3	2	1
Saya suka menyalin hasil pekerjaan orang lain.	1	2	3	4
Saya lebih memilih mengikuti pendapat orang lain daripada pendapat sendiri.	1	2	3	4
Saya termasuk ke dalam siswa yang pasif.	1	2	3	4
Saya suka merangkum materi yang telah diajarkan oleh guru.	4	3	2	1

Saya menyumbangkan ide-ide terkait materi penugasan kelompok.	4	3	2	1
---	---	---	---	---

Tahap Disseminate

Setelah selesai diperbaiki sesuai saran dari penilai, tahap selanjutnya yang dilakukan yaitu tahap *disseminate* atau menyebarkan. Pada tahap ini, instrumen soal diuji coba untuk diteskan pada sampel siswa Sekolah Dasar di kota Tegal Alur, Jakarta Barat dengan jumlah sampel sebanyak 50 orang. Berikut merupakan rekapan hasil jawaban pada salah satu nomor yang telah dijawab siswa.



Gambar 1. Hasil rekapan jawaban siswa pada butir nomor dua

Tabel 2 merupakan contoh instrumen angket yang diujikan pada siswa sedangkan pada gambar 1 merupakan hasil jawaban dari siswa pada salah satu nomor. Hasil jawaban seluruh siswa pada tiap soal kemudian diberi skor berdasarkan rubrik instrumen kreativitas yang ditunjukkan pada Tabel 3.

Hasil penskoran terhadap tiap jawaban siswa kemudian di uji validitas dan reliabilitasnya. Uji validitas item non tes menggunakan uji korelasi *moment Pearson*. Uji reliabilitas instrumen non tes dapat menggunakan uji *alpha cronbach*. Suatu item instrumen dapat dikatakan reliabel jika r_{hitung} instrumennya lebih besar dari r_{tabel} . Hasil uji reliabilitas dengan menggunakan uji *alpha cronbach* dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4.

Hasil ujicoba reliabilitas instrumen non tes

Jumlah item tes (k)	Total Varians Butir ($\sum \sigma_b^2$)	Total Varians (σ_t^2)	Koefisien Reliabilitas (r)	Kriteria
15	10,08	19,16	0,50	Sedang

Pada tabel 4 menunjukkan bahwa koefisien reliabilitas atau r_{hitung} instrumen kreativitas sebesar 0,50 jika dibandingkan dengan r_{tabel} dengan sampel sebanyak 50 orang yaitu sebesar 0,279. Maka dapat disimpulkan bahwa instrumen sudah reliabel karena $r_{hitung} = 0,50 > r_{tabel} = 0,279$.

Uji validitas tiap soal dapat menggunakan uji korelasi *moment Pearson*. Pada uji validitas dengan uji korelasi *moment Pearson*, kriteria valid atau tidaknya pada tiap item dalam instrumen dapat diperoleh dari hasil perbandingan antara koefisien korelasi *Pearson* r_{hitung} terhadap nilai *moment Pearson* tabel r_{tabel} . Jika nilai r_{hitung} lebih besar daripada r_{tabel} maka item tes tersebut dapat dikatakan valid. Dengan demikian, jumlah sampel sebanyak 50 orang dan taraf signifikansi 5% maka diperoleh $r_{tabel} = 0,279$. Hasil uji validitas instrumen dan kriterianya dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5.

Hasil uji validitas tiap item non tes

No. Soal	Koefisien Korelasi (r)	Kriteria
1	0,450	Valid
2	0,241	Tidak Valid
3	0,526	Valid
4	0,457	Valid
5	0,321	Valid
6	0,207	Tidak Valid
7	0,464	Valid
8	0,336	Valid
9	0,298	Valid
10	0,132	Tidak Valid
11	0,464	Valid
12	0,440	Valid
13	0,383	Valid
14	0,402	Valid
15	0,353	Valid

Berdasarkan Tabel 4 dapat diketahui bahwa instrumen tes keterampilan pemecahan masalah yang telah dikembangkan memiliki koefisien reliabilitas sebesar 0,50 dengan tingkat reliabilitas sedang. Sedangkan berdasarkan Tabel 5 dapat dilihat bahwa keseluruhan item instrumen non tes kreativitas yang telah dikembangkan bersifat valid namun ada juga yang tidak valid.

Penggunaan instrumen non tes ini pada dasarnya memiliki tujuan untuk mengukur tingkat kreativitas siswa. Berdasarkan hasil pada tahap *disseminate* diperoleh informasi bahwa instrumen non tes yang telah dikembangkan layak untuk digunakan dalam mengukur tingkat kreativitas siswa dengan catatan masih terdapat butir soal yang belum valid artinya harus melakukan perbaikan pada butir tersebut.

KESIMPULAN

Penelitian ini ditujukan untuk mengembangkan instrumen non tes berupa angket tingkat kreativitas siswa dengan menggunakan metode 4D (*define, design, develop, disseminate*). Berdasarkan hasil data yang diperoleh melalui penelitian pengembangan instrumen non tes, tingkat kreativitas siswa didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

- Berdasarkan hasil uji reliabilitas instrumen yang digunakan, dikatakan reliabel dengan koefisien reliabilitas sebesar 0,50 yang memiliki kriteria tingkat reliabel sedang.
- Berdasarkan hasil uji validitas tiap butir item instrumen yang digunakan, hampir keseluruhan item bersifat valid namun ada tiga soal yang memerlukan perbaikan agar dapat berubah dari tidak valid menjadi valid.

SARAN

Sebaiknya sebagai guru Sekolah Dasar, seorang guru diharapkan dapat membantu siswa untuk mengembangkan kemampuan kreativitasnya yang dapat dilakukan melalui beberapa pembelajaran yang berguna dalam pengembangan kreativitas siswa. Selain itu, pada pengembangan kreativitas siswa ini, siswa juga akan merasakan terjalinnya hubungan yang baik antara diri sendiri dengan orang lain. Maka dari itu, untuk mengukur kemampuan kreativitas siswa tentunya dibutuhkan instrumen penilaian yang dapat dikembangkan tidak hanya melalui proses pembelajaran, tetapi juga dapat dikembangkan dan ditingkatkan melalui suatu alat evaluasi yang tepat salah satunya yaitu pengisian lembar angket kreativitas kepada siswa di Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Syarif, R.M. et al. (2017). Pengembangan Instrumen Tes Keterampilan Pemecahan Masalah pada Materi Getaran, Gelombang, dan Bunyi. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika (JPPPF)*, 3 (2), 157. DOI: doi.org/10.21009/1.03206
- Thiagarajan, S (1974), *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook*, Leadership Training Institute/Special Education, University of Minnesota, Minnesota.
- Suryosubroto. 2009. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: Rhineka Cipta. Usman. User. 2008. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Golden, B. (2007). *Unlock Your Creative Genius*. New York: Prometheus Books.
- Meador, K. S. (1997). *Creative thinking and problem solving for young learners*. Englewood, CO: Teacher Ideas Press
- Munandar, S.C.U. (1999). *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- prastya, candra, Suastra, I. W., & Arnyana, I. B. P. . (2021). Perspektif guru sekolah dasar terkait penggunaan mind mapping dalam menyeimbangkan otak kanan dan otak kiri siswa. *JURNAL HURRIAH: Jurnal Evaluasi Pendidikan Dan Penelitian*, 2(4), 62-71.
- Supriadi, D. (2001). *Kreativitas, Kebudayaan, dan Perkembangan Iptek*. Bandung: ALFABETA.
- Hermawan, I. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan (Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed Method)*. Hidayatul Quran.