

PENGEMBANGAN PENILAIAN PRODUK UNTUK MENGUKUR KREATIVITAS PESERTA DIDIK KELAS V DI MI AL-ABRAR BONTODURI KECAMATAN TAMALATE MAKASSAR

Lista Novera, Shabir U, Syamsudduha, Risnah Mosibah

Program Studi Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, Indonesia

Korespondensi. E-Mail : akungugellista@gmail.com

Abstrak

Kata Kunci :

Metode Reading Aloud,
Keterampilan Membaca

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk berupa perangkat pembelajaran yaitu instrumen penilaian yang digunakan untuk menilai tugas kreativitas peserta didik yang berkualitas valid, praktis, dan efektif. Penelitian ini menguraikan proses pengembangan instrumen penilaian dan rubrik yang digunakan untuk mengukur kreativitas peserta didik di kelas V. Langkah-langkah pengembangan produk ini menggunakan model 4D yang dimodifikasi menjadi 3D. dengan tahapan sebagai berikut: (1) Pendefinisian (*Define*), (2) Perancangan (*Design*), (3) Pengembangan (*Develop*), dan Penyebaran (*Dissiminate*). Lokasi dan subjek penelitian ini di MI Al-Abrar kelas V dipilih menjadi kelas uji coba. Untuk memperoleh kevalidan produk, maka dilakukan proses validasi oleh validator, hal yang sama juga dilakukan terhadap angket respon guru. Untuk mengetahui tingkat kepraktisan produk yang dikembangkan disebarkan angket kepada guru kelas V, dan untuk mengetahui tingkat keefektifan produk yang dikembangkan dilakukan uji coba produk dengan mengacu pada persentase ketuntasan klasikal. Berdasarkan hasil penelitian dapat ditemukan bahwa instrumen yang dikembangkan berupa instrumen penilaian produk untuk mengukur kreativitas peserta didik telah memenuhi kriteria sangat valid dengan nilai rata-rata 3.4, kriteria kepraktisan sangat baik dengan rata-rata nilai 3, dan kriteria keefektifan tinggi dengan persentase 88.88%. Dengan demikian produk berupa instrumen penilaian dan rubrik yang terdiri atas instrumen penilaian produk yang dilengkapi materi dan langkah-langkah mengerjakan pedapat digunakan untuk mengukur kreativitas peserta didik. Produk yang dikembangkan ini telah berkualitas valid, praktis, dan efektif sehingga pendidik bisa menggunakannya dalam proses pembelajaran yang melakukan penilaian terhadap tugas produk peserta didik terlebih ketika pendidik melakukan penilaian produk untuk mengukur kreativitas peserta didik.

Abstract

Key Keywords

: Reading Aloud Method,
Reading Skills

This research is a research development that aims to produce a product in the form of a learning tool that is an assessment instrument used to assess the quality of creativity assignments of students that are valid, practical, and effective. This study describes the process of developing assessment instruments and rubrics used to measure the creativity of students in class V. The steps of developing this product use a 4D model that is modified to 3D. with the following stages: (1) Define (Define), (2) Design, (3) Development, and Dissiminate. The location and subject of this study in MI Al-Abrar class V was chosen as the pilot class. To obtain product validity, a validation process is carried out by the validator, the same is done for the teacher's response questionnaire. To determine the level of practicality of the product being developed, a questionnaire was distributed to class V teachers, and to determine the effectiveness of the product being developed, a product trial was conducted with reference to the classical completeness percentage. Based on the results of the study it can be found that the instrument developed in the form of a product assessment instrument to measure students' creativity has fulfilled very valid criteria with an average value of 3.4, practicality criteria is very good with an average value of 3, and high effectiveness criteria with a percentage of 88.88%. Thus the product in the form of an assessment instrument and a rubric consisting of a product assessment instrument that is equipped with material and steps to work on the pedapat are used to measure the creativity of students.

PENDAHULUAN

Hidup didunia ini tidak lepas dari pendidikan, karena tujuan sesungguhnya manusia bukan hanya sekedar untuk hidup melainkan ada tujuan yang lebih mulia daripada sekedar hidup dan semua itu dapat tercapai dan terwujud lewat pendidikan. Manusia merupakan makhluk yang sempurna dibandingkan dengan makhluk yang lain karena manusia diberi oleh Allah SWT, kelebihan berupa akal untuk berpikir dengan akalnya tersebut manusia dapat memanfaatkannya dengan baik sehingga menjadikan manusia yang seutuhnya.

Menurut Kenedi (2007) pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sengaja dan terencana untuk membantu perkembangan potensial setiap peserta didik agar hasilnya dapat bermanfaat bagi kepentingan kehidupannya, orang lain, dan masyarakat.

Sejalan dengan definisi di atas menurut Dinn (2008) pendidikan adalah humanisasi, yaitu upaya memanusiakan manusia atau upaya membantu manusia agar mampu mewujudkan diri dengan martabat kemanusiaannya.

Proses pendidikan merupakan interaksi antar berbagai unsur pendidikan dalam rangka mencapai tujuan pendidikan, maksudnya pendidikan itu merupakan kegiatan sosial atau pergaulan antara pendidik dengan peserta didik dengan menggunakan isi atau materi pendidikan, metode, dan alat pendidikan tertentu yang berlangsung dalam suatu lingkungan untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Menurut Peraturan Pemerintah Nomor 13 Tahun 2015 tentang perubahan kedua

atas Peraturan Pemerintah nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, pasal 1 ayat 5 dan 6 dinyatakan bahwa:

Upaya dalam mewujudkan tujuan pendidikan nasional telah ditetapkan standar kompetensi kelulusan yang merupakan kriteria mengenai kualifikasi kemampuan lulusan yang mencakup sikap, pengetahuan dan keterampilan, untuk mencapai kompetensi lulusan pada jenjang dan jenis pendidikan tertentu.

Ini berarti bahwa diperlukan kriteria minimum yang dapat dijadikan dasar dalam hal mewujudkan Sistem Pendidikan Nasional itu sendiri. Permendikbud Nomor 20 Tahun 2016 tentang Standar Kompetensi Lulusan, dinyatakan bahwa:

Standar kompetensi lulusan pendidikan dasar dan menengah digunakan sebagai acuan utama pengembangan standar isi, standar proses, standar penilaa. Standar proses pendidikan, menyebutkan bahwa pendidik tidak boleh semaunya memperlakukan peserta didik. Pendidik tidak boleh memandang dan memperlakukan peserta didik sebagai objek yang seolah-olah dapat dibentuk sesuka hatinya, pendidik harus mempertimbangkan bahwa anak didik bukan hanya tumbuh dan berkembang sehingga memiliki kecenderungan untuk menjadi besar, melainkan juga “ketidakmampuan dan ketergantungannya” yang menuntut asuhan, bimbingan, dan pengajaran, dari pendidik. Pelaksanaan pendidikan dalam agama Islam dijelaskan oleh Allah swt dalam Al-qur’an Surah Luqman/31: 13-14 sebagai berikut:

تُشْرِكُ لَا يَبْنِي يَعْظُهُرْ وَهُوَ لِأَبْنِهِ لَقَمْنُ قَالَ وَإِذْ
وَوَصَّيْنَا ۞ عَظِيمٌ لُظْلَمُ الشَّرِكِ إِنَّ ۞ بِاللَّهِ
وَهَنِ عَلَى وَهْنَا أُمُّهُرْ حَمَلَتْهُ بِوَالِدَيْهِ الْإِنْسَنَ
إِلَى وَلَوْلِدَيْكَ لِي أَشْكُرُ أَنْ عَامِينَ فِي وَفَصَلُّهُرْ
الْمَصِيرُ ۞

Terjemahnya: Dan (ingatlah) ketika Luqman berkata kepada anaknya, di waktu ia memberi pelajaran kepadanya: "Hai anakku, janganlah kamu mempersekutukan Allah, sesungguhnya mempersekutukan (Allah) adalah benar-benar kezaliman yang besar". Dan Kami perintahkan kepada manusia (berbuat baik) kepada dua orang ibu-bapaknya; ibunya telah mengandungnya dalam keadaan lemah yang bertambah-tambah, dan menyapihnya dalam dua tahun. Bersyukurlah kepada-Ku dan kepada dua orang ibu bapakmu, hanya kepada-Kulah kembalimu.

Menurut Hasbullah (2006) Secara sederhana pendidikan dapat diartikan sebagai usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai di dalam masyarakat dan kebudayaan, dalam perkembangannya istilah pendidikan atau pedagogik berarti bimbingan atau pertolongan yang diberikan dengan sengaja oleh orang dewasa agar ia menjadi dewasa. Selanjutnya, pendidikan diartikan sebagai usaha yang di jalankan oleh seseorang atau kelompok orang lain agar menjadi dewasa atau mencapai tingkat hidup atau kehidupan yang lebih tinggi

dalam arti mental. Ini berarti pendidikan adalah belajar, antara pendidik dan peserta didik.

Belajar juga merupakan proses melihat, mengamati dan memahami sesuatu. Kegiatan pembelajaran dilakukan oleh dua orang pelaku, yaitu pendidik dan peserta didik. Perilaku pendidik adalah mengajar dan perilaku peserta didik adalah belajar, perilaku mengajar dan perilaku belajar tersebut terkait dengan bahan pembelajaran. Bahan pembelajaran dapat berupa pengetahuan, nilai-nilai kesusilaan, seni, agama, sikap dan keterampilan, hubungan antara pendidik, peserta didik, dan bahan ajar bersifat dinamis dan kompleks. Untuk mencapai keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran, terdapat beberapa komponen yang dapat menunjang, yaitu komponen tujuan, komponen materi, komponen strategi belajar mengajar, dan komponen evaluasi. Pembelajaran yang dilakukan untuk memberikan penilaian psikomotorik untuk mengukur kreativitas peserta didik.

Menurut Siti (2017), pada pembelajaran abad ke-21 tidak hanya pada cara menilai pendidik yang dikembangkan berupa penilaian produk akan tetapi pada aspek kreativitas dan inovasi peserta didik, kreativitas dan inovasi pencapaian kesuksesan profesional dan personal, memerlukan keterampilan berinovasi dan semangat berkreasi. Kreativitas dan inovasi akan semakin berkembang jika peserta didik memiliki kesempatan untuk berpikir divergen, peserta didik harus dipicu untuk berpikir di luar kebiasaan yang ada, melibatkan cara berpikir yang baru,

memperoleh kesempatan untuk menyampaikan ide-ide dan solusi-solusi baru, mengajukan pertanyaan yang tidak lazim, dan mencoba mengajukan dugaan jawaban. Kesuksesan individu akan didapatkan oleh peserta didik yang memiliki keterampilan kreatif, individu-individu yang sukses akan membuat dunia ini menjadi tempat yang lebih baik bagi semuanya. Kreativitas adalah kemampuan untuk memproduksi komposisi dan gagasan baru yang dapat berwujud aktivitas imajinatif atau sintesis yang mungkin melibatkan pembentukan pola-pola baru dan kombinasi dari pengalaman masa lalu yang dihubungkan dengan yang sudah ada pada situasi sekarang. Jadi kreativitas adalah kemampuan memberikan gagasan-gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah.

Menurut Tite (2009) hasil survei nasional pendidikan di Indonesia menunjukkan bahwa sistem pendidikan formal di Indonesia pada umumnya masih kurang memberi peluang bagi pengembangan kreativitas di sekolah yang terutama dilatih adalah ranah kognitif yang meliputi pengetahuan, ingatan, dan kemampuan berpikir logis atau penalaran. Sementara perkembangan ranah afektif (sikap dan perasaan) dan ranah psikomotorik (keterampilan) serta ranah lainnya kurang diperhatikan dan dikembangkan.

Selain itu, menurut Utami (2004) berdasarkan hasil survey yang dilakukan *Indonesia Education Sector Survey Report*, dijelaskan bahwa pendidikan di Indonesia menekankan pada keterampilan-keterampilan rutin dan hafalan semata-mata, anak biasanya tidak

didorong mengajukan pertanyaan, menggunakan daya imajinasinya dan mengajukan masalah-masalah sendiri, mencari jawaban-jawaban terhadap masalah atau menunjukkan banyak inisiatif.

Jika hal tersebut dibiarkan artinya apabila peserta didik terus dikekang oleh pendidik dalam proses pembelajaran, dikhawatirkan akan berdampak negatif terhadap pengembangan kreativitas peserta didik, padahal kreativitas penting untuk dipupuk dan dikembangkan. Pentingnya kreativitas tertera dalam Sistem Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003 yang intinya antara lain adalah melalui pendidikan diharapkan dapat mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang bertakwa, berakhlak mulia, kreatif, juga mandiri. Pendidik seharusnya memberikan penilaian bukan hanya pada ranah kognitif dan efektif saja akan tetapi harus memberikan penilaian pada ranah psikomotorik.

Menurut Ridwan (2016) untuk mengetahui potensi peserta didik agar menjadi manusia yang bertakwa, berakhlak mulia, kreatif, juga mandiri setiap pendidik menggunakan penilaian. Penilaian merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari proses pembelajaran dan dapat menentukan kualitas dari sebuah kegiatan pembelajaran, terkait dengan implementasi kurikulum, penilaian bagian penting dari perangkat kurikulum yang dilakukan untuk mengukur dan menilai tingkat pencapaian kompetensi. Penilaian juga seharusnya dilakukan untuk mengetahui kekuatan dan kelemahan dalam proses pembelajaran, serta melakukan diagnosis dan perbaikan proses pembelajaran. Sebuah proses

pembelajaran yang bermakna memerlukan sistem penilaian yang baik, terencana dan berkesinambungan.

Penilaian adalah upaya sistematis yang dilakukan dalam pengumpulan data atau informasi yang sah (valid) dan reliabel, dan selanjutnya data atau informasi tersebut diolah sebagai upaya melakukan pertimbangan untuk pengembangan kebijakan atau suatu program pendidikan.

Menurut Sitti (2012) berbagai model dapat berbagai teknik yang dapat digunakan dalam penilaian, termasuk model penilaian produk yang digunakan untuk mengukur kreativitas. Dengan demikian, model penilaian produk dapat mengukur kreativitas peserta didik.

Model penilaian yang digunakan dalam menilai ranah psikomotorik yaitu model penilaian produk, model penilaian ini sangat erat kaitannya dalam membuat suatu penilaian produk peserta didik dalam hal ini mengukur kreativitas peserta didik. Kreativitas merupakan kemampuan seseorang menciptakan sesuatu hal yang baru untuk memberi ide yang kreatif dalam memecahkan sebuah masalah atau suatu kemampuan untuk melihat hubungan yang baru antara unsur yang sudah ada sebelumnya, penilaian produk ini digunakan dalam menilai kreativitas peserta didik yang ada di MI Al-Abrar di kelas V. Model penilaian yang ada akan dikembangkan pada sekolah tersebut merupakan penilaian produk untuk mengukur kreativitas peserta didik, menurut peneliti kreativitas merupakan kemampuan menciptakan suatu produk baru atau kemampuan memberikan gagasan baru dan menerapkannya dalam memecahkan masalah, setelah itu pendidik memberikan penilaian.

Kondisi pendidik yang seharusnya memberikan penilaian kepada peserta didik yang tidak hanya memberikan penilaian pada ranah afektif saja, akan tetapi pendidik juga harus memberikan penilaian pada ranah kognitif dan psikomotorik. Model penilaian yang akan dikembangkan ini berorientasi pada penilaian produk yang mengukur kreativitas peserta didik di MI Al-Abrar.

Dari model penilaian produk yang akan dikembangkan diharapkan pendidik mampu mengungkap keterampilan yang dimiliki peserta didik secara menyeluruh, terlebih pada kreativitas peserta didik MI Al-Abrar.

Berdasarkan hal tersebut peneliti tertarik mengadakan penelitian yang berjudul “Pengembangan Penilaian Produk Untuk Mengukur Kreativitas Peserta Didik di kelas V MI Al Abrar”.

Metode Penelitian

Menurut Sugiyono (2016) jenis penelitian ini adalah pengembangan atau biasa disebut *Reseach & Development* (R & D). Menggunakan model pengembangan 4D dengan tahap 1. *Define* (Pembatasan), 2. *Design* (perancangan), 3. *Develop* (Pengembangan), 4. *Disseminate* (Penyebaran).

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di MI Al-Abrar Bontoduri Kecamatan Tamalate Makassar. Dalam penelitian ini menggunakan instrumen validasi produk yang dikembangkan, angket respon guru, dan membuat produk atau media pembelajaran sistem organ pernapasan manusia. penelitian ini di uji cobakan di

kelas V dengan jumlah subjek uji coba sebanyak 27. Produk yang dikembangkan telah melalui validasi oleh validator yang ahli dibidangnya serta melalui beberapa revisi peroduk.

Menurut Elis (2015) penilaian autentik adalah jenis penilaian yang mengarahkan peserta didik untuk mendemonstrasikan keterampilan, kompetensi yang dibutuhkan untuk mendemonstrasikan keterampilan dan kompetensi yang dibutuhkan untuk mengatasi permasalahan situasi yang dijumpai dalam dunia nyata. Kompetensi tersebut merupakan kombinasi dari keterampilan yang dilandasi oleh pengetahuan dan dilaksanakan dengan sikap yang sesuai, seseorang belum dapat dikatakan kompeten jika sikapnya dalam mendemonstrasikan keterampilan tidak sesuai dengan yang seharusnya

Hasil Penelitian sebelumnya dilakukan oleh Fitria (2013) dengan judul “Pengembangan Instrumen Penilaian Produk Pada Pembelajaran IPA Untuk Siswa SMP” yakni telah dihasilkan pengembangan instrumen pada penilaian produk terdiri dari 3 aspek yaitu aspek perencanaan, proses, dan pelaporan (penilaian) dan 19 sub aspek. Instrumen penilaian produk memiliki pembobotan 40% pada tahap perencanaan, 30% pada tahap proses, dan 30% pada tahap pelaporan (penilaian). Skoring pada instrumen ini menggunakan skala *likert* yaitu bernilai 1-5. Kevalidan instrumen penilaian produk termasuk pada kriteria sangat baik dan memiliki koefisien reliabilitas sebesar 0,98 yang memenuhi kriteria istimewa. Oleh karena itu

instrumen penilaian produk memenuhi kriteria kualifikasi yang baik, valid, dan reliabel sehingga layak digunakan.

Penelitian oleh Ali (2013) dengan judul “Pengembangan Instrumen Penilaian Produk Bangun Ruang Sisi Datar Tingkat SMP/MTs di Kecamatan Astanajapura Kabupaten Cirebon” menunjukkan hasil instrumen penilaian produk bangun ruang sisi datar yang terdiri dari 11 indikator penilaian yang valid dan riabel, yaitu menyediakan alat dan bahan, memilih bentuk jaring-jaring menentukan ukuran model bangun ruang, serta pedoman penskoran dan soal atau tugas yang dikemas dalam tes uji petik kerja. Penilaian sebaiknya dilakukan kepada siswa secara individu atau kelompok siswa yang terdiri dari 3-5 siswa yang homogen, dengan perbandingan antara penilai siswa tidak lebih dari 1:9

Penelitian oleh Nova, (2013) dengan judul “Pengembangan Instrumen Penilaian Produk Untuk Mengukur Hasil Belajar Fisika Siswa SMA” yakni telah diperoleh skor yang dikategorikan baik dan layak digunakan sebagai produk pembelajaran yaitu sebesar 3,00. Pada uji ahli instrumen penilaian diperoleh skor hasil uji sebesar 3,62. Skor dikategorikan sangat baik

Penelitian oleh Vera (2016) dengan judul “Implementasi Penilaian Produk Pada Pembelajaran Matematika Berbasis *Cooperative Learning* Tipe STAD Kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Sukoharjo Tahun 2016/2017” menunjukkan hasil yaitu pendidik di SMP Muhammadiyah 1 Sukoharjo belum mengetahui secara

kelas tentang penilaian produk tetapi belum menerapkan di kelas secara optimal. Peneliti melakukan penelitian mengimplementasikan penilaian produk pada pembelajaran matematika dapat meningkatkan prestasi dan hasil belajar matematika yang mengoptimalkan kemauan belajar yang tinggi, ulet, dan menjunjung tinggi kerja sama, siswa pun mengalami peningkatan prestasi yang berangsur-angsur menjadi lebih baik dalam kurun waktu tertentu.

Penelitian oleh Vella (2017) dengan judul “Implementasi Model Penilaian Produk Dalam Pembelajaran Matematika Berbasis *Lesson Study* di SMP Muhammadiyah 1 Kartasura” metode penelitian ini merupakan penelitian kualitatif, penelitian kualitatif bersifat deskriptif data yang dikumpulkan adalah berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka-angka. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pendidik SMP Muhammadiyah 1 Kartasura belum memahami secara jelas mengenai penilaian produk, proses implementasi model penilaian produk dalam pembelajaran matematika berbasis *lesson study* yaitu pada tahap *plan* membuat perangkat penilaian produk dan perangkat *lesson study*, tahap *do*

pendidik melakukan proses pembelajaran sesuai RPP, tahap *see* dilakukan dalam bentuk diskusi yang diikuti seluruh kelompok kerja *lesson study*, dengan menggunakan penilaian produk dapat mengatakan keaktifan dalam berdiskusi dan keberanian mengajukan pertanyaan, sehingga rata-rata *post test* siswa dan pembuatan rubrik penskoran produk

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Tahap Pengembangan Produk Penilaian Produk untuk Mengukur Kreativitas Peserta Didik

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti di MI Al-Abrar pada kelas V yang berjumlah 27 peserta didik yang dilaksanakan pada tanggal 6, 7, dan 8 Agustus. Sebelum produk digunakan telah melalui proses validasi terlebih dahulu dan telah di uji cobakan untuk mengetahui tingkat praktisan dan keefektifan produk. Melalui instrumen lembar validasi dan angket respon guru, Adapun tiga tahap pengembangan yang dilakukan pada tahap ini yaitu: Tahap pendefinisian (*Define*), Tahap perancangan (*Design*), dan Tahap pengembangan (*Develop*).

Tabel 1 Indikator Pencapaian Hasil

Muatan Bahasa		
No	Kompetensi	Indikator
1.	Mengklasifikasi informasi yang didapat dari buku ke dalam aspek: apa, dimana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana	1 Menjelaskan Informasi pada teks terkait dengan pertanyaan apa, dimana, kapan, siapa, mengapa dan bagaimana.
2.	Menyajikan hasil klasifikasi informasi yang didapat dari buku yang dikelompokkan dalam aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana menggunakan kosa kata baku.	1 Menuliskan informasi pada teks terkait dengan pertanyaan, apa, dimana, kapan, siapa, mengapa dan bagaimana.
Muatan: SBDP		
No	Kompetensi	Indikator
1.	Membuat gambar cerita.	1. Menjelaskan langkah-langkah membuat gambar cerita 2. Membuat sketsa gambar cerita.
Muatan: IPA		
No	Kompetensi	Indikator
1.	Membuat model sederhana organ pernapasan manusia.	2. Membuat media paru-paru buatan.

Berdasarkan tabel di atas terdapat kompetensi dasar (KD) dan indikator yang dijadikan acuan dalam menentukan tujuan pembelajaran. Mata pelajaran IPA terdapat pada indikator 4.2 dan 4.2.1 yang menunjukkan kreativitas peserta didik membuat model sederhana organ pernapasan manusia dan membuat media paru-paru buatan. Mata pelajaran Bahasa Indonesia terdapat pada indikator 3.2.1 menunjukkan menjelaskan informasi pada teks terkait dengan pertanyaan apa,

dimana, kapan, siapa, mengapa dan bagaimana. Sedangkan pada mata pelajaran SBdP terdapat pada indikator 4.1 dan 4.1.1 yang menunjukkan kreativitas peserta didik yaitu dengan membuat sketsa gambar cerita.

Produk yang dikembangkan telah melalui proses validasi oleh validator ahli di bidangnya. Kedua validator dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2 Daftar Nama Validator

No.	Nama Validator	Jabatan
1.	Nursalam, S.Pd., M.Si	Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
2.	Eka Damayanti, S.Psi, M.A	Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Produk yang telah dikembangkan telah divalidasi dengan melalui beberapa tahapan revisi dan masukan oleh kedua validator tersebut. Adapun hasil dari masukan validator tersebut sebagai berikut.

Tabel 3 Daftar Revisi *Prototype 1*

No.	Aspek	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1.	Petunjuk	Tidak terdapat pedoman penggunaan instrumen penilaian produk.	Terdapat pedoman penggunaan instrumen penilaian produk.
2.	Rubrik Penilaian	Terdapat kata “mampu” pada setiap indikator yang dinilai. Semua indikator diganti	Kata “mampu” dihilangkan. Semua kata dalam rubrik diganti agar memudahkan peneliti melakukan penilaian.
3.	Format penilaian (Diisi peneliti)	Terdapat lembar penilaian.	Lembar penilaian dihilangkan dan kolom alternatif jawaban yang diisi siswa dipindahkan ke bagian rubrik penilaian.
4.	Format penskoran (Diisi peneliti)	Tidak terdapat rumus nilai akhir produk.	Terdapat rumus dan predikat produk
5.	Petunjuk	Tidak terdapat pedoman penggunaan instrumen penilaian produk.	Terdapat pedoman penggunaan instrumen penilaian produk.

Adapun hasil penilaian yang diberikan oleh validator terhadap *prototype 2* dapat dilihat, sebagai berikut ini:

$$\bar{K}_i = \frac{\sum_{j=1}^n V_{ij}}{n}$$

$$\bar{K}_i = \frac{3 + 4}{2}$$

a. Aspek Isi

Copyright ©2020, JIPMI, ISSN 0000 – 0000 (Print), ISSN 0000 – 0000 (Online)

$$= 3.5$$

$$\overline{K_i} = \frac{3 + 3.5}{2}$$

b. Aspek Konstruk

$$= 3.25$$

$$\overline{K_i} = \frac{\sum_{j=1}^n \overline{V_{ij}}}{n}$$

Rata-rata Hasil Penilaian Validator

$$\overline{K_i} = \frac{3 + 4}{2}$$

$$\overline{V_a} = \frac{\sum_{j=1}^n \overline{A_i}}{n}$$

$$= 3.5$$

$$\overline{V_a} = \frac{3.5+3.5+3.25}{3}$$

c. Aspek Bahasa

$$= 3.41$$

$$\overline{K_i} = \frac{\sum_{j=1}^n \overline{V_{ij}}}{n}$$

Tabel 4 Hasil Validasi Prototype 2

No.	Aspek yang Dinilai	Penilaian Validator	
		Validator I	Validator II
1	Aspek Isi	3	4
2	Aspek Konstruk	3	4
3	Aspek Bahasa	3	4
	Rata-rata	3	4

Berdasarkan hasil yang diperoleh di atas, dilakukan analisis data dan diperoleh nilai rata-rata dari kedua validator adalah 3.4. Berpacu pada tabel kriteria kevalidan, maka

prototype 2 berada pada kategori sangat valid dengan nilai $3,5 \leq V \leq 4$.

Tabel 5. Hasil Validasi Angket Respon Guru

No.	Aspek yang Dinilai	Penilaian Validator	
		I	II
1	Aspek Isi	3	4
2	Aspek Konstruk	3	4
3	Aspek Bahasa	3	4

Copyright ©2020, JIPMI, ISSN 0000 – 0000 (Print), ISSN 0000 – 0000 (Online)

Rata-rata	3	4
<p>3. Simulasi</p> <p>Dilakukan proses prancangan pengajaran yang bertujuan agar lebih memudahkan peneliti saat melakukan uji coba terhadap <i>prototype 2</i> yang sudah dikategorikan valid.</p>	<p>gambaran terkait dengan penerapan produk nantinya yang akan diuji cobakan peserta didik dengan jumlah peserta didik yang lebih banyak.</p>	<p><i>Uji Coba Lapangan untuk Mengukur Keefektifan Produk.</i></p>

Uji coba Terbatas

Uji coba terbatas ini dilakukan agar peneliti bisa mendapatkan

Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan, maka tugas kinerja peserta didik dapat disajikan sebagai berikut.

Tabel 6. Hasil Analisis Tugas Produk Peserta Didik

Variabel	Nilai
Subjek Penelitian	27
Nilai Ideal	100
Rata-rata	84.62
Nilai Maksimum	100
Nilai Minimum	75
Rentang Nilai	25
Jumlah Peserta didik Yang Tuntas	24
Jumlah Peserta didik Yang Tidak Tuntas	3

Apabila hasil belajar peserta didik dianalisis maka persentase ketuntasan peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut dengan mengacu pada nilai KKM yang berlaku di MI AL-Abrar yaitu dengan nilai 75.

Tabel 7. Hasil Analisis Tingkat Penguasaan Peserta Didik

No.	Nilai	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	94-100	Sangat tinggi	6	22.22%
2	87-93	Tinggi	2	7.40%
3	80-86	Sedang	16	59.25%
4	73-79	Rendah	3	11.11%

Berdasarkan tabel ketuntasan di atas, maka nilai tersebut telah dianalisis berdasarkan data tugas

Keterbatasan Instrumen dan Rubrik Penilaian Produk Untuk Mengukur Kreativitas Peserta Didik

Penelitian ini mengembangkan instrumen dan rubrik penilaian yang digunakan untuk mengukur kreativitas peserta didik kelas V di MI Al-Abrar dengan menggunakan model pengembangan 4D yang dimodifikasi menjadi 3D. Melalui proses pengembangan model 4D tersebut dihasilkan perangkat yang dikategorikan baik. Akan tetapi dalam penelitian pengembangan ini terdapat beberapa keterbatasan, antara lain:

- a. Ada kecenderungan pendidik hanya memperhatikan pencapaian akhir sehingga proses penilaian kurang mendapat perhatian.
- b. Meskipun mudah dan tidak memerlukan biaya besar, beberapa peserta didik sulit dalam memenuhi tuntutan seperti menyediakan alat dan bahan atau menggunakan bahan baku.
- c. Banyak pendidik dan peserta didik yang belum mengetahui penilaian produk dan belum memahaminya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

kreativitas peserta didik kelas V yaitu sebagai berikut:

1. Penilaian produk untuk mengukur kreativitas peserta didik di kelas V diperoleh dengan melalui model pengembangan 4D yang telah dimodifikasi menjadi 3D terdiri atas 3 tahap, yakni (1) tahap pendefinisian (*Define*) dengan 5 langkah pokok yaitu analisis awal, analisis peserta didik, analisis materi, analisis tugas, dan perumusan tujuan pembelajaran; (2) tahap perancangan (*Design*) dan (3) tahap pengembangan (*Develop*) dengan 3 langkah yang harus dilalui yakni validasi perangkat, simulasi, dan uji coba yang terdiri atas uji coba terbatas dan uji coba lapangan.

2. Tingkat kevalidan penilaian produk untuk mengukur kreativitas peserta didik yang diperoleh dari dua validator rata-ratanya 3.4 yang berada pada kategori 2 berada pada kategori sangat valid dengan nilai $3,5 \leq V \leq$. Tingkat kepraktisan penilaian produk untuk mengukur kreativitas peserta didik kelas V diperoleh rata-rata kriteria kepraktisan 3, maka dapat dikatakan kepraktisan instrumen berdasarkan kategori baik dengan nilai kriteria 3,4 \bar{V} 4,0. Tingkat keefektifan penilaian produk untuk mengukur kreativitas peserta didik kelas V diperoleh rata-rata persentase ketuntasan peserta didik yaitu 88.88% dan peserta didik yang tidak tuntas terdapat 11.11% peserta didik. Berdasarkan persentase penguasaan hasil tugas produk peserta didik,

memenuhi standar ketuntasan secara klasikal.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali AZ, 2013 dengan judul “*Pengembangan Instrumen Penilaian Produk Bangun Ruang Sisi Datar Tingkat SMP/MTs di Kecamatan Astanajapura Kabupaten Cirebon*”, Skripsi, (Kementerian Agama Republik Indonesia Institut Agama Islam Negeri Syekh Nuriati Cirebon 2013) h.2 <https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://ejournal.uinsuska.ac.id/index.php/suaraguru/article/download> (Diakses 30 Desember 2018).
- Ali AZ, 2013 dengan judul “*Pengembangan Instrumen Penilaian Produk Bangun Ruang Sisi Datar Tingkat SMP/MTs di Kecamatan Astanajapura Kabupaten Cirebon*”, Skripsi, (Kementerian Agama Republik Indonesia Institut Agama Islam Negeri Syekh Nuriati Cirebon 2013) h.2 <https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://digilib.uinsuka.ac.id/22267/2/SKRIPSI> (Diakses 31 Desember)
- Elis R, 2015. dan Rusdiana A, *Evaluasi Pembelajaran*, Bandung: CV Pustaka Setia,
- Fitria WP, 2013. “*Pengembangan Instrumen Penilaian Produk Pada Pembelajaran IPA Untuk Siswa SMP*”, Jurnal Pendidikan Fisika, Vol.I No.2(September2013),h.23 <https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://digilib.uinsuka.ac.id/14450/2/07690026> (Diakses 31 Desember)
- Hasbullah, 2006. *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*, Jakarta: PT Raja Gafindo persada,
- Kenedi (2007) “*Pengembangan Kreativitas Siswa Dalam Proses Pembelajaran di Kelas II SMP Negeri 3 Rokan IV Koto*,” *Suara Guru: Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial, Sains, dan Humaniora*, vol. 3 no. 2 (Juni 2007) h. 330. <http://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://ejournal.uinsuska.ac.id/index.php/suaraguru/article/download> (Diakses 30 Desember 2018).
- Nova L, (2013) *Pengembangan Instrumen Penilaian Produk Untuk Mengukur Hasil Belajar Fisika Siswa SMA*” Jurnal Pendidikan Fisika, Vol 1, no. 7
- Ridwan AS, (2016). *Penilaian Autentik* Cet. I; Jakarta: Bumi Aksara.
- Sitti M (2012), *Pengantar Evaluasi Pengajaran*, Samata: Alauddin University Press
- Sugiyono (2016), *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, Cet ke-24, Alfabeta, Bandung.
- Tite J, 2009. “*Development Creativity Student Through Implementation of Inquiry Model in Physical Education*” *Jica, Indonesia University of Education*, July, 2009.
- Utami M, 2004. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, Cet. I; Jakarta: Rineka Cipta,
- Vella AP, “*Implementasi Model Dalam Pembelajaran Matematika Berbasis Lesson Study di SMP Muhammadiyah 1 Kartasura*” Skripsi, <https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://eprints.ums.ac.id/23834/15/08NASKAH> (2 Februari)
- Vera EL, “*Implementasi Penilaian Produk Pada Pembelajaran*

*Matematika Berbasis
Cooperative Learning Tipe Stad
Kelas VIII SMP
Muhammadiyah 1 Sukoharjo
Tahun 2016/2017” Skripsi,
<https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://eprints.ums.ac.id/53913/11/NASPUB%2520REVISI> (3 Januari).*

- Dinn W (2008), M.A, *Materi pokok pengantar pendidikan* , Cet.X ; Jakarta : Univeresitas Terbuka, 2011
- Siti Z, (2017). “*Keterampilan Abad Ke-21 yang Diajarkan Melalui Pembelajaran*”, (Diakses 6 Januari 2019).