

Kisi-kisi Instrumen Tes Kemampuan Berpikir Kreatif

Pada penelitian ini instrument yang digunakan berupa tes uraian yang terdiri dari 8 butir soal, dimana untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa berdasarkan pokok bahasan materi pengaruh gaya terhadap benda. Sebelum digunakan, instrument penelitian akan diuji cobakan terlebih dahulu dengan melakukan uji validitas dan reabilitas dengan perhitungan yang sesuai dengan desain penelitian *True Eksperimen*. Selain itu, soal juga akan diuji untuk melihat kriteria tingkat kesulitan soal dan daya pembeda soal. Berikut adalah kisi-kisi instrument kemampuan berpikir kreatif yang akan diuji cobakan.

Materi pokok : Pengaruh Gaya Terhadap Benda

Kelas : IV (empat)

Variabel	Indikator Berpikir Kreatif	Indikator Pembelajaran
Berpikir kreatif	- Berpikir Lancar (<i>fluency</i>) - Berpikir Luwes (<i>flexibility</i>) - Berpikir Orisinal (<i>originality</i>) - Berpikir Terperinci (<i>elaboration</i>)	- Memberikan banyak ide dan gagasan yang relevan terhadap gaya gesek pada suatu benda - Mengemukakan suatu ide dan jawaban yang variatif terhadap pengaruh gaya gesek dalam kehidupan sehari-hari - Mengembangkan ide baru yang berbeda dan unik terhadap gaya gesek dalam kehidupan sehari-hari - Menganalisis ide dan gagasan yang mendetail pada pengaruh gaya gesek terhadap benda dalam kehidupan sehari-hari

Instrumen Tes Kemampuan Berpikir Kreatif

Soal cerita!

Petualangan Boni dan Gaya Gesek

Pada suatu hari, Boni dan teman-temannya sedang bermain di taman. Mereka membawa mobil mainan yang ditarik dengan tali. Boni dan teman-temannya berencana untuk berlomba adu kecepatan mobil mainan mereka. Boni memulai dengan menarik mobil mainannya di atas jalan yang permukaannya banyak kerikil. Namun, mainan Boni tidak bergerak dengan cepat. Roda mobil Boni sering tersangkut di antara kerikil, sehingga mobilnya berjalan pelan. Boni mulai bertanya-tanya, mengapa mobil mainannya tidak bisa bergerak lebih cepat?

Kemudian, Boni mencoba memindahkan mobil mainannya tersebut ke jalan setapak yang permukaannya halus. ketika Boni menarik mobil mainannya di jalan permukaan yang halus, mobil Boni meluncur dengan cepat. Boni senang karena bisa melaju kencang. Boni pun pulang dan sampai dirumahnya Boni bertanya kepada ayahnya tentang kejadian yang dialami oleh Boni saat bermain mobil-mobilan. Ayah Boni menjelaskan, “Boni, tahukah kamu mengapa mobilmu lebih cepat di jalan yang permukaannya halus? itu karena gaya geseknya berbeda. Boni pun bertanya, “ayah, gaya gesek itu apa?”. Ayah Boni menjelaskan bahwa “gaya gesek adalah gaya yang menahan gerakan suatu benda. Di jalan yang permukaannya berkerikil, pengaruh gaya geseknya lebih besar karena permukaannya kasar. Sedangkan di jalan setapak yang halus, gaya geseknya lebih kecil, sehingga mobilmu bisa bergerak lebih cepat.” Boni kemudian mencoba hal lain. Ia menaruh beberapa benda diatas mobil mainannya, seperti batu, daun, dan kertas.

Boni menyadari bahwa semakin berat benda yang di atas mobil, maka semakin sulit mobil tersebut untuk bergerak. Ayahnya pun menjelaskan bahwa semakin berat suatu benda, maka semakin besar gaya gesek yang terjadi antara roda mobil dan permukaan. Boni belajar banyak tentang gaya gesek hari itu. Dia mengerti bahwa permukaan kasar membuat benda lebih sulit bergerak, sedangkan permukaan halus membuat benda bergerak lebih mudah. Dia juga belajar bahwa semakin berat suatu benda, semakin besar pula gaya gesek yang akan bekerja.

No.	Aspek Kemampuan Berpikir Kreatif	Indikator	Soal	Nomor Soal	Jawaban	Rubrik Penilaian	Total Skor
1.	<i>Fluency</i> (berpikir lancar)	Memberikan 3 ide dan gagasan yang relevan terhadap gaya gesek pada suatu benda (C1)	Berikan 3 contoh benda apa saja yang di pengaruhi oleh gaya gesek dalam kehidupan sehari- hari!	1	- Sepeda - Bola - Skuter	- Skala 4 = Peserta didik mampu memberikan 3 atau lebih solusi dari permasalahan dengan benar - Skala 3 = peserta didik memberikan 3 solusi dari permasalahan, tetapi 1 jawaban yang salah - Skala 2 = peserta didik memberikan 2 solusi dari permasalahan dan jawaban benar - Skala 1 = peserta didik menjawab, tetapi tidak memberikan	4

						solusi dari permasalahan - Skala 0 = peserta didik tidak menjawab soal	
2.	<i>Fluency</i> (berpikir lancar)	Memberikan 3 ide dan gagasan yang relevan terhadap gaya gesek pada suatu benda (C1)	Sebutkan 3 cara kreatifmu bagaimana mobil mainan bisa menghasilkan gaya gesek?	2	- Di tarik - Di dorong - Mengubah permukaan lintasan seperti di karpet atau dipasir, mengakibatkan gaya gesek semakin besar	- Skala 4 = Peserta didik mampu memberikan 3 atau lebih solusi dari permasalahan dengan benar - Skala 3 = peserta didik memberikan 3 solusi dari permasalahan, tetapi 1 jawaban yang salah - Skala 2 = peserta didik memberikan 2 solusi dari permasalahan dan jawaban benar - Skala 1 = peserta didik menjawab, tetapi tidak memberikan solusi dari	4

						permasalahan - Skala 0 = peserta didik tidak menjawab soal	
3.	Flexibility (berpikir luwes)	Mengemukakan suatu ide dan jawaban yang variatif terhadap pengaruh gaya gesek dalam kehidupan sehari-hari (C2)	Berikan 3 solusi yang tepat untuk memperkecil gaya gesek terhadap suatu benda!	3	• Menghaluskan permukaan benda, semakin halus permukaan, semakin kecil gaya gesek yang terjadi. • Menggunakan pelumas/ seperti minyak bisa mengurangi gaya gesek contohnya seperti mobil mainan bisa bergerak dengan cepat. • Mengurangi berat benda, dengan mengurangi berat, gaya gesek juga	- Skala 4 = Peserta didik mampu memberikan 3 atau lebih solusi dari permasalahan dengan benar - Skala 3 = peserta didik memberikan 3 solusi dari permasalahan, tetapi 1 jawaban yang salah - Skala 2 = peserta didik memberikan 2 solusi dari permasalahan dan jawaban benar - Skala 1 = peserta didik menjawab, tetapi tidak memberikan solusi dari permasalahan	4

					akan berkurang.	- Skala 0 = peserta didik tidak menjawab soal	
4.	Flexibility (berpikir luwes)	Mengemukakan suatu ide dan jawaban yang variatif terhadap pengaruh gaya gesek dalam kehidupan sehari-hari (C2)	Berikan 3 solusi yang tepat untuk memperbesar gaya gesek terhadap suatu benda!	4	• Menambahkan tekstur atau kekasaran pada permukaan • Menambah massa atau berat benda • Menggunakan benda yang bisa membuat gesekan tinggi	• Skala 4 = Peserta didik mampu memberikan 3 atau lebih solusi dari permasalahan dengan benar • Skala 3 = peserta didik memberikan 3 solusi dari permasalahan, tetapi 1 jawaban yang salah • Skala 2 = peserta didik memberikan 2 solusi dari permasalahan dan jawaban benar • Skala 1 = peserta didik menjawab, tetapi tidak memberikan solusi dari permasalahan	4

						Skala 0 = peserta didik tidak menjawab soal	
5.	Originality (berpikir orisinal)	Mengembangkan ide baru yang berbeda dan unik terhadap gaya gesek dalam kehidupan sehari-hari (C6)	Jelaskan menurutmu bagaimana jika gaya gesek semakin kecil terhadap suatu benda!	5	- Benda akan lebih mudah bergerak - Sulit untuk menghentikan atau mengendalikan pergerakan - Resiko tergelincir atau terjatuh	- Skala 4 = peserta didik mampu menjelaskan jawaban yang berbeda dan unik - Skala 3 = peserta didik mampu menjelaskan jawaban yang berbeda, tetapi tidak unik - Skala 2 = peserta didik tidak mampu menjelaskan menentukan dan menjelaskana ide baru dalam jawaban yang berbeda dan unik - Skala 1 = peserta didik memberikan jawaban yang salah - Skala 0 = peserta	4

						didik tidak menjawab soal	
6.	Originality (berpikir orisinal)	Mengembangkan ide baru yang berbeda dan unik terhadap gaya gesek dalam kehidupan sehari-hari (C6)	Buatlah 1 contoh baru yang berbeda dan unik tentang gaya gesek yang terjadi disekitarmu!	6	Gesekan sarung tangan kipper dengan bola sepak. Ketika menggunakan sarung tangan bisa meningkatkan gaya gesek, karena memiliki permukaan kasar atau berbahan karet. Sehingga, bola yang ditangkap atau dicengkeram tidak mudah lepas dari tangannya	- Skala 4 = peserta didik mampu menjelaskan jawaban yang berbeda dan unik - Skala 3 = peserta didik mampu menjelaskan jawaban yang berbeda, tetapi tidak unik - Skala 2 = peserta didik tidak mampu menjelaskan jawaban yang berbeda dan unik - Skala 1 = peserta didik memberikan jawaban yang salah - Skala 0 = peserta didik tidak menjawab soal	4
7.	Elaboration	Menganalisis ide dan gagasan yang mendetail	Jelaskan dengan rinci apa yang akan	7	Dengan menambahkan batu bata akan	- Skala 4 = peserta didik mampu	4

	(berpikir merinci)	pada pengaruh gaya gesek terhadap benda dalam kehidupan sehari-hari (C4)	terjadi jika Boni mencoba menambah beban mobil mainannya dengan benda yang lebih berat seperti batu bata. Apa yang perlu dilakukan agar mobil tetap bisa bergerak dengan baik!		membuat mobil lebih sulit bergerak karena berat benda menambah gaya gesek antara roda mobil dan permukaan. Untuk tetap bisa bergerak, Boni bisa mengguakan roda yang lebih besar atau lebih kuat, mengurangi beban tambahan, atau menambah tenaga tarik.	menjelaskan jawaban secara rinci - Skala 3 = peserta didik mampu menjelaskan jawaban tetapi tidak rinci - Skala 2 = peserta didik tidak mampu menjelaskan jawaban secara rinci - Skala 1 = peserta didik memberikan jawaban yang salah - Skala 0 = peserta didik tidak menjawab soal	
8.	Elaboration (berpikir merinci)	Menganalisis ide dan gagasan yang mendetail pada pengaruh gaya gesek terhadap benda dalam kehidupan sehari-hari (C4)	Jelaskan dengan rinci contoh penerapan gaya gesek yang dapat membantu dan menghambat dalam kehidupan sehari-hari!	8	Gaya gesek membantu saat berjalan agar tidak terpeleset. Gaya gesek juga menghambat gerakan benda dilantai sehingga kita perlu lebih banyak tenaga untuk mendorongnya	- Skala 4 = peserta didik mampu menjelaskan jawaban secara rinci - Skala 3 = peserta didik mampu menjelaskan jawaban tetapi tidak rinci - Skala 2 = peserta didik tidak mampu	4

						menjelaskan jawaban secara rinci - Skala 1 = peserta didik memberikan jawaban yang salah - Skala 0 = peserta didik tidak menjawab soal	
Total Skor Keseluruhan							32