



Tahap Praktikalitas Lembar *Essay Assessment* Berbasis *Creative Problem Solving* (CPS) untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik dalam Pembelajaran Fisika di SMA

Fauziah Ulmi

Jurusan Tadris IPA Fisika, Fakultas
Tarbiyah dan Keguruan UIN Imam
Bonjol Padang

Djusmaini Djamas

Jurusan Fisika, Fakultas Matematika
dan Ilmu Pengetahuan Alam,
Universitas Negeri Padang

Abstract - Penelitian pengembangan *essay assessment* berbasis *Creative Problem Solving* (CPS) menggunakan 4-D model. Tahap-tahap dalam 4-D model terdiri dari *define*, *desain*, *development* dan *disseminate*. Hasil analisis dari tahap *define* menyatakan bahwa kemampuan berpikir kreatif peserta didik di SMAN 7 Padang masih rendah dan diperlukan pengembangan lembar *essay assessment* berbasis *creative problem solving*. Langkah selanjutnya yang dilakukan adalah tahap *design* (perancangan). Perancangan dilakukan untuk mendapatkan landasan dan kesesuaian pengembangan *essay assessment* dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Tahap selanjutnya adalah tahap *develop* (pengembangan) yang meliputi uji validitas, praktikalitas, dan uji efektivitas. Tahap validasi menunjukkan hasil bahwa lembar *Essay assessment* valid untuk diujicobakan. Setelah lembar *Essay assessment* dinyatakan valid oleh validator, langkah berikutnya adalah melakukan uji coba untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifannya. Data kepraktisan diambil dari observasi terhadap keterlaksanaan RPP, angket respon guru, dan angket respon peserta didik selama mengikuti pembelajaran menggunakan lembar *Essay assessment*. Penelitian yang dilakukan termasuk jenis penelitian deskriptif kualitatif, yang mendeskripsikan hasil uji praktikalitas lembar *Essay assessment*.

Kata Kunci: Lembar *Essay Assessment*, Kemampuan Berpikir Kreatif, *Creative Problem Solving* (CPS), tahap praktikalitas

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu proses yang sangat penting untuk mengembangkan kepribadian dan kreatifitas anak bangsa dalam membangun bangsa dan Negara. Pendidikan bertujuan mengembangkan potensi peserta didik yang diwujudkan dengan sikap aktif peserta didik dalam proses pembelajaran, disamping itu pendidikan harus melahirkan peserta didik yang berakhlak mulia dan bisa diterima dengan baik dalam kehidupan bermasyarakat serta mampu menghadapi perkembangan zaman. Selain itu pendidikan diharapkan dapat menghasilkan peserta didik yang memiliki kreativitas tinggi, dan memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi yang kreatif, inovatif, cerdas serta mampu bersaing di pasar Internasional.

Kreatif dalam kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) berarti memiliki daya cipta, memiliki kemampuan untuk menciptakan. Sedangkan kreatifitas adalah kemampuan untuk mencipta. Menurut Johnson (2010: 183), berpikir kreatif adalah kegiatan mental yang memupuk ide-ide asli dan pemahaman-pemahaman baru. Menurut Gunawan (2003: 178) berpikir kreatif adalah kemampuan untuk menggunakan struktur berpikir yang rumit untuk menghasilkan ide yang baru dan orisinal. Berpikir kreatif meliputi kemahiran (kemampuan menghasilkan ide), fleksibilitas (kemampuan menghasilkan ide-ide yang berbeda), originalitas (kemampuan menghasilkan ide yang unik), elaborasi (kemampuan menghasilkan hal yang bersifat detail/terperinci), sintesis (kemampuan menggabungkan komponen atau ide menjadi suatu rangkaian pemikiran yang baru). Berdasarkan

pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa berpikir kreatif adalah kemampuan menggunakan struktur berpikir untuk menciptakan sesuatu yang baru yang ditandai dengan penambahan aspek keluwesan, keaslian dan kuantitas yang dimiliki oleh peserta didik.

Keterampilan berpikir kreatif adalah keterampilan kognitif untuk memunculkan dan mengembangkan gagasan baru, ide baru sebagai pengembangan dari ide yang telah lahir sebelumnya dan keterampilan untuk memecahkan masalah dari berbagai sudut pandang. Menurut Siswono (2005:4), "meningkatkan kemampuan keterampilan berpikir kreatif artinya menaikkan skor kemampuan siswa dalam memahami masalah, kefasihan, fleksibilitas dan kebaruan penyelesaian masalah". Munandar (1987: 88-91) menyatakan bahwa "kreativitas dapat dirumuskan sebagai kemampuan yang mencerminkan empat aspek", yaitu:

1. Kemampuan berpikir lancar (*fluency*).

Kemampuan berpikir lancar berarti kemampuan untuk memunculkan ide-ide secara cepat dan ditekankan pada kuantitas dengan kata lain kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan, jawaban dan pertanyaan, bukan berarti segi kualitas diabaikan. Menurut Amin (1987) kemampuan berpikir lancar merupakan kemampuan mengemukakan ide-ide yang serupa untuk memecahkan suatu masalah. Sementara itu Munandar (1985) mendefinisikan kemampuan berpikir lancar sebagai berikut :

- a. Mencetuskan banyak jawaban, gagasan, penyelesaian masalah dan pertanyaan.
- b. Memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal.
- c. Selalu memikirkan lebih dari satu jawaban.

Siswa yang mempunyai kemampuan berpikir lancar berperilaku sering mengajukan banyak pertanyaan atau menjawab suatu pertanyaan dengan sejumlah jawaban. Dalam bekerja siswa ini lebih banyak menyelesaikan pekerjaan jika dibandingkan dengan siswa lain, misalnya

melakukan praktikum, kemudian jika terjadi suatu kesalahan dan kekurangan pada suatu objek atau situasi siswa ini cepat mengetahuinya.

2. Kemampuan berpikir luwes (*flexibility*)

Kemampuan berpikir luwes adalah kemampuan untuk memberikan sejumlah jawaban yang bervariasi atas suatu pertanyaan dan dapat melihat suatu masalah dari berbagai sudut pandang Munandar (1985). Lebih lanjut lagi Munandar mendefinisikan kemampuan berpikir luwes sebagai berikut :

- a. Menghasilkan gagasan, jawaban dan pertanyaan yang bervariasi.
- b. Dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda.
- c. Mampu mengubah cara pendekatan atau pemikiran.

Siswa yang memiliki kemampuan berpikir luwes dapat memberikan bermacam-macam penafsiran terhadap suatu gambar atau masalah. Menerapkan suatu konsep atau azas dengan cara yang berbeda-beda untuk menyelesaikan suatu masalah.

3. Kemampuan berpikir orisinal (*originality*)

Kemampuan berpikir orisinal adalah kemampuan memberikan respon-respon yang unik atau luar biasa (Amin, 1985). Lebih lanjut Munandar (1985) memberikan beberapa definisi untuk kemampuan berpikir orisinal sebagai berikut:

- a. Mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik.
- b. Mampu membuat kombinasi-kombinasi yang tidak lazim pada bagian-bagian atau unsur-unsur.

Munandar mengatakan bahwa berpikir orisinal berkaitan dengan hasil belajar. Pengertian berpikir orisinal ini lebih menfokuskan pada proses individu untuk memunculkan ide baru yang merupakan gabungan ide-ide sebelumnya yang belum diwujudkan atau masih dalam pemikiran.

Siswa yang mempunyai kemampuan berpikir orisinal memiliki perilaku diantaranya memikirkan masalah-masalah

yang tidak pernah terpikirkan oleh orang lain dan berusaha memikirkan cara-cara yang baru. Dalam hal ini siswa juga lebih mengembangkan kemampuan berpikir orisinalnya kedalam kehidupan sehari-hari dan memikirkan kemungkinan penggunaannya.

4. Kemampuan berpikir memperinci (*elaboration*)

Kemampuan berpikir memperinci adalah kemampuan untuk membumbui atau menghiasi cerita, sehingga nampak lebih kaya (Munandar, 1999). Lebih lanjut lagi Munandar memberikan beberapa definisi tentang berpikir memperinci yaitu:

- a. Mengembangkan, menambah, memperkaya suatu gagasan.
- b. Memperinci detail-detail atau memperinci suatu objek atau gagasan sehingga menjadi menarik.

Pelajaran Fisika berkaitan dengan cara mencari tahu alam secara sistematis, sehingga Fisika bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pelajaran Fisika diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajarannya menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Pembelajaran Fisika diarahkan pada proses penemuan dan berbuat sehingga membantu peserta didik untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang alam sekitar. Hal ini berarti dalam pembelajaran Fisika dibutuhkan kemampuan berpikir kreatif yang tinggi. Hasil tahap *define* menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif peserta didik di SMAN 7 Padang masih rendah. Salah satu cara untuk mengatasinya adalah dengan menerapkan model pembelajaran *creative problem solving* (CPS).

Model CPS adalah model pembelajaran yang menekankan peningkatan kreativitas peserta didik dalam menyelesaikan masalah. Isaksen dkk (1995: 54) menyatakan bahwa “CPS merupakan kerangka kerja metodologi yang didesain untuk membantu memecahkan masalah dengan menggunakan kreativitas dalam mencapai tujuan dan meningkatkan kecakapan berpikir”. Kelebihan model CPS menurut (Djamarah dkk, 2006:93) antara lain:

- a. CPS dapat membuat pendidikan disekolah menjadi lebih relevan dengan kehidupan, khususnya dengan dunia kerja.
- b. Proses pembelajaran melalui pemecahan masalah dapat membiasakan para peserta didik menghadapi dan memecahkan masalah secara terampil, apabila menghadapi permasalahan di dalam kehidupan dalam keluarga, bermasyarakat, dan bekerja kelaksuatu kemampuan yang sangat bermakna bagi kehidupan manusia.
- c. CPS merangsang pengembangan kemampuan berfikir peserta didik secara kreatif dan menyeluruh, karena dalam proses belajarnya, peserta didik banyak melakukan mental dengan menyoroti permasalahan dari berbagai segi dalam rangka mencari pemecah.

Langkah-langkah dalam *problem solving* dikembangkan oleh Parnes dikenal dengan Osborn-Parnes CPS Models (Mitchell & Kowalik, 1994: 4) dengan sintaksnya yaitu:

a. *Objective-finding*

Hal yang perlu dilakukan pada tahap ini adalah mengidentifikasi situasi yang memberikan masalah. Fokus pada apa yang ingin dilakukan terhadap objek yang akan diselesaikan.

b. *Fact-finding*

Dalam tahap ini kita akan memperoleh gambaran yang lebih terperinci dan jelas tentang keadaan saat ini. Oleh karena itu, pada tahap ini diajukan pertanyaan-pertanyaan

faktual, yaitu pertanyaan yang menanyakan fakta-fakta yang berhubungan dengan apa yang terjadi (Sudiran, 2012: 9).

c. *Problem-finding*

Pada tahap ini disusun sebanyak mungkin pertanyaan kreatif sehubungan dengan masalah yang sedang dihadapi. Masalah-masalah atau pertanyaan kreatif yang dirumuskan berdasarkan fakta-fakta yang telah dikumpulkan dalam tahap menemukan fakta (Sudiran, 2012: 9).

d. *Idea-finding*

Pada tahap ini, kita memproduksi sebanyak mungkin gagasan dengan menggunakan teknik-teknik kreatif seperti sumbang saran, penulisan gagasan yang dapat memecahkan masalah (Sudiran, 2012: 9).

e. *Solution-finding*

Dalam tahap ini disusun tolak ukur, kriteria atau persyaratan. Tolak ukur dapat ditemukan dengan mengantisipasi semua kemungkinan dan akibat yang akan timbul jika jawaban terhadap masalah dilaksanakan (Sudiran, 2012: 9).

f. *Acceptance-finding*

Pada tahap ini dibuatkan rencana terperinci tentang pelaksanaan gagasan tersebut kemudian dibuatkan juga rencana untuk mengumumkan gagasan-gagasan itu. Jika jawaban masalah tersebut melibatkan orang lain, maka kita perlu menjelaskan kebaikan dari gagasan sehingga ia dapat menerimanya dan membantu kita (Sudiran, 2012: 9).

Penilaian adalah hal yang sangat penting sekali dalam pembelajaran. Penilaian bukan hanya dilakukan di akhir pembelajaran, akan tetapi penilaian yang sebenarnya merupakan suatu proses mulai dari peserta didik menemukan masalah sampai menyimpulkan pembelajaran. Oleh sebab itu Kurikulum 2013 sangat menekankan penilaian autentik. Menurut Festiyed (2015) "Penilaian autentik merupakan penilaian yang dilakukan

secara komprehensif untuk menilai mulai dari masukan (*input*), proses, dan keluaran (*output*) pembelajaran, yang meliputi ranah sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

Essay assessment merupakan salah satu penilaian yang dapat digunakan untuk menilai hasil belajar peserta didik dengan cara membangun sendiri jawaban dan tanggapan atas masalah atau pertanyaan yang diberikan tanpa ada pilihan jawaban. *Essay assessment* merupakan metodologi pengumpulan informasi tentang proses pencapaian kompetensi peserta didik dan hasil pembelajaran peserta didik dengan menggunakan alatukur berbentuk tugas *essay* (Marhaeni, 2007). Jadi, dapat disimpulkan bahwa *essay assessment* adalah suatu proses yang dapat membantu guru untuk mendapatkan informasi tentang belajar peserta didik dan dalam pengambilan keputusan perbaikan proses dan hasil belajar peserta didik yang dilakukan secara berkelanjutan selama pembelajaran mulai dari masukan (*input*), proses, dan keluaran (*output*) pembelajaran melalui tugas-tugas *essay*. Lembar *essay assessment* yang dikembangkan berupa tugas-tugas esai yang disusun berdasarkan model *Creative Problem Solving* (CPS) dengan memperhatikan karakteristik asesmen autentik yaitu melalui *essay assessment* ini diharapkan dapat memberi ruang kepada peserta didik untuk mengembangkan konstruksi sesuai dengan keinginannya, menganalisis atau mengaplikasikan ilmu dalam proses berkreasi dan berinovasi sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dan pembelajaran Fisika menjadi lebih bermakna.

Lembar *Essay assessment* haruslah valid, praktis, dan efektif. Kepraktisan dapat diartikan sebagai kemudahan yang ada pada instrumen. Menurut KBBI praktis artinya mudah untuk digunakan. Kriteria kepraktisan ditentukan berdasarkan keterlaksanaan perangkat pembelajaran dalam pembelajaran. Menurut Yusuf (2005) "Instrumen yang praktis adalah instrumen yang mudah digunakan dan tepat waktu dalam pelaksanaannya".

Selain itu Yusuf (2005) juga mengemukakan “Beberapa pegangan yang dapat dijadikan patokan suatu instrumen dikatakan praktis adalah: (1) biaya yang digunakan tidak terlalu tinggi, (2) mudah diadministrasikan, berarti para pelaksana instrumen dapat melaksanakan instrumen dengan baik, mudah memahaminya, tidak rumit bentuknya, dan sederhana bahasanya, (3) mudah diinterpretasikan, dan (4) waktu yang dipakai tepat dan tidak terlalu lama. Hal ini sejalan dengan pendapat Sabri (2007: 137) yang menyebutkan “Faktor-faktor yang mempengaruhi kepraktisan meliputi: (1) kemudahan mengadministrasikan, (2) waktu yang disediakan untuk meluncurkan evaluasi, (3) kemudahan menskor, (4) kemudahan interpretasi dan aplikasi, (5) tersedianya bentuk instrumen evaluasi yang ekuivalen atau sebanding”. Jadi, suatu produk dikatakan praktis jika subjek dapat menggunakannya dalam pembelajaran secara mudah dan efisien.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif merupakan suatu jenis penelitian yang menggambarkan suatu variabel, gejala, atau kejadian apa adanya tanpa memberikan suatu pengontrolan terhadap perlakuan (Arikunto, 2009: 234). Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan pertimbangan bahwa peneliti ingin melihat, meninjau, dan menggambarkan tentang hal apa adanya dengan memahami makna, interaksi sosial, serta perasaan seseorang berdasarkan pandangan dari sumber data bukan peneliti (Sugiyono, 2010: 7-15).

Kepraktisan *essay assessment* berbasis *creative problem solving* dapat diketahui melalui uji coba. Uji coba dilakukan di kelas X IPA 2 SMAN 7 Padang. Uji coba dilakukan sebanyak empat kali pertemuan pada materi fluida statis. Waktu pelaksanaan uji coba disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Waktu Pelaksanaan Uji Coba
Essay Assessment

No	Pertemuan	Hari, Tanggal	Waktu
1	Pertama	Selasa, 26 Januari 2016	07.15-09.30 WIB
2	Kedua	Selasa, 02 Februari 2016	07.15-09.30 WIB
3	Ketiga	Selasa, 09 Februari 2016	07.15-09.30 WIB
4	Keempat	Selasa, 16 Februari 2016	07.15-09.30 WIB

Instrumen praktikalitas berupa angket digunakan untuk mengumpulkan informasi tentang praktikalitas *essay assessment* berbasis model *creative problem solving*. Angket praktikalitas diberikan kepada guru dan peserta didik untuk mengetahui sejauh mana kemudahan penggunaan *essay assessment* berbasis model *creative problem solving* yang dikembangkan. Instrumen yang diperlukan untuk uji praktikalitas dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Instrumen Praktikalitas

Instrumen Praktikalitas
• Lembar praktikalitas <i>essay assessment</i> (angket respon guru) • Lembar praktikalitas <i>essay assessment</i> (angket respon peserta didik) • Lembar keterlaksanaan RPP

Kepraktisan *essay assessment* dianalisis berdasarkan angket yang telah diisi oleh guru dan peserta didik. Analisis data angket praktikalitas *essay assessment* menggunakan Skala Likert. Skala likert adalah skala yang dapat digunakan untuk mengukur sikap dan pendapat seseorang tentang suatu variabel (Riduwan, 2008: 87). Menurut Arikunto (2009) “Skala *Likert* disusun dengan lima pernyataan dan diikuti lima respons yang menunjukkan tingkatan”. Langkah-langkah analisis validitas menggunakan skala Likert:

- Memberikan skor untuk setiap item jawaban sangat baik (5), baik (4), cukup (3), kurang (2) dan sangat kurang (1).
- Menjumlahkan skor total tiap validator untuk seluruh indikator.
- Pemberian nilai validitas dengan cara menggunakan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

Dimana :

P = Nilai akhir

f = Perolehan skor

N = Skor maksimum

Kategori kepraktisan dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Tabel Kategori Kepraktisan

No	Nilai	Kriteria
1	$80\% < x \leq 100\%$	Sangat praktis
2	$60\% < x \leq 80 \%$	Praktis
3	$40\% < x \leq 60 \%$	Cukup praktis
4	$20\% < x \leq 40 \%$	Kurang praktis
5	$0\% < x \leq 20 \%$	Tidak praktis

Sumber: Riduwan:2008

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum instrumen praktikalitas digunakan untuk mengumpulkan data, penilaian terhadap instrumen kepraktisan perlu dilakukan untuk mendapatkan instrumen pengumpulan data yang valid. Hasil penilaian dari lima orang validator terhadap instrumen kepraktisan *essay assessment* yang terdiri dari lembar keterlaksanaan RPP, angket respon guru, dan angket respon peserta didik dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Penilaian Instrumen Kepraktisan

Instrumen	Penilaian Validator					Rata-Rata	Kategori
	I	II	III	IV	V		
Lembar Keterlaksanaan RPP	100	95	95	100	100	98	Sangat valid
Angket Respon Guru	100	100	95	100	100	99	Sangat valid
Angket Respon Peserta Didik	100	95	95	100	100	98	Sangat valid

Tabel 4 memperlihatkan bahwa instrumen kepraktisan *essay assessment* yang terdiri

dari lembar keterlaksanaan RPP, angket respon guru, dan angket respon peserta didik telah dinyatakan sangat valid dengan perolehan rata-rata nilai pada masing-masing instrumen yaitu 98 sampai 99.

Data kepraktisan diambil dari observasi terhadap keterlaksanaan RPP, angket respon guru, dan angket respon peserta didik selama mengikuti pembelajaran menggunakan *essay assessment* berbasis *creative problem solving*.

- Hasil Observasi Keterlaksanaan RPP

Hasil keterlaksanaan RPP diambil dari lembar observasi keterlaksanaan RPP yang diperoleh dari hasil observasi pada setiap kali pertemuan. Hasil observasi keterlaksanaan RPP untuk empat pertemuan dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Observasi Keterlaksanaan RPP

No.	Pertemuan	Rata-rata Penilaian Observer	Kategori
1	Pertama	75,74	Terlaksana
2	Kedua	85,29	Sangat Terlaksana
3	Ketiga	86,03	Sangat Terlaksana
4	Keempat	91,91	Sangat Terlaksana
Rata-rata		84,74	Sangat Terlaksana

Tabel 5 memperlihatkan bahwa pembelajaran sudah terlaksana sesuai dengan RPP yang dikembangkan untuk setiap kali pertemuan, meliputi keterlaksanaannya pada kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Hal ini ditunjukkan dengan nilai rata-rata keterlaksanaan RPP yaitu 84,74 dengan kategori sangat terlaksana.

- Angket Respon Guru

Angket respon guru bertujuan untuk mengetahui tanggapan guru terhadap kepraktisan *essay assessment* yang dikembangkan. Angket ini diisi oleh dua orang guru Fisika sebagai praktisi. Angket kepraktisan *essay assessment* meliputi kepraktisan RPP, lembar *essay assessment*,

dan penilaian. Hasil kepraktisan *essay assessment* dari respon guru dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Analisis Angket Respon Guru

No.	Angket Repon Guru	Nilai Praktisi		Rata-Rata	Kriteria
		I	II		
1	RPP	90	90	90	Sangat praktis
2	Lembar <i>essay assessment</i>	87,50	81,25	84,38	Sangat praktis
3	Penilaian	93,75	81,25	87,50	Sangat praktis
Rata-rata				87,29	Sangat praktis

Tabel 6 menunjukkan bahwa penilaian guru terhadap *essay assessment* berbasis *creative problem solving* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam pembelajaran Fisika yang telah dikembangkan memiliki kriteria sangat praktis baik itu RPP, lembar *essay assessment*, dan penilaian. Rata-rata hasil angket respon guru adalah 87,29. Guru menilai bahwa *essay assessment* berbasis *creative problem solving* yang dikembangkan dapat membantu dan memudahkan guru dalam membelajarkan peserta didik konsep Fluida statis dalam pembelajaran Fisika untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

c. Angket Respon Peserta Didik

Angket repon peserta didik diberikan kepada seluruh peserta didik kelas uji coba penelitian untuk mengetahui tingkat kepraktisan lembar *essay assessment* yang digunakan. Angket respon peserta didik diisi oleh 30 orang peserta didik setelah belajar menggunakan *essay assessment* berbasis *creative problem solving*. Hasil respon peserta didik dapat dilihat pada Tabel 7.

Tabel 7. Hasil Angket Respon Peserta Didik

No.	Pernyataan Ke-	Rata-Rata Nilai	Kriteria
1	1	93,33	Sangat praktis
2	2	93,33	Sangat praktis
3	3	84,17	Sangat praktis
4	4	76,67	Praktis
5	5	89,17	Sangat praktis

No.	Pernyataan Ke-	Rata-Rata Nilai	Kriteria
6	6	87,50	Sangat praktis
7	7	86,67	Sangat praktis
8	8	85	Sangat praktis
9	9	80	Praktis
10	10	86,67	Sangat praktis
11	11	88,33	Sangat praktis
Rata-rata		86,44	Sangat praktis

Tabel 7 menjelaskan bahwa analisis angket respon peserta didik terhadap lembar *essay assessment* yang dikembangkan berada pada kategori sangat praktis. Hal ini terlihat dari rata-rata yang didapatkan pada penggunaan lembar *essay assessment* yaitu 86,44. Hal ini menunjukkan bahwa *essay assessment* berbasis *creative problem solving* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam pembelajaran Fisika yang dikembangkan sangat praktis digunakan dalam pembelajaran.

KESIMPULAN

Uji kepraktisan *essay assessment* berbasis *creative problem solving* diperoleh dengan nilai rata-rata 86,86. Hasil uji kepraktisan menyatakan bahwa *essay assessment* berbasis *creative problem solving* yang dikembangkan sangat praktis digunakan oleh guru dan peserta didik dalam pembelajaran Fisika pada materi fluida statis.

REFERENSI

- Amin, M. 1987. *Mengajar IPA dengan Metode Discovery dan Inquiry*. Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Yogyakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri, dan Zain, Aswan. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Festiyed. (2015, November 7). *Kreativitas Pengembangan Asesmen Autentik Dalam Riset Dan Pembelajaran Fisika*. (Festiyed, Performer) Seminar Nasional Pembelajaran

- Fisika ke-2, di Aula Pascasarjana Universitas Negeri Padang (UNP), Padang, Sumatera Barat.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Gunawan, Adi. W. 2003. *Genius Learning Strategy*. Jakarta: Gramedia.
- Isaksen, S. G. (1995). On the Conceptual Foundation of Creative problem solving: A Response to Magyari-Beck. *Journal Creativity an amangement*, Volume 5(1).
- Johnson, E. B. 2010. *Contextual Teaching and Learning*. Jakarta: Kaifa.
- Marhaeni. (2007, Desember 8-9). *Pembelajaran Inovatif Dan Asesmen Autentik Dalam Rangka Menciptakan Pembelajaran Yang Efektif Dan Produktif*. (Marhaeni, Performer) Lokakarya Pengusunan Kurikulum dan Pembelajaran Inovatif di Fakultas Teknologi Pertanian Univesitas Udayana Denpasar, Denpasar.
- Mitchell, W. E., & Kowalik, T. (1994). *Creative problem solving*. Genigraphics Inc.
- Munandar. 1985. *Mengembangkan Bakat Dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta : Gramedia.
- Siswono, T. Y. E. 2005. *Upaya meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa melalui pengajuan masalah*. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains (JMPS)*. Vol 10 No. 1, ha1: 1-9.
- Sudiran. (2012). Penerapan Model Pembelajaran Creative problem solving untuk Meningkatkan Kemampuan Peserta didik Menyelesaikan Masalah Fisika. *Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran Fisika*, Volume 4(1), Hal: 7-12.