

# PENGUJIAN VALIDITAS BUTIR KUESIONER KREATIVITAS SISWA SECARA UNIDIMENSI DAN MULTIDIMENSI

Oleh:

I Gusti Ngurah Puger<sup>1</sup> dan Kadek Yati Fitria Dewi<sup>2</sup>

## Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan kuesioner kreativitas siswa yang digunakan dalam penelitian ini dapat digunakan sebagai instrumen penelitian, jika dikaji dari validitas butirnya secara unidimensi dan multidimensi. Penelitian ini termasuk jenis penelitian kalibrasi instrumen. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Seririt, sedangkan sampelnya berupa respon 100 siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Seririt setelah diberikan kuesioner kreativitas siswa yang dipilih secara *purposive sampling*. Kuesioner kreativitas siswa yang digunakan sudah memiliki kelayakan untuk digunakan lebih lanjut, dikaji dari koefisien *content validity ratio* (CVR), *content validity index* (CVI), dan koefisien reliabilitas ( $r''$ ) respon antar-rater-nya. Untuk menguji validitas butir kuesioner kreativitas siswa secara unidimensi dan multidimensi digunakan formula korelasi *product moment* terkoreksi oleh efek *spurious overlap*. Dari hasil analisis data diperoleh temuan sebagai berikut. (1) Pada pengujian validitas butir kuesioner kreativitas siswa secara unidimensi dengan formula korelasi *product moment* yang terkoreksi oleh efek *spurious overlap*, terdapat 37 butir yang layak digunakan sebagai penyusun kuesioner (yakni butir nomor: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 17, 18, 19, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 33, 34, 36, 37, 38, 39, 40, dan 42), dan 3 butir kuesioner yang termasuk kategori *drop*, yaitu butir kuesioner nomor: 16, 20, dan 35; dan (2) pada pengujian validitas butir kuesioner kreativitas siswa secara multidimensi setelah dikoreksi oleh efek *spurious overlap*, terdapat 33 butir yang layak digunakan sebagai penyusun kuesioner (yakni butir nomor: 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 25, 26, 27, 28, 29, 31, 34, 36, 38, 39, 40, dan 42), dan terdapat 7 butir kuesioner yang berkategori *drop*, yakni butir nomor: 1, 3, 24, 30, 33, 35, dan 37. Dari hasil analisis data diperoleh temuan sebagai berikut. (1) Pada pengujian validitas butir kuesioner kreativitas siswa secara unidimensi dengan formula korelasi *product moment* yang terkoreksi oleh efek *spurious overlap*, terdapat 37 butir yang layak digunakan sebagai penyusun kuesioner (yakni butir nomor: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 17, 18, 19, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 33, 34, 36, 37, 38, 39, 40, dan 42), dan 3 butir kuesioner yang termasuk kategori *drop*, yaitu butir kuesioner nomor: 16, 20, dan 35; dan (2) pada pengujian validitas butir kuesioner kreativitas siswa secara multidimensi setelah dikoreksi oleh efek *spurious overlap*, terdapat 33 butir yang layak digunakan sebagai penyusun kuesioner

---

<sup>1</sup> I Gusti Ngurah Puger adalah staf edukatif pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Unipas Singaraja.

<sup>2</sup> Kadek Yati Fitria Dewi adalah staf edukatif pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Unipas Singaraja.

(yakni butir nomor: 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 25, 26, 27, 28, 29, 31, 34, 36, 38, 39, 40, dan 42), dan terdapat 7 butir kuesioner yang berkategori *drop*, yakni butir nomor: 1, 3, 24, 30, 33, 35, dan 37.

*Kata kunci: Validitas butir, kreativitas siswa, unidimensi dan multidimensi.*

### **Abstract**

The purpose of this study was to determine the feasibility of the student creativity questionnaire used in this study to be used as a research instrument, if examined from the validity of the items using a unidimensional and multidimensional manner. This research was a type of instrument calibration research. The population of this study were all students of class VIII SMP Negeri 1 Seririt, while the sample was the response of 100 students of class VIII at SMP Negeri 1 Seririt after being given a student creativity questionnaire which was selected by purposive sampling. The student creativity questionnaire used was feasible for further use, assessed from the content validity ratio (CVR) coefficient, the content validity index (CVI), and the inter-rater response reliability coefficient ( $r$ ). To test the validity of the students' creativity questionnaire items in a unidimensional and multidimensional way, the product moment correlation formula was used, corrected by the spurious overlap effect. From the results of data analysis, the following findings were obtained. (1) In testing the validity of the student creativity questionnaire items in a unidimensional manner with the product moment correlation formula which was corrected by the spurious overlap effect, there were 37 items that were suitable to be used as a questionnaire compiler (namely item numbers: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 17, 18, 19, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 33, 34, 36, 37, 38, 39, 40, and 42), and 3 questionnaire items included in the drop category, were items number 16, 20, and 35; and (2) in testing the validity of the student creativity questionnaire items in a multidimensional manner after being corrected by the spurious overlap effect, there were 33 items that were suitable to be used as questionnaire compilers (namely items number: 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 25, 26, 27, 28, 29, 31, 34, 36, 38, 39, 40, and 42), and there were 7 questionnaire items that were categorized as drop, namely items 1, 3, 24, 30, 33, 35, and 37. From the results of data analysis the following findings were obtained. (1) In testing the validity of the student creativity questionnaire items in a unidimensional manner with the product moment correlation formula which was corrected by the spurious overlap effect, there were 37 items that were suitable to be used as a questionnaire compiler (namely item numbers: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 17, 18, 19, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 33, 34, 36, 37, 38, 39, 40, and 42), and 3 questionnaire items included in the drop category, namely questionnaire items number: 16, 20, and 35; and (2) in testing the validity of the student creativity questionnaire items in a multidimensional manner after being corrected by the spurious overlap effect, there were 33 items that were suitable to be used as questionnaire compilers (namely items number: 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 25, 26, 27, 28, 29, 31, 34, 36, 38, 39, 40, and 42), and there

were 7 questionnaire items in the drop category, namely items number: 1, 3, 24, 30, 33, 35, and 37.

*Keywords: Item validity, student creativity, unidimensional and multidimensional*

## **PENDAHULUAN**

Miskonsepsi atau salah konsep menunjuk pada suatu konsep yang tidak sesuai dengan pengertian ilmiah atau pengertian yang diterima para pakar dalam bidang itu (Suparno, 2013). Misalnya, siswa berpendapat bahwa serbuk sari langsung membuahi inti sel telur pada *ovarium*. Ini merupakan salah satu bentuk miskonsepsi dalam bidang studi biologi. Karena yang membuahi inti sel telur adalah inti sperma primer yang terdapat pada buluh serbuk sari. Miskonsepsi siswa ini merupakan indikasi bahwa penguasaan materi ajar tidak bisa diasimilasi oleh siswa. Dalam hal ini, pemahaman konsep siswa mengenai penyerbukan dan pembuahan menjadi kabur. Walaupun serbuk sari jatuh pada kepala putik, namun jika serbuk sari tidak mengalami perkecambahan serbuk sari dan mentransfer inti sperma primer untuk bersatu dengan sel telur pada *ovarium*, maka pembuahan tidak akan pernah terjadi. Dari sini dapat dikatakan bahwa tidak semua penyerbukan akan dilanjutkan dengan proses pembuahan, atau tidak semua serbuk sari yang mengalami proses perkecambahan serbuk sari dapat mentransfer inti sperma primer untuk bersatu dengan *ovum* pada *ovarium*.

Makin banyak suatu konsep yang dijelaskan oleh seorang guru menyebabkan miskonsepsi pada seorang siswa, maka dapat dipastikan siswa yang bersangkutan hasil belajarnya berkategori rendah. Rendahnya hasil belajar siswa sudah merupakan isu yang menggejala pada semua tingkatan sekolah. Oleh karena itu, perlu kiranya diketahui mengenai faktor-faktor yang berkaitan langsung dengan hasil belajar siswa.

Banyak faktor yang berkelindan dengan hasil belajar. Kelindannya bisa berupa pengaruh atau bisa juga berupa hubungan. Mengenai pengaruhnya, bisa bentuk pengaruh langsung ke hasil belajar, tapi bisa juga pengaruh tidak langsung. Terkait dengan kreativitas, pada hakikatnya beraskriptif dengan keberbakatan dan hasil belajar. Penjelasan mengenai hal ini, dapat dikaji ulasan berikut.

Tujuan pendidikan pada umumnya ialah untuk menyediakan lingkungan yang memungkinkan anak didik untuk mengembangkan bakat dan kemampuannya secara optimal, sehingga ia dapat mewujudkan dirinya dan berfungsi sepenuhnya sesuai dengan kebutuhan pribadinya dan kebutuhan masyarakat. Setiap orang mempunyai bakat dan

kemampuan yang berbeda-beda dan karena itu membutuhkan pendidikan yang berbeda-beda pula. Pendidikan bertanggung jawab memandu (yaitu mengidentifikasi dan membina) serta memupuk (yaitu mengembangkan dan meningkatkan) bakat tersebut, termasuk dari mereka yang berbakat istimewa atau memiliki kemampuan dan kecerdasan luar biasa (*the gifted and talented*). Dulu orang biasanya mengartikan ‘anak berbakat’ sebagai anak yang memiliki tingkat kecerdasan (IQ) yang tinggi. Namun, sekarang makin disadari bahwa yang menentukan keberbakatan bukan hanya inteligensi (kecerdasan) melainkan juga kreativitas dan motivasi untuk berprestasi (ingat konsep keberbakatan menurut Renzulli, 1978).

Bahkan lebih lanjut Munandar (2009) menyatakan hasil studi Torrance (1959), Getzels dan Jackson (1962), dan Yamamoto (1964). Berdasarkan studinya masing-masing sampai pada simpulan yang sama, yaitu kelompok siswa yang kreativitasnya tinggi tidak berbeda dengan prestasi sekolah dari kelompok siswa yang inteligensinya relatif tinggi. Lalu, Torrance mengajukan hipotesis bahwa daya imajinasi, rasa ingin tahu, dan orisinalitas dari subjek yang kreativitasnya tinggi dapat mengimbangi kekurangan dalam daya ingatan dan faktor-faktor lain yang diukur oleh tes inteligensi tradisional. Penelitian Munandar dan Semiawan (1977) terhadap siswa SD dan SMP menunjukkan bahwa kreativitas sama absahnya seperti inteligensi sebagai prediktor dari prestasi sekolah. Jika efek dari inteligensi dieliminasi, hubungan antara kreativitas dan prestasi sekolah tetap substansial. Adapun kombinasi dari inteligensi dan kreativitas lebih efektif lagi sebagai prediktor prestasi sekolah daripada masing-masing ukuran sendiri. Implikasinya terhadap pendidikan ialah bahwa untuk tujuan seleksi dan identifikasi bakat sebaiknya menggunakan kombinasi dari tes inteligensi dan tes kreativitas.

Memang anak-anak berbakat atau cerdas istimewa, terutama anak usia SD mendapatkan pelayanan dalam jumlah dan kualitas pembelajaran yang terbatas. Hal ini sesuai dengan apa yang diungkapkan oleh Semiawan dan Mangunsong (2010), bahwa diperkirakan lebih dari 2% anak usia sekolah, yaitu lebih dari 1 juta jumlah anak berbakat (cerdas istimewa) terdapat di Indonesia. Perlakuan terhadap jumlah ini merupakan layanan yang terbatas dalam jumlah (yaitu, sekitar 4.500 anak usia SD), maupun kualitas pembelajarannya di kelas akselerasi di berbagai sekolah yang telah ditunjuk oleh pemerintah. Hal ini berarti, kualitas pelayanan pembelajarannya saja sudah terbatas,

sehingga guru-guru yang terlibat di dalamnya tidak pernah memperhatikan kreativitas siswa yang tergolong cerdas istimewa.

Dari apa yang sudah diuraikan di atas, dapat dikatakan bahwa kreativitas siswa tampaknya cukup berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Namun sampai dengan saat ini, jarang sekali ada orang yang mengkaji mengenai peran kreativitas dalam menentukan hasil belajar siswa. Demikian juga, hampir tidak ada guru di Sekolah Menengah yang mengkaji tentang keterkaitan kreativitas siswa dengan hasil belajar siswa dalam suatu bidang studi. Oleh karena itu, pengembangan instrumen mengenai kreativitas siswa sebagai alat untuk mengukur kreativitas siswa juga jarang dikaji. Kalaupun ada kajian mengenai validitas butir kuesioner kreativitas siswa, kajian tersebut hanya menyajikan hasil pengujian validitas butir kuesioner secara unidimensi dengan menggunakan formula korelasi *product moment*. Padahal kuesioner kreativitas siswa yang dikembangkan, jika dikaji dari kisi-kisinya memiliki lebih dari satu dimensi. Semestinya, jika kuesioner kreativitas siswa yang dikembangkan memiliki lebih dari satu dimensi, proses pengujian validitas butirnya harus menampilkan pengujian secara multidimensi dengan menggunakan formula korelasi *product moment* yang terkoreksi oleh efek *spurious overlap*.

Sebelum melakukan pengujian validitas butir suatu kuesioner, harus didahului dulu dengan melakukan pengujian validitas isi (*content validity*) dari kuesioner yang bersangkutan. Menurut Azwar (2016), validitas isi suatu *item* dapat ditunjukkan oleh statistik CVR (*content validity ratio*) dari Lawshe atau statistik V dari Aiken. Nilai CVR suatu *item* harus lebih besar dari 0,00, bila menghendaki *item* yang bersangkutan dapat digunakan lebih lanjut. Sedangkan formula *content validity index* (CVI) digunakan untuk menentukan validitas-isi kuesioner. CVI adalah rata-rata dari CVR semua *item*, sehingga bila  $k$  adalah banyaknya *item*, maka  $CVI = \frac{\sum CVR}{k}$ . Penghitungan CVI sebaiknya dilakukan setelah penghitungan CVR, yakni setelah ditentukan *item* yang lolos seleksi dari kriteria nilai CVR.

Pernyataan Azwar (2016) tersebut didukung oleh temuan empiris Puger (2017), yang pada hakikatnya menyimpulkan hal-hal sebagai berikut. (1) Dalam mengonstruksi kuesioner kreativitas siswa, ditempuh langkah-langkah: (a) mengkaji teori kreativitas siswa, (b) menentukan dimensi dan indikator, (c) membuat kisi-kisi kuesioner, dan (d)

menurunkan indikator menjadi butir pernyataan instrumen, dan (2) dikaji dari nilai CVR masing-masing *item* yang menyusun kuesioner kreativitas siswa, dapat dikatakan sebanyak 40 butir berkategori bisa digunakan lebih lanjut (yakni butir nomor: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, dan 42). Sedangkan bila dikaji dari nilai CVI kuesioner kreativitas siswa, dapat dikatakan ke-40 butir yang menyusun kuesioner kreativitas siswa bisa digunakan lebih lanjut.

Bahkan lebih lanjut Puger (2018) menyatakan besarnya koefisien CVR merupakan indikasi langsung dari kemampuan suatu *item* untuk lolos dalam pengujian validitas *item*, sedangkan besarnya koefisien CVI sebagai indikasi langsung dari banyaknya suatu *item* yang memiliki kemampuan sebagai penyusun suatu instrumen. Dengan kata lain, makin besar koefisien CVI sebagai indikasi makin besarnya koefisien CVR pada masing-masing butir kuesioner yang bisa digunakan sebagai penyusun kuesioner.

Dalam pengujian validitas butir kuesioner kreativitas siswa secara unidimensi dan multidimensi harus sama-sama menggunakan formula korelasi *product moment* yang terkoreksi oleh efek *spurious overlap*. Pada pengujian validitas butir secara unidimensi seluruh butir yang sudah lolos pengujian CVR diuji validitas butirnya secara bersama-sama, sedangkan pada pengujian validitas butir secara multidimensi, butir-butir diuji validitasnya berdasarkan atas dimensinya. Ke-40 butir yang sudah lolos CVR pada pengujian validitas butir kuesioner kreativitas siswa secara unidimensi dilakukan secara bersama-sama, sedangkan pada pengujian validitas butir secara multidimensi jumlah butir pada setiap dimensi kreativitas siswa yang terlibat jauh lebih kecil, sehingga akibat yang ditimbulkan oleh *spurious overlap* pada pengujian secara unidimensi jauh lebih kecil bila dibandingkan dengan pengujian secara multidimensi.

Gagasan di atas bersesuaian dengan pernyataan Azwar (2003b), yang pada hakikatnya menyatakan makin sedikit *item* yang ada dalam skala akan makin besar *overlap* yang terjadi. Sebaliknya, makin banyak jumlah *item* dalam skala maka akibat yang ditimbulkan oleh *spurious overlap* makin kecil dan tidak signifikan. Sebagai pegangan kasar, bila jumlah *item* dalam skala lebih dari 30 butir, maka umumnya efek *spurious overlap* tidak begitu besar dan karenanya dapat diabaikan, sedangkan bila jumlah *item* dalam skala kurang dari 30 butir maka pengaruhnya menjadi substansial,

sehingga perlu diperhitungkan. Untuk itu, agar kita memperoleh informasi yang lebih akurat mengenai korelasi antara *item* dengan skala, diperlukan suatu rumusan korelasi terhadap efek *spurious overlap*.

Sesungguhnya dalam menguji validitas butir suatu kuesioner, seorang peneliti akan mengorelasikan antara skor butir dengan skor skala (skor total) dari seluruh butir yang menyusun kuesioner yang bersangkutan. Jika seorang peneliti menguji korelasi butir dengan skor skala menggunakan korelasi *product moment* tanpa koreksi oleh efek *spurious overlap*, maka koefisien korelasinya ( $r_{ix}$ ) akan lebih besar dari koefisien korelasi *product moment* yang terkoreksi oleh efek *spurious overlap* ( $r_{i(x-i)}$ ). Hal ini disebabkan oleh skor butir yang dikorelasikan dengan skor skala ikut menyusun skor skala yang bersangkutan (Azwar, 2003a).

Bahkan Aryani (2009) menegaskan walaupun jumlah butir yang menyusun suatu instrumen lebih dari 40 butir misalnya, pengujian validitas butir yang dikoreksi dari efek *spurious overlap* tetap diperlukan. Hal ini bertujuan untuk memperoleh koefisien korelasi yang sesungguhnya, atau kita tidak memperoleh koefisien korelasi yang masih mengandung cemarkan dari efek *spurious overlap*. Meskipun pada jumlah butir yang lebih dari 30 *item* akan menghasilkan efek *spurious overlap* yang relatif kecil dan tidak signifikan, namun bila analisis kita sampai pada besarnya kontribusi efek *spurious overlap* yang mencemari koefisien  $r_{ix}$ , maka suatu keharusan untuk menguji validitas butir suatu instrumen dengan mengeliminasi efek *spurious overlap*.

## METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini termasuk jenis penelitian kalibrasi instrumen. Penelitian kalibrasi instrumen adalah suatu jenis penelitian dengan melakukan kajian analisis internal dan eksternal suatu instrumen, sehingga terbentuk instrumen yang terstandarisasi.

Dalam penelitian ini dilakukan proses analisis eksternal dari instrumen penelitian berupa ‘kuesioner kreativitas siswa.’ Analisis eksternal dilakukan melalui uji validitas butir kuesioner, baik secara unidimensi maupun multidimensi. Dari kedua unit analisis tersebut akan dapat diambil suatu keputusan, mengenai kelayakan kuesioner kreativitas siswa untuk digunakan sebagai instrumen penelitian.

Wilayah generalisasi hasil penelitian ini adalah semua instrumen daya (*power instrument*), yaitu instrumen yang bisa diselesaikan oleh sebagian besar peserta dalam

satuan waktu tertentu. Sehingga waktu bukan merupakan faktor yang menentukan besarnya skor instrumen (Mardapi, 1994).

Dalam penelitian ini dilakukan analisis eksternal dari kuesioner kreativitas siswa, berarti diperlukan siswa kelas VIII SMP untuk memberikan respon kepada kuesioner yang diberikan oleh peneliti. Jadi, populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Seririt. Sedangkan sampelnya adalah 100 siswa kelas VIII di SMP Negeri Seririt yang dipilih menggunakan metode *purposive sampling*.

Kreativitas siswa merupakan bagian yang sangat *vital* dikuasai oleh siswa sebagai pembentuk konsep keberbakatan (*giftedness*). Kreativitas adalah kemampuan seseorang di dalam berpikir, bekerja, dan terampil di dalam memecahkan suatu masalah, sehingga dihasilkan sesuatu yang baru (*novelty*) dan solusinya tepat. Kreativitas siswa diukur dengan kuesioner kreativitas siswa. Data yang diperoleh termasuk peringkat data interval.

Instrumen yang dibutuhkan untuk memperoleh data berupa respon kreativitas siswa adalah kuesioner kreativitas siswa yang dikembangkan oleh peneliti. Sebelum kuesioner dapat disusun secara permanen, terlebih dahulu dibuat kisi-kisi instrumen. Kisi-kisi instrumen ini diturunkan dengan mengadopsi teori kreativitas siswa dari Sousa (2012), dengan dimensi kefasihan (*fluency*), fleksibilitas, keunikan, dan elaborasi, dan teori kreativitas siswa dari Jamaris (2010), dengan dimensi tambahan keaslian, keuletan dan kesabaran. Dari masing-masing dimensi tersebut, sudah diturunkan indikator-indikator yang bisa dijadikan pernyataan kuesioner.

Pengukuran variabel kreativitas siswa menggunakan kuesioner kreativitas siswa dengan lima kategori respon, yaitu sangat setuju (SS), setuju (S), kurang setuju (KS), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS). Cara penskoran terhadap butir respon pada responden adalah jika butir pernyataan positif, responden menjawab sangat setuju (SS) diberi skor 5, setuju (S) diberi skor 4, kurang setuju (KS) diberi skor 3, tidak setuju (TS) diberi skor 2, dan sangat tidak setuju (STS) diberi skor 1. Sebaliknya, jika butir pernyataannya negatif, responden menjawab sangat setuju (SS) diberi skor 1, setuju (S) diberi skor 2, kurang setuju (KS) diberi skor 3, tidak setuju (TS) diberi skor 4, dan sangat tidak setuju (STS) diberi skor 5.

Suatu butir dari kuesioner kreativitas siswa dikatakan *valid* apabila butir tersebut mampu untuk mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh butir yang bersangkutan.

Pengujian validitas butir kuesioner kreativitas siswa secara unidimensi dan multidimensi, ditentukan dengan formula korelasi *product moment* yang dikoreksi dari efek *spurious overlap*. Adapun formula korelasi *product moment* yang dikoreksi dari efek *spurious overlap* adalah:

$$r_{i(x-i)} = \frac{r_{ix} \cdot s_x - s_i}{\sqrt{(s_x^2 + s_i^2) - 2r_{ix} s_i s_x}} \text{ (Azwar, 2003a).}$$

Keterangan:

$r_{i(x-i)}$  = Koefisien korelasi *item-total* setelah dikoreksi dari efek *spurious overlap*.

$r_{ix}$  = Koefisien korelasi *item-total* sebelum dikoreksi.

$s_i$  = standar deviasi skor *item* yang bersangkutan.

$s_x$  = standar deviasi skor skala.

Kriteria yang digunakan adalah dengan membandingkan harga  $r_{i(x-i)}$ -hitung dengan harga tabel kritik  $r$ , dengan ketentuan  $r_{i(x-i)}$ -hitung dikatakan *valid* apabila  $r_{i(x-i)}$ -hitung  $\geq r$ -tabel pada taraf signifikansi 5%. Pada jumlah *testee* ( $n$ ) sebanyak 100 dan taraf signifikansi 5%, nilai  $r$ -tabel sebesar 0,195. Dengan demikian dapat dikatakan bila nilai  $r_{i(x-i)}$ -hitung  $\geq 0,195$ , maka nilai  $r_{i(x-i)}$ -hitung tersebut termasuk kategori *valid*. Sebaliknya, bila nilai  $r_{i(x-i)}$ -hitung  $< 0,195$ , maka nilai  $r_{i(x-i)}$ -hitung tersebut termasuk kategori *drop*.

## HASIL PENELITIAN

Berdasarkan hasil pengujian validitas butir kuesioner kreativitas siswa secara unidimensi dengan formula korelasi *product moment* yang terkoreksi oleh efek *spurious overlap* dapat dipilah menjadi dua golongan, yakni: (1) butir kuesioner yang termasuk kategori *valid*, yaitu butir kuesioner nomor: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 17, 18, 19, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 33, 34, 36, 37, 38, 39, 40, dan 42, dan (2) butir kuesioner yang termasuk kategori *drop*, yaitu butir kuesioner nomor: 16, 20, dan 35.

Hasil pengujian validitas butir kuesioner kreativitas siswa yang termasuk dimensi kefasihan dengan formula korelasi *product moment* yang terkoreksi oleh efek *spurious overlap* dapat dipilah menjadi dua golongan, yakni: (1) butir kuesioner yang termasuk kategori *valid*, yaitu butir kuesioner nomor: 2, 5, 9, 10, 13, 17, 20, 25, 27, 31,

dan 42, dan (2) butir kuesioner yang termasuk kategori *drop*, yaitu butir kuesioner nomor: 33.

Hasil pengujian validitas butir kuesioner kreativitas siswa yang termasuk dimensi fleksibilitas dengan formula korelasi *product moment* yang terkoreksi oleh efek *spurious overlap* dapat dipilah menjadi dua golongan, yakni: (1) butir kuesioner yang termasuk kategori *valid*, yaitu butir kuesioner nomor: 4, 7, 15, dan 19, dan (2) butir kuesioner yang termasuk kategori *drop*, yaitu butir kuesioner nomor: 1.

Hasil pengujian validitas butir kuesioner kreativitas siswa yang termasuk dimensi keunikan dengan formula korelasi *product moment* yang terkoreksi oleh efek *spurious overlap* dapat dipilah menjadi dua golongan, yakni: (1) butir kuesioner yang termasuk kategori *valid*, yaitu butir kuesioner nomor: 6, 23, 34, 36, dan 38, dan (2) butir kuesioner yang termasuk kategori *drop*, yaitu butir kuesioner nomor: 3.

Hasil pengujian validitas butir kuesioner kreativitas siswa yang termasuk dimensi elaborasi dengan formula korelasi *product moment* yang terkoreksi oleh efek *spurious overlap* hanya terdapat satu golongan saja, yakni butir kuesioner yang termasuk kategori *valid*, yaitu butir kuesioner nomor: 8, 11, 16, 18, 28, dan 29.

Hasil pengujian validitas butir kuesioner kreativitas siswa yang termasuk dimensi keaslian dengan formula korelasi *product moment* yang terkoreksi oleh efek *spurious overlap* dapat dipilah menjadi dua golongan, yakni: (1) butir kuesioner yang termasuk kategori *valid*, yaitu butir kuesioner nomor: 12, 14, 26, dan 40, dan (2) butir kuesioner yang termasuk kategori *drop*, yaitu butir kuesioner nomor: 37.

Hasil pengujian validitas butir kuesioner kreativitas siswa yang termasuk dimensi keuletan dan kesabaran dengan formula korelasi *product moment* yang terkoreksi oleh efek *spurious overlap* dapat dipilah menjadi dua golongan, yakni: (1) butir kuesioner yang termasuk kategori *valid*, yaitu butir kuesioner nomor: 21, 22, dan 39, dan (2) butir kuesioner yang termasuk kategori *drop*, yaitu butir kuesioner nomor: 24, 30, dan 35.

Berpijak dari pengujian validitas butir kuesioner kreativitas siswa yang termasuk dimensi kefasihan, fleksibilitas, keunikan, elaborasi, keaslian, keuletan dan kesabaran (atau secara multidimensi), dapat dikatakan sebanyak 33 butir pernyataan (yakni butir nomor: 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 25, 26, 27, 28, 29, 31, 34, 36, 38, 39, 40, dan 42) feasibel digunakan sebagai penyusun kuesioner

keaktivitas siswa, dan 7 butir pernyataan (yakni butir nomor: 1, 3, 24, 30, 33, 35, dan 37) tidak feasible digunakan sebagai penyusun kuesioner kreativitas siswa.

## PEMBAHASAN

Hasil pengujian validitas butir kuesioner kreativitas siswa secara unidimensi dan multidimensi dengan formula korelasi *product moment* yang dikoreksi dari efek *spurious overlap* menyatakan pengujian validitas butir kreativitas siswa secara unidimensi menghasilkan 37 butir pernyataan (yakni butir nomor: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 17, 18, 19, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 33, 34, 36, 37, 38, 39, 40, dan 42) yang feasible digunakan sebagai penyusun kuesioner kreativitas siswa, sedangkan pengujian validitas butir kreativitas siswa secara multidimensi menghasilkan 33 butir pernyataan (yakni butir nomor: 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 25, 26, 27, 28, 29, 31, 34, 36, 38, 39, 40, dan 42) yang feasible digunakan sebagai penyusun kuesioner kreativitas siswa.

Rendahnya butir kuesioner kreativitas siswa yang mengalami kategori gugur (*drop*), yaitu sebanyak 3 butir pada pengujian validitas butir kuesioner kreativitas siswa secara unidimensi dan 7 butir pada pengujian validitas butir kuesioner kreativitas siswa secara multidimensi. Hal ini disebabkan oleh ketepatan menurunkan butir-butir pernyataan dari kisi-kisi kuesioner, yakni melalui indikator-indikator yang termasuk dalam dimensi yang sama. Tidak adanya tumpang tindih (*overlap*) cakupan antara pernyataan yang satu dengan pernyataan yang lainnya dalam indikator-indikator yang termasuk dalam satu dimensi menyebabkan koefisien CVI yang diperoleh berkategori tinggi.

Semua *item* yang telah selesai ditulis sesuai dengan indikator suatu instrumen, dalam hal ini kreativitas siswa dengan mengikuti kaidah penulisan, akan diproses untuk uji kualitas pertama melalui serangkaian *review* atau telaah oleh penelaah pernyataan. Penelaah pernyataan adalah kelompok orang yang berkompeten di bidang materi yang diukur dan orang yang berpengalaman dalam penulisan *item*. *Review* ini tidak terbatas pada masalah kesesuaian *item* dengan indikator yang sudah tercantum pada kisi-kisi instrumen, tetapi juga mencermati perumusan kalimat dan pemilihan kata yang digunakan (*wording*).

Asal-usul suatu pernyataan dapat ditelusuri secara regresif pada kisi-kisi instrumennya. Misalnya, pada kuesioner kreativitas siswa ini, pernyataan nomor 30 secara regresif dapat dirunut dari kisi-kisi instrumennya. Artinya, indikator mana yang digunakan untuk menurunkan pernyataan, terus indikatornya berasal dari dimensi yang mana, dan dimensinya apa benar merupakan cakupan dari variabel kreativitas siswa. Pernyataan nomor 30 berbunyi: Jika sampel yang sudah ditentukan susah terjangkau, sebaiknya sampel tersebut saya buang dan menggantinya dengan sampel yang lain yang lebih mudah terjangkau sebagai sumber informasi. Indikatornya secara jelas tercantum dalam kisi-kisi kuesioner kreativitas, yakni sabar menghadapi situasi yang tidak menentu. Terus, indikator sabar menghadapi situasi yang tidak menentu berasal dari dimensi keuletan dan kesabaran. Selanjutnya pertanyaan yang terakhir yang sering nyeleneh ditanyakan oleh pihak penelaah instrumen adalah apakah pernyataan nomor 30 memiliki *grand theory* yang jelas dalam struktur keilmuan yang digunakan oleh peneliti? Pertanyaan seperti ini, bukan pertanyaan yang tidak memiliki alasan secara keilmuan. Justru setiap pernyataan dalam suatu kuesioner yang ditulis oleh seorang peneliti harus jelas *grand theory*-nya. Itulah sebabnya setiap kisi-kisi suatu instrumen yang dibuat, harus menyebutkan asal-usul *grand theory* dari kisi-kisi instrumen tersebut. Untuk pernyataan nomor 30 dalam kuesioner kreativitas siswa, dapat dikemukakan *grand theory*-nya. Dalam artian, pernyataan nomor 30 muncul dari *grand theory* yang dikemukakan Jamaris (2010) dengan dimensi kreativitas berupa keuletan dan kesabaran. Itulah sebabnya, seorang yang berperan sebagai *expert judges* sering menolak dengan halus jika disuruh sebagai *judges* suatu instrumen, dengan alasan yang *vital* berupa pernyataan-pernyataan yang dibuat dalam kuesionernya tidak cocok dengan kisi-kisi instrumen, alias tidak memiliki *grand theory* yang jelas.

*Item* yang secara teoretik telah dianggap baik dan layak, masih memerlukan penilaian empirik lebih jauh berupa bukti adanya validitas-isi (*content validity*), yang disimpulkan dari hasil analisis statistik terhadap kelayakan isi *item* sebagai penjabaran indikator keprilakuan dari atribut yang diukur. Penilaian ini bersifat kualitatif dan *judgemental* serta dilaksanakan oleh suatu panel *experts*, bukan oleh penulis *item* atau perancang tes itu. Inilah prosedur yang menghasilkan validitas logis (*logical validity*). Seberapa tinggi kesepakatan penilaian di antara *experts* yang melakukan penilaian kelayakan terhadap suatu item akan dapat diestimasi dan dapat dikuantifikasikan dan

statistiknya merupakan indikator validitas-isi *item* dan validitas-isi tes. Validitas isi *item* dapat ditunjukkan antara lain, oleh statistik CVR dari Lawshe atau statistik V dari Aiken (Azwar, 2016). Untuk pernyataan nomor 30 dari kuesioner kreativitas ini, setelah dihitung CVR-nya diperoleh angka sebesar 0,8. Oleh karena koefisien CVR-nya lebih besar dari 0,00 berarti pernyataan nomor 30 dapat digunakan lebih lanjut.

CVR digunakan untuk menentukan validitas-isi suatu *item*, sedangkan formula *content validity index* (CVI) digunakan untuk menentukan validitas-isi kuesioner. CVI adalah rata-rata dari CVR semua *item*, sehingga bila  $k$  adalah banyaknya *item*, maka  $CVI = \frac{\sum CVR}{k}$ . Komputasi CVI hendaknya dilakukan hanya pada *item* yang terpilih (atau tidak-dieliminsi), yaitu *item* yang sudah dinyatakan memiliki CVR memuaskan. Oleh karena itu, direkomendasikan agar dalam melaporkan CVI disertai juga dengan laporan tentang nilai CVR *item* yang terpilih. Sebenarnya menghitung CVI dapat dilakukan belakangan dan informasinya lebih bermanfaat bila dilakukan setelah kompilasi kuesioner selesai, yaitu setelah semua *item* terpilih berdasarkan berbagai parameter psikometris yang diperlukan dan sudah ditetapkan menjadi bagian isi kuesioner sesuai spesifikasi jumlah *item* yang direncanakan semula (Azwar, 2016). Terkait dengan CVI, sudah dilakukan penghitungan CVI kuesioner kreativitas siswa dan diperoleh nilai sebesar 0,605. Oleh karena CVI yang diperoleh (0,605) lebih besar dari 0,00, berarti *item* yang menyusun kuesioner kreativitas siswa yang sudah lolos CVR bisa digunakan lebih lanjut.

Pernyataan Azwar (2016) di atas didukung secara empiris oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Puger (2017), yang berjudul ‘Konstruksi dan Analisis Internal Kuesioner Kreativitas Siswa.’ Hasil penelitian tersebut menyimpulkan hal-hal sebagai berikut. (1) Dalam mengonstruksi kuesioner kreativitas siswa, ditempuh langkah-langkah: (a) mengkaji teori kreativitas siswa, (b) menentukan dimensi dan indikator, (c) membuat kisi-kisi kuesioner, dan (d) menurunkan indikator menjadi butir pernyataan instrumen, dan (2) dikaji dari nilai CVR masing-masing *item* yang menyusun kuesioner kreativitas siswa, dapat dikatakan sebanyak 40 butir berkategori bisa digunakan lebih lanjut (yakni butir nomor: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, dan 42). Sedangkan

bila dikaji dari nilai CVI kuesioner kreativitas siswa, dapat dikatakan ke-40 butir yang menyusun kuesioner kreativitas siswa bisa digunakan lebih lanjut.

Oleh karena nilai CVR dan CVI yang digunakan dalam penelitian ini menyebabkan *item* yang menyusun kuesioner kreativitas sangat sedikit yang berkategori *drop*. Menurut Puger (2018) menyatakan besarnya koefisien CVR merupakan indikasi langsung dari kemampuan suatu *item* untuk lolos dalam pengujian validitas *item*, sedangkan besarnya koefisien CVI sebagai indikasi langsung dari banyaknya suatu *item* yang memiliki kemampuan sebagai penyusun suatu instrumen. Dengan kata lain, makin besar koefisien CVI sebagai indikasi makin besarnya koefisien CVR pada masing-masing butir kuesioner yang bisa digunakan sebagai penyusun kuesioner.

Pada perbandingan pengujian validitas butir kreativitas siswa secara unidimensi dan secara multidimensi diperoleh hasil sebagai berikut. (1) pada pengujian validitas butir kreativitas siswa secara unidimensi dengan menggunakan formula korelasi *product moment* yang dikoreksi dari efek *spurious overlap* diperoleh 37 butir yang menyusun kuesioner tersebut berkategori *valid* dan 3 butir berkategori *drop*, dan (2) pada pengujian validitas butir kreativitas siswa secara multidimensi dengan menggunakan formula korelasi *product moment* yang dikoreksi dari efek *spurious overlap* diperoleh 33 butir yang menyusun kuesioner tersebut berkategori *valid* dan 7 butir berkategori *drop*. Dengan kata lain, pengujian validitas butir kuesioner kreativitas siswa secara multidimensi lebih ketat bila dibandingkan dengan pengujian kuesioner kreativitas siswa secara unidimensi, sehingga menghasilkan butir kuesioner yang berkategori *drop* lebih banyak.

Hal ini disebabkan oleh pada pengujian validitas butir secara unidimensi, semua butir yang feasibel diujicobakan kepada responden (dalam hal ini siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Seririt) diuji validitasnya secara bersamaan. Dalam artian skor total disusun oleh ke-40 skor butir kuesioner kreativitas siswa. Oleh karena skor total disusun oleh ke-40 butir skor kuesioner kreativitas siswa, maka diasumsikan bahwa ke-40 butir yang menyusun kuesioner kreativitas siswa memiliki dimensi yang sama. Asumsi inilah yang menyebabkan model pengujian validitas butir suatu instrumen yang skor totalnya disusun oleh skor semua butir yang menyusun instrumen yang bersangkutan dikenal sebagai pengujian validitas butir secara undimensi. Padahal suatu instrumen yang digunakan dalam menjarang data di lapangan hampir tidak pernah memiliki dimensi tunggal, dalam artian memiliki dimensi yang lebih dari satu.

Semestinya jika peneliti tidak memperhitungkan peran skor butir yang menyusun skor total, maka pengujian validitas butir kuesioner kreativitas siswa cukup diuji dengan formula korelasi *product moment* tanpa koreksi dari efek *spurious overlap*. Bila menggunakan pengujian butir kuesioner kreativitas siswa secara unidimensi dengan formula korelasi *product moment* tanpa koreksi dari efek *spurious overlap*, maka yang menyusun skor total sebanyak 40 butir. Kalau jumlah subjeknya sebanyak 100 siswa, masing-masing memiliki skor total dari 40 butir yang menyusun kuesioner kreativitas siswa. Hal inilah yang menyebabkan jumlah skor total secara keseluruhan menjadi tinggi. Penyebut dari formula korelasi *product moment* dapat dihitung dengan formula:

$$\sqrt{(N_x \sum X^2) - (\sum X)^2 - (N_x \sum Y^2) - (\sum Y)^2}$$

Kalau seorang peneliti menghitung koefisien  $r_{ix}$  pada pengujian validitas butir secara unidimensi akan memperoleh penyebut dari formula korelasi *product moment* yang jauh lebih besar bila dibandingkan dengan menghitung koefisien  $r_{ix}$  secara multidimensi. Hal inilah yang menyebabkan koefisien  $r_{ix}$  yang diperoleh pada pengujian validitas butir secara unidimensi lebih kecil bila dibandingkan dengan pengujian validitas butir secara multidimensi. Sebagai contoh, kita bandingkan koefisien  $r_{ix}$  butir nomor 1 dan nomor 9. Pada pengujian validitas butir kuesioner kreativitas siswa secara unidimensi diperoleh koefisien  $r_{ix}$  pada butir nomor 1 sebesar 0,265 dan butir nomor 9 sebesar 0,329. Sedangkan pada pengujian validitas butir kuesioner kreativitas siswa secara multidimensi diperoleh koefisien  $r_{ix}$  pada butir nomor 1 sebesar 0,425 dan butir nomor 9 sebesar 0,370. Dari koefisien  $r_{ix}$  butir nomor 1 secara unidimensi dan secara multidimensi, ternyata nilai  $r_{ix}$  secara multidimensi lebih tinggi lagi 0,160 poin, demikian juga untuk butir nomor 9, ternyata nilai  $r_{ix}$  secara multidimensi lebih tinggi lagi 0,041 poin. Dari sini dapat dikonklusikan bahwa nilai  $r_{ix}$  butir kuesioner kreativitas siswa secara multidimensi lebih tinggi daripada secara unidimensi.

Namun demikian setelah dilakukan pengujian validitas butir dengan formula korelasi *product moment* yang dikoreksi dari efek *spurious overlap*, maka butir yang berkategori *drop* pada pengujian validitas butir secara multidimensi lebih banyak daripada pengujian validitas butir secara unidimensi. Hal ini disebabkan oleh pada pengujian validitas butir suatu instrumen secara unidimensi memiliki kontribusi efek *spurious overlap* suatu butir yang lebih kecil bila dibandingkan dengan pengujian validitas butir suatu instrumen secara multidimensi. Pernyataan ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Azwar (2003a), yang pada hakikatnya menyatakan sebagai ilustrasi,

skor skala X (maksudnya skor total) diperoleh dari penjumlahan skor-skor *item* yang menyusun skala X, oleh karena itu dengan sendirinya skor setiap *item* menjadi bagian atau porsi dari skor skala. Porsi ini akan makin besar apabila jumlah *item* dalam skala makin sedikit. Dengan demikian, sewaktu kita menghitung koefisien korelasi suatu *item* dengan skor skala, sesungguhnya kita menghitung korelasi antara skor *item* tersebut dengan skor skala yang mengandung skor *item* yang bersangkutan. Dengan kata lain, kita menghitung korelasi skor dengan bagian dari dirinya sendiri dan hal ini tentu saja menyebabkan koefisien korelasinya cenderung menjadi lebih tinggi daripada kalau korelasi itu dihitung antara skor *item* dengan skor skala yang tidak mengandung *item* yang bersangkutan.

Makin sedikit *item* yang ada dalam skala akan makin besar *overlap* yang terjadi. Sebaliknya, makin banyak jumlah *item* dalam skala maka akibat yang ditimbulkan oleh *spurious overlap* makin kecil dan tidak signifikan. Sebagai pegangan kasar, bila jumlah *item* dalam skala lebih dari 30 buah maka umumnya efek *spurious overlap* tidak begitu besar dan karenanya dapat diabaikan, sedangkan bila jumlah *item* dalam skala kurang dari 30 buah, maka pengaruhnya menjadi substansial sehingga perlu diperhitungkan. Untuk itu, agar kita memperoleh informasi yang lebih akurat mengenai korelasi antara *item* dengan skala, diperlukan suatu rumusan koreksi terhadap efek *spurious overlap* (Azwar, 2003b).

Pernyataan Azwar (2003b) yang menyatakan agar kita memperoleh informasi yang lebih akurat mengenai korelasi antara *item* dengan skala, diperlukan suatu rumusan koreksi terhadap efek *spurious overlap*, sebetulnya sangat sehaluan dengan pernyataan Aryani (2009), yang pada hakikatnya menyatakan walaupun dalam standarisasi suatu instrumen menggunakan jumlah butir lebih dari 40 buah, agar koefisien yang diperoleh tidak tercemari (efek *noising*) oleh *spurious overlap*, maka perlu penghitungan korelasi *product moment*-nya menggunakan formula korelasi *product moment* yang dikoreksi dari efek *spurious overlap*. Memang harus diakui bahwa, makin banyak jumlah *item* yang dilibatkan dalam suatu instrumen, akan makin kecil koefisien kontribusi efek *spurious overlap*-nya. Koefisien kontribusi efek *spurious overlap* (ESO) diperoleh dengan jalan mencari selisih antara koefisien  $r_{ix}$  yang masih mengandung efek *spurious overlap* dengan koefisien  $r_{i(x-i)}$  yang sudah dikoreksi oleh efek *spurious overlap*.

Koefisien  $r_{ix}$  butir yang menyusun kuesioner kreativitas siswa, baik secara unidimensi maupun secara multidimensi selalu lebih tinggi bila dibandingkan dengan koefisien  $r_{i(x-i)}$  butir yang menyusun kuesioner yang bersangkutan. Pernyataan ini sehaluan dengan yang dikemukakan oleh Azwar (2003b), yang pada hakikatnya menyatakan dalam kaitannya dengan masalah komputasi koefisien korelasi antara *item* dengan skor total tes, sedikitnya jumlah *item* yang ada dalam tes akan mengakibatkan terjadi *overestimasi* terhadap korelasi yang sederhana. *Overestimasi* ini disebabkan terlalu besarnya kontribusi masing-masing *item* dalam ikut menentukan skor total. Skor total X adalah jumlah dari skor *item* yang menyusun instrumen X, oleh karena itu dengan sendirinya skor setiap *item* menjadi bagian atau porsi dari skor tes. Sewaktu kita menghitung koefisien korelasi suatu *item* dengan skor total, sesungguhnya kita menghitung korelasi antara skor suatu *item* dengan skor yang mengandung skor *item* yang bersangkutan. Dengan kata lain, kita menghitung korelasi skor dengan bagian dari dirinya sendiri dan hal ini tentu saja menyebabkan koefisien korelasinya cenderung menjadi tinggi. Kecenderungan ini disebut *spurious overlap*. Akibat *spurious overlap* ini adalah terjadinya *overestimasi* terhadap korelasi antara *item* yang bersangkutan dengan skor total.

Untuk membuktikan bahwa efek *noising* dari *spurious overlap* pada pengujian validitas butir kuesioner kreativitas siswa secara unidimensi dan secara multidimensi, dapat dicobakan pada butir nomor 1 dan 9. Pada pengujian validitas butir kuesioner kreativitas siswa secara unidimensi menggunakan 40 butir secara bersama-sama dalam menyusun skor total atau skor skala. Pengujian validitas butir kuesioner kreativitas siswa yang masih mengandung efek *spurious overlap* menggunakan formula korelasi *product moment* tanpa koreksi efek *spurious overlap*. Melalui pengujian dengan formula ini, diperoleh koefisien  $r_{ix}$  butir nomor 1 sebesar 0,265 dan butir nomor 9 sebesar 0,325. Setelah pengujian validitas butir kuesioner kreativitas siswa yang dikoreksi dari efek *spurious overlap* menggunakan formula korelasi *product moment* terkoreksi, diperoleh koefisien  $r_{i(x-i)}$  butir nomor 1 sebesar 0,215 dan butir nomor 9 sebesar 0,277. Dari koefisien  $r_{ix}$  dan koefisien  $r_{i(x-i)}$  yang diperoleh pada butir nomor 1 dan 9, dapat dihitung efek *spurious overlap*-nya (koefisien ESO) dengan formula:  $ESO = r_{ix} - r_{i(x-i)}$ . Dengan menggunakan formula ini diperoleh koefisien ESO pada butir nomor 1 sebesar 0,050 dan butir nomor 9 sebesar 0,052.

Pada mengujian validitas butir kuesioner kreativitas siswa secara multidimensi, dilakukan pemilahan butir kuesioner berdasarkan atas dimensinya. Misalnya butir nomor 1 berasal dari dimensi fleksibilitas yang melibatkan 5 *item* kuesioner kreativitas siswa dalam menyusun skor skala. Sedangkan butir nomor 9 berasal dari dimensi kefasihan (*fluency*) yang melibatkan 12 *item* kuesioner kreativitas siswa dalam menyusun skor skala. Pengujian validitas butir kuesioner kreativitas siswa secara multidimensi yang masih mengandung efek *spurious overlap* menggunakan formula korelasi *product moment* tanpa koreksi efek *spurious overlap*. Melalui pengujian dengan formula ini, diperoleh koefisien  $r_{ix}$  butir nomor 1 sebesar 0,425 dan butir nomor 9 sebesar 0,370. Setelah pengujian validitas butir kuesioner kreativitas siswa yang dikoreksi dari efek *spurious overlap* menggunakan formula korelasi *product moment* terkoreksi, diperoleh koefisien  $r_{i(x-i)}$  butir nomor 1 sebesar 0,157 dan butir nomor 9 sebesar 0,210. Dari koefisien  $r_{ix}$  dan koefisien  $r_{i(x-i)}$  yang diperoleh pada butir nomor 1 dan 9, dapat dihitung kontribusi efek *spurious overlap*-nya (koefisien ESO) dengan formula:  $ESO = r_{ix} - r_{i(x-i)}$ . Dengan menggunakan formula ini diperoleh koefisien ESO pada butir nomor 1 sebesar 0,268 dan butir nomor 9 sebesar 0,160.

Bila kita membandingkan koefisien ESO pada butir nomor 1 dan 9 yang pengujian validitas butirnya secara unidimensi ( $ESO_1 = 0,05$  dan  $ESO_9 = 0,052$ ) dengan koefisien ESO yang pengujian validitas butirnya secara multidimensi ( $ESO_1 = 0,268$  dan  $ESO_9 = 0,160$ ), dapat dikatakan bahwa koefisien ESO pada pengujian validitas butir kuesioner kreativitas siswa secara multidimensi lebih besar daripada pengujian validitas butir secara unidimensi. Dengan kata lain, kontribusi pengaruh efek *spurious overlap* butir yang pengujiannya secara multidimensi lebih tinggi dalam menentukan validitas butir. Sehingga setelah dilakukan pengoreksian terhadap pengaruh *spurious overlap* dalam pengujian validitas butir secara multidimensi menghasilkan koefisien  $r_{i(x-i)}$  yang kecil. Hal inilah yang menyebabkan butir yang berkategori *drop* lebih banyak pada pengujian validitas butir kuesioner kreativitas siswa secara multidimensi bila dibandingkan dengan pengujian validitas butir kuesioner secara unidimensi.

Hal ini sehaluan dengan temuan Puger (2019), yang pada hakikatnya menyatakan pada pengujian validitas butir secara unidimensi setelah dikoreksi dengan efek *spurious overlap*, terdapat 47 butir yang layak digunakan sebagai penyusun tes (yakni butir nomor: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 12, 13, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 26, 27,

28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, dan 54); dan pengujian validitas butir secara multidimensi setelah dikoreksi dengan efek *spurious overlap*, terdapat 45 butir yang layak digunakan sebagai penyusun tes (yakni butir nomor: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 12, 13, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 49, 50, 51, 52, dan 54).

## SIMPULAN

Berdasarkan atas hasil analisis data dan pembahasan yang sudah dikemukakan, dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut.

1. Jika dikaji dari validitas butir secara unidimensi, sebanyak 37 butir yang menyusun kuesioner kreativitas siswa yang digunakan dalam penelitian ini layak digunakan sebagai instrumen penelitian (yakni butir nomor: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 17, 18, 19, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 33, 34, 36, 37, 38, 39, 40, dan 42), dan
2. bila dikaji dari validitas butir secara multidimensi, sebanyak 33 butir yang menyusun kuesioner kreativitas siswa yang digunakan dalam penelitian ini layak digunakan sebagai instrumen penelitian (yakni butir nomor: 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 25, 26, 27, 28, 29, 31, 34, 36, 38, 39, 40, dan 42).

## DAFTAR PUSTAKA

- Aryani, Made. 2009. "Pengujian Validitas Butir dengan Mengoreksi Efek Spurious Overlap." *Makalah* yang Disampaikan dalam Seminar Ilmiah dengan Tema 'Pengembangan Instrumen Penelitian Menjadi Instrumen Standar,' yang Diselenggarakan Oleh K3S Kabupaten Jember, Tanggal 26 Juni 2009.
- Azwar, Saifuddin. 2003a. *Penyusunan Skala Psikologis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- . 2003b. *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- . 2016. *Konstruksi Tes Kemampuan Kognitif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Jamaris, Martini. 2010. *Orientasi dalam Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Yayasan Penamas Murni.
- Mardapi, Djemari. 1994. *Analisis Butir dengan Teori Tes Klasik dan Teori Tes Respons Butir*. Laporan Penelitian yang Dibiayai Oleh Dana DPP IKIP Yogyakarta, No. 046/PT27H9/N.03.DPP/93.
- Munandar, Utami dan Conny Semiawan. 1977. *Creativity and Education: A Study of the Relationships Between Measures of Creative Thinking and a Number of Educational Variables in Indonesia Primary and Junior Secondary Schools*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

- Munandar, Utami. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Puger, I Gusti Ngurah. 2017. "Konstruksi dan Analisis Internal Kuesioner Kreativitas Siswa." *Laporan Hasil Penelitian Universitas Panji Singaraja*.
- . 2018. "Penentuan Validitas Isi Butir dan Validitas Isi Kuesioner." *Makalah* yang Disampaikan pada Seminar Ilmiah dengan Tema 'Standarisasi Instrumen Penelitian,' yang Diselenggarakan Oleh K3S Kabupaten Jembrana, Tanggal 12 April 2018.
- . 2019. "Validitas Butir dan Efek Spurious Overlap (ESO) Secara Unidimensi dan Multidimensi (Suatu Kajian Efek Spurious Overlap pada Tes Kemampuan Berpikir Mantik)." *Laporan Hasil Penelitian Universitas Panji Singaraja*.
- Renzulli, J.S. 1978. *The Enrichment Trial Model: A Guide for Developing Defensible Programs for the Gifted and Talented*. Connecticut: Creative Learning Press.
- Semiawan, Conny R. dan Frieda Mangunsong. 2010. *Twice Exceptionality: Keluarbiasaan Ganda (Mengeksplorasi, Mengenal, Mengidentifikasi, dan Menanganinya)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sousa, David A. 2012. *Bagaimana Otak yang Berbakat Belajar*. Diterjemahkan Oleh Ati Cahayani. Jakarta: Indeks.
- Suparno, Paul. 2013. *Miskonsepsi & Perubahan Konsep dalam Pendidikan Fisika*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.