

PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN LITERASI BERBASIS *CREATIVE THINKING* UNTUK MEMBEKALI KEMAMPUAN LITERASI MEMBACA MAHASISWA CALON GURU SD MENUJU MASYARAKAT EKONOMI ASEAN

Rohmat Widiyanto

Iis Nurasih

FKIP, Universitas Muhammadiyah Sukabumi

widiyantorohmat@ummi.ac.id

Abstrak: Turut sertanya Indonesia dengan masyarakat *global* seperti MEA, (Masyarakat Ekonomi Asean), AFTA dan APEC (*Asia-Pacific Economic Cooperation*) akan memunculkan kekhawatiran pada bangsa, ketika SDM yang dimiliki Indonesia saat ini belum cukup mampu dan siap untuk menghadapi *globalisasi* maka bangsa Indonesia akan mengalami ketertinggalan, pernyataan tersebut dapat ditelisik dari beberapa *survey* internasional seperti *Program International Student Assesment (PISA)* dalam studi internasional tentang prestasi literasi membaca, mahasiswa Indonesia usia 15 tahun ke atas menduduki peringkat ke 39 dari 41 negara yang disurvei. Selanjutnya ditinjau dari lembaga/universitas yang menghasilkan calon tenaga ahli juga masih sangat rendah, peringkat universitas di Indonesia yang berada di bawah universitas Singapura dan Thailand (OECD, 2013). Mahasiswa PGSD UMMI sebagai calon tenaga profesional tidak dapat mencapai *performance* dan *skill* yang baik tanpa bimbingan yang terampil dan profesional, waktu belajar yang cukup, sumber belajar serta yang tidak kalah pentingnya adalah pola belajar dan pola pikir. Pembelajaran literasi berbasis *creative thinking* merupakan kerangka konseptual yang digunakan sebagai panduan untuk melaksanakan kegiatan di kelas untuk meningkatkan keterampilan yang berkaitan dengan literasi dan kecakapan berpikir. Dengan kemampuan literasi dan kecakapan berpikir kreatif diharapkan lulusan perguruan tinggi khususnya PGSD UMMI dapat mempersiapkan diri menyongsong masyarakat global 2015-2020. Metode Penelitian ini menerapkan model penelitian R & D (*Research and Development*) yang mengembangkan pembelajaran literasi berbasis *learning trajectory* (lintasan belajar) dipadu kreativitas untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca, dan berpikir kreatif bagi calon guru Sekolah Dasar.

Kata kunci: pembelajaran literasi, creative thinking, MEA

PENDAHULUAN

Tantangan masa depan yang dihadapi bangsa Indonesia yang sudah di depan mata dan tidak dapat dipungkiri lagi adalah turut sertanya Indonesia dalam masyarakat global seperti MEA, (*Masyarakat Ekonomi Asean*), AFTA dan APEC (*Asia-Pacific Economic Cooperation*). Bergabungnya Indonesia dengan masyarakat global secara langsung berdampak pada persaingan sumber daya manusia yang ada di Indonesia dengan tenaga-tenaga ahli dari luar baik dalam bidang ekonomi, teknologi dan pendidikan. Hal ini Tentunya bangsa perlu memiliki sumber daya manusia Indonesia yang unggul, handal dan kompeten dalam bidangnya masing-masing.

Turut sertanya Indonesia dengan masyarakat global akan memunculkan kekhawatiran pada bangsa, ketika SDM yang dimiliki Indonesia saat ini belum cukup mampu dan siap untuk menghadapi *globalisasi* maka bangsa Indonesia akan mengalami ketertinggalan, pernyataan tersebut dapat ditelisik dari beberapa *survey* internasional seperti *Program International of Student Assesment* dalam studi internasional tentang prestasi literasi membaca,

mahasiswa Indonesia usia 15 tahun ke atas menduduki peringkat ke 39 dari 41 negara yang disurvei dunia (*Unesco: The Education for All Development Index, 2012*). Selanjutnya ditinjau dari lembaga/universitas yang menghasilkan calon tenaga ahli juga masih sangat rendah, peringkat universitas di Indonesia yang berada di bawah universitas Singapura dan Thailand (*THE: World University Rankings 2014-2015, 2015*). Sementara itu Indeks kualitas pendidikan di TIMMS yang diperoleh siswa Indonesia yang kurang memuaskan siswa Indonesia pada kompetisi membaca dan menulis internasional yang mengukur kemampuan pemahaman 38 dari 42 negara peserta dengan skor rata-rata 386, sedangkan skor internasional 500 (IEA, 2012).

Mahasiswa sebagai calon tenaga profesional tidak dapat mencapai *performance* dan *skill* yang baik tanpa bimbingan yang terampil dan profesional, waktu belajar yang cukup, sumber belajar serta yang tidak kalah pentingnya adalah pola belajar dan pola pikir. Pembelajaran literasi berbasis *creative thinking* merupakan kerangka konseptual yang digunakan sebagai

panduan untuk melaksanakan kegiatan di kelas untuk meningkatkan keterampilan yang berkaitan dengan literasi dan kecakapan berpikir.

KAJIAN PUSATAKA

Literasi

Literasi merupakan salah satu model pengembangan kemampuan seseorang untuk berkomunikasi (Subadriyah, dkk 2013). Selanjutnya Subadriyah, dkk juga mengungkapkan bahwa pembelajaran literasi adalah kerangka konseptual yang digunakan sebagai panduan untuk melaksanakan kegiatan di kelas atau pembelajaran tutorial untuk meningkatkan keterampilan yang berkaitan dengan kegiatan berpikir, berbicara, membaca dan menulis untuk membangun suatu kemampuan pada operasi kognitif tertentu dengan tulisan, perkataan, kalimat dan teks agar mampu berkomunikasi untuk melayani tuntutan masyarakat modern.

Aktivitas literasi perlu dikembangkan agar tercapainya tujuan yang maksimal dalam pembelajaran. Senada dengan itu, Mc.Kenna & Robinson (dalam Nurdianti & Suryanto, 2010) mengidentifikasi lima alasan penting aktivitas literasi perlu dikembangkan, yaitu:

1. Hasil dari aktivitas literasi sebagai komplementer bagi pengajaran lisan dan meluaskan perspektif mahasiswa.
2. Aktivitas literasi memberikan sebuah tindak lanjut alamiah terhadap pengajaran langsung, mendorong dosen untuk melayani kebutuhan dan minat mahasiswa.
3. Metode terkini mengenai pengajaran langsung mencakup fase praktik, dalam hal ini aktivitas literasi tampaknya sangat sesuai.
4. Mahasiswa mempunyai tantangan mengembangkan literasi isi lebih luas dari pengetahuan yang diperoleh dari disiplin ilmu dengan keterbatasan ruang lingkup dan waktu pelajaran mahasiswa.
5. Aktivitas literasi memberikan pondasi penting bagi perkembangan literasi dan belajar sepanjang hayat.

Creative Thinking

Beberapa pemuka teori menyatakan bahwa kreativitas adalah istilah untuk menghasilkan ide-ide asli, dan kreativitas terpisah dari pemikiran kritis di mana siswa memutuskan apakah mereka puas dengan ciptaan mereka. Teori lain melihat ini sebagai bagian dari berpikir kreatif.

Berpikir kreatif adalah *brainstorming* atau menempatkan hal secara bersama-sama ide-ide baru, dan kemudian berpikir kritis mengambil alih dan mengevaluasi seberapa sukses ide-ide baru tersebut. *Brainstorming* adalah aktivitas kreatif klasik. Dalam sesi *brainstorming* yang khas, semua ide diterima dan didaftar (Brookhart, 2010: 124). Selanjutnya, Norris dan Ennis 1989 dalam Brookhart (2010: 124-126) menunjukkan bahwa berpikir kreatif adalah hal yang wajar, produktif, dan nonevaluatif. Berpikir kritis adalah beralasan, reflektif dan evaluatif. Ada empat karakter mengapa berpikir kritis dan kreatif berkorelasi.

1. Alasan. Baik berpikir kritis dan berpikir kreatif dua-duanya adalah hal yang masuk akal.
2. Produktivitas. Semua pemikiran kreatif adalah produktif, entah apakah produk tersebut konseptual atau fisik. Berpikir kritis tidak selalu menghasilkan semacam produk. Meskipun bisa. Berpikir kreatif dan berpikir kritis saling tumpang tindih ketika produksi dan refleksi dibutuhkan.
3. Reflektivitas. Semua berpikir kritis adalah reflektif, dalam arti melibatkan pemikiran yang disengaja. Beberapa pemikiran kreatif reflektif. Beberapa kreativitas adalah campuran dari pemikiran reflektif dan reflektif.
4. Evaluasi. Menurut Norris dan Ennis, berpikir kreatif adalah nonevaluatif. Dengan kata lain, berpikir kreatif berarti "datang dengan hal-hal" dan berpikir kritis berarti mengevaluasi ke mana hal-hal yang baik itu akan mengarah.

Berpikir kreatif merupakan suatu aktivitas mental yang terkait dengan masalah, mengeluarkan ide-ide yang baru sehingga dapat menghasilkan sesuatu yang baru. Menurut Johnson (2007: 212) menyatakan bahwa setiap manusia memiliki kapasitas untuk menggunakan pikiran dan imajinasi mereka secara konstruktif untuk menghasilkan sesuatu yang baru.

Stenberg dan Lubart berasumsi bahwa faktor-faktor universal dibutuhkan bagi kreativitas sebagai sesuatu yang baru (contoh keoriginalitas dan kebaruan) dan kesesuaian. Van Hook dan Edwards menambahkan bahwa kreativitas itu mencakup "terbukanya ide-ide dan keinginan untuk mendorong ketidaktahuan bahkan jika ketidaktahuan tersebut tidak bisa secara mudah diketahui. (Anwar, (2012) *International Interdisciplinary Journal of Education - February, Volume 1, Issue 1*).

Menurut May (Matindas, 2004: 33-36) menyatakan kreativitas adalah sebagai keindahan

dangkal, dari sisi lain, bentuk otentiknya yaitu proses membawa sesuatu yang baru menjadi ada. Proses kreatif meliputi yaitu sebagai berikut:

- a. Hal pertama yang menjadi perhatian kita dalam suatu tindakan kreatif adalah bahwa tindakan kreatif adalah suatu perjumpaan karena dalam hal tersebut terjadi kualitas keterlibatan.
- b. Hal selanjutnya dalam pola kreativitas dalam penafsiran yang dapat menghasilkan yang baru.

Sementara menurut Jordan (2002: 259) bahwa kreatif adalah ketika pikiran mendadak diterpa kilatan kata-kata, atau musik, atau bayangan yang memunculkan sepotong puisi, lagu, lukisan, dan penemuan baru berbagai karya keindahan lainnya.

Berdasarkan beberapa pemaparan yang sudah dijelaskan di atas dapat dianalisis menurut penulis bahwa berpikir kreatif adalah suatu kemampuan yang dimiliki setiap manusia yang dapat dikembangkan dan dapat diukur, produk dari berpikir kreatif adalah sesuatu yang baru, fleksibel, serta ada alasan rasional yang akhirnya dapat menjadikan kita untuk kreatif.

Berikut ini adalah contoh kemampuan siswa berpikir kreatif untuk anak usia 6 sampai 11 tahun dari buku (Langrehr, 2008: 11 dan 17) adalah sebagai berikut:

Contoh pertama:

Berikut ini merupakan contoh kemampuan berpikir kreatif tentang ilustrasi persamaan dan perbedaan suatu objek.

Tabel 1. Persamaan dan Perbedaan Objek Berpikir Kreatif

No	Ilustrasi Benda atau Objek	Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreatif
1.	a. Semut b. Kumbang c. Kupu-kupu	a. Serangga b. Semut tidak bisa terbang c. Kupu-kupu dan kumbang bisa terbang
2.	a. Ban b. Koin c. Bola	a. Berbentuk bulat b. Koin untuk membeli c. Bola untuk bermain

Selanjutnya merupakan contoh kemampuan berpikir kreatif berdasarkan persamaan dan perbedaan suatu objek yang dibandingkan.

Tabel 2. Persamaan dan Perbedaan Objek

Hanya dimiliki ikan Hiu (perbedaan)	Antara ikan hiu dan kucing (persamaan)	Hanya dimiliki kucing (perbedaan)
a. Berenang b. Tidak mempunyai tangan c. Mempunyai sirip	a. Makan daging b. Mempunyai darah c. Mempunyai taring	a. Mengeong b. Bisa memanjat pohon c. Bintang peliharaan

Kreativitas muncul dalam empat tahapan, di mana tahapan itu menurut Jordan (2002: 54) yaitu *pertama*, tahap persiapan, pada tahap persiapan otak mengumpulkan informasi dan data yang berfungsi sebagai dasar atau riset untuk karya kreatif yang sedang terjadi. *Kedua*, Tahap Inkubasi, Masa Inkubasi dikenal dengan masa istirahat masa menyimpan informasi yang sudah dikumpulkan. Selama masa yang tampak tidak produktif ini pikiran bawah sadar mengambil alih informasi menyemainya dengan cara yang terkandung dalam kata inkubasi. *Ketiga* Tahap Pencerahan, Tahap pencerahan sering dikenal luas sebagai *eureka* tahapan *brilian* yaitu pada saat inspirasi ketika sebuah gagasan baru

muncul dalam pikiran seakan-akan dari ketiadaan, untuk menjawab tantangan yang kreatif yang sedang dihadapi. *Keempat*, Tahap Pelaksanaan, Kelancaran adalah kemampuan untuk dapat menghasilkan banyak gagasan. Keluwesan merupakan kemampuan untuk mengemukakan bermacam-macam pemecahan atau pendekatan terhadap masalah.

Berpikir kreatif memiliki memiliki karakteristik yang dapat membangun suatu proses untuk kreatif. Berikut ini merupakan uji kreativitas menurut Torrance dalam Jordan (2002: 31) ada empat kemampuan kreatif utama yang berkaitan dengan berpikir kreatif yaitu orisinalitas, keluwesan, kelancaran, dan

elaborasi. hal ini dapat dipaparkan sebagai berikut:

1. Orisinalitas

Kemampuan memunculkan ide yang unik dan aneh. Maksudnya kategori ini mengacu kepada keunikan, hal ini siswa dapat mampu untuk mengemukakan gagasan yang tidak biasa atau sesuatu yang jarang terjadi.

2. Keluwesan

Kemampuan memunculkan ide dalam beberapa kategori. Karakteristik ini dapat menggambarkan kemampuan siswa untuk memunculkan suatu gagasan yang saling terkait.

3. Kelancaran

Kategori ini dapat memunculkan banyaknya ide yang beragam. kategori ini merupakan indikator yang paling kuat untuk berpikir kreatif. Karena ketika siswa menuangkan gagasannya bisa memunculkan ide yang aneh, ide yang unik dan ide yang tidak umum digunakan.

4. Elaborasi

Elaborasi ini merupakan kemampuan untuk meninjau suatu persoalan berdasarkan ketentuan yang berbeda dari apa yang sudah diketahui orang banyak. Kategori ini untuk menambahkan detail yang bisa dibuat untuk stimulus sederhana untuk yang lebih kompleks.

Menurut May (2004: 33) menurut teori psikoanalisis kreativitas memiliki dua ciri khas. *Pertama*, reduksi artinya teori tersebut mempersempit kreativitas pada proses-proses tertentu. *Kedua* teori tersebut pada umumnya membuat kreativitas semata-mata suatu ekspresi pola-pola neurotik. Definisi umum tentang kreativitas di lingkaran psikoanalisis adalah “regresi dalam pelayanan ego”.

Proses kreativitas itu harus digali tidak sebagai produk rasa sakit, tetapi sebagai mewakili tingkat kesehatan emosi yang paling tinggi, sebagai ekspresi orang-orang normal dalam tindakan aktualisasi diri mereka sendiri. Kreativitas sebagaimana ditunjukkan oleh Webster dengan benar, pada dasarnya adalah proses membuat, proses membawa ke ada.

Menurut May (2004: 36) proses kreatif meliputi hal-hal berikut ini:

1. Hal pertama yang menjadi perhatian kita dalam suatu tindakan kreatif adalah bahwa tindakan kreatif adalah suatu

perjumpaan karena dalam hal tersebut terjadi kualitas keterlibatan.

2. Hal selanjutnya dalam pola kreativitas dalam penafsiran yang dapat menghasilkan sesuatu hal yang baru.

Selanjutnya menurut Supriyadi (1994: 6) Kreativitas didefinisikan secara berbeda-beda. Sedemikian beragam definisi itu, sehingga pengertian kreativitas bergantung pada bagaimana orang mendefinisikannya. “*creating is a matter of definition*”. Tidak ada satu definisi pun yang dianggap dapat mewakili pemahaman yang beragam tentang kreativitas hal ini disebabkan oleh dua alasan. *Pertama* sebagai konstruk hipotesis kreativitas merupakan ranah psikologis yang kompleks dan multidimensional yang mengandung berbagai tafsiran yang beragam. *Kedua* definisi-definisi kreativitas memberikan tekanan yang berbeda-beda, bergantung dasar teori yang menjadi acuan pembuat definisi.

Berdasarkan penekanannya, definisi-definisi kreativitas dapat dibedakan ke dalam dimensi *person, proses, produk, dan Press*. Rhodes (1961) dalam Supriyadi (1994: 7) menyebut keempat dimensi tersebut sebagai “*the four's of Creativity*”. Definisi kreativitas yang menekankan dimensi *person* dikemukakan oleh Guilford (1950), “*Creativity refers to the abilities that are characteristics of creative people*”. Definisi yang menekankan segi proses diajukan oleh Munandar (1977): “*Creativity is a process that manifests itself in fluency, in flexibility as well in originality of thinking*”. Barron (1976) menekankan segi produk yaitu “*the ability to bring something new into existence*”. Sementara Amabile (1983) mengemukakan “*Creativity can be regarded as the quality of products or responses judged to be to be creative by appropriate observers*”.

Berdasarkan analisis faktor Guilford menemukan bahwa ada lima sifat yang menjadi ciri kemampuan berpikir kreatif, yaitu kelancaran kelancaran (*fluence*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), penguraian (*elaboration*), penyatuan kembali (*redefinition*).

Torrance dalam Supriyadi (1994: 2) “*Torrance Tes of Creative Thinking*” (TTCT), yang disusun oleh Paul Torrance. Mulannya berpikir kreativitas ini bernama Minnesota Tes

of Creative (MTCT). Ada empat indikator berpikir kreatif yang diukur melalui tes, yaitu: keaslian (*orisinality*), keluwesan (*fleksibility*), kelancaran (*fluency*), dan pengembangan (*elaboration*) dalam konsep ini Torrance merekomendasikan teori ini bisa dipakai mulai dari Sekolah Dasar hingga Perguruan Tinggi. Selanjutnya Jordan (2002: 26) menjelaskan bahwa orang kreatif adalah mereka yang unggul dalam pekerjaan mereka yang mendirikan usaha baru, yang menemukan berbagai produk yang membangun gedung dan merancang rumah tinggal yang memproduksi film dan pementasan, mengubah musik, melukis, dan menularkan berbagai karya keindahan.

Menurut pendekatan Wallas *The Art of Thought* dalam Jordan (2002: 54) kreativitas muncul dalam empat tahap sebagai berikut:

1) Tahap persiapan

Pada tahap persiapan otak mengumpulkan informasi dan data yang berfungsi sebagai dasar atau riset untuk karya kreatif yang sedang terjadi.

2) Tahap inkubasi

Masa inkubasi dikenal dengan masa istirahat masa menyimpan informasi yang sudah dikumpulkan. Selama masa yang tampak tidak produktif ini pikiran bawah sadar mengambil alih informasi menyemainya dengan cara yang terkandung dalam kata inkubasi.

3) Tahap pencerahan

Tahapan pencerahan sering dikenal luas sebagai *eureka* tahapan *brilian* yaitu pada saat inspirasi ketika sebuah gagasan baru muncul dalam pikiran seakan-akan dari ketiadaan, untuk menjawab tantangan yang kreatif yang sedang dihadapi.

4) Tahap pelaksanaan

Kelancaran adalah kemampuan untuk dapat menghasilkan banyak gagasan. Keluwesan merupakan kemampuan untuk mengemukakan bermacam-macam pemecahan atau pendekatan terhadap masalah. Orsinalitas adalah kemampuan untuk mencetuskan gagasan dengan cara-cara yang asli tidak klise. Elaborasi adalah kemampuan untuk meninjau suatu persoalan berdasarkan prespektif yang berbeda dari apa yang sudah diketahui orang banyak. Torrance dalam Supriyadi, (1994: 134)

Masyarakat Ekonomi Asean (MEA)

Sampai sejauh ini pemerintah Indonesia hanya menyambut dingin terhadap pelaksanaan MEA yang di percepat dari jadwal semula, yakni pada tahun 2020. Persaingan yang sangat ketat dalam MEA memang tidak dapat untuk di elakkan, kompetisi para tenaga kerja dalam merebut lapangan kerja di antara para tenaga kerja Negara Negara ASEAN, akan memasuki babak baru dalam dunia tenaga kerja di Indonesia. Karena bagi tenaga kerja yang memiliki kompetensi tinggi, akan memiliki kesempatan lebih luas dalam mendapatkan keuntungan ekonomi dalam kancah MEA. Untuk menciptakan tenaga tenaga kerja yang terampil, memiliki kopetensi yang tinggi, mumpuni dan profesional, maka dunia pendidikan juga mempunyai tanggungjawab dalam membenahi tingkat SDM bangsa Indonesia agar dapat bersaing dengan para tenaga tenaga kerja dari Negara Negara ASEAN. Sebab tanpa SDM yang tinggi di pastikan para tenaga tenaga kerja local akan tersisihkan dalam persaingannya dengan tenaga tenaga kerja dari Negara Negara ASEAN. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS) Tahun 2013, sebesar 35,88 juta, jumlah tenaga kerja Indonesia hanya memiliki pendidikan Sekolah Dasar (SD) dan Non sekolah. Dari gambaran ini memperlihatkan bahwa indeks pembangunan manusia (IPM) atau Human Development Index (HDI) Indonesia masih rendah. Dari 182 negara yang ada di dunia HDI Indonesia berada di urutan ke 111. Sementara untuk kawasan ASEAN HDI Indonesia berada di urutan ke enam dari sepuluh Negara di kawasan ASEAN. Posisi HDI Indonesia masih di bawah HDI Negara Filipina, Thailand, Malaysia, Singapura dan Brunai Darussalam. Dari dua data diatas menunjukkan kualitas SDM Indonesia belum kompetitif. Dan perlu untuk di lakukan pembenahan agar SDM masyarakat Indonesia bisa lebih baik atau setidaknya setara dengan SDM yang di miliki oleh masyarakat Negara Negara ASEAN, agar para tenaga kerja Indonesia siap untuk menghadapi MEA, dan bukan hanya sekedar mendapatkan kesempatan menjadi tenaga kerja kasar (*International Human Development Index*, 2015).

METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan ini adalah penelitian dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan menurut Brog & Gall (1989) dalam Lyesmaya (2015:15) pelaksanaan penelitian dan pengembangan ada beberapa metode yang digunakan, yaitu metode *deskriptif*, *evaluatif*, dan *eksperimental*.

Adapun pengembangan penelitian meliputi metode berikut. Metode *deskriptif* digunakan dalam penelitian awal, untuk menghimpun data tentang kondisi kondisi yang ada, mencakup (1) kondisi produk-produk yang sudah ada sebagai bahan perbandingan atau bahan dasar untuk produk yang akan dikembangkan (2) kondisi pihak pengguna seperti skala, huruf dan siswa, (3) kondisi faktor pendukung dan penghambat mencakup unsur manusia, sarana dan prasarana, biaya pengelolaan dan lingkungan. Metode *evaluatif* digunakan untuk mengevaluasi uji coba pengembangan suatu produk. Produk dikembangkan melalui serangkaian uji coba kemudian diadakan evaluasi baik hasil maupun proses. Metode *eksperimen* digunakan untuk menguji kemampuan dari produk yang dihasilkan. Dalam eksperimen pengukuran selain pada kelompok kontrol juga pada kelompok eksperimen. Pemilihan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dilakukan secara acak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan model pembelajaran dalam penelitian ini adalah model pembelajaran berbasis creative thinking. Pertama dilakukan tahap pengumpulan informasi yang meliputi studi pustaka dan deskripsi analisis temuan. Langkah selanjutnya adalah tahapan perencanaan. Perencanaan pada tahap ini adalah model bacaan learning trajectory yang selanjutnya adalah pengujian produk. Sebelum menggunakan bahan ajar dilakukan uji dengan *fry graph grafik* pada bacaan, analisis dan penarikan kesimpulan.

Uji coba lapangan skala kecil dilakukan pada mahasiswa yang mengambil mata kuliah konsep dasar IPS (5 mahasiswa). Uji coba dilakukan dengan cara membagikan bahan bacaan yang kemudian dinilai berdasar pada setiap pertanyaan. Adapun hasil setiap

responden penelitiannya adalah sebagai berikut.

Tabel 3. Data Responden KEM secara Acak

No	Responden ke-	jumlah soal	Nilai KEM
1	5	10	27.15
2	7	10	23.49
3	2	10	22.68
4	10	10	18.79
5	6	10	30.90
total			123.01
Rerata			24.602

Berdasarkan ujitoba produk yang diberikan kepada 5 responden acak amana 4 dari 5 mendapatkan nilai 20,0 kata permenit atau 80% baik. Uji coba lapangan skala besar dilakukan pada mahasiswa yang mengambil mata kuliah konsep dasar IPS (10 mahasiswa). Uji coba dilakukan dengan cara membagikan bahan bacaan yang kemudian dinilai berdasar pada setiap pertanyaan.

3.2 Data Pengukuran Responde KEM Secara Acak

No	Responden ke-	jumlah soal	Nilai KEM
1	16	10	28.27
2	19	10	25.81
3	23	10	27.4
4	25	10	29.76
5	29	10	17.56
6	32	10	28.8
7	33	10	26.1
8	35	10	36.96
9	34	10	29.3
10	38	10	36.18
total			286.14
Rerata			28.614

Berdasarkan ujitoba produk yang diberikan kepada 5 responden acak amana 4 dari 5 mendapatkan nilai 20,0 kata permenit atau 82% baik.

DAFTAR PUSTAKA

Anwar, R & Haq. (2012). *A comparison of creative thinking abilities of high and low achievers secondary school. International Interdisciplinary Journal of Education, February 2012, Volume 1, Issue 1.* Diakses pada 05 Januari 2014. <http://www.researchgate.net/publ>

- [ication/235009374_A_Comparisn_of_Creative_Thinking_Abilities_of_High_and_Low_Achievers_SecondarySchool_Students/file/79e4151061c6678a33.pdf](#).
- Brookhart, S. M. (2010). *How to asses higher-order thinking skills in your classroom*. St. Beauregard Alexandria: ASCD
- Borg & Gall. (2010). *Educational Research; An Introduction*. Routledge: New York.
- Creswell, Jhon.W. (2013) *Research Design*. (Tejemahan). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wisnu, A. Jaya (2015). MEA, Pendidikan dan pandangan Indonesia diakses 24 Desember 2015 di <http://www.kompasiana.com/wisnuandangjaya/mea-> dan pendidikan-yang-berkualitas_55530d2db67e61130810970
- Langrehr, J. (2008). *Learn to think: Basic exercises in the core thinking skills for ages 6-11*. USA and Canada: Routledge.
- Lyesmaya, Dyah. (2015). *Jurnal Kependidikan Pedagogi UPI pemngembangan pembelalajaran berbasis literasi media*, November 2015, vol 12 ISSN 978-602-98647-4-8
- May, Rollo. (2010). *The courage to create (apakah anda cukup berani untuk kreatif)*. Terjemahan 2004. Jakarta: Teraju.
- OECD (2003). *Literacy Skills for the World of Tomorrow – Further Results from PISA (2000)*. Organisation for Economic Co-operation & Development &Unesco Institute for Statistics.
- OECD (2013). *PISA 2009 Result.Executive Summary*.Organisation for Economic Co-operation & Development &Unesco Institute for Statistics.
- Sarama and Clements. (2009). *Learning and Teaching Early Math : The Learning Trajectories Approach*. New York: Routledge.
- Simon, M. A. (1995). Reconstructing Mathematics Pedagogy from a ConstructivistPerspective. *Journal for Research in Mathematics Education*, 26(2), 114-145.
- Subadriyah, dkk (2013). *Pembelajaran Literasi*. Bandung: Alfabeta
- Supriadi, D. (1994). *Kreativitas, kebudayaan dan perkembangan iptek*. Bandung: Alfabeta.
- Mc.Kenna & Robinson. (2010). *Identification aktiviti and literace*. New Jersey: Routledge.
- THE. (2015). World University Rankings 2014-15. Diakses 29 Agustus 2015, dari:<https://www.timeshighereducation.co.uk/world-university-rankings/2015/world-ranking#/sort/0/direction/asc>.
- UNESCO. (2012). The Education for All Development Index. Diakses 31 Agustus 2015, e-journal Education for all dari: <http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/HQ/ED/pdf/gmr2012-report-edi.pdf>.
- Wahyudin. (2012). *Filsafat dan Model-Model Pembelajaran Matematika*. Bandung: Penerbit Mandiri.