

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidik memiliki tugas dan tanggung jawab dalam menjalankan pekerjaannya dalam bidang pendidikan formal, baik kepada dirinya, siswa maupun kepada lembaga. Salah satu komponen penting yang merupakan tugas dan tanggung jawab seorang pendidik adalah profesionalisme pendidik dalam melaksanakan penilaian pembelajaran, dengan tujuan untuk memantau dan mengukur pencapaian hasil belajar siswa. Penilaian hasil belajar oleh pendidik memiliki tujuan untuk memantau dan mengevaluasi proses, kemajuan belajar, perbaikan hasil belajar peserta didik secara berkesinambungan (Permendikbud Republik Indonesia, 2016).

Hasil monitoring dan evaluasi pelaksanaan Kurikulum 2013 tingkat SMP pada tahun 2014 menunjukkan, bahwa salah satu kesulitan pendidik dalam mengimplementasikan Kurikulum 2013 adalah dalam melaksanakan penilaian. Kurang lebih sekitar 60 persen dari jumlah pendidik yang berperan sebagai responden menyatakan bahwa mereka belum dapat merancang, melaksanakan, mengolah, melaporkan dan memanfaatkan hasil penilaian dengan baik. Mereka belum sepenuhnya memahami bagaimana menyusun instrumen dan rubrik penilaian keterampilan (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 2016).

Penilaian pada aspek keterampilan dalam pembelajaran Prakarya SMP pada Kurikulum 2013 merupakan penilaian unjuk kerja, yang terdiri dari penilaian praktik, produk, proyek dan portofolio. Penilaian keterampilan mencakup penilaian praktik, produk, proyek dan portofolio (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 2016). Kegiatan-kegiatan penilaian tersebut harus dilaksanakan dengan baik dan benar, guru harus mengamati penampilan atau unjuk kerja dari peserta didik. Sistem asesmen dimana pendidik mengamati secara langsung kemampuan dan keterampilan peserta didik melakukan kegiatan atau prosedur disebut *performance assessment* (Marmara, 2008).

Performance assessment mengharuskan siswa baik secara individu maupun kelompok, menunjukkan keterampilannya sebagai cara untuk

mengaplikasikan segala pengetahuannya dengan bersungguh-sungguh, baik dalam praktik kerja maupun dalam mencipta produk. *Performance assessment* merupakan penilaian yang memerlukan demonstrasi pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki siswa, yang dapat dilakukan baik secara individu maupun secara kelompok, *performance assessment* mewajibkan siswa untuk menunjukkan penerapan pengetahuan ke dalam konteks tertentu (B. Moskal, 2003). *Performance assessment* sebagai "Kegiatan yang mengharuskan siswa membuat tanggapan, menciptakan produk, atau melakukan demonstrasi (Oberg, C., 2010).

Karakteristik penerapan pembelajaran dalam Kurikulum 2013 adalah menekankan pada kreativitas dalam mata pelajaran. Pendekatan ilmiah (*scientific approach*) sangat cocok digunakan dalam pembelajaran Kurikulum 2013. Pendekatan ini menuntut peserta didik harus memiliki keterampilan berpikir tingkat tinggi yang sangat penting, salah satunya adalah keterampilan berpikir kreatif. Salah satu keterampilan terpenting yang harus dimiliki oleh siswa adalah pemikiran kreatif (Turkmen, 2015). Sejalan dengan perubahan teori, diharapkan siswa tidak hanya menerapkan pengetahuan, tetapi juga menggunakan keterampilan berpikir tingkat tinggi, membuat analisis dan sintesis, mengevaluasi pengetahuan, dan memecahkan masalah kehidupan sehari-hari (F, Ogan., 2008). *Performance assessment* direkomendasikan untuk mengevaluasi pemikiran tingkat tinggi siswa dan perolehan pengetahuan, konsep, dan keterampilan yang dibutuhkan untuk sukses di abad ke-21 (Wren, Douglas., 2009).

Kemandirian peserta didik perlu diasah melalui keterampilan berpikir kreatif untuk menghadapi persaingan bisnis, dan pertumbuhan industri yang pesat. Pemikiran kreatif merupakan keseluruhan rangkaian kegiatan kognitif yang digunakan oleh individu sesuai dengan objek, masalah dan kondisi tertentu, atau jenis usaha terhadap suatu kejadian dan masalah tertentu berdasarkan kapasitas individu. Mereka mencoba menggunakan kecerdasan, wawasan, imajinasi, dan gagasan mereka saat menghadapi situasi atau masalah tertentu (Birgili, 2015). Berpikir kreatif dalam sebuah pembelajaran menuntut adanya sesuatu baru yang diciptakan. Inovasi, penemuan, dan pemecahan masalah yang dapat memperbaiki kehidupan manusia, merupakan peran kunci dari sebuah kreativitas (Fields &

Bisschoff, 2014). Aspek yang dapat digunakan untuk mengukur kreativitas adalah kelancaran, fleksibilitas, orisinalitas dan elaborasi (Almeida et al, 2008). Karakteristik kemampuan berpikir kreatif meliputi kelancaran, fleksibilitas, orisinalitas, elaborasi dan pemikiran metaforis (Treffinger, 2002).

Beberapa penelitian tentang *performance assessment* yang berhubungan dengan keterampilan berpikir kreatif menunjukkan bahwa, instrumen *performance assessment* atau penilaian keterampilan dapat membantu dalam mengembangkan dan mengidentifikasi keterampilan berpikir kreatif siswa (Wening, 2014; Marwiyah, 2015). Peneliti lainnya mengemukakan bahwa *creative thinking skill* terbukti sangat penting dimiliki dalam kehidupan dan perlu dikembangkan untuk memenuhi tuntutan dunia, supaya dapat sukses dalam abad 21 (Wren, G. Douglas., 2009). Hasil penelitian lainnya menunjukkan bahwa penggunaan rubrik dan instrumen penilaian dapat mengevaluasi kinerja siswa pada pelaksanaan penilaian serta dapat menstimulus keterampilan berpikir kreatif yang dimiliki oleh siswa (Fan, Lianghuo., 2008; Silvia, F., Risnita, & Syaiful, 2015).

Mata Pelajaran Prakarya bukan merupakan mata pelajaran baru di Kurikulum 2013. Pada Kurikulum KTSP 2006 nama mata pelajaran ini adalah Keterampilan. Secara garis besar prinsip antara mata pelajaran Keterampilan dan Prakarya adalah sama. Prakarya mempunyai tujuan dan dasar pijak kependidikan, agar menumbuhkan kepekaan terhadap produk kearifan lokal, perkembangan teknologi dan terbangunnya jiwa kewirausahaan. Prakarya merupakan pelajaran yang kontennya dikembangkan oleh pusat dan dilengkapi dengan konten lokal yang dikembangkan oleh pemerintah daerah. Aspek mata pelajaran Prakarya terdiri dari empat aspek, yaitu kerajinan, budidaya, rekayasa dan pengolahan. Keterampilan merupakan ilmu yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkreasi dalam menciptakan produk yang dapat bermanfaat langsung bagi kehidupannya (Subarnas, Nanang., 2006). Mata pelajaran keterampilan dikembangkan oleh sekolah masing-masing yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa, lingkungan dan sekolah itu sendiri. Jenis keterampilan yang diajarkan dalam mata pelajaran keterampilan di SMP beragam, yaitu meliputi keterampilan PKK (Tata Boga dan Tata Busana), dan keterampilan elektro.

Mata Pelajaran Prakarya dalam struktur kurikulum 2013 termasuk ke dalam kelompok B bersama dengan mata pelajaran Seni Budaya, Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan. Kelompok B ini merupakan kelompok mata pelajaran yang kontennya dikembangkan oleh pusat dan dilengkapi dengan konten lokal yang dikembangkan oleh pemerintah daerah. Satuan pendidikan dapat menambah jam pelajaran setiap minggunya sesuai dengan kebutuhan peserta didik pada satuan pendidikan tersebut (Kemendikbud, 2013).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka rumusan masalahnya dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang *performance assessment* yang dapat mengukur *creative thinking skill* siswa pada pembelajaran Prakarya SMP, yang meliputi persiapan, proses, hasil dan waktu kerja?
2. Apakah *performance assessment* yang telah dirancang layak untuk mengukur *creative thinking skill* siswa pada pembelajaran Prakarya SMP, yang meliputi persiapan, proses, hasil dan waktu kerja?
3. Bagaimana Implementasi *performance assessment* dalam mengukur *creative thinking skill* siswa pada pembelajaran Prakarya di SMP, yang meliputi persiapan, proses, hasil dan waktu kerja?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka penelitian ini memiliki tujuan untuk:

1. Merancang *performance assessment* yang dapat mengukur *creative thinking skill* siswa pada pembelajaran Prakarya SMP, yang meliputi persiapan, proses, hasil dan waktu kerja.
2. Mengetahui kelayakan rubrik *performance assessment* yang dapat mengukur *creative thinking skill* siswa pada pembelajaran Prakarya SMP, yang meliputi persiapan, proses, hasil dan waktu kerja.
3. Mengimplementasikan *performance assessment* dalam mengukur *creative thinking skill* siswa pada pembelajaran Prakarya SMP, yang meliputi persiapan, proses, hasil dan waktu kerja.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat:

- a. Memberikan pengalaman dan pengetahuan baru yang dapat dijadikan bekal ilmu bagi peneliti.
- b. Memberikan kontribusi positif kepada praktisi pendidikan, sebagai upaya kreatif dalam merancang dan mengembangkan rancangan penilaian kinerja.
- c. Memberikan sumbangan untuk dijadikan referensi bagi peneliti lain untuk meneliti lebih lanjut pada penelitian yang sejenis.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis hasil penelitian ini diharapkan dapat:

- a. Memberikan informasi baru perihal model rancangan *performance assessment* yang dapat mengukur *creative thinking skill* siswa pada pembelajaran Prakarya SMP yang tervaliditas dan berstandar.
- b. Bermanfaat sebagai pijakan dalam mengembangkan rancangan penilaian kinerja yang relevan dengan kegiatan belajar mengajar di sekolah, khususnya dalam pembelajaran Prakarya.

1.5 Struktur Organisasi

Bab I Pendahuluan, menjelaskan mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, pembatasan masalah, manfaat penelitian dan struktur organisasi. Bab II merupakan kajian pustaka yang diambil dari berbagai literatur, berupa buku, jurnal dan laporan hasil penelitian terdahulu. Bab III berisikan metode penelitian yang digunakan, mencakup desain penelitian, partisipan, instrumen dan prosedur penelitian serta analisis data. Bab IV berisikan temuan dan pembahasan yang menyampaikan dua hal utama, yaitu temuan peneliti berdasarkan hasil pengolahan data sesuai dengan urutan permasalahan peneliti dan pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya. Bab V berisi kesimpulan, implikasi dan rekomendasi.

