

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Penilaian kreativitas merupakan masalah *kontroversial* yang dihadapi oleh pendidik *desain kontemporer*. Situasi ini pertama kali ungkapkan oleh *Donald Schön* (1985) pada saat melakukan penilaian *formatif* disain mahasiswa dalam lingkungan *studio arsitektur*, lalu dieksplorasi oleh *Ostwald and Williams* (2008) pada pendidikan arsitektur di Australia, untuk mengusulkan kerangka umum *konseptual* dalam menilai *karya kreatif* mahasiswa desain. Kerangka kreatif dibahas dalam konteks desain akademik, dan persepsi kreativitas serta pengalaman mahasiswa menilai kreativitas atau bagaimana karya kreatif mereka dinilai. 3 (*tiga*) isu utama yang dihadapi pendidikan arsitektur saat ini dalam menilai kreativitas, yaitu: 1) kurangnya pemahaman tentang *dimensi pedagogis* kreativitas dalam desain; 2) kurangnya strategi yang tepat untuk memahami berbagai tingkat di mana kreativitas terjadi dan bagaimana kreativitas harus dinilai; dan 3) kurangnya model yang tepat dan alat untuk mendukung penilaian *karya kreatif*.

Selanjutnya, *Barbara de la Harpe* (2009) menyatakan *proposisi* kreativitas dalam pendidikan disain adalah fenomena *kompleks* dan *multifaset* yang menggabungkan faktor yang berhubungan dengan *orang (subject)*, *produk*, *proses* dan *tekanan lingkungan*. Kreativitas memiliki arti yang berbeda dalam *hasil praktis*, *pengaturan disiplin* dan *profesional*. Tanggapan untuk pertanyaan *apa kreativitas* pada penelitian ini adalah: *kreativitas* dalam konteks pendidikan desain arsitektur, harus dilihat sebagai potensi siswa dengan sifat *progresif*. Kreativitas tidak semata-mata merupakan hasil dari proses pemecahan masalah *linier*, juga bukan hasil dari keterampilan dan kemampuan siswa yang dilihat secara terpisah. Sebaliknya kreativitas adalah *hasil dari proses* (belajar), *negosiasi* yang *berkelanjutan* dan *transformasi masalah* (sub-masalah) ke solusi (sub-solusi).

Penilaian pembelajaran memiliki berbagai tujuan, antara lain untuk; sertifikasi, *akreditasi*, *seleksi*, *menjamin kualitas* dan *mempertahankan standar*, *moti-*

vasi, deskripsi, dan meningkatkan belajar dan mengajar. Lebih khusus lagi, menjadikan penilaian sebagai bagaimana karya siswa memenuhi standar yang tepat, di mana penilaian diidentifikasi sebagai *fitur utama* dari pengajaran dan merupakan bagian *integral* dari kurikulum. Kreativitas sebagai hasil belajar yang dinyatakan dalam *atribut* lulusan antara lain adalah lulusan program sarjana arsitektur Institut Teknologi Bandung (ITB) yaitu memiliki kemampuan *merancang arsitektural (architectural design)* secara kreatif dan sistematis, guna mampu merancang arsitektur secara *komprehensif* yang memperhatikan aspek fungsi, estetika, teknologi, ekonomi, lingkungan fisik dan sosial secara berkelanjutan, berdasarkan rumusan *student performance criteria (SPC)* dari lembaga akreditasi internasional, khususnya *Korean Architectural Accrediting Board (KAAB)*.

Melalui eksplorasi persepsi tentang kreativitas dan bagaimana karya kreatif dinilai, maka penelitian sebaiknya mengembangkan hasil sebagai berikut: 1) Kerangka kerja konseptual untuk memahami kreativitas yang diharapkan dari hasil belajar dan bentuk praktek penilaian yang tepat; 2) Model penilaian *multi-level* yang dapat membantu akademisi dalam mengidentifikasi kombinasi unsur-unsur yang mendukung penilaian praktek terbaik dalam pendidikan disain arsitektur; 3) Ketentuan (*out line*) dan diskusi jenis penilaian utama, dan cara-cara untuk memastikan penilaian kualitas ketika menggunakan jenis penilaian tertentu; 4) Indikator kunci (*glossary of key terms*) yang dapat memandu dialog antara akademisi dan mahasiswa dalam mendefinisikan pemahaman kreativitas dan penilaian karya kreatif; dan (5) Ketentuan (*out line*) dan batasan-batasan (*regimes*) evaluasi penilaian yang khas, serta kekuatan dan kelemahannya.

Pendidikan arsitektur dan studio arsitektur menurut *Anthony Williams* dan *Hedda Haugen Askland* (2012) adalah bagian *integral*, bagian yang tidak terpisahkan dalam pendidikan arsitek. Pendidik studio dan siswa meyakini bahwa studio adalah cara belajar yang *ampuh*. Pada pembelajaran model studio siswa tenggelam dalam komunitas praktek kreatif reflektif, bekerja bersama, sangat *fundamental* atas bimbingan penuh seorang pendidik/praktisi. Studio arsitektur dipahami sebagai *fitur* karakteristik; fokus pada desain, memfasilitasi pemikiran kreatif, berpusat pada proyek, berkaitan dengan integrasi, dan mempromosikan *enkulturasi* melalui komunitas yang kuat di mana kehidupan persahabatan profe-

sional *dibudidayakan*. Selanjutnya makna studio arsitektur digambarkan sebagai; 1) budaya, komunitas kreatif (*culture*); 2) cara mengajar dan belajar (*model*); 3) proyek dan kegiatan (*program*); dan 4) ruang fisik atau lingkungan yang *dibangun* (*space*).

Hasil studi tentang persepsi siswa pada sistem evaluasi studios arsitektur yang dilakukan *Badiossadat Hassanpour (UKM, 2011)*, menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai keterlibatan sistem *juri eksternal* yang menjadi bagian dari proses belajar mereka, karena komentar mereka efektif dalam memahami pendekatan merancang yang berbeda, dan meningkatkan *perspektif projects*. Selanjutnya siswa memilih penilaian *model kriteria* sebagai penilaian yang *rinci* dan *holistik*, dari pada penilaian *model komparatif*. Mahasiswa beranggapan *model kriteria* dapat meningkatkan nilai, lebih adil karena tugas (*project*) yang berbeda, memberikan aturan (*the rules*) pada kemampuan dan kemajuan.

Persepsi mahasiswa pada sistem evaluasi studio arsitektur secara umum berkaitan dengan hal: 1) *Diskusi preferensi*; yaitu dialog umpan balik dan nilai akhir dalam mempertahankan *student* proyek. 2) *Komposisi juri studio*; yaitu instruktur studio dan penguji eksternal sebagai bagian dari juri. 3) *Kepatuhan terhadap persyaratan program*; yaitu dampak persyaratan program pada nilai juri. 4) *Final design approaching*; pendekatan perspektif desain berdasarkan pemahaman instruktur, yaitu pemimpin studio dan sifat proyek siswa. 5) *Tingkatan (grading) preferensi*; yaitu penilaian *model holistik* pada proyek secara keseluruhan. 6) *Dampak presentasi yang mengesankan*; yaitu teknik presentasi yang mengesankan memiliki dampak yang kuat pada nilai akhir (terlepas dari keterlibatan konsep dan ide merancang).

Rohrbach (2010) mencatat bahwa banyak pendidik desain sekarang menggunakan rubrik (*rubric*) dalam proses evaluasi pembelajaran mereka. *Dornisch dan McLoughlin (2006)* menunjukkan bahwa rubrik kredibel dan efektif diimplementasikan, mampu mengurangi dua masalah utama yang terkait dengan menilai produk/kinerja kreatif yaitu; *over-subjektif*, evaluasi yang tidak konsisten, yang mengarah pada ketidak-adilan; dan waktu yang berlarut dalam memberikan umpan balik (*reflektif*), mengurangi perbedaan, dan *intrinsik* memotivasi siswa

belajar. Deskriptif statistik yang dilakukan *Eric F. Eshun* (2013) berkaitan dengan perspektif mahasiswa terhadap penilaian rubrik pada pembelajaran berbasis studio menunjukkan bahwa 86% dari responden setuju bahwa kriteria penilaian meningkatkan pengalaman belajar mereka. Sekitar 85% digunakan *peer-assessment* yang secara *proaktif* terlibat dalam belajar. Juga, sekitar 78% menggunakan rubrik penilaian untuk memahami materi pelajaran melalui berbagai sumber belajar; sementara 66% menjadi pelajar yang *mandiri* melalui penggunaan penilaian sesama mahasiswa (*peer-assessment*). Selain itu, 65% mahasiswa menggunakan rubrik penilaian untuk mengontrol *percepatan* belajar mereka.

Sistem pendidikan yang baik selayaknya mampu merefleksikan potensi mahasiswa dalam menginternalisasikan *knowledge*, *skills* dan *attitudes* serta pengalaman belajar sebelumnya. Tahun 1996 model pendidikan insinyur ini diubah menjadi Sarjana Teknik dengan mempersingkat masa studi menjadi *4 tahun*. Sebagai konsekuensinya perguruan tinggi mengganti *simulasi proyek* sebagai *ujian akhir* dengan *tesis* dan apabila lulus maka para calon arsitek tersebut dinyatakan sebagai seorang sarjana teknik arsitektur. Para lulusan tersebut bukanlah para perancang siap-pakai melainkan para sarjana yang siap dikembangkan menjadi profesional. Program studi arsitektur *SAPPK-ITB*, telah melakukan proses akreditasi internasional oleh *Korean Architectural Accrediting Board (KAAB)*. *Student performane criteria (SPC)* yang sudah ditetapkan *KAAB* sebagai standar *outcome* mahasiswa yang harus dimiliki oleh program studi Arsitektur telah diakomodasi secara lengkap dan eksplisit dalam kurikulum pendidikan program studi, khususnya Kurikulum 2013-2018. Adapun masukan lain dari *advisory board* yang diperhatikan dalam penyusunan kurikulum, adalah: 1) terkait dengan pentingnya memperhatikan budaya lokal dan lokalitas dalam konten kurikulum; 2) terkait dengan perubahan-perubahan dalam proses pembelajaran oleh adanya teknologi informasi dan abad komunikasi; dan 3) terkait dengan kompetisi di dalam profesi arsitek oleh adanya globalisasi.

Pada saat ini acuan standar kompetensi arsitek secara nasional di Indonesia adalah 13 butir kompetensi menurut *Ikatan Arsitek Indonesia (IAI)* yang diturunkan dari kompetensi yang ditetapkan oleh *Union Internationale des Archiectes (UIA)*. Selain itu terdapat pula acuan kompetensi Arsitek yang diru-

muskan *Rancangan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (RSKKNI)* yang merupakan acuan dalam peningkatan dan pengukuran *tingkat kompetensi* pada jabatan bidang keahlian arsitek. Bakuan tersebut menjadi landasan dalam menentukan kompetensi yang harus dicapai dalam pendidikan profesi arsitek. Masukan dari arsitek professional untuk standar kompetensi arsitek (dalam Kurikulum 2013-2018 Program sarjana program studi arsitektur, *SAPPK-ITB*) antara lain; 1) studio seharusnya bisa menjadi wadah tempat akumulasi pendidikan yang memungkinkan nilai: *local wisdom*, *design thinking* dan *leadership* dapat berkembang sejak awal; 2) profesi lulusan pendidikan arsitektur di Indonesia *beragam*; 3) ada kesulitan menanamkan *etika*, sementara etika adalah tulang punggung profesi, maka *etika* harus diperkenalkan melalui pembelajaran di studio; 4) arsitek harus mampu merancang dengan memenuhi standar dan bekerja dalam jadwal yang *ketat*.

Sehingga tantangan penilaian *keaktivitas* pada pembelajaran arsitektur, antara lain; Bagaimanakah keseimbangan optimal antara menilai *proses* dan *produk* dari *keaktivitas* pembelajaran arsitektur berbasis studio yang juga memperhitungkan dimensi *pribadi* (guru dan siswa)? Bagaimanakah mengidentifikasi dan mengartikulasikan kriteria yang cocok untuk *memoderasi* subjektivitas yang melekat dalam menilai karya kreatif siswa? Selanjutnya bagaimanakah *model* penilaian yang melibatkan guru, siswa dan *profesional* menemukan dan mengidentifikasi tahap yang sesuai untuk memberikan umpan balik (*refleksi*) kepada *eksperimen keaktivitas*.

B. Identifikasi Masalah

Penelitian ini mengembangkan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah model berjenjang (*multi-level*) pembelajaran studio arsitektur dapat membantu dalam mengidentifikasi *kombinasi* unsur-unsur yang mendukung penilaian praktek terbaik dalam pendidikan arsitektur;
2. Bagaimanakah studio arsitektur menerapkan standar baku yang dapat memandu *dialog* antara dosen dan mahasiswa, serta mempromosikan pemahaman *keaktivitas* dan penilaian karya kreatif;

3. Bagaimanakah pembelajaran studio arsitektur menerapkan capaian pembelajaran *student performane criteria (SPC)* dari lembaga akreditasi internasional sebagai standar *outcome* telah diakomodasi secara lengkap dan eksplisit dalam kurikulum pendidikan program studi arsitektur; dan
4. Bagaimanakah studio arsitektur membentuk kerangka penilaian konseptual yang tepat tentang kreativitas sebagai hasil belajar yang diharapkan.

C. Pembatasan masalah

Berdasarkan identifikasi masalah maka fokus kajian dalam penelitian ini adalah pengembangan konstruksi *assessment* kreativitas seperti apakah yang tepat pada pembelajaran studio arsitektur.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah maka dikembangkan pertanyaan–pertanyaan rumusan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana pembelajaran dan bentuk penilaian (*assessment*) pembelajaran studio arsitektur yang terakreditasi internasional efektif saat ini diterapkan?
2. Bagaimana indikator utama untuk menilai kreativitas pada pembelajaran studio arsitektur *tugas akhir* saat ini sebagai penilaian hasil belajar yang diharapkan?
3. Bagaimana capaian *student performance criteria (SPC)* dari lembaga akreditasi internasional sebagai indikator standar *out-come* yang diakomodasi dalam kurikulum pembelajaran studio arsitektur sebagai praktik reflektif yang diharapkan?; dan
4. Bagaimana model konstruksi penilaian konseptual yang tepat tentang kreativitas pada pembelajaran studio arsitektur.

E. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Deskripsi pelaksanaan dan bentuk konstruksi *assessment* pembelajaran arsitektur saat ini diterapkan, meliputi: struktur kurikulum, rancangan proses dan kualitas penilaian (*assessment*) yang mendukung pembelajaran studio arsitektur tingkat sarjana yang terakreditasi internasional.
2. Identifikasi konstruksi dan kelayakan indikator utama untuk penilaian (*assessment*) kreativitas pada *studio student project* sebagai hasil belajar yang diharapkan.
3. Tingkat keterkaitan *kriteria kinerja* mahasiswa menurut *student performance criteria (SPC)* dari lembaga akreditasi internasional antara pembelajaran berbasis studio dengan non studio, sebagai indikator standar *outcome* yang diakomodasi dalam kurikulum studio arsitektur sebagai praktek reflektif yang diharapkan.
4. Pengembangan model konstruksi *assessment rubric* pada pembelajaran berbasis studio dengan merekomendasi indikator yang berpengaruh nyata meningkatkan kreativitas bagi pengembangan kurikulum studio arsitektur.

F. Kegunaan Penelitian

1. *Manfaat ilmiah*, diharapkan temuan penelitian mendukung pengembangan pembelajaran studio arsitektur yang dapat memandu *dialog* antara dosen dan mahasiswa dalam penilaian karya kreatif dan mengintegrasikan dalam bentuk praktek reflektif professional.
2. *Manfaat praktis*, diharapkan hasil penelitian mendukung pengembangan pembelajaran studio arsitektur yang sesuai dengan kualifikasi *KKNI* dan lembaga akreditasi internasional (khususnya *KAAB*), yaitu lulusan yang memiliki kemampuan komprehensif merancang arsitektural (*architectural design*) secara kreatif dan sistematis, yang memperhatikan aspek fungsi, estetika, teknologi, ekonomi, lingkungan fisik dan sosial secara berkelanjutan.