

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Indonesia masa kini telah berada pada era revolusi industri 4.0. Perkembangan teknologi terjadi secara cepat dalam membuat kehidupan manusia berwarna. Berkembangnya *internet of things* dalam dunia pendidikan telah menjadi tanda bahwa saat ini pendidikan di Indonesia sudah memasuki era 4.0. Merambahnya revolusi industri pada bidang pendidikan menjadikan pendidikan di Indonesia harus cepat beradaptasi. Salah satu hal yang diperlukan adalah dengan perbaikan kurikulum untuk meningkat kompetensi siswa seperti dengan meningkatkan *critical thinking*, lalu meningkatkan *creativity and innovation*, lalu meningkatkan *interpersonal skill and communication*, dan yang terakhir diperlukan peningkatan *teamwork and collaboration* (Nastiti & Ni'mal, 2020).

Kurikulum dalam sistem pendidikan di Indonesia sudah mengalami perubahan beberapa kali yang dimulai pada tahun 1947, berawal dari muatan kurikulum yang sederhana hingga saat ini dengan muatan kurikulum 2013 dan kurikulum merdeka belajar (Sumarsih dkk., 2022). Masih banyak sekolah yang menggunakan kurikulum 2013. Untuk kurikulum merdeka baru digunakan pada kelas 7 SMP dan 10 SMA. Kurikulum merdeka dalam penerapannya memiliki enam dimensi pokok yang pertama adalah beriman, berakwa kepada Tuhan Yang Mahasa Esa, selanjutnya untuk point kedua adalah berkbhinekaan global, selanjutnya dipoint ketiga adalah bergotong royong, lalu dalam point keempat

terdapat kreatif, selanjutnya untuk point yang kelima terdapat bernalar kritis, dan yang terakhir atau point keenam adalah mandiri. Dari setiap dimensi yang ada tentunya memiliki tujuan dan capaian pembelajaran masing – masing.

Dimensi kreatif mengharapkan siswa menghasilkan karya yang orisinal. Karya tersebut dapat beragam seperti gambar, desain, keadaan virtual, penampilan hingga gambaran suatu keadaan yang lengkap. Karya yang dihasilkan merupakan pengaplikasian yang didukung oleh kesukaan dan minat kepada suatu hal, serta emosional yang dapat dirasakan sehingga dapat mempertimbangkan efeknya terhadap lingkungan sekitar. Siswa yang kreatif juga cenderung berani bertindak dalam menghasilkan karya (Kemendikbudristek, 2022).

Kemampuan kreatif dalam menghadapi era society menjadi salah satu faktor yang perlu diperhatikan. Secara kasat mata perkembangan teknologi dapat kita lihat terjadi dalam skala global. Faktor utamanya adalah inovasi berkelanjutan dan secara terus menerus untuk dapat bermanfaat bagi kalangan manapun, Dalam inovasi terdapat dimensi kreatif yang dimana hal ini menjadi penting dalam menghasilkan hal – hal baru yang lebih solutif dalam menyelesaikan permasalahan manusia.

Kemampuan Kreatif diperlukan oleh siswa dalam menghadapi beragam kebutuhannya. Kondisi ini yang perlu dipikirkan oleh para orang tua siswa dan guru. Jangan sampai kemampuan kreatif suatu bangsa ataupun generasi penerus bangsa memudar karena sudah terbiasa menikmati sesuatu yang sudah tersedia saja (Br Sitepu, 2022).

Urgensi kemampuan kreatif salah satunya dapat dilihat dari penelitian Arrofa Acesta yang dimana penelitian tersebut membahas mengenai kemampuan berpikir kreatif siswa yang dipengaruhi penggunaan metode *mind mapping* pada tahun 2020. Penelitian tersebut berangkat dari permasalahan dalam nilai Kriteria Ketuntasan Minimal yang hanya 40% siswa yang mampu memenuhinya. Penggunaan *mind mapping* dapat meningkatkan nilai rata – rata menjadi 83,79%. Sehingga hasil penelitian tersebut membuktikan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa dipengaruhi oleh implementasi *mind mapping* sebagai metode pembelajaran (Acesta, 2020). Dari hal tersebut kita dapat melihat bahwa dengan sentuhan kreativitas yang guru berikan melalui proses pembelajaran berpengaruh pada kreativitas siswa kedepannya.

Penelitian selaras juga dilakukan Efi Ika Febriandari dkk yang membahas mengenai motivasi belajar dan hasil belajar yang dipengaruhi penerapan *ice breaking* oleh guru. Dalam penelitian tersebut menggunakan pengukuran melalui aspek kelancaran (*fluency*), aspek keluwesan (*flexibility*), aspek keaslian (*originality*), dan aspek merinci (*elaborasi*) yang menunjukkan hasil penelitian bahwa motivasi belajar dan hasil belajar memiliki keterkaitan daengan penerapan *ice breaking* saat pembelajaran sedang berlangsung (Febriandari dkk., 2018).

Dalam sistem Pendidikan Nasional yang diamatkan melalui UU No. 20 Tahun 2003 membahas mengenai pendidikan memiliki peran penting dalam pembinaan kreatif siswa. Amanat ini belum dapat sepenuhnya dilaksanakan oleh guru sebagai tenaga pendidik. Mayoritas guru masih menggunakan berpikir terpusat, dan kurang memberi kesempatan siswa untuk meningkatkan daya pikir

kreatif. Padahal kebiasaan – kebiasaan memberikan kesempatan siswa akan menjadikan siswa sedikit demi sedikit mempunyai kemampuan yang baik dalam berpikir kreatif.

Kemampuan dalam berpikir kreatif dapat dikatakan sebagai sesuatu hal yang dapat diukur contohnya dengan melakukan asesmen. Guru memerlukan informasi yang meliputi aspek kognitif siswa, aspek afektif siswa, aspek psikomotorik siswa, dan aspek – aspek lainnya yang berkaitan dengan siswa. Guna melihat kemajuan kemampuan siswa dalam pembelajaran guru dapat menggunakan asesmen sebagai strategi untuk mengetahuinya. Tujuan utama adanya asesmen untuk mengetahui spekulasi kelemahan dan kelebihan dalam proses pembelajaran. Asesmen yang tepat untuk mengetahui kelemahan dan kelebihan pada saat proses pembelajaran adalah asesmen formatif.

Asesmen formatif merupakan hal yang tepat untuk digunakan sebagai penilaian untuk mendapatkan *feedback* atau umpan balik untuk memperbaiki proses pembelajaran. *feedback* atau umpan balik akan didapatkan guru setelah menggunakan asesmen formatif dengan teknik yang tepat dalam pembelajaran. terdapat berbagai macam teknik asesmen formatif yang telah berkembang di era saat ini. Teknik *popsicle stick* menjadi salah satu teknik asesmen formatif yang berkembang saat ini.

Penelitian yang memiliki kaitannya dengan asesmen formatif salah satunya adalah penelitian yang dilakukan I Made Parsa yang membahas mengenai hasil belajar dapat dipengaruhi secara signifikan oleh bentuk penilaian formatif yang diterapkan. Selanjutnya Ediyanto juga melakukan penelitian mengenai asesmen

formatif dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa (Romantika, 2018). Selanjutnya penelitian assesmen formatif yang dikaitkan dengan metode pembelajaran dilakukan oleh Sabilal dkk pada tahun 2020 yang membahas tentang motivasi dan hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh *scientific approach* yang berbantuan dengan penilaian formatif (Rosyad dkk., 2020). Selanjutnya penelitian tentang pengembangan asesmen formatif dilakukan oleh Ifa Widayati pada tahun 2019 yang membahas mengenai hasil belajar dan keterampilan berpikir kritis dapat diukur dengan melakukan pengembangan asesmen formatif melalui *discovery learning*. Hasil dari penelitian tersebut adalah asesmen berbasis diskusi pembuatan poster dan soal tes kognitif layak patut dan tepat untuk mengetahui tingkat keterampilan berpikir kritis siswa dalam proses pembelajaran (Widayati, 2019).

Kemampuan berpikir menjadi salah satu turunan dari salah satu objek atau sasaran penilaian pembelajaran yang masuknya kedalam cakupan kognitif. Untuk meningkatkan penguasaan dalam hal pengetahuan siswa dapat digunakan penilaian sesuai dengan cakupannya. Benjamin S.B dkk (1956) menyampaikan bahwa cakupan kognitif adalah segala upaya yang berkaitan dengan aktifitas otak. Kemampuan dalam mengingat, kemampuan dalam menghafal, kemampuan dalam memahami, kemampuan dalam mengimplementasikannya, kemampuan dalam menganalisis, kemampuan dalam menyintesis, dan kemampuan dalam mengevaluasi (Rosyidi, 2020).

Meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa melalui Pengembangan asesmen formatif dengan teknik *popscile stick* memiliki urgensi untuk diteliti pada penerapan kurikulum merdeka. Sejauh ini asesmen formatif masih dilaksanakan

dalam bentuk pilihan ganda dan uraian, asesmen formatif pilihan ganda dan uraian sudah dipadukan dengan pemberian *reward* bagi siswa yang memenuhi kriteria yang ditetapkan oleh guru. Walaupun sudah diberikan *reward* namun asesmen formatif dengan teknik tersebut masih kurang mendukung dalam mengetahui tingkat berpikir siswa dari sisi kreatif.

Dalam penerapan kurikulum merdeka belajar, mayoritas dilakukan pada jenjang SMP di kelas VII dan jenjang SMA di kelas X. Meningkatkan kemampuan berpikir kreatif melalui pengembangan asesmen formatif pada kelas VII SMP yang menggunakan kurikulum merdeka akan membuka cakrawala pengetahuan serta menjadikan referensi guru ketika berlangsungnya pembelajaran.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang yang telah dijabarkan, maka dalam penelitian ini masalah yang dirumuskan adalah “Bagaimana meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa melalui pengembangan asesmen formatif dengan teknik *popsicle stick* terhadap mata pelajaran pendidikan Pancasila?”

C. Fokus dan Subfokus Penelitian

Berdasarkan yang telah dijabarkan melalui latar belakang, maka fokus dalam penelitian ini lebih kepada meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VII-G SMPN 97 Jakarta melalui pengembangan asesmen formatif dengan teknik *popsicle stick*.

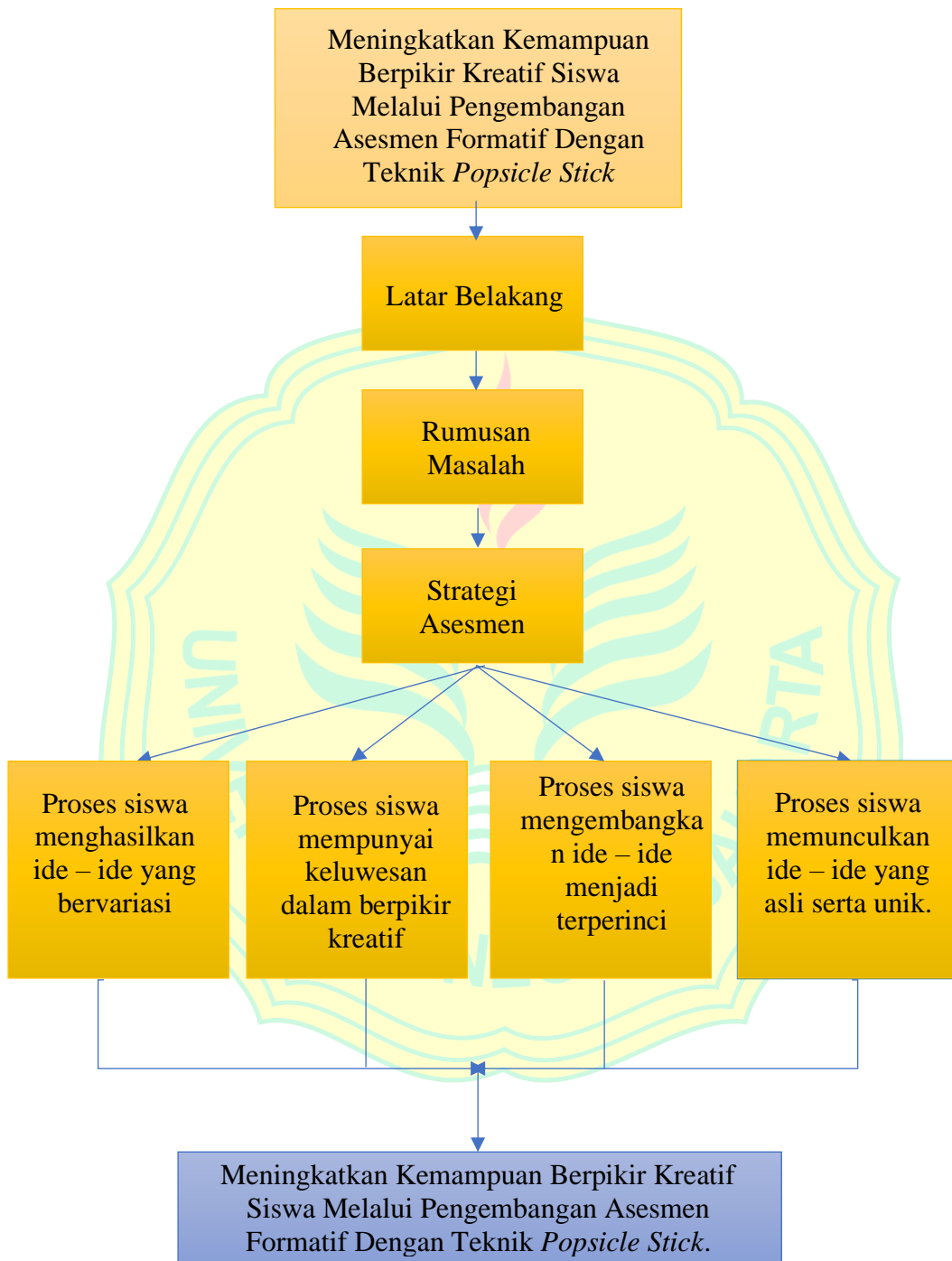
D. Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana kemampuan berpikir kreatif siswa dalam mata pelajaran pendidikan Pancasila?
2. Bagaimana asesmen formatif dapat mengetahui tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa?
3. Bagaimana meningkatkan kemampuan berpikir kreatif melalui pengembangan asesmen formatif dengan teknik *popsicle stick*?

E. Manfaat Penelitian

1. Penelitian ini bermanfaat untuk mendapatkan pengetahuan tentang kemampuan berpikir kreatif siswa dalam mata pelajaran pendidikan Pancasila
2. Penelitian ini bermanfaat guna mendapatkan pengetahuan mengenai asesmen formatif yang digunakan untuk mengetahui tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa.
3. Penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dengan asesmen formatif teknik *popsicle stick* yang dikembangkan.

F. Kerangka Konseptual



Baga 1. 1 Kerangka Konseptual