

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Salah satu faktor penting dalam pengembangan sumber daya manusia adalah pendidikan, yang juga memainkan peran penting dalam pertumbuhan dan pengembangan sumber daya manusia (Mustari 2016). Melalui kegiatan belajar mengajar, pendidikan berfungsi untuk mengembangkan potensi yang sudah ada dalam diri manusia, sehingga menjadi salah satu komponen terpenting dalam meningkatkan kualitas dan kemampuan individu. Untuk mencapai sumber daya manusia yang berkualitas, pendidikan diharapkan dapat membantu manusia mengembangkan sikap dan perilaku yang inovatif dan kreatif serta mengubah pengetahuan, perilaku, dan kemampuannya. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu sistem yang terdiri dari sejumlah komponen utama yang saling terkait, seperti perencanaan, materi pembelajaran, teknik pembelajaran, metodologi, penilaian, dan evaluasi. Penilaian merupakan salah satu unsur utama pembelajaran yang sangat memengaruhi tingkat keberhasilan pembelajaran (laelatun Ni'mah, Milladunka Rosyada, and Wanda 2023). Sedangkan penilaian menurut Febriana (2019: 5) dalam jurnal (Rifda Haniefa 2022) merupakan serangkaian prosedur yang digunakan untuk mengumpulkan, memeriksa, dan menginterpretasikan data mengenai hasil dan proses belajar siswa. Prosedur tersebut dilakukan secara konsisten dan metodis untuk memberikan informasi yang berguna bagi pengambilan keputusan.

Kemajuan teknologi abad ke-21 telah menghasilkan banyak perkembangan dalam berbagai industri, termasuk komunikasi, informasi, dan ekonomi. Hal ini membuat sistem pendidikan perlu menghasilkan generasi dengan keterampilan abad ke-21

kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan teknologi baru (Jannah and Pahlevi 2020). Keterampilan abad ke-21 yaitu 4C meliputi pemikiran kritis, pemecahan masalah, pengambilan keputusan, kolaborasi, komunikasi, kemahiran dalam teknologi informasi dan komunikasi (TIK), serta tanggung jawab pribadi dan sosial (Krueger and Kling 2004). Berpikir kritis merupakan salah satu elemen kunci dalam latihan pemecahan masalah pada abad ke-21 (Retnawati dkk., 2018:216) dalam jurnal (Manik and Ngurah 2020). Fitur-fitur kurikulum 2013 yang diperbarui juga menyerukan siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran dan mampu berpikir kritis, metodelis, objektif, kronologis, dan kreatif (Apandi, 2017) dalam jurnal (Jannah and Pahlevi 2020). Alat penilaian yang berbasis pada keterampilan berpikir tingkat tinggi dapat digunakan untuk mendidik kemampuan berpikir kritis (Budiman and Jailani 2014) .keterampilan berpikir tingkat tinggi merupakan kemampuan untuk berpikir pada tingkat tinggi, meliputi kemampuan menganalisis, mengevaluasi, menginterpretasi, dan menarik kesimpulan hal itu sejalan dengan pendapat (Arifin and Retnawati 2017), (Purbaningrum 2017), Retnawati dkk. (2018), dan Helmawati (2019: 139).

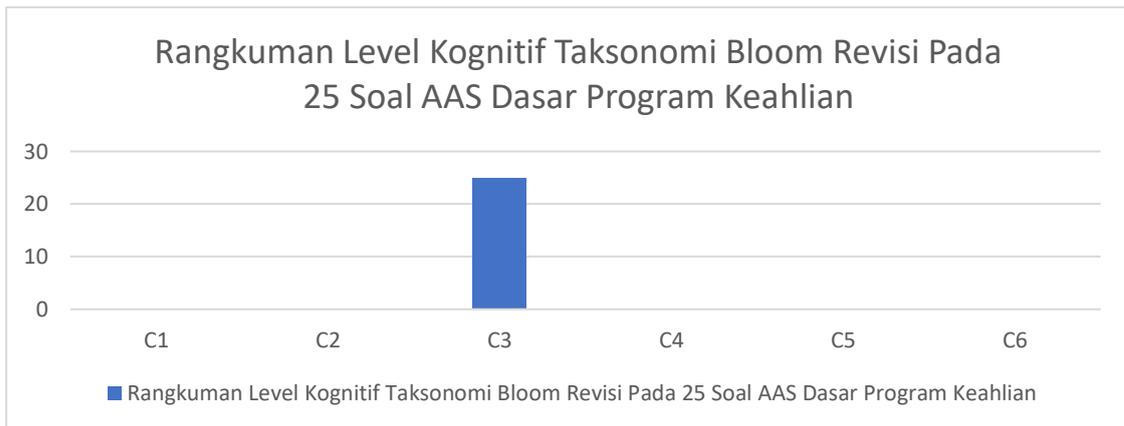
Menurut data dari Program Penilaian Siswa Internasional (PISA) 2022, siswa Indonesia masih memiliki kemampuan berpikir kritis yang relatif buruk. Hasil rata-rata yang diperoleh siswa Indonesia dalam tiga domain utama PISA mencerminkan hal ini:

1. Membaca: Siswa Indonesia memperoleh skor rata-rata 359, dibandingkan dengan 476 untuk OECD.
2. Dalam matematika, siswa Indonesia memperoleh skor rata-rata 366, sedangkan rata-rata OECD adalah 472.
3. Sains: Siswa Indonesia memperoleh skor rata-rata 383, dibandingkan dengan 485 untuk OECD.

Dari 79 negara yang berpartisipasi dalam PISA 2022, Indonesia tetap berada di peringkat 10 terbawah secara keseluruhan

Menurut statistik PISA, siswa Indonesia memiliki tingkat pemikiran kritis yang buruk, yang selaras dengan situasi di SMKN 52 Jakarta, di mana banyak siswa masih kesulitan dengan analisis masalah, penalaran logis, dan menerapkan solusi kreatif di kelas. Dalam hal ini soal-soal yang digunakan pada ujian juga tidak mendukung siswa

untuk belajar menghadapi soal HOTS.



Gambar 1. 1 Rangkuman Level Pengetahuan Pada soal AAS

KARTU SOAL												
JENJANG PENDIDIKAN : SMK Negeri 52 Jakarta			BENTUK SOAL : Pilihan Ganda (PG)									
MATA PELAJARAN : Dasar Dasar Teknik Otomotif			JUMLAH SOAL : 25 Butir									
TAHUN PELAJARAN : 2024/2025			NAMA PENYUSUN : Gustiar, S.Pd									
TAHAPAN PEMBELAJARAN / KOMPETENSI DASAR			SUMBER		Bank Soal							
Memahami fungsi komponen-komponen dasar elektronika			X /		RUMUSAN BUTIR SOAL							
MATERI			X /		a. Menyimpan energi listrik b. Mengubah arus listrik menjadi cahaya c. Membatasi aliran arus listrik d. Mengubah tegangan menjadi arus e. Menyimpan muatan listrik							
Fungsi komponen-komponen dasar elektronika			X /									
INDIKATOR SOAL			1									
Siswa dapat menentukan fungsi komponen elektronika dengan benar			C									
KETERANGAN SOAL												
DIGUNAKAN UNTUK	TANGGAL	JML. SISWA	Level Kognitif	DAYA PEMBEDA	PROPORSI JAWABAN PADA PILIHAN					KETERANGAN	Diterima	Penelaah :
UJIAN AKHIR SEMESTER (UAS)			L1 L2 L3	A	A	B	C	D	E	OMIT	Direvisi	
			- V -								Ditolak	

Gambar 1. 2 Kartu Soal Mata Pelajaran DPK di TKR SMKN 52 Jakarta

Berdasarkan hasil diagram 25 soal penilaian akhir semester pada mata pelajaran Dasar Program Keahlian Teknik Kendaraan Ringan di SMKN 52 Jakarta, seluruh soal masih berada pada level Low Order Thinking Skills (LOTS) sehingga belum sepenuhnya mendorong kemampuan berpikir kritis dan analitis siswa.

Pentingnya penyusunan soal yang bervariasi berdasarkan ranah kognitif Taksonomi Bloom terletak pada kemampuannya untuk mendorong siswa tidak hanya memahami dan mengingat materi, tetapi juga menganalisis, mengevaluasi, hingga menciptakan solusi secara kritis. Berdasarkan hasil penelitian oleh Arie Sumartini, dkk (2022) ditemukan bahwa dari 93 responden guru SMK di Kalimantan Barat, soal-soal yang disusun masih didominasi oleh ranah kognitif tingkat rendah (C1–C3),

sedangkan untuk level berpikir tinggi seperti C4 (menganalisis) hanya terdapat 4 soal, C5 (mengevaluasi) sebanyak 6 soal, dan C6 (mencipta) hanya 4 soal dari total 30 item. Penelitian oleh Lestari, Rahman, & Rahayu (2021) menunjukkan bahwa dominasi soal pada level kognitif rendah seperti C1 (mengingat) dan C2 (memahami) cenderung menghambat pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi, sehingga dibutuhkan variasi soal dari level C1 hingga C6 untuk mendukung pembelajaran yang lebih bermakna.

Tugas penilaian di abad ke-21 tidak hanya dapat diselesaikan secara tertulis, tetapi juga melalui penggunaan media dan aplikasi TIK (teknologi informasi dan komunikasi). Program-program ini terdiri dari Kahoot!, Help Teaching, Online Quiz Creator, dan Easy Test Maker (Bahar, 2019). Fungsi koreksi, kemampuan mengatur waktu pemrosesan, dan penghapusan penggunaan kertas (paperless) hanyalah beberapa manfaat penggunaan media TIK (Pratiwi, 2016: 2). Kahoot!, aplikasi pembelajaran berbasis permainan, merupakan salah satu alat pembelajaran yang efektif bagi guru dan siswa. Dengan koneksi internet, Kahoot! dapat digunakan secara gratis dan menawarkan berbagai alat evaluasi, seperti tes daring, kuesioner, dan debat (Ningrum 2018). (Sibel ÇETİN 2018) mengatakan bahwa Kahoot! merupakan aplikasi yang menghibur dan mendidik.

Berdasarkan latar belakang tersebut yang menjadi landasan peneliti dalam melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Instrumen Penilaian Pengetahuan Dasar Program Keahlian Berbasis Taksonomi Bloom Revisi (TBR) Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Siswa Teknik Kendaraan Ringan Di SMKN 52 Jakarta”.

1.2 Identifikasi Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini berdasarkan latar belakang tersebut, yakni:

1. Penilaian yang masih menekankan kemampuan kognitif tingkat rendah (Lower-Order Thinking Skills, atau LOTS)
2. Kurangnya Penilaian berbasis teknologi yang menarik dan bermanfaat.
3. Kurangnya penilaian yang selaras dengan tujuan pendidikan abad ke-21.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini berfokus pada upaya untuk

membantu siswa kelas X TKR di SMKN 52 Jakarta memperoleh keterampilan berpikir kognitif tingkat lanjut pada mata pelajaran dasar program keahlian melalui penggunaan Kahoot.

1.4 Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses pengembangan instrumen pengetahuan berbasis Taksonomi Bloom Revisi menggunakan aplikasi Kahoot pada mata pelajaran Dasar Program Keahlian pada kelas X TKR di SMKN 52 Jakarta?
2. Bagaimana tingkat validasi instrumen pengetahuan berbasis Taksonomi Bloom Revisi menggunakan aplikasi Kahoot pada mata pelajaran Dasar Program Keahlian pada kelas X TKR di SMKN 52 Jakarta?
3. Sejauh mana ambang batas tingkat kepraktisan instrumen pengetahuan berbasis Taksonomi Bloom Revisi menggunakan aplikasi Kahoot pada mata pelajaran Dasar Program Keahlian pada kelas X TKR di SMKN 52 Jakarta?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan instrumen pembelajaran Dasar Program Keahlian berbasis Taksonomi Bloom Revisi dengan menggunakan Kahoot pada kelas X TKR di SMKN 52 Jakarta.
2. Menghasilkan instrumen pembelajaran Dasar Program Keahlian berbasis Taksonomi Bloom Revisi dengan menggunakan Kahoot yang valid pada kelas X TKR di SMKN 52 Jakarta.
3. Mengetahui tingkat kepraktisan pengembangan instrument pembelajaran Dasar Program Keahlian berbasis Taksonomi Bloom Revisi dengan menggunakan Kahoot pada kelas X TKR di SMKN 52 Jakarta.

1.6 Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat menghasilkan kegunaan yang bermanfaat, yaitu:

- Manfaat Teoritis

Pengembangan ini diharapkan dapat mendukung peningkatan pengetahuan, khususnya dalam hal penilaian untuk mengukur kemampuan pengembangan

berpikir tingkat tinggi (HOTS) dalam mata pelajaran dasar program keahlian.

- Manfaat Praktik

1. Bagi Pendidik

Tes yang valid dan reliabel untuk mengukur kemampuan berpikir siswa berbasis TBR digunakan untuk menilai kemampuan serta menjadi acuan dalam mengembangkan tes yang serupa.

2. Bagi peserta didik

Latihan soal dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi.

3. Bagi Peneliti

Memperoleh keterampilan langsung dalam mengembangkan soal-soal berbasis Taksonomi Bloom Revisi

