

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran abad 21 menuntut pengembangan kemampuan yang tidak hanya mencakup penguasaan materi akademik, tetapi juga berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi. Salah satu komponen penting dalam pembelajaran abad 21 tersebut adalah kreativitas. Kreativitas merupakan salah satu kemampuan yang sangat penting bagi pertumbuhan individu dan masyarakat. Dalam dunia pendidikan, kreativitas tidak hanya terbatas pada kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, tetapi juga sebagai kemampuan untuk memadukan ide-ide yang sudah ada menjadi solusi baru. Menurut Amabile (1983), kreativitas merupakan pemikiran yang berbeda dari orang lain, mencoba mencari solusi yang berbeda dari yang lain, dan pantang menyerah. Kreativitas juga menjadi elemen penting dalam proses desain produk karena memungkinkan siswa untuk menghasilkan solusi inovatif yang relevan dengan kebutuhan pasar. Dengan kreativitas, siswa mampu menggabungkan estetika dan fungsionalitas untuk menciptakan produk yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga memberikan pengalaman pengguna yang optimal.

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa kreativitas siswa masih relatif rendah. Adiansha & Nurgufrini (2025) melalui penelitiannya di pendidikan dasar menemukan bahwa hanya sekitar 45% anak-anak menampilkan kemampuan berpikir kreatif, 40% mampu berpikir secara fleksibel, dan hanya 35% berani mengemukakan ide-ide baru. Menurut Nursaya'bani dkk. (2025), perkembangan metodologi pembelajaran sistematis dan pelatihan pendidik sangat penting untuk memastikan bahwa pembelajaran abad 21 seperti kreativitas sepenuhnya terintegrasi ke dalam proses pembelajaran, sehingga siswa siap bersaing di tingkat global. Upaya ini harus didukung oleh perubahan paradigma menuju pembelajaran berpusat pada siswa, sehingga proses pembelajaran tidak hanya mentransfer informasi tetapi juga

mengembangkan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi yang menjadi inti dari kecakapan abad 21.

Untuk mengidentifikasi dan mengembangkan kreativitas secara optimal, pada Kurikulum Merdeka diperlukan instrumen yang dapat mengukur berbagai aspek kreativitas secara objektif dan sistematis (Setiani dkk., 2024). Hal ini untuk memastikan bahwa proses penilaian tidak hanya bergantung pada persepsi subjektif penilai, tetapi didasarkan pada indikator yang teruji dan dapat diukur untuk mendukung pengembangan kreativitas pada siswa dan desainer di masa depan. Instrumen merupakan alat yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan dan mengukur data mengenai objek penelitian (Isrotun, 2023). Salah satu instrumen penilaian, yaitu *Creative Product Analysis Matrix* (CPAM). Instrumen CPAM merupakan instrumen penilaian yang digunakan untuk mengukur kreativitas produk dalam konteks pembelajaran (Tsai, 2016). Penelitian yang dilakukan oleh (Kholid dkk., 2023), menunjukkan bahwa butir instrumen penilaian kreativitas berpikir dinyatakan valid, sehingga dapat digunakan sebagai alat penilaian pembelajaran. Dengan menggunakan instrumen yang tepat, penilaian kreativitas dapat dilakukan dengan lebih efektif dan memfasilitasi pengembangan potensi siswa secara optimal.

Akan tetapi, dalam praktik pembelajaran, guru sering menghadapi berbagai tantangan saat merancang instrumen yang komprehensif dan bermanfaat. Salah satu masalah utama adalah guru memiliki sedikit waktu karena beban kerja administratif dan tugas mengajar yang berat, sehingga mengakibatkan instrumen penilaian terkadang dibuat terburu-buru dan kurang mendalam. Indah dkk. (2025) mengemukakan bahwa hambatan terbesar dalam penerapan instrumen meliputi keterbatasan waktu, kesulitan dalam mengidentifikasi indikator dan kriteria, kurangnya pelatihan, serta perbedaan karakteristik siswa. Kurangnya pelatihan dan arahan dalam pengembangan instrumen penilaian menyebabkan guru lebih memilih menggunakan instrumen yang sudah ada daripada membuatnya sendiri, sehingga menghasilkan evaluasi pembelajaran yang kurang optimal (Fuji Lestari & Harjono, 2021). Oleh karena itu, instrumen penilaian standar diperlukan agar proses evaluasi dapat berfungsi dengan baik dan memberikan gambaran yang akurat tentang pencapaian kompetensi siswa.

Dalam mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) materi desain produk di SMKN 1 Jakarta, khususnya pada konsentrasi keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB) dan Teknik Konstruksi dan Perumahan (TKP), siswa membuat berbagai produk desain sebagai bagian dari proses pembelajaran. Pembelajaran menekankan kegiatan berbasis proyek yang menghasilkan produk nyata dan dikerjakan secara berkelompok. Tujuan pembuatan produk ini adalah untuk meningkatkan keterampilan desain, pemodelan, dan perencanaan yang berkaitan dengan industri konstruksi. Penggunaan kayu sebagai material konstruksi juga mendukung konsep arsitektur berkelanjutan melalui penggunaan bahan alami yang dapat diperbaharui (Addini dkk., 2024). Melalui studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti, ditemukan bahwa penilaian produk yang dilakukan oleh guru belum menggunakan alat penilaian kreativitas yang teruji validitas dan reliabilitasnya, sehingga penilaian masih bersifat subjektif. Kondisi ini memberikan konteks yang autentik untuk menilai kreativitas siswa melalui kualitas produk yang dihasilkan, khususnya dari aspek kebaruan, penyelesaian masalah, serta keterpaduan desain. Selain itu, ketersediaan produk karya siswa yang beragam dan sesuai dengan standar kompetensi keahlian memungkinkan penerapan CPAM sebagai instrumen penilaian kreativitas produk dilakukan secara objektif dan sistematis. Oleh karena itu, SMKN 1 Jakarta dinilai tepat dan representatif sebagai lokasi penelitian untuk mengkaji kreativitas produk siswa SMK pada bidang Teknologi Konstruksi dan Bangunan.

Penelitian yang dilakukan oleh Isrotun (2023) dengan subjek penelitian kepala sekolah dan guru menunjukkan bahwa instrumen penilaian kreativitas yang dikembangkan melalui pendekatan pembelajaran diferensiasi memiliki tingkat validitas yang tinggi. Penelitian lain yang dilakukan oleh Kholid dkk. (2023) mengemukakan bahwa instrumen yang dirancang untuk menilai berpikir kreatif siswa saat menulis teks bahasa Inggris telah menunjukkan tingkat validitas dan reliabilitas yang tinggi. Lalu penelitian yang dilakukan oleh (Fuji Lestari & Harjono, 2021) menunjukkan bahwa instrumen penilaian yang dikembangkan berupa produk instrumen penilaian untuk mengukur kreativitas siswa, memenuhi persyaratan sebagai instrumen yang sangat valid (nilai rata-

rata 3,4), kriteria kepraktisan sangat baik (nilai rata-rata 3), dan sangat efektif (88,88%). Berdasarkan tiga penelitian tersebut, fokus penelitian penerapan instrumen hanya terhadap guru, siswa Sekolah Dasar (SD) dan mata pelajaran umum. Namun, penelitian yang membahas penerapan instrumen CPAM pada materi desain produk di SMK terutama pada bidang keahlian Teknologi Konstruksi dan Bangunan masih terbatas. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Penerapan Instrumen *Creative Product Analysis Matrix* Pada Materi Desain Produk Untuk Menilai Kreativitas Siswa di SMKN 1 Jakarta”.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mendeskripsikan tingkat kreativitas siswa menggunakan instrumen *Creative Product Analysis Matrix* (CPAM) di SMK Teknologi Konstruksi dan Bangunan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, masalah yang diidentifikasi sebagai berikut:

1. Rendahnya kreativitas siswa, padahal kreativitas merupakan salah satu tuntutan pada pembelajaran abad 21.
2. Guru mengalami kesulitan dalam mengembangkan dan menerapkan perangkat penilaian kreativitas karena keterbatasan waktu dan beban mengajar.
3. Guru masih menggunakan penilaian yang bersifat subjektif dalam menilai kreativitas siswa pada materi desain produk di SMKN 1 Jakarta.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah ditentukan dalam penelitian ini, peneliti membatasi masalah sebagai berikut :

1. Subjek penelitian ini dibatasi pada siswa kelas XI bidang keahlian Teknologi Konstruksi dan Bangunan di SMKN 1 Jakarta.

2. Objek penelitian ini berfokus pada materi pembelajaran Desain Produk pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan.
3. Penilaian yang dilakukan melalui produk yang dihasilkan secara berkelompok.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah yang akan diteliti pada penelitian ini adalah “Seberapa besar tingkat kreativitas siswa pada materi desain produk yang dinilai menggunakan instrumen *Creative Product Analysis Matrix (CPAM)* di SMK Teknologi Konstruksi dan Bangunan?”

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah menganalisis dan mendeskripsikan tingkat kreativitas siswa menggunakan instrumen *Creative Product Analysis Matrix (CPAM)* di SMKN 1 Jakarta.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi konseptual bagi perkembangan ilmu pengetahuan, terutama dalam bidang pendidikan vokasi dan penilaian kreativitas produk. Dengan menggunakan CPAM sebagai alat penilaian, penelitian ini berkontribusi pada penelitian teknik evaluasi produk yang tidak hanya menganalisis unsur-unsur teknis, tetapi juga kreativitas, kebaruan, dan pemecahan masalah secara sistematis dan kuantitatif. Selain itu, temuan penelitian ini dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan teori penilaian produk kreatif dalam konteks pembelajaran abad 21, yang menuntut kemampuan berpikir kritis dan kreatif pada siswa.

1.6.2 Manfaat Praktis

1.6.2.1 Bagi Siswa

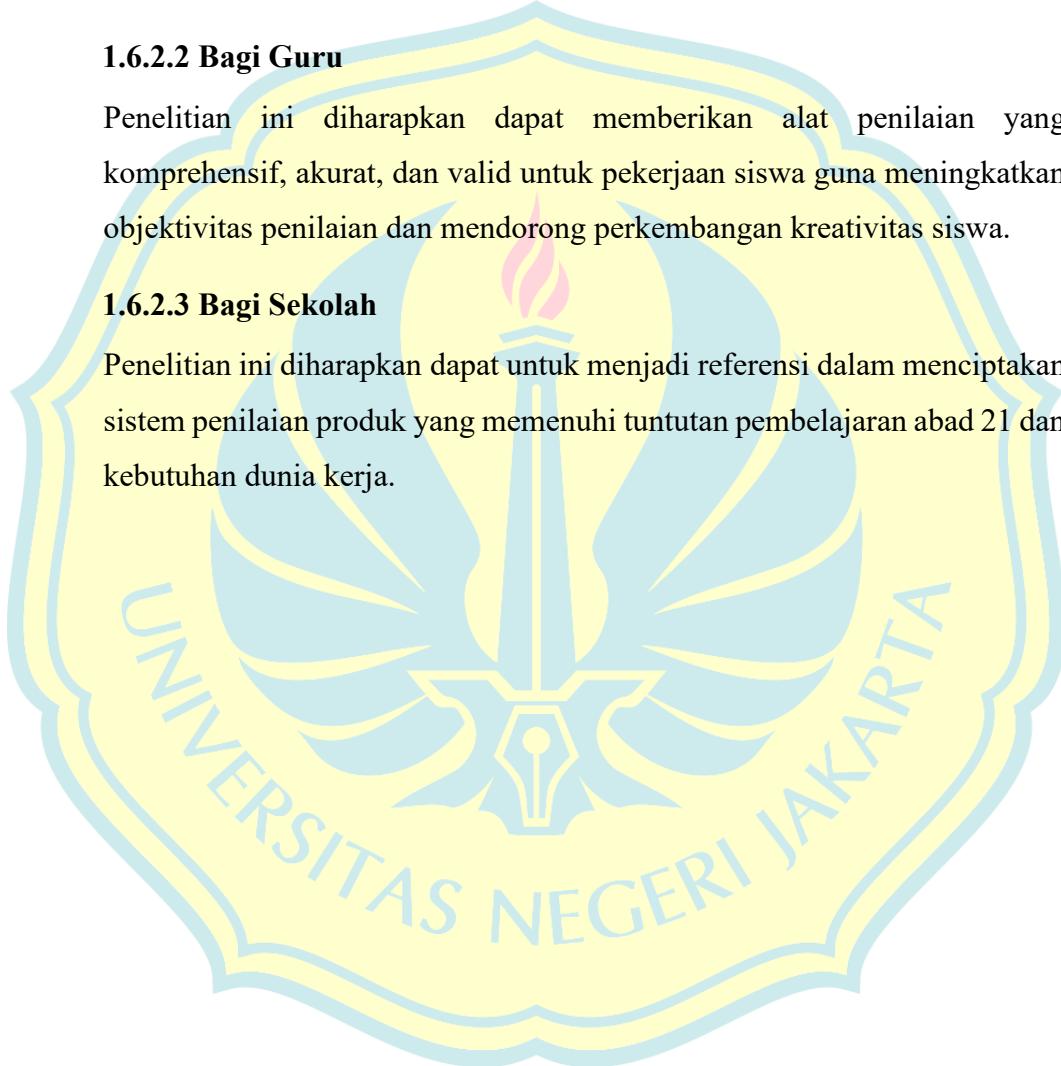
Hasil penelitian ini diharapkan dapat mendorong peningkatan kreativitas dan produk berkualitas tinggi dengan menggunakan penilaian yang lebih adil dan dapat diukur.

1.6.2.2 Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan alat penilaian yang komprehensif, akurat, dan valid untuk pekerjaan siswa guna meningkatkan objektivitas penilaian dan mendorong perkembangan kreativitas siswa.

1.6.2.3 Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat untuk menjadi referensi dalam menciptakan sistem penilaian produk yang memenuhi tuntutan pembelajaran abad 21 dan kebutuhan dunia kerja.



Intelligentia - Dignitas