

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan dunia pendidikan di era revolusi industri 4.0 memerlukan evaluasi pembelajaran yang kreatif. Evaluasi bukan hanya untuk menilai hasil akhir, tetapi juga menjadi dasar dalam pengambilan keputusan, pembuatan kebijakan, dan perencanaan kegiatan pembelajaran selanjutnya. Hal ini mencakup penentuan apakah suatu metode pembelajaran perlu dipertahankan, diperbaiki, atau dihentikan (Ramadhani dkk., 2023). Dalam pendidikan, evaluasi sangat luas cakupannya, meliputi berbagai aspek, mulai dari penilaian peserta didik, pengukuran, pengujian, hingga evaluasi program dan kurikulum (Af'idah & Jaedun, 2020). Evaluasi pembelajaran sering kali disamakan dengan ujian, padahal keduanya tidak sepenuhnya memiliki makna yang sama. Kekeliruan ini menimbulkan tantangan tersendiri, terutama bagi guru di sekolah inklusi yang mengajar peserta didik dengan beragam kemampuan dan kebutuhan khusus. Pemahaman guru terkait konsep-konsep dasar evaluasi pembelajaran sangat diperlukan agar guru dapat merancang pembelajaran yang sesuai bagi setiap peserta didik, termasuk pendidikan pada sekolah inklusi yang melibatkan Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) untuk belajar bersama peserta didik reguler di ruang kelas yang sama (Sakiinatullaila dkk., 2020).

Pendidikan inklusi bertujuan untuk menyediakan kesempatan belajar yang setara bagi semua peserta didik, termasuk mereka yang memiliki kebutuhan khusus

(Suryadi dkk., 2023). Namun, pengembangan sekolah inklusi di tingkat SMK (Sekolah Menengah Kejuruan) menghadapi tantangan yang cukup kompleks, terutama dalam menyelaraskan kurikulum dan pembelajaran inklusif dengan tuntutan dunia industri yang cenderung lebih menekankan pada keterampilan praktis dan standar kompetensi tertentu. Melalui SMK khususnya sekolah-sekolah yang telah ditetapkan sebagai Pusat Keunggulan (PK) atau *Center of Excellence* (CoE), diharapkan bahwa mereka yang lulus telah memiliki keahlian yang memenuhi tuntutan sehingga dapat meningkatkan daya saing dan serapan lulusan di industri (Tessa & Humaedi, 2024). Kebutuhan industri yang terus berkembang, dengan fokus pada produktivitas dan efisiensi, sering kali menjadi hambatan dalam menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan dapat mengakomodasi keberagaman peserta didik. Selama peneliti mengikuti kegiatan asistensi mengajar pada sekolah yang menerapkan kurikulum merdeka, model pembelajaran *Problem-Based Learning* (PBL) diterapkan dalam proses pembelajaran, meskipun demikian kenyataannya banyak guru yang masih cenderung mengikuti pola pembelajaran konvensional. Ciri utama PBL mencakup pengajuan pertanyaan atau masalah, integrasi antar disiplin ilmu, penelitian yang autentik, serta penciptaan karya atau presentasi (Mahayukti dkk., 2020). Namun, dalam pelaksanaan PBL di kelas, tahapan pengajuan pertanyaan pemantik dan presentasi kerap diabaikan pelaksanaannya. Selain hal tersebut, ketersediaan waktu yang terbatas, kurangnya fasilitas pendukung serta perbedaan tingkat pemahaman awal peserta didik juga mengakibatkan model pembelajaran ini masih belum efektif saat diterapkan. Guru yang seharusnya menjadi fasilitator dalam PBL, sering kali terjebak dalam kebiasaan mengajar yang terbatas. Kurangnya kreativitas dan keberanian guru

untuk mencoba pendekatan baru menjadi salah satu faktor yang menghambat implementasi metode-metode pembelajaran inovatif ini (Khadijah & Salim, 2024).

Dunia pendidikan saat ini dihadapkan pada tantangan mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah, yang penting untuk abad 21 (Mahayukti dkk., 2013). Matematika merupakan salah satu pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan tersebut. Upaya meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di setiap jenjang pendidikan menjadi bagian penting untuk mempersiapkan individu dengan kemampuan berpikir kritis dan kreatif yang mampu menyelesaikan masalah (Suryawan & Sariyasa, 2018). Esensi pembelajaran matematika bukan hanya sekedar menentukan jawaban yang benar tetapi berpikir kreatif agar peserta didik mampu menyelesaikan masalah dalam kehidupan nyata (Mahayukti & Suweken, 2022). Berdasarkan pengamatan di lapangan, banyak guru matematika yang kurang kreatif dalam mengembangkan evaluasi pembelajaran inklusif. Mereka cenderung hanya menggunakan evaluasi konvensional, seperti tes tertulis dengan soal-soal rutin yang hanya mengukur kemampuan kognitif tingkat rendah. Evaluasi yang sama diterapkan pada peserta didik ABK dan peserta didik reguler, meskipun ABK seringkali kesulitan memahami soal. Hal ini menyebabkan mereka hanya menyalin soal tanpa memberikan jawaban yang tepat, menyulitkan guru dalam mengoreksi (Sakiinatullaila dkk., 2020). Selain itu, ABK tidak didampingi guru pendamping selama ujian, membuat mereka kebingungan. Menurut Mufidah dkk. (2021) evaluasi yang tidak relevan dengan kompetensi ABK dapat menurunkan perhatian, konsentrasi, dan rasa percaya diri mereka, sehingga menghambat optimalisasi potensi mereka. ABK juga membutuhkan waktu lebih lama untuk beradaptasi dengan soal-soal baru dalam proses evaluasi. Sementara itu,

berdasar pada hasil observasi di SMK Negeri 3 Singaraja, saat pelaksanaan evaluasi pembelajaran matematika ABK sering kesulitan jika diberikan soal yang sama seperti peserta didik reguler, sehingga target pembelajaran untuk mereka diturunkan. “Untuk ABK, saya menggunakan pendekatan yang sama dengan peserta didik reguler lainnya, hanya tingkat kesulitan materi dan soal dibuat berbeda, tentunya lebih mudah,” ungkap salah satu guru. Menurut Mansur (2019), evaluasi yang tidak sesuai dengan kemampuan ABK dapat menghambat pencapaian standar kelulusan mereka. Beberapa guru matematika di sekolah inklusi jenjang SMK-PK di Kabupaten Buleleng juga mengungkapkan bahwa mereka kurang memahami bagaimana evaluasi pembelajaran untuk ABK pada implementasi pendidikan inklusi. Kajian lebih lanjut terkait pendekatan evaluasi pembelajaran matematika juga masih jarang dilakukan di kabupaten Buleleng. Oleh karena itu, penelitian serta upaya peningkatan kreativitas guru dalam merancang evaluasi pembelajaran matematika menjadi hal krusial untuk dilakukan. Untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan desain pendekatan yang memungkinkan penggunaannya menyelesaikan masalah dengan lebih kreatif salah satunya dengan *Design Thinking*. *Design Thinking* adalah pendekatan dalam menyelesaikan masalah yang menekankan pada empati, kolaborasi, dan kreativitas (Djamaris, 2023). *Design Thinking* memiliki cakupan yang sangat luas dan universal dimana pendekatan ini dapat menangani hampir semua jenis masalah dalam ranah apapun (Dell’Era dkk., 2020). Meskipun sangat efektif dalam konteks profesional, penerapan *Design Thinking* dalam pendidikan bisa menjadi tantangan karena kompleksitas proses dan kebutuhan waktu yang signifikan. Untuk menjadikan prinsip-prinsip *Design Thinking* lebih mudah diterapkan dalam lingkungan

pembelajaran, konsep ini sering disederhanakan menjadi apa yang dikenal sebagai *Design for Change*.

Design for Change adalah adaptasi dari *Design Thinking* yang dirancang khusus untuk memenuhi kebutuhan pendidikan dengan menanamkan pola pikir “aku bisa” pada setiap anak. Pendekatan *Design for Change* menyederhanakan prinsip-prinsip utama *Design Thinking* dengan menerapkan proses FIDS (*Feel, Imagine, Do, dan Share*) agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik (*Design for Change*, 2024). Implementasi pendekatan *Design for Change* dalam evaluasi pembelajaran telah diteliti oleh Lin (2021) yang mengindikasikan bahwa pendekatan *Design for Change* efektif dalam membawa pendekatan *Design Thinking* dalam ranah pendidikan. Penelitian Fitroh & Mayangsari (2017) memperoleh hasil bahwa pendekatan *Design for Change* sangat efektif dalam mengembangkan kreativitas. Menurut Suharyati dkk. (2019) peningkatan kreativitas berperan penting pada peningkatan kompetensi pedagogik guru dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran. Namun dari berbagai penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, pendekatan *Design for Change* biasanya hanya diterapkan dalam konteks pembelajaran umum atau proyek sosial. Penelitian yang mengkaji pendekatan *Design for Change* dalam konteks evaluasi pembelajaran matematika belum dieksplorasi. Menurut Suharyati dkk. (2019), pendekatan *Design for Change* dengan unsur kreativitas sebagai salah satu elemen utamanya dirasa tepat untuk diterapkan khususnya dalam pembelajaran matematika yang membutuhkan kemampuan berpikir kreatif. Oleh karena itu, penelitian ini dapat menjadi kontribusi baru dalam bidang pendidikan inklusi, terutama dalam menemukan pendekatan yang lebih kreatif dan adaptif dalam pembelajaran matematika. Di

samping hal tersebut, kreativitas guru dalam evaluasi pembelajaran matematika, khususnya di sekolah inklusi, masih jarang diteliti, padahal kreativitas guru sangat berperan penting dalam mengembangkan evaluasi pembelajaran sehingga mampu mengakomodasi beragam kebutuhan peserta didik (Purwowidodo & Zaini, 2023). Penelitian ini akan memberikan kontribusi untuk memahami bagaimana guru dapat mengembangkan metode evaluasi yang lebih inklusif, kreatif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik yang beragam di SMK-PK melalui pendekatan *Design for Change*.

Berdasarkan Surat Keputusan Direktorat Jendral Pendidikan Vokasi tahun 2021 – 2024, Kabupaten Buleleng memiliki SMK-PK terbanyak di Provinsi Bali atau sekitar 28%. Data awal penelitian ini diambil dari 8 sekolah inklusi jenjang SMK-PK di Kabupaten Buleleng. Dengan mengacu pada survei awal terhadap guru matematika yang berjumlah 42 orang, sebanyak 83,3% guru menyatakan bahwa mereka belum terampil dalam menyusun soal evaluasi dengan pendekatan *Design for Change*. Sementara itu hanya 16,7% guru yang sudah terampil dalam menyusun soal evaluasi dengan pendekatan tersebut. Sebagian guru menyatakan bahwa mereka belum mengetahui terkait pendekatan *Design for Change*. Salah satu guru berkata, “Saya sangat belum memahami konsep evaluasi pembelajaran matematika berbasis *Design Thinking* dengan pendekatan *Design for Change*”. Lebih lanjut, seorang guru lainnya mengungkapkan, “Secara umum saya baru mengetahui konsep evaluasi pembelajaran matematika berbasis *Design Thinking* dengan pendekatan *Design for Change*, untuk itu besar kiranya diadakan *workshop* atau webinar terkait evaluasi tersebut”. Sementara itu menurut hasil wawancara dengan beberapa guru, mereka mengungkapkan bahwa kreativitas guru dalam

melaksanakan evaluasi pembelajaran matematika masih perlu ditingkatkan. Tidak sedikit guru yang hanya sekedar mengambil soal dari internet, buku, dan sumber lainnya dalam melaksanakan evaluasi. Namun meskipun demikian, kesadaran guru akan pentingnya kreativitas dalam mengembangkan evaluasi pembelajaran cukup tinggi. Seiring dengan berkembangnya zaman dan teknologi, guru telah mencoba mencari berbagai upaya dalam meningkatkan kreativitas.

Kreativitas guru dalam pengajaran berpengaruh besar terhadap kemajuan pendidikan, meningkatkan kemampuan peserta didik dalam merespons dan menghadapi tantangan, serta memperkuat minat belajar mereka (Haloho dkk., 2023). Sebaliknya, kurangnya kreativitas guru dapat menyebabkan kurangnya motivasi peserta didik dan membuat mereka merasa bosan dengan materi yang disampaikan, karena penyampaian yang tidak menarik (Rohima, 2023). Ditinjau dari pelaksanaan kegiatan evaluasi pembelajaran yang telah dilaksanakan, dalam mengimplementasikan langkah penerapan *Design for Change*, guru sudah mengenal beberapa istilah dalam tahapan *Design for Change* dan cukup sering menerapkan fase *Imagine* dan *Do* di kelas, namun masih belum terdapat fase *Feel* dan *Share* untuk dapat dikatakan telah menerapkan evaluasi dengan *Design for Change*. Oleh karena itu, perlu dilaksanakan penelitian terlebih dahulu terkait sejauh mana pendekatan *Design for Change* ini telah dipahami oleh para guru matematika, sejauh mana konsep dasar terkait evaluasi pembelajaran telah dipahami guru, dan bagaimana pengaruhnya terhadap kreativitas guru. Dengan memahami pendekatan *Design for Change* dan konsep evaluasi pembelajaran, diharapkan sejalan dengan peningkatan kreativitas guru dalam mengembangkan evaluasi pembelajaran matematika. Dengan demikian, peneliti mengangkat

penelitian yang berjudul “**Pengaruh Pemahaman Pendekatan *Design for Change* dan Konsep Evaluasi terhadap Kreativitas Guru dalam Mengembangkan Evaluasi Pembelajaran Matematika Sekolah Inklusi SMK Pusat Keunggulan**”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka peneliti memperoleh beberapa masalah yang dapat diidentifikasi yaitu sebagai berikut.

1. Evaluasi pembelajaran matematika sebagian besar masih menggunakan cara konvensional berupa tes tertulis yang kurang relevan jika diterapkan pada ABK.
2. Kurangnya kompetensi guru dalam mengembangkan evaluasi pembelajaran matematika yang kreatif dan dapat mengakomodasi berbagai kebutuhan belajar peserta didik di SMK-PK di Kabupaten Buleleng.
3. Pendekatan *Design for Change* belum banyak diketahui meskipun beberapa guru telah menerapkan sintaks serupa dengan *Design for Change* namun evaluasi pembelajaran matematika dengan *Design for Change* belum sepenuhnya terlaksana.
4. Salah satu dari 4 kompetensi utama guru yaitu kompetensi pedagogik yang meliputi menyelenggarakan penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar memerlukan upaya peningkatan dalam kreativitasnya.

1.3 Pembatasan Masalah

Dengan mempertimbangkan rumusan masalah dan tujuan penelitian, maka dianggap perlu untuk membatasi masalah agar penelitian ini lebih fokus dan tidak

menyimpang dari tujuan pembahasan. Oleh karena itu, peneliti membatasi ruang lingkup penelitian sebagai berikut.

1. Penelitian berfokus pada kompetensi pedagogik guru berupa kreativitas guru dalam mengembangkan evaluasi pembelajaran matematika.
2. Pelaksanaan penelitian ini berfokus pada Sekolah Inklusi jenjang SMK yang telah ditetapkan sebagai sekolah Pusat Keunggulan berdasarkan data pada Surat Keputusan Direktorat Jendral Pendidikan Vokasi, Kemendikbudristek tahun 2021 sampai tahun 2024.
3. Populasi dan sampel penelitian adalah guru matematika di sekolah inklusi jenjang SMK-PK yang berada di Kabupaten Buleleng sebagai kabupaten dengan jumlah SMK-PK terbanyak di Provinsi Bali.
4. Sebagai efisiensi jumlah penggunaan kata pada judul penelitian, maka judul penelitian disederhanakan menjadi “Pengaruh Pemahaman Pendekatan *Design for Change* dan Konsep Evaluasi terhadap Kreativitas Guru dalam Mengembangkan Evaluasi Pembelajaran Matematika Sekolah Inklusi SMK Pusat Keunggulan” sebagaimana judul ini dimaksudkan untuk meneliti terkait Pengaruh Pemahaman Pendekatan *Design for Change* dan Konsep Dasar Evaluasi Pembelajaran terhadap Kreativitas Guru dalam Mengembangkan Evaluasi Pembelajaran Matematika di Sekolah Inklusi jenjang SMK Pusat Keunggulan yang berada di Kabupaten Buleleng.

1.4 Rumusan Masalah

Dengan mempertimbangkan latar belakang yang telah diuraikan, masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut.

1. Apakah terdapat pengaruh pemahaman pendekatan *Design for Change* terhadap kreativitas guru dalam mengembangkan evaluasi pembelajaran matematika sekolah inklusi jenjang SMK-PK di Kabupaten Buleleng?
2. Apakah terdapat pengaruh pemahaman konsep dasar evaluasi pembelajaran terhadap kreativitas guru dalam mengembangkan evaluasi pembelajaran matematika sekolah inklusi jenjang SMK-PK di Kabupaten Buleleng?
3. Apakah terdapat pengaruh secara simultan antara pemahaman pendekatan *Design for Change* dan konsep dasar evaluasi pembelajaran terhadap kreativitas guru dalam mengembangkan evaluasi pembelajaran matematika sekolah inklusi jenjang SMK-PK di Kabupaten Buleleng?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh pemahaman pendekatan *Design for Change* terhadap kreativitas guru dalam mengembangkan evaluasi pembelajaran matematika sekolah inklusi jenjang SMK-PK di Kabupaten Buleleng.
2. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh pemahaman konsep dasar evaluasi pembelajaran terhadap kreativitas guru dalam mengembangkan evaluasi pembelajaran matematika sekolah inklusi jenjang SMK-PK di Kabupaten Buleleng.
3. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh secara simultan antara pemahaman pendekatan *Design for Change* dan konsep dasar evaluasi pembelajaran terhadap kreativitas guru dalam mengembangkan evaluasi

pembelajaran matematika sekolah inklusi jenjang SMK-PK di Kabupaten Buleleng.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari adanya penelitian ini antara lain sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis, hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat pada pengembangan ilmu pengetahuan terkhusus dalam menganalisis pengaruh pemahaman pendekatan *Design for Change* dan konsep dasar evaluasi pembelajaran terhadap kreativitas guru dalam mengembangkan evaluasi pembelajaran matematika sekolah inklusi jenjang SMK-PK di Kabupaten Buleleng. Selain itu, diharapkan hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian-penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pemahaman pendekatan *Design for Change*, konsep dasar evaluasi pembelajaran, dan kreativitas guru dalam mengembangkan evaluasi pembelajaran matematika.

1.6.2 Manfaat Praktis

- 1) Bagi Guru
 - a. Membantu memberikan pemahaman pada guru tentang pentingnya *Design for Change* dan konsep dasar evaluasi pembelajaran dalam meningkatkan kreativitas mereka dalam mengembangkan evaluasi pembelajaran matematika.
 - b. Menginspirasi guru dalam merancang evaluasi pembelajaran matematika yang lebih bermakna dan relevan dengan kebutuhan peserta didik, menyesuaikan

dengan karakteristik sekolah inklusi dan mendukung pengembangan kemampuan Peserta didik.

- c. Mendukung guru untuk menjadi agen perubahan di sekolah dengan menerapkan pendekatan *Design for Change* dalam pembelajaran, mendorong inovasi dan meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah inklusi.

2) Bagi Instansi Pendidikan

- a. Menjadi Hasil penelitian dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam pengembangan kurikulum yang lebih inovatif dan inklusif, yang mendukung penerapan *Design for Change* dan konsep dasar evaluasi pembelajaran.
- b. Instansi pendidikan dapat menggunakan hasil penelitian untuk meningkatkan kualitas guru melalui program pelatihan dan pengembangan yang lebih terarah dan efektif.
- c. Hasil penelitian dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah inklusi, khususnya dalam bidang matematika.

3) Bagi Peserta didik

- a. Peserta didik dapat merasakan manfaat dari evaluasi yang lebih kreatif dan inovatif, yang dirancang dengan pendekatan *Design for Change*, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna.
- b. Peserta didik dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif melalui evaluasi yang dirancang dengan pendekatan *Design for Change*.
- c. Peserta didik dengan kebutuhan khusus dapat merasakan kesempatan belajar yang lebih baik dan mendapatkan layanan pendidikan yang lebih inklusif.

4) Bagi Pemerintah

- a. Hasil penelitian dapat menjadi bahan pertimbangan dalam merumuskan kebijakan yang mendukung pengembangan pendidikan inklusif di SMK-PK di Kabupaten Buleleng.
- b. Penelitian ini dapat membantu pemerintah dalam memperkuat peran SMK-PK sebagai pusat keunggulan dalam bidang pendidikan, khususnya dalam mengembangkan program pembelajaran matematika yang inovatif dan inklusif.
- c. Pemerintah dapat menggunakan hasil penelitian untuk mengembangkan program pelatihan dan pengembangan guru yang lebih efektif, khususnya dalam meningkatkan kreativitas guru dalam mengembangkan evaluasi pembelajaran matematika di sekolah inklusi.

