

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Program edisi kedelapan yang dikeluarkan pada 17 Maret 2021 oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi sebagai Merdeka Belajar adalah program SMK PK atau SMK Pusat Keunggulan. Program ini ditunjukkan untuk SMK negeri atau swasta yang memiliki *Teaching Factory* (Wahjusaputri et al., 2021). Direktorat Pembinaan SMK tahun 2008 mengatakan, *Teaching Factory* (TeFa) adalah pengintegrasian proses pembelajaran untuk membuat barang atau jasa yang bernilai jual dan menghasilkan nilai tambah bagi sekolah. Artinya, siswa pendidikan vokasi dilatih untuk berwirausaha selain menjadi siap untuk bekerja di lingkungan kerja industri (Akyuwen et al., 2023). Kemdikbud Republik Indonesia pada Juli 2022 menyatakan bahwa, *Teaching Factory* (TeFa) merupakan suatu pembelajaran di SMK yang khusus bergerak di bidang produksi atau jasa dengan menggunakan acuan standar serta prosedur yang berlaku di dunia industri. Pembelajaran ini dilaksanakan dalam suasana yang menyerupai kondisi di dunia industri. Untuk memastikan lulusan layak dengan kebutuhan industri, TeFa membutuhkan kerja sama antara pihak sekolah dan industri.

Upaya meningkatkan kualitas pendidikan vokasi program Pusat Keunggulan dapat dilakukan dengan menciptakan keseimbangan antara SMK dan dunia kerja dan dunia industri, yang dilalui dengan pelaksanaan *link and match 8+i* (Kemdikbudristek, 2021). Program pusat keunggulan juga mendukung kesetaraan aksesibilitas dengan kurikulum yang beragam sehingga memiliki keselarasan dengan pendidikan inklusi yang khasnya adalah memiliki anak berkebutuhan khusus. Pendidikan inklusif adalah penyelenggara pendidikan yang menggabungkan pendidikan luar biasa dengan pendidikan reguler di dalam sebuah satu sistem pendidikan (Sukardari, 2019). Adanya program pusat keunggulan inilah, dijadikan alternatif bagi para orang tua untuk mendidik anaknya melalui sekolah reguler (Ulva & Amalia, 2020). Sehingga anak berkebutuhan khusus

(ABK) memiliki kesempatan mengikuti pembelajaran dengan satu lingkungan pendidikan bersama anak pada umumnya secara serentak mudah direalisasikan. Akan tetapi, sulitnya dalam memperoleh pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan sekolah banyak dialami siswa berkebutuhan khusus, bahkan pembelajaran di kelas menjadi tidak optimal.

Dalam pendidikan biasanya terdapat pembelajaran yang tidak mudah untuk direalisasikan penerapannya atau tujuannya. Salah satunya pembelajaran matematika yang sering memiliki stigma mata pelajaran yang sulit dalam ABK usia dini mengenai konsep dasar berhitung, sedangkan ABK dewasa terdapat pada pemecahan masalah berhitung berkonteks dunia nyata (Ulva & Amalia, 2020). Syarifah & Sumardi (2015) mengatakan “Pembelajaran matematika adalah proses mengembangkan kemampuan berpikir siswa dalam memecahkan masalah melalui proses interaksi antar komponen belajar. Masalah kehidupan sehari-hari atau fenomena akan lebih mudah dan bermakna dipelajari dalam pembelajaran matematika” (Pratiwi et al., 2020). Kemampuan dalam menyelesaikan masalah adalah hal yang sangat penting bagi siswa karena mereka mendapatkan pengalaman dan menggunakan pengetahuan serta keterampilannya untuk menerapkan di kehidupan nyata (Siswanto & Meiliasari, 2024). Oleh karena itu, kesulitan tidak hanya dialami siswa saja, namun banyak juga pengajar yang memiliki kesulitan tersendiri dalam mengajarkan matematika dengan beragamnya siswa. Apalagi pada sekolah kejuruan, siswa lebih fokus dengan keahlian yang dimiliki sehingga pembelajaran matematika di kelas tidak begitu diperhatikan. Sehingga, tugas guru sebagai pendidik adalah menjadi fasilitator yang membimbing siswa ke arah penciptaan pengetahuan terhadap diri mereka sendiri.

Menurut UU RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS), Pasal 40 Ayat (2) mengatur bahwa salah satu kewajiban utama pendidik dan tenaga kependidikan, khususnya guru, merupakan pencipta lingkungan pembelajaran yang penuh makna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan interaktif (Rezkie & Rivilla, 2017). Karenanya pemahaman siswa sangat dipengaruhi oleh kreativitas mengajar seorang guru. Begitu juga seorang guru mengetahui tercapainya suatu pembelajaran dilakukan dengan cara evaluasi, untuk memperoleh informasi sebagai pertimbangan dalam merencanakan program

pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa. Menurut Marzuki & Yunita (2023) berpendapat bahwa, evaluasi merupakan sebuah proses untuk menentukan nilai dari bermacam aspek mengenai pembelajaran, penetapan nilai dan cakupan segala sesuatu terkait proses pembelajaran (Prayekti, 2024). Maka dari itu, kreativitas guru memiliki peranan penting dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran. Beberapa cara yang dapat dilakukan guru yaitu antara lain: 1) memberikan apresiasi terhadap hasil pemikiran kreatif siswa, 2) mengapresiasi berbagai hal yang diajukan siswa seperti pertanyaan, solusi, gagasan 3) menunjukkan kepada siswa bahwa gagasan yang diajukan bernilai dengan cara mendengarkan dan mempertimbangkan pendapat mereka (Relisa et al., 2019).

Disisi lain dalam evaluasi pembelajaran matematika, terkadang guru masih belum menemukan solusi yang inovatif dan sederhana untuk diterapkan kepada anak biasa maupun anak berkebutuhan khusus. Penilaian terhadap hasil belajar siswa diatur dalam Permendikbud Nomor 66 Tahun 2013, yang mencakup tiga aspek utama: sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Evaluasi sikap dapat dilakukan melalui metode observasi, penilaian diri, evaluasi oleh teman sejawat, dan penugasan. Dalam hal pengetahuan, pendidik mengimplementasikan tes tertulis, tes lisan, dan penugasan. Sementara keterampilan dilakukan penilaian melalui evaluasi kinerja, di mana siswa diharuskan untuk menunjukkan kompetensi tertentu melalui tes praktik, proyek, dan penilaian portofolio (Sugiyanto et al., 2015). Adanya kompetensi penilaian evaluasi tersebut, maka dalam implementasi kreativitasnya dalam mengevaluasi guru perlu melakukan metode pembelajaran yang relevan digunakan untuk memudahkan siswa biasa dan anak berkebutuhan khusus memecahkan masalah serta tercapainya hasil belajar. Salah satunya adalah pembelajaran berbasis *Design Thinking* dapat membantu guru meningkatkan keterampilan pemecahan masalah yang dihadapi siswa, sehingga melatih keterampilan berpikir siswa dalam melanjutkan dunia kerja/industri. *Design Thinking* adalah proses pembuatan ide dan inovasi baru yang digunakan guna melakukan pemecahan masalah serta dianggap alat yang baik pada abad 21 dalam proses pembelajaran (Luka, 2019). *Design thinking* merupakan proses yang kuat sebagai alternatif pemahaman dan pandangan terhadap suatu permasalahan, sehingga memberikan solusi kreatif dan pandangan baru terhadap aspek fisik dan

sosial kita. Pembelajaran berbasis *Design Thinking* ini mempunyai lima tahapan pembelajaran, yaitu: (1) *Empathize* (Empati), (2) *Define* (Penetapan), (3) *Ideate* (Ide), (4) *Prototype* (Prototipe), (5) *Test* (Uji coba).

Pada SMK Pusat Keunggulan, pembelajaran yang dilakukan yaitu mengkolaborasi pelajaran matematika dengan kompetensi keahlian yang ditekuni. Melalui pembelajaran dengan metode *Design Thinking*, siswa harus melewati proses eksplorasi ide yang panjang, sehingga implementasi kurikulum matematika jenjang SMK Pusat Keunggulan yang terjadi di lapangan belum optimal mendukung pendidikan inklusi, maka dalam pencapaian mengembangkan evaluasi pembelajaran matematika akan disederhanakan lagi pembelajaran berbasis *Design Thinking* menjadi pendekatan *Design for Change* (Widana, 2022). *Design for Change* adalah proses berpikir kreatif dan kolaboratif supaya siswa mendapatkan solusi inovatif dalam menyelesaikan masalah dan tantangan yang dihadapi sehari-hari (Wyrwicka & Chuda, 2019). Penyederhanaan ini memiliki rasa keramahan terhadap anak berkebutuhan khusus, dengan tahapan-tahapan pembelajaran yang lebih sederhana mampu membentuk siswa SMK yang siap kerja. Pendekatan *Design for Change* ini memiliki keselarasan dengan tujuan pendidikan inklusi, yang artinya memberikan peluang kepada semua siswa yang membutuhkan layanan khusus pendidikan mengikuti pembelajaran dalam satu kelas yang sama. Pembelajaran pendekatan *Design for Change* menurut Rahayu (2015) ini dilalui dengan proses FIDS, yaitu: (1) Tahap *Feel*, proses ini dimulai dengan menyoroti ketakutan ataupun permasalahan yang sedang dihadapi. (2) Tahap kedua *Imagine*, melibatkan sebuah penggambaran atau memberikan bayangan terkait apa yang seharusnya terjadi. Sebagai contoh, jika memiliki rasa pesimis, maka hal atau bayangan yang diciptakan adalah rasa optimisme. (3) Tahap ketiga *Do*, bertujuan untuk melaksanakan rencana dan mengimplementasikan solusi yang telah dipilih. (4) Tahap terakhir *Share*, berfokus pada berbagi pengalaman dan inspirasi mengenai cara mengatasi masalah dengan langkah-langkah yang telah dirancang (Fikri & Nurulhaq, 2023).

Dengan adanya pendekatan ini, guru dapat membimbing siswa khususnya anak berkebutuhan khusus untuk membangun kemampuan perubahan yang luar biasa. Implementasi tahapan pendekatan *Design for Change* yang dilakukan oleh

siswa tidaklah membutuhkan waktu yang lama. Namun, arahan dan pendampingan guru menjadi tugas yang berarti selama proses pendekatan ini (Dakwah et al., 2022). Melalui pendekatan *Design for Change*, guru maupun orang tua diharapkan mampu memberikan semangat “aku bisa” yang artinya melalui hal ini siswa berkesempatan untuk mengekspresikan berbagai ide atau gagasan serta menjalankan ide tersebut (Fitroh & Mayangsari, 2017). Dengan begitu, siswa akan menjadi lebih mandiri dalam menghadapi dan menyelesaikan suatu permasalahan yang memiliki hubungan dengan pelajaran matematika dengan potensi ahli yang dimiliki dan siswa didorong oleh motivasi untuk memperoleh kompetensi yang diinginkan guna mencapai tujuan pembelajaran (Rafika et al., 2017). Guru harus dapat merancang evaluasi yang tidak hanya menilai pemahaman siswa, tetapi juga mendukung kebutuhan individu mereka.

Hal lain yang perlu diperhatikan untuk mengoptimalkan evaluasi pembelajaran matematika adalah kemandirian dari guru itu sendiri. Dalam hal ini, guru harus mampu untuk membiasakan dirinya memiliki kemandirian dari dirinya sendiri selama melakukan evaluasi pembelajaran. Kemandirian guru menjadi faktor penting dalam mengembangkan evaluasi yang bersifat adaptif dan inklusif. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Budi Rianto dan Tatang Herman (2020), penerapan evaluasi yang efektif pada materi matematika memerlukan pemahaman mendalam dari guru mengenai kreativitas dan kemampuan dalam menciptakan instrumen evaluasi yang sesuai. Dengan kemandirian yang ada pada guru inilah, semua aspek yang diperlukan dalam upaya meningkatkan evaluasi pembelajaran dapat terlaksana secara optimal dengan menyelaraskan pada sekolah vokasi Pusat Keunggulan yang mengoptimalkan kesiapan kerja/dunia industri.

Berdasarkan uraian di atas, adanya dukungan melalui penelitian sebelumnya yang dilakukan Wan-Ting Lin (2021) dengan judul “*Design Thinking as an Educational Innovation Way: A Case Study of Design for Change Taiwan (DFC Taiwan)*”. Dari penelitian tersebut, menunjukkan hasil, yaitu 1) Hasil wawancara mengungkapkan bahwa mengevaluasi kinerja individu menggunakan model *Design Thinking* menghadirkan tantangan, terutama karena adanya aktivitas kelompok dan kolaborasi lintas disiplin. 2) Dalam penerapan rencana pembelajaran dan praktik yang dirancang dengan metode *Design for Change* Taiwan, setiap

peserta didik memiliki kesempatan untuk memiliki rencana pembelajaran (*lesson plan*) sendiri. Hal ini memungkinkan setiap peserta memiliki tanggung jawab individu meskipun mereka bekerja dalam kelompok secara kolaboratif. 3) Hasil penelitian menunjukkan bahwa para peserta memberikan respons positif terhadap program pelatihan *Design Thinking*, dengan sikap yang mendukung program tersebut.

Penelitian yang dilakukan Wan-Ting Lin ini memiliki kelebihan dan kelemahan dalam penerapannya. Adapun kelebihan pada penelitian tersebut, yaitu: 1) pendekatan yang inovatif, yaitu *Design Thinking*. 2) fokus pada *Design for Change Taiwan* memberikan contoh konkret tentang bagaimana *Design Thinking* dapat diterapkan dalam pendidikan, memberikan wawasan mendalam dari pengalaman nyata di lapangan. 3) Penelitian ini menggarisbawahi pentingnya kerja sama lintas disiplin, yang relevan dengan tuntutan dunia pendidikan dan pekerjaan saat ini. Adapun kelemahannya, yaitu: 1) Penelitian ini hanya berfokus pada konteks pendidikan di Taiwan, sehingga terdapat faktor-faktor yang tidak dapat diimplementasikan pada negara lain. 2) Proses evaluasi kinerja peserta didik cenderung subjektif, terutama karena penilaian dalam *Design Thinking* seringkali melibatkan elemen kreativitas dan kerja kelompok, yang sulit untuk dinilai secara kuantitatif. Adanya penelitian tersebut menunjukkan urgensi penelitian ini dilakukan untuk mengukur penyederhanaan *Design Thinking* menjadi *Design for Change* dalam mengembangkan evaluasi pembelajaran matematika pada pendidikan inklusi jenjang sekolah menengah kejuruan dengan program pusat keunggulan yang diterapkan pada sekolah tersebut. Dengan demikian, peneliti tertarik untuk mengkaji **“Pengaruh Pemahaman Pendekatan *Design for Change*, Konsep Evaluasi, dan Kreativitas Terhadap Kemandirian Guru Dalam Mengembangkan Evaluasi Pembelajaran Matematika Sekolah Inklusi Jenjang SMK Pusat Keunggulan”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Terkait latar belakang yang telah dipaparkan di atas, sehingga peneliti dapat mengidentifikasi beberapa masalah, yaitu sebagai berikut.

1. Para pendidik/guru umumnya masih monoton dalam melaksanakan evaluasi, sehingga kesulitan dalam mencapai keberhasilan yang baik pada anak reguler dan anak berkebutuhan khusus saat evaluasi pembelajaran.
2. Belum banyak diketahui tentang pendekatan *Design for Change* dalam mengembangkan evaluasi pembelajaran matematika, meskipun secara sengaja/tidak sengaja beberapa guru pernah menerapkan tahapan serupa, namun belum terlaksananya evaluasi pembelajaran matematika dengan pendekatan *Design for Change*.
3. Kompetensi guru berupa pemahaman konsep dasar evaluasi pembelajaran dalam mengembangkan evaluasi pembelajaran matematika belum optimal pada jenjang SMK Pusat Keunggulan.
4. Kemampuan guru dalam menyelaraskan pembelajaran matematika dengan potensi keahlian jurusan di SMK Pusat Keunggulan, diperlukannya kreativitas dan kemandirian guru agar meningkatkan inovasi baru pada saat pembelajaran sehingga sesuai dengan kompetensi keahlian siswa.

1.3 Pembatasan Masalah

Untuk menjaga kefokusannya dari penelitian ini, sehingga diberikan pembatasan-pembatasan masalah yang akan diteliti, adalah sebagai berikut.

1. Penelitian ini akan dilaksanakan pada SMK Pusat Keunggulan yang terdapat di provinsi Bali, dengan sebanyak 9 kabupaten.
2. Populasi penelitian merupakan guru mata pelajaran matematika di sekolah inklusi jenjang SMK Pusat Keunggulan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang yang ditulis oleh peneliti, maka dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

1. Apakah terdapat pengaruh langsung pemahaman pendekatan *Design for Change* terhadap kemandirian guru sekolah inklusi jenjang SMK Pusat Keunggulan di provinsi Bali?

2. Apakah terdapat pengaruh langsung pemahaman konsep dasar evaluasi pembelajaran terhadap kemandirian guru sekolah inklusi jenjang SMK Pusat Keunggulan di provinsi Bali?
3. Apakah terdapat pengaruh tidak langsung pemahaman pendekatan *Design for Change* terhadap kemandirian guru melalui kreativitas guru sekolah inklusi jenjang SMK Pusat Keunggulan di provinsi Bali?
4. Apakah terdapat pengaruh tidak langsung pemahaman konsep dasar evaluasi pembelajaran terhadap kemandirian guru melalui kreativitas guru sekolah inklusi jenjang SMK Pusat Keunggulan di provinsi Bali?
5. Apakah terdapat pengaruh secara simultan antara pemahaman pendekatan *Design for Change*, konsep dasar evaluasi pembelajaran, dan kreativitas guru terhadap kemandirian guru dalam mengembangkan evaluasi pembelajaran matematika sekolah inklusi jenjang SMK Pusat Keunggulan di provinsi Bali?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah dipaparkan di atas, adapun manfaat dari penelitian ini, yaitu sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh langsung pemahaman pendekatan *Design for Change* terhadap kemandirian guru sekolah inklusi jenjang SMK Pusat Keunggulan di provinsi Bali.
2. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh langsung pemahaman konsep dasar evaluasi pembelajaran terhadap kemandirian guru sekolah inklusi jenjang SMK Pusat Keunggulan di provinsi Bali.
3. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh tidak langsung pemahaman pendekatan *Design for Change* terhadap kemandirian guru melalui kreativitas guru sekolah inklusi jenjang SMK Pusat Keunggulan di provinsi Bali.
4. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh tidak langsung pemahaman konsep dasar evaluasi pembelajaran terhadap kemandirian guru melalui kreativitas guru sekolah inklusi jenjang SMK Pusat Keunggulan di provinsi Bali.
5. Untuk mengetahui pengaruh secara simultan antara pemahaman pendekatan *Design for Change*, konsep dasar evaluasi pembelajaran, dan kreativitas guru

terhadap kemandirian guru dalam mengembangkan evaluasi pembelajaran matematika sekolah inklusi jenjang SMK Pusat Keunggulan di provinsi Bali.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Berdasarkan tujuan yang ingin dicapai, terdapat manfaat yang diharapkan dari penelitian adalah sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoritis

- a. Sebagai tambahan wawasan dan memperdalam pengetahuan, khususnya mengenai pemahaman pendekatan *Design for Change* berbasis *Design Thinking* terhadap kemandirian guru dalam mengembangkan evaluasi pembelajaran matematika.
- b. Sebagai pengetahuan/pemahaman mendalam mengenai konsep dasar evaluasi pembelajaran di sekolah vokasi.
- c. Sebagai bahan informasi dari penerapan pendekatan *Design for Change* terhadap kemandirian guru dalam mengembangkan evaluasi pembelajaran matematika jenjang SMK Pusat Keunggulan di Provinsi Bali.

1.6.2 Manfaat Praktis

- 1) Bagi Guru
 - a. Dapat membagikan pemahaman guru mengenai pendekatan *Design for Change*, konsep dasar evaluasi pembelajaran, kreativitas guru untuk meningkatkan kemandiriannya dalam mengembangkan evaluasi pembelajaran matematika.
 - b. Dapat dijadikan sebuah inspirasi untuk seorang pendidik dalam merancang evaluasi pembelajaran melalui pendekatan *Design for Change*, dengan karakteristik sekolah inklusi dan meningkatkan kemampuan siswa pada pembelajaran matematika.
- 2) Bagi Sekolah
 - a. Bisa dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam mengembangkan kurikulum matematika yang inovatif dan inklusif pada pendidikan vokasi.

- b. Dapat mendorong para pendidik untuk menginovasi dan meningkatkan kualitas pendidikan melalui evaluasi dengan pendekatan *Design for Change*.

3) Bagi Siswa

- a. Siswa dapat berkesempatan untuk belajar yang lebih inovatif dan kolaboratif dengan fasilitas yang mendukung pembelajaran inklusif melalui pendekatan *Design for Change*.
- b. Siswa mampu meningkatkan kemampuannya untuk berpikir kritis serta kreatif melalui evaluasi dengan menggunakan pendekatan *Design for Change* yang didukung melalui kreativitas dan kemandirian guru yang baik dan efektif.

4) Bagi Peneliti

- a. Dapat menambah wawasan dalam mengkaji pendekatan *Design for Change*, konsep dasar evaluasi pembelajaran, dan kreativitas terhadap kemandirian guru dalam mengembangkan evaluasi pembelajaran matematika di sekolah inklusi jenjang SMK Pusat Keunggulan.
- b. Dapat dijadikan solusi dalam menganalisis evaluasi pembelajaran matematika di sekolah inklusi khususnya SMK Pusat Keunggulan dan sebagai bahan pertimbangan dalam menciptakan suatu karya selanjutnya.

