

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan abad ke-21 ialah keahlian berpikiran kritis juga efisien saat menjalani tahap belajar. Siswa tidak harus mengingat materi, namun perlu mempunyai keahlian menelaah yang kuat (Gunartha, 2024). Guna mencukupi keperluan abad ke-21, siswa wajib punya wawasan yang komprehensif, kontekstual, juga relevan. Hingga, mereka akan lebih siap menjalani banyak hambatan hidup di masa depan (Nurjanah et al., 2021). Marzano serta Pickering (1997) pada buku prosedur evaluasi Higher yang semuanya cepat. Pemakaian teknologi guna jaringan utama penggalian informasi, pengakumulasian pengetahuan, memaparkan banyak implikasi pada Pendidikan (Zain et al., 2023). Contoh cara pengoptimalan keahlian berpikiran kritis ialah dengan pengoptimalan evaluasi berfokus HOTS. Berlandaskan Kemendikbud (2017), selain wajib mematuhi konsep dasar penilaian, guna mencukupi tekanan abad ke-21, evaluasi belajar wajib bisa meninjau pemahaman siswa pada karakter, kompetensi, juga literasi, juga keahlian memaksimalkan tahap pola pikir tingkat tinggi. Sa'dijah et al (2021) menjabarkan jika HOTS begitu dibutuhkan di abad ke-21 ini.

Fluency Idea (kelancaran ide) ialah cara yang dipergunakan siswa guna memperoleh konsep orisinal guna membuat karya seni. Daya cipta siswa tampak

pada beragam ide yang mereka punya. Pembentukan konsep, atau *fluency Idea* (kelancaran ide), ialah prosedur pertama pada tahapan melukis, yang disertai siswa yang membuat sketsa. Guru bisa membimbing siswa memaksimalkan pemikiran juga imajinasi mereka serta lebih mudah mengekspresikan diri secara artistik dari karya seni mereka dengan membimbing mereka memaksimalkan karakter atau tema sepanjang periode curah pendapat ini. Hal ini searah pada gagasan jika (Suyadi 2014) yang menjabarkan jika keterkaitan diri pada seni bisa memaksimalkan spontanitas juga ekspresi diri, mengelola pengaruh variasi juga menggali persepsi juga solusi yang beragam. Hal ini searah pada pandangan (Suyadi 2014:171) yang menjabarkan jika keterkaitan diri pada seni bisa memaksimalkan spontanitas juga ekspresi diri, mengelola pengaruh bervariasi juga menggali persepsi juga solusi yang beragam.

Judgment ialah tahapan kognitif yang bersifat berkelanjutan, di mana individu secara aktif terlibat dalam memperoleh, mengevaluasi, dan menafsirkan informasi dari berbagai sumber. Proses ini tidak hanya terbatas pada penerimaan informasi awal, namun juga termasuk integrasi umpan balik dari tindakan yang telah dijalankan sebelumnya. Dengan kata lain, *judgment* melibatkan refleksi atas keputusan atau tindakan yang telah diambil, untuk kemudian dipergunakan sebagai dasar dalam membuat pertimbangan berikutnya. Melalui proses ini, individu mampu menimbang berbagai alternatif yang tersedia, mempertimbangkan konsekuensi dari setiap pilihan, serta menentukan apakah perlu bertindak, menunda tindakan, atau bahkan memilih untuk tidak bertindak sama sekali. Proses *judgment* ini juga tidak bersifat statis, melainkan terus berkembang seiring bertambahnya informasi yang diterima, baik dari pengalaman langsung, pengamatan, maupun komunikasi dengan

orang lain. Karenanya, *judgment* berfungsi pada tahapan membuat putusan yang rasional juga

bertanggung jawab, khususnya pada situasi yang kompleks dan penuh ketidakpastian.

Decision Making atau Pengambilan keputusan (Hayuningrat, 2018) jika umumnya rencana penuntasan persoalan lebih disebabkan gaya kognitif. Berlandaskan pandangan Rahmatina at al., (2014) Keahlian seseorang untuk menerima, memproses, dan bereaksi pada aktivitas kognitif dikenal gaya kognitifnya. Haloho (2016) menjabarkan jika gaya kognitif ada beberapa macam, yakni gaya kognitif *Field Independent* (FI) juga *Field Dependent* (FD). Berlandaskan pandangan Arifin (2015), serta siswa pada gaya kognitif (FD) membutuhkan penghargaan atau penguatan ekstrinsik serta lebih menyukai pembelajaran kelompok juga komunikasi yang sering dengan guru atau siswa lain, siswa dengan gaya kognitif (FI) umumnya lebih memilih untuk belajar dan bekerja secara mandiri. Berlandaskan pandangan Arifin (2015: 20-29), Sementara siswa dengan gaya kognitif (FD) biasanya lebih menyukai belajar kelompok dan interaksi yang sering dengan teman sebaya atau guru juga kerap memerlukan apresiasi atau penguatan ekstrinsik siswa pada gaya kognitif (FI) umumnya lebih memilih belajar sendiri dan bekerja secara mandiri. Sikap juga cara siswa dalam menuntaskan persoalan dikarenakan gaya kognitif mereka, siswa FD lebih menyukai belajar kelompok juga memerlukan bantuan orang lain, sedangkan siswa FI biasanya menjadi pembelajar yang mandiri. Agar mendapatkan pendidikan yang tepat dan efektif, sangatlah penting bagi siswa guna memahami gaya kognitif mereka.

Instrumen atau alat ukur secara umum merupakan alat yang dipergunakan

meninjau kejadian, baik alam atau sosial, yang ditinjau pada pengkajian. Berlandaskan pandangan Arikunto (2005), instrumen ialah alat bantu bagi pengkaji saat mengakumulasi data. Berlandaskan pandangan Scriven (1981) menjabarkan jika segala sesuatu yang dipergunakan menjalankan pengukuran disebut instrumen, juga sebelum dipergunakan, instrumen tersebut harus terlebih dahulu dikalibrasi atau divalidasi. Berlandaskan pandangan Hadjar (1999) menegaskan jika istilah instrumen pengkajian tidak hanya merujuk pada tes yang biasa dipergunakan menghitung kemampuan kognitif, namun juga mencakup alat ukur yang berupaya memperoleh informasi kuantitatif secara objektif perihal variasi sifat-sifat variabel. Berikutnya, Berlandaskan pandangan Djaali dan Muljono (2008) menjelaskan jika instrumen pengkajian ialah alat pengakumulasi data yang berfungsi mengatur mutu sebuah pengkajian, sebab keabsahan data begitu bergantung pada mutu instrumen dan prosedur pengakumulasi data yang dipergunakan.

Instrumen berfungsi merubah fakta menjadi data. Hingga, data yang diperoleh akan mencerminkan keadaan sebenarnya di lapangan secara akurat, asalkan instrumen tersebut bermutu baik, artinya, instrumen tersebut valid juga bisa diandalkan. Reliabilitas berkaitan dengan ketepatan dan konsistensi hasil pengukuran, serta validitas ialah jauhnya instrumen meninjau apa yang harus ditinjau (Mueller, 1986; Hadjar, 1999). Berlandaskan bentuknya, instrumen dibagi menjadi dua, yakni instrumen berjenis tes dan non-tes. Instrumen tes dirancang guna menghitung performa maksimal (*maximum performance*) dari individu, seperti tes prestasi belajar, tes inteligensi, tes bakat, dan tes kemampuan akademik. Berlandaskan pandangan Cronbach (1984), tes ialah tahapan sistematis guna

meninjau tingkah laku individu juga memaparkannya memakai skala angka atau sistem penggolongan, pada jawaban yang dikehendaki berupa benar atau salah.

Berlandaskan perolehan mengobservasi juga mewawancara di SD Negeri 1 Sari Mekar dijalankan rumusan berupa wawancara bersama guru, tujuan mewawancara ialah untuk menggali informasi perihal pemahaman guru terhadap pentingnya penilaian keahlian berpikir kreatif siswa, serta apakah sudah ada pemakaian instrumen untuk menilai *fluency idea, judgment, dan decision making*.

Dari perolehan mewawancara, sebagian besar guru menyatakan belum pernah mempergunakan instrumen penilaian khusus untuk ketiga aspek tersebut. Guru mengakui jika selama ini penilaian masih fokus pada hasil akhir atau jawaban siswa yang benar, dan belum secara sistematis menilai kemampuan berpikir kreatif atau proses pengambilan keputusan siswa.

Beberapa guru menyampaikan jika mereka pernah membagikan tugas yang mendorong siswa berpikir kreatif, seperti menuliskan banyak ide atau berdiskusi dalam kelompok. Namun, mereka tidak punya alat penilaian khusus untuk menilai kualitas ide atau proses pengambilan keputusan siswa. Para guru berharap adanya pengoptimalan instrumen yang dapat membantu menilai keahlian berpikir tingkat tinggi siswa dengan benar juga terukur.

Serta narasumber pada wawancara ini ialah wali kelas VI di SD Negeri 1 Sari Mekar. Serta hal-hal yang ditanyakan pada narasumber yakni perihal pemakaian instrumen penilaian *fluency idea, judgment, juga decision making* untuk siswa sekolah dasar. Tetapi fakta yang ada di lapangan justru menjabarkan hasil yang tidak sejalan. Berlandaskan perolehan mewawancara didapatkan jika saat belajar guru sudah membagikan instrumen penilaian namun instrumen ini hanya

mengarah ke asesmen siswa sedangkan untuk instrumen penilaian *fluency idea*, *judgment*, *decision making* belum terdapat di dalam proses instrumen penilaian. Hal ini berdampak terhadap, 1) Minimnya pengukuran kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa, tanpa pengoptimalan instrumen yang tepat guru akan kesulitan dalam mengidentifikasi sejauh mana siswa mampu memperoleh banyak ide (*Fluency idea*), mengevaluasi diri (*Judgment*), dan mengambil keputusan (*Decision Making*). 2) Pengoptimalan karakter dan *softskill* terhambat, *Decision making* dan *Judgment* merupakan bagian dari keterampilan hidup di abad 21, tanpa pengoptimalan instrumen ini, siswa cenderung kurang terlatih dalam berpikir reflektif dan bertanggung jawab atas pilihannya. 3) Tahap belajar kurang kontekstual dan inovatif, tanpa alat untuk menilai kreativitas dan pengambilan keputusan, pembelajaran lebih fokus pada aspek kognitif dasar (hafalan dan pemahaman) dan bukan pemecahan persoalan. Berlandaskan pandangan Kuntoro & Wardani (2020) harus dijalankan peninjauan yang sungguh bisa menghitung kompetensi sikap peserta didik yang sejenis instrumen.

Berlandaskan persoalan ini, alternatif yang diambil ialah menjalankan pengoptimalan instrumen *Fluency idea*, *Judgment*, *Decision Making* yang sesuai dengan kondisi dalam penilaian. Karena pengoptimalan instrumen *fluency idea*, *judgment*, *decision making* yakni hal penting dalam penilaian. Ketiga aspek ini sangat penting karena mampu mencerminkan keahlian seseorang saat memperoleh ide-ide dengan lancar, menilai situasi secara objektif, juga memutuskan dengan efektif. Dengan memperbarui instrumen supaya lebih searah pada realisasi di lapangan, penilaian yang dijalankan akan menjadi lebih relevan, kontekstual, dan mampu menangkap berbagai dinamika yang terjadi dalam proses berpikir dan

pengambilan keputusan.

Tujuan dari pengoptimalan instrumen ini juga berperan penting dalam memaksimalkan validitas dan reliabilitas hasil penilaian. Instrumen yang dirancang secara tepat tidak hanya membagikan visualisasi yang lebih akurat perihal kemampuan individu, namun juga mendukung proses identifikasi potensi serta area yang perlu dimaksimalkan. Hingga, data yang diperoleh dari penilaian tersebut bisa dipakai dengan maksimal guna mendukung pengoptimalan kompetensi, memaksimalkan kualitas kinerja, serta membantu organisasi dalam mengambil keputusan strategis berbasis data yang kuat dan terpercaya.

Pengoptimalan ini dijalankan melalui identifikasi indikator dari setiap konstruk, penyusunan butir soal yang kontekstual dan mudah dipahami, serta validasi oleh ahli untuk memastikan kesesuaian isi. Instrumen kemudian diuji coba, dirumuskan validitas dan reliabilitasnya, dan direvisi sebelum dipergunakan secara luas. Dengan instrumen ini, guru dapat membagikan umpan balik yang lebih spesifik dan bermakna, hingga siswa terbantu untuk memahami kesalahan dan memaksimalkan strategi berpikir yang lebih baik. Selain itu, hasil instrumen bisa dipergunakan menjadi landasan membuat rencana tahap belajar yang lebih efektif juga mendorong siswa berpikir kritis serta mandiri sejak dini.

Berlandaskan persoalan tersebut, diperlukan pengoptimalan instrumen

Fluency Idea, Judgment, dan Decision Making yang bisa dipergunakan meninjau keahlian siswa sekolah dasar secara lebih tepat. Instrumen yang dimaksimalkan dikehendaki mencukupi syarat-syarat valid, praktis, juga efektif hingga bisa membagikan informasi yang akurat perihal jenjang keahlian

siswa pada aspek *Fluency Idea*, *Judgment*, dan *Decision Making*. Informasi tersebut bisa dipakai guru menjadi landasan saat evaluasi dan menyusun tindak lanjut belajar yang searah pada keperluan siswa.

1.2 Identifikasi Masalah

Berlandaskan latar belakang ini, bisa diidentifikasi beberapa persoalan yang timbul pada tahap belajar yakni.

1. Belum dimaksimalkannya instrumen penilaian *fluency idea*, *judgment*, *decision making*.
2. Aspek penilaian guru masih berfokus pada asesmen siswa.
3. Minimnya pengukuran pada kemampuan berpikir kritis serta kreatif siswa.
4. Terhambatnya pengoptimalan karakter dan *softskill* siswa.

1.3 Pembatasan Masalah

Berlandaskan identifikasi persoalan yang sudah di paparkan hingga pengkaji memfokuskan pengkajian pada pengoptimalan instrumen untuk meninjau *fluency of ideas*, *judgment*, dan *decision making* pada siswa kelas VI sekolah dasar. Instrumen disusun berlandaskan konteks yang relevan dengan kehidupan siswa dan diuji dari aspek validitas isi, kepraktisan, dan efektivitasnya. Cakupan instrumen terbatas pada indikator tertentu dan pengujian dijalankan di wilayah terbatas, hingga belum dapat digeneralisasi secara luas.

1.4 Rumusan Masalah

Berlandaskan latar belakang persoalan, identifikasi persoalan juga divalidasi batasan persoalan tersebut, hingga rumusan persoalan pada pengkajian ini ialah.

1. Bagaimanakah validitas isi instrumen penilaian *fluency idea*, *judgment*, dan

decision making pada materi perubahan lingkungan untuk siswa kelas VI SD?

2. Bagaimanakah validitas butir instrumen penilaian *fluency idea, judgment*, dan *decision making* pada materi perubahan lingkungan untuk siswa kelas VI SD?
3. Bagaimanakah reliabilitas instrumen penilaian *fluency idea, judgment*, dan *decision making* pada materi perubahan lingkungan untuk siswa kelas VI SD?
4. Bagaimanakah kepraktisan instrumen penilaian *fluency idea, judgment*, dan *decision making* pada materi perubahan lingkungan untuk siswa kelas VI SD?

1.5 Tujuan Penelitian

Berlandaskan rumusan persoalan tersebut, hingga tujuan pengkajian ini ialah.

1. Mengetahui validitas isi instrumen penilaian *fluency idea, judgment*, dan *decision making* pada materi perubahan lingkungan untuk siswa kelas VI SD.
2. Mengetahui validitas butir instrumen penilaian *fluency idea, judgment*, dan *decision making* pada materi perubahan lingkungan untuk siswa kelas VI SD.
3. Mengetahui reliabilitas instrumen penilaian *fluency idea, judgment*, dan *decision making* pada materi perubahan lingkungan untuk siswa kelas VI SD.
4. Mengetahui kepraktisan instrumen penilaian *fluency idea, judgment*, dan *decision making* pada materi perubahan lingkungan untuk siswa kelas VI SD.

SD.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Berlandaskan pada tujuan pengkajian, perolehan pengkajian ini bisa berguna pada tahap belajar. Kegunaan tersebut ialah.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Kegunaan teoretis ialah kegunaan jangka panjang pada pengoptimalan teori belajar. Dengan teoretis perolehan pengkajian ini berguna pada pengoptimalan ilmu pendidikan yang terkait pada pengoptimalan instrumen *fluency idea, judgment*, juga *decision making* pada siswa sekolah dasar. Dari pengkajian ini, dikehendaki bisa membagikan partisipasi pemikiran juga memperbanyak ilmu pengetahuan pada pendidikan juga memperbanyak bahan bacaan perihal pengoptimalan instrumen penilaian.

1.6.2 Manfaat Praktis

Kegunaan praktis bisa membagikan efek langsung pada segenap komponen belajar. Kegunaan praktis yang dikehendaki dari pengkajian ini ialah.

a. Bagi siswa

Pengkajian ini dikehendaki membagikan kegunaan pada siswa dari pemakaian instrumen yang mampu meninjau kemampuan *fluency idea, judgment*, dan *decision making* secara lebih tepat. Hasil pengukuran tersebut dapat membagikan visualisasi perihal tingkat kemampuan yang dimiliki siswa hingga dapat menjadi bahan refleksi dalam tahap belajar.

b. Bagi guru

Pengkajian ini dikehendaki bisa membagikan manfaat bagi guru berupa

tersedianya instrumen penilaian *fluency idea*, *judgment*, dan *decision making* yang valid dan praktis. Instrumen tersebut dapat dipergunakan sebagai alat ukur untuk memperoleh informasi perihal kemampuan siswa hingga membantu guru dalam melaksanakan proses penilaian dan menyusun tindak lanjut pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

c. Bagi Kepala sekolah

Pengkajian ini dikehendaki dapat menjadi referensi bagi kepala sekolah dalam mendukung pelaksanaan penilaian yang lebih komprehensif di sekolah. Selain itu, instrumen yang dimaksimalkan dapat dipergunakan sebagai salah satu alternatif dalam memaksimalkan kualitas sistem evaluasi pembelajaran.

d. Bagi Pengkaji Lain

Pengkajian ini dikehendaki bisa menjadi sumber referensi juga kajian ilmiah pada pengkaji lain yang tertarik memaksimalkan instrumen penilaian pada bidang pendidikan, khususnya yang berkaitan dengan pengukuran kemampuan *fluency idea*, *judgment*, dan *decision making* siswa sekolah dasar.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Pada pengkajian pengoptimalan ini, memperoleh suatu produk yakni pengoptimalan instrumen *fluency ide*, *judgment* dan *decision making* untuk siswa. Berikut ialah spesifikasi produk yang dikehendaki, yakni.

1. Materi yang dipergunakan pada pengoptimalan instrumen ini ialah Perubahan Lingkungan.
2. Total parameter instrumen penilaian *fluency idea* yang dipergunakan ialah sepuluh indikator, serta banyak parameter instrumen penilaian *judgment* yang dipergunakan ialah sembilan indikator, juga banyak indikator instrumen

penilaian *decision making* yang dipergunakan ialah sembilan parameter.

3. Banyak butir instrumen penilaian *fluency idea* yang dipergunakan ialah tiga puluh butir, serta total butir instrumen penilaian *judgment* yang dipergunakan ialah tiga puluh butir, juga total butir instrumen penilaian *decision making* yang dipergunakan ialah tiga puluh butir.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Berikut ialah paparan perkiraan dari pengoptimalan instrumen penilaian *fluency idea*, *judgment*, *decision making* untuk siswa sekolah dasar kelas VI materi Perubahan Lingkungan.

1. Asumsi Pengoptimalan

- a. Siswa sudah punya pemahaman awal perihal materi perubahan lingkungan.
- b. Siswa mampu berpikir kreatif, kritis, dan logis sesuai dengan tahap perkembangan kognitif usia SD kelas VI.
- c. Instrumen yang dibuat dapat meninjau secara tepat aspek *Fluency idea*, *Judgment*, dan *Decision Making*.
- d. Guru atau pihak yang mempergunakan instrumen memahami petunjuk pemakaian dengan benar.
- e. Lingkungan pembelajaran mendukung siswa untuk berpikir bebas, kreatif, dan berani mengemukakan pendapat.

2. Keterbatasan Pengoptimalan

- a. Instrumen ini dirancang khusus untuk siswa kelas VI SD, hingga penerapannya di jenjang lain memerlukan penyesuaian.
- b. Ruang lingkup materi masih terbatas pada tema perubahan lingkungan

dalam IPAS, belum mencakup materi lainnya.

- c. Kemampuan siswa dalam mengemukakan ide dan mengambil keputusan berbeda-beda, hingga dapat memberi dampak keakuratan hasil penilaian.
- d. Validasi instrumen masih terbatas pada dengan total ahli tertentu, hingga diperlukan uji coba lebih luas untuk memperkuat validitas dan reabilitas instrumen.

1.9 Definisi Istilah

Guna mencegah kekeliruan pada pengkajian ini, hingga dibutuhkan pendefinisian istilah-istilah yang dipergunakan pada pengkajian. Adapun definisi istilah pada pengkajian ini ialah.

1. Berlandaskan pandangan Sugiyono (2015: 297) cara (*Research and Development*) atau pengkajian juga pengoptimalan ialah pengkajian yang guna membuat produk juga produk tersebut ditinjau keefektifannya. Cara yang dipergunakan ialah Pengkajian dan pengoptimalan (*Research and Development*) ialah tahapan supaya bisa memaksimalkan sebuah produk baru juga memperbaiki produk yang ada, yang harus dipertanggung jawabkan (Sukmadinata, 2015 :163). Serta berlandaskan pandangan Sugiyono (2015: 297) cara (*Research and Development*) atau pengkajian juga pengoptimalan yakni pengkajian yang dipergunakan supaya memperoleh produk dan produk tersebut ditinjau keefektifannya.
2. Instrumen atau alat ukur secara umum merupakan alat yang dipergunakan meninjau sebuah kejadian, baik alam atau sosial, yang ditinjau pada pengkajian. Berlandaskan pandangan Arikunto (2005), instrumen ialah

alat bantu bagi pengkaji saat mengakumulasikan data. Scriven (1981) menjabarkan jika segala sesuatu yang dipergunakan untuk menjalankan pengukuran disebut instrumen, dan sebelum dipergunakan, instrumen tersebut harus terlebih dahulu dikalibrasi.

3. *Fluency idea* atau kelancaran ide ialah keahlian memperoleh banyak konsep atau jawaban dengan cepat. Siswa yang punya daya pikir imajinatif dan tajam bisa memberi beragam tanggapan pada banyak pertanyaan atau situasi (Cahyani *et al.*, 2022).
4. *Judgment* atau Penilaian punya peranan yang sangat krusial dalam kegiatan pembelajaran. Tanpa adanya proses penilaian, guru tidak akan mampu memahami jauhnya wawasan juga keahlian siswa pada materi yang dipaparkan. Karenanya, penilaian harus dirancang secara sistematis dan dijalankan searah pada rencana serta pelaksanaan belajar yang sudah diatur.
5. *Decision making* atau Keterampilan membuat putusan melibatkan keahlian pola pikir. Pola pikir umumnya dikenal menjadi tahapan kognitif, sebuah kegiatan mental guna memperoleh wawasan (Presseisen, 1985:43) pada Suryanti (2012). Berlandaskan Santrock (2006) membuat putusan ialah pola pikir saat seseorang menilai banyak pilihan juga membuat putusan pilihan dari banyak pilihan.