BAB I

Pendahuluan

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Proses pendidikan dalam masyarakat abad 21 adalah suatu interaksi antara guru dengan peserta didik sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam masyarakat yang demokratis dan terbuka (Depdiknas, 2008). Selain itu sebagai seorang guru, seharusnya memiliki kompetensi yang memadai untuk melakukan tugas membimbing, membina, dan mengarahkan peserta didik dalam menumbuhkan semangat keunggulan, motivasi belajar, dan memiliki kepribadian serta budi pekerti luhur yang sesuai dengan budaya bangsa Indonesia (Mulyana, 2007). Melihat penjelasan tugas sebagai seorang guru maka kita semua mengetahui bahwa begitu banyak tantangan yang dihadapi oleh seorang guru dalam upaya untuk melaksanakan tugasnya di masa yang akan datang, yaitu guru yang siap dalam mendidik siswanya menghadapi masyarakat abad 21.

Di dalam dunia pendidikan, kurikulum sangat penting karena sebagai penyangga terlaksananya sebuah proses belajar mengajar dikelas. Proses pendidikan dalam kegiatan pembelajaran di kelas akan berjalan dengan kondusif dan interaktif apabila kurikulum benar-benar dijadikan pedoman atau penyangga sebuah proses pembelajaran. Pendidikan di Indonesia saat ini menerapkan kurikulum yang terbaru yaitu kurikulum 2013 revisi 2016. Kurikulum 2013 revisi 2016 merupakan penyempurnaan dari kurikulum sebelumnya yaitu kurikulum 2013. Di dalam kurikulum 2013 revisi 2016 instrumen penilaian yang dibuat oleh guru di antaranya adalah pembuatan kisi-kisi soal, membuat soal, dan kunci jawaban serta membuat rubik penilaian untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik. Kategori pembuatan soal di antaranya ialah soal yang berbasis *HOTS (*High Order Thingking Skills) atau berpikir tingkat tinggi.

(Kurniasih & Sani, 2014, p. 47) menyatakan bahwa penilaian adalah proses pengumpulan data dan pengolahan

informasi untuk mengukur pencapaian hasil belajar peserta didik, sedangkan penilaian autentik adalah penilaian yang dilakukan secara komprehensif untuk menilai mulai dari masukan (input), proses, dan keluaran (output) pembelajaran yang meliputi ranah sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Dari pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa penilaian harus dilakukan dengan tepat, dari pengumpulan informasi hingga penilaian dilaksanakan agar output yang didapat juga sesuai dengan realita.

Di dalam kegiatan pembelajaran, hal yang sulit dilakukan adalah membuat instrumen penilaian, terutama pembuatan instrumen soal yang berbasis *HOTS*. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada 22 Desember 2020 dengan salah satu guru di SD Hang Tuah 10 Juanda Sidoarjo bernama Ibu Dwi Pristiana Dewi, S.Pd. Guru masih kesulitan dalam pembuatan instrumen penilaian yang baik, terutama untuk soal yang berbasis *HOTS* ini karena Kompetensi Dasar sebagian besar belum sampai menganalisis, baru memahami dan menerapkan saja.

Dalam pembelajaran tingkat kemampuan berpikir peserta didik dibagi menjadi 6 tingkatan, mulai dari terendah hingga tertinggi, yaitu mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), mencipta (C6). Berpikir tingkat rendah (*LOTS*) dimulai dari tiga tingakatan terbawah (C1 sampai C3). Tiga tingkatan berikutnya (C4 sampai C6) ialah berpikir tingkat tinggi (*HOTS*). Berpikir tingkat rendah (*LOTS*) tidak membutuhkan keterampilan yang lebih karena siswa akan lebih banyak menghafal, mengetahui, dan memahami materi saja dan kurang tahu bagaimana mencari solusi untuk memecahkan suatu permasalahan.

Barnett (2012) mengungkapkan bahwa jenis pertanyaan tingkat tinggi mampu menciptakan siswa untuk berpikir lebih mendalam terkait materi pelajaran. Hal ini dapat dikatakan bahwa melalui tes kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa menjadi lebih mudah terangsang untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya. Lazimnya pertanyaan berpikir tingkat tinggi disebut HOTS atau *High Order Thingking Skills* yang meliputi kemampuan menganalisis (*analyze*), mengevaluasi

(*evaluate*), dan menciptakan (*create*) (Anderson & Krathwohl, 2001:30).

Pada abad 21 ini menjadi tantangan khusus bagi guru dalam melaksanakan tugasnya terutama dalam hal pembelajaran berbasis teknologi. Tantangan tersebut diharapkan guru selalu mengikuti perkembangan zaman, baik dari segi ilmu pengetahuan maupun dari segi teknologi. Penjelasan kondisi tersebut menyatakan bahwa guru sebagai masyarakat sekolah harus melek teknologi.

Teknologi memainkan peran penting dalam memperbarui pembelajaran yang bersifat konvensional menjadi pembelajaran berbasis teknologi. Perkembangan teknologi berpotensi dalam mengubah seseorang dalam belajar, baik untuk memperoleh informasi dan menyajikan informasi secara baik dan kompleks. Teknologi dapat dimanfaatkan oleh guru dalam mengembangkan potensinya dalam hal melakukan penilaian.

Salah satu contoh perkembangan teknologi yaitu adanya data digital. Saat ini guru dapat memanfaatkan data digital sebagai basis pengembangan instrumen penilaian. Data digital yang diperoleh dari internet dapat dimanfaatkan guru sebagai bahan soal untuk pengembangan instrumen penilaian berbasis *HOTS*. Data digital juga dapat di aplikasikan dalam pembelajaran dalam materi penyajian data dengan berbagai macam bentuk diagram maupun tabel. Guru memanfaatkan data digital untuk membuat soal-soal yang dapat digunakan sebagai bahan soal penyajian data untuk dapat mengembangkan instrumen penilaiannya. Instumen penilaian *HOTS* yang telah dikembangkan perlu dilakukan uji kelayakan yaitu dengan melakukan uji validitas konstruk (menurut ahli) untuk mendapatkan hasil uji kelayakan pada instrumen penilaian yang telah dikembangkan.

Berdasarkan uraian di atas, maka perlu dilakukan uji validitas konstruk (menurut para ahli) terhadap hasil produk pengembangan isntrumen penilaian berbasis *HOTS* materi penyajian data yang telah dikembangkan.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, penulis membatasi permasalahan yang ada. Maka fokus yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah :

Pengembangan instrumen penilaian *High Order Thingking Skills* (HOTS) dengan memanfaatkan data digital perlu dibatasi sampai dengan materi penyajian data. Validitas yang digunakan pada penelitian ini terbatas pada validitas konstruk.

C. Rumusan Masalah

Terkait dengan latar belakang dan batasan masalah yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini antara lain :

Bagaimana kelayakan dari hasil produk pengembangan instrumen penilaian HOTS dengan memanfaatkan data digital materi penyajian data ?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan hasil yang ingin dicapai dalam penelitian yang berdasarkan rumusan masalah sebelumnya, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

Mengetahui kelayakan hasil produk instrumen penilaian HOTS yang telah dibuat dengan melakukan validitas konstruk (menurut validator ahli).

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada para pembaca baik secara teoritis maupun secara praktis. Adapun manfaatnya sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan memperluas wawasan bagi peneliti khususnya dan bagi para pendidik pada umumnya mengenai instrumen penilaian berbasis *High Order Thingking Skills* (HOTS) dengan memanfaatkan data digital.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini bermanfaat bagi :

a. Bagi Guru

Penelitian ini dapat memperluas wawasan tentang pengembangan instrumen penilaian berbasis *HOTS* untuk diterapkan dalam pembelajaran matematika materi penyajian data, khususnya pada ranah kognitif C4 sampai dengan C6 penyajian data dalam bentuk diagram.

b. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi sejauh mana peserta didik dapat menyerap ilmu yang diberikan guru selama pembelajaran berlangsung dan menuntut siswa untuk terbiasa melakukan literasi digital. Selain itu, penilaian yang dilakukan oleh guru dapat dijadikan umpan balik dalam setiap kegiatan pembelajaran.

c. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini sebagai bentuk sumbangan terhadap penelitiannya agar dapat mengembangkan penelitian lebih lanjut berkaitan dengan masalah pengembangan instrumen penilaian yang berbasis *HOTS.*