

Refleksi PISA Indonesia Dan Kausalitas Digitalisasi



Warta Kita

Februari 27, 2026



Secara umum di seluruh negara peserta, siswa cenderung mengalami kesulitan pada tugas yang menuntut kemampuan menghasilkan ide yang beragam dalam tugas yang menuntut pemecahan masalah sosial dan ilmiah secara kreatif. (doc. SMAN 1 Seyegan)

PROGRAMME for International Student Assessment (PISA) melakukan penilaian kemampuan berpikir kreatif siswa berusia 15 tahun. Output dari upaya ini memberikan wawasan sejauh mana proses pembelajaran yang dijalani siswa mampu mendorong kapasitas berpikir di luar kebiasaan dan menghasilkan ide kreatif pada berbagai konteks.

Mengacu pada *PISA 2022 Results Volume III: Creative Minds, Creative Schools* yang diterbitkan pada tahun 2024, tes berpikir kreatif PISA 2022 mengevaluasi kapasitas siswa dalam tiga proses berikut, yaitu: (1) menghasilkan ide yang beragam (*generating diverse ideas*), (2) menghasilkan ide yang kreatif (*generating creative ideas*), dan (3) mengevaluasi serta menyempurnakan ide (*evaluating and improving ideas*).

Secara umum di seluruh negara peserta, siswa cenderung mengalami kesulitan pada tugas yang

menuntut kemampuan menghasilkan ide yang beragam dalam tugas yang menuntut pemecahan masalah sosial dan ilmiah secara kreatif. Hal ini mengindikasikan bahwa dimensi kreativitas yang berkaitan dengan fleksibilitas berpikir dan kemampuan melihat suatu persoalan dari berbagai perspektif masih menjadi tantangan global.

Untuk konteks siswa Indonesia, hasil tes PISA menunjukkan bahwa capaian Indonesia (nilai skor 19) cenderung lebih rendah dari rata-rata negara OECD lain yang menjadi subjek tes ini (nilai skor 33). Meskipun demikian, siswa Indonesia memiliki kinerja lebih baik pada tugas yang menuntut evaluasi dan penyempurnaan ide dibandingkan pada tugas lainnya.

Hasil ini mengindikasikan bahwa siswa Indonesia cenderung lebih mampu mengolah, menilai, dan memperbaiki ide yang sudah ada, dibandingkan menciptakan ide baru dari nol. Hal ini, jika dikaitkan dengan inovasi dan kewirausahaan, berpeluang untuk menjelaskan mengapa masyarakat Indonesia dengan karakteristik *entrepreneurship* (yang lekat dengan penciptaan ide baru dan berbeda) lebih sulit dijumpai dibandingkan dengan karakteristik analitis.

Hasil PISA dan Digitalisasi

Salah satu fakta yang menarik dari laporan tes PISA ini adalah perbedaan pola aktivitas digital siswa Indonesia dengan siswa negara lain. Dalam hal ini, terkait aktivitas digital untuk tujuan pembelajaran, 67 persen siswa menggunakan perangkat digital untuk pembelajaran



kemampuan berpikir kreatif.

Sementara itu, hasil tes ini juga menunjukkan bahwa, dalam konteks Indonesia, siswa yang menggunakan digital untuk bersenang-senang lebih 1 jam per hari di luar sekolah memperoleh skor 3,7 poin lebih tinggi dalam tes berpikir kreatif dibandingkan siswa lainnya, bahkan setelah mengontrol faktor gender serta latar belakang sosial-ekonomi siswa dan sekolah. Padahal, untuk banyak negara lain, aktivitas digital untuk bersenang-senang justru biasanya berkorelasi negatif dengan kemampuan berpikir kreatif.

Temuan PISA mengenai hubungan antara aktivitas digital (di luar kelas) dan kemampuan berpikir kreatif sebaiknya tidak diinterpretasikan secara langsung bahwa digitalisasi secara otomatis mendorong peningkatan kreativitas siswa. Hubungan yang ditunjukkan bisa jadi hanya bersifat korelasional, bukan hubungan kausal.

Sangat mungkin bahwa siswa yang sejak awal lebih kreatif cenderung lebih terbuka terhadap ide baru atau lebih mau mencoba hal baru memang lebih aktif menggunakan perangkat digital. Dalam hal ini, bukan aktivitas digital yang mendorong kreativitas, melainkan siswa kreatif yang

lebih terdorong untuk memanfaatkan teknologi digital.

Namun, jika memang terdapat hubungan kausalitas antara aktivitas digital terhadap kemampuan berpikir kreatif, rasionalisasi yang mungkin adalah aktivitas digital untuk bersenang-senang tidak selalu identik dengan konsumsi pasif, seperti melihat konten pendek di instagram, namun juga bisa mendorong aktivitas kreatif dan produktif seperti membuat konten, bermain *game* berbasis strategi, berdiskusi di komunitas daring, mengkritisi fenomena sosial, atau mengeksplorasi media visual. Hal ini bisa memicu imajinasi, kebebasan berpikir, dan pemikiran kreatif.

Hubungan kausalitas ini juga dapat dimaknai dari hubungan tersebut dan menjadi masukan bagi penyelenggaraan pendidikan adalah kemungkinan konteks pendidikan yang terlalu kaku. Dalam konteks praktek pendidikan Indonesia, bisa jadi struktur kurikulum dan praktik pembelajaran yang relatif kaku atau berorientasi pada hasil akademik sehingga membatasi ruang eksplorasi ide di dalam kelas. Dalam kondisi ini, ruang digital di luar sekolah menjadi arena alternatif untuk berekspresi, bereksperimen, dan mengeksplorasi gagasan secara lebih bebas.

Dalam kerangka ini, digitalisasi berpotensi menjadi sebuah medium yang potensinya dapat berkembang atau terhambat tergantung pada bagaimana dan dalam konteks apa teknologi tersebut dimanfaatkan.

(Stephanus Eri Kusuma, Dosen Program Studi Ekonomi Universitas Sanata Dharma)

Penulis: Stephanus Eri Kusuma

Editor: L Sukamta

SEBARKAN



Pos sebelumnya

Belanja Lokal Dan Zakat Dorong Perputaran
Ekonomi Rakyat

Pos berikutnya

MES DIY Anugerahkan Penghargaan Kepada
Almarhum Ustaz Muhammad Jazir ASP

POS TERKAIT