

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kreativitas dan inovasi merupakan komponen individual dan perilaku sosial sejak zaman dahulu. Sejarah manusia adalah suatu perjalanan yang disertai dengan serangkaian lompatan kreatif yang menghasilkan suatu ide-ide baru, penemuan-penemuan baru dan teknologi baru yang bertujuan untuk kesejahteraan dan kejayaan masyarakat. Oleh karena itu, kreativitas manusia telah berperan penting dalam pengembangan masyarakat (Suryana, 2004).

Tumbuhnya kreativitas salah satunya dapat dicapai melalui lingkungan sekolah. Hal ini sesuai dengan tujuan pendidikan pada umumnya yaitu menyediakan lingkungan yang memungkinkan anak didik untuk mengembangkan bakat (intelegensi, kreativitas, dan motivasi) dan kemampuannya secara optimal, sehingga dapat mewujudkan dirinya dan berfungsi sepenuhnya, sesuai dengan kebutuhan pribadinya dan kebutuhan masyarakat (Munandar, 2009: 6).

Menurut Munandar (2009: 7), pada kenyataannya pendidikan di Indonesia masih kurang dalam melatih siswanya untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif. Alat-alat ukur (tes), baik tes intelegensi maupun tes prestasi belajar kebanyakan hanya meliputi tugas-tugas yang harus dicari satu jawaban yang benar (berpikir konvergen), sedangkan kemampuan menjajaki berbagai kemungkinan jawaban suatu masalah (berpikir divergen) dan kreatif jarang diukur (Munandar, 2009: 7).

Budimansyah (2003) menyatakan bahwa tuntutan pembelajaran saat ini bukan sekedar memperoleh nilai yang baik maupun lulus ujian, melainkan harus berimplikasi lebih luas pada ranah sikap dan keterampilan, maksudnya tiada lain untuk memperkaya pengalaman belajar siswa sebab pengalaman belajar itulah yang secara fungsional siswa perlukan di kehidupan nyata.

Asesmen portofolio merupakan asesmen alternatif yang dapat merangkum kemampuan siswa dan mengungkapkan kreativitas siswa. Menurut Budimansyah (2003: 7), portofolio adalah kumpulan seluruh berkas aktivitas siswa selama dan sesudah pembelajaran, misalnya berkas hasil ulangan (tes), tugas-tugas, presentasi, hasil karya, hasil observasi, hasil angket atau jurnal.

Akan tetapi, menurut Wulan (2009), asesmen portofolio mempunyai kelemahan diantaranya: 1) pelaksanaan asesmen portofolio membutuhkan banyak waktu (Hamn & Adams, 1992; Mils, 1989; Tierney *et al.*, 1991); 2) asesmen portofolio melibatkan banyak komponen sebagai alat penilaian yang berarti menuntut perhatian guru yang lebih bila dibandingkan evaluasi jenis lainnya (Tierney *et al.*, 1991: 7); 3) asesmen portofolio menjadikan guru sebagai instrumen pengumpul data (Stiggins, 1992; Tierney *et al.*, 1991) sehingga kemampuan dan keterampilan guru dalam memilih data, mengumpulkan serta membuat penafsiran merupakan syarat mutlak (Gitomer & Duschi, 1994: 321-324). Oleh karena itu, diperlukan cara untuk melakukan penilaian tanpa menghabiskan waktu jam pelajaran di sekolah, kendala jumlah siswa yang banyak teratasi, dan memudahkan dalam pengumpulan data tugas siswa. Salah satu cara

untuk mengendalikan kondisi tersebut adalah dengan melakukan penilaian melalui media elektronik atau dikenal dengan *e-assessment*.

Al-smadi & Gütl (2008) menawarkan *e-assesment* sebagai sistem asesmen yang fleksibel karena melalui *e-assesment* ini para siswa dan pendidik dapat berinteraksi dalam kegiatan *online* serta berbagi umpan balik. Salah satu *e-asesment* yang telah diteliti adalah asesmen portofolio elektronik (*e-portfolio*). Menurut Lorenzo & Ittelson (Widodo, 2008), *e-portfolio* merupakan koleksi digital artifak-artifak yang mempresentasikan individual, kelompok, komunitas, organisasi atau institusi. *E-portfolio* memerlukan sistem yang harus dikembangkan lebih dahulu, selanjutnya siswa dapat mengakses *template e-portfolio* untuk diisi dengan karya-karyanya.

Asesmen portofolio yang berbasis *software* membutuhkan pembiayaan dalam pembuatannya. Guru juga seringkali kesulitan dalam menggunakannya. Selain itu, guru dan siswa juga memerlukan waktu yang lama untuk belajar menggunakannya. Dengan demikian, diperlukan fasilitas yang murah, mudah dan menarik dikalangan siswa dalam menilai kreativitas siswa melalui asesmen portofolio secara *online*. Salah satunya adalah melalui pemanfaatan jejaring sosial *facebook* yang saat ini sedang tren dan merupakan situs jejaring sosial terbesar dengan lebih dari 300 juta pengguna di seluruh dunia (Cendrianto, 2009).

Facebook memiliki fitur-fitur yang dapat dipakai oleh penggunanya seperti fitur *share*, *note*, *quis*, dan *messenger*. Penggunaan *facebook* dapat menimbulkan dampak positif dan negatif. Dampak negatif *facebook* dapat kita lihat dari banyaknya kasus-kasus kriminal seperti penipuan, penculikan remaja dan

pencemaran nama baik yang tertulis pada dinding *facebook*, bahkan ada beberapa negara yang melarang penggunaan *facebook*. Akan tetapi, jika kita lihat dari sisi positifnya, *facebook* memiliki banyak manfaat seperti sebagai media komunikasi, media pemasaran atau iklan, media kampanye dan sebagai salah satu media pembelajaran (Wahid, 2009).

Pemanfaatan jejaring *facebook* dalam dunia pendidikan hanya baru digunakan untuk media pembelajaran yang melalui fitur *note*, *share*, *message* dan fitur aplikasi *facebook* (Unjianto, 2010). Pemanfaatan *facebook* untuk asesmen belum dilakukan. Dengan demikian media *facebook* sangat memungkinkan untuk digunakan dalam asesmen portofolio *online* dalam menilai kreativitas siswa.

Kurikulum berbasis kompetensi berorientasi bahwa pembelajaran di sekolah tidak hanya menitikberatkan pada pemahaman konsep saja tetapi menuntut siswa untuk menerapkan konsep yang telah didapat dalam pembelajaran ke dalam kehidupan sehari-hari. Salah satunya adalah masalah mempertahankan keseimbangan ekosistem. Hal ini berkaitan dengan salah satu kompetensi dasar yaitu siswa dapat menganalisis jenis-jenis limbah dan daur ulang limbah serta membuat produk daur ulang limbah.

Menurut Kistinah & Lestari (2009), setiap manusia pasti menghasilkan buangan atau sampah. Jumlahnya tergantung dari jenis material yang kita konsumsi. Di Indonesia sendiri, kasus mengenai pengelolaan sampah menjadi masalah yang tak kunjung selesai, bahkan berdampak pada bencana kemanusiaan. Tentunya masih ingat dengan kasus seperti di Bantargebang, Bojong Gede dan

Leuwigajah yang membuat kita tercengang dan mengingatkan kita bahwa masalah sampah ini bukan masalah yang sepele (Khisniah, *et al*, 2009).

Dengan adanya keterkaitan antara kegiatan manusia dengan pengelolaan sampah dalam mempertahankan keseimbangan ekosistem, diharapkan dapat menggali kemampuan siswa dalam berpikir kreatif yaitu dengan membuat poster mengenai jenis limbah dan daur ulang limbah serta membuat produk daur ulang limbah. Selain itu, dengan melihat adanya manfaat penggunaan *facebook* dalam pembelajaran maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai pemanfaatan jejaring *facebook* dalam asesmen portofolio *online* untuk menilai kreativitas siswa.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang disampaikan di atas, maka rumusan masalah yang akan dikaji pada penelitian ini adalah “*Bagaimanakah pemanfaatan jejaring facebook dalam asesmen portofolio online untuk menilai kemampuan berpikir kreatif siswa SMA pada konsep ekosistem?*”

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, dijabarkan beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pelaksanaan asesmen portofolio *online* melalui media jejaring *facebook* untuk menilai kemampuan berpikir kreatif siswa SMA pada konsep ekosistem?

2. Kelebihan dan kelemahan apa sajakah yang dimiliki oleh jejaring *facebook* dalam asesmen portofolio *online* untuk menilai kemampuan berpikir kreatif siswa SMA pada konsep ekosistem?
3. Bagaimanakah tanggapan siswa tentang pemanfaatan jejaring *facebook* dalam asesmen portofolio *online* untuk menilai kemampuan berpikir kreatif siswa SMA pada konsep ekosistem?
4. Bagaimanakah tanggapan guru tentang pemanfaatan jejaring *facebook* dalam asesmen portofolio *online* untuk menilai kemampuan berpikir kreatif siswa SMA pada konsep ekosistem?

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini menjadi terarah, ruang lingkup masalah yang diteliti dibatasi pada hal-hal sebagai berikut:

1. Komponen kemampuan berpikir kreatif yang digunakan adalah kemampuan berpikir *aptitude* (ciri-ciri yang berhubungan dengan kognisi dan proses berpikir), meliputi: keterampilan memerinci (*elaboration*), keterampilan berpikir orisinal (*originality*) dan keterampilan menilai (*evaluation*).
2. Konsep yang dibahas adalah ekosistem yang menitikberatkan pada upaya mempertahankan keseimbangan ekosistem melalui daur ulang limbah.
3. Produk daur ulang limbah yang akan dibuat berasal dari jenis limbah anorganik atau limbah padat.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Mendeskripsikan pemanfaatan jejaring *facebook* dalam asesmen portofolio *online* untuk menilai kemampuan berpikir kreatif siswa SMA pada konsep ekosistem.
2. Mengungkap kelebihan dan kelemahan yang muncul dalam pemanfaatan jejaring *facebook* dalam asesmen portofolio *online* untuk menilai kemampuan berpikir kreatif siswa SMA pada konsep ekosistem.
3. Menggali tanggapan siswa mengenai pemanfaatan jejaring *facebook* dalam asesmen portofolio *online* untuk menilai kemampuan berpikir kreatif siswa SMA pada konsep ekosistem.
4. Menggali tanggapan guru mengenai pemanfaatan jejaring *facebook* dalam asesmen portofolio *online* untuk menilai kemampuan berpikir kreatif siswa SMA pada konsep ekosistem.

E. Manfaat Hasil Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam upaya perbaikan pembelajaran, yaitu:

1. Bagi guru
 - a. Memberikan informasi mengenai alternatif asesmen portofolio berupa asesmen portofolio *online* melalui media jejaring *facebook*.
 - b. Menjadi rujukan dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

- c. Memberikan informasi mengenai kelebihan dan kelemahan yang muncul dalam asesmen portofolio *online* melalui media jejaring *facebook*.
 - d. Memotivasi guru untuk memanfaatkan jejaring *facebook* dalam asesmen portofolio *online* pada pembelajaran biologi.
2. Bagi siswa
- a. Memberikan pengalaman terlibat dalam proses penilaian portofolio *online* menggunakan media jejaring *facebook*.
 - b. Menjadi wadah untuk mengkomunikasikan ide dan gagasan kreatif siswa dalam menghasilkan suatu hasil karya.
3. Bagi peneliti lain

Mengetahui gambaran pelaksanaan pemanfaatan jejaring *facebook* dalam asesmen portofolio *online* dengan kelebihan dan kelemahannya sehingga dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan ketika akan melakukan penelitian selanjutnya atau pengembangan penelitian pada konsep biologi yang lain.