

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Diterapkannya Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dan Peraturan Pemerintah Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan membawa implikasi terhadap sistem dan penyelenggaraan pendidikan termasuk pengembangan dan pelaksanaan kurikulum. Kebijakan pemerintah tersebut mengamanatkan kepada setiap satuan pendidikan untuk mengembangkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).

Dengan diterapkannya kurikulum KTSP membuat praktisi pendidikan, khususnya guru, harus mempersiapkan diri untuk dapat melaksanakan kurikulum sesuai dengan tuntutan. Begitu pula dengan penilaian hasil belajar yang dilaksanakan hendaklah menyesuaikan dengan tujuan kurikulum tersebut.

Di dalam kurikulum KTSP, menurut Mulyasa (2006: 246) peserta didik dituntut untuk menguasai seperangkat kompetensi sebagai hasil interaksi dengan lingkungan. Kompetensi tersebut mencakup aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotor. Sebagaimana yang dikatakan oleh Sudjana (2008:9) bahwa salah satu prinsip dalam penilaian yaitu bahwa penilaian harus komprehensif agar dapat menggambarkan prestasi dan kemampuan siswa apa adanya. Artinya dalam melakukan kegiatan penilaian itu harus diarahkan kepada tujuan ketiga aspek tingkah laku, yaitu aspek kognitif, afektif, dan psi-

komotor. Penilaian komperhensif mengandung makna sebagai penggunaan alat evaluasi yang bervariasi sesuai dengan tujuan. Alat tes itu banyak ragamnya antara lain tes essay, tes objektif, dan tes penampilan. Penggunaan alat tes yang bervariasi sangat mendukung keberhasilan pengukuran pembelajaran.

Kegiatan praktikum merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang dilakukan siswa dalam rangka menguji dan melaksanakan keadaan nyata apa yang diperoleh dalam teori. Dalam kelompok mata pelajaran ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya TIK. Mata Pelajaran TIK merupakan mata pelajaran yang erat kaitannya dengan kegiatan praktikum. Didalam pembelajaran TIK kegiatan praktikum merupakan integral dari kegiatan belajar. Di dalam kegiatan praktikum ini siswa mendapatkan pengalaman dalam berbagai aspek, yaitu aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor (Yosaphat, dalam Mulyadi 2006:3). Hal itu menunjukkan bahwa betapa pentingnya kegiatan praktikum untuk dapat mencapai tujuan dalam pembelajaran TIK.

Penilaian dalam pembelajaran TIK, selama ini lebih cenderung kearah psikomotor, tanpa mengenyampikan aspek afektif dan kognitif. Dalam penilaian aspek psikomotor hanya segi produk yang lebih banyak dinilai sedangkan dari segi proses masih dinilai kurang. Hal ini sesuai dengan hasil pengamatan dan observasi yang dilakukan penulis ketika menjadi praktikan pada kegiatan Program Latihan Profesi di salah satu SMA Negeri di Kota Bandung. Penulis melakukan pengamatan dan observasi juga di salah satu SMA Negeri di Kota Bandung yang dijadikan sebagai objek penelitian, menunjukkan bahwa penilaian yang umum dilakukan oleh guru mata pelajaran TIK dalam aspek

psikomotor hanya dari segi produk sedangkan penilaian aspek psikomotor berupa proses cenderung kurang mendapat perhatian. Hal ini terlihat pada saat kegiatan praktikum di laboratorium, penilaian pada kegiatan praktikum lebih terfokus pada hasil dari kegiatan praktikum tersebut. Sedangkan aspek proses siswa dalam melaksanakan praktikum masih kurang mendapatkan penekanan.

Hal tersebut senada dengan apa yang dikemukakan Iskandar (2000:4) bahwa hal yang melatarbelakangi penelitian yang dilakukannya mengenai asesmen kinerja yaitu karena penilaian terhadap aspek psikomotor siswa yang menyangkut kinerja siswa dalam kegiatan praktikum belum terlaksana dengan baik bahkan belum dilakukan. Penilaian yang dilakukan dalam kegiatan praktikum seringkali berupa produk yang dihasilkan oleh siswa. Jadi kemampuan siswa saat melakukan unjuk keterampilan saat kegiatan praktikum selama ini belum teramati dan terukur.

Beberapa penelitian pernah dilakukan berhubungan dengan asesmen kinerja (Iskandar; 2000; Erwin, 2005; Farida, 2006; Mulyadi, 2006). Penelitian-penelitian tersebut banyak mengungkap penggunaan asesmen kinerja sebagai alternatif penilaian. Asesmen kinerja merupakan salah satu alternatif penilaian yang difokuskan pada dua aktifitas pokok, yaitu proses saat berlangsungnya unjuk keterampilan dan evaluasi hasil atau produk. Proses asesmen kinerja dilakukan dengan mengamati saat siswa melakukan aktivitas di kelas atau laboratorium serta melihat hasil karya sesuai dengan tujuan pembelajarannya. Kecakapan yang ditampilkannya siswa adalah yang dinilai. Penilaian terhadap kecakapan siswa didasarkan pada perbandingan antara kinerja siswa

dengan target yang telah ditetapkan (Stiggins, dalam Iskandar, 2000:3). Pada asesmen kinerja, kegiatan praktikum yang dilaksanakan dapat digunakan sebagai metode dalam pembelajaran TIK. Penilaian proses dalam pembelajaran TIK dapat dilakukan dengan mengamati kegiatan praktikum yang dilakukan siswa, sedangkan penilaian produk dapat dilakukan dengan menilai hasil praktikum siswa atau dengan melakukan penilaian tes sesuai kegiatan praktikum.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang asesmen kinerja. Pada penelitian ini akan digunakan asesmen kinerja dalam pembelajaran TIK untuk dapat menilai kemampuan siswa dalam melakukan unjuk kerja saat kegiatan praktikum berlangsung dan menilai hasil kreasi atau produk yang dihasilkan siswa setelah kegiatan pembelajaran berlangsung.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: “Bagaimana penggunaan asesmen kinerja dalam praktikum TIK pada kompetensi perangkat lunak pengolah angka ?”

Permasalahan di atas dapat lebih diperinci dengan pertanyaan-pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimanakah hasil penggunaan asesmen kinerja dalam praktikum TIK pada kompetensi perangkat lunak pengolah angka?

2. Bagaimanakah tanggapan siswa terhadap asesmen kinerja dalam praktikum TIK pada kompetensi perangkat lunak pengolah angka?
3. Bagaimanakah tanggapan guru terhadap asesmen kinerja dalam praktikum TIK pada kompetensi perangkat lunak pengolah angka?

C. Batasan Masalah

Pada penelitian ini agar pembahasan permasalahannya tidak terlalu luas dan lebih terarah, maka dilakukan pembatasan masalah sebagai berikut:

1. Asesmen kinerja yang dilakukan meliputi penilaian terhadap aspek proses dan aspek produk.
2. Penilaian terhadap aspek proses dalam asesmen kinerja merupakan penilaian terhadap aspek psikomotor siswa selama melakukan kegiatan praktikum secara individu.
3. Penilaian terhadap aspek produk dalam penilaian kinerja merupakan penilaian terhadap hasil praktikum siswa yang dikerjakan secara individu.
4. Kompetensi yang digunakan dalam penelitian ini adalah kompetensi perangkat lunak pengolah angka yang meliputi sub pokok rumus dan fungsi.
5. Penelitian dilaksanakan terhadap siswa SMA kelas X SMAN 15 Bandung tahun ajaran 2008/2009.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui hasil penggunaan asesmen kinerja dalam praktikum TIK pada kompetensi perangkat lunak pengolah angka.
2. Untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap asesmen kinerja dalam praktikum TIK pada kompetensi perangkat lunak pengolah angka.
3. Untuk mengetahui tanggapan guru terhadap penggunaan asesmen kinerja dalam praktikum TIK pada kompetensi perangkat lunak pengolah angka.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan akan memberi manfaat sebagai berikut:

1. Untuk Guru

Diharapkan dapat menambah wawasan pengetahuan dan kemampuan, khususnya dalam merancang dan menerapkan asesmen kinerja yang dapat digunakan untuk mengoptimalkan kegiatan praktikum pada pembelajaran TIK

2. Untuk Siswa

Memberikan motivasi siswa agar lebih berperan secara aktif dalam kegiatan praktikum pada pembelajaran TIK karena aktivitasnya dihargai sebagai bahan penilaian.