

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Belajar merupakan aktivitas manusia yang penting dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia, bahkan sejak mereka lahir sampai akhir hayat dan manusia tidak dapat lepas dari proses belajar itu sendiri sampai kapan pun dan dimana pun manusia itu berada.

Dalam dunia pendidikan, menilai merupakan salah satu kegiatan yang tidak dapat ditinggalkan. Menilai merupakan salah satu proses belajar dan mengajar. Kegiatan menilai prestasi belajar bidang akademik di sekolah-sekolah dicatat dalam sebuah buku laporan.

Hasil kegiatan penilaian dapat memberikan manfaat yang optimal jika dilakukan dengan mengacu pada prinsip-prinsip penilaian sebagaimana ditetapkan oleh pedoman formal penilaian dari pemerintah (Depdikbud, 1994:5), yakni dilaksanakan secara menyeluruh, berkesinambungan, berorientasi pada tujuan, obyektif, terbuka serta mempertimbangkan aspek kebermaknaan. Penelitian yang dilakukan secara menyeluruh artinya informasi yang dikumpulkan melalui proses penilaian menyangkut seluruh aspek kepribadian siswa. Penilaian dikatakan menyeluruh jika mampu mengungkap aspek produk dan proses belajar anak, yakni menyangkut pengetahuan, sikap, dan keterampilan proses peserta didik.

Menurut Villani (Rustaman dan Wulan, 2007) kegiatan praktikum merupakan salah satu bentuk strategi pembelajaran yang menuntut siswa untuk

dapat menerapkan pengetahuan yang telah didapatnya dalam suatu proses kegiatan ilmiah. Permasalahan-permasalahan sains dan teknologi informasi yang dialami oleh siswa dapat dipecahkan dengan cara melakukan kegiatan praktikum. Siswa dapat memecahkan permasalahan sains dan teknologi dengan cara mencari jawabannya melalui kegiatan eksperimen. Dalam kegiatan praktikum siswa menghubungkan hasil pengamatannya dengan pengetahuan atau teori yang dimilikinya. Dengan demikian, siswa dapat membangun konsep secara bermakna.

Kegiatan praktikum atau disebut juga kegiatan laboratorium yang dimaksudkan disini adalah pengalaman belajar yang memungkinkan siswa berinteraksi dengan material sampai kepada observasi fenomena. Pengalaman belajar yang dibuat mungkin memiliki tingkatan struktur yang berbeda dan ditentukan oleh guru atau buku pegangan kegiatan praktikum. Mungkin juga pengalamannya mencakup fase perencanaan dan perancangan, analisis dan interpretasi serta aplikasinya seperti halnya fase saat berlangsungnya kegiatan. Kegiatan laboratorium dapat dilakukan oleh siswa baik secara individual atau kelompok kecil dan definisi ini tidak termasuk demonstrasi kelompok besar, kunjungan ke museum atau kegiatan lapangan. (Yusuf Hilmi Adisendjaja, 2002)

Kegiatan praktikum selain memiliki peran untuk belajar berinkuiri, penyelidikan dan pemerolehan konsep juga masih memiliki nilai-nilai lainnya. Misalnya Gagne dan White (1978) mengembangkan satu model dimana memori (ingatan) dapat membantu atau menghambat belajar.

Woolnough & Allsop (Rustaman, *et al.*, 2003) mengemukakan empat alasan pentingnya kegiatan praktikum. *Pertama*, praktikum membangkitkan motivasi belajar siswa. *Kedua*, praktikum mengembangkan keterampilan dasar melakukan eksperimen. *Ketiga*, praktikum menjadi wahana belajar pendekatan ilmiah. *Keempat*, praktikum menunjang materi pelajaran, yang memberikan kesempatan bagi siswa untuk menemukan teori dan membuktikan teori.

Melalui kegiatan praktikum juga bukan hanya diukur aspek kognitif (pengetahuan) saja, mencakup pula aspek afektif (sikap) dan psikomotor (keterampilan), sehingga perlu dilakukan penilaian yang dapat mengukur ketiga aspek tersebut secara menyeluruh. Menurut Bloom (Rustaman dan Wulan, 2007) penilaian hasil belajar siswa tidak hanya meliputi aspek kognitif saja, akan tetapi juga meliputi aspek afektif dan psikomotor, maka penilaian yang baik adalah meliputi ketiga ranah tersebut.

Proses penilaian yang dilakukan selama ini semata-mata hanya menekankan pada penguasaan konsep yang diujikan dengan tes tulis obyektif dan subyektif sebagai alat ukurnya. Hal ini didukung oleh penelitian Nuryani, dkk (1992:8) yang mengemukakan bahwa pengujian yang dilakukan selama ini baru mengukur penguasaan materi saja dan itu pun hanya meliputi ranah kognitif tingkat rendah.

Gabel (Rustaman dan Wulan, 2007), mengungkapkan bahwa tes tertulis tidaklah cukup dalam menilai kemampuan siswa pada kegiatan praktikum. Oleh sebab itu diperlukan bentuk penilaian lain yang dapat menilai keterampilan proses dan sikap siswa yaitu dengan penilaian kinerja.

Pengukuran kinerja dapat dilakukan dengan menggunakan system penilaian (rating) yang relevan. Rating tersebut harus mudah digunakan sesuai dengan yang akan diukur, dan mencerminkan hal-hal yang memang menentukan kinerja Werther dan Davis (1996:346). Pengukuran kinerja juga berarti membandingkan antara standar yang telah ditetapkan dengan kinerja sebenarnya yang terjadi.

Selama ini pelaksanaan penilaian kinerja siswa yang dilakukan di sekolah sepenuhnya oleh guru, dimana guru harus memantau seluruh kegiatan siswa satu persatu. Guru akan mengalami kesulitan dalam mengatasi hal ini, dikarenakan adanya keterbatasan kemampuan guru dalam melakukan penilaian. Sehingga ada kalanya kinerja siswa yang muncul menjadi luput dari perhatian guru. Hal ini terkait dengan penelitian yang dilakukan oleh Anggraeni, D.S (2006) mengenai kelayakan *peer assessment* dalam mengidentifikasi *life skill* siswa yang muncul pada kegiatan praktikum materi aksi interaksi, dimana pada penelitian ini penilaian dilakukan sepenuhnya oleh siswa (*peer assessment*).

Mowl (1996) mengatakan bahwa *peer assessment* merupakan inovasi dalam bidang *asesment*. *Peer assessment* sendiri adalah penilaian siswa oleh siswa lainnya (Bostock, 2004). Dalam penilaian sesama, siswa menilai sepenuhnya kinerja rekannya dalam satu kelompok secara objektif yang muncul selama kegiatan praktikum berlangsung. Keadaan seperti ini akan membuat siswa merasa bahwa dirinya menjadi bagian dalam proses pembelajaran dimana penentu nilai tidak sepenuhnya dilakukan oleh guru. Selain itu pada saat praktikum dalam kelompok, posisi siswa lebih baik dari guru untuk melakukan

penilaian, karena saat siswa melakukan praktikum dalam kelompok, kemungkinan besar guru tidak hadir untuk mengamati.

Peer assessment dapat membantu meringankan tugas guru dalam menilai proses kelompok atau kinerja siswa (Isaacs, 1999). Sayangnya, tidak semua guru mengetahui prosedur pelaksanaan *peer assessment* yang efektif. Berdasarkan uraian di atas, maka perlu diadakan penelitian untuk mengetahui bagaimana penerapan *peer assessment* untuk meningkatkan hasil belajar dan mengungkap kinerja siswa pada kegiatan praktikum mata pelajaran TIK yang muncul terutama ketika melakukan kegiatan praktikum. Salah satu topik yang dapat diambil adalah yang berkaitan dengan materi aplikasi pengolah kata sub materi menggunakan menu dan ikon pada Microsoft word. Konsep ini sangat aplikatif juga bisa digunakan dengan metode praktikum yang akan menuntut aktivitas dari siswa.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah

1. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar siswa menggunakan *peer assessment*?
2. Bagaimanakah pelaksanaan penerapan *peer assessment* untuk mengungkap kinerja siswa pada kegiatan praktikum mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang dijadikan acuan dan pembatas dalam penelitian ini adalah :

1. Konsep yang dipilih sebagai bahan pembelajaran adalah teknologi informasi dan komunikasi dengan materi program aplikasi pengolah kata yaitu Microsoft Word
2. Kegiatan siswa yang dinilai adalah kinerja siswa selama tahap persiapan praktikum, tahap pelaksanaan kegiatan praktikum, dan tahap akhir kegiatan praktikum.
3. Penilaian hasil belajar siswa yang diukur terkait dengan aspek kognitif pada ranah pengetahuan, pemahaman, penerapan.

1.4 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan permasalahan diatas maka penelitian ini bertujuan sebagai berikut :

- a. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa menggunakan *peer assessment*
- b. Mendeskripsikan pelaksanaan *peer assessment* untuk mengungkap kinerja siswa pada kegiatan praktikum mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi siswa

- a. Meningkatkan motivasi siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran karena mempunyai hak untuk menilai dan dinilai anggota kelompoknya
- b. Membiasakan siswa untuk bersikap objektif dan jujur
- c. Memperoleh umpan balik untuk bisa lebih mengembangkan kemampuan melakukan penilaian.

2. Bagi guru

- a. Dapat menerapkan dan mengaplikasikan *peer assessment* dalam pembelajaran yang akan dilaksanakan sebagai alternatif penilaian atau sebagai bahan pertimbangan dalam menilai proses belajar siswa khususnya mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi.
- b. Mendapatkan gambaran mengenai kemampuan siswanya dalam menilai

3. Bagi peneliti lain

- a. Memberikan gambaran mengenai pelaksanaan penerapan *peer assessment* untuk meningkatkan hasil belajar dan mengungkap kinerja siswa, terutama dalam kegiatan praktikum teknologi informasi dan komunikasi, sehingga dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan ketika akan melakukan penelitian yang relevan
- b. Mengetahui kemampuan siswa dalam melakukan *peer assessment* sebagai bahan rujukan untuk penelitian selanjutnya.

4. Bagi pendidikan nasional

- a. Dapat menerapkan sebagai penilaian alternatif atau pertimbangan untuk kelulusan siswa
- b. Mengetahui bakat dan potensi siswa dalam melaksanakan penilaian teman sejawat.
- c. Membentuk Karakter bangsa yang jujur, bertanggung jawab, demokratis, mandiri, kreatif, kerja keras dan percaya diri.

1.6. Variabel Penelitian

Variabel menurut Purwanto dan Sulistyastuti (2007 :17)

Secara sederhana variable dikatakan sebagai konsep yang mengalami variasi nilai. Jika konsep dipakai untuk menggambarkan realitas atau fenomena secara netral, maka dengan menggunakan variable peneliti member nilai tinggi atau rendah terhadap konsep yang digambarkannya tersebut.

Variabel dalam penelitian ini adalah:

1. *Peer assessment* sebagai variabel independent atau bebas

X

$X = \textit{Peer Assessment}$

1.7 Metode Penelitian

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode *pre experiment*. Desain penelitian ini disebut sederhana, karena obyek penelitian baik kelompok tunggal atau kelompok jamak tidak memiliki kelompok kontrol, sehingga sering disebut sebagai '*Single Group Experiment*'. Biasanya penelitian

ini dilakukan untuk tujuan *exploratory* yaitu penyelidikan untuk penemuan. Desain ini tidak menghasilkan kesimpulan yang definitif tentang penyebab dan efek dari hal yang diamati.

Oleh karena kelompok yang diamati tidak mewakili sampel yang sebenarnya dan juga tidak ada pilihan acak atau randomisasi dari yang diharapkan, sehingga metode ini disebut *Pre – Experimental Design* menurut sistem yang disusun oleh Campbell dan Stanley, Zinda (Schwarz : 1970).

1. One – Group Pretest-Posttest Design

Desain ini bercirikan adanya kasus tunggal yang diamati pada dua waktu yang berbeda yaitu sebelum dan sesudah perlakuan. Perubahan dari *outcome* yang diharapkan menjadi hasil dari intervensi atau perlakuan. Seperti pada *One Shot Case Study Design*, tidak terdapat kelompok kontrol atau pembandingan pada desain ini.

Pola :

$O_1 \times O_2$

1.8 Populasi dan Sampel

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMA Negeri 1 Babakan tahun ajaran 2010/2011 yang terdiri dari 8 kelas, yaitu kelas X1, X 2, X 3, X 4, X 5, X 6, X 7, X 8. Karena seluruh kelas bersifat homogen, yaitu setiap kelas terdiri dari siswa yang pandai, sedang, dan kurang maka seluruh kelas tersebut memiliki peluang yang sama untuk dipilih.

1.9 Hipotesis

Menurut Sudjana (1992:219), Hipotesis adalah asumsi atau dugaan mengenai sesuatu hal yang dibuat untuk menjelaskan hal itu yang sering dituntut untuk melakukan pengecekannya. Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan sebelumnya, maka hipotesis dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

H_0 = penerapan *peer assessment* dapat meningkatkan hasil belajar dan kinerja siswa pada kegiatan praktikum TIK.

1.10 Definisi Operasional

1. Kegiatan praktikum adalah aktivitas siswa dalam kelompok yang terdiri dari 4 orang siswa, di mana praktikum dibagi menjadi dua bagian. Dua orang siswa dalam setiap bagian mengerjakan tugasnya masing-masing.
2. *Peer assessment* adalah bentuk penilaian sesama yang dilakukan oleh rekan kerja dalam kelompoknya selama kegiatan praktikum berlangsung.
3. Kemampuan siswa dalam melakukan *peer assessment* adalah persentase rata-rata kesepakatan/kesamaan hasil penilaian siswa dengan observer terhadap kinerja siswa dalam masing-masing kelompok.
4. Hasil belajar pada ranah kognitif yang dimaksud adalah kemampuan menyatakan kembali konsep atau prinsip yang telah dipelajari.