

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pembelajaran adalah suatu rangkaian tindakan atau proses yang terus ditingkatkan untuk memaksimalkan kemampuan peserta didik dengan menggunakan daya dukung yang tersedia. Agar proses tersebut berhasil maka diperlukan perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian yang dilakukan secara baik. Namun, proses pembelajaran yang berlangsung saat ini lebih mirip dengan proses pemberian informasi kepada peserta didik, sehingga pengajaran saat ini hanya berlangsung dalam waktu singkat dan hanya terfokus pada dasar-dasar pengetahuan dan pemahaman (Nahadi *et al.*, 2022). Salah satu aspek pembelajaran yang paling penting adalah penilaian. Penilaian mempengaruhi standar pembelajaran yang dilakukan. Dengan kata lain, kualitas pembelajaran tergantung pada bagaimana cara peserta didik dinilai dan instrumen yang guru gunakan. Penilaian biasanya digunakan untuk menilai hasil belajar peserta didik, tetapi tidak hanya itu, penilaian juga digunakan untuk mengembangkan dan melatih keterampilan metakognitif pada peserta didik (Asmi *et al.*, 2021).

Penilaian hasil belajar peserta didik serta mengembangkan dan melatih keterampilan metakognitif peserta didik dapat dilakukan menggunakan asesmen *for learning* portofolio. Asesmen *for learning* portofolio adalah salah satu metode penilaian yang digunakan untuk mengukur seberapa baik peserta didik belajar dengan bantuan *feedback* atau umpan balik. Penilaian portofolio digunakan untuk menentukan seberapa baik peserta didik telah mengembangkan kemampuan mereka dari waktu ke waktu. Informasi tentang kelebihan dan kekurangan peserta didik ini kemudian dikumpulkan dan dapat dimanfaatkan untuk mendorong proses pembelajaran selanjutnya (Arifin, 2012).

Salah satu asesmen *for learning* yang dapat dimanfaatkan untuk mendorong proses pembelajaran dengan cara pemberian *feedback* adalah bentuk portofolio elektronik. Penggunaan portofolio elektronik dapat memudahkan guru untuk memantau kemajuan peserta didik melalui karya mereka atau melalui tugas yang mereka berikan kepada peserta didik selama di kelas. Oleh karena itu, peserta didik

dapat dengan mudah mengakses informasi tentang keterampilan, prestasi, dan manfaat lain yang diterima dari guru. Portofolio elektronik sebagai alat untuk menilai pembelajaran dan melakukan penilaian. Hasil karya peserta didik direkap dalam format digital dengan memanfaatkan teknologi. Hasil proyek penelitian peserta didik dapat terdiri dari gambar, video, atau media lain yang dapat dipublikasikan di situs web atau dalam bentuk media digital lainnya.

Salah satu aplikasi yang mengizinkan akses guru, peserta didik atau organisasi eksternal dan juga untuk pemberian *feedback* pada asesmen *for learning* portofolio elektronik adalah *Google Classroom*. *Google Classroom* adalah platform yang dikembangkan oleh Google untuk tujuan akademik dengan metode *blended learning*. Aplikasi ini tidak memakan banyak ruang di penyimpanan *smartphone*. Selain itu, *google classroom* juga dapat membantu guru dan peserta didik tetap mengikuti pembelajaran dengan efektif (Muin *et al.*, 2021). *Google Classroom* memiliki kemampuan untuk mengatasi masalah keterbatasan waktu dan ruang serta memudahkan guru untuk mengevaluasi setiap proyek yang telah dikerjakan oleh peserta didik. Selain itu, *Google Classroom* dapat membantu strategi pemecahan masalah untuk menyelesaikan masalah dan meningkatkan hasil belajar (Nurfalah, 2019).

Menurut Trilling dan Fadel (2009) untuk menghadapi masalah yang dihadapi saat ini, yang relevan digunakan adalah pembelajaran abad ke-21. Pembelajaran yang diajarkan di sekolah pada saat ini mewajibkan mata pelajaran yang memiliki keterampilan yang paling penting di abad-21. Keterampilan yang dimaksud adalah keterampilan belajar dan berinovasi, keterampilan media, teknologi, dan informasi, serta keterampilan hidup dan karier. Dalam Saavedra dan Opfer (2014) menyatakan identifikasi yang dinyatakan oleh Partnership for 21st Century Skills (P21), ada empat keterampilan yang penting di abad ke-21: komunikasi, kolaborasi, berpikir kritis, dan berpikir kreatif. Menurut Yanti *et al.* (2018) selain moralitas dan subjektivitas yang melekat pada peserta didik, hubungan peserta didik-peserta didik dengan lingkungan sekitar juga dapat mempengaruhi kreativitas.

Adapun kemampuan berpikir kreatif merupakan inti dari kreativitas (Hu *et al.*, 2013). Kemampuan berpikir kreatif memungkinkan peserta didik menemukan

solusi baru, sehingga kemampuan ini sangat dibutuhkan karena permasalahan di segala aspek kehidupan modern ini semakin kompleks, dengan demikian peserta didik yang mempunyai kemampuan berpikir kreatif diharapkan dapat menghadapi berbagai permasalahan nyata di lingkungannya (Nurhamidah, Masykuri dan Dwiastuti, 2018).

Para peneliti mendefinisikan kemampuan berpikir kreatif dengan cara yang berbeda. Namun, pada intinya tetap mengandung konsep yang sama, yaitu pembangkitan sesuatu atau ide yang memiliki nilai kebaruan (Runisah Herman, dan Dahlan, 2017). Ada banyak rumusan tentang keterampilan berpikir kreatif menurut para ahli. Adapun Torrance (1990) mengusulkan beberapa indikator untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif yaitu *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*.

Kemampuan berpikir kreatif peserta didik di sekolah masih tergolong ke dalam kategori rendah (Pratiwi, Ashadi dan Sukarmin, 2019). Dalam proses pembelajaran, guru memiliki peran penting untuk mengembangkan kreativitas pada peserta didik. Namun, kenyataannya guru kurang memperhatikan aspek tersebut karena pembelajaran di sekolah yang hanya berorientasi pada pengembangan kecerdasan daripada pengembangan kreativitas, meskipun kedua aspek ini sama pentingnya (Nurhamidah *et al.*, 2018).

Dalam penelitian Fitriani dan Yarmayani (2018) menyatakan bahwa hasil observasi yang dilakukan di Sekolah Menengah Atas (SMA) di kota Jambi, peneliti melihat bahwa pada proses pembelajaran terlihat peserta didik yang sebenarnya memiliki kemampuan berpikir kreatif adalah peserta didik yang mampu mengajukan pertanyaan pada guru atau dalam memecahkan masalah. Dalam melakukan penilaian guru hanya melakukan penilaian konvensional saja, sehingga diperlukan suatu instrumen untuk mendeteksi peserta didik yang memiliki kemampuan berpikir kreatif. Hasil wawancara peneliti dengan beberapa guru SMA di Kota Jambi, membawa pada kesimpulan bahwa masih banyak guru yang belum terampil dalam mengembangkan instrumen penilaian hasil belajar. Para guru cenderung terbiasa mengembangkan instrumen penilaian hasil belajar dengan bentuk soal objektif atau soal uraian yang biasa digunakan pada kegiatan ulangan

dengan teknik tes tertulis. Guru kurang terbiasa mengembangkan instrumen penilaian hasil belajar yang digunakan dengan teknik bukan tes tertulis, misalnya tes kinerja atau penugasan proyek. Oleh karena itu, peserta didik membutuhkan sistem pembelajaran yang dapat memberi mereka pengalaman belajar sebaik mungkin selain memberi mereka pengetahuan tentang topik dan prinsip ilmiah.

Menurut Anggraeni *et al.* (2016) “Pembelajaran biologi merupakan pembelajaran banyak mengandung konsep dan kata-kata ilmiah yang sulit dipahami, sehingga peserta didik kesulitan dalam mempelajari Biologi”. Salah satu masalah biologi yang sulit dipahami adalah keanekaragaman tumbuhan. Keanekaragaman tumbuhan ini merupakan salah satu materi yang mengandung banyak konsep dan kata ilmiah, sehingga peserta didik sulit untuk memahami dan cenderung hanya menghafalnya saja, sedangkan “Pembelajaran hendaknya menghasilkan sumberdaya manusia yang memiliki pengetahuan luas dan kemampuan berpikir kreatif” (Fitri *et al.* 2016).

Mempelajari materi keanekaragaman tumbuhan sangatlah penting untuk membekali peserta didik supaya mereka mengetahui upaya pelestarian tumbuhan dengan tujuan supaya peserta didik dapat melestarikan dan mengenal tumbuhan dalam kehidupan sehari-hari (Armi dan Noviyanti, 2014). Namun, dari sisi lain tidak jarang peserta didik mengalami kesulitan dalam membedakan ciri-ciri dari setiap tumbuhan dan sulitnya membedakan beragam tumbuhan. Hal inilah yang mengakibatkan hasil belajar peserta didik pada materi tumbuhan menjadi rendah (Herlinda, 2018). Mayoritas pembelajaran pada materi tumbuhan selama ini hanya dijelaskan secara lisan saja (verbalistik), abstrak, atau hanya berupa teks saja. Disamping itu, pembelajaran masih ditekankan hanya pada penyelesaian soal-soal sehingga tidak dapat dielak jika peserta didik menjadi bosan dan kurang kreatif. Hal ini berdampak pada kemampuan berpikir kreatif peserta didik dan motivasi belajar yang rendah (Muslikah, 2017).

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, penelitian mengenai “Pengaruh Asesmen *For Learning* Portofolio Elektronik terhadap Peningkatan Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta didik pada Materi Tumbuhan” perlu untuk dilakukan.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, peneliti memberikan rumusan masalah yaitu “Bagaimana pengaruh asesmen *for learning* portofolio elektronik terhadap keterampilan berpikir kreatif peserta didik SMA pada materi tumbuhan?”. Adapun pertanyaan yang diajukan berupa:

1. Bagaimana penerapan asesmen *for learning* portofolio elektronik untuk menilai kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada materi keanekaragaman tumbuhan?
2. Bagaimana kemampuan berpikir kreatif peserta didik sebelum dan setelah diterapkan asesmen *for learning* portofolio elektronik pada pembelajaran biologi materi keanekaragaman tumbuhan?
3. Bagaimana respon peserta didik terhadap penerapan asesmen *for learning* portofolio elektronik pada pembelajaran biologi materi keanekaragaman tumbuhan?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini secara umum bertujuan untuk mendapatkan informasi tentang peranan asesmen *for learning* portofolio elektronik terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik SMA pada materi tumbuhan. Secara khusus tujuan penelitian ini yaitu:

1. Memperoleh informasi penerapan asesmen *for learning* portofolio elektronik untuk menilai kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada materi keanekaragaman tumbuhan.
2. Memperoleh informasi kemampuan berpikir kreatif peserta didik sebelum dan setelah diterapkan asesmen *for learning* portofolio elektronik pada pembelajaran biologi materi keanekaragaman tumbuhan.
3. Memperoleh informasi tentang respon peserta didik terhadap penerapan asesmen *for learning* portofolio elektronik pada pembelajaran biologi materi tumbuhan

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada seluruh pihak yang berkaitan dengan judul penelitian yaitu sebagai berikut:

Wahyuni Efrida, 2024

PENGARUH ASESMEN FOR LEARNING PORTOFOLIO ELEKTRONIK TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK SMA PADA MATERI KEANEKARAGAMAN TUMBUHAN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

a) Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dengan penerapan asesmen *for learning* portofolio elektronik.

b) Manfaat Praktis

Secara praktis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi guru, peserta didik, dan peneliti lain.

1. Bagi Guru

Adanya instrumen penilaian portofolio elektronik diharapkan dapat memberikan manfaat untuk meningkatkan semua aspek pendidikan. Guru dapat memanfaatkan instrumen asesmen *for learning* portofolio elektronik sebagai media untuk mencatat tugas peserta didik sehingga guru bisa mendapatkan masukan untuk memperbaiki proses pembelajarannya.

2. Bagi Peserta didik

Asesmen *for learning* portofolio peserta didik dapat membantu dalam mengembangkan keterampilan berpikir kreatif dan mengembangkan pengetahuan peserta didik inti dalam pembelajaran tumbuhan. Peserta didik juga dapat meningkatkan keterampilan IT yang merupakan salah satu tantangan dan keterampilan penting pada abad ke-21 ini.

3. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan memberikan informasi tentang bagaimana pengaruh asesmen *for learning* portofolio elektronik yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik pada materi tumbuhan. Selain itu, penelitian ini dapat membantu penelitian lain yang lebih relevan di masa yang akan datang.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Skripsi ini terdiri dari lima bab dilengkapi dengan daftar pustaka sebagai daftar rujukan serta lampiran.

1. BAB I Pendahuluan, berisi latar belakang yang memuat alasan penelitian ini dilakukan, rumusan masalah berupa pertanyaan penelitian, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian, manfaat yang diperoleh dari hasil penelitian, dan struktur organisasi skripsi yang memuat sistematika penulisan skripsi.

2. BAB II Kajian Pustaka, berisi teori beserta konsep yang dapat digunakan sebagai landasan dalam penelitian yang dilakukan serta dapat digunakan dalam menjawab rumusan masalah penelitian yang dilakukan. Teori-teori yang dibahas meliputi asesmen *for learning*, portofolio elektronik, berpikir kreatif, dan pembelajaran keanekaragaman tumbuhan. Pada bab ini juga dibahas mengenai penelitian terdahulu yang relevan.
3. BAB III Metode Penelitian, berisi desain penelitian, partisipan yang dilibatkan dalam penelitian, populasi dan sampel yang digunakan untuk penelitian, instrumen penelitian, prosedur penelitian, serta teknik analisis data yang digunakan.
4. BAB IV Pembahasan, berisi terkait temuan dan pembahasan mengenai proses pengaruh asesmen *for learning* portofolio elektronik, pengaruh instrumen asesmen *for learning* portofolio elektronik untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik pada materi tumbuhan.
5. BAB V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi, berisi simpulan hasil penelitian, implikasi dari penelitian, dan rekomendasi terkait penelitian.

Bagian akhir dari skripsi ini terdiri dari daftar pustaka dan lampiran-lampiran. Daftar Pustaka berisi sumber rujukan-rujukan yang diambil dan dijadikan acuan dalam menyusun skripsi, serta lampiran-lampiran yang digunakan peneliti selama penelitian berlangsung.