

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sesuai dengan Pasal 3 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, mengembangkan potensi siswa untuk menjadi manusia yang kreatif merupakan salah satu fungsi dari pendidikan nasional (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013). Didorong oleh berkembangnya ilmu pengetahuan, teknologi, dan informasi, kreativitas menjadi kemampuan yang penting untuk dimiliki oleh siswa di abad 21. Hal ini sejalan dengan Trilling & Fadel (2009) yang mengemukakan bahwa terdapat empat kemampuan yang harus dimiliki siswa di abad ke-21 yaitu: 1) dapat berkomunikasi dengan jelas, 2) mampu berkolaborasi dengan orang lain, 3) mampu berpikir kritis dan memecahkan masalah, 4) memiliki kreativitas dan inovatif. Menurut Talajan (2012), kreativitas merupakan kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru (produk kreatif). Kreativitas perlu dikembangkan dalam proses pendidikan di Indonesia karena dengan kreativitas, seseorang dapat melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah, dalam hal ini khususnya permasalahan lingkungan (Zevira, 2014).

Permasalahan lingkungan merupakan masalah yang sedang dihadapi oleh seluruh kalangan masyarakat. Pencemaran lingkungan yang terjadi semakin bertambah akibat pola hidup manusia yang kurang peduli terhadap lingkungan sekitarnya. Ditambah dengan pertumbuhan penduduk yang mengalami peningkatan setiap tahunnya, permasalahan lingkungan kian dirasakan oleh berbagai negara. Berbagai isu lingkungan yang terjadi dapat menimbulkan sikap positif atau negatif dari dalam diri manusia (Alam, Ardi & Asrib, 2018). Sejalan dengan hal tersebut, sikap positif siswa terhadap permasalahan lingkungan perlu ditingkatkan. Oleh karena itu, dibutuhkan pengembangan kreativitas siswa di sekolah untuk membantu siswa dalam menghadapi permasalahan lingkungan yang tengah terjadi.

Implementasi pentingnya mengembangkan kreativitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah dapat dilakukan dengan mendorong siswa untuk mengaplikasikan pemahaman keilmuannya menjadi suatu produk belajar yang kreatif, dalam hal ini bertujuan untuk memecahkan permasalahan lingkungan.

Kinerja kreatif menjadi puncak dari piramida kreativitas untuk membuat suatu produk yang kreatif dan inovatif (Trilling & Fadel, 2009).

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penilaian terhadap suatu produk kreatif dapat dilakukan dengan menggunakan *peer assessment* (Haryati, 2014). *Peer assessment* atau penilaian antar teman sebaya adalah proses dimana siswa dilibatkan dalam penilaian kinerja siswa lain yang tingkatannya sama (Bostock, dalam Sriyati, Permana, & Purnamasari, 2016). *Peer assessment* memungkinkan siswa untuk terlibat dalam proses evaluasi dan memberikan siswa kesempatan untuk berpartisipasi di dalamnya (Peng, 2010). Menurut penelitian yang dirangkum oleh Tseng & Tsai (2007), *peer assessment* dapat membantu siswa dalam mengidentifikasi kekurangan dan kelebihan yang dimilikinya, mengembangkan kemampuan metakognitif, meningkatkan kemampuan berpikir reflektif, serta meningkatkan kemampuan dalam memecahkan masalah dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, keterlibatan siswa dalam menilai merupakan hal yang cukup penting bagi perkembangan kemampuan siswa.

Dengan dilakukannya *peer assessment*, siswa akan terlatih untuk menilai hasil karya orang lain berdasarkan kriteria-kriteria yang sesuai dengan karya tersebut (Loddington dalam Haryati, 2014). Piras (2018) menyebutkan bahwa melalui *peer assessment*, kemampuan *self assessment* siswa meningkat secara signifikan sehingga dapat meningkatkan kualitas produk atau hasil karya siswa pribadi.

Namun penilaian *peer assessment* yang hanya bersifat numerik dapat menghilangkan kesempatan belajar siswa. Informasi dari hasil *peer assessment* yang hanya berupa angka menyebabkan siswa tidak dapat mengetahui hal apa saja yang dapat mereka perbaiki. Oleh karena itu, adanya *feedback* dianggap lebih bermanfaat dalam proses pembelajaran (Black, Harrison, Lee, Marshall, & Wiliam, 2004).

Menurut Weaver (2007), umpan balik (*feedback*) merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran dan perkembangan siswa. Lebih jauh lagi, pemberian *feedback* merupakan suatu hal yang penting dalam penilaian produk. Dengan memberikan *feedback* terhadap produk lain, siswa dapat belajar untuk menghasilkan produk yang jauh lebih baik (Sadler dalam Nicol, *et. al.*, 2014). Selain itu, siswa dapat mengetahui kelebihan dan kekurangan dirinya sendiri sehingga dapat menilai kemampuannya dan menghasilkan suatu produk yang lebih baik

(Weaver, 2007). Hal ini sejalan dengan penelitian-penelitian yang menunjukkan bahwa pemberian *feedback* dapat meningkatkan kualitas produk yang dihasilkan dari kegiatan pembelajaran (Cheng, Liang, & Tsai, 2015; Liang & Tsai, 2010; Tseng & Tsai, 2007).

Pemberian *feedback*, tipe *feedback* yang diungkapkan, penerimaan siswa terhadap *feedback*, dan persepsi siswa terhadap *feedback* merupakan isu yang penting untuk didiskusikan (Nelson & Schunn, dalam Cheng *et al.*, 2015; Nicol, Thomson, & Breslin, 2014). Hal ini diakibatkan oleh adanya perbedaan dari hasil penelitian-penelitian yang telah dilakukan (Lu & Law, 2012; Tseng & Tsai, 2007), juga sebagai akibat dari kompleksitas *peer feedback* itu sendiri (Alqassab, Strijbos, & Ufer, 2018).

Melalui kegiatan *peer feedback*, diharapkan siswa akan mendapatkan pengalaman belajar yang bervariasi pada materi pencemaran lingkungan. Selain itu, melalui pembelajaran ini diharapkan kreativitas siswa dapat ditingkatkan seiring dengan adanya tuntutan bagi siswa untuk ikut serta dalam memecahkan permasalahan lingkungan yang terjadi sesuai dengan Kompetensi Dasar 4.11 pada Kurikulum 2013 Revisi. Berdasarkan paparan di atas maka perlu dilakukan penelitian mengenai penerapan *peer feedback* dalam upaya meningkatkan kreativitas siswa pada materi pencemaran lingkungan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka rumusan masalah pada penelitian adalah sebagai berikut: “Bagaimana peningkatan kreativitas siswa SMA setelah dilakukannya kegiatan *peer feedback*?”

1.3 Pertanyaan Penelitian

Maka disusun beberapa pertanyaan penelitian yang akan dibahas pada penelitian ini, yaitu:

- a. Bagaimana kemampuan siswa dalam memberikan *feedback* dilihat dari tipe *feedback* yang diungkapkannya?
- b. Bagaimana persepsi siswa terhadap *feedback* yang diterima?
- c. Bagaimana peningkatan kreativitas siswa setelah dilakukannya kegiatan *peer feedback*?
- d. Bagaimana kesesuaian hasil penilaian kreativitas berdasarkan penilaian siswa dan guru?

- e. Bagaimana tanggapan siswa terhadap kegiatan *peer feedback*?

1.4 Batasan Masalah

Batasan dalam pelaksanaan penelitian ini yaitu dari dua Kompetensi Dasar terkait pencemaran lingkungan yang tercantum dalam Kurikulum 2013 Revisi, penelitian ini berfokus pada Kompetensi Dasar (KD) 4.11.

1.5 Tujuan Penelitian

Secara umum, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hasil dari penerapan *peer feedback* dalam meningkatkan kreativitas siswa pada materi pencemaran lingkungan. Adapun tujuan khususnya, antara lain sebagai berikut.

- a. Mengidentifikasi kemampuan siswa dalam memberikan *feedback* dilihat dari tipe *feedback* yang diungkapkannya.
- b. Mengidentifikasi persepsi siswa terhadap *feedback* yang diterima.
- c. Mengidentifikasi peningkatan kreativitas siswa setelah dilakukannya kegiatan *peer feedback*.
- d. Mengidentifikasi kesesuaian hasil penilaian kreativitas berdasarkan penilaian siswa dan guru.
- e. Mengidentifikasi tanggapan siswa terhadap kegiatan *peer feedback*.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

- a. Bagi pengajar, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi berkaitan dengan pengembangan kreativitas siswa, khususnya pada materi pencemaran lingkungan sebagai salah satu upaya dalam mengikutsertakan siswa untuk memecahkan permasalahan lingkungan di sekitarnya.
- b. Bagi mahasiswa, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi untuk melakukan penelitian lainnya mengenai kegiatan *peer feedback* maupun pengembangan kreativitas siswa.
- c. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan mampu mengembangkan kreativitas siswa melalui kegiatan *peer feedback* sehingga dapat membantu siswa dalam mempelajari materi pencemaran lingkungan.

1.7 Struktur Organisasi Skripsi

Sistematika penyusunan skripsi yang peneliti ambil berdasarkan pada Pedoman Karya Ilmiah UPI Tahun 2018 yang terdiri dari lima bab, yaitu sebagai berikut:

a. Bab I Pendahuluan

Pada bagian pendahuluan dijelaskan mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, batasan masalah yang diteliti, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta struktur organisasi skripsi.

b. BAB II Tinjauan Pustaka

Pada bagian tinjauan pustaka dijelaskan hasil studi literatur terkait teori dan konsep yang digunakan dalam penelitian ini. Konsep yang dicantumkan yaitu mengenai penggunaan asesmen formatif dalam pembelajaran, *feedback*, *peer feedback*, tipe *feedback*, kreativitas, serta tinjauan pembelajaran pada materi pencemaran lingkungan.

c. BAB III Metode Penelitian

Pada bagian ini dijelaskan mengenai desain penelitian, populasi dan sampel penelitian, lokasi dan waktu penelitian, definisi operasional, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, prosedur penelitian, teknik pengolahan data, dan alur penelitian.

d. BAB IV Temuan dan Pembahasan

Pada bagian ini dijelaskan mengenai temuan penelitian yang diikuti dengan pembahasan untuk menjawab pertanyaan penelitian. Temuan dan pembahasan yang dijelaskan meliputi kemampuan siswa dalam memberikan *feedback* berdasarkan tipe *feedback*, persepsi siswa terhadap *feedback* yang diterima, peningkatan kreativitas siswa setelah kegiatan *peer feedback*, kesesuaian hasil penilaian kreativitas berdasarkan penilaian siswa dan guru, serta tanggapan siswa terhadap kegiatan *peer feedback*.

e. BAB V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi

Pada bagian ini dijelaskan mengenai simpulan penelitian, implikasi, dan rekomendasi yang diberikan penulis untuk penelitian selanjutnya.