

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Penyelenggaraan pendidikan dasar dan menengah sebagaimana yang dinyatakan dalam UU Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 pasal 3 dan Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan memiliki salah satu tujuan membangun landasan bagi berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang berilmu, cakap, kritis, kreatif, dan inovatif (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013: 1). Implementasi tujuan tersebut di sekolah dapat dilakukan dengan mendorong siswa untuk mengaplikasikan pemahaman keilmuannya menjadi suatu produk belajar yang kreatif. Produk tersebut merupakan salah satu hakikat sains setelah sains sebagai proses dilakukan. Berdasarkan hakikat sains, penilaian sains pun meliputi penilaian proses belajar dan penilaian produk atau hasil belajar (Rustaman, 2005: 150).

Munandar (2009:7) menyatakan bahwa pada kenyataannya pendidikan di Indonesia kurang melatih siswanya untuk mengembangkan kreativitasnya. Alat ukur berupa tugas-tugas yang diberikan kepada siswa kebanyakan meminta siswa untuk mencari tahu satu jawaban yang benar, kekreatifan siswa jarang diukur. Penelitian yang dilakukan oleh Munro (2004) menyatakan bahwa proyek karya siswa sering dinilai dengan kriteria yang tidak berhubungan dengan kreativitasnya sehingga proyek tersebut tidak dapat diartikan kreatif.

Produk kreatif siswa dapat berupa gagasan kreatif. Menurut Besemer dan Treffinger (Munandar, 2009: 41), istilah produk kreatif tidak terbatas pada produk komersial, tetapi meliputi keragaman dari benda atau gagasan. Produk kreatif tersebut memiliki tiga indikator, di antaranya adalah kebaruan (*novelty*), pemecahan (*resolution*), dan kerincian (*elaboration/synthesis*). Ide-ide baru siswa yang orisinal dapat menghasilkan suatu produk kreatif yang dapat memberi solusi berupa kebermaknaan produk yang dibuat. Menurut Jackson (2005: 3), suatu produk kreatif dapat berupa poster. Poster merupakan suatu media yang berisi

gagasan berupa slogan yang komunikatif dan biasanya bersifat persuasif. Agar dapat mengajak orang lain, slogan dan gambar dalam poster tersebut haruslah memiliki kekreatifan. Dengan demikian, pembaca poster akan merasakan hal yang baru sehingga tidak bosan meski dengan tema yang selalu dibahas sehingga pembaca tertarik untuk melihat poster.

Bercermin pada penelitian yang dilakukan oleh Wulan (2010) dan Nugraha (2009) bahwa kreativitas siswa dapat dievaluasi dengan tes kemampuan berpikir kreatif yang terkandung dalam pemahaman siswa terhadap suatu konsep. Menurut Munro (2004), kreativitas yang diukur dengan suatu tes kreatif hanya menunjukkan potensi kreatif siswa, belum menunjukkan bahwa siswa memiliki kreativitas untuk masa depannya sehingga diperlukan suatu penugasan untuk menghasilkan suatu karya siswa. Munro menambahkan bahwa menilai kreativitas dapat disimpulkan dengan mengetahui pengetahuan seperti apa yang dimiliki seseorang dan bagaimana orang tersebut dapat menunjukkannya pada tugas yang diberikan.

Penelitian yang dilakukan oleh Nisa (2010) mengenai kemampuan berpikir kreatif pada hasil karya siswa berupa poster dan produk daur ulang limbah yang dinilai oleh guru melalui foto menghasilkan kemampuan berpikir kreatif yang masih sangat kurang. Hasil karya siswa tersebut menimbulkan keraguan apakah produk siswa menunjukkan keaslian buatan siswa sendiri atau bukan. Hasil karya siswa berupa poster dan produk diukur untuk melihat suatu proses, yaitu kemampuan berpikir kreatif siswa sehingga digunakan indikator berpikir kreatif bukan produk kreatif. Menurut Jackson (2005: 3), penilaian suatu hasil karya dengan kriteria produk kreatif dilakukan untuk menilai kreativitas siswa. Penilaian untuk produk atau hasil karya siswa tersebut dilakukan sepenuhnya oleh guru, akibatnya guru merasa cukup berat untuk menilai. Siswa yang kritis tidak jarang menanyakan alasan guru memberikan nilai terhadap tugas yang dikerjakannya sehingga perlu adanya kriteria yang jelas supaya tidak ada yang dirugikan. Jackson menambahkan jika siswa diinformasikan bahwa kreativitasnya akan dinilai, maka siswa perlu ikut terlibat dalam negosiasi kriteria. Untuk mengatasi hal-hal tersebut, diperlukan suatu upaya untuk meringankan beban guru dan

menjawab rasa penasaran siswa terhadap nilai produk yang dibuatnya. Upaya tersebut adalah dengan menggunakan penilaian sesama teman (*peer assessment*).

Peer assessment ini dilakukan oleh siswa terhadap siswa lainnya (Bostock, 2004: 1). *Peer assessment* merupakan sebuah asesmen alternatif yang memiliki nilai pedagogik yang signifikan karena memungkinkan siswa mengambil bagian dalam proses evaluasi dan memberikan kesempatan bagi siswa untuk berpartisipasi di dalamnya (Peng, 2010: 2). Mengases atau menilai merupakan suatu tindakan pengambilan suatu keputusan terhadap sesuatu dengan ukuran baik buruk (Arikunto, 2012: 3). Karena itu, *peer assessment* dapat mendorong siswa berlatih untuk mengambil keputusan mengenai hasil pekerjaan teman-temannya dan bertanggung jawab atas penilaiannya tersebut. Kwan, Leung, dan Stefani (Loddington, 2008: 11) mengemukakan bahwa *peer assessment* perlu dilatihkan kepada siswa, meskipun siswa hanya dikenalkan dengan *peer assessment*. Hal tersebut dikarenakan kemampuan siswa dalam menilai tidak secara langsung didapatkan dalam pembelajaran sehari-hari. Keterlibatan siswa dalam menilai merupakan hal yang cukup penting dalam berkembangnya kemampuan siswa. Siswa juga akan terlatih untuk menilai hasil karya orang lain berdasarkan kriteria-kriteria yang sesuai dengan karya tersebut. Oleh karena itu, penilaian siswa terhadap hasil karya temannya perlu diungkap untuk memperoleh informasi mengenai kemampuan siswa menilai serta memperoleh hasil penilaian produk karya siswa oleh siswa lainnya.

Materi Sistem Saraf mencakup narkoba sebagai contoh pada obat-obatan yang dapat memengaruhi sistem saraf. Narkoba masih menjadi tema yang kontekstual untuk menjadi pengingat mengenai bahaya yang diakibatkannya. Walaupun tidak jarang banyak orang ataupun lembaga–lembaga terkait memberi pesan kepada masyarakat mengenai tema tersebut. Ajakan untuk menjauhi narkoba menjadi tema dalam produk kreatif berupa poster yang dibuat oleh siswa. Berkenaan dengan hal tersebut, maka penting untuk diteliti mengenai penerapan *peer assessment* untuk menilai poster sebagai produk kreatif siswa pada materi sistem saraf.

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah yang mendasari penelitian ini adalah “Bagaimanakah penerapan *peer assessment* untuk menilai poster sebagai produk kreatif pada materi sistem saraf?”

C. PERTANYAAN PENELITIAN

Untuk memperjelas rumusan masalah, maka dijabarkan lagi menjadi beberapa pertanyaan penelitian, yaitu:

1. Bagaimana kemampuan siswa dalam melakukan *peer assessment* untuk menilai poster sebagai produk kreatif siswa pada materi sistem saraf?
2. Bagaimana hasil penilaian poster sebagai produk kreatif siswa berdasarkan *peer assessment* dan guru observer?
3. Apa kendala yang dialami siswa dalam penerapan *peer assessment* untuk menilai poster sebagai produk kreatif siswa pada materi sistem saraf?
4. Bagaimana tanggapan siswa terhadap penilaian poster sebagai produk kreatif dengan menggunakan *peer assessment*?

D. BATASAN MASALAH

Agar penelitian ini lebih terarah, maka ruang lingkup masalah yang diteliti adalah terbatas pada hal – hal berikut:

1. Aspek yang dinilai adalah produk kreatif pada poster siswa dengan dua indikator yaitu pemecahan (*resolution*) produk dan kerincian (*elaboration*)-sintesis produk menurut Besemer dan O’Quin (Jackson, 2005). Indikator-indikator tersebut tercermin dalam aspek yang terdapat pada poster yaitu gambar, bahasa/kalimat slogan, tampilan, tata letak, teknik pembuatan, dan identitas poster (Apriyani, 2012).
2. Konten poster adalah pengaruh obat-obatan terhadap sistem saraf yang tercermin dalam ajakan untuk menjauhi narkoba.

E. TUJUAN DAN MANFAAT

1. Tujuan

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, tujuan dari penelitian ini adalah:

- a. Mendeskripsikan kemampuan menilai siswa SMA terhadap produk kreatif teman sebayanya.
- b. Mengetahui perbandingan hasil *peer assessment* dengan penilaian guru observer dalam menilai poster sebagai produk berpikir kreatif siswa
- c. Mendeskripsikan hasil penilaian poster sebagai produk kreatif siswa berdasarkan *peer assessment* dan guru observer.
- d. Mendeskripsikan mengenai kendala dan tanggapan siswa dalam penerapan *peer assessment* untuk menilai poster sebagai produk kreatif siswa.

2. Manfaat

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat, di antaranya:

- a. Bagi guru diharapkan dapat:
 - 1) Memberikan informasi mengenai penerapan *peer assessment* untuk menilai poster sebagai produk kreatif siswa pada materi sistem saraf.
 - 2) Memberikan alternatif penilaian berupa penilaian produk kreatif (dalam hal ini poster) dalam materi sistem saraf.
 - 3) Memotivasi guru untuk menggunakan berbagai macam penilaian dan penggunaan rubrik dalam menilai produk hasil karya siswa.
- b. Bagi siswa diharapkan dapat:
 - 1) Melatih siswa dalam menilai produk hasil karya temannya menggunakan *peer assessment*.
 - 2) Memberikan pengalaman untuk melakukan penilaian terhadap temannya oleh diri siswa sendiri.
 - 3) Mendorong siswa untuk bersikap kritis dalam menilai hasil karya temannya.
 - 4) Melatih siswa untuk menilai secara objektif.
- c. Bagi peneliti:

- 1) Memberikan gambaran mengenai penelitian menilai poster sebagai produk kreatif siswa pada materi sistem saraf
- 2) Sebagai bahan rujukan penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan *peer assessment*.

