

MODEL PENILAIAN SEBAYA UNTUK MENINGKATKAN HASIL PEMBELAJARAN MENULIS DI SMP

Imam Agus Basuki

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang 5 Malang
E-mail: imamagus@um.ac.id

Abstract: Peer-Assessment Model to Improve the Writing Ability of Junior-High-School Students. This study is aimed at developing a peer-assessment (PA) model to improve the writing ability of junior-high-school students. This study employed RDR (research, development, and research) design as well as R2D2 (recursive, reflective design and development) design, going through three procedural stages: pre-development, development, and try-out. Data concerning product try-out were qualitative in nature, whereas data concerning product experimentation were quantitative. The results of this study include a PA package and the description of its effectiveness. The PA package contains lesson plans, PA guides, learning models, and guidelines for developing PA. The results of product experimentation show that PA has a number of strengths.

Abstrak: Model Penilaian Sebaya untuk Meningkatkan Hasil Pembelajaran Menulis di SMP. Penelitian ini secara umum bertujuan mengembangkan model penilaian sebaya (PS) untuk meningkatkan hasil pembelajaran menulis di SMP. Untuk mencapai tujuan tersebut digunakan desain pengembangan RDR (*research, development, and research*) dan R2D2 (*recursive, reflective design and development*). Penelitian ini dilakukan dengan tiga tahap, yaitu prapengembangan, pengembangan, dan uji produk. Data hasil uji coba produk berupa data kualitatif, sedangkan data uji eksperimen berupa data kuantitatif. Hasil pengembangan ini berupa perangkat PS dalam pembelajaran menulis beserta deskripsi efektivitasnya. Perangkat PS yang berhasil dikembangkan adalah rencana pembelajaran, alat PS, model pembelajaran, dan panduan pengembangan PS. Hasil eksperimen menunjukkan bahwa pembelajaran menulis berbasis PS ini memiliki keunggulan.

Kata kunci: penilaian sebaya, penilaian diri, pembelajaran menulis, hasil pembelajaran

Pemberlakuan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang dikembangkan dari Kurikulum 2004 berdampak sangat luas terhadap sistem pembelajaran di Indonesia, termasuk sistem pembelajaran bahasa Indonesia. Perubahan kurikulum pembelajaran bahasa Indonesia tersebut tampak pada perubahan/pemantapan orientasi pembelajaran, pengembangan bahan, strategi pembelajaran, dan sistem penilaian. Untuk itu, penataan dan pengembangan sistem pendidikan versi baru tersebut perlu mendapat perhatian semua pihak, khususnya pihak-pihak yang berhubungan dengan lembaga pendidikan.

Dari segi orientasi pembelajaran, pembelajaran bahasa Indonesia berubah dari pembelajaran yang berorientasi pada guru beralih pada pembelajaran yang berorientasi pada siswa (Depdiknas, 2003). Perubahan orientasi itu membawa konsekuensi adanya perubahan fokus pembelajaran, yaitu pembelajaran yang berfokus pada guru beralih pada pembelajaran yang berfokus pada siswa. Perubahan fokus tersebut berimplikasi

pada perlunya para guru untuk menata diri. Guru sebagai ujung tombak pembelajaran perlu mengubah orientasi pembelajaran ke arah siswa.

Dari segi strategi pembelajaran, salah satu strategi yang perlu dikembangkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia adalah strategi pembelajaran yang memungkinkan siswa secara aktif memberikan balikan/penilaian terhadap teman sebaya. Itu berarti, proses pembelajaran menjadi hal yang perlu diperhatikan guru selama pembelajaran berlangsung. Guru tidak bisa dengan mudah melepas aktivitas belajar siswa sekehendak siswa. Pembelajaran perlu dirancang secara maksimal sehingga selama proses pembelajaran, aktivitas siswa belajar menjadi hal utama. Strategi pembelajaran yang memungkinkan siswa melakukan penilaian terhadap teman sebaya adalah pembelajaran berbasis penilaian sebaya (PBPS).

Pemberlakuan KTSP juga berimplikasi pada perubahan sistem penilaian. Penilaian pembelajaran tidak hanya diarahkan pada penilaian hasil, tetapi juga

penilaian proses (Depdiknas, 2006a dan 2006b). Penilaian hasil diarahkan pada pencapaian kompetensi siswa dalam kurun waktu tertentu, sedangkan penilaian proses diarahkan pada proses pembelajaran. Proses pembelajaran tersebut dapat diamati dari segi minat, sikap, perhatian, kemauan, dan perilaku aktif lainnya yang dilakukan siswa.

Dilihat dari segi orang yang dapat melakukan penilaian, penilaian dapat dilakukan oleh guru, siswa, atau bahkan orang tua (masyarakat). Perubahan sistem penilaian ini menjadikan guru bukan satu-satunya penentu dalam penilaian. Penilaian dapat bersumber dari manapun, termasuk dari teman sebaya yang biasa dikenal dengan istilah penilaian sebaya atau penilaian sejawat. Dalam pembelajaran menulis, penilaian oleh teman sebaya dapat dimanfaatkan sebagai bagian dari proses pembelajaran. Penilaian sebaya dapat menjadi salah satu masukan untuk menyempurnakan karangan. Aktivitas saling memberikan masukan dalam bentuk penilaian itu menjadikan proses pembelajaran lebih hidup, lebih kondusif, dan lebih menantang bagi siswa (Topping, dkk., 2000; Corner, 2006).

Sejalan dengan uraian di atas, penelitian ini secara umum bertujuan untuk mengembangkan model PS untuk meningkatkan hasil pembelajaran menulis di SMP. Secara rinci, tujuan penelitian ini adalah mengembangkan perangkat PS untuk meningkatkan hasil pembelajaran menulis di SMP dan mengkaji efektivitas PS dalam pembelajaran menulis. Perangkat PS yang dikembangkan meliputi (a) rencana pembelajaran menulis berbasis PS, (b) alat PS, (c) model pembelajaran menulis berbasis PS, dan (d) panduan pengembangan PS dalam pembelajaran menulis. Efektivitas PS dalam meningkatkan hasil pembelajaran menulis dipilah menjadi dua, yaitu (1) pengaruh pembelajaran berbasis PS dan aktivitas PS terhadap hasil pembelajaran menulis dan (2) perbedaan pengaruh pembelajaran berbasis PS dengan pembelajaran model lainnya.

METODE

Secara umum, penelitian ini menggunakan desain pengembangan karena tujuan utama penelitian ini adalah mengembangkan model perangkat PS untuk meningkatkan hasil pembelajaran menulis. Oleh karena itu, desain pengembangan yang digunakan adalah RDR (*research, development, research*) dan R2D2 (*recursive, reflective design and development*). Dalam rancangan RDR ada tiga kegiatan pokok pengembangan, yaitu melakukan penelitian pendahuluan, mengembangkan perangkat, dan melakukan uji efektivitas produk. Uji efektivitas produk merupakan hal yang penting karena tujuan pokok penelitian pengembangan adalah mengembangkan produk dan menguji efektivitas

produk yang dikembangkan (Borg & Gall, 2003). Model R2D2 memiliki tiga langkah pengembangan, yaitu tahap pendefinisian, tahap perancangan dan pengembangan, serta tahap diseminasi (Willis, 1995). Kedua rancangan tersebut digunakan dengan pola saling melengkapi sehingga tujuan penelitian ini dapat tercapai.

Rancangan penelitian ini secara garis besar dapat dipaparkan sebagai berikut. Penelitian pengembangan ini dimulai dengan studi pendahuluan yang merupakan tahap pendefinisian dalam R2D2. Studi pendahuluan dilakukan untuk memperoleh informasi awal tentang kebutuhan, kondisi lapangan, dan kelayakan pengembangan perangkat PS. Studi pendahuluan juga dimaksudkan untuk melakukan kolaborasi dengan guru. Hasil studi pendahuluan digunakan sebagai bahan untuk merancang dan mengembangkan produk. Pada tahap ini dirancang dan dikembangkan perangkat PS dalam pembelajaran menulis yang meliputi rencana pembelajaran, alat PS, model pembelajaran, dan panduan pengembangan PS. Tahap berikutnya adalah uji coba produk. Hasil pengembangan produk yang sudah direvisi berdasarkan uji coba dilihat efektivitasnya melalui uji eksperimen. Hasil akhir pengembangan ini didiseminasikan kepada pihak-pihak terkait. Langkah diseminasi tersebut merupakan tahap terakhir dalam rancangan R2D2.

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini dilakukan dengan tiga tahap: prapengembangan perangkat, pengembangan perangkat, dan uji perangkat. Langkah yang dilakukan pada tahap prapengembangan adalah mencari sumber (teori), koordinasi dan kolaborasi dengan guru, studi lapangan (studi pendahuluan), menentukan bentuk/jenis/format perangkat PS, menentukan kerangka dan spesifikasi rinci produk, dan menentukan kompetensi dasar sebagai model. Studi pendahuluan dilakukan dengan studi dokumentasi, wawancara mendalam dengan guru, dan observasi kelas. Target hasil tahap prapengembangan adalah kerangka pengembangan dan spesifikasi produk.

Pengembangan perangkat PS meliputi kegiatan merancang perangkat PS dan berkolaborasi dengan guru untuk mengembangkan perangkat PS. Perangkat PS yang dikembangkan meliputi rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), alat PS, model pembelajaran, dan panduan pengembangan PS. Target hasil tahap pengembangan adalah perangkat PS.

Uji produk dilakukan untuk memantapkan produk yang telah dikembangkan. Uji produk dilakukan dengan uji coba lapangan, validasi pakar/ahli, validasi praktisi, dan uji eksperimen. Uji coba produk dilakukan dengan langkah sebagai berikut. Produk pengembangan, khususnya RPP dan alat PS, diujicobakan di suatu sekolah (MTsN Malang 1) dengan teknik uji

coba berulang dan berkelanjutan. Uji coba suatu RPP dan alat PS dilakukan berulang-ulang pada beberapa kelas, kemudian dilanjutkan dengan uji coba RPP dan alat PS lainnya. Hasil uji coba pertama langsung dimanfaatkan untuk merevisi produk. Produk revisi diujicobakan lagi sampai ditemukan produk yang relatif mantap. Uji coba berulang tersebut dipilih untuk menghindari kelemahan uji coba yang dilakukan serentak dengan sekali revisi. Produk revisi yang relatif mantap tersebut, kemudian, divalidasi/ditelaah oleh para pakar dan praktisi/guru. Pakar yang dilibatkan adalah pakar evaluasi menulis, pakar pembelajaran bahasa, dan pakar teknologi pembelajaran. Hasil validasi pakar dan praktisi digunakan untuk memantapkan produk dan untuk menyusun rekomendasi. Langkah berikutnya adalah melakukan eksperimentasi produk.

Eksperimentasi produk dilakukan untuk memperoleh kajian efektivitas produk. Uji eksperimen dilakukan dengan dua cara, yaitu praeksperimen dan kuasieksperimen. Praeksperimen dipilih untuk mengkaji pengaruh PS terhadap hasil pembelajaran menulis, sedangkan kuasieksperimen dipilih untuk mengkaji perbedaan pengaruh PS terhadap hasil pembelajaran menulis.

Data penelitian ini dapat dipilah menjadi dua: data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa ujaran (lisan dan tulis) guru dan siswa, perilaku siswa dan guru, serta sikap siswa dan guru dalam pembelajaran. Selain itu, data kualitatif juga berupa penilaian pakar dan praktisi, karangan siswa, penilaian siswa, dan jawaban angket siswa. Data kualitatif diperoleh melalui observasi, dokumentasi, angket, penugasan, dan wawancara dengan siswa dan guru. Data kuantitatif berupa skor karangan siswa yang diperoleh melalui penugasan.

Sumber data penelitian ini adalah pakar, siswa, dan guru bahasa Indonesia. Data dari pakar berupa catatan, komentar, saran, dan hasil penilaian terhadap produk. Data dari siswa berupa ujaran, perilaku, dan sikap siswa dalam pembelajaran, serta karangan. Data dari guru berupa ujaran, perilaku, dan sikap dalam pembelajaran; dokumen perangkat pembelajaran; serta catatan, komentar, saran, dan hasil penilaian terhadap produk pengembangan.

Analisis data dalam penelitian ini dipilah menjadi tiga, yaitu analisis data dari hasil uji coba produk, analisis data dari pakar/praktisi, dan analisis data dari hasil uji eksperimen. Analisis data tersebut dilakukan secara bertahap, mulai dari analisis data dari uji coba penerapan produk, analisis data dari pakar dan praktisi, dan analisis data dari hasil eksperimen. Analisis data eksperimen diolah dengan SPSS versi 16.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian ini secara garis besar dapat dipilah menjadi dua, yaitu produk pengembangan dan efektivitas PS. Produk pengembangan dalam penelitian ini ada empat perangkat PS, yaitu (1) rencana pembelajaran menulis berbasis PS, (2) alat PS dalam pembelajaran menulis, (3) model pembelajaran menulis berbasis PS, dan (4) panduan pengembangan PS dalam pembelajaran menulis. Sejalan dengan hal tersebut, untuk memudahkan pemahaman, dan karena adanya kekhasan proses pengembangan setiap produk, paparan proses pengembangan berikut dikelompokkan berdasarkan perangkat yang dihasilkan. Paparan proses pengembangan setiap perangkat dilakukan dengan menguraikan pengertian/maksud langkah yang dilakukan, aktivitas yang dilakukan dalam langkah tersebut, dan hasil yang dicapai.

Pengembangan rencana pembelajaran berbasis PS untuk meningkatkan hasil pembelajaran menulis ini dilakukan dengan langkah (1) studi pendahuluan, (2) kolaborasi dengan guru, (3) penyusunan rencana pembelajaran, (4) uji coba berulang, (5) revisi rencana pembelajaran, (6) penelaahan rencana pembelajaran (validasi pakar dan praktisi), (7) revisi akhir.

Berdasarkan langkah tersebut berhasil dikembangkan 8 model rencana pembelajaran. Kekhasan RPP terletak pada indikator, materi, dan langkah pembelajaran. Indikator dan materi pembelajaran ditambah dengan hal-hal yang mengindikasikan adanya PS. Langkah pembelajaran dikemas dengan menghadirkan kegiatan PS yang meliputi pembahasan kriteria penilaian, praktik menilai karangan teman sebaya, pembahasan hasil penilaian, dan penyempurnaan karangan.

Alat PS yang berhasil dikembangkan berupa rubrik dan rambu-rambu penilaian yang memungkinkan teman sebaya mudah melakukan penilaian. Alat PS yang berhasil dikembangkan berjumlah 8 model. Model pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa paparan tulis dan rekaman VCD. Paparan tulis model pembelajaran berupa uraian langkah-langkah yang perlu dilakukan guru dalam melaksanakan pembelajaran menulis berbasis PS. Rekaman VCD berisi rekaman visual proses pembelajaran menulis berbasis PS, mulai guru masuk kelas sampai dengan guru meninggalkan kelas.

Model-audio-visual pembelajaran menulis berbasis PS merupakan visualisasi dari model-tertulis pembelajaran menulis yang memanfaatkan PS. Sejalan dengan hal di atas, pengembangan model-audio-visual ini dilakukan dengan langkah (1) kolaborasi dengan ahli dan guru, (2) penyusunan naskah skenario,

(3) pelatihan, (4) penyusunan skenario pengambilan gambar, (5) pengambilan gambar, (6) penyuntingan gambar, (7) penyempurnaan, dan (8) pengemasan. Pengembangan model ini dilakukan setelah model-tulis relatif mantap.

Model pembelajaran yang berhasil ditampilkan adalah model prosedural, yaitu model yang menggambarkan aktivitas pembelajaran secara bertahap, mulai dari guru masuk kelas sampai dengan guru keluar kelas. Agar tahapan itu mudah dikenali, setiap tahap diberi label identitas yang tertayang di bagian bawah gambar. Durasi tayangan berkisar 40 menit. Pemeran adalah siswa dan guru kelas 7 MTsN Malang 1. Model tersebut merupakan hasil kolaborasi dengan ahli teknologi pembelajaran, ahli (teknisi) pengembangan media audio visual, dan guru. Dari kolaborasi tersebut diperoleh beberapa kesepakatan, yaitu model/tipe, materi, durasi, pelatihan, pengambilan gambar, penyuntingan, dan penyempurnaan.

Produk keempat dari pengembangan ini adalah panduan pengembangan PS. Panduan ini berisi petunjuk teknis bagi guru dalam merencanakan, mengembangkan, dan melaksanakan PS dalam pembelajaran menulis. Karakteristik panduan yang dikembangkan adalah sebagai berikut. Panduan dikembangkan dengan basis pengembangan bersifat prosedural. Pada bagian awal dipaparkan hal-hal yang bersifat konseptual berkaitan dengan PS. Paparan berikutnya yang merupakan paparan inti adalah langkah-langkah mengembangkan pembelajaran menulis berbasis PS. Hal yang bersifat konseptual terdiri atas perlunya PS dalam pembelajaran menulis, konsep PS, tujuan PS, karakteristik PS, dan alat PS. Paparan langkah pengembangan terdiri atas pengembangan alat PS dan pelaksanaan PS.

Pengembangan panduan pengembangan PS dalam pembelajaran menulis dilakukan dengan langkah (1) studi pendahuluan, (2) penyusunan panduan, (3) penelaahan panduan, dan (4) revisi panduan. Studi pendahuluan dilakukan dengan teknik dokumentasi, observasi, wawancara mendalam, dan angket siswa. Teknik dokumentasi dilakukan dengan cara menelaah dokumen-dokumen yang berhubungan dengan aktivitas pembelajaran menulis. Dokumen yang ditelaah adalah langkah-langkah pembelajaran dalam RPP. Observasi dan wawancara mendalam dilakukan untuk memperoleh informasi tentang berbagai bentuk pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan guru MTsN Malang 1. Angket dilakukan untuk memperoleh persepsi siswa tentang pembelajaran menulis berbasis PS.

Hasil uji efektivitas penilaian sebaya dalam pembelajaran menulis, dilihat dari segi ada dan tidak adanya kelompok pembandingan, dapat dipilah menjadi dua,

yaitu (1) efektivitas penggunaan perangkat PS terhadap hasil pembelajaran menulis dan (2) perbedaan efek penggunaan perangkat PS terhadap hasil pembelajaran menulis. Efektivitas penggunaan perangkat PS terhadap hasil pembelajaran menulis adalah akibat yang ditimbulkan oleh penggunaan perangkat PS terhadap hasil pembelajaran menulis (skor karangan). Uji efektivitas terhadap butir (1) di atas dilakukan tanpa adanya kelompok pembandingan. Perbedaan efek penggunaan perangkat PS terhadap hasil pembelajaran menulis adalah perbedaan akibat yang ditimbulkan oleh penggunaan perangkat PS dibandingkan dengan teknik lain terhadap hasil pembelajaran menulis (skor karangan). Uji efektivitas butir (2) dilakukan dengan kelompok pembandingan. Dalam analisis statistik, efektivitas biasa digunakan dengan istilah pengaruh yang dianalisis dengan uji beda. Oleh karena itu, paparan berikut menggunakan istilah pengaruh.

Hasil analisis statistik pengaruh pembelajaran berbasis PS terhadap hasil pembelajaran menulis dapat diuraikan sebagai berikut. Skor karangan pada awal pembelajaran (*pretes*) adalah 57,67; sedangkan skor rata-rata karangan pada akhir pembelajaran setelah dilakukan penyempurnaan berdasarkan PS (*postes*) adalah 65,34. Perolehan (*gain*) rata-rata dari perlakuan pembelajaran adalah 7,67. Hasil uji t sampel berpasangan menunjukkan signifikansi (2 ekor) p $0,000 < \alpha$ $0,005$. Hal itu berarti, skor *pretes* dan *postes* berbeda secara signifikan. Jadi, pembelajaran menulis berbasis PS *berpengaruh* secara signifikan terhadap hasil pembelajaran menulis.

Hasil analisis statistik pengaruh aktivitas PS terhadap hasil pembelajaran menulis dapat diuraikan sebagai berikut. Skor rata-rata draf karangan pada enam kelas adalah 63,64; sedangkan skor rata-rata karangan yang sudah direvisi berdasarkan PS adalah 68,34. Perolehan (*gain*) rata-rata dari perlakuan PS pada kelas 7 dan 8 adalah 4,70. Hasil uji t sampel berpasangan menunjukkan signifikansi (2 ekor) p $0,000 < \alpha$ $0,005$. Itu berarti, skor draf karangan siswa dan skor revisi berbeda secara signifikan. Jadi, aktivitas PS *berpengaruh* secara signifikan terhadap hasil pembelajaran menulis pada kelas 7 dan 8.

Hasil analisis statistik perbedaan pengaruh pembelajaran berbasis PS menggunakan rambu-rambu dan menggunakan rubrik dapat dipaparkan sebagai berikut. Skor rata-rata karangan kelompok dengan PS menggunakan rambu-rambu adalah 63,45 (draf) dan 68,33 (revisi), sedangkan kelas dengan PS menggunakan rubrik adalah 62,94 (draf) dan 67,92 (revisi). Hasil uji anakova (analisis kovarian) menunjukkan signifikansi p $0,579 > \alpha$ $0,05$. Itu berarti, skor karangan dengan PS menggunakan rambu-rambu dan skor karangan dengan PS menggunakan rubrik tidak berbeda.

Hasil analisis statistik perbedaan pengaruh pembelajaran berbasis PS dan pembelajaran konvensional dapat dipaparkan sebagai berikut. Skor rata-rata karangan tanpa penilaian adalah 64,00; sedangkan skor rata-rata karangan dengan PS adalah 68,39. Hasil uji t sampel bebas menunjukkan signifikansi (2 ekor) p $0,000 < \alpha$ $0,005$. Jadi, *ada perbedaan pengaruh* pembelajaran berbasis PS yang menggunakan rambu-rambu dan pembelajaran konvensional tanpa penilaian terhadap hasil pembelajaran menulis pada kelas 7 dan 8.

Hasil analisis statistik perbedaan pengaruh pembelajaran berbasis PS dan pembelajaran konvensional dapat dipaparkan sebagai berikut. Skor rata-rata karangan dengan PS adalah 66,19 (draf) dan 70,54 (revisi), sedangkan karangan dengan PD adalah 65,90 (draf) dan 69,29 (revisi). Hasil uji anakova menunjukkan signifikansi p $0,455 > \alpha$ $0,05$. Jadi, *tidak ada perbedaan* pengaruh pembelajaran berbasis PS menggunakan rambu-rambu pada kelas biasa dan pembelajaran berbasis PD menggunakan rambu-rambu pada kelas biasa terhadap hasil pembelajaran menulis.

Pembahasan

Hasil pengembangan penelitian ini secara garis besar dapat dipilah menjadi dua, yaitu produk pengembangan dan hasil eksperimen. Sejalan dengan hal tersebut, pemaknaan hasil pengembangan berikut dipilah menjadi dua, yaitu pemaknaan (1) produk pengembangan dan (2) hasil eksperimen. Pemaknaan produk dipaparkan berdasarkan wujud produk penelitian ini, yaitu (1) rencana pembelajaran menulis berbasis PS, (2) alat PS dalam pembelajaran menulis, (3) model pembelajaran menulis berbasis PS, dan (4) panduan pengembangan PS dalam pembelajaran menulis.

Pembelajaran berbasis PS yang berhasil dikembangkan dalam penelitian ini terbukti dapat meningkatkan kualitas pembelajaran menulis, baik kualitas proses pembelajaran maupun kualitas hasil pembelajaran. Peningkatan kualitas proses pembelajaran ditunjukkan oleh peningkatan minat, semangat, dan aktivitas siswa dalam pembelajaran. Peningkatan kualitas hasil pembelajaran ditunjukkan oleh adanya peningkatan hasil belajar dan perbedaan hasil pembelajaran berbasis PS dengan pembelajaran lainnya. Oleh sebab itu, pembelajaran berbasis PS yang relatif baru ini perlu disosialisasikan dan dikembangkan para guru.

Sosialisasi pembelajaran berbasis PS ini, salah satunya, dapat dilakukan melalui *lesson study* yang akhir-akhir ini sedang digalakkan oleh Pemerintah. Lewis (2002) menyatakan bahwa *lesson study* dapat dimanfaatkan untuk menyebarkan pendekatan/metode

baru dalam pembelajaran. Melalui *lesson study*, guru dapat berkumpul untuk membahas dan mempraktikkan model pembelajaran baru. Guru yang belum memahami pembelajaran berbasis PS ini akan bisa terlibat secara nyata dalam merencanakan, mengamati, dan merevisi pembelajaran. Dengan cara itu sosialisasi pembelajaran berbasis PS ini tidak bersifat verbalistik seperti halnya sosialisasi yang banyak dilakukan.

Sejalan dengan sosialisasi pembelajaran berbasis PS, pengembangan pembelajaran berbasis PS akan efektif pula bila dilakukan dengan *lesson study*. Melalui *lesson study* para guru dapat berkolaborasi untuk merencanakan, melaksanakan (dan mengobservasi), dan merefleksi pembelajaran yang dikembangkan (Hendayana, dkk., 2007). Tahapan tersebut dapat terus berulang sehingga ditemukan versi baru yang lebih mantap.

Hasil angket siswa menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis PS juga memiliki keunggulan dari segi proses pembelajaran. Melalui pembelajaran ini siswa merasa senang, puas, sungguh-sungguh, dan merasa terbantu dengan adanya PS. Siswa yang senang dan agak senang terhadap hasil PS 70,7%; siswa yang puas dan agak puas terhadap hasil PS 78,8%, siswa yang bersungguh-sungguh dan agak sungguh dalam melakukan PS 93,4%; dan siswa yang terbantu dan agak terbantu dengan PS berjumlah 81,3%. Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran berbasis PS ini selaras dengan amanat UU tentang Sisdiknas (2003) yang menyatakan bahwa pendidik berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis. Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran dapat berjalan secara efektif karena adanya minat, keterlibatan siswa secara penuh, dan terciptanya makna, pemahaman, dan nilai yang membahagiakan siswa (Meier, 2000).

Pembelajaran berbasis PS memerlukan keterlibatan siswa secara penuh dalam pembelajaran. Siswa terlibat aktif mengamati model, membahas hal yang akan ditulis, menulis draf, membahas kriteria penilaian, melakukan penilaian karangan sebaya, menelaah dan membahas hasil PS, dan diakhiri dengan menyempurnakan karangan. Semua aktivitas tersebut menunjukkan bahwa siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Hal tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis PS ini selaras dengan amanat kurikulum yang menjadikan siswa sebagai fokus pembelajaran.

Proses PS memerlukan keaktifan siswa untuk berkomunikasi, berpartisipasi, berkreasi, dan beradaptasi. Penilaian sebaya juga menghendaki adanya jiwa saling memberi, saling menghargai, dan saling menerima. Kondisi tersebut dapat menjadikan pembelajaran berbasis PS ini bersifat kondusif untuk menciptakan

siswa yang berjiwa demokratis. Jiwa demokratis merupakan hal yang sangat esensial dalam kehidupan berbangsa dan bernegara dewasa ini. Untuk itu, UU tentang Sisdiknas (2003) pasal 4 mengamanatkan perlunya pendidikan di Indonesia diselenggarakan secara demokratis dan berkeadilan serta tidak diskriminatif.

Unsur demokrasi yang perlu dikembangkan dalam pembelajaran meliputi keadilan, kesetaraan/kesamaan, kebebasan, keadilan/kejujuran, toleransi, dan adanya perhatian terhadap orang lain. Unsur-unsur tersebut dapat dikembangkan melalui pembelajaran berbasis PS. Melalui aktivitas membahas kriteria penilaian karangan dan membahas hasil PS, siswa dilatih berkomunikasi, dilatih menggunakan hak, dilatih melaksanakan kewajiban, dan dilatih bertanggung jawab. Melalui aktivitas menilai karangan sejawat, siswa dilatih bersikap jujur, adil, toleran terhadap sebaya, tanggung jawab, dan bersungguh-sungguh.

Hasil penelitian ini menunjukkan masih adanya siswa yang tidak sungguh-sungguh dalam melakukan PS (0,7%), jengkel terhadap hasil PS (8,2%), dan merasa hubungan dengan teman semakin renggang (2,8%). Hasil angket esai juga menunjukkan masih adanya siswa yang tidak adil, tidak objektif, tidak sungguh-sungguh, tidak jujur, dan tidak terbuka. Meskipun jumlahnya kecil, sikap tersebut tidak boleh dibiarkan berlarut-larut sehingga berimbas pada sebaya lain. Upaya untuk menghindari sikap tersebut perlu dilakukan secara cermat. Salah satu cara yang dapat ditempuh adalah dengan mengamati secara cermat cara belajar siswa. Dengan diketahuinya cara belajar siswa tersebut akan segera dapat dilakukan tindakan pencegahannya. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mencermati cara belajar siswa adalah dengan melalui *lesson study*. Hal itu dapat dilakukan mengingat esensi *lesson study*, salah satunya, adalah mengembangkan cara melihat siswa belajar (Richardson, 2001).

Unsur-unsur yang terdapat dalam pembelajaran berbasis PS ini antara lain adalah adanya kerjasama, saling memberi dan menerima, jujur, adil, sungguh-sungguh, dan adanya toleransi. Unsur tersebut selaras (sebagian besar bersinggungan) dengan unsur/element pembelajaran kooperatif. Unsur pembelajaran kooperatif yang dimaksud adalah saling ketergantungan siswa yang positif, lebih baik bertemu muka, pertanggungjawaban pada individu dan kelompok, dan kerja kelompok (Johnson & Johnson, 2007). Di sisi lain, langkah-langkah dalam pembelajaran berbasis PS ini juga selaras dengan strategi *writers' workshop*. Proses pembelajaran berbasis PS ini meliputi pembahasan karangan yang ditulis, menulis draf, mem-

bahas kriteria penilaian, melakukan PS, membahas hasil PS, dan menyempurnakan karangan, sedangkan proses pembelajaran dengan strategi *writers' workshop* meliputi prapenulisan, penyusunan draf, penyuntingan dan revisi, serta publikasi (Lukman, 2004).

Pembelajaran berbasis PS ini berhasil meningkatkan hasil pembelajaran menulis dan meningkatkan proses pembelajaran menulis. Hasil penelitian ini selaras dengan penelitian yang dilakukan Siti N. (2004). Hasil penelitian itu menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif efektif untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa SMP dibandingkan dengan pembelajaran *advance organizers*. Lebih lanjut, Johnson dkk. (2006) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi belajar dan meningkatkan hubungan antarsiswa. Lebih dari itu, Wagiran (2006) menemukan bahwa pembelajaran kooperatif memberi keuntungan bagi mahasiswa yang berkemampuan tinggi maupun rendah.

SIMPULAN

Penilaian sebaya sebagai basis dalam pembelajaran terbukti dapat meningkatkan kualitas pembelajaran menulis, baik kualitas proses maupun kualitas hasil. Peningkatan kualitas proses pembelajaran ditandai dengan adanya peningkatan minat, perhatian, dan semangat siswa dalam pembelajaran, sedangkan peningkatan hasil pembelajaran ditandai dengan peningkatan kualitas karangan siswa dan keunggulan karangan siswa. Peningkatan kualitas pembelajaran menulis tersebut salah satunya berkat dukungan perangkat PS yang dikembangkan dalam penelitian ini.

Ada empat perangkat PS yang berhasil dikembangkan dalam penelitian ini, yaitu rencana pembelajaran menulis berbasis PS, alat PS dalam pembelajaran menulis, model pembelajaran menulis berbasis PS, dan panduan pengembangan PS dalam pembelajaran menulis. Keempat perangkat PS tersebut dalam aplikasinya terbukti memadai dan terbukti dapat meningkatkan hasil pembelajaran menulis di SMP. Perangkat tersebut dinyatakan memadai karena telah divalidasi dengan berbagai teknik: uji coba berulang, telaah/validasi ahli, telaah/validasi praktisi, dan uji eksperimentasi. Hasil eksperimen membuktikan bahwa pembelajaran berbasis PS ini memiliki sejumlah keunggulan dan dapat meningkatkan hasil pembelajaran menulis. Di samping itu, pembelajaran berbasis PS ini terbukti dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran menulis ke arah pembelajaran yang demokratis.

DAFTAR RUJUKAN

- Borg, W.K. & Gall, M.D. 2003. *Educational Research*. White Plains: Longman Inc.
- Comer, M. 2006. *GIHE Teach Talk - Peer and Self Assessment (online)*. (www3.griffith.edu.au/03/ltm/teach-talk/teachtalk_03.php, diakses 28 November 2006).
- Depdiknas. 2003. *Pelaksanaan Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Balitbang Depdiknas.
- Depdiknas. 2006a. *Panduan Pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Menengah Pertama*. Jakarta: Ditjen Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Depdiknas. 2006b. *Panduan Pengembangan Silabus Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Menengah Pertama*. Jakarta: Ditjen Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Hendayana, S.; Suryadi, D.; Karim, M.A.; Sukirman; Arisman; Sutopo; Supriatna, A.; Sutiman; Santosa; Iman-syah, H.; Paidi; Ibrohim; Sriyati, S.; Permanasari, A.; Hikmat; Nurjanah; & Joharmawan, R. 2007. *Lesson Study: Suatu Strategi untuk Meningkatkan Keprofesionalan Pendidik*. Bandung: FPMIPA UPI dan JICA.
- Johnson, D.W.; Johnson, R.T.; & Roseth, C. 2006. *Do Peer Relationships Affect Achievement? (Online)*. (<http://www.co-operation.org/pages/newsletter2006.doc>, diakses 16 Mei 2007).
- Johnson, R.T. & Johnson, D.W. 2007. *Cooperative Learning (online)*. (<http://www.co-operation.org>, diakses 16 Mei 2007).
- Lewis, C. 2002. Research Lessons Bring studies to Life and Energize Teaching. *Joutaff Development (online)*, Vol. 23(3). (<http://www.nsd.org/library/publications/jsd/lewis233.cfm>, diakses 4 September 2008).
- Lukman. 2004. Peningkatan Pembelajaran Menulis Wacana Eksposisi Melalui Strategi Writers' Workshop Siswa Kelas 2 SMPN 2 Wawasangka. Tesis tidak diterbitkan. Malang: PPs Universitas Negeri Malang.
- Meier, D. 2000. *The Accelerated Learning Handbook: Panduan Kreatif dan Efektif Merancang Program Pendidikan dan Pelatihan*. Terjemahan oleh Rahmani Astuti. 2002. Bandung: Penerbit Kaifa.
- Richardson, J. 2001. Lesson study: *Japanese Method Benefits all Teachers (online)*. (<http://www.nsd.org/library/publications/results/res12-00rich.cfm>, diakses 4 September 2008).
- Siti N., L. 2004. *Perbandingan Efektivitas Pembelajaran Kooperatif dan Pembelajaran Advance Organizers: Studi Kuasi Eksperimen dalam Pembelajaran Menulis di SLTPN 3 Tarogong Garut (online)*. (<http://www.pages-yourfavorite.com/ppsupi/abstrakbaha-sa2004.html>, diakses 17 Mei 2007).
- Topping, K.J.; Smith, E.F.; Swanson, I.; & Elliot, A. 2000. Formative Peer Assessment of Academic Writing Between Postgraduate Students. *Assessment & Evaluation in Higher Education (online)* Vol. 25 (2). ([http://taylorandfrancis.metapress.com/\(5fj5og45m1x1zlutchbbyw45\)/app/home/contribution.asp?referrer=parent&backto=issue,4,8;journal,40,41;linkinpublicationresults,1:104548,1](http://taylorandfrancis.metapress.com/(5fj5og45m1x1zlutchbbyw45)/app/home/contribution.asp?referrer=parent&backto=issue,4,8;journal,40,41;linkinpublicationresults,1:104548,1) diakses 10 Februari 2007).
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional 2003. Jakarta: CM Cemerlang.
- Wagiran. 2006. Meningkatkan Keaktifan Mahasiswa dan Reduksi Miskonsepsi melalui Pembelajaran Konstruktivistik Model Kooperatif Berbantuan Modul. *Jurnal Ilmu Pendidikan* 13(1):25—32.
- Willis, J. 1995. Recursive, Reflective Instructional Design Model Based on Constructivist Interpretivist Theory. *Educational Technology*, 35(6):5—23.