

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

SMK dituntut untuk menciptakan sumber daya manusia yang dapat beradaptasi dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (Wibowo, 2016). Hal tersebut disebabkan karena lulusan SMK berperan dalam memenuhi kebutuhan dunia kerja. SMK menjadi pusat pembentukan sumber daya manusia, sehingga kualitas lulusannya menjadi hal yang penting. Kualitas sumber daya manusia suatu bangsa menentukan kemajuan dalam bidang ekonomi, IPTEK, politik, budaya, maupun karakter bangsa (Mulyani, 2020).

Salah satu cara meningkatkan kualitas lulusan adalah melalui pembelajaran abad 21. Pembelajaran abad 21 adalah pembelajaran yang mampu mewujudkan keterampilan 4C yang terdiri dari komunikasi (*communication*), kolaborasi (*collaboration*), berpikir kritis dan pemecahan masalah (*critical thinking and problem solving*), serta kreativitas dan inovasi (*creativity and innovation*) (Indarta, 2021). SMKN Pertanian Pembangunan Lembang telah menerapkan kurikulum Merdeka Belajar pada kelas X, termasuk pada kelas X program Agribisnis Pengolahan Hasil Pertanian (APHP). Penerapan kurikulum Merdeka Belajar juga menjadi salah satu perwujudan untuk menerapkan pembelajaran abad 21 khususnya untuk meningkatkan keterampilan abad 21 (*4C Skills*) siswa.

Penggunaan soal berbasis *higher-order thinking skills* (HOTS) merupakan salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan memecahkan masalah. Meskipun demikian, hasil pengamatan penulis saat melakukan praktik Program Penguatan Profesional Kependidikan (P3K) di SMKN Pertanian Pembangunan Lembang menunjukkan keterampilan berpikir kritis dan memecahkan masalah pada siswa belum berkembang. Hasil observasi menunjukkan sebanyak 53% siswa kelas X tidak memenuhi nilai minimum sumatif tengah semester (STS) pada mata pelajaran Dasar-dasar Agriteknologi Pengolahan Hasil Pertanian (DAPHP). Selain itu, pada proses pembelajaran ditemukan bahwa keterampilan siswa untuk berkolaborasi dan berkomunikasi secara kelompok dalam pembelajaran masih rendah. Masih banyak siswa yang bertindak pasif dalam

kelompok, tidak mengemukakan pendapatnya, dan hanya mengikuti ketua kelompoknya sebagai yang dapat diandalkan tanpa melibatkan diri dalam diskusi.

Keterampilan abad 21 dapat dilatih melalui strategi-strategi pembelajaran tertentu (Zubaidah, 2018). Untuk mendukung strategi tersebut, diperlukan model pembelajaran yang mendukung keterampilan abad 21 (Barus, 2019). Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk mengupayakan peningkatan keterampilan 4C siswa adalah dengan menggunakan model Pemikiran Desain (*Design Thinking*). Menurut David Kelley sebagai pendiri Stanford Design School sekaligus penggagas model pemikiran desain, pemikiran desain adalah sebuah metode yang berisi rangkaian model yang dapat diimplementasikan pada pembelajaran dengan mengaplikasikan pemecahan masalah yang bersifat kreatif (Kelley, 2006). Secara singkat, *design thinking* adalah metode yang digunakan untuk memecahkan masalah dengan kreativitas dan inovasi (Binu, dkk., 2020). Dam dan Siang (2019) dalam Ramos (2022) menyatakan bahwa integrasi model pemikiran desain (*design thinking*) telah digunakan di berbagai pendidikan tinggi sebagai model dalam penyelesaian masalah dengan pendekatan *human-centered*. Model pemikiran desain terdiri dari 5 tahapan yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test* (Dam dan Siang, 2019).

Carroll (2010) menyatakan bahwa penggunaan pemikiran desain dapat membentuk salah satu keterampilan 4C yaitu kolaborasi. Selain itu, penelitian Aryanto (2020) menunjukkan bahwa penerapan pemikiran desain yang diintegrasikan dengan *ecopreneurship* dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar FIP Universitas Bhayangkara Jakarta Raya dalam membuat puisi anak. Parmar (2014) menunjukkan bahwa model pemikiran desain yang diintegrasikan dengan model *Project Based Learning* dapat menumbuhkan kondisi pembelajaran kelas yang kritis.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian mengenai “Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Pemikiran Desain (*Design Thinking*) untuk Meningkatkan Keterampilan 4C Siswa SMKN PP Lembang”.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

Chintya Nur Faridah, 2023

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PEMIKIRAN DESAIN (*DESIGN THINKING*) UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN 4C SISWA SMKN PP LEMBANG

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

1. Bagaimana keterlaksanaan model pembelajaran berbasis pemikiran desain (*design thinking*) di SMKN Pertanian Pembangunan Lembang?
2. Bagaimana pengaruh penerapan model pembelajaran berbasis pemikiran desain (*design thinking*) terhadap peningkatan keterampilan 4C peserta didik di SMKN Pertanian Pembangunan Lembang?

1.4 Tujuan Penelitian

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

1. Mengetahui keterlaksanaan model pembelajaran berbasis pemikiran desain (*design thinking*) di SMKN Pertanian Pembangunan Lembang
2. Mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran berbasis pemikiran desain (*design thinking*) terhadap peningkatan keterampilan 4C peserta didik di SMKN Pertanian Pembangunan Lembang

1.5 Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini diharapkan memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktik, diantaranya:

1. Manfaat praktis

- a. Bagi peserta didik, meningkatkan semangat belajar melalui pembelajaran inovatif berbasis pemikiran desain (*design thinking*), mempermudah pemahaman materi yang bersifat esensial, dan meningkatkan keterampilan 4C.
- b. Bagi guru, dapat menggunakan model pembelajaran berbasis pemikiran desain (*design thinking*) sebagai model pembelajaran inovatif dalam menciptakan kondisi pembelajaran abad 21.
- c. Bagi sekolah, dapat mendukung terciptanya pembelajaran abad 21 di sekolah sehingga lulusan yang dihasilkan mampu memiliki keterampilan 4C yang dibutuhkan abad 21.
- d. Bagi peneliti, menambah ilmu pengetahuan, pengalaman, dan mampu menerapkan model pembelajaran berbasis pemikiran desain (*design thinking*) yang tepat dan dapat digunakan ketika menjadi tenaga pendidik kelak, serta memberikan wawasan yang dapat digunakan di jenjang selanjutnya.

2. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan bahan kajian dalam mengembangkan model pembelajaran yang lebih baik khususnya model pembelajaran berbasis pemikiran desain (*design thinking*).

1.6 Struktur Organisasi Skripsi

- BAB I : Pendahuluan. Pada bab ini mengemukakan tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi
- BAB II : Kajian pustaka. Pada bab ini mengemukakan mengenai teori-teori pendukung yang sesuai dengan topik penelitian serta penelitian terdahulu yang relevan
- BAB III : Metode penelitian. Pada bab ini menguraikan mengenai desain penelitian, partisipan, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian, validasi instrumen dan analisis data penelitian.
- BAB IV : Temuan dan pembahasan. Pada bab ini menguraikan mengenai data yang ditemukan pada penelitian dan pembahasan mengenai temuan yang dikaitkan dengan teori-teori pendukung.
- BAB V : Simpulan, implikasi, dan rekomendasi. Pada bab ini menyajikan penafsiran dan pemaknaan dari hasil analisis temuan serta hal penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian yang ditemukan.