

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembaharuan kurikulum di Indonesia kerap dilakukan untuk memenuhi standar pendidikan yang lebih baik daripada sebelumnya. Kurikulum merdeka mulai diterapkan untuk menggantikan kurikulum 2013. Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, Nadiem Anwar Makarim menyampaikan bahwa kurikulum merdeka merupakan bentuk evaluasi dari kurikulum sebelumnya yang mengacu pada minat dan bakat siswa. Dengan adanya kurikulum merdeka ini, sekolah dibebaskan dalam menentukan sistem pembelajaran yang sesuai dengan kondisi sekolah tersebut karena hakikat merdeka belajar adalah bebas dalam mendapatkan pengalaman belajar dan ilmu pengetahuan sebagaimana kodrat manusia (Pangestu & Rochmat, 2021). Kurikulum merdeka membuka peluang yang lebih di mana siswa diberikan kesempatan untuk aktif dan dapat mengeksplorasi pembelajaran berdasarkan isu-isu aktual yang dapat mendorong siswa mengembangkan keterampilan abad 21.

Menurut *National Education Association*, keterampilan abad 21 mencakup keterampilan 4C, yaitu *Communication, Collaboration, Critical Thinking* dan *Problem Solving, Creativity* dan *Inovation*. Berdasarkan *Partnership for 21st Century Learning*, keterampilan 4C tersebut dapat ditingkatkan melalui proses belajar, latihan, dan pengalaman. Di mana dunia pendidikan menjadi salah satu alternatif untuk mengembangkan potensi siswa dalam bersaing secara global dengan dibekali pemahaman dan penerapan teknologi. Peluang ini memungkinkan siswa untuk mempraktikkan keterampilan mereka sesuai dengan dunia nyata dan mempersiapkan diri untuk memasuki dunia kerja. Dari tuntutan Kemendikbud ini, siswa diharapkan dapat memiliki keterampilan 4C, salah satunya keterampilan berpikir kreatif.

Menurut Beghetto (2020), berpikir kreatif merupakan kemampuan untuk menghasilkan suatu perspektif, gagasan, dan ide-ide baru yang menghasilkan suatu

solusi dari permasalahan. Keterampilan berpikir kreatif seseorang dapat dilihat melalui aspek *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration* (Guilford, 1950). Berpikir kreatif mendorong siswa untuk memunculkan ide-ide baru yang unik dan belum pernah ada sebelumnya. Hal ini dapat mendukung siswa agar lebih siap untuk beradaptasi dengan tantangan baru sesuai dengan perkembangan industri di abad 21. Akan tetapi, keterampilan berpikir kreatif di Indonesia masih tergolong rendah.

Hal ini didukung dari hasil PISA di tahun 2015 menunjukkan bahwa Indonesia mendapatkan urutan 115 dari 139 negara di dunia dalam berpikir kreatif dengan indeks 0,202 (Florida dkk., 2015). Hasil survei PISA pada tahun 2018 menyatakan bahwa Indonesia berada pada peringkat 74 dari 79 negara dengan perolehan 379 di bawah rata-rata standar internasional, yaitu 489. Hasil ini lebih rendah daripada negara Asia Tenggara lainnya, seperti Malaysia, Vietnam, Thailand, dan Singapura. Hasil survei PISA dapat dikaitkan dengan keterampilan berpikir kreatif siswa di Indonesia karena soal yang digunakan berbasis *High Order Thinking Skills* (HOTS) yang mencakup keterampilan 4C.

Salah satu mata pelajaran di SMK yang membutuhkan keterampilan berpikir kreatif yang tinggi adalah mata pelajaran Konsentrasi Keahlian Desain Komunikasi Visual. Dalam mata pelajaran ini, siswa dituntut untuk terampil dalam bidang mengolah data dan mencari solusi akan kebutuhan desain yang sesuai dengan industri agar siap memasuki dunia kerja. Hal ini didukung berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada guru SMKN 2 Garut bahwa pada kenyataannya keterampilan berpikir kreatif siswa masih jauh dari harapan. Rendahnya keterampilan berpikir kreatif tersebut tercermin dari kurangnya keterampilan siswa dalam memperoleh banyak ide (*fluency*), membuat berbagai variasi ide (*flexibility*), membuat inovasi desain (*originality*), dan kurangnya kemampuan siswa untuk mengembangkan ide secara luas (*elaboration*) dalam membuat desain selama pembelajaran.

Faktor yang menyebabkan keterampilan berpikir kreatif yang rendah salah satunya adalah kurangnya eksplorasi siswa terhadap perkembangan desain saat ini (Rosen, Y, dkk., 2020). Keterbatasan pemahaman terhadap perkembangan desain dapat membatasi siswa dalam menemukan ide-ide dan perspektif baru dalam

Mutiara Rahmani, 2023

PENGEMBANGAN E-PORTFOLIO PADA MATA PELAJARAN KONSENTRASI KEAHLIAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM-BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF SISWA SMK

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

membuat desain. Pembelajaran di kelas memerlukan solusi inovatif berupa media dapat menyediakan informasi berdasarkan tren terkini dan inspirasi desain yang memungkinkan siswa untuk memperluas wawasan pada dunia desain. Hal ini dapat dilakukan dengan adanya asesmen *e-portfolio*.

E-Portfolio berisikan kumpulan hasil atau produk dalam bentuk proses kerja, refleksi, umpan balik (*feedback*), penilaian, hasil karya, dan lain-lain yang telah dibuat siswa sebagai catatan perkembangan siswa selama pembelajaran. Menurut Gordon (2009), penggunaan *e-portfolio* memiliki kelebihan di mana guru dapat untuk menindaklanjuti pekerjaan siswa berdasarkan kriteria yang telah ditentukan sebelumnya yang memungkinkan terjadinya evaluasi dan umpan balik (*feedback*) dari laporan, tugas, dan kegiatan lainnya yang telah diberikan. Dengan *e-portfolio* dapat membuat siswa berpartisipasi dalam kegiatan eksplorasi dan eksperimental yang mendokumentasikan proses kreatif selama pembelajaran (Kim, dkk., 2017). Hal ini selaras dengan penelitian sebelumnya oleh Syzdykova, Z, dkk. (2021) dan Al Hashimi, S (2021) yang menunjukkan penggunaan *e-portfolio* dapat secara efektif meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa.

Faktor lainnya yang menyebabkan keterampilan berpikir kreatif rendah adalah model pembelajaran tradisional yang sangat mengandalkan hafalan yang dapat membatasi berpikir kreatif (Kuo, dkk., 2013). Dalam hal ini, guru memiliki peran yang besar dalam memfasilitasi siswa dengan model pembelajaran inovatif, salah satunya adalah model pembelajaran *Problem-Based Learning*. Model *Problem-Based Learning* memiliki tahapan pembelajaran, yaitu analisis permasalahan, perancangan ide, pengembangan konsep, implementasi, dan evaluasi dari ide yang dikembangkan (Hmelo-Silver, 2004). Menurut penelitian Nurkhin, Ahmad, dan Hengky Pramusinto (2020), penggunaan model *Problem-Based Learning* membuat siswa mampu menerapkan keterampilan pemecahan masalah berdasarkan dunia nyata daripada siswa yang belajar menggunakan metode tradisional. Penerapan model pembelajaran *Problem-Based Learning* menjadi solusi agar siswa dapat menghadapi masalah sesuai dengan dunia nyata dan mengemukakan berbagai solusi permasalahan yang mendorong terhadap perkembangan keterampilan berpikir kreatif siswa (Purnamaningrum, 2012). Hal itu dapat direalisasikan ke dalam bentuk produk hasil kerja, seperti presentasi, laporan, desain atau prototipe,

Mutiara Rahmani, 2023

PENGEMBANGAN E-PORTFOLIO PADA MATA PELAJARAN KONSENTRASI KEAHLIAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM-BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF SISWA SMK

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

maupun studi kasus yang diselesaikan oleh siswa. Hasil dari produk kerja tersebut dapat didokumentasikan dan dievaluasi dengan bantuan penggunaan *e-portfolio*.

Oleh karena itu, penelitian ini memberikan solusi untuk menggabungkan model pembelajaran *Problem-Based Learning* dengan *e-portfolio* berbasis *web*. Penggunaan *e-portfolio* berbasis *web* memiliki kelebihan, yaitu dapat diakses dengan mudah dari mana saja dan kapan saja (Rashid, 2016). Penyajian *e-portfolio* melalui *web* juga lebih terorganisasi dan dinamis dengan penambahan elemen multimedia. Elemen multimedia dalam portofolio dapat menarik minat visual dan auditori yang membantu siswa dalam memahami pembelajaran dan kedalaman keterampilan (Chism, 2010).

Berdasarkan hasil wawancara guru di SMKN 2 Garut ditemukan bahwa sekolah belum pernah menggunakan *e-portfolio* berbasis *web* dalam pembelajaran. Oleh sebab itu, dengan adanya *e-portfolio* diharapkan dapat memfasilitasi siswa dalam berbagi ide yang dapat membantu meningkatkan berpikir kreatif siswa dengan memberikan kesempatan untuk mengembangkan proyek yang dibuat dengan berbasis masalah dunia nyata sehingga dapat menjadikan pembelajaran lebih inovatif.

Berdasarkan pernyataan di atas, penulis termotivasi untuk melakukan suatu penelitian dalam bentuk skripsi dengan judul “Pengembangan *E-Portfolio* Pada Mata Pelajaran Konsentrasi Keahlian Desain Komunikasi Visual Menggunakan Model Pembelajaran *Problem-Based Learning* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa SMK”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, terdapat rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana cara mengembangkan *web e-portfolio* berbasis *Problem-Based Learning* pada mata pelajaran Konsentrasi Desain Komunikasi Visual di SMK untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa?
2. Bagaimana pengaruh *web e-portfolio* menggunakan model pembelajaran *Problem-Based Learning* terhadap perkembangan keterampilan berpikir kreatif siswa?

Mutiara Rahmani, 2023

PENGEMBANGAN E-PORTFOLIO PADA MATA PELAJARAN KONSENTRASI KEAHLIAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM-BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF SISWA SMK

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

3. Bagaimana perkembangan keterampilan berpikir kreatif siswa yang menggunakan *web e-portfolio* menggunakan model *Problem-Based Learning* dalam mengerjakan tugas desain logo?
4. Bagaimana respons siswa terhadap *web e-portfolio* menggunakan model pembelajaran *Problem-Based Learning* dalam mata pelajaran Konsentrasi Keahlian Desain Komunikasi Visual Desain Komunikasi Visual di SMK?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dilaksanakan penelitian ini, yaitu:

1. Menganalisis pengembangan *web e-portfolio* berbasis *Problem Based Learning* pada mata pelajaran Konsentrasi Keahlian Desain Komunikasi Visual di SMK untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa.
2. Menganalisis pengaruh *web e-portfolio* menggunakan model pembelajaran *Problem-Based Learning* terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa.
3. Menganalisis perkembangan keterampilan berpikir kreatif siswa yang menggunakan *web e-portfolio* menggunakan model *Problem-Based Learning* dalam mengerjakan tugas desain logo.
4. Menganalisis respons siswa terhadap *web e-portfolio* menggunakan model pembelajaran *Problem-Based Learning* pada mata pelajaran Konsentrasi Keahlian Desain Komunikasi Visual di SMK.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Penelitian ini diperuntukkan untuk siswa SMK kelas XI pada jurusan Desain Komunikasi.
2. Materi pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini adalah desain logo.
3. Angket validasi media yang digunakan berdasarkan LORI (Nesbit, dkk., 2007).

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang didapatkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan berpikir kreatif dalam

pembelajaran Konsentrasi Keahlian Desain Komunikasi Visual kelas XI.

2. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sarana perbaikan dalam proses penilaian pembelajaran dalam proyek desain grafis.

3. Bagi Penulis

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan ilmu pengetahuan penulis tentang penggunaan *e-portfolio* dalam model pembelajaran *Problem-Based Learning*.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi terhadap pengembang teori tentang pengembangan *e-portfolio* pada pembelajaran Konsentrasi Keahlian Desain Komunikasi Visual.

1.6 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi merupakan gambaran terkait sistematika dari penulisan skripsi secara keseluruhan sebagai pedoman penulisan skripsi yang lebih terstruktur. Adapun struktur organisasi skripsi ini disusun sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Bab I berisi tentang uraian latar belakang dilaksanakannya penelitian ini. Latar belakang tersebut mencakup permasalahan dan kendala yang dialami siswa dan guru dalam pembelajaran di sekolah. *E-portfolio* berbasis web dianggap cocok diterapkan pada pembelajaran desain. Penggunaan *e-portfolio* selama proses pembelajaran perlu ditunjang dengan model pembelajaran yang efektif, yaitu dengan menggunakan model *Problem Based Learning*. Tujuan penelitian ini adalah untuk menerapkan *e-portfolio* berbasis web pada pembelajaran yang menggunakan model *Problem-Based Learning* untuk menganalisis peningkatan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran Konsentrasi Keahlian Desain Komunikasi Visual. Melalui menerapkan *e-portfolio* berbasis web ini didapatkan respons siswa terhadap media yang digunakan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab II berisi tentang teori-teori yang dijadikan landasan dalam penulisan

Mutiara Rahmani, 2023

PENGEMBANGAN E-PORTFOLIO PADA MATA PELAJARAN KONSENTRASI KEAHLIAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM-BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF SISWA SMK

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

skripsi ini. Teori-teori yang dibahas pada bab ini adalah teori yang relevan dengan konsep kajian yang digunakan dalam penelitian. Adapun teori-teori yang dibahas adalah terkait hakikat pembelajaran, asesmen, pembelajaran berbasis web, *E-Portfolio*, model *Problem Based Learning*, dan keterampilan berpikir kreatif.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab III berisi tentang metode apa saja yang digunakan dalam penelitian. Metode penelitian yang digunakan adalah metode *Research And Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Populasi dan sampel penelitian ini adalah siswa kelas XI jurusan Desain Komunikasi Visual di SMKN 2 Garut. Instrumen penelitian yang digunakan, yaitu wawancara, validasi ahli media dan materi, instrumen tes, dan tanggapan siswa.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab IV berisi tentang pembahasan terkait hasil penelitian yang telah dilakukan. Pembahasan tersebut terbagi menjadi beberapa tahapan sesuai dengan model ADDIE. Tahapan *analysis* menjabarkan terkait studi lapangan dan analisis kebutuhan. Tahapan *design* berisi tentang rancangan materi pembelajaran dan media pembelajaran. Pada tahapan *development* berisi tentang pembuatan web dan tahap pengujiannya. Pada tahap *implementation* dilakukan *pretest*, penerapan portofolio digital dengan model *Problem Based Learning*, dan *posttest*. Tahapan terakhir, yaitu *evaluation* berisi tentang pengolahan serta analisis data.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab V berisi tentang kesimpulan yang didapatkan dari penelitian ini, yaitu hasil keterampilan berpikir kreatif siswa setelah menggunakan *e-portfolio* dalam pembelajaran desain dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning*. Pada bab ini juga memaparkan tentang saran untuk penelitian selanjutnya.