

## BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian menggunakan *e-portfolio* pada mata Pelajaran Konsentrasi Keahlian Desain Komunikasi Visual terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa SMK dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Pengembangan web *e-portfolio* berbasis *Problem Based Learning* pada mata pelajaran Konsentrasi Desain Komunikasi Visual adalah dengan menggunakan metode R&D dan model pengembangan perangkat lunak ADDIE. Tahapan yang dilakukan sesuai model ADDIE ada 5, yaitu tahap analisis dengan melakukan studi pendahuluan dan analisis kebutuhan. Lalu, terdapat tahapan desain di mana mulai merancang perangkat pembelajaran dan perancangan desain *web e-portfolio*. Tahapan selanjutnya adalah tahap pengembangan dengan melakukan pengembangan sintaks kode, melakukan unit testing pada web, dan validasi pada ahli media. Tahap keempat adalah tahap implementasi dengan melakukan tahapan pengujian media kepada siswa. Tahapan terakhir adalah tahap evaluasi yang merupakan tahap untuk menilai media yang digunakan dalam pembelajaran.
2. Penggunaan *e-portfolio* dengan menggunakan model pembelajaran *Problem-Based Learning* dapat secara efektif meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa. Hal ini ditunjukkan berdasarkan uji hipotesis menggunakan uji *Wilcoxon* didapatkan sebesar 0,001 sehingga hasil kesimpulan yang didapatkan bahwa  $H_0$  ditolak yang artinya *e-portfolio* berpengaruh dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa. Besarnya peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa dapat dilihat dari N-Gain yang diperoleh dari soal *pre-test* dan *post-test*. N-Gain yang diperoleh siswa tersebut sebesar 0,37 yang termasuk dalam kategori “Sedang”. Nilai gain juga dapat dirincikan dengan mengukur berdasarkan setiap indikator keterampilan berpikir kreatif. N-Gain yang didapatkan berdasarkan setiap indikator, yaitu sebesar 0,5 *fluency*, 0,35 *flexibility*, 0,29 *originality*, dan 0,19 *elaboration*.

3. Keterampilan siswa dalam menguasai konsep desain logo ditunjukkan oleh perkembangannya dalam mengerjakan tugas di kelas. *E-portfolio* membantu dalam mencatat perkembangan siswa agar membuat desain yang lebih baik dan sesuai. Siswa dapat dengan fleksibel menerima masukan dari guru untuk memperbaiki rancangan, elemen, maupun tata letak pada logo yang dibuatnya. Sehingga aspek keterampilan berpikir kreatif, yaitu *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration* siswa dapat meningkat dari sebelumnya. Hal ini mendorong siswa untuk membuat karya yang mempunyai ciri khas, relevansi terhadap permasalahan, dan orisinalitas tinggi.
4. Respons siswa terhadap media *e-portfolio* diperoleh melalui angket respons siswa berdasarkan indikator keterampilan berpikir kreatif. Hasil dari angket respons siswa menyatakan bahwa rata-rata nilai desain antarmuka sebesar 85,1%, *fluency* sebesar 81%, *flexibility* sebesar 84,7%, *originality* sebesar 88,25%, dan *elaboration* sebesar 81,5% dengan rata-rata nilai keseluruhan adalah 84,32% yang termasuk ke dalam kategori “Sangat Baik”.

## 5.2. Saran

Berdasarkan temuan yang dihasilkan dari penelitian, terdapat beberapa saran yang dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya sebagai berikut.

1. *E-portfolio* pada penelitian ini siswa hanya dapat memilih kelompok 1 kali dalam pembelajaran. Akan lebih baik apabila menambahkan kode untuk memasuki kelompok pembelajaran siswa yang disesuaikan apabila materinya lebih banyak.
2. Penambahan fitur yang dapat diisi sebagai kuis oleh siswa pada bagian materi.
3. Merancang *e-portfolio* yang lebih interaktif dan responsif untuk digunakan pada *device* siswa.
4. Menambahkan *history* perbaikan tugas siswa dari awal sampai akhir sehingga dapat menunjukkan perubahan desain setelah diberikan *feedback* oleh guru.
5. Menambahkan fitur agar siswa dapat memberikan respons pada *feedback* guru di *web e-portfolio*.