

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

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan  
Program Studi Pendidikan Ilmu Komputer



Oleh:  
Mutiarah Rahmani  
1900432

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU KOMPUTER  
FAKULTAS PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
2023**

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

Oleh:

Mutiara Rahmani

1900432

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana  
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Ilmu Komputer

© Mutiara Rahmani 2023

Universitas Pendidikan Indonesia

Desember 2023

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau Sebagian, dengan dicetak  
ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis

Mutiara Rahmani, 2023

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

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

MUTIARA RAHMANI

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

Disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing I



**Enjun Junaeti, M.Si.**

NIP. 198512202012122002

Pembimbing II



**Andini Setya Arianti, S.Ds., M.Ds.**

NIP. 920200419941231201

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Ilmu Komputer



**Prof. Dr. Lala Septem Riza, M.T.**

NIP. 197809262008121001

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

## LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi berjudul “Pengembangan *E-Portfolio* Pada Mata Pelajaran Konsentrasi Keahlian Desain Komunikasi Visual Menggunakan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa SMK” beserta seluruh isinya adalah karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku pada masyarakat keilmuan.

Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya.

Bandung, Desember 2023  
Yang Membuat Pernyataan,



**Mutiara Rahmani**

NIM. 1900432

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur dipanjatkan pada kehadiran Allah Subhanahu Wa Ta'ala karena atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi berjudul “Pengembangan *E-Portfolio* Pada Mata Pelajaran Konsentrasi Keahlian Desain Komunikasi Visual Menggunakan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa SMK” dengan baik terlepas masih terdapat kekurangan di dalamnya.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian syarat dalam memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Program Studi Pendidikan Ilmu Komputer, Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Pendidikan Indonesia.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih banyak keterbatasan dan kekurangannya. Oleh karena itu, peneliti menerima kritik dan saran yang membangun untuk meningkatkan kebaikan di masa yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat untuk penulisan dan pembaca sebagai sumber ilmu pengetahuan dan penelitian selanjutnya.

Bandung, Desember 2023

Peneliti,



**Mutiara Rahmani**

NIM. 1900432

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

## UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur dipanjatkan pada kehadiran Allah Subhanahu Wa Ta'ala karena atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari keterlibatan banyak pihak yang telah bersedia memberikan do'a, bantuan, membimbing, dorongan, dan masukan. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah Subhanahu Wa Ta'ala karena dengan ridho-Nya penulis dapat menyelesaikan proses penyusunan skripsi dengan diberikan kesabaran dan kemudahan yang menjadi motivasi bagi penulis.
2. Ayah dan ibu yang selalu memberikan do'a dan dukungan moral, materil, dan menjadi penyemangat utama bagi peneliti dalam menempuh pendidikan studi jenjang S1 ini.
3. Ibu Enjun Junaeti, M.Si., selaku pembimbing I yang telah bersedia memberikan masukan dan arahan kepada peneliti dari awal penulisan skripsi ini hingga selesai.
4. Ibu Andini Setya Arianti, S.Ds., M.Ds., selaku pembimbing II yang telah bersedia memberikan masukan dan arahan kepada peneliti dari awal penulisan skripsi ini hingga selesai.
5. Bapak Prof. Dr. Lala Septem Riza, M.T., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Ilmu Komputer.
6. Bapak Drs. H. Dadang Johar Arifin, MM selaku kepala sekolah SMKN 2 Garut yang telah mengizinkan saya melakukan penelitian di SMKN 2 Garut.
7. Bapak Iqbal Randi Fauzi, S. Pd., Gr. dan Ibu Nia Rahmania, S. Kom. Selaku guru desain komunikasi visual yang telah membantu peneliti untuk menyelesaikan penelitian di SMKN 2 Garut.
8. Bapak Hari Sandi Nur Ikhsan, S. Ds., selaku guru desain komunikasi visual yang telah membantu saya dalam uji soal di SMKN 2 Bandung.

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

9. Siswa kelas XI DKV 1 dan XI DKV 3 yang sudah bersedia meluangkan waktu untuk membantu peneliti menyelesaikan skripsi ini.
10. Rahimah selaku teman peneliti yang telah membantu, memberikan dukungan, serta bersedia bertukar pikiran dalam menyelesaikan penelitian ini.
11. Rekan mahasiswa Angkatan 2019 yang selalu membantu peneliti selama melaksanakan perkuliahan di Pendidikan Ilmu Komputer.
12. Teman-teman dekat saya yang telah memberikan dukungan dan motivasi pada peneliti dalam menyusun skripsi ini.
13. Semua pihak yang telah mendo'akan dan turut memberikan dukungan pada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu per satu.

Semoga Allah Subhanahu Wa Ta'ala memberikan pahala yang berlimpah dan kemudahan dalam segala urusan kepada semua pihak yang membantu dalam proses penyusunan skripsi ini. Aamiin Ya Rabbal 'Alamiin.

Bandung, Desember 2023

Peneliti,



**Mutiara Rahmani**

NIM. 1900432

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

oleh

Mutiarah Rahmani – mutiara18@upi.edu

1900432

**ABSTRAK**

Berdasarkan hasil PISA 2015 dan 2018 menunjukkan bahwa keterampilan berpikir kreatif siswa di Indonesia masih rendah. Hal ini dikarenakan penggunaan model pembelajaran tradisional yang membuat siswa kurang eksplorasi terhadap perkembangan desain saat ini. Oleh sebab itu, penelitian ini memberikan solusi untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa menggunakan *e-portfolio* dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada materi desain logo. Metode yang digunakan adalah R&D dengan model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Pemilihan sampel menggunakan teknik *Purposive Sampling*. Desain penelitian yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest Design*. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket, wawancara, soal tes, dan tugas siswa. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah siswa mengalami peningkatan pada sebelum dan sesudah diberikan perilaku. Nilai gain yang diperoleh sebesar 0,37 dengan kategori “Sedang”. Sehingga dapat ditarik keputusan bahwa pembelajaran menggunakan *e-portfolio* berpengaruh terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa. Dari hasil desain tugas siswa juga didapatkan bahwa *e-portfolio* membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan berpikir kreatif di mana siswa dapat melakukan refleksi diri melalui *feedback* yang diberikan guru. Siswa semakin baik dalam menentukan desain yang relevan, memiliki ciri khas, orisinal, dan variatif. Hasil persentase angket respons siswa terhadap web *e-portfolio* adalah 84,32% dengan kategori “Sangat Baik”. Kesimpulan dari penelitian ini adalah pembelajaran menggunakan *e-portfolio* meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa.

**Kata Kunci:** *E-Portfolio*, Keterampilan Berpikir Kreatif, Desain Logo, *Problem-Based Learning*

Mutiara Rahmani, 2023

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

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



**DEVELOPMENT OF E-PORTFOLIO ON THE SUBJECT  
CONCENTRATION OF VISUAL COMMUNICATION DESIGN SKILLS  
USING PROBLEM-BASED LEARNING MODELS TO IMPROVE  
VOCATIONAL STUDENTS CREATIVE THINKING SKILLS**

*by*

Mutiarah Rahmani – mutiara18@upi.edu

1900432

**ABSTRACT**

*Based on the 2015 and 2018 PISA results, it shows that students' creative thinking skills in Indonesia are low. This is due to the use of traditional learning models which make students lack exploration of design developments. Therefore, this research provides a solution to improve students' creative thinking skills using e-portfolios with the Problem Based Learning learning model in logo design. The method used is R&D with the development model used in this research is ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Sample selection used Purposive Sampling technique. The research design used was One Group Pretest-Posttest Design. Data collection techniques were carried out using questionnaires, interviews, test questions, and student assignments. The results obtained from this research were that students experienced improvement before and after being given the behavior. The gain value obtained was 0.37 in the "Medium" category. So it can be concluded that learning using e-portfolios has an effect on students' creative thinking skills. From the results of the assignment design, students also found that the e-portfolio helped students develop creative thinking skills where students could self-reflect through the feedback provided by the teacher. Students are getting better at determining designs that are relevant, distinctive, original and varied. The percentage result of the student response questionnaire to the e-portfolio website was 84,32% in the "Very Good" category. The conclusion of this research is that learning using e-portfolios improves students' creative thinking skills.*

**Keywords:** *E-Portfolio, Creative Thinking Skills, Logo Design, Problem Based Learning*

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Peta Literatur .....	8
Gambar 3.1 Prosedur Penelitian.....	34
Gambar 4.1 Hasil Survei Minat Siswa.....	53
Gambar 4.2 Hasil Survei Referensi Siswa .....	53
Gambar 4.3 Hasil Survei Media Pembelajaran .....	54
Gambar 4.4 Hasil Survei Tampilan Antarmuka <i>Web</i> .....	54
Gambar 4. 5 Persiapan Materi Desain Logo .....	59
Gambar 4.6 Persiapan Video Pembelajaran.....	59
Gambar 4.7 Persiapan <i>Slide</i> Pembelajaran.....	60
Gambar 4.8 Flowchart Diagram.....	64
Gambar 4.9 Use Case Diagram Tanpa Login .....	65
Gambar 4. 10 Use Case Diagram Super Admin .....	66
Gambar 4.11 Use Case Diagram Admin Guru.....	67
Gambar 4.12 Use Case Diagram Siswa .....	68
Gambar 4.13 Tampilan Signup .....	69
Gambar 4.14 Tampilan Login .....	69
Gambar 4.15 Tampilan <i>Dashboard</i> Admin .....	70
Gambar 4.16 Tampilan Manajemen <i>User</i> .....	70
Gambar 4.17 Manajemen Kelompok Siswa.....	71
Gambar 4.18 Tampilan Manajemen Materi .....	71
Gambar 4.19 Tampilan Manajemen Soal.....	71
Gambar 4.20 Tampilan Manajemen Tugas .....	72
Gambar 4.21 Tampilan Input Nilai .....	72
Gambar 4.22 Tampilan Rekap Nilai Tugas.....	73
Gambar 4.23 Tampilan Rekap Nilai Soal .....	73
Gambar 4.24 Tampilan <i>Dashboard User</i> .....	74
Gambar 4.25 Tampilan Materi .....	74
Gambar 4.26 Tampilan Soal .....	75
Gambar 4.27 Tampilan Tugas.....	75
Gambar 4.28 Tampilan Grafik Nilai .....	75

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

Gambar 4.29 Tampilan <i>Portfolio</i> .....	76
Gambar 4.30 Potongan Kode <i>Web E-Portfolio</i> Pada <i>Visual Studio Code</i> .....	78
Gambar 4.31 Contoh Komentar Guru Pada Pertemuan 1 .....	86
Gambar 4.32 Contoh Komentar Guru Pada Pertemuan 2 .....	90
Gambar 4.33 Grafik Rata-Rata Nilai Keterampilan Berpikir Kreatif .....	95
Gambar 4.34 Contoh Logo Siswa Berdasarkan <i>Fluency</i> .....	101
Gambar 4.35 Keragaman Logo Siswa Berdasarkan <i>Flexibility</i> .....	102
Gambar 4.36 Contoh Logo Siswa Berdasarkan <i>Flexibility</i> .....	102
Gambar 4.37 Contoh Logo Siswa Berdasarkan <i>Originality</i> .....	103
Gambar 4.38 Logo Kelas Eksperimen Berdasarkan <i>Elaboration</i> .....	104

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Indikator Berpikir Kreatif .....	25
Tabel 2.2 LORI Ahli Materi.....	26
Tabel 2.3 Penelitian Terdahulu .....	28
Tabel 3.1 Desain Penelitian.....	33
Tabel 3.2 Instrumen Validasi Ahli Media LORI .....	39
Tabel 3.3 Instrumen Validasi Ahli Materi .....	40
Tabel 3.4 Angket Respons Siswa.....	43
Tabel 3.5 Kriteria Validitas Soal.....	46
Tabel 3.6 Kriteria Reliabilitas Soal.....	47
Tabel 3.7 Kategori Indeks Kesukaran .....	47
Tabel 3.8 Kategori Daya Pembeda .....	48
Tabel 3.9 Kategori Nilai Gain.....	50
Tabel 3.10 Kategori Nilai Instrumen Validasi Ahli .....	51
Tabel 3.11 Kategori Nilai Angket Respons Siswa.....	51
Tabel 4.1 Hasil Uji Coba Soal <i>Pre-Test</i> .....	61
Tabel 4.2 Hasil Uji Coba Soal <i>Post-Test</i> .....	62
Tabel 4.3 Database Sistem .....	76
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Materi LORI.....	78
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Media LORI .....	79
Tabel 4.6 Hasil Validasi Materi Berdasarkan Keterampilan Berpikir Kreatif.....	79
Tabel 4.7 Rincian Nomer Soal <i>Pre-Test</i> Keterampilan Berpikir Kreatif.....	81
Tabel 4.8 Tahapan Pembelajaran Pertemuan 1 .....	82
Tabel 4.9 Tahapan Pembelajaran Pertemuan 2 .....	87
Tabel 4.10 Tahapan Pembelajaran Pertemuan 3 .....	91
Tabel 4.11 Rincian Nomer Soal <i>Post-Test</i> Keterampilan Berpikir Kreatif .....	93
Tabel 4.12 Nilai Keterampilan Berpikir Keatif Siswa .....	94
Tabel 4.13 Hasil Uji Normalitas .....	95
Tabel 4.14 Hasil Uji Hipotesis .....	96
Tabel 4.15 Hasil Uji N-Gain .....	96
Tabel 4.16 Hasil Uji N-Gain Setiap Indikator .....	97

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

Tabel 4.17 N-Gain Berdasarkan Kelompok Kelas.....	97
Tabel 4.18 Hasil Angket Respons Siswa .....	99

## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 SURAT IZIN PENELITIAN .....	114
Lampiran 1.1 Surat Izin Penelitian.....	114
Lampiran 1.2 Surat Keterangan Penelitian Dari Sekolah .....	116
LAMPIRAN 2 ANGKET SURVEI LAPANGAN.....	119
Lampiran 2.1 Instrumen Wawancara Guru .....	119
Lampiran 2.2 Hasil Angket Siswa .....	122
LAMPIRAN 3 PERANGKAT PEMBELAJARAN .....	131
Lampiran 3.1 RPP .....	131
Lampiran 3.2 Materi Pembelajaran Desain Logo .....	146
Lampiran 3.3 PPT Pembelajaran.....	199
Lampiran 3.4 Lembar Kerja Peserta Didik .....	209
LAMPIRAN 4 INSTRUMEN SOAL .....	245
Lampiran 4.1 Validasi Ahli Soal 1 .....	245
Lampiran 4.2 Validasi Ahli Soal 2.....	252
Lampiran 4.3 Validasi Ahli Soal 3.....	258
Lampiran 4.4 Soal <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Keterampilan Berpikir Kreatif .....	268
Lampiran 4.5 Hasil Uji Coba Soal Pre-Test.....	310
Lampiran 4.6 Hasil Uji Coba Soal Post-Test.....	312
LAMPIRAN 5 INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA.....	316
Lampiran 5.1 Validasi Materi dan Media Ahli 1 .....	316
Lampiran 5.2 Validasi Materi dan Media Ahli 2 .....	321
LAMPIRAN 6 PRETEST-POSTTEST.....	326
Lampiran 6.1 Hasil Uji Normalitas .....	326
Lampiran 6.2 Hasil Uji Hipotesis .....	326
Lampiran 6.3 Hasil Uji N-Gain Keterampilan Berpikir Kreatif .....	328
Lampiran 6.4 Hasil Uji N-Gain Berdasarkan Nilai Siswa .....	329
Lampiran 6.5 Hasil Uji N-Gain Setiap Indikator .....	330
LAMPIRAN 7 HASIL TUGAS SISWA .....	333
Lampiran 7.1 Lembar Observasi Siswa .....	333
Lampiran 7.2 Lembar Nilai Tugas Siswa .....	336

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

Lampiran 7.3 Hasil LKPD Siswa.....	338
Lampiran 7.4 Dokumentasi.....	346

## DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN .....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
UCAPAN TERIMA KASIH.....	v
ABSTRAK .....	vii
<i>ABSTRACT</i> .....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiii
DAFTAR ISI.....	xv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Batasan Masalah.....	5
1.5 Manfaat Penelitian.....	5
1.6 Struktur Organisasi Skripsi .....	6
BAB II KAJIAN TEORI.....	8
2.1 Peta Literatur .....	8
2.2 Hakikat Pembelajaran.....	8
2.3 Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> .....	11
2.4 Asesmen Pembelajaran.....	13
2.5 <i>E-Portfolio</i> .....	16
2.5.1 Pengertian Portofolio .....	16
2.5.2 Pengertian <i>E-Portfolio</i> .....	16
2.5.3 Karakteristik <i>E-Portfolio</i> .....	17
2.5.4 Kelebihan <i>E-Portfolio</i> .....	19
2.6 Penggunaan Web .....	20
2.7 Desain Logo .....	22
2.8 Keterampilan Berpikir Kreatif.....	23

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



2.8.1 Pengertian Berpikir .....	23
2.8.2 Pengertian Berpikir Kreatif.....	23
2.8.3 Indikator Berpikir Kreatif .....	24
2.9 <i>Learning Object Review Instrument (LORI)</i> .....	26
2.10 Penelitian Terdahulu.....	28
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....</b>	<b>32</b>
3.1. Metode Penelitian.....	32
3.2. Desain Penelitian .....	32
3.3. Prosedur Penelitian.....	33
3.4. Subjek dan Objek Penelitian .....	36
3.5. Populasi dan Sampel .....	37
3.6. Metode Pengumpulan Data .....	37
3.7. Instrumen Penelitian.....	38
3.8. Uji Coba Instrumen Penelitian .....	45
<b>BAB IV PEMBAHASAN.....</b>	<b>52</b>
4.1. Hasil Penelitian.....	52
4.1.1. Tahap Analisis .....	52
4.1.2 Tahap Desain .....	57
4.1.3. Tahap Pengembangan.....	77
4.1.4. Tahap Implementasi.....	80
4.1.5. Tahap Evaluasi.....	93
4.2. Pembahasan .....	100
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>105</b>
5.1. Kesimpulan.....	105
5.2. Saran .....	106
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>107</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>112</b>

## DAFTAR PUSTAKA

- A, Shilphy. (2020). *Model-Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish
- Abdillah, I., Kartimi, K., dan Gloria, R. Y. (2021). Instagram Assisted Portfolio Assessment to Improve Students' Creative Thinking Skills. *Scientiae Educatia: Jurnal Pendidikan Sains*, 10(1), 83-96.
- Alajmi, M. M. (2019). The impact of e-portfolio use on the development of professional standards and life skills of students: a case study. *Entrepreneurship and Sustainability Issues*, 6(4), 1714.
- Ambiyar, M. P., & Panyahuti, M. S. (2020). *Asesmen Pembelajaran Berbasis Komputer dan Android*. Prenada Media.
- Andi, M. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. Palangkaraya: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Arifin, A. (2012). *Pengelolaan Penilaian Portofolio Mata Pelajaran Pendidikan Agama di SD Negeri 6 Boja Kabupaten Kendal* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta). (Skripsi). Sekolah Sarjana, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Surakarta.
- Arifin, J. (2017). *SPSS 24 untuk Penelitian dan Skripsi*. Jakarta: Kelompok Gramedia.
- Arifin, Z. (2006). *Evaluasi Pembelajaran (Prinsip Teknik dan Prosedur)*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Arifin, Zainal. (2012). *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Arikunto, S. (2018). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta. 2018.
- Beghetto, R. A. (2020). On creative thinking in education: Eight questions, eight answers. *Future EDge: NSW Department of Education*, 1, 48 – 71.
- Boden, Margaret A. (2003). *The Creative Mind: Myths and Mechanisms*. Routledge. Psychology Press
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach* (Vol. 722). Springer Science & Business Media.
- Budimansyah, Dasim. (2002). *Model Pembelajaran Dan Penilaian Portofolio*. Bandung: PT Ganesindo.

- Chang, S. L., dan Kabilan, M. K. (2022). Using social media as e-Portfolios to support learning in higher education: a literature analysis. *Journal of computing in higher education*, 1-28.
- Ditjen PMPTK. (2008). *Penilaian Hasil Belajar*. Jakarta: Dinas Pendidikan Nasional.
- Fajar. (2009). *Portofolio dalam Pembelajaran IPS*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Fathurrahman, M. (2015). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: Ar-Ruzz Media
- Florida, Richard, Mellander, C., dan King. (2015). *The global creativity index*. *Martin Prosperity Institute*.
- Gray, L. (2008). Effective practice with e-portfolios. *Higher Education Funding Council for England, JISC, Bristol*.
- Guilford, J. P. (1950). But see helson and bevan (below). ‘Creativity’. *American Psychologist*, 5, 444-454.
- Hake, R, R. (1999). *Analyzing Change/Gain Scores*. USA: Dept of Physics Indiana University.
- Händel, M., Wimmer, B., & Ziegler, A. (2020). E-portfolio use and its effects on exam performance—a field study. *Studies in Higher Education*, 45(2), 258-270.
- Harriman. (2017). Berfikir Kreatif. *Journal of Chemical Information and Modeling* 53(9):1689–99.
- Irdayanti, L. S. (2018). Tingkat kemampuan berpikir kritis matematis siswa di SMPN 1 Kedungwaru melalui pemberian soal open-ended materi teorema pythagoras Tahun Ajaran 2017/2018. (Skripsi). Sekolah Sarjana, IAIN Tulungagung, Tulungagung.
- Kassab, S. E., dkk. (2017). Development and validation of the motivation for tutoring questionnaire in problem-based learning programs. *Health Professions Education*, 3(1), 50–58. doi: <https://doi.org/10.1016/j.hpe.2017.03.001>
- Kilbane, C. R., dan Milman, N. B. (2017). Examining the Impact of the Creation of Digital Portfolios by High School Teachers and Their Students on Teaching
- 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

- and Learning. *International Journal of ePortfolio*, 7(1), 101-109.
- Kim, M., dkk. (2017). Reflection toward creativity: Team reflexivity as a linking mechanism between team goal orientation and team creative performance. *Journal of Business and Psychology*, 32, 655-671.
- Kuo, Y. C., dkk. (2013). A predictive study of student satisfaction in online education programs. *International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 14(1), 16-39, doi: <https://doi.org/10.19173/irrodl.v14i1.1338>
- Lukitasari, M., Handhika, J., & Murtafiah, W. (2018). Higher order thinking skills: Using e-portfolio in project-based learning. *In Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 983, No. 1, p. 012047), doi: 10.1088/1742-6596/983/1/012047
- Majid. (2006). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Muflikhun, A. S. D., dan Setyarsih, W. (2022). Characteristics of Instruments and Profile of Creative Thinking Ability of Students on Work and Energy Material. *Prisma Sains: Jurnal Pengkajian Ilmu dan Pembelajaran Matematika dan IPA IKIP Mataram*, 10(3), 726-739.
- Metz, S. M. V., dan Albernhe-Giordan, H. (2010). E-Portfolio: a pedagogical tool to enhance creativity in student's project design. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 2(2), 3563-3567.
- Mujahidin, F. (2017). *Strategi Mengelola Pembelajaran Bermutu*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Munandar, Utami. (2009). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta
- Najla, Siti. 2016. Identifikasi Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Gaya Belajar Accomodator Menyelesaikan Soal Open Ended Matematika. (Skripsi). Sekolah Sarjana, Universitas Jambi, Jambi.
- Nesbit, J., Belfer, K., & Leacock, T. (2007). *Learning Object Review Instrument (LORI)*.
- Nurhadi dan Suwardi. (2010). *Evaluasi Pembelajaran yang Efektif dan Menyenangkan*. Multi Kreasi Satudelapan
- Nurkhin, A., & Pramusinto, H. (2020). Problem-Based Learning Strategy: Its Impact on Students' Critical and Creative Thinking Skills. *European Journal*

- of Educational Research*, 9(3), 1141-1150.
- Nurkholis. (2013). Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi. *Jurnal Kependidikan*, 1. Retrieved from <http://ejournal.iainpurwokerto.ac.id/>
- Orsini-Jones, Marina dan De, Mousumi. (2007). Research-Led Curricular Inovation: Revisiting Constructionism Via e-Portfolio Shared Assets and Webfolio. *Proceedings of the 2nd International iPED Conference*
- Panjaitan, A. H., dan Surya, E. (2017). Creative Thinking (Berpikir Kreatif) dalam Pembelajaran Matematika. *Aba Journal*, 102(4).
- Pantiwati, Y., dkk. (2022). The Effect of Assessment Strategy on Students' Character and Creative Thinking Ability in Designing Learning Media. *Jurnal Pendidikan Progresif*, 12(3), 1154-1176.
- Pardaboyevich, R. F., & Suyunbayevich, K. U. (2021). Creation of student portfolio in the process of teaching computer graphics in higher education institutions. *JournalNX*, 6(11), 212-216.
- Patil, H. J., & Surwade, Y. P. (2018). Web technologies from web 2.0 to web 4.0. *International journal for science and advance research in technology*, 4(4), 810-814.
- Poerwanti, E. (2015). *Konsep dasar asesmen pembelajaran*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Purwanto. (2014). *Evaluasi Hasil belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Pratiwi, V. D., dan Wuryandani, W. (2020). Effect of Problem Based Learning (PBL) Models on Motivation and Learning Outcomes in Learning Civic Education. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 9(3), 401-412.
- Purnamaningrum, A. (2012). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Melalui Problem Based Learning (PBL) pada Pembelajaran Biologi Siswa Kelas X-10 SMA Negeri 3 Surakarta Tahun Pelajaran 2011/2012. (Skripsi). Sekolah Sarjana, Universitas Sebelas Maret, Surakarta.
- Rante, Rintho. (2018). *Pemrograman Web*. Yogyakarta: Deepublish
- Rashidov, A. S. (2022). Using Of Problem Educational Technologies In The Development Of Students'creative And Logical Thinking Skills. *Berlin Studies Transnational Journal of Science and Humanities*, 2(1.5 Pedagogical sciences).

- Rosen, Y., dkk. (2020). Imagine: Design for creative thinking, learning, and assessment in schools. *Journal of Intelligence*, 8(2), 16.
- Rusman. (2017). *Belajar & Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Salehudin, M. (2019). The influence of creative learning assisted by Instagram to improve middle school students' learning outcomes of graphic design subject. *Journal for the Education of Gifted Young Scientists*, 7(4), 849-865, doi: <https://doi.org/10.17478/jegys.626513>
- Slavin. (1994). *Model Pembelajaran Kooperatif Script*. Jakarta: Airlangga.
- Subandriyo, Budi. (2020). *Bahan Ajar Teknik Komunikasi Publik*. Jakarta: Badan Pusat Statistika
- Sudijono. (2015). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Surapratna, S., dan Hatta M. (2006). *Penilaian Portofolio*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Supriyati. (2015). *Metodelogi Penelitian*. Bandung: Labkat Press.
- Susanto. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group
- Suyanto, Amal, A. I., Noor, M. A., & Astutik, I. T. (2018). *Analisis Data Penelitian Petunjuk Praktis Bagi Mahasiswa Kesehatan Menggunakan SPSS*. Semarang: Unissula Press.
- Syzdykova, Z., dkk. (2021). Assessment of E-portfolio in higher education. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*, 16(2), 120-134.
- Tan, O. S. (2021). *Problem-based learning innovation: Using problems to power learning in the 21st century*. Gale Cengage Learning.
- Walland, E. dan Shaw, S. (2022). E-portfolios in teaching, learning and assessment: tensions in theory and praxis. *Technology, Pedagogy and Education*, 31(3), 363-379