

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Semakin bertambahnya kecanggihan teknologi menyongsong era *Society 5.0*, yang menuntut kita masuk pada peradaban baru dengan kemajuan intelektualitas. Tidak hanya kehidupan masyarakat yang dituntut untuk beradaptasi, tapi juga pada dunia pendidikan. Dalam dunia pendidikan, peserta didik masa kini memiliki perbedaan signifikan dengan masa lampau. Remaja saat ini sudah memasuki era serba digital, mereka memiliki pemahaman yang tinggi akan teknologi dan mempunyai capaian yang luas untuk menggapai impiannya (Zis et al., 2021). Tenaga pendidik harus memulai pendekatan sistematis untuk mentransformasi penyampaian pendidikan dengan menggunakan karena menurut kelompok advokasi *Consortium for School Networking (CoSN)* menyatakan bahwa “Banyak sistem sekolah yang belum memiliki strategi, tangkasan, dan pola pikir untuk memindahkan praktik teknologi inovatif (McCarthy et al., 2023). Oleh sebab itu, lembaga pendidikan harus dapat mengikutialur perkembangan teknologi dan mampu memiliki konsep serta inovasi untuk perkembangan peserta didik agar dapat bersaing di era modern (Junesolfelia Macapugay Curada, 2022).

Sejalan dengan perkembangan teknologi, guru dituntut agar mampu memilih bahan ajar dan media evaluasi guna menunjang pembelajaran serta karya peserta didik. Salah satu aspek penting dalam keterampilan seorang guru adalah harus melakukan penilaian atau evaluasi pembelajaran (assignment). Anthony J. Nitko (1996 : 4) menyatakan bahwa “*Assessment is a process to obtain information used to make decisions about learners, curriculum, educational programs and policies*”. Jika dihubungkan dengan hasil pembelajaran, penilaian termasuk aspek penting (Susan M. Brookhart, 2019) Peraturan Kemendikbud Nomor 23 Tahun 2016 tentang standar penilaian pendidikan menimbang bahwa, peraturan mengenai sebuah penilaian pendidikan harus disesuaikan dengan kebutuhan dan perkembangan dalam hasil belajar. Dengan begitu tentunya siswa harus mendapatkan evaluasi yang sesuai dengan tugas yang telah dikerjakannya selama pembelajaran.

Dilansir dari data terakhir Badan Pusat Statistika (BPS) menyatakan bahwa tingkat pengangguran tertinggi di Indonesia adalah lulusan Sekolah Menengah Kejuruan atau SMK dengan *persentase* 9,42%, Sekretaris Jenderal Kemnaker RI mengakui para lulusan SMK masih kalah bersaing di dunia kerja. Serta dari hasil observasi, tingkat pengangguran dari lulusan SMKN 1 Majalaya menyentuh *persentase* 9-9,5%, dengan begitu untuk meminimalisir hal tersebut guru maupun siswa dituntut untuk memaksimalkan pembelajaran, teknologi serta strategi sesuai dengan kurikulum saat ini yaitu kurikulum Merdeka Belajar dengan *project based learning* (pembelajaran berbasis project) karena bertujuan untuk memastikan *softskill*, *hardskill* serta karakter siswa yang kuat (Baris & Tosun, 2013).

Namun masih banyak siswa SMK kejuruan yang belum bisa eksplor portfolio mereka untuk diperlihatkan pada kalayak umum, untuk itu dalam penelitian ini terdapat implementasi evaluasi pembelajaran berbasis portofolio, Terdapat pemanfaatan platform portofolio online berupa platform Behance, platform tersebut merupakan tempat bagi para desainer menunjukkan karya mereka kepada publik dan mendukung visibilitas karya seseorang melalui informasi lengkap dari proyek sang pembuat desain (Koch et al., 2018). Behance dipilih sebagai rekomendasi media evaluasi pembelajaran bagi siswa, karena mudah diakses kapanpun dan dimanapun, tidak berbayar, memiliki fitur yang sederhana, dan platform ini cocok untuk digunakan oleh siswa SMK.

Keberlangsungan evaluasi pembelajaran berbasis portofolio ini tentu akan dapat diimplementasikan dengan baik, maka siswa perlu berkenalan dengan platform online behance untuk menunjang efektifitas evaluasi pembelajaran. Bercermin pada hasil survey yang dilakukan pada siswa SMKN 1 Majalaya yang cenderung dialami siswa pada bulan Mei 2023 Bahwa 96,3% responden menjawab belum mengetahui platform behance. Hal ini dapat menjadi bukti empiris bahwa perlu dilakukan penelitian bagi siswa sekolah menengah kejuruan terhadap pengetahuan mereka mengenai evaluasi pembelajaran berbasis e-portofolio.

Penelitian ini berisi pengenalan platform behance yang digunakan untuk evaluasi pembelajaran portofolio di SMK N 1 Majalaya, penelitian ini merupakan hal yang baru bagi peneliti yang diangkat pada judul skripsi “Perancangan *Motion Graphic* Dengan Materi Pengenalan *Platform* E-Portofolio Behance Di SMKN 1 Majalaya”. Hal ini diharapkan menambah manfaat serta wawasan bagi peneliti serta pihak lainnya.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang, peneliti mengidentifikasi rumusan permasalahan yang akan dikaji mengenai “Pengenalan *Platform Behance* Pada Evaluasi Pembelajaran E-Portofolio di SMK Berbasis *Motion Graphic*”. Sebagai berikut:

1. Bagaimana perancangan video *motion graphic* pada materi pengenalan *platform behance* terhadap evaluasi pembelajaran e-portofolio di SMKN 1 Majalaya?
2. Bagaimana respon validasi para ahli pada penggunaan video *motion graphic* pada materi pengenalan *platform behance* terhadap evaluasi pembelajaran e-portofolio di SMKN 1 Majalaya?
3. Bagaimana respon hasil uji siswa pada penggunaan video *motion graphic* pada materi pengenalan *platform behance* terhadap evaluasi pembelajaran e-portofolio di SMKN 1 Majalaya?

## 1.3 Batasan Masalah

Pembatasan ini bertujuan agar penelitiannya lebih fokus serta terarah. Agar permasalahan yang dikaji tetpa berada di koridor yang telah ditentukan maka dibuat batasan masalah diantaranya:

1. Penelitian dilaksanakan pada kelas XI DKV SMK Negeri 1 Majalaya dengan program SMK Pusat Keunggulan.
2. Penerapan evaluasi pembelajaran e-portofolio dilakukan pada mata Pelajaran konsentrasi keahlian.
3. Untuk mengetahui kelayakan dari produk yang dibuat, dilakukan uji validasi oleh para ahli.
4. Hasil dari penelitian ini merupakan respon siswa terhadap uji coba media *motion graphic* untuk pengenalan *platform behance* sebagai media evaluasi pembelajaran e-portofolio.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Dari pemaparan di atas, riset dilakukan guna mengetahui, mendeskripsikan juga memberikan jawaban terhadap:

1. Gambaran tentang pengembangan media *motion graphic* pada materi pengenalan *Platform Behance* pada evaluasi pembelajaran e-portofolio di SMKN 1 Majalaya
2. Gambaran tentang respon hasil uji validasi ahli dan respon siswa terhadap media *motion graphic* pada materi pengenalan *platform Behance* pada evaluasi pembelajaran e-portofolio di SMKN 1 Majalaya.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Penggunaan platform Behance diharapkan bermanfaat untuk:

1. Peneliti  
Guna memperluas pengetahuan serta pengembangan media evaluasi pembelajaran berbasis digital.
2. Keilmuan Desain dan Multimedia  
Melalui perancangan *Video Motion Graphic* sebagai tutorial penggunaan *platform* secara menarik, diharapkan dapat memberikan inspirasi serta rujukan dalam perancangan di masa mendatang untuk pembuatan media serupa.
3. Bagi Siswa SMK  
Dengan media evaluasi pembelajaran yang digunakan diharapkan siswa dapat meningkatkan motivasi, inovasi dan kreatifitas untuk membuat portfolio yang menarik sebagai evaluasi pembelajaran.
4. Bagi Guru  
Pengenalan *Platform Behance* ini diharapkan efektif bagi guru dalam mengimplementasi evaluasi pembelajaran serta penyempurnaan evaluasi pembelajaran dengan pemanfaatan media teknologi masa kini.

## 1.6 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi disusun sesuai dengan Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia Tahun 2021 yaitu sebagai berikut :

### 1. Bab I : Pendahuluan

Pada bagian Bab I penulis menguraikan pendahuluan penelitian diantaranya terdapat latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat/*signifikansi* penelitian, serta struktur organisasi skripsi.

### 2. Bab II : Kajian Pustaka

Pada bagian Bab II, penulis menguraikan kajian pustaka mengenai evaluasi pembelajaran, portofolio, *platform* behance, dan video tutorial *motion graphic*. Serta beberapa penelitian yang relevan dengan evaluasi pembelajaran dengan *platform* portofolio behance

### 3. Bab III : Metode Penelitian

Pada bagian Bab III, perancang menguraikan desain penelitian yang digunakan, partisipan, populasi dan sampel, instrument penelitian, prosedur penelitian dan analisis data. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif deskriptif, metode ini menggunakan suatu analisis statistic (Creswell, 2012).

### 4. Bab IV : Temuan dan Pembahasan

Pada bagian Bab IV, penulis menguraikan proses olah data dari butir pertanyaan kuesioner, setelah itu mendapatkan hasil data dari responden/sampel yang diolah melalui metode analisis data dan menghasilkan sebuah kesimpulan.

### 5. Bab V : Kesimpulan, Implikasi, dan Rekomendasi

Pada bagian Bab V, menjelaskan terkait hasil penelitian yang telah dilakukan, membahas bagaimana implikasinya dan rekomendasi untuk penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan penelitian terkait efektifitas penggunaan *platform* behance pada evaluasi pembelajaran.