

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Revolusi industri keempat dan memiliki dampak besar pada sistem pendidikan kontemporer. Dengan perubahan yang bergerak lebih cepat dan kebutuhan manusia yang semakin kompleks, pendidikan harus diselaraskan untuk menjawab tantangan zaman. Hal ini sesuai dengan proyeksi bangsa terhadap Generasi Emas Indonesia tahun 2045. Untuk mencapai dan mewujudkan tujuan tersebut, pendidikan harus menjadi instrumen utama pembangunan manusia di Indonesia. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) sebagai lembaga pendidikan nasional yang berperan penting dalam mewujudkan kualitas sumber daya manusia Indonesia telah mengeluarkan sejumlah kebijakan penting, antara lain kebijakan program “Merdeka Belajar”. Kebijakan Merdeka Belajar merupakan kebijakan baru yang diumumkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Kurikulum Merdeka Belajar adalah upaya untuk mengembalikan sistem pendidikan nasional pada hakekat peraturan perundang-undangan dengan memberikan kebebasan kepada sekolah, pengajar, dan peserta didik untuk bereksperimen, bebas belajar secara mandiri dan kreatif, dengan guru sebagai penggerak pendidikan nasional (Sherly dkk., 2021). Kurikulum Merdeka juga berkaitan sangat erat dengan konsep P5, yaitu Pembelajaran berbasis Karakter, Pembelajaran berbasis kompetensi, Pembelajaran berbasis proyek, Pembelajaran berbasis masalah, portofolio. Konsep P5 merupakan pendekatan pembelajaran yang diperkenalkan pada kurikulum merdeka yang mempunyai tujuan salah satunya adalah menciptakan siswa yang kreatif (Haetami dkk., 2023). Dapat dikatakan bahwa kemampuan untuk berpikir kreatif adalah salah satu keterampilan penting yang harus dimiliki oleh siswa.

Berpikir kreatif merupakan salah satu dari kemampuan yang dibutuhkan pada abad 21 selain berpikir kritis, kolaborasi, dan komunikasi. Kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan untuk menganalisis sesuatu berdasarkan data atau informasi yang tersedia, tetapi juga menghasilkan konsep baru yang jauh lebih

unggul dan menghasilkan berbagai alternatif pemecahan masalah. Dalam berpikir kreatif, seseorang melewati tahapan mensintesis ide, serta melahirkan konsep-konsep baru yang jauh lebih sempurna dalam merencanakan penggunaan ide dan mengimplementasikan ide-ide tersebut agar menghasilkan sesuatu yang baru dan lebih sempurna (Siregar dkk., 2020). Para siswa diharapkan dapat mengembangkan kemampuan mereka untuk berpikir kreatif, sehingga memungkinkan mereka untuk membuat penilaian yang tepat dengan mempertimbangkan berbagai perspektif untuk mengatasi tantangan yang kompleks. Penekanan pada pemikiran kreatif ini sangat penting untuk pertumbuhan dan perkembangan pribadi, oleh karena itu, semua siswa harus memiliki tingkat kemampuan berpikir kreatif yang baik (Ananda, 2019).

Dalam Kurikulum Merdeka, rencana pembelajaran dimaksudkan untuk memandu guru dalam melaksanakan pembelajaran sehari-hari untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pendidik menyusun rencana pembelajaran berdasarkan alur tujuan pembelajaran, dengan bentuknya lebih rinci daripada alur tujuan pembelajaran. Alur tujuan pembelajaran diturunkan dari capaian pembelajaran oleh guru sehingga bisa saja terdapat perbedaan antara pendidik satu dan pendidik lainnya. Perbedaan ini disebabkan karena memerhatikan faktor lainnya, diantaranya adalah peserta didik yang berbeda, ketersediaan sarana dan prasarana, lingkungan sekolah dan lain-lain. Setiap pendidik harus memiliki rencana pembelajaran untuk membantu dalam mengarahkan proses pembelajaran menuju CP. Rencana pembelajaran dapat berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, atau biasa disebut RPP, atau modul pembelajaran. Jika pendidik menggunakan modul ajar tidak perlu membuat RPP karena komponen modul ajar sudah termasuk atau lebih lengkap daripada komponen RPP. Dalam modul ajar terdapat beberapa komponen minimum salah satunya adalah media. Media yang dapat digunakan oleh pendidik dalam pembelajaran, seperti bahan bacaan yang digunakan, video, lembar kegiatan, atau tautan situs web yang perlu digunakan peserta didik untuk belajar (Anggraena dkk., 2022).

Dalam proses pembelajaran pendidik biasa menggunakan multimedia untuk membantu proses pembelajaran. Media adalah salah satu alat yang dapat digunakan

guru untuk menyampaikan informasi di depan kelas (Firmadani, 2020). Dengan menggunakan media diharapkan guru lebih mudah menyampaikan informasi dan siswa menerima pelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga memotivasi mereka untuk belajar (Firmadani, 2020). Secara umum, multimedia berarti menyajikan informasi dengan menggunakan lebih dari satu jenis media. Multimedia mencakup hal-hal seperti video musik, yang menggunakan suara dan video untuk menceritakan sebuah cerita. Multimedia dapat menyajikan informasi yang dapat dilihat, didengarkan, dan dilakukan, menjadikannya alat yang sangat efektif untuk proses belajar mengajar (Munir, 2012). Salah satu multimedia yang dapat digunakan untuk proses pembelajaran adalah multimedia berbasis web. Penggunaan media pembelajaran berbasis web dapat dimanfaatkan sebagai alat untuk mengoptimalkan proses pembelajaran. Media pembelajaran berbasis web memiliki tingkat fleksibilitas dan portabilitas yang tinggi, memungkinkan siswa untuk mengakses materi, latihan, dan informasi terkait pembelajaran kapan saja, di mana saja (Pertiwi & Irfan, 2021).

Berdasarkan studi lapangan yang telah dilakukan pada siswa kelas XI jurusan RPL SMKN 2 Cimahi mendapatkan kesulitan dalam memahami mata pelajaran pemrograman web terutama materi UI/UX. Pembelajaran yang dilakukan dirasa terlalu cepat dan materi yang tidak lengkap menyebabkan siswa sulit untuk memahami materi yang diajarkan. Oleh sebab itu, dibutuhkan model pembelajaran inovatif dan detail yang dapat meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran pemrograman web. Menurut Mirdad (2020) Model pembelajaran merupakan pedoman bagi pendidik dalam merencanakan pembelajaran di kelas, dimulai dengan penyiapan perangkat, media, dan perangkat pembelajaran dan diakhiri dengan perangkat evaluasi yang berperan dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Salah satu model yang dapat digunakan adalah design thinking. Pembelajaran model design thinking dapat menjadi solusi dari pembelajaran yang cepat karena terdapat peningkatan pada partisipasi siswa, komunikasi, dan kerjasama tim (Tu edkk., 2018).

Design thinking umumnya digambarkan sebagai prosedur kognitif dan imajinatif yang melibatkan individu dalam kegiatan yang bertujuan untuk

eksperimen, kreasi, dan pengembangan model prototipe (Razzouk & Shute, 2012). Berpikir kreatif dapat membantu siswa untuk berpikir seperti seorang desainer dapat mempersiapkan mereka dengan lebih baik untuk menghadapi situasi yang menantang dan memecahkan masalah yang rumit di sekolah, karier, dan kehidupan mereka secara umum (Tu dkk., 2018). Pada proses design thinking terdapat lima tahap yaitu *Emphatize, Define, Ideate, Prototype dan Test*.

Berdasarkan paparan diatas, maka akan melakukan penelitian dengan judul “Pembelajaran Berbasis Model *Design Thinking* Berbantuan Multimedia Pembelajaran Untuk Meningkatkan *Creative Thinking*”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka didapatkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana rancangan multimedia untuk pembelajaran dengan model *design thinking*?
2. Bagaimana pengaruh pembelajaran model *design thinking* dengan dukungan multimedia yang dibangun untuk meningkatkan kreativitas siswa?
3. Bagaimana tanggapan siswa terhadap proses pembelajaran yang telah dilakukan?

1.3 Batasan Masalah

Agar permasalahan yang diteliti tidak meluas dan bisa mencapai tujuan, maka masalah dalam penelitian perlu adanya batasan. Berikut adalah batasan dari penelitian:

1. Mata pelajaran yang akan digunakan dalam penelitian adalah pemrograman web.
2. Media yang dikembangkan hanya multimedia berbasis web.
3. Penelitian ditujukan pada siswa SMK jurusan Rekayasa Perangkat Lunak.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka penelitian ini memiliki tujuan berikut:

1. Merancang multimedia dengan model design thinking untuk meningkatkan kreativitas siswa.
2. Mengetahui pengaruh multimedia dengan model design thinking untuk meningkatkan kreativitas siswa.
3. Mengetahui tanggapan siswa terhadap proses pembelajaran yang telah dilakukan.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi seluruh pihak sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti

Diharapkan dari penelitian ini, penulis dapat menambah pengetahuan serta wawasan dalam perancangan multimedia dengan model design thinking untuk meningkatkan kreativitas siswa.

2. Bagi Siswa

Diharapkan dengan adanya multimedia dengan model design thinking siswa dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dan ketertarikan siswa dalam belajar.

3. Bagi Guru

Diharapkan dapat menjadi acuan bagi guru dalam pemilihan media dan model pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

1.6 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi ini merupakan gambaran dari keseluruhan isi skripsi. Berikut adalah susunan struktur organisasi:

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab I merupakan paparan mengenai penelitian yang berisi latar belakang penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika organisasi penulisan skripsi.

2. BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab II merupakan penjelasan dari teori yang akan dibahas pada penelitian yang akan dilakukan. Berisi teori yang berkaitan dengan penelitian, termasuk multimedia, model design thinking, dan kreatif thinking.

3. BAB III METODE PENELITIAN

Bab III merupakan metode penelitian dan desain penelitian yang akan digunakan dalam penelitian. Berisi uraian tentang metode yang digunakan, model pengembangan media yang digunakan, perancangan desain penelitian, populasi dan sampel penelitian dan instrumen yang diperlukan.

4. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab IV merupakan hasil penelitian dan pembahasan tahapan penelitian. Berisi uraian tentang setiap hasil pengolahan data penelitian yang dapat digunakan untuk evaluasi atau penyempurnaan penelitian selanjutnya.

5. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab V berisi kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian peneliti, serta saran yang ditujukan kepada pembaca dan peneliti lain yang akan melakukan penelitian, sehingga dapat menjadi perbaikan untuk penelitian selanjutnya.