

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Paradigma *21st Century Skill* telah menciptakan berbagai dinamika terhadap aktivitas di dunia pendidikan, salah satunya yaitu muncul kebutuhan generasi manusia abad-21 yang mana sedang memasuki generasi *knowledge-based society* serta tantangan menghadapi era Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA). Generasi *knowledge-based society* sendiri adalah sebuah masyarakat dari berbagai organisasi dimana secara praktis setiap tugas tunggal akan dilakukan dalam dan melalui sebuah organisasi (Drucker, 1994). *Knowledge-based society* mengacu pada jenis masyarakat yang dibutuhkan untuk bersaing dan berhasil dalam dinamika ekonomi dan politik dunia modern yang terus berubah. Hal tersebut mengacu pada masyarakat yang dapat dikatakan *well educated*, dan karena itu, mengandalkan pengetahuan warganya untuk mendorong inovasi, kewirausahaan, dan dinamisme ekonomi masyarakat tersebut.

Oleh karena itu, pendidikan harus dirancang sedemikian rupa agar mampu menciptakan ruang yang dapat menghasilkan SDM yang unggul serta memiliki daya saing tinggi. Dalam implementasinya, tentunya peserta didik harus mempunyai keseimbangan antara aktivitas *soft skill* dengan aktivitas *hard skill* dalam pembelajaran yang mana merupakan salah satu bentuk manifestasi *21st Century Skill*, agar produk pendidikan nantinya tidak hanya mengarah pada penguasaan pengetahuan, komunikasi dan teknologi saja, tetapi dapat pula mencerminkan tumbuhnya karakter dalam diri siswa. Selain itu, *skill*, keterampilan dan kecakapan yang terdapat dalam *21st Century Skill* yang dianggap penting pada 100 tahun silam, kemungkinan masih akan memiliki bobot sedemikian berharga dimasa sekarang.

Griffin & Care (2014) mendefinisikan keterampilan abad 21 berdasarkan empat kategori, yaitu 1) individu harus terlibat dalam cara berpikir tertentu, 2) Individu harus memiliki kemampuan dalam berkomunikasi yang baik dan mampu bekerja sama dalam sebuah tim, 3) Individu dapat menggunakan alat yang tepat dan

Sarah Candrica, 2024

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS DESIGN THINKING BERBANTUAN MULTIMEDIA INTERAKTIF TERHADAP PENINGKATAN PROBLEM SOLVING SKILL SISWA

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

memiliki pengetahuan yang cukup untuk bekerja, serta memiliki literasi teknologi informasi. Dan 4) Menjadi warga negara yang baik dengan turut berpartisipasi dalam pemerintah, menunjukkan tanggung jawab sosial, seperti kesadaran berbudaya, kompeten, serta selalu mengembangkan keterampilan yang berhubungan dengan karir. Berdasarkan telah disebutkan, maka terdapat benang merah, yaitu kecenderungan keterampilan yang harus dimiliki seperti kreativitas, inovasi, rasa ingin tahu, kecerdasan, serta kemampuan untuk beradaptasi.

21st Century Skills sendiri terbagi menjadi 3 kategori yang diantaranya, *Learning Skills*, *Literacy Skills*, dan *Life Skills*. Namun, dalam dunia pendidikan peserta didik diharapkan mengenal keterampilan yang terdapat pada *Learning Skills*. Hal ini dikarenakan keterampilan tersebut merupakan kebutuhan universal, sehingga tidak hanya digunakan di sekolah saja (Barriyah, 2021) namun peserta didik dapat mengimplementasikannya untuk karir mereka di masa yang akan datang. Sebagaimana pembelajaran abad 21 saat ini yang merupakan suatuperalihan pembelajaran, dimana kurikulum dikembangkan dengan menuntut sekolah agar mengubah pendekatan pembelajaran yang awalnya *teacher centered* menjadi *student centered*. Hal tersebut sesuai dengan tuntutan di masa yang akan datang, dimana peserta didik harus memiliki keterampilan pembelajaran abad 21 atau yang biasa disebut dengan 4C, yaitu *critical thinking and problem solving* (berpikir kritis dan pemecahan masalah), *creativity and innovation* (daya cipta dan inovasi), *collaboration* (kolaborasi), dan *communication* (komunikasi).

Namun, menurut (Davies, 2014) kemampuan berpikir kritis (*critical thinking*) dan kemampuan berpikir kreatif (*creative thinking*) merupakan kemampuan yang seringkali digunakan untuk menghasilkan solusi dan memecahkan masalah dengan cara pandang yang berbeda. Kedua kemampuan berpikir tersebut tergabung ke dalam proses *design thinking*. Pada konteks ini, dalam memecahkan suatu masalah, kemampuan berpikir kritis memainkan peran kunci dalam mengevaluasi ide-ide serta memahami masalah, sedangkan kemampuan berpikir kreatif berkontribusi pada pengembangan solusi inovatif. Di masa yang dinamis dan kompleks seperti saat ini, kemampuan untuk mengenali, menganalisis, dan menyelesaikan masalah menjadi semakin krusial. Proses

pemecahan masalah tidak hanya mencakup penemuan solusi, tetapi juga melibatkan aspek kreatif, analisis yang mendalam, serta kesiapan untuk beradaptasi terhadap perubahan.

Memecahkan suatu permasalahan tentunya melibatkan serangkaian langkah sistematis yang mencakup pemahaman masalah, pengumpulan informasi yang relevan, identifikasi berbagai opsi solusi, analisis konsekuensi, dan penentuan tindakan yang paling sesuai. Kemampuan ini tidak hanya dibutuhkan dalam konteks profesional, namun juga memiliki peran signifikan dalam aktivitas sehari-hari, termasuk pengambilan keputusan pribadi dan penyelesaian konflik antar-individu. Fokus utama pada pentingnya kemampuan pemecahan masalah atau *problem solving skill* telah merambah berbagai aspek kehidupan, seperti pendidikan, pekerjaan, hingga aktivitas sehari-hari. Keterampilan ini tidak hanya terbatas pada kemampuan teknis untuk menemukan solusi, melainkan juga mencakup kemampuan berpikir kritis, kreativitas, serta adaptabilitas yang diperlukan untuk menghadapi tantangan yang terus berubah di dunia modern ini.

Dalam lingkup pendidikan, pemberian perhatian utama pada pengembangan *problem solving skill* menjadi prioritas utama untuk mempersiapkan generasi muda menghadapi tantangan masa depan. Proses pembelajaran yang mendorong pola pikir kritis dan kreatif memiliki potensi untuk memperkuat *problem solving skill* di tingkat individu. Oleh karena itu, pemahaman yang mendalam tentang konsep ini memiliki dampak positif tidak hanya pada tingkat pribadi, melainkan juga pada dimensi sosial dan profesional siswa. Kebutuhan akan *problem solving skill* terus meningkat sejalan dengan dinamika perubahan dalam tuntutan pekerjaan dan kehidupan sehari-hari. Kurikulum pendidikan di berbagai negara juga telah mulai mengintegrasikan strategi pembelajaran yang menekankan pada pengembangan keterampilan ini. Sebagai contoh, riset menunjukkan bahwa pendidikan yang berfokus pada pengembangan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah dapat memberikan kontribusi positif terhadap kinerja siswa di berbagai mata pelajaran (Facione, 2015).

Namun, menurut hasil yang didapatkan dari *Programme for International Student Assessment* (PISA) 2022 yang diumumkan pada 5 Desember 2023

Sarah Candrica, 2024

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS DESIGN THINKING BERBANTUAN MULTIMEDIA INTERAKTIF TERHADAP PENINGKATAN PROBLEM SOLVING SKILL SISWA

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

menyatakan bahwa Indonesia berada pada posisi 68 dari 81 negara yang berpartisipasi. Nadiem Makarim selaku Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi menyampaikan bahwa peringkat Indonesia naik 5-6 posisi dibandingkan dengan hasil PISA 2018. Akan tetapi, meski mengalami kenaikan peringkat pada PISA 2022, Indonesia mengalami penurunan skor pada masing-masing subjek penilaian yang meliputi, kemampuan membaca, matematika, dan sains. *Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD)* mengelompokkan kemampuan siswa ke dalam 6 level berbeda. Pada level 2 dipertimbangkan sebagai standar kompetensi minimum yang harus dicapai siswa. Pada level ini siswa dinilai telah memiliki kemampuan dasar, seperti mampu menginterpretasikan teks sederhana, dapat menggunakan algoritma penghitungan dasar, serta pengetahuan ilmiah sederhana.

Persentase siswa Indonesia yang setidaknya mencapai level 2 dalam kemampuan membaca hanya sebesar 25,46%, jauh di bawah rata-rata OECD yang mencapai 73,75%. Dalam kemampuan matematika, persentasenya hanya 18,35%, dibandingkan dengan rata-rata 68,91%. Sementara itu, dalam kemampuan sains, hanya 34,16% siswa yang mencapai level tersebut, jauh di bawah rata-rata 75,51%. Salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya skor siswa Indonesia dalam PISA adalah lemahnya *problem solving skill* siswa pada level tinggi, yang disebabkan karena sebagian besar siswa Indonesia terbiasa dengan soal-soal rutin pada level 1 dan 2 (Mariani, 2019). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa *problem solving skill* siswa di Indonesia masih tergolong rendah.

Keterbatasan dalam *problem solving skill* siswa Indonesia, seperti yang tercermin dari hasil PISA 2022 yang tergolong rendah dapat berkaitan dengan pemahaman siswa terhadap konsep algoritma dan pemrograman dasar. Siswa yang memiliki pemahaman algoritma yang baik, biasanya menunjukkan kemampuan analitis yang kuat, sehingga dapat mengembangkan *problem solving skill* mereka (Aisyah & Yahfizham, 2023). Hal ini dapat tercermin dari kemampuan membaca serta memahami soal matematika dan sains. Oleh karena itu, rendahnya persentase siswa Indonesia yang setidaknya mencapai level 2 dalam PISA mengindikasikan adanya kebutuhan untuk memperdalam pemahaman siswa terhadap algoritma dan

konsep pemrograman dasar, agar mereka dapat mengembangkan kemampuan pemecahan masalah yang lebih baik. Gomes & Mendes (dalam Khairunnisa, 2023) memaparkan bahwa dalam mempelajari algoritma dan pemrograman, teknik pemecahan masalah harus terus dilatih agar siswa terbiasa dalam menyelesaikan permasalahan secara logis dan sistematis.

Rendahnya pemahaman siswa pada algoritma dan pemrograman juga ditunjukkan dalam hasil studi lapangan yang dilakukan peneliti. Dalam hasil kuesioner, sebesar 83.3% atau 30 responden dari jumlah 36 responden menyatakan bahwa materi algoritma dan pemrograman merupakan materi tersulit dalam mata pelajaran informatika. Adapun beberapa faktor yang membuat siswa merasa kesulitan saat mempelajari algoritma dan pemrograman, diantaranya adalah siswa merasa kesulitan dalam memahami konsep pada materi tersebut sehingga tidak dapat mengidentifikasi permasalahan yang diberikan, lalu faktor media pembelajaran yang digunakan pun dapat membuat siswa merasa bosan, tidak tertarik, serta mengurangi motivasi belajar.

Hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Amalia, 2023) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis *Design Thinking* terhadap *Problem Solving Skills* Siswa pada Materi *Climate Change*” memaparkan bahwa keterampilan pemecahan masalah siswa di Indonesia masih tergolong rendah, hal tersebut salah satunya dikarenakan oleh model pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Lebih lanjut, hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam *problem solving skill* siswa pada masing-masing model pembelajaran yang diuji cobakan, yang dalam hal ini yaitu, *design thinking*, *discovery learning*, dan model konvensional ceramah, dengan peningkatan tertinggi ditunjukkan oleh model pembelajaran berbasis *design thinking*. Dalam penelitiannya, Amalia (2023) juga menyebutkan bahwa tahapan *design thinking* berkaitan dengan *problem solving skill*, dimana setiap tahapan tersebut terdapat langkah yang dapat melatih setiap indikator *problem solving skill*.

Menurut (Henriksen, Richardson, & Mehta, 2017) menyebutkan bahwa *design thinking* dianggap sebagai keterampilan penting yang harus dimiliki pada abad 21 ini. Husein & Sabil (2018) dalam bukunya turut menyebutkan bahwa

Sarah Candrica, 2024

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS DESIGN THINKING BERBANTUAN MULTIMEDIA INTERAKTIF TERHADAP PENINGKATAN PROBLEM SOLVING SKILL SISWA

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

design thinking merupakan sebuah alat yang digunakan dalam *problem solving*, *problem design*, dan *problem forming*. *Design thinking* tidak hanya menyelesaikan suatu permasalahan, namun dapat membentuk serta merancang suatu permasalahan. Penerapan *design thinking* dalam pembelajaran mampu mengkolaborasikan dengan kebutuhan saat ini, selain itu *design thinking* juga mengakomodir untuk dapat mengembangkan kemampuan otak kiri yang berkaitan dengan kemampuan menulis, kemampuan bahasa, keterampilan sains, dan kemampuan dalam matematika dan logika, serta mampu mensinergikan dengan kemampuan otak kanan, dimana merupakan kemampuan untuk mengeksplorasi kreatifitas, imajinas, dimensi, seni dan lainnya (Purnomo, 2013).

Terdapat pula sejumlah penelitian lainnya mengenai *design thinking*, salah satunya yang dilakukan oleh (Jamal, et al., 2021) yang menunjukkan bahwa ketika *design thinking* diterapkan dalam pendidikan serta dalam proses penyampaian materi, maka hasilnya menunjukkan bahwa kualitas siswa dalam kelas meningkat. Penelitian lain yang dilakukan oleh (Androutsos & Brinia, 2019) juga menjelaskan bahwa pada abad 21 ini *design thinking* telah menjadi bagian dari pendidikan yang membawa dampak positif karena telah menyertakan proses berpikir kritis serta kreatif dalam pemecahan masalah. Menurut Scheer & Plattner (dalam Riti, et al., 2021) menyebutkan bahwa *design thinking* sendiri dapat didefinisikan sebagai sebuah metodologi yang memberikan pendekatan berbasis solusi dalam memecahkan suatu masalah serta menciptakan individu yang kritis, kreatif, serta inovatif.

Sebuah penelitian yang dilakukan oleh (Sándorová, et al., 2020) juga menyatakan bahwa *design thinking* merupakan metode pembelajaran yang menarik dan revolusioner yang dapat mengembangkan kreativitas serta kemampuan dalam berpikir kritis, sehingga dapat dikatakan cocok sebagai alternatif pemecahan masalah yang efisien serta efektif. Terdapat lima proses dalam metode *design thinking* yang tentunya dapat meningkatkan *problem solving skill* siswa, proses tersebut adalah *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Dalam tahap *empathize* dan *define* ini siswa akan melakukan pengenalan masalah secara mendalam sebelum mencari solusi serta menganalisis dengan rinci dalam konteks

algoritma dan pemrograman, kemudian siswa akan memahami kebutuhan pengguna dari program yang akan mereka kembangkan, sehingga dapat tercipta solusi yang lebih efektif. Pada tahap *ideate*, siswa dapat mengembangkan idenya dalam mencari solusi yang paling efisien dan inovatif. Saat membuat *prototype*, siswa dapat menguji ide-idenya serta menyempurnakannya. Maka, pada tahap terakhir ini yaitu *test* atau pengujian, siswa akan belajar mengenai pentingnya refleksi dan perbaikan terus-menerus dalam algoritma dan pemrograman dasar.

Oleh karena itu, berdasarkan pertimbangan yang didapatkan dari temuan-temuan pada buku, jurnal, dan penelitian yang membahas mengenai *design thinking*, maka model pembelajaran berbasis *design thinking* ini dapat dijadikan sebagai landasan yang kuat untuk meningkatkan *problem solving skill* siswa dalam materi algoritma dan pemrograman. Akan tetapi untuk dapat mencapai kemampuan tersebut pendidik akan sangat membutuhkan sebuah media pembelajaran yang dapat memfasilitasi siswa untuk mengembangkan kemampuannya. Salah satu media yang memiliki banyak kelebihan dalam hal memfasilitasi pengembangan peserta didik dibandingkan dengan media pembelajaran lainnya yaitu multimedia interaktif berbasis komputer, karena setiap teks, gambar, suara hingga video dapat dijalankan secara bersamaan.

Secara umum “interaktif” berartikan komunikasi aktif yang dilakukan dua arah atau lebih. Sehingga, media pembelajaran interaktif mengacu pada produk multimedia maupun layanan digital pada sistem IT yang dapat merespon tindakan pengguna, dimana media pembelajaran ini turut menyajikan berbagai konten, yang mana tidak hanya berupa teks atau gambar saja, namun disajikan pulakonten audio, konten visual, serta konten audiovisual. Selain itu, penggunaan multimedia interaktif juga dapat memperlancar dan meningkatkan efisiensi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Namun, berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru terkait, didapatkan bahwa media yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar masih bersifat konvensional, sehingga belum mampu untuk mengatasi permasalahan siswa yang kesulitan dalam memahami materi dan merasa bosan dengan media pembelajaran yang digunakan, sehingga tidak menarik minat serta motivasinya.

Penelitian yang dilakukan oleh Zaini & Nugraha (dalam Khairunnisa, 2023) menemukan bahwa media pembelajaran berupa *powerpoint* yang digunakan guru sebagai media penyampaian materi ternyata masih monoton, karena kurangnya variasi bentuk media yang digunakan di dalamnya, dan media yang masih bersifat satu arah tidak dapat mengukur kemampuan siswa secara interaktif. Nurseto (2011) bahkan menyebutkan bahwa dunia pendidikan saat ini telah memasuki era digital, dimana proses pembelajaran dengan metode ceramah telah dikurangi dan berganti dengan penggunaan media pembelajaran. Dalam penelitian yang dilakukan oleh (Wardani, et al., 2013) mengenai penggunaan multimedia interaktif untuk pembelajaran didapatkan bahwa kelebihan dari multimedia pembelajaran yang dibuatnya dapat menuntut siswa untuk mengeksplorasi, menganalisis, mencoba, serta menggali konsep pada materi yang dipelajarinya.

Berdasarkan pemaparan mengenai multimedia tersebut, maka peran multimedia interaktif akan menjadi solusi tepat sebagai media pembelajaran pada materi algoritma dan pemrograman dasar, karena multimedia interaktif ini dapat menggabungkan berbagai konten serta dapat pula melibatkan interaksi peserta didik saat menggunakannya. Adapun multimedia interaktif yang akan digunakan dalam studi ini, yaitu multimedia interaktif berbasis *website*. Multimedia interaktif ini juga dapat menyajikan berbagai konten yang tentunya akan melatih peserta didik dalam menganalisis dan memecahkan suatu permasalahan serta mengembangkan kreativitasnya. Selain itu, multimedia dapat mendorong keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Maka, dengan digabungkannya media pembelajaran berupa multimedia interaktif berbasis *website* dengan model pembelajaran berbasis *design thinking* ini akan membantu siswa dalam meningkatkan *problem solving skill*nya, pada materi algoritma dan pemrograman dasar. Sehingga, dengan adanya permasalahan yang saling berkaitan tersebut, maka pada penelitian ini peneliti mengangkat judul “Implementasi Model Pembelajaran Berbasis *Design Thinking* Berbantuan Multimedia Interaktif Terhadap Peningkatan *Problem Solving Skill* Siswa”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana perancangan multimedia interaktif sebagai bantuan pembelajaran yang mengimplementasikan model pembelajaran berbasis *design thinking* untuk meningkatkan *problem solving skill* siswa?
2. Apakah terdapat perbedaan signifikan dalam *problem solving skills* siswa sebelum dan setelah menerapkan model pembelajaran berbasis *design thinking* berbantuan multimedia interaktif?
3. Bagaimana tanggapan siswa terhadap multimedia interaktif dalam pembelajaran pada materi Algoritma dan Pemrograman?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan di atas, maka tujuan penelitian dalam penelitian ini adalah:

1. Mengimplementasikan pembelajaran dengan berbantuan multimedia interaktif dengan penerapan model pembelajaran berbasis *design thinking*.
2. Mengidentifikasi dan menentukan apakah terdapat perbedaan signifikan dalam *problem solving skills* siswa sebelum dan setelah menerapkan model pembelajaran berbasis *design thinking* berbantuan multimedia interaktif.
3. Mengukur dan menganalisis tanggapan siswa terhadap multimedia interaktif dalam pembelajaran Algoritma dan Pemrograman.

1.4 Batasan Penelitian

Untuk memfokuskan penelitian, perlu adanya batasan-batasan untuk pembahasan masalah, adapun batasan masalah terhadap penelitian ini diantaranya:

1. Batasan Ruang Lingkup
 - Penelitian ini difokuskan pada siswa di jenjang SMK khususnya kelas X.
 - Materi yang akan diajarkan adalah algoritma dan pemrograman dasar pada sub materi Naratif, Pseudocode, Flowchart dan Bentuk Dasar Algoritma.
 - Penggunaan multimedia interaktif dapat diakses melalui perangkat yang terhubung dengan internet dan memiliki *browser*.

Sarah Candrica, 2024

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS DESIGN THINKING BERBANTUAN MULTIMEDIA INTERAKTIF TERHADAP PENINGKATAN PROBLEM SOLVING SKILL SISWA

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

2. Batasan Populasi:

- Populasi penelitian ini terbatas pada siswa-siswa SMK kelas X TKJ-T SMK Tribakti Pangalengan yang mengikuti mata pelajaran informatika khususnya pada materi algoritma dan pemrograman dasar.

3. Batasan Variabel

- Variabel utama yang diamati yaitu *problem solving skill* siswa.
- Variabel yang relevan lainnya dapat mencakup tanggapan siswa terhadap pembelajaran, faktor-faktor yang memengaruhi efektivitas pembelajaran, serta keterkaitan antara penggunaan multimedia interaktif dengan peningkatan *problem solving skill* siswa.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat, baik bagi peneliti, lembaga pendidikan seperti sekolah, siswa, dan juga guru atau tenaga pendidik. Manfaat tersebut antara lain:

1. Bagi Peneliti

Dapat memperoleh pengalaman penelitian pada peningkatan *problem solving skill* siswa dengan penerapan model pembelajaran berbasis *design thinking* menggunakan multimedia interaktif pada mata pelajaran informatika materi algoritma dan pemrograman dasar.

2. Bagi Siswa

- Dapat memahami materi dengan cara yang berbeda dan cara belajar yang lebih menarik
- Dapat melatih *problem solving skill*nya dengan menciptakan berbagai ide pemecahan masalah, sehingga tidak terpaku dengan satu solusi saja.
- Multimedia interaktif dengan model pembelajaran berbasis *design thinking* ini dapat digunakan oleh siswa sebagai media pada mata pelajaran informatika materi algoritma dan pemrograman dasar ketika belajar di kelas maupun ketika ingin mengulas kembali materi di rumah untuk meningkatkan *problem solving skill*nya.

3. Bagi Sekolah

Hasil dari penggunaan multimedia interaktif dengan model pembelajaran berbasis *design thinking* ini dapat memberikan partisipasi yang positif dan berguna dalam proses peningkatan kualitas pendidikan di sekolah.

4. Bagi Guru dan Tenaga Didik

- Dapat digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran dan bisa menjadi referensi dalam membuat media pembelajaran yang interaktif.
- Dapat meningkatkan kreativitas dalam menyampaikan materi dengan mengembangkan media pembelajaran berupa multimedia interaktif.
- Dapat membantu dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis, berpikir kreatif, dan keterampilan pemecahan masalah siswa.

1.6 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur penulisan skripsi menggambarkan secara keseluruhan isi dari penelitian yang dilakukan. Susunan skripsi tersebut terdiri dari:

1. BAB I PENDAHULUAN

Berisikan mengenai penjelasan awal penelitian berupa latar belakang permasalahan yang diteliti, perumusan masalah, tujuan penelitian, batasan - batasan dalam penelitian, manfaat penelitian terhadap berbagai pihak, dan struktur organisasi penulisan skripsi.

2. BAB II KAJIAN PUSTAKA

Berisikan berbagai teori yang mendukung serta melandasi penelitian ini, seperti diantaranya adalah teori mengenai media pembelajaran, model pembelajaran berbasis *design thinking*, penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran, *problem solving skill*, materi algoritma dan pemrograman dasar, serta penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini.

3. BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Berisikan rincian metode yang digunakan selama proses penelitian yaitu metode R&D (*Research & Development*), lalu model pengembangan media ADDIE, desain penelitian, populasi dan sampel pada penelitian, yaitu SMK Tribakti Pangalengan X TKJ-T 2, instrumen penelitian yang digunakan, serta teknik analisis data yang digunakan.

Sarah Candrica, 2024

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS DESIGN THINKING BERBANTUAN MULTIMEDIA INTERAKTIF TERHADAP PENINGKATAN PROBLEM SOLVING SKILL SISWA

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

4. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Berisikan penjelasan mengenai hasil analisis dari penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, diantara tahap analisis yang meliputi analisis studi lapangan, analisis kebutuhan, dan analisis sumber daya, tahap desain yang meliputi penyusunan materi, modul ajar, LKPD, *storyboard* dan *flowchart*, serta desain implementasi. Tahap pengembangan multimedia pembelajaran, tahap implementasi model pembelajaran berbasis *design thinking* dengan multimedia interaktif di lokasi penelitian, dan tahap evaluasi yang meliputi pengolahan data-data yang diperoleh saat implementasi. Selain itu, hasil penelitian juga akan dianalisis dan dilakukan pembahasan.

5. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Berisikan kesimpulan yang diperoleh dari penelitian yang telah dilakukan, serta disajikan pula saran/rekomendasi kepada pembaca serta peneliti lain yang akan menggunakan model pembelajaran berbasis *design thinking* berbantuan multimedia interaktif.