

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Masalah

Asesmen merupakan salah satu komponen yang tidak bisa dipisahkan dalam pembelajaran karena dengan asesmen, pendidik dapat mengukur pemahaman peserta didik dari suatu materi (Child & Ellis, 2021). Asesmen dilakukan pada setiap mata pelajaran termasuk mata pelajaran salah satunya desain grafis. Pada pelaksanaannya, asesmen pada desain grafis seringkali sulit untuk diukur karena tidak memiliki tolak ukur yang jelas dan hanya mengacu pada hasil akhir bukan pada proses penerapan teori yang digunakan selama membangun desain tersebut. Maka dari itu diperlukan asesmen berupa tes yang objektif untuk mengukur kemampuan desain grafis peserta didik (Giloi & Toit, 2013; Onwuagboke & Singh, 2016).

Asesmen yang objektif pada desain grafis dapat berbentuk pilihan ganda untuk mengasah penggunaan teknik dan pemahaman materi (McNamara, 2015). Namun pada asesmen pilihan ganda, soal banyaknya disusun hanya untuk mengetes hafalan atau teori peserta didik saja. Hal tersebut menyebabkan peserta didik hanya mencari jawaban yang benar tanpa memahami permasalahan pada sebuah situasi tersebut sehingga tidak terbentuk kemampuan pemecahan masalah yang baik sementara dimana saat ini manusia dituntut memiliki keterampilan yang dibutuhkan dunia industri digital seperti memecahkan masalah dengan berpikir kreatif agar terciptanya sebuah solusi dan inovasi (Darling-Hammond & Adamson, 2010; Van Laar dkk, 2017).

Kemampuan pemecahan masalah tersebut belum maksimal penerapannya pada desain grafis. Santoso dan Lutfi (2021) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah peserta didik masih rendah, dibuktikan dengan nilai rata-rata *pre-test* sebesar 56,81 pada kelas eksperimen dan 52,61 pada kelas kontrol. Nilai tersebut masih bisa ditingkatkan dengan pembelajaran dan asesmen yang mengasah kemampuan pemecahan masalah peserta didik. Metode kemampuan pemecahan masalah yang dapat diterapkan pada desain grafis salah

satunya adalah metode pemikiran desain atau *Design Thinking* (DT) (Goldman, dkk., 2012).

Metode DT memberikan pembelajaran berbasis kasus dan masalah dimana peserta didik diharuskan untuk menganalisis, mencari, mencocokkan, dan membuat satu desain akhir yang paling sesuai (Goldman, dkk., 2012). Menurut Ma (2014) penggunaan metode DT pada desain grafis dapat membantu meningkatkan pemikiran inovatif dan kreatif peserta didik dalam memecahkan masalah. Menurut Novak dan Mulvey (2020), kemampuan DT pada peserta didik berada di tingkat yang cukup mengetahui proses dan penerapan tahapan DT dengan nilai rata-rata 3.60 (dalam skala *Likert-Scale* 1-5), namun masih bisa ditingkatkan menjadi jauh lebih baik. Penggunaan metode DT juga belum banyak diterapkan di sekolah. Salah satu sekolah yang belum menerapkan *design thinking* dalam pembelajaran desain grafis adalah SMK Negeri 1 Tangerang. Banyaknya sekolah hanya fokus dalam meningkatkan pemahaman materi, bukan keterampilan dalam pemecahan masalah seperti menerapkan metode DT dalam pembelajaran. Sehingga belum banyak peserta didik yang berpikir seperti desainer atau belum mampu memecahkan masalah dan membuat inovasi dalam sebuah desain (Razzouk & Shute, 2012).

Kemampuan pemecahan masalah tersebut dapat dimaksimalkan dengan asesmen yang disusun sesuai dengan gaya belajar peserta didik. Salah satu gaya belajar yang dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah adalah Gaya Belajar Kolb (Zulfiani & Suwarna, 2019). Penelitian yang dilakukan Carmel-Gilfilen & Arch (2012), ditemukan bahwa karakteristik Gaya Belajar Kolb merepresentasikan tahapan pada DT, yaitu observasi yang identik dengan Divergen, merangkum yang identik dengan Asimilator, mencari ide yang identik dengan Konvergen, dan solusi yang identik dengan Akomodator. Namun, pada penelitian yang dilakukan Herlambang, dkk, (2021), gaya belajar hanya berpengaruh sebesar 2,5% terhadap hasil belajar peserta didik yang mempelajari mata pelajaran desain grafis, sisanya disebabkan oleh faktor lain. Salah satu faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik adalah pembelajaran dan asesmen yang diberikan sesuai dengan kemampuan peserta didik (Merdekawati, 2013; Herlambang, 2021).

Asesmen yang disusun sesuai dengan kemampuan peserta didik dapat berupa asesmen adaptif. Asesmen adaptif membuat peserta didik mengerahkan seluruh kemampuan dan pengetahuannya untuk menjawab soal. Asesmen adaptif dapat melihat pencapaian kemampuan peserta didik pada tingkatan tertentu (Lehman, dkk., 2018). Heitmann, dkk., (2018) dalam penelitiannya menemukan bahwa, penerapan asesmen adaptif lebih baik dalam hal peningkatan nilai dan kemampuan dibandingkan tes non-adaptif. Asesmen yang disusun sesuai dengan kemampuan peserta didik akan lebih akurat dalam pengukuran karena dapat menyesuaikan dengan kemampuan peserta didik. Menurut Zulfiani, dkk. (2020), tes yang disusun secara adaptif dan disesuaikan dengan gaya belajar dapat meningkatkan hasil belajar.

Maka dari itu, penelitian ini dibuat untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, yaitu *design thinking* peserta didik dengan menyusun asesmen adaptif yang sesuai dengan Gaya Belajar Kolb. Sehingga judul penelitian ini adalah "Perancangan Asesmen Adaptif Berdasarkan Gaya Belajar Kolb untuk Meningkatkan *Design Thinking*".

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka didapatkan rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana karakteristik instrumen asesmen adaptif yang sesuai dengan Gaya Belajar Kolb yang dapat meningkatkan *design thinking* peserta didik?
2. Bagaimana asesmen yang disusun secara adaptif mempengaruhi pemecahan masalah peserta didik?
3. Bagaimana analisis pemahaman diri peserta didik akan *design thinking* setelah diberikan asesmen adaptif?

## 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Gaya belajar Kolb yang akan di teliti adalah gaya belajar Konvergen, Asimilator, Divergen, dan Akomodator.
2. Mata pelajaran yang akan di teliti adalah Desain Grafis Percetakan dengan materi yang akan diajarkan yaitu, prinsip, elemen, dan tipografi.

3. Instrumen asesmen yang akan diujikan berbentuk pilihan ganda dan memiliki tiga level, yaitu Level 1, 2, dan 3. Soal juga disusun berdasarkan *design thinking assessment criteria* yaitu rendah, menengah, dan tinggi untuk setiap tingkatan yang ada di *design thinking*.
4. Instrumen asesmen akan dibuat dalam bentuk web.
5. Subjek penelitian adalah peserta didik SMK Negeri 1 Tangerang Jurusan Multimedia kelas XI Semester 1 yang mempelajari mata pelajaran Desain Grafis Percetakan.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mengetahui karakteristik instrumen asesmen adaptif yang sesuai dengan Gaya Belajar Kolb yang dapat meningkatkan *design thinking* peserta didik.
2. Mengetahui pengaruh asesmen yang disusun secara adaptif terhadap pemecahan masalah peserta didik.
3. Mengetahui analisis pemahaman diri peserta didik akan *design thinking* setelah diberikan asesmen adaptif yang sesuai dengan Gaya Belajar Kolb serta dilengkapi dengan pembelajaran.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat sebagai berikut.

##### 1. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menjadi pengetahuan serta wawasan untuk lebih mengenal peserta didik bergaya belajar Kolb serta karakteristik instrumen yang cocok untuk diberikan kepada peserta didik.

##### 2. Bagi Guru

Manfaat yang dirasakan guru adalah dapat mengetahui karakteristik instrumen yang dapat diberikan kepada peserta didik bergaya belajar Kolb, mengalami kesulitan yang dialami peserta didik, serta mengetahui penerapan *design thinking* dalam mata pelajaran Desain Grafis Percetakan.

### 3. Bagi Peserta Didik

Manfaat yang dapat diperoleh peserta didik adalah dapat meningkatkan pemahaman diri akan *design thinking* berdasarkan Gaya Belajar Kolb, mengetahui metode belajar menggunakan pendekatan *design thinking* serta sebagai pengukuran pengetahuan desain yang dipelajari.

### 4. Bagi pihak lain

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai rujukan pembuatan asesmen untuk meningkatkan pembelajaran.

## 1.6 Struktur Organisasi Skripsi

### 1. BAB I Pendahuluan

Bab I menjelaskan latar belakang penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian.

### 2. BAB II Kajian Pustaka

Bab II memuat teori-teori yang berkaitan dengan penelitian, yaitu *design thinking*, *design thinking* dalam pembelajaran, desain grafis, pembelajaran desain grafis di SMK, penerapan *design thinking* pada pembelajaran desain grafis, Gaya Belajar Kolb, Gaya Belajar Kolb dan *design thinking*, asesmen, dan asesmen adaptif.

### 3. BAB III Metodologi Penelitian

Bab III memuat metode dan prosedur penelitian. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *research dan development* dengan teknik pengambilan sampel yang digunakan, yaitu *non-probability sampling* jenis *purposive sampling*, yaitu sampel ditentukan dengan kriteria tertentu. Selain itu, terdapat pula instrumen penelitian yang digunakan dan teknik analisis data.

### 4. BAB IV Hasil dan Pembahasan

Bab IV akan memuat hasil penelitian dari rangkaian penelitian yang telah dilakukan. Hasil penelitian akan meliputi, pengaruh asesmen adaptif kepada hasil belajar peserta didik, karakteristik instrumen asesmen adaptif yang sesuai dengan Gaya Belajar Kolb yang dapat meningkatkan *design thinking*, serta pemahaman diri akan *design thinking* pada peserta didik

setelah diberikan asesmen adaptif yang sesuai dengan Gaya Belajar Kolb yang dilengkapi dengan pembelajaran.

#### 5. BAB V Simpulan dan Saran

Bab V berisi simpulan dari hasil penelitian dan saran yang akan ditujukan kepada pembaca penelitian ini.