

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Era disrupsi membawa perubahan besar dalam cara belajar dan mengajar, yg memiliki dampak besar juga terhadap masa depan generasi muda Indonesia. Berkat keberadaan teknologi dan internet, peserta didik sekarang memiliki fleksibilitas untuk belajar tanpa batasan waktu dan lokasi, dapat mengakses belajar pada waktu dan lokasi yang fleksibel. Ini memungkinkan peserta didik dapat mengkaji materi yang lebih luas dan lebih dalam karena memiliki akses sumber belajar yang beragam.

Perubahan besar juga terjadi dalam cara mengajar, guru sekarang bisa menggunakan teknologi dan internet untuk membentuk pembelajaran lebih menyenangkan. Ini membantu menaikkan motivasi serta hasil belajar peserta didik. Keterampilan belajar dan berinovasi ini disusun untuk menyiapkan siswa menghadapi kompleksitas tantangan dalam kehidupan dan dunia kerja. Aspek-aspek yang tercakup dalam keterampilan ini melibatkan kreativitas dan inovasi, kemampuan berpikir secara kritis untuk menyelesaikan masalah, keahlian dalam berkomunikasi, serta kemampuan untuk berkolaborasi dengan orang lain. Persiapan yang harus dilakukan setiap individu terkait dengan waktu dapat dimulai dengan perubahan cara berpikir.

Proses berpikir bergeser menjadi memerlukan berpikir kreatif dengan menyesuaikan era disrupsi, melalui pemikiran yang kreatif, kita dapat memecahkan masalah. Selain itu, berpikir kreatif dapat didorong dengan mengajari kita untuk memunculkan ide-ide baru. Beberapa siswa mungkin kehilangan minat dan kurang

menunjukkan ketertarikan terhadap pembelajaran, sehingga menghambat pengembangan kemampuan berpikir kreatif mereka. Lingkungan pendidikan formal dapat menjadi faktor penghambat, karena umumnya masih menerapkan metode pembelajaran konvensional yang lebih berorientasi pada peran guru. Dalam konteks ini, guru tetap menjadi pusat pembelajaran dengan memberikan penjelasan melalui ceramah dan memberikan latihan, sementara siswa lebih berperan sebagai penerima informasi. Dari pemikiran ini kita terbiasa dengan pemecahan masalah yang efisien dan efektif. Berpikir kreatif dapat dijelaskan sebagai suatu aktivitas berpikir yang dilakukan oleh individu dengan tujuan untuk menciptakan ide atau konsep yang inovatif atau berbeda dari yang telah ada. Ketika kita berbicara tentang jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV), ini merujuk pada suatu disiplin ilmu yang mengharuskan tingkat kreativitas yang tinggi. Hal ini karena mahasiswa jurusan DKV diharapkan memiliki kemampuan berpikir kreatif dan mampu menciptakan karya orisinal berdasarkan ide-ide mereka sendiri.

Sekolah SMK Sunan Drajat Lamongan memiliki jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV). Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual untuk kelas X DKV di SMK Sunan Drajat Lamongan pada tanggal 7 Juni 2023, ditemukan bahwa mayoritas peserta didik memiliki keterbatasan dalam penguasaan materi dan cenderung mengandalkan hafalan. Selama proses pembelajaran yang dipandu oleh guru dasar-dasar desain komunikasi visual, perhatian kelas masih terfokus pada peran guru sebagai penyedia informasi utama dengan keterlibatan yang aktif dalam mengajar. Di sisi lain, peserta didik lebih banyak menjadi pendengar dan kurang aktif dalam proses pembelajaran. Ini menunjukkan bahwa model pembelajaran yang diterapkan masih

bersifat sederhana dan tradisional. Meskipun demikian, perlu dicatat bahwa peserta didik kelas X diharapkan untuk mengimplementasikan kurikulum merdeka, yang menekankan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran dan pemenuhan dimensi profil pelajar pancasila. Salah satu elemen yang terkait dengan profil pelajar pancasila tersebut adalah kemampuan berpikir kreatif.

Memasuki era Kurikulum Merdeka, PjBL dijadikan sebagai rujukan utama model pembelajaran dalam kokurikuler melalui Program Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) adalah bagian dari Kerangka Kurikulum Merdeka yang mengalokasikan sekitar 20 hingga 30% jam pelajaran untuk mengembangkan karakter dan kompetensi yang tercantum dalam Profil Pelajar Pancasila melalui proses pembelajaran. PjBL merupakan aktualisasi pembelajaran paradigma baru untuk pengembangan kompetensi dan karakter secara holistik sesuai Profil Pelajar Pancasila (Kemendikbud Ristek dalam Annisa, 2023). PjBL (*Project Based Learning*) dianggap penting karena memungkinkan peserta didik belajar melalui pengalaman langsung (*experiential learning*), dapat menggabungkan kompetensi esensial dari berbagai bidang studi, dan memiliki fleksibilitas struktur belajar, sesuai dengan karakteristik khas dari Kurikulum Merdeka.

Sampai sekarang, belum ada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang diterapkan, atau dalam Kerangka Kurikulum Merdeka disebut sebagai modul ajar, dalam proses pengajaran di kelas tersebut. Kondisi ini disebabkan oleh fakta bahwa guru yang mengajar mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual memiliki latar belakang pendidikan dalam ilmu murni, sehingga istilah-istilah yang berkaitan dengan pendidikan terdengar asing dan memerlukan pemahaman lebih lanjut. Akibatnya, dimensi kreatif dalam pembelajaran kelas X jurusan DKV di SMK

Sunan Drajat Lamongan belum sepenuhnya diterapkan. Sementara modul ajar memainkan peran yang sangat penting dalam mendukung peran guru merencanakan dan menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif di kelas.

Modul Ajar (MA) merupakan dokumen yang melibatkan tujuan pembelajaran, langkah-langkah pembelajaran, media yang digunakan, dan metode penilaian untuk suatu unit atau topik pembelajaran, sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun. Pendidik memiliki kemerdekaan untuk membuat, memilih, dan menyesuaikan modul ajar sesuai dengan konteks, karakteristik, dan kebutuhan peserta didik (Hadiansah, 2022). Pengembangan modul ajar perlu mempertimbangkan kurikulum yang sedang berlaku, seperti Kurikulum Merdeka. Salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat diterapkan, terutama bagi peserta didik di SMK jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV) untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, adalah pembelajaran berbasis proyek (Project Based Learning/PjBL). Dalam konteks pembelajaran berbasis proyek, peserta didik diharapkan dapat mengaplikasikan kemampuan berpikir kreatif mereka untuk menangani masalah dan menghasilkan solusi yang inovatif. Model pembelajaran ini juga mendorong peserta didik untuk mencari sumber belajar dari berbagai sumber, tidak hanya terbatas pada informasi yang disampaikan oleh guru. PjBL secara aktif melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran, memungkinkan mereka untuk memperoleh pengetahuan, mengembangkan keterampilan, dan kecakapan hidup melalui inkuiri yang diperluas, mengajukan pertanyaan kompleks dan terstruktur, serta menciptakan produk yang otentik dan dirancang dengan teliti.

Penelitian pengembangan yang serupa telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Menurut (Wahyuni & Rahayu, 2021) Penelitian pengembangan ini

bertujuan untuk menciptakan *e-book* yang menggunakan pendekatan *Project Based Learning* (PjBL) dengan fokus pada materi Pertumbuhan dan Perkembangan Tumbuhan, yang memiliki validitas dan praktikabilitas baik secara teoritis maupun empiris. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, dan Disseminate*), walaupun tahap *Disseminate* tidak dilibatkan. Validitas *e-book* dievaluasi melalui proses validasi oleh ahli pendidikan, ahli materi, dan guru biologi, dengan mempertimbangkan aspek penyajian, isi, dan kebahasaan. Kepraktisan *e-book* diukur melalui uji keterbacaan menggunakan Grafik Fry, serta melibatkan lima tanggapan dari guru dan sepuluh tanggapan dari peserta didik kelas XII SMAN 1 Cerme. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *e-book* mendapatkan validasi tinggi dengan persentase rata-rata skor validitas sebesar 94,08%. Secara praktis, *e-book* mendapat respons positif dengan persentase rata-rata jawaban dari guru dan peserta didik berturut-turut sebesar 98,37% dan 98,68%. Keterbacaan *e-book* berada pada tingkat 12. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa *e-book* berbasis *Project Based Learning* untuk melatih kemampuan berpikir kreatif pada materi Pertumbuhan dan Perkembangan Tumbuhan telah terbukti valid dan praktis secara teoritis dan empiris, serta dapat digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran.

Penelitian relevan dengan judul “Pengembangan E-Modul Kimia Berbasis Kemampuan Berpikir Kreatif Dengan Menggunakan *Kvisoft Flipbook Maker*” yang dilakukan oleh Cici Romayanti, Agus Sundaryon, dan Dewi Handayani (2020). Penelitian ini dilakukan dengan tujuan mengevaluasi tingkat kelayakan dan respons siswa terhadap pengembangan e-modul kimia yang berfokus pada kemampuan

berpikir kreatif. Pengembangan ini menggunakan *Kvisoft FlipBook Maker* pada materi larutan elektrolit dan nonelektrolit di SMA Negeri 9 Kota Bengkulu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *e-modul* kimia berbasis kemampuan berpikir kreatif yang dikembangkan dinilai sangat layak dan dapat digunakan. Validasi dari ahli media mencapai 97,7%, sedangkan validasi dari ahli materi mencapai 90,2%. Uji coba keterbacaan pada kelompok kecil dengan 9 siswa kelas X MIPA 2 menunjukkan hasil sebesar 97,04%, dan respons siswa pada uji coba kelompok besar dengan 25 siswa kelas X MIPA 1 mencapai 86,4%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa *e-modul* kimia berbasis kemampuan berpikir kreatif menggunakan *Kvisoft FlipBook Maker* sangat layak untuk digunakan dalam konteks pembelajaran kimia di SMA.

Penelitian terdahulu dengan judul “Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis *Project Based Learning* Untuk Membantu Meningkatkan Berpikir Kreatif Mahasiswa” yang dilakukan oleh (Triantoro, 2022). Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa (1) semua instrumen memenuhi standar kevalidan yang telah ditetapkan; (2) kepraktisan modul, terutama dalam aspek keterlaksanaan modul, mencapai skor 79,65%, yang masuk dalam kategori baik; (3) aktivitas dosen dalam pembelajaran mencapai skor 85,06%, dan berada dalam kategori aktif; (4) keefektifan modul dievaluasi dari indikator ketuntasan belajar yang mencapai skor 92,27%, menunjukkan pencapaian yang tuntas, sementara aktivitas mahasiswa mencapai skor 78,17%, masuk dalam kategori aktif. Respon positif dari mahasiswa terhadap penggunaan modul mencapai skor 1,68%. Kesimpulan dari hasil indikator tersebut adalah bahwa modul PjBL ini telah memenuhi kriteria sebagai instrumen yang valid, praktis, dan efektif.

Berdasarkan analisis permasalahan yang telah diuraikan, peneliti berencana untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Modul Ajar Berbasis *Project Based Learning (PjBL)* Untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual di SMK Sunan Drajat Lamongan”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan gambaran awal yang telah diberikan oleh peneliti, pertanyaan-pertanyaan penelitian dalam kajian ini dapat dirinci sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan modul ajar berbasis *Project Based Learning (PjBL)* untuk meningkatkan berpikir kreatif pada mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual di SMK Sunan Drajat Lamongan?
2. Bagaimana kelayakan dalam pengembangan modul ajar berbasis *Project Based Learning (PjBL)* untuk meningkatkan berpikir kreatif pada mata pelajaran dasar desain komunikasi visual di SMK Sunan Drajat Lamongan?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Dengan merujuk pada pernyataan sebelumnya, tujuan dari penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Mengembangkan pengembangan modul ajar berbasis *Project Based Learning (PjBL)* untuk meningkatkan berpikir kreatif pada mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual di SMK Sunan Drajat Lamongan.
2. Mengetahui kelayakan dalam pengembangan modul ajar berbasis *Project Based Learning (PjBL)* untuk meningkatkan berpikir kreatif pada mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual di SMK Sunan Drajat Lamongan.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang akan dihasilkan adalah modul pembelajaran yang mengadopsi pendekatan *Project Based Learning* (PjBL) dengan tujuan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual di SMK Sunan Drajat Lamongan. Modul ini akan mencakup materi konsep dasar desain komunikasi visual, dengan fokus khusus pada mendorong siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif. Berikut adalah spesifikasi produk yang diharapkan:

1. Pembuatan modul ajar membutuhkan bantuan perangkat keras laptop atau PC beberapa perangkat lunak aplikasi (software), yaitu, Aplikasi Microsoft Word dan canva.
2. Pembuatan modul ajar berbasis *Project Based Learning* (PjBL) mencakup sampul, kata pengantar, daftar isi, peta konsep, RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) yang mencakup video pembelajaran, bahan bacaan untuk guru dan peserta didik, rangkuman, glosarium, dan daftar pustaka.
3. Tersedia video pembelajaran yang dapat diakses melalui tautan yang telah disediakan. Modul ajar berbasis *Project Based Learning* (PjBL) ini dirancang dengan harapan dapat mempermudah siswa dalam proses belajar, memberikan kemampuan untuk menyelesaikan masalah secara konkret, serta memudahkan pemahaman materi. Dengan demikian, diharapkan siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran dan mengembangkan kemampuan berpikir kreatif.
4. Dapat di digunakan secara cetak maupun berupa file pdf dengan ukuran file 1,2 Mb.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan konteks latar belakang dan rumusan masalah sebelumnya, penelitian ini perlu dibatasi agar tidak menimbulkan kesalahpahaman atau penafsiran judul yang keliru. Oleh karena itu, berikut adalah batasan-batasan yang diterapkan dalam penelitian dan pengembangan ini:

1. Modul ajar yang telah dirancang merupakan hasil pengembangan dari modul ajar berbasis *Project Based Learning* (PjBL) dengan tujuan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual di SMK Sunan Drajat Lamongan.
2. Sasaran produk ini ditujukan kepada siswa kelas X jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV) di SMK Sunan Drajat Lamongan, yang akan mempelajari dasar-dasar desain grafis dalam mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual.
3. Modul Ajar dapat di cetak ataupun diakses melalui HP, PC, dan laptop, dalam keadaan offline.
4. Modul ajar pada tahap uji coba ahli dan uji coba pengguna (peserta didik kelas X di SMK Sunan Drajat Lamongan).

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Ada tiga aspek dari pentingnya penelitian ini yaitu untuk mahasiswa, untuk pendidik dan juga untuk peserta didik. Berikut pentingnya penelitian yang dilakukan oleh peneliti:

1. Bagi Mahasiswa

Bagi mahasiswa, pentingnya penelitian ini terletak pada pengembangan modul ajar berbasis *Project Based Learning* (PjBL) yang bertujuan meningkatkan

kemampuan berpikir kreatif pada mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual di SMK Sunan Drajat Lamongan. Penelitian ini memberikan kontribusi pada peningkatan wawasan pengetahuan dalam pengembangan modul ajar..

2. Bagi Pendidik

Bagi pendidik, pentingnya penelitian pengembangan ini terletak pada kontribusinya dalam membantu proses pembelajaran di kelas. Mengingat keterbatasan bahan ajar yang tersedia, bahan ajar yang dikembangkan oleh peneliti dapat digunakan selama proses pembelajaran. Hal ini bertujuan agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik, efisien, dan tidak monoton.

3. Bagi Peserta Didik

Pentingnya penelitian ini bagi peserta didik terletak pada penyediaan bahan ajar yang dapat diakses atau dipelajari di mana saja, baik di sekolah maupun di rumah. Keberadaan modul ajar diharapkan mampu memberikan kemudahan kepada peserta didik dalam memahami materi dasar-dasar Desain Komunikasi Visual (DKV) secara efektif. Modul tersebut juga diharapkan dapat memfasilitasi proses belajar, karena modul ini membimbing siswa untuk belajar secara mandiri. Selain itu, modul berbasis *Project Based Learning (PjBL)* ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif setiap individu peserta didik melalui proyek yang terdapat dalam modul ajar tersebut.

G. Definisi Istilah

Penjelasan mengenai definisi istilah dalam penelitian ini dapat dirinci sebagai berikut:

1. Penelitian Pengembangan

Metode penelitian dan pengembangan, yang dalam bahasa Inggris disebut sebagai *Research and Development* (R&D), adalah suatu pendekatan penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji efektivitas modul ajar yang akan dikembangkan oleh peneliti.

2. Modul Ajar

Modul ajar adalah suatu perangkat pembelajaran yang dirancang berdasarkan kurikulum, digunakan dalam proses pembelajaran untuk mencapai standar kompetensi yang telah ditetapkan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran..

3. *Project Based Learning* (PjBL)

PjBL, atau *Project Based Learning*, adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan siswa dalam pelaksanaan proyek sebagai kegiatan pembelajaran. Model ini dibangun berdasarkan aktivitas pembelajaran dan tugas yang nyata, yang diberikan kepada siswa sebagai bagian integral dari proses pembelajaran.

4. Berpikir Kreatif

Berpikir kreatif merujuk pada kemampuan melihat sesuatu dari sudut pandang yang berbeda, secara umum, dan tanpa dibatasi oleh aturan atau standar tertentu, dengan tujuan menghasilkan ide-ide baru..

5. Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual

Dasar-dasar desain komunikasi visual merupakan suatu cabang ilmu desain yang fokus pada konsep komunikasi dan ekspresi kreatif melalui pemanfaatan elemen visual guna menyampaikan pesan. Isi utama dari topik ini adalah mengulas unsur-unsur yang digunakan dalam menciptakan sebuah karya seni.