

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dipaparkan enam hal pokok, yaitu (1) Latar Belakang, (2) Identifikasi Masalah, (3) Pembatasan Masalah, (4) Rumusan Masalah, (5) Tujuan Penelitian, (6) Manfaat Penelitian.

1.1 Latar Belakang

Pendidikan berperan penting dalam meningkatkan kemampuan sumber daya manusia guna menciptakan generasi yang unggul dan kompetitif dalam menghadapi tantangan dimasa depan serta dapat melakukan inovasi dibidang pendidikan. Pendidikan tidaklah dipandang sebagai proses mentransfer ilmu pengetahuan semata kepada peserta didik, tetapi lebih ditekankan ke arah mempersiapkan mental peserta didik dalam memecahkan segala persoalan yang dihadapi. Pendidikan merupakan salah satu indikator utama pembangunan, dimana kualitas sumber tergantung pada kualitas pendidikan. Peningkatan kualitas pendidikan harus dimulai dari peningkatan kualitas pembelajaran sehingga perubahan paradigma pembelajaran bagi pebelajar perlu dilakukan. Paradigma dalam belajar membuat pebelajar bertransformasi dari pendengar pasif dan sekedar menerima informasi menjadi pembelajaran aktif karena membutuhkan segala upaya pengetahuan, kemampuan dan kecenderungan belajar (Tosheva & Martinovska, 2012). Perubahan sistem pembelajaran pendidikan dengan paradigma belajar saat ini menuntut peserta didik menjadi individu yang aktif mengkontruksi pengetahuan dan menemukan makna belajarnya sendiri. Sistem pembelajaran yang mengubah

pola pembelajaran menjadi efektif dan efisien bagi pengajar dan peserta didik yang tidak terikat pada ruang dan waktu seperti *distance learning* (pembelajaran jarak jauh), *sharing resource*, perpustakaan dan instrumen pendidikan menjadi sumber informasi, penggunaan perangkat teknologi informasi interaktif.

Lingkungan belajar berbasis teknologi ini perlu diintensifkan untuk ke arah inovasi baru di bidang pendidikan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran sehingga meningkatkan kompetensi dan kualitas sumber daya manusia. Teknologi telah menjadi bagian terobosan dari kehidupan manusia khususnya dalam bidang pendidikan. Lingkungan pembelajaran dengan mengintegrasikan teknologi banyak diadopsi untuk mendukung tujuan pembelajaran seperti *online learning*, *blended learning* dan *flipped learning* (Abuhmaid, 2020). Pemanfaatan teknologi dengan berbantuan jaringan internet yang sering disebut dengan *e-learning* (pembelajaran daring) sebagai alternatif pendukung pembelajaran yang bisa diakses kapan saja dan dimana saja dalam membantu proses pembelajaran di masa pandemi Covid-19. Adanya kasus pandemi Covid-19, proses belajar mengajar menjadi tidak efektif, maka diperlukan sebuah inovasi pembelajaran online khususnya pada pembelajaran praktik (Nugroho & Prihanto, 2021). *E-learning* menjadi salah satu media pembelajaran di abad-21 yang dianggap sebagai aplikasi terdepan dari teknologi digital dalam sistem pendidikan. Pada dasarnya interaksi atau komunikasi *e-learning* dibagi menjadi dua jenis, yaitu *synchronous* (cara langsung) dan *asynchronous* (cara tidak langsung), pendidik dapat menggunakan jenis e-learning sesuai dengan kondisi dan lingkungan belajar peserta didik agar proses pembelajaran menjadi efektif (Yamsih,

2021; Amity, 2020). Dampak penerapan media *e-learning* melatih peserta didik untuk berinisiatif mencari referensi bahan belajar sendiri dari berbagai sumber internet dan perangkat pendukung lainnya (Safitri & Adistana, 2021). Pendidik perlu mengembangkan pembelajaran *e-learning* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dalam menyelesaikan beberapa masalah yang diberikan (Sudarman et al., 2021).

Perkembangan pembelajaran abad ke-21 memerlukan kecakapan untuk menunjang tercapainya tujuan pendidikan. Adapun beberapa kecakapan pada pembelajaran abad ke-21 yang harus dimiliki, yaitu *critical thinking*, *problem solving*, *information literacy* dan *global awareness* yang menuntut pembelajaran berpusat kepada siswa dan mampu menganalisis masalah dalam pembelajaran (Rotherham & Willingham, 2009). Salah satu kecakapan pembelajaran abad-21 adalah *problem solving*. Pemecahan masalah (*problem solving*) adalah aktivitas kognitif dalam menyelesaikan masalah dengan berbagai strategi solusi yang dihadapi. Kemampuan pemecahan masalah adalah kemampuan melatih berpikir untuk menyelesaikan suatu masalah melalui beberapa tahapan seperti memahami masalah, membuat dan melaksanakan rencana, serta merefleksikan diri terkait dengan solusi yang diberikan. Kemampuan pemecahan masalah dalam pembelajaran dapat ditingkatkan dengan menggunakan model pembelajaran inovatif seperti pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*).

Model *project based learning* menekankan kolaborasi inovatif dan fokus pada pemecahan masalah peserta didik sehingga mendorong pengetahuan baru berdasarkan pengalaman dunia nyata. Pembelajaran berbasis proyek menjadi salah

satu alternatif model pembelajaran untuk membantu peserta didik meningkatkan keterampilan berpikir peserta didik dalam menganalisis masalah, menggali informasi terbaru dengan kolaborasi kelompok untuk memecahkan permasalahan. Untuk mengoptimalkan pembelajaran, integrasi teknologi digital dengan model *project based learning* sangat diperlukan (Al-Abdullatif & Gameil, 2021). Model *project based learning* sesuai dengan semua materi untuk mengembangkan suatu ide dan pemikiran yang kreatif dan inovatif, maka dari itu pemberian kasus memacu siswa untuk memecahkan kasus dengan pemikiran tingkat tinggi (*high order thinking skill*) yang dihubungkan dengan kehidupan sehari-hari. Pembelajaran berbasis proyek dengan kemampuan pemecahan masalah mengubah paradigma dalam belajar dan meningkatkan *skill* peserta didik melalui pengerjaan produk dan menghasilkan produk yang inovatif. Saat pembelajaran daring berlangsung, kurangnya pemantauan pengajar terhadap penyelesaian tugas peserta didik secara langsung menjadikan pembelajaran daring dengan model PjBL sebagai solusi untuk membantu pengajar mengetahui dan mengevaluasi pembelajaran (Suriyanto & Wulandari, 2021). Penggunaan berbagai model pembelajaran dapat dikombinasikan dengan *e-learning* agar pelaksanaan pembelajaran menjadi menarik dan bermakna sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran (Ningsih & Pramaeda, 2020). Model *project based learning* berbasis *e-learning* menjadi efektif diterapkan dalam pembelajaran jarak jauh di masa pandemik Covid-19. Model *project based learning* berbasis *e-learning* sangat efektif dan dapat memenuhi tuntutan siswa di abad ke-21 dimana siswa membutuhkan komunikasi verbal dan tulis, *teamwork*, kreativitas, keterampilan meneliti, dan *problem solving* (Fauziah

et al., 2020). Kombinasi model pembelajaran berbasis proyek dengan media inovatif dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah melalui penugasan proyek secara mandiri sehingga peserta didik mengalami pembelajaran yang bermakna dan tidak mudah lupa dengan materi yang telah dipelajari (Muwahiddah & Asikin, 2019).

Kenyataannya, banyak penelitian yang membahas terkait kemampuan pemecahan masalah dengan model pembelajaran inovatif, yaitu model *project based learning* yang tidak ditindaklanjuti. Selain itu, efektivitas model pembelajaran saat pembelajaran daring disituasi pandemi Covid-19 memberikan dampak secara langsung terhadap output peserta didik. *E-learning* yang memiliki peran penting memberikan kemudahan belajar di situasi saat ini untuk mencapai tujuan pembelajaran, kurang optimal tanpa kolaborasi model pembelajaran inovatif. Hasil-hasil penelitian berupa hasil studi masih secara individu (peneliti tertentu), maka dari itu hasil-hasil penelitian yang relevan dengan model pembelajaran inovatif menggunakan *e-learning* (media daring) harus dilakukan pengkajian ulang untuk mengetahui keefektifannya sebagai rekomendasi pengajar untuk memilah penggunaan model pembelajaran inovatif yang efektif dan mengevaluasi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul “Meta Analisis Pengaruh *Project Based E-learning* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijabarkan, dapat diidentifikasi bahwa:

1. Masih terbatasnya penelitian meta analisis yang mengkaji efektivitas pengaruh *project based e-learning* terhadap kemampuan pemecahan masalah.
2. Adanya variasi proses pelaksanaan *project based learning*.
3. Adanya pengaruh *project based learning* pada variabel terikat yang bervariasi.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, peneliti membatasi masalah yang akan dikaji agar lebih terarah mengingat waktu, kemampuan, fasilitas sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya terbatas pada kajian artikel hasil penelitian yang memenuhi kriteria inklusi.
2. Fokus kajian penelitian ini pada model *project based e-learning* dan kemampuan pemecahan masalah.
3. Fokus subyek penelitian pada jenjang pendidikan, kelompok keilmuan dan desain penelitian.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, adapun rumusan masalah dari penelitian ini adalah

1. Bagaimana karakteristik model *project based learning*?
2. Bagaimana keterkaitan antara model *project based e-learning* terhadap kemampuan pemecahan masalah?
3. Bagaimana pengaruh penerapan model *project based e-learning* terhadap kemampuan pemecahan masalah peserta didik?

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan masalah yang telah diidentifikasi, tujuan dari penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan karakteristik model *project based learning*.
2. Untuk mendeskripsikan keterkaitan antara *project based e-learning* terhadap kemampuan pemecahan masalah.
3. Untuk mendeskripsikan pengaruh penerapan model *project based e-learning* terhadap kemampuan pemecahan masalah peserta didik.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat teoritis dan praktis yang dapat diberikan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian tentang model *project based e-learning* serta pengaruhnya pada kemampuan pemecahan masalah diharapkan mampu memberikan sumbangan informasi dan ide pada peneliti selanjutnya sehingga dapat melakukan kajian mendalam terkait pemecahan masalah menggunakan model-model *e-learning* dari berbagai sudut pandang.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Peserta Didik

Peserta didik diharapkan menguasai materi yang dipelajari sesuai kemampuan pemecahan masalah yang dimiliki peserta didik. Penelitian ini memberikan informasi model pembelajaran yang tepat dengan melibatkan pengalaman, pemahaman dan mengaplikasikan kemampuan peserta didik di setiap jenjang pendidikan.

2. Bagi Pendidik

Penelitian ini merekomendasikan kepada pendidik untuk menggunakan *project based e-learning* dalam meningkatkan kemampuan berpikir tinggi yang sesuai dengan lingkungan pembelajaran pendidik sehingga proses pembelajaran menjadi efektif dan tujuan pembelajaran tercapai.

3. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat memberikan rujukan dan informasi pada peneliti lain terkait tahapan penelitian meta analisis, pentingnya kelengkapan komponen statistika penelitian dalam mengkaji jurnal untuk tujuan penelitian.

