

BAB I

PENDAHULUAN

Pada Bab ini memaparkan tentang, 1) latar belakang masalah, 2) identifikasi masalah, 3) pembatasan masalah, 4) rumusan masalah. 5) tujuan penelitian dan 6) manfaat penelitian. Latar belakang masalah mendeskripsikan tentang perkembangan ilmu, kesenjangan antara harapan dan kenyataan, penyebab kesenjangan, gagasan baru untuk mengatasi kesenjangan, teori dan data empiris yang melandasi gagasan baru. Identifikasi masalah menguraikan berbagai masalah yang mengakibatkan terjadinya kesenjangan antara harapan dan kenyataan. Pembatasan masalah dalam penelitian ini memaparkan tentang ruang lingkup masalah atau upaya membatasi ruang lingkup masalah yang terlalu luas atau lebar sehingga penelitian itu lebih bisa fokus untuk dilakukan. Rumusan masalah memaparkan 3 masalah dalam bentuk pertanyaan. Tujuan penelitian memaparkan 3 tujuan penelitian sesuai dengan rumusan masalah. Manfaat penelitian memaparkan 2 manfaat yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Iptek) yang sangat pesat telah banyak membawa perubahan pada semua aspek kehidupan manusia. Peran utama untuk meningkatkannya kualitas sumber daya manusia yang baik dalam menguasai sains dan teknologi pada peran pendidikan. Pendidikan diharapkan mampu menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik

mampu secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Untuk menunjang proses pembelajaran yang efektif maka teknologi pembelajaran sangat diperlukan karena dalam prakteknya teknologi pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting dalam perkembangan dunia pendidikan dewasa ini.

Peranan teknologi pembelajaran mempunyai potensi untuk meningkatkan produktifitas pendidikan, dengan jalan: 1) mempercepat tahap belajar (*rate of learning*), 2) membantu guru untuk menggunakan waktunya secara lebih baik, 3) mengurangi beban guru dalam menyajikan informasi, sehingga guru dapat membina dan mengembangkan kegairahan belajar peserta didik (Miarso, 2004). Teknologi pembelajaran adalah teori dan praktek dalam desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, serta evaluasi tentang proses dan sumber untuk belajar (Seels & Richey, 2000). Ada lima kawasan/domain atau bidang garapan teknologi pembelajaran, yaitu: 1) Kawasan desain, 2) Kawasan pengembangan, 3) Kawasan pemanfaatan, 4) Kawasan pengelolaan dan 5) Kawasan penilaian. Tujuan utama teknologi pembelajaran adalah untuk memecahkan masalah belajar atau memfasilitasi kegiatan pembelajaran. Teknologi pembelajaran sebagai perangkat lunak (*software technology*) yang berbentuk cara-cara yang sistematis dalam memecahkan masalah pembelajaran yang semakin canggih dan mendapat tempat secara luas dalam dunia Pendidikan (Suparman & Zuhairi, 2004). Dengan demikian sudah seharusnya pendidik mampu menciptakan kondisi pembelajaran yang menyenangkan dengan mengoptimalkan peran teknologi pembelajaran.

Pendidikan suatu hal yang dinamis sehingga menuntut adanya suatu pembaharuan atau perbaikan secara terus menerus. Pendidikan mempunyai peran

yang sangat strategis dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan upaya mewujudkan cita-cita bangsa Indonesia dalam mewujudkan kesejahteraan umum dan mencerdaskan kehidupan bangsa. Peserta didik merupakan sumber daya manusia dimasa yang akan datang, dimana nantinya akan memasuki dunia kerja dengan berbagai tantangan dan tuntutan. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan sekolah yang bertujuan untuk mempersiapkan tenaga kerja yang terampil, produktif dan mampu menciptakan lapangan kerja baru terutama pada bidang keahlian yang diampu.

Agar tercapainya tujuan tersebut maka pelaksanaan proses pembelajaran hendaknya dapat mengembangkan keterampilan berpikir siswa serta meningkatkan motivasi berprestasi siswa. Mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan motivasi berprestasi siswa dalam pembelajaran diperlukan agar nantinya peserta didik diharapkan mampu dan siap menghadapi tantangan abad 21 yang menuntut siswa tidak hanya memiliki keterampilan dalam memahami suatu bidang ilmu, tetapi juga harus kreatif dalam mengembangkan bidang ilmu tersebut. Maka dari itu peran guru sebagai salah satu faktor yang memegang peranan penting dalam proses pembelajaran diharapkan mampu mengadakan perubahan dalam proses pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi siswa untuk aktif, kreatif, dan produktif seperti tuntutan dalam Kurikulum 2013.

Hal ini sejalan dengan penelitian (Fitri et al., 2018) yang menyatakan bahwa seorang siswa memiliki motivasi berprestasi yang tinggi dapat ditunjukkan dengan berusaha lebih keras untuk berhasil dalam proses pembelajaran. Dengan motivasi yang tinggi, siswa akan memiliki semangat belajar yang tinggi pula,

karena seseorang yang memiliki motivasi yang tinggi, dapat memotivasi dirinya sendiri untuk bisa mencapai sesuatu yang diharapkan sehingga ia tidak mudah putus asa. Motivasi juga tidak bersifat konstan dan cenderung berubah ubah dan bahkan motivasi pada suatu keadaan bisa hilang pada diri siswa. Proses belajar diduga juga dipengaruhi oleh kreativitas siswa dalam belajar. Ketika seseorang menerapkan berpikir kreatif dalam suatu praktik dalam pemecahan masalah, maka pemikiran kreatif yang menghasilkan banyak ide. Guru memiliki peran untuk membangun keterampilan siswa untuk menghadapi era globalisasi saat ini. Salah satu keterampilan yang perlu siswa miliki adalah keterampilan berpikir kreatif (Hosnan, 2014). Keterampilan kemampuan berpikir kreatif dalam segi kognitif memiliki empat indikator yaitu *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration* (Arnyana, 2007:670). Dengan keterampilan berpikir kreatif tentunya peserta didik akan lebih puas dan merasa termotivasi karena mampu menghasilkan suatu hal yang berbeda dari orang lain.

Namun faktanya, banyak orang yang memiliki motivasi yang tinggi tetapi tidak memiliki kemampuan berpikir kreatif yang mengakibatkan mereka akan cepat merasa jenuh dengan suatu hal yang biasa dilakukan seperti orang-orang kebanyakan. Hasil penelitian (Kholisiyah et al., 2018) mengatakan bahwa siswa di kelas cenderung pasif, siswa tidak mau bertanya selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa kurang termotivasi terlihat banyak siswa yang mengeluh dan tidak tertarik untuk belajar. (Nurfa & Nana, 2020) juga menyatakan kemampuan berpikir kreatif siswa belum pernah dilatih secara khusus baik dengan soal-soal latihan ataupun saat proses pembelajaran, siswa tidak tertarik dengan soal yang

mengharuskan mereka menginvestigasi masalah yang terdapat didalamnya sebelum menyelesaikan soal tersebut. Selain menumbuhkan motivasi berprestasi dan keterampilan berpikir kreatif siswa peran seorang guru atau pendidik tidak terlepas dari proses pembelajaran di kelas yang berlangsung dengan baik. Proses pembelajaran merupakan proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar di lingkungan belajar. Hal tersebut dapat diperoleh dengan menerapkan proses pembelajaran yang lebih inovatif yang mampu membangkitkan motivasi dan ketrampilan berpikir kreatif siswa. Proses pembelajaran merupakan proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar di lingkungan belajar. Guru diharapkan mampu memiliki alternatif model pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi berprestasi dan keterampilan berpikir kreatif siswa. Dalam proses pencapaian tujuan tersebut, maka diperlukanya usaha dari seorang guru sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran yang berbeda atau menggunakan model pembelajaran yang inovatif. Salah satunya dengan menerapkan model *project based learning* dengan berbantuan *e-learning*. Hal ini sesuai dengan Kemenperin (2018) yang menyatakan bahwa dengan menggunakan teknologi diharapkan guru mampu memberikan fasilitas yang baik terhadap siswanya saat mengikuti proses belajar mengajar yang mana pada proses pembelajaran revolusi industri 4.0 guru dapat berbagi sumber informasi seperti video pembelajaran dan buku elektronik yang sangat mudah dapat diakses oleh siswa sebagai bahan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap guru produktif pada mata pelajaran Administrasi Infrastruktur Jaringan di SMK TI Bali Global

Denpasar yang menyatakan bahwa siswa belum mampu memberikan jawaban yang berbeda jika diberikan soal siswa menyampaikan jawaban yang sudah terulis di buku. Kurangnya motivasi siswa dalam belajar sehingga mengakibatkan kesulitan dalam memahami konsep. Siswa yang sulit memahami materi atau konsep menjadikan siswa pasif dan merasa bosan dalam pembelajaran dan berdampak pada terganggunya proses pembelajaran dikelas. Pada proses pembelajaran siswa menunjukkan kondisi yang kurang aktif ketika guru memberikan pertanyaan atau ketika guru meminta pendapat siswa tentang materi yang sedang dipelajari, siswa belum mampu memanfaatkan kesempatan yang guru berikan. Kondisi tersebut terlihat guru secara terus menerus menggunakan metode ceramah atau metode tutorial yang domain dilakukan dalam pembelajaran. Selain itu, peserta didik mengungkapkan bahwa kegiatan pembelajaran di kelas terasa membosankan sehingga pernyataan tersebut dapat berdampak kurang kondusifnya proses pembelajaran di kelas. Jadi hasil obeservasi tersebut disimpulkan bahwa peran guru dalam penerapan model pembelajaran sangatlah berpengaruh terhadap motivasi dan keterampilan berpikir kreatif siswa untuk membantu proses pembelajaran dikelas.

Berbagai upaya telah dilakukan pemerintahan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Salah satunya dengan pembaharuan kurikulum 2006 menjadi Kurikulum 2013 yang merupakan suatu upaya menghendaki proses pembelajaran yang tidak hanya mempelajari tentang konsep, teori, dan fakta tetapi juga aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari. Materi pembelajaran bukan lagi tersusun atas hal-hal sederhana yang bersifat hafalan dan pemahaman, tetapi juga tersusun atas materi yang kompleks yang memerlukan analisis, aplikasi, dan

sintesis. Slavin (2011) menyatakan bahwa keberhasilan belajar dari siswa bukan hanya tergantung oleh lingkungan atau kondisi belajar melainkan juga pengetahuan awal siswa yang dapat dipindahkan secara utuh langsung dari pikiran guru ke siswa, tetapi siswa sendirilah yang harus secara aktif membangun pengetahuan tersebut melalui pengalaman nyata. Maka dari itu guru sebagai salah satu faktor yang memegang peranan penting dalam proses pembelajaran diharapkan mampu mengadakan perubahan pada proses pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi siswa untuk aktif, kreatif, dan produktif seperti tuntutan dalam Kurikulum 2013 sehingga peserta didik mampu menghadapi tantangan abad 21. Salah satu upaya yang dapat di terapkan oleh guru agar mampu membangkitkan motivasi berprestasi siswa dan keterampilan berpikir kreatif dengan menerapkan model pembelajaran *project based learning* dengan berbantuan *e-learning*. yang mana pemberian materi dapat berupa video yang diberikan secara online yang akan memudahkan siswa dalam mengakses dan mempelajari pembelajaran karena siswa dapat termotivasi dan lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran. Model *project based learning* memfokuskan pada aktivitas siswa berupa pengumpulan informasi dan pemanfaatannya untuk menghasilkan sesuatu yang bermanfaat bagi kehidupan siswa itu sendiri ataupun bagi orang lain namun tetap terkait dengan KD dalam kurikulum (Kosasih, 2014: 96). Model pembelajaran berbasis proyek dalam kegiatan pembelajarannya dapat menyebabkan peserta didik terdorong lebih aktif dalam belajar, guru hanya sebagai fasilitator, guru mengevaluasi produk hasil kinerja peserta didik meliputi *outcome* yang mampu ditampilkan dari hasil proyek yang dikerjakan (Santyasa, 2007:13). Penerapan model *project based learning*

memiliki kelebihan, yaitu: (1) Meningkatkan motivasi belajar siswa, (2) meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, (3) meningkatkan kolaborasi, pentingnya kerja kelompok dalam proyek menyebabkan siswa mampu mengembangkan dan mempraktikkan keterampilan komunikasi dan kinerja ilmiah siswa, (4) meningkatkan keterampilan mengelola sumber, yaitu bertanggung jawab untuk menyelesaikan tugas-tugas yang kompleks (Thomas, 2000). Dengan kata lain, pembelajaran berbasis proyek dengan berbantuan e-learning dipandang sebagai suatu model yang berfokus pada konsep dan prinsip inti sebuah disiplin, memfasilitasi agar siswa terlibat aktif dalam berinvestigasi, memecahkan masalah dunia nyata, tugas-tugas yang bermakna lainnya, dan menghasilkan suatu produk nyata dengan tujuan meningkatkan motivasi, dan meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa.

Hal ini sejalan dengan penelitian dari Nusari (2018) yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran berbasis proyek dipadukan dengan kecerdasan ganda terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Hasil penelitian Zhou dan Bao (2018) menunjukkan bahwa dengan motivasi berprestasi tinggi memiliki penerapan yang lebih baik dalam penerapan strategi pembelajaran mandiri yang diadopsi, dari hasil belajar yang lebih baik serta proses pembelajaran *project based learning* memiliki korelasi positif yang signifikan dengan hasil kontes. Hasil penelitian (Tamba, Motlan dan Turnip, 2018) yang menunjukkan bahwa keterampilan berpikir kreatif siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran berbasis proyek lebih baik daripada pembelajaran konvensional. Selain itu penelitian dari Harianja (2020) menunjukkan bahwa model

project based learning sangat membantu dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dan memberikan dampak positif dalam meningkatkan performansi siswa dalam pembelajaran matematika, baik itu dalam memahami konsep dan memecahkan masalah. Penelitian dari Jamilla dan Lazulva (2020) mengungkapkan bahwa bahwa model *Project Based Learning* berbantuan media *Google Classroom* memberikan memberikan nilai yang lebih baik dalam ranah kognitif dibandingkan model *Project Based Learning* yang tidak menggunakan media *Google Classroom*. Hasil penelitian dari Salehudin (2020) menyatakan bahwa terdapat pengaruh pada model *project based learning* berbantuan *e-learning* terhadap hasil belajar pemahaman konsep. Dukungan *e-learning* dengan berbantuan *Google Classroom* sangat tepat dan berhasil meningkatkan hasil belajar siswa. Fitri et al. (2018) juga mengungkapkan bahwa penerapan model *project based learning* telah terbukti dapat memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap motivasi berprestasi siswa. Siswa dengan motivasi berprestasi tinggi dapat dilihat dari antusiasme dalam menanggapi pertanyaan dari guru, menyampaikan pendapat, mengajukan pertanyaan dan perhatian ketika kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan penelitian-penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa dengan penerapan model *project based e-learning* dapat meningkatkan motivasi dan keterampilan berpikir kreatif siswa yang diduga dapat diterapkan sebagai alternatif permasalahan dalam proses pembelajaran dalam mata pelajaran Administrasi Infrastruktur Jaringan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, terdapat beberapa masalah yang dapat diidentifikasi, yaitu:

1. Kurangnya variasi model pembelajaran yang digunakan oleh guru pada proses pembelajaran berlangsung. Sehingga kurangnya ketertarikan siswa untuk belajar yang berdampak pada kurangnya motivasi berprestasi siswa dan keterampilan berpikir kreatif untuk menghasilkan proyek atau produk.
2. Rendahnya motivasi berprestasi siswa terlihat dalam proses pembelajaran masih pasif ditandai dengan kurang konsentrasi dan tidak disiplin dalam mengikuti proses pembelajaran
3. Rendahnya Keterampilan berpikir kreatif siswa terlihat dari kurang antusias dalam mencari tahu informasi lebih mendalam, siswa belum mampu memunculkan ide-ide kreatif, siswa cenderung menyalin pekerjaan temannya bukan asli karya milik sendiri serta siswa lebih cenderung menyukai pertanyaan yang jawabannya pasti sudah ada di buku teks.

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah sehingga pengkajian masalah utama dapat dilakukan secara optimal. Oleh karena itu peneliti menitik beratkan permasalahan diantaranya:

1. Dengan model *project based e-learning* apakah dapat memberikan perbedaan motivasi berprestasi dan ketrampilan berpikir kreatif siswa.

penelitian ini dilaksanakan pada kelas IX TKJ pada semester ganjil tahun pelajaran 2020/2021 di SMK TI Bali Global pada mata pelajaran Administrasi Infratruskur Jaringan.

2. Motivasi berprestasi yang diukur untuk memantau aktifitas belajar siswa setelah penerapan model *project based e-learning* dan model *direct e-learning*, melalui dimensi (a) Keinginan bersaing secara sehat, (b) Memiliki tanggung jawab, (c) Keinginan bekerja dengan baik, (d) Berpikir realistis, (e) Mampu membuat trobosan, (f) berpikir strategis, dan (g) Selalu memanfaatkan umpan balik.
3. Keterampilan berpikir kreatif yang diukur dari proses pembelajaran setelah penerapan model *project based e-learning* dan model *direct e-learning* melalui dimensi (1) berpikir lancar (*fluency*), (2) berpikir luwes (*flexibility*), (3) berpikir orisinil (*originality*), (4) berpikir elaboratif (*elaboration*).

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas maka perumusan masalah ini adalah

1. Apakah terdapat perbedaan motivasi berprestasi dan keterampilan berpikir kreatif siswa antara yang belajar menggunakan model *project based e-learning* dan siswa yang menggunakan model *direct e-learning* pada mata pelajaran Administrasi Infrastruktur Jaringan di SMK TI Bali Global Denpasar?

2. Apakah terdapat perbedaan motivasi berprestasi antara siswa yang belajar dengan model *project based e-learning* dengan siswa yang belajar dengan model *direct e-learning* pada mata pelajaran Administrasi Infrastruktur Jaringan di SMK TI Bali Global Denpasar?
3. Apakah terdapat perbedaan berpikir kreatif antara siswa yang belajar dengan model *project based e-learning* dengan siswa yang belajar dengan model *direct e-learning* pada mata pelajaran Administrasi Infrastruktur Jaringan di SMK TI Bali Global Denpasar?

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *project based e-learning* terhadap motivasi berprestasi dan keterampilan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran Administrasi Infrastruktur Jaringan di SMK TI Bali Global Denpasar adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan perbedaan motivasi berprestasi dan keterampilan berpikir kreatif siswa antara siswa yang belajar menggunakan model *project based e-learning* dan siswa yang menggunakan model *direct e-learning* pada mata pelajaran Administrasi Infrastruktur Jaringan di SMK TI Bali Global Denpasar.
2. Untuk mendeskripsikan perbedaan motivasi berprestasi siswa antara siswa yang belajar menggunakan model *project based e-learning* dan siswa yang menggunakan model *direct e-learning* pada mata pelajaran Administrasi Infrastruktur Jaringan di SMK TI Bali Global Denpasar

3. Untuk mendeskripsikan perbedaan perbedaan berpikir kreatif antara siswa yang belajar menggunakan model *project based e-learning* dan siswa yang menggunakan model *direct e-learning* pada mata pelajaran Administrasi Infrastruktur Jaringan di SMK TI Bali Global Denpasar.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari pengaruh model *project based e-learning* terhadap motivasi berprestasi dan keterampilan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran Administrasi Infrastruktur Jaringan di SMK TI Bali Global Denpasar, diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1.6.1 Manfaat Teoritis

1. Hasil penelitian ini dapat dijadikan untuk memperkaya pengetahuan mengenai model *project based e-learning* yang sesuai untuk meningkatkan motivasi berprestasi dan keterampilan berpikir kreatif.
2. Hasil penelitian juga diharapkan dapat mengembangkan kreativitas dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan sehingga dapat mendorong motivasi siswa untuk lebih aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran.
3. Penelitian ini juga dapat memeberikan informasi sebagai pembanding serta pendukung dalam melaksanakan penelitian yang relevan bila melaksanakan kajian penelitian.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Manfaat Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan berguna bagi peserta didik untuk menjadi lebih kreatif, menumbuhkan rasa percaya diri, berkolaborasi serta diharapkan mampu sebagai pijakan keberhasilan siswa didalam proses pembelajaran.

2. Manfaat Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan untuk melakukan variasi model pembelajan berbantuan *e-learning* sehingga tercipta susasana lebih aktif dan menyenangkan dan dapat mendorong motivasi siswa untuk lebih aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran.

3. Manfaat Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat membantu sekolah meningkatkan kualitas proses belajar mengajar dalam mencapai pembelajaran yang efektif sehingga menghasilkan peserta didik yang kreatif.

4. Bagi Peneliti lain

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan referensi mengenai tata cara penelitian serta penerapan model pembelajaran berbantuan *e-learning* dalam pembelajaran.