

BAB I

PENDAHULUAN

Pada Bab I memaparkan beberapa hal antara lain: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan penelitian, dan (6) manfaat penelitian. Manfaat penelitian meliputi manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan hak asasi manusia mendasar sebagai sumber utama pembangunan berkelanjutan. Pendidikan dapat menghasilkan individu yang berkualitas, kompetitif, dan bermoral. Merebaknya pandemi covid-19 menimbulkan krisis multidimensi diberbagai bidang, salah satunya pada sektor pendidikan. Secara global, melewati pandemi akan menjadi tantangan khususnya di bidang pendidikan. Sebelum pandemi, dunia sudah bergulat dengan krisis pembelajaran dan krisis pembelajaran ini meningkat sebanyak 10 persen akibat covid-19 (Reuge et al., 2021). Seiring krisis pembelajaran yang telah terjadi ditambah kedaruratan pandemi Covid-19 berdampak signifikan terhadap arah perubahan pendidikan di Indonesia (Nugraha, 2022). Oleh karena itu fokus pemerintah pada bidang pendidikan setelah menghadapi pandemi covid-19 adalah melakukan pemulihan pendidikan di semua jenjang.

Selama pandemi covid-19 proses pembelajaran diselenggarakan melalui pembelajaran jarak jauh/dalam jaringan dan pertemuan tatap muka terbatas.

Dalam penelitian Firmansyah et al., (2021) didapatkan hasil, karena berbagai masalah yang ada seperti ketersediaan sumber daya, orang tua yang menghadapi kesulitan dalam mengajar materi dari rumah, dan kejenuhan siswa, maka pembelajaran jarak jauh melalui online belum optimal. Suatu hal yang harus disadari adalah penurunan kualitas pendidikan (Geven, 2020).

Hasil investigasi yang dilakukan pada siswa menengah kelas delapan di sebelas negara yang mencakup wilayah Asia, Arab, Eropa, dan Amerika Latin ditemukan fakta bahwa berkembangnya inovasi pembelajaran dengan teknologi selama masa pandemi tidak dibarengi dengan meningkatnya kualitas pembelajaran dan siswa belum berkembang ke tingkat yang diharapkan (UNESCO, 2020; Reuge et al., 2021). Selain itu, dilaporkan bahwa sebagian besar siswa mengalami kecemasan dan menghadapi gangguan saat berada di sekolah, terutama siswa kurang mampu. Karena penutupan sekolah, siswa dari latar belakang sosial ekonomi rendah merasa kurang percaya diri untuk menyelesaikan tugas sekolah secara mandiri (UNESCO et al., 2021).

Hasil riset pada terbitan khusus UNICEF (2022) menekankan dampak penutupan sekolah, ketidakefektifan solusi pembelajaran jarak jauh, implikasi ekuitas dan mitigasi terjadinya krisis pembelajaran, anak-anak berhak bersekolah dan mendapatkan pendidikan sebagaimana mestinya, sehingga pemulihan pembelajaran sangat mendesak untuk dilakukan.

Fenomena tersebut juga terjadi di Indonesia, pembelajaran jarak jauh yang tidak maksimal berdampak pada sisi psikologis (Shintia & Maharani, 2021) dan

tercermin pada hasil pembelajaran siswa yang kurang optimal (Harfiani et al., 2021). Hal tersebut senada pula dengan penelitian yang disampaikan oleh Adi et al., (2021), mereka menemukan keterbatasan interaksi dan keterbatasan aksesibilitas merupakan hambatan untuk melaksanakan pembelajaran selama pandemi. Masalah yang dihadapi siswa selama pandemi covid-19 termasuk tuntutan yang dibebankan oleh model pembelajaran daring. Proses belajar melalui media online dianggap melelahkan dan membosankan karena terbatasnya interaksi yang mereka dapat lakukan dengan guru maupun teman sebaya mereka. Selama pembelajaran online, beberapa guru atau peneliti cenderung berkonsentrasi pada hasil yang efektif atau tidak efektif. Misalnya, penelitian tentang efektivitas pembelajaran online di masa pandemi menemukan bahwa siswa jenuh dan keluhan biaya kuota yang dikeluarkan (Pawicara & Conilie, 2020).

Sejalan dengan hasil penelitian Fania et al., (2021), tidak adanya pertemuan langsung dengan guru dan teman-teman menyebabkan kejenuhan dan penurunan minat belajar. Lindasari et al., (2021) & Oktawirawan (2020) juga melakukan penelitian yang sejalan. Mereka menemukan bahwa kesulitan siswa dalam mengerjakan tugas, ketersediaan dan kondisi jaringan internet, serta konsekuensi tugas selanjutnya menyebabkan kecemasan. Hal tersebut memicu tekanan bagi siswa yang apabila terus berlanjut dikhawatirkan dapat menimbulkan berbagai permasalahan psikologis serta berdampak buruk bagi hasil belajar mereka. Kondisi tersebut diperparah dengan kondisi ekonomi keluarga yang terdampak

pandemi, kondisi ini juga menyebabkan siswa tidak mampu mengikuti proses pembelajaran secara optimal (Díaz, 2021).

Untuk mengatasi dampak pada sisi psikologis siswa yang menyebabkan penurunan kualitas pembelajaran maka pemulihan kondisi kesehatan mental siswa selama pandemi virus corona merupakan kebutuhan mendesak untuk difokuskan (Nur Asiyah et al., 2020). Ketahanan siswa berada dalam situasi bencana dan strategi untuk meningkatkannya penting untuk dilakukan. Komunikasi, keterampilan memecahkan masalah, kecerdasan emosional, serta kesehatan mental dan kesejahteraan adalah karakteristik utama siswa yang tangguh. Selain itu, keterampilan ini sangat penting untuk mengatasi tantangan hidup dan dunia kerja yang semakin kompleks (Gamble & Crouse, 2020).

Resiliensi seperti yang dijelaskan oleh American Psychological Association adalah proses bangkit dan beradaptasi dengan baik saat menghadapi kesulitan, trauma, tragedi, ancaman, atau sumber stres yang signifikan. Lebih lanjut Connor & Davidson (2003) mendefinisikan resiliensi sebagai kemampuan seseorang dalam mengatasi tantangan sebagai upaya untuk beradaptasi terhadap hal tersebut.

Menurut Keenan (2020), dukungan yang diterima anak-anak saat mengalami kesulitan sangat penting karena hal tersebut dapat membantu mengembangkan resilience atau ketahanan mereka. Membangun ketahanan melibatkan kemampuan untuk beradaptasi dengan baik terhadap kesulitan, trauma, tragedi atau ancaman stress. Anak-anak dengan kemampuan ini dapat membantu mengelola stres, perasaan cemas, dan ketidakpastian. Namun, resiliensi

tidak berarti mereka tidak akan menghadapi kesulitan. Saat seseorang mengalami trauma yang signifikan atau kehilangan pribadi, atau saat mereka belajar tentang trauma atau kehilangan orang lain, mereka biasanya mengalami rasa sakit dan kesedihan emosional. Ketahanan dapat dibentuk pada anak-anak dan mencakup tindakan, pikiran, serta perilaku yang dapat dipelajari dari waktu ke waktu. Dalam psikologi, resilience adalah proses adaptasi (Connor & Davidson, 2003; Fernandes et al., 2018; Smith et al., 2008).

Studi terkait resiliensi pada siswa telah dilakukan, salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh Rahayu & Fauzi (2020) tentang bagaimana pembelajaran kolaboratif berbasis proyek berdampak pada tingkat resiliensi siswa selama pandemi. Penelitian ini menemukan bahwa model pembelajaran kolaboratif berbasis proyek membantu meningkatkan resiliensi siswa.. Penelitian kedua oleh Hernawan et al., (2021) dengan hasil siswa yang memiliki ketahanan akademik yang baik, mereka tidak akan mudah menyerah, dan percaya bahwa mereka akan berhasil melalui itu semua. Berdasarkan hal tersebut penting untuk mengetahui cara untuk meningkatkan ketahanan siswa yang dapat membuat mereka lebih tangguh, kompetitif, dan siap menghadapi berbagai kesulitan di masa pandemi seperti ini.

Fokus pendidikan global, terutama di Indonesia, saat ini adalah pemulihan pendidikan secara bersamaan atau berkelanjutan. Ditambah lagi, pembelajaran tatap muka dapat dilakukan sesuai dengan persyaratan yang diatur dalam Surat Edaran Menteri No. 2 tahun 2022. Diharapkan pendidikan di Indonesia dapat dapat pulih sesegera mungkin dengan maksimal. Kebijakan publik terbaik untuk

meningkatkan pengetahuan dan keterampilan adalah kebijakan untuk memulai pembelajaran tatap muka terbatas. Siswa harus dapat berinteraksi satu sama lain karena ada banyak kegiatan yang dapat mereka lakukan di sekolah dan dianggap menyenangkan. Sekolah memiliki kemampuan untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa dan sekaligus meningkatkan kesadaran sosial mereka.

Sebagai upaya mengejar penurunan mutu pendidikan pada masa pandemi dan tercapainya pemulihan pendidikan diperlukan penerapan kegiatan pembelajaran yang inovatif untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif agar seluruh anak terlibat dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai pelaku pembelajar yang aktif diperlukan pembelajaran yang inovatif yang mampu merangsang motivasi siswa untuk belajar. Guru diharapkan untuk lebih kreatif dalam menciptakan pembelajaran dengan sumber belajar yang dapat merangsang pikiran, emosi, perhatian dan kemampuan serta keterampilan siswa (Yanti & Fernandes, 2021).

Kurikulum Merdeka dirancang untuk memenuhi tuntutan teknologi dan kebutuhan kompetensi di era modern (Marisa, 2021). Teknologi dimanfaatkan sebagai penunjang keberhasilan pembelajaran. Peranan teknologi pendidikan dalam mencapai tujuan pendidikan sangatlah penting. AECT, (2004) mendefinisikan teknologi pembelajaran sebagai studi dan etika praktik sebagai upaya untuk memfasilitasi pembelajaran serta meningkatkan kinerja dengan menciptakan, memanfaatkan, dan mengelola proses serta sumber-sumber teknologi secara tepat. Tujuannya adalah agar siswa bisa belajar dengan lebih efektif dan menyenangkan sehingga mendapatkan hasil belajar yang optimal.

Teknologi pendidikan memiliki lima kawasan yang meliputi kawasan desain, kawasan pengembangan, kawasan pemanfaatan, kawasan pengelolaan dan kawasan penilaian (Seels & Richey, 1994). Proses menentukan kondisi pembelajaran, seperti sistem pembelajaran, desain pesan, strategi yang sesuai dengan karakteristik siswa dan pembelajaran termasuk dalam kawasan desain. Penjabaran spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik, yang meliputi pengembangan teknologi cetak, audio visual, teknologi komputer dan multimedia merupakan area dalam kawasan pengembangan. Tindakan yang mencakup penggunaan metode dan model instruksional dalam lingkup menentukan langkah-langkah pengajaran, materi dan perangkat media untuk meningkatkan lingkungan belajar termasuk dalam kawasan pemanfaatan. Upaya pengendalian yang mencakup kegiatan perencanaan, pengorganisasian, pengkoordinasian dan supervisi termasuk dalam kawasan pengelolaan. Proses melakukan analisis masalah, penentuan acuan, evaluasi formatif dan sumatif untuk menentukan kesesuaian belajar dan pembelajaran merupakan kawasan penilaian.

Dalam penelitian ini kelima kawasan tersebut dikembangkan, namun kawasan yang lebih banyak dikembangkan adalah kawasan desain terkait dengan mendesain sistem pembelajaran, strategi pembelajaran COPBL, dan karakteristik pembelajaran bahasa Inggris. Selanjutnya dalam penelitian ini kawasan teknologi pendidikan pada kawasan pemanfaatan yang meliputi penggunaan metode, model instruksional serta media pembelajaran untuk meningkatkan suasana pembelajaran juga dikembangkan.

Berdasarkan hasil observasi terhadap siswa SMP Negeri 2 Amlapura pada mata pelajaran Bahasa Inggris di 11 kelas selama 8 kali pertemuan tatap muka terbatas pasca daring ditemukan saat proses pembelajaran tatap muka siswa tampak lesu, kurang antusias, tidak partisipatif, dan kurang aktif di kelas. Selanjutnya berdasarkan hasil wawancara pribadi yang dilakukan pada beberapa siswa tersebut, diperoleh data bahwa saat daring mereka kurang memahami pelajaran, tidak semangat karena tidak bisa bertemu teman, dan tidak dapat fokus belajar dari rumah. Dari hasil PTS yang diadakan di semester genap pada pelajaran Bahasa Inggris, hasil belajar siswa dari 11 kelas yang terdiri dari 377 siswa menunjukkan terdapat 70% siswa berada dibawah kriteria ketuntasan minimal dengan kriteria ketuntasan minimal 75.

Hal ini diindikasikan karena belum digunakan model pembelajaran yang mengakomodasi kebutuhan belajar siswa. Mereka sudah terbiasa menggunakan gadget untuk belajar. Oleh karena itu, ketika guru hanya menggunakan model instruksi langsung, siswa tampaknya tidak tertarik untuk belajar. Model instruksi langsung yang digunakan guru ternyata tidak mampu membuat siswa mencapai ketuntasan belajar. Selain itu, tidak meratanya sumber daya siswa, seperti ponsel dan kuota internet dan siswa yang terlalu banyak diberikan tugas mandiri menyebabkan pembelajaran menjadi monoton tanpa berbagai media ajar yang menarik. Perubahan pembelajaran karena covid-19 yang menyebabkan permasalahan psikologis berhubungan terhadap tingkat resilience yang dimiliki siswa (Shintia & Maharani, 2021).

Interaksi sosial, menurut teori utama Vygotsky (dalam Verrawati, 2018)), memainkan peran penting (mendasar) dalam perkembangan pengetahuan. Lebih lanjut diyakini bahwa fungsi mental yang lebih tinggi dicapai dalam percakapan atau kerjasama antar individu. Dalam penelitian ini, model pembelajaran kolaboratif dipilih karena menurut beberapa penelitian sebelumnya tentang bagaimana pembelajaran kolaboratif mempengaruhi hasil belajar, pembelajaran kolaboratif meningkatkan hasil akademik dibandingkan dengan belajar secara individual (Timonen & Ruokamo, 2021). Ini menunjukkan bahwa pembelajaran kolaboratif sangat penting untuk membantu siswa membangun pemahaman mereka.

Dalam pembelajaran Abad 21 siswa harus memiliki kemampuan yang untuk mempersiapkan diri mereka pada masa depan yang penuh dengan dinamika. Kemampuan 4C yang harus dimiliki tersebut didefinisikan berupa kemampuan untuk berpikir kritis, berkomunikasi, berkolaborasi, serta kemampuan untuk berkeaktifitas.

Kemampuan berkolaborasi sebagai salah satu keterampilan abad 21 perlu dikembangkan untuk mendukung kesuksesan mereka di masa depan. Kemampuan ini mencakup kemampuan untuk bekerja sama secara efektif dalam tim yang beragam, fleksibel serta mampu berkompromi untuk mencapai tujuan bersama, kemampuan juga termasuk untuk memahami tanggung jawabnya dalam tim dan menghargai kinerja anggota tim. Pembelajaran kolaboratif memungkinkan siswa untuk membantu satu sama lain melalui pembimbingan intelektual, yang memungkinkan mereka untuk menyelesaikan tugas yang lebih kompleks. Ini akan

sulit untuk dicapai jika siswa belajar secara individual. Pembelajaran kolaboratif ini melibatkan keaktifan dan partisipasi dari peserta didik. Menurut Scharge (1990), pembelajaran kolaboratif berbeda dari aktifitas kooperatif karena melibatkan aktifitas kerjasama untuk menghasilkan lebih dari sekedar pembelajaran baru. Ada beberapa jenis model pembelajaran kolaboratif seperti learning together, team games tournament, jigsaw, group investigation, students team achievements divisions, dan lain-lain (Husain, 2020).

Model *collaborative project based blended learning* dipilih dengan tujuan untuk mendorong siswa belajar bermakna dengan menciptakan kegiatan pembelajaran yang berorientasi pada hasil kerja. Selama pembelajaran daring pada masa pandemi siswa cenderung pasif. Hal ini tercermin dari kepasifan siswa hanya menunggu penjelasan materi dari guru sehingga pemahaman siswa terhadap kompetensi mata pelajaran tidak maksimal. Oleh karena itu proyek pembelajaran kolaboratif diperlukan pula untuk melatih kemahiran berkomunikasi siswa.

Selain meningkatkan hasil belajar kelompok dan individu, penelitian mengenai pembelajaran kolaboratif menunjukkan beberapa keuntungan mencakup perspektif metakognitif yang berkembang, metode pemecahan masalah baru, dan peningkatan hasil belajar kelompok. Penelitian oleh Hendarwati et al., (2021) menunjukkan kemampuan kolaborasi dan keterampilan memecahkan masalah siswa meningkat dengan pembelajaran kolaboratif berbasis online. Efektivitas ini terutama terjadi saat membangun pengetahuan, mencari strategi resolusi, dan mengevaluasi solusi. Hal ini membuktikan pembelajaran kolaboratif berperan dalam peningkatan hasil belajar siswa.

Penerapan model pembelajaran berbasis proyek mengasah keterampilan siswa dalam berkolaborasi untuk mencapai perencanaan yang dibuat. Strategi menjadi unik karena berpusat pada siswa dengan cara mengembangkan motivasi intrinsik mereka dengan pengalaman belajar dalam kegiatan mengumpulkan informasi, mengkategorikannya, dan bekerja secara kolaboratif dengan rekan kerja. Juga, membantu siswa mencapai keterampilan berpikir kritis karena bertujuan untuk memecahkan masalah yang realistis (Alibraheim & El-Sayed, 2021).

Sistem pembelajaran online dapat memperkaya aktivitas belajar kolaboratif siswa dan konstruksi pengetahuan mereka melalui interaksi kelompok (Yunus et al., 2021). Menurut penelitian yang dilakukan oleh Rasyid & Khoirunnisa, (2021), kemampuan siswa untuk bekerja sama dalam pembelajaran berbasis proyek memiliki efek positif. Diharapkan penerapan pembelajaran berbasis proyek dapat menjadi solusi memulihkan kualitas pembelajaran.

Pembelajaran online yang telah dilakukan dalam moda *blended learning* selama pandemi covid-19 memiliki durasi proses pembelajaran lebih singkat dibandingkan dengan proses belajar mengajar secara klasikal (Mardikaningsih & Kurniasari, 2021). Disimpulkan lebih lanjut berdasarkan durasi nya, moda *blended learning* terbilang efektif.

Menurut Thorne, (2003) *blended learning* merupakan sebuah kesempatan untuk menggabungkan inovasi dan kemajuan teknologi dengan partisipasi dan interaksi yang ada dalam pembelajaran konvensional. Istilah "blended" berasal

dari kata "kombinasi", yang berarti "menggabungkan". Suartama et al., (2019) berpendapat bahwa pembelajaran blended yang digabungkan dengan kehadiran teknologi mobile merupakan peluang besar untuk memberikan pengalaman belajar yang relevan dan menarik.

Namun, pendidik tidak bisa begitu saja memasukkan teknologi ke dalam pembelajaran dan perlu memastikan bahwa teknologi yang dipilih dapat mendukung tujuan pembelajaran. Selama pembelajaran daring sebagian besar lembaga pendidikan mengadopsi blended learning dengan bantuan LMS seperti penggunaan sumber terbuka google classroom untuk memusatkan konten, pembelajaran dan kegiatan penilaian dalam lingkungan belajar tertentu. LMS menyediakan berbagai alat komunikasi seperti forum, chat, forum diskusi dan video atau audio conferencing. Peserta didik dapat menggunakan fitur-fitur tersebut untuk memfasilitasi komunikasi dan kerja kolaboratif mereka dalam lingkungan belajar. LMS meningkatkan kualitas belajar mengajar dengan memungkinkan pendidik untuk memantau dan mengevaluasi keterlibatan siswa. Selain itu, LMS menawarkan peluang untuk meningkatkan kolaborasi melalui fungsi interaksi. Saat ini, google classroom merupakan LMS yang cukup populer bagi siswa karena bersifat open source gratis.

Hasil penelitian Lasamahu et al., (2021) menemukan bahwa desain pembelajaran online dapat meningkatkan pembelajaran bermakna bagi siswa dengan merancang hasil belajar, memetakan materi, membuat alur pembelajaran asinkron, dan memadukan sintaks pembelajaran berbasis proyek. Selain itu, LMS harus dimasukkan ke dalam aktivitas pembelajaran yang tepat. Pembelajaran tatap

muka online dapat menjadi sarana untuk diskusi bukan hanya sekedar penyampaian informasi. Situs jejaring sosial, juga dikenal sebagai sosial media, adalah salah satu jenis media pembelajaran daring yang memungkinkan siswa mengikuti pelajaran. Sosial media juga bermanfaat bagi pendidikan dengan mendukung pembelajaran sosial, praktik pengajaran konstruktivis, pembelajaran yang berpusat pada siswa, dan akses pembelajaran sesuai kebutuhan serta berdampak positif terhadap hasil belajar siswa (Sun, 2022).

Berbagai penelitian telah dilakukan untuk meneliti penggunaan sosial media platform dalam pendidikan. Sosial media memungkinkan interaksi, kolaborasi, berbagi sumber daya, partisipasi aktif, dan berpikir kritis dalam kegiatan pendidikan. Menurut Rahmawati (2021) pada periode pembelajaran jarak jauh, platform yang dominan digunakan untuk pembelajaran adalah YouTube dan Tiktok. Meskipun demikian, siswa sekolah menengah tidak sepenuhnya dipisahkan dengan buku teks. Beberapa murid masih menganggap buku teks sebagai hal yang informatif dan penting dalam proses pembelajaran. Preferensi siswa dalam memilih media belajar juga bervariasi berdasarkan jenis keterampilan yang ingin mereka peroleh. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Singh (2021) menunjukkan bahwa pengguna media sosial memiliki motivasi belajar yang jauh lebih tinggi dibandingkan rekan-rekan mereka yang bukan pengguna.

Kemampuan sosial media untuk menarik, memotivasi, dan melibatkan siswa dalam praktik komunikatif yang bermakna, pertukaran konten, dan kolaborasi telah dibuktikan oleh banyak peneliti sebelumnya. Penelitian oleh Zabidi (2021) mengungkapkan bahwa siswa menghabiskan waktu mereka

menggunakan platform media sosial setidaknya selama satu jam dalam seminggu sebagai alat pendukung kolaboratif mereka. Ini jelas menunjukkan bahwa platform media sosial tetap relevan dan memainkan peran penting untuk mendukung pembelajaran, terutama pada konteks kegiatan kolaboratif.

Berdasarkan pemaparan di atas, penelitian ini sangat urgent untuk dilaksanakan untuk mengetahui **Pengaruh Collaborative Project Based Blended Learning terhadap Resilience dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris**. Diharapkan hasil penelitian ini dapat menunjukkan manfaat yang belum diungkapkan dalam penelitian-penelitian sebelumnya. Selama masa pemulihan pembelajaran pasca pandemi covid-19 diharapkan juga penelitian ini bermanfaat bagi siswa. Begitu pula diharapkan bermanfaat bagi orang tua siswa, guru, serta peneliti lain yang akan mengkaji dan mengembangkan ketahanan siswa, mengkaji dan mengembangkan model *collaborative project based blended learning*, serta menilai dan mengembangkan pembelajaran selama masa pemulihan pembelajaran.

1.2 Identifikasi Masalah

Masalah yang diidentifikasi berdasarkan berbagai latar belakang diatas adalah sebagai berikut:

1. Siswa kurang berminat dan kurang aktif di kelas disebabkan kurang tepatnya metode yang diberikan guru dalam pembelajaran sebagai pemulihan kondisi siswa pasca daring.

2. Kejenuhan siswa mengikuti pembelajaran akibat *learning burnout* disebabkan kurangnya sosialisasi siswa dengan rekan sebayanya selama pembelajaran daring dengan metode pembelajaran yang mengharuskan siswa belajar secara sendiri-sendiri.
3. Siswa diindikasikan belum memiliki kemampuan resiliensi dalam menghadapi kesulitan khususnya setelah masa pandemi karena siswa masih terlihat cemas, gugup, jenuh dan susah menjalin sosialisasi dengan teman lainnya.
4. Kurangnya pembelajaran bermakna selama daring yang terindikasikan karena metode pembelajaran yang monoton.
5. Kurangnya latihan *skill* bahasa Inggris untuk melatih kemampuan speaking, listening dan writing akibat metode pembelajaran yang belum efektif.
6. Belum efektif penggunaan media pembelajaran yang inovatif untuk membangkitkan ketertarikan siswa dalam pembelajaran.
7. Rendahnya hasil belajar karena guru menghabiskan banyak waktu di kelas hanya untuk menjelaskan materi. Siswa tidak memiliki kesempatan untuk menggunakan pengetahuan mereka dalam berlatih memecahkan masalah yang terjadi di dunia nyata.
8. Dalam proses pembelajaran, pembelajaran hanya dilaksanakan dengan model pembelajaran langsung padahal tidak semua pokok bahasan dapat disampaikan dengan baik dengan model tersebut. Oleh karena itu, selama pemulihan pembelajaran diperlukan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik mata pelajaran dan siswa.

1.3 Pembatasan Masalah

Untuk memfokuskan pembahasan penelitian ini pada bidang yang lebih jelas dan mudah dipahami, maka penelitian ini dibatasi pada pembahasan mengenai pengaruh *Collaborative Project Based Blended Learning* terhadap resilience dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris (Studi pembelajaran pada SMP Negeri 2 Amlapura tahun pelajaran 2022/2023).

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pokok-pokok pikiran yang disampaikan dalam latar belakang, dilakukan identifikasi dan membuat batasan masalah dalam penelitian ini, maka penulis merumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan antara resiliensi dan hasil belajar siswa secara bersama-sama antara siswa yang belajar dengan model *collaborative project based blended learning* dengan *direct blended learning*?
2. Apakah terdapat perbedaan resiliensi antara siswa yang belajar dengan model *collaborative project based blended learning* dengan *direct blended learning*?
3. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar Bahasa Inggris antara siswa yang belajar dengan model *collaborative project based blended learning* dengan *direct blended learning*?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini disesuaikan dengan judul dan latar belakang penelitian yang mencakup:

A. Tujuan Umum

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menggali dan menemukan solusi dari berbagai permasalahan pembelajaran di lembaga pendidikan pada umumnya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk kemudian meninjau dan merevisi berbagai temuan penelitian yang berkaitan dengan masalah pembelajaran, dengan harapan dapat meningkatkan profesionalisme guru dalam pelaksanaan pembelajaran. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk melakukan inovasi media dan metode yang tepat agar guru, siswa dan rekan sesama siswa dapat berkolaborasi menciptakan pembelajaran yang bermakna dan optimal.

B. Tujuan Khusus

1. Menganalisis perbedaan yang signifikan antara resiliensi dan hasil belajar secara bersama-sama antara siswa yang belajar dengan model *collaborative project based blended learning* dengan *direct blended learning*.
2. Menganalisis perbedaan resiliensi antara siswa yang belajar dengan model *collaborative project based blended learning* dengan *direct blended learning*.
3. Menganalisis perbedaan hasil belajar antara siswa yang belajar dengan model *collaborative project based blended learning* dengan *direct blended learning*.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat teoretis dan manfaat praktis diharapkan diberikan oleh penelitian ini. Manfaat teoretis yaitu manfaat jangka panjang dalam pengembangan teori

pembelajaran dan manfaat praktisnya secara langsung berdampak pada komponen-komponen pembelajaran.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Berkontribusi terhadap teori-teori belajar dan pembelajaran, teori pembelajaran bahasa Inggris, serta teori pada penerapan model *collaborative project based blended learning* pada pembelajaran bahasa Inggris terhadap resilience dan hasil belajar siswa diharapkan didapatkan dari penelitian ini.

Penelitian ini juga diharapkan dapat membantu mengembangkan teori dan praktik dalam perancangan, pengembangan, penggunaan, pengelolaan, dan evaluasi proses dan sumber belajar. Tujuannya adalah untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih baik dan sesuai pada kawasan teknologi pendidikan.

1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian berupa dampak langsung yang dapat diberikan penelitian terhadap setiap komponen pembelajaran. Berikut ini adalah beberapa manfaat praktis dari penelitian:

1. Bagi siswa

Siswa terbiasa berkolaborasi guna menyelesaikan berbagai permasalahan berbasis dunia nyata menggunakan model *collaborative project based blended learning* sehingga minat belajar dan resilience akademik yang dimiliki meningkat serta siswa mampu meraih capaian hasil belajar yang lebih optimal.

2. Bagi guru

Penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk melakukan proses pembelajaran menggunakan model *collaborative project based blended learning* dalam hal peningkatan resiliensi dan hasil belajar siswa.

3. Bagi kepala sekolah

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dan evaluasi pembelajaran dalam penggunaan media dan model pembelajaran yang lebih lanjut dapat digunakan untuk pembuatan kebijakan yang berkaitan dengan peningkatan kompetensi guru dan siswa. Lebih lanjut penelitian ini dapat digunakan sebagai upaya untuk menghasilkan lulusan yang memiliki resiliensi tangguh dengan hasil belajar yang optimal.

4. Bagi Peneliti lain

Dapat memperkaya khasanah pengetahuan dan berfungsi sebagai referensi untuk penelitian terkait.

