

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran yang penting dalam mempersiapkan generasi muda menghadapi masa depan. Pengertian pendidikan yang tercantum dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 1 nomor 1 berisi “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.” Dalam rangka perbaruan sistem pendidikan nasional telah ditetapkan visi, misi, dan strategi pendidikan nasional, visi pendidikan nasional yang tercantum dalam Rusman (2018, hlm. 61) yaitu “terwujudnya sistem pendidikan sebagai pranata sosial yang kuat dan berwibawa untuk memberdayakan semua warga negara Indonesia berkembang menjadi manusia yang berkualitas sehingga mampu dan proaktif menjawab tantangan zaman yang selalu berubah.” Sejalan dengan perkembangan teknologi, pendidikan *modern* tidak lagi hanya berfokus pada transfer pengetahuan dari guru ke siswa, tetapi juga mencakup pengembangan keterampilan yang relevan dengan kebutuhan dunia kerja dan kehidupan sosial.

Pendidikan *modern* berperan dalam mempersiapkan siswa untuk menjadi individu yang mampu berpikir kritis, kreatif, serta memiliki kemampuan berkolaborasi dan berkomunikasi dengan baik. Oleh karenanya, kurikulum pendidikan terus mengalami pembaruan untuk menyesuaikan dengan tuntutan zaman yang semakin kompleks dan dinamis. Perkembangan teknologi memiliki dampak signifikan terhadap bidang pendidikan. Teknologi telah mengubah cara guru mengajar dan siswa belajar, memberikan akses yang lebih luas terhadap sumber daya pendidikan, dan menciptakan peluang baru untuk pembelajaran yang lebih interaktif dan berbasis proyek.

Teknologi juga mendorong transformasi pendidikan dari yang bersifat konvensional menjadi lebih fleksibel dan terintegrasi dengan kebutuhan industri 4.0. Teknologi yang didefinisikan oleh Miarso (2011) yaitu sistem yang dibuat oleh

manusia untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Sejatinya dengan hadirnya teknologi yang terus berkembang, dapat memberikan manfaat positif bagi kehidupan manusia, khususnya pada bidang pendidikan. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran yang kini semakin variatif membuat kegiatan pembelajaran di kelas menjadi lebih interaktif, inovatif, dan efektif. Berkaitan dengan hal tersebut, di masa kini tenaga pendidik dituntut untuk mampu memanfaatkan teknologi dalam penerapan pendidikan, baik itu menggunakan media pembelajaran yang menggunakan aplikasi maupun menerapkan teknologi terbaru, disesuaikan dengan model pembelajaran yang digunakan oleh pendidik. Penggunaan teknologi dalam pendidikan tidak hanya meningkatkan efektivitas pengajaran, tetapi juga memungkinkan penerapan model pembelajaran yang lebih inovatif, seperti *blended learning*, *flipped classroom*, dan *project-based learning* (PjBL).

Model pembelajaran sendiri merupakan kerangka kerja yang dipakai oleh pendidik dalam merancang dan melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas. Pemilihan model pembelajaran yang tepat dapat membantu pendidik dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif, meningkatkan motivasi siswa, dan mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Dari beberapa model pembelajaran yang telah disebutkan sebelumnya, salah satu model pembelajaran yang populer dan banyak digunakan saat ini diantaranya yaitu *Project Based Learning* (PjBL) atau pembelajaran berbasis proyek. PjBL merupakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa di mana siswa terlibat dalam proyek yang nyata dan otentik untuk mempelajari konsep dan keterampilan baru. PjBL menekankan pada kolaborasi, pemecahan masalah, berpikir kritis, dan kreativitas siswa, hal tersebut memungkinkan siswa untuk menerapkan pengetahuannya dalam konteks yang relevan dengan kehidupan mereka.

Berangkat dari model pembelajaran PjBL, dapat dikatakan bahwa model tersebut memiliki kaitan yang erat dengan pengembangan keterampilan abad 21 siswa. Keterampilan abad 21 merupakan seperangkat kompetensi yang dianggap penting bagi siswa untuk dapat berkembang dan sukses di masa kini yang mana dunia terus berubah dan penuh tantangan. Dalam konteks pembelajaran abad ke-21, fokus pendidikan bergeser dari pengajaran berbasis konten ke pengembangan keterampilan yang dikenal sebagai 4Cs: *Critical thinking*, *Communication*,

Collaboration, dan *Creativity*. Keterampilan abad ke-21 ini dianggap penting untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan global yang semakin kompleks dan saling terkait.

Salah satu keterampilan yang perlu dipenuhi pada keterampilan abad 21 yaitu kolaborasi. Perkembangan zaman yang semakin *modern* menciptakan berbagai lapangan kerja baru dengan kerja tim dalam penyelesaian pekerjaan. Seperti halnya dalam pekerjaan yang mengembangkan produk mengharuskan *engineers*, *programmer*, dan tim *marketing* dalam bekerja. Semua pihak yang terlibat tentunya perlu berkolaborasi dan memadukan masing-masing keahliannya dalam bekerja.

Collaboration rubric	
1	<ul style="list-style-type: none"> Learners are NOT required to work together in pairs or groups
2	<ul style="list-style-type: none"> Learners DO work together BUT they DO NOT have shared responsibility
3	<ul style="list-style-type: none"> Learners DO have shared responsibility BUT they ARE NOT required to make substantive decisions together
4	<ul style="list-style-type: none"> Learners DO have shared responsibility AND they DO make substantive decisions together about the content, process, or product of their work BUT their work IS NOT interdependent
5	<ul style="list-style-type: none"> Learners DO have shared responsibility AND they DO make substantive decisions together about the content, process, or product of their work AND their work is interdependent

Gambar 1.1 Rubrik Keterampilan Kolaborasi

(Sumber: *learn.microsoft.com*)

Berdasarkan rubrik keterampilan kolaborasi (gambar 1.1) yang dirumuskan Microsoft (t.t.), terdapat lima tingkatan dalam kolaborasi. Pada tingkat pertama yaitu peserta didik tidak diwajibkan bekerja secara berpasangan atau berkelompok. Pada tingkat kedua peserta didik dapat bekerja sama tetapi tidak harus berbagi tanggung jawab. Pada tingkat ketiga peserta didik berbagi tanggung jawab, tetapi tidak untuk membuat keputusan penting bersama. Pada tingkat keempat peserta didik berbagi tanggung jawab dan membuat keputusan penting bersama, tetapi tidak saling bergantung dalam pekerjaan. Dan pada tingkat kelima peserta didik harus berbagi tanggung jawab bersama atas pekerjaannya, kemudian membuat keputusan

penting bersama, dan mereka bekerja dengan saling bergantung untuk menyelesaikan pekerjaannya.

Analisis yang dilakukan oleh Anjani dkk. (2024), pendidik menempatkan peserta didik untuk bekerja secara berpasangan atau berkelompok tidak menjamin akan terjadi kolaborasi. Terkait aspek penilaian keterampilan kolaborasi pada rubrik desain pembelajaran abad 21, rubrik keterampilan kolaborasi yang dirumuskan Microsoft dapat dikembangkan dalam bentuk instrumen penilaian. Melalui penilaian berdasarkan rubrik tersebut, kemampuan kolaborasi peserta didik dapat diukur untuk menentukan tingkat kolaborasi.

Dalam rangka mempersiapkan bonus demografi yang akan dialami oleh Indonesia pada tahun 2030 mendatang, maka perlu ada pembekalan kompetensi agar dapat menyiapkan generasi yang dapat bersaing di global (Ditjen Dikti, 2020). Sejalan dengan hal tersebut, dalam webinar yang diselenggarakan SEAMEO QITEP in Language (SEAQIL) pada 2022, disebutkan bahwa guru harus dapat menguasai keterampilan abad-21 dan meningkatkan keterampilannya guna memenuhi tuntutan global, kehidupan, dan pekerjaan. Guru diharapkan tidak hanya membuat rancangan pembelajaran, tetapi juga mampu memfasilitasi siswa agar dapat mengembangkan keterampilan yang dibutuhkan. Dari penelitian yang dilakukan oleh Najaah (2021), keterampilan kolaborasi siswa di SMP masih berada dalam kategori rendah, hal tersebut cukup berdampak negatif dalam kegiatan pembelajaran misalnya siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan pekerjaan dan hasil belajar yang rendah, sehingga kualitas sumber daya manusianya rendah.

Sejalan dengan hal tersebut, berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti melalui wawancara kepada seorang guru mata pelajaran IPS di SMP Kartika XIX-2 Bandung, tingkat kolaborasi siswa di sekolah masih tergolong rendah. Dalam kegiatan pembelajaran, siswa lebih cenderung menyukai penugasan secara individu dibandingkan berkelompok. Hal tersebut dikarenakan pada pemberian tugas secara berkelompok yang kurang untuk meningkatkan kesadaran siswa akan pentingnya berkolaborasi dalam pembelajaran. Orientasi dari penyelesaian tugas kelompok hanya pada nilai tugas saja, tidak dibarengi dengan kesadaran akan pentingnya berkolaborasi. Sementara untuk kolaborasi sendiri

merupakan salah satu aspek penting dari keterampilan abad 21 yang harus dipenuhi siswa untuk mempersiapkannya menghadapi tantangan dunia yang begitu dinamis.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Indarwati dkk. (2023) mengenai penggunaan model pembelajaran PjBL untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa, dilatarbelakangi oleh pentingnya kecakapan abad 21, dalam hal ini keterampilan kolaborasi agar bisa mempersiapkan peserta didik menyelesaikan permasalahan sehari-hari sesuai dengan kehidupannya. Dalam penelitiannya, didapatkan temuan bahwa setelah diterapkan model pembelajaran PjBL selama dua siklus, terjadi peningkatan keterampilan kolaborasi. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan model PjBL dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa. Dengan meningkatnya keterampilan kolaborasi siswa, tentunya akan menjadi dampak positif untuk kegiatan pembelajaran di kelas.

Sejalan dengan penelitian tersebut, Ramadhan & Khomsani (2024) menyebutkan bahwa memanfaatkan teknologi dan *platform* digital untuk menjadi sarana berkolaborasi siswa, seperti pemanfaatan Canva. Melalui pemanfaatan *platform* digital tersebut siswa dapat melakukan kolaborasi secara *online*, berbagi ide, dan bekerja sama dalam proyek yang lebih kompleks bahkan ketika siswa sedang tidak berada di lokasi yang sama.

Berdasarkan penelitian tersebut, maka penggunaan media canva perlu digunakan di SMP Kartika XIX-2 Bandung sebagai media yang dapat menunjang model pembelajaran *project based learning*, dengan harapan dapat menumbuhkan keterampilan kolaborasi siswa. Peneliti menggunakan rubrik kolaborasi yang dirumuskan dari Microsoft (t.t.) untuk mengukur keterampilan kolaborasi siswa. Indikator yang dirumuskan yaitu berisikan empat aspek yang terdiri dari bekerja sama, berbagi tanggung jawab, membuat keputusan penting, dan saling bergantung. Oleh karenanya, peneliti mengangkat penelitian dengan judul **“Implikasi Penggunaan Model Pembelajaran *Project Based Learning* Berbantuan Canva Terhadap Tingkat Keterampilan Kolaborasi Siswa”**.

1.2 Rumusan Masalah

Secara umum rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana tingkat keterampilan kolaborasi siswa saat menggunakan model pembelajaran *project based learning* berbantuan canva.

Secara khusus, rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana tingkat keterampilan kolaborasi siswa pada aspek bekerja sama saat menggunakan model pembelajaran *project based learning* berbantuan canva?
2. Bagaimana tingkat keterampilan kolaborasi siswa pada aspek berbagi tanggung jawab saat menggunakan model pembelajaran *project based learning* berbantuan canva?
3. Bagaimana tingkat keterampilan kolaborasi siswa pada aspek membuat keputusan penting saat menggunakan model pembelajaran *project based learning* berbantuan canva?
4. Bagaimana tingkat keterampilan kolaborasi siswa pada aspek saling bergantung saat menggunakan model pembelajaran *project based learning* berbantuan canva?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah sebelumnya, maka tujuan secara umum dilakukannya penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan tingkat keterampilan kolaborasi siswa setelah menggunakan model pembelajaran *project based learning* berbantuan canva.

Secara khusus, tujuan penelitian ini yaitu:

1. Mendeskripsikan tingkat keterampilan kolaborasi siswa pada aspek bekerja sama saat menggunakan model pembelajaran *project based learning* berbantuan canva.
2. Mendeskripsikan tingkat keterampilan kolaborasi siswa pada aspek berbagi tanggung jawab saat menggunakan model pembelajaran *project based learning* berbantuan canva.
3. Mendeskripsikan tingkat keterampilan kolaborasi siswa pada aspek membuat keputusan penting saat menggunakan model pembelajaran *project based learning* berbantuan canva.
4. Mendeskripsikan tingkat keterampilan kolaborasi siswa pada aspek saling bergantung saat menggunakan model pembelajaran *project based learning* berbantuan canva.

1.4 Manfaat Hasil Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat menyajikan informasi yang bermanfaat untuk menjawab masalah yang sedang diteliti. Adapun manfaat penelitian ini dibagi menjadi dua kategori yaitu:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menyajikan manfaat teoritis sebagai berikut:

1. Memperkaya pemahaman terhadap konsep, fenomena, dengan memahami hubungan antara penerapan model pembelajaran *project based learning* dan keterampilan kolaborasi siswa.
2. Temuan penelitian dapat dijadikan referensi bagi peneliti atau akademisi untuk mengembangkan teori dan model pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa.

1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menyajikan manfaat praktis sebagai berikut:

1. Bagi peneliti
Memperluas wawasan pengetahuan dan pengalaman tentang penerapan ilmu yang telah dipelajari selama perkuliahan guna menyelesaikan masalah dalam bidang pendidikan, khususnya mengenai keterampilan siswa dengan menerapkan model pembelajaran *project based learning*.
2. Bagi sekolah
Menyampaikan tingkat keterampilan kolaborasi siswa dan memanfaatkan teknologi dalam bidang pendidikan, dalam hal ini yaitu melalui model pembelajaran *project based learning* berbantuan canva untuk keterampilan kolaborasi siswa.
3. Bagi guru
Menyampaikan alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan dengan tujuan meningkatkan keterampilan siswa agar kegiatan pembelajaran tidak monoton dan guru lebih kreatif dalam mengajar.
4. Bagi siswa

Mengenalkan teknologi yang dapat dimanfaatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran yaitu dengan pemanfaatan canva, dengan harapan dapat meningkatkan kolaborasi siswa.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Skripsi dengan judul “Implikasi Penggunaan Model Pembelajaran *Project Based Learning* Berbantuan Canva Terhadap Tingkat Keterampilan Kolaborasi Siswa” mengacu pada pedoman penulisan karya tulis ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia tahun 2021. Sistematika dalam penulisan skripsi yaitu sebagai berikut:

1. BAB I Pendahuluan, yang meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.
2. BAB II Kajian Pustaka, yaitu berisikan konsep-konsep, teori-teori, model-model, dan rumus-rumus utama serta turunannya dari bidang yang dikaji, penelitian terdahulu yang relevan, dan posisi teoritis peneliti berkenaan dengan masalah yang diteliti.
3. BAB III: Metode Penelitian, meliputi desain penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan analisis data.
4. BAB IV: Temuan dan Pembahasan, yaitu pada temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data, dan pembahasan untuk menjawab pertanyaan penelitian yang sudah dirumuskan.
5. BAB V: Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi, yaitu penyajian tafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian sekaligus mengajukan hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian.