

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan pesat di bidang teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam era revolusi industri 4.0 telah menghasilkan perubahan besar di berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan (Tri, 2021). Kemajuan ini memicu perubahan paradigma pendidikan dari yang bersifat tradisional menjadi lebih inovatif, berbasis teknologi, dan berorientasi masa depan. Menurut Siringoringo (2024) pengintegrasian teknologi dalam proses pembelajaran meningkatkan aksesibilitas, kualitas, dan efisiensi pendidikan. Hal ini membutuhkan penyesuaian strategi pendidikan yang lebih kontekstual, inovatif, dan berbasis teknologi.

Perubahan kurikulum adalah salah satu bentuk reformasi sistem pendidikan di Indonesia. Salah satu kelemahan kurikulum di Indonesia adalah terlalu banyak membaca materi dan minim dalam hal praktik (Anggraini, 2021). Dengan kurikulum di Indonesia yang cenderung menekankan pada materi maka dianggap kurang fleksibel (Kemendikbudristek, 2021). Konten dalam kurikulum tersebut juga cenderung teoritis sehingga menjadi kendala bagi tenaga pendidik dalam menyusun materi dan kegiatan pembelajaran di kelas. Sehingga, baik siswa maupun mahasiswa kurang dapat mengeksplor dan mencapai kompetensi karena mereka hanya disuguhkan pada imajinasi. Oleh karena itu, pemerintah mencanangkan kebijakan kurikulum baru. Kurikulum Merdeka adalah salah satu wujud implementasi reformasi pendidikan di Indonesia. Merdeka dalam konteks ini diartikan sebagai kebebasan dimana pembelajaran diorientasikan pada peserta didik. Situasi ini mendorong terlaksananya pembelajaran yang lebih beragam serta membuka peluang bagi pendidik dan peserta didik untuk menjelajahi seputar pengetahuan yang terus berkembang (Sumilat, 2024). Kegiatan pembelajaran disesuaikan dengan keterampilan siswa yang didukung dengan teknologi dan tidak terlepas dari peran sosialisasi dan kolaborasi untuk membangun *soft skills*.

Menurut Badan Pendidikan Nasional (BNSP), tuntutan kurikulum merdeka sejalan dengan konsep pendidikan abad ke-21, yaitu menekankan pada *collaboration*, *creative thinking ability*, *problem solving ability*, dan *communication*. Berdasarkan penelitian (Jerald, 2009) menyatakan bahwa pengetahuan dan keterampilan saling berkaitan dalam konteks pekerjaan; keterampilan tersebut mencakup kemampuan dasar seperti literasi akademik, termasuk matematika, membaca, dan menulis. Dalam penelitian Cahaya (2023) konsep literasi berkembang dan tidak hanya mencakup pada aktivitas membaca serta menulis, tetapi juga mencakup keterampilan berbicara, menghitung, penyelesaian masalah, serta mengenali dan memanfaatkan potensi dirinya. Pada Cynthia (2023) selain menghadirkan berbagai peluang baru, perkembangan ini juga mendorong perlunya penyesuaian dalam menafsirkan serta mengintegrasikan konsep literasi dalam sistem kurikulum pendidikan. Namun, meskipun kurikulum merdeka dirancang untuk mendorong fleksibilitas dan pengembangan potensi peserta didik, realita di lapangan menunjukkan bahwa implementasinya masih menghadapi berbagai tantangan.

Kemampuan pemecahan masalah dalam Purwanto (2023) adalah kemampuan yang sangat dibutuhkan di era globalisasi, terutama bagi mahasiswa sebagai calon tenaga kerja yang akan menghadapi tantangan dunia kerja yang kompleks. Menurut Alkhatib (2019) kemampuan ini mencakup proses berpikir kritis, analitis, dan kreatif dalam menemukan solusi terhadap berbagai permasalahan. Pemecahan masalah dalam Sani (2019) adalah salah satu bagian penting dalam *Higher Order Thinking Skills (HOTS)*. Kemampuan ini memungkinkan individu untuk menganalisis situasi kompleks, menilai informasi, dan mengembangkan solusi kreatif.

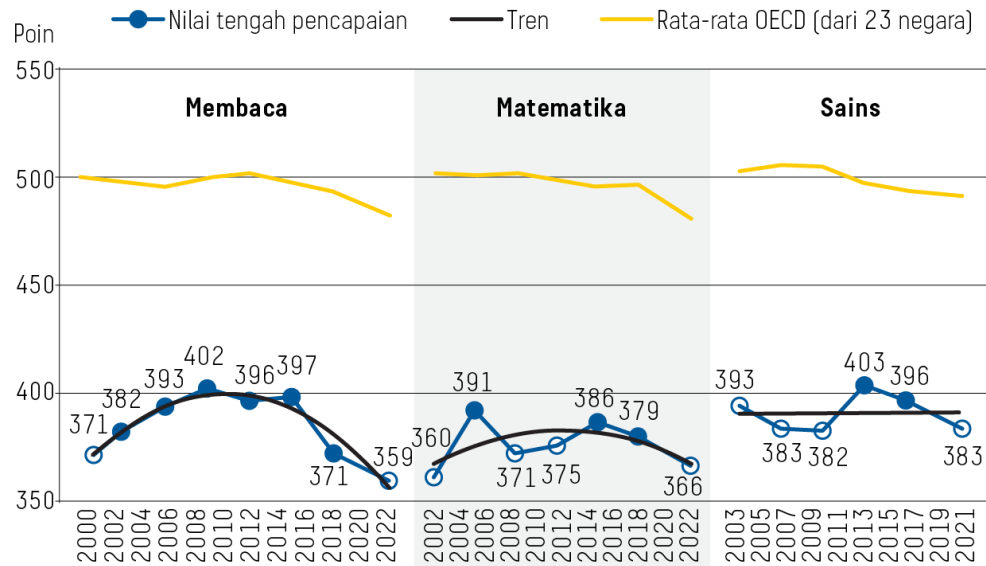
Kemampuan pemecahan masalah di Indonesia masuk kategori rendah karena permasalahan di lapangan. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil studi dari PISA 2018 yang diliris oleh OECD dalam (Siswanto, 2024). Program tersebut diikuti oleh 600.000 peserta didik dengan 12.098 peserta didik dari kurang lebih 399 sekolah di Indonesia. Hasil menunjukkan bahwa Indonesia memperoleh skor

rata-rata yang rendah dalam membaca dengan skor 371 dengan perolehan skor rata-rata sebesar 487, matematika dengan skor 379 dengan perolehan skor rata-rata 487, serta sains dengan skor 389 dengan perolehan skor rata-rata yakni 489. Indonesia berada di posisi 73 dari 79 negara yang menjadi peserta. Dengan kata lain Indonesia menempati posisi 10 negara peringkat terbawah. Berdasarkan hasil tersebut, hasil PISA jelas mengalami penurunan dibandingkan tahun 2015 (OECD, 2019).

Sedangkan pada hasil PISA 2022 yang dirilis pada Desember 2023 mengungkapkan bahwa Indonesia menempati posisi rendah dalam peringkat global, dengan skor 359 untuk kemampuan membaca, 366 untuk matematika, dan 383 untuk sains. Angka ini berada jauh di bawah rata-rata skor negara-negara OECD, yaitu 476 untuk membaca dan sains, serta 472 untuk matematika. Perolehan skor ini menunjukkan penurunan dari tahun 2018, menandai skor terendah sejak Indonesia mulai berpartisipasi dalam penilaian PISA. Dari tahun 2018 sampai 2022, kesenjangan antara 10% siswa dengan kinerja tertinggi dan 10% siswa dengan kinerja terendah semakin melebar pada aspek matematika, sementara pada aspek membaca dan sains cenderung stagnan. Di samping itu, hanya sebagian kecil siswa Indonesia menempati level 5 atau lebih tinggi dalam literasi membaca, jauh di bawah rata-rata OECD yang berada di angka 7%. Temuan ini menegaskan adanya tantangan besar dalam sistem pendidikan Indonesia, yang membutuhkan intervensi lebih serius dan membantu untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (OECD, 2023)

Gambar 1.1 Tren Pencapaian PISA dalam Membaca, Matematika, dan Sains

Tren Pencapaian dalam Membaca, Matematika, dan Sains



Titik putih menunjukkan estimasi pencapaian rata-rata yang secara statistik tidak signifikan di atas/di bawah estimasi PISA 2022.

Garis hitam menunjukkan tren yang paling sesuai.

Sumber: www.oecd.org

Kurangnya kemampuan pemecahan masalah di Indonesia menurut Prima Riyani (2023) menjadi salah satu penyebab rendahnya hasil PISA karena tes PISA dirancang untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa pada aspek berpikir kritis, pemecahan masalah, serta penerapan pengetahuan pada situasi nyata. Jika kemampuan pemecahan masalah siswa rendah, maka secara otomatis akan memengaruhi skor mereka pada tes ini. Hal ini diperkuat oleh laporan Kemendikbudristek (2022) yang menyebutkan bahwa mayoritas peserta didik di Indonesia belum memiliki kesiapan menghadapi persoalan yang membutuhkan pemecahan masalah berbasis teknologi dan kolaborasi. *Programme for International Student Assessment (PISA)* menyebutkan bahwa kurangnya kemampuan dalam menyelesaikan masalah yang memiliki level tinggi dan non-rutin menjadi salah satu penyebab peserta didik di Indonesia memperoleh peringkat rendah. Kemampuan pemecahan masalah sesuai dengan level *self-regulated learning* nya. Semakin tinggi level *self-regulated* nya maka semakin tinggi pula

kemampuan pemecahan masalahnya. Sebagian besar siswa di Indonesia mendapatkan soal dengan level 1 hingga 2 dengan kategori rendah.

Fakultas Ekonomi dan Bisnis adalah salah satu fakultas yang ada di Universitas Negeri Jakarta. *Pra survey* dilakukan melalui wawancara singkat dengan beberapa orang yang merupakan mahasiswa/i dari Fakultas Ekonomi Dan Bisnis, Universitas Negeri Jakarta. Jika menurut Nahartyo (2012) dalam *pra-survey* memiliki minimal sampel sejumlah 10 responden, maka peneliti memilih 15 responden dalam *pra survey*. Hasil menunjukkan bahwa mereka memiliki pengetahuan teoritis yang cukup, namun kesulitan dalam mengaplikasikannya ketika menghadapi sebuah masalah. Hal tersebut terlihat dari beberapa pernyataan yang mencerminkan kendala seperti kesulitan dalam mengidentifikasi akar masalah, lebih sering fokus pada gejala dibandingkan penyebab utama, kebingungan dalam menyusun strategi penyelesaian, serta keraguan dalam mengambil keputusan dan menerapkan solusi. Selain itu, mereka juga cenderung jarang melakukan evaluasi terhadap efektivitas solusi yang diterapkan dan sering menyerah ketika solusi awal tidak berhasil. Dalam kelompok pun, mereka sering mengalami kendala seperti ragu dalam menyampaikan ide sehingga bergantung pada anggota yang cenderung lebih dominan.

Pembelajaran berbasis proyek berperan penting guna menumbuhkan kemampuan pemecahan masalah pada mahasiswa. Pembelajaran berbasis proyek dinilai lebih relevan dan interaktif karena memberikan peluang kepada siswa untuk berkontribusi aktif dalam isu terkini di lingkungannya. Dalam konteks keterampilan abad ke-21, kemampuan bekerja secara kolaboratif untuk memecahkan masalah menjadi salah satu pilar utama yang dibutuhkan guna menghadapi tantangan masa depan. Tuntutan kurikulum merdeka dalam Asmara (2016) yaitu mengharuskan peserta didik untuk mampu mengkomunikasikan dan menyajikan hasil pekerjaannya dengan media yang sesuai. Pemanfaatan literasi digital dapat menjadi sarana efektif untuk memenuhi tuntutan tersebut. Literasi digital menurut Asari (2019) adalah kemampuan dalam hal memahami, menganalisis, menilai, mengatur, serta mengevaluasi informasi dengan menggunakan teknologi digital. Sedangkan

menurut Safitri (2020) literasi digital adalah kemampuan seseorang dalam hal memahami suatu konten digital. Literasi digital dalam Fitriyani (2022) berperan penting dalam kegiatan pembelajaran karena meningkatkan kreativitas dan inovasi siswa dengan menggunakan alat-alat digital seperti desain grafis, pemrograman, dan produksi konten multimedia.

Pemanfaatan literasi digital akan lebih optimal jika disertai dengan keterampilan kolaborasi yang memadai, sehingga permasalahan dapat diselesaikan secara efektif melalui kerja tim yang sinergis. Menurut Anggelita (2020) keterampilan kolaborasi diartikan sebagai suatu pendekatan pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk bekerja sama, saling membina, belajar dan bertransformasi untuk lebih maju. Keterampilan kolaborasi sendiri menjadi salah satu dari beberapa kompetensi yang harus dikuasai oleh mahasiswa di abad ke-21. Dalam Hanafiah (2010) konteks pendidikan, kolaborasi tidak hanya mendukung tercapainya hasil pembelajaran yang lebih baik, tetapi juga memungkinkan mahasiswa untuk saling berbagi pengetahuan dan pengalaman, mendiskusikan ide-ide kreatif, dan menemukan solusi inovatif terhadap permasalahan yang dihadapi. Berdasarkan penelitian oleh Zubaidah (2018) kolaborasi dengan orang lain dalam proses pemecahan masalah memungkinkan peserta didik untuk menelaah permasalahan secara menyeluruh, sehingga dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam menyelesaikan masalah.

Kemampuan pemecahan masalah tim menurut Akhmadi (2023) adalah keterampilan penting yang memungkinkan kelompok individu untuk bekerja sama secara efektif dalam mengidentifikasi, menganalisis, dan menyelesaikan masalah secara kolektif. Kemampuan ini melibatkan sinergi berbagai perspektif, komunikasi yang baik, dan kolaborasi untuk mencapai solusi yang optimal. Dalam konteks tim, pemecahan masalah tidak hanya mengandalkan kemampuan individu, tetapi juga memerlukan koordinasi, pembagian tugas, dan kemampuan untuk saling mendukung dalam menghadapi tantangan. Proses ini mencakup identifikasi akar masalah secara bersama, brainstorming ide-ide kreatif, penyusunan strategi, dan pengambilan keputusan berbasis konsensus. Dalam Sambada (2012), hal ini

keaktivitas memainkan peran dalam memberikan gagasan ataupun ide-ide baru serta mengaplikasikan dalam pemecahan masalah seperti ciri pada bidang kognitif yaitu keingintahuan tinggi, aktif bertanya, dan *upgrade* pengalaman. Kreativitas tidak hanya membantu mahasiswa dalam menciptakan ide-ide baru, tetapi juga dalam mengembangkan pendekatan yang lebih efektif dalam menyelesaikan masalah (Amabile, 1996). Peserta didik yang memiliki kreativitas dapat mengembangkan kombinasi baru dari data, informasi atau elemen yang ada untuk menciptakan solusi inovatif dalam menyelesaikan masalah. (Silaban, 2014).

Sebelumnya telah dilakukan penelitian dengan topik yang serupa. Berdasarkan penelitian oleh Cynthia (2023) mengungkapkan peran literasi digital dalam membantu peserta didik guna mengakses informasi yang relevan dan memperoleh keterampilan penting untuk menghadapi tantangan kompleks di era digital. Selanjutnya, pada penelitian yang dilakukan oleh Hidayah (2023) mengungkapkan bahwa literasi digital berdampak pada kemampuan berpikir kritis serta pemecahan masalah siswa. Dalam penelitian tersebut menyebutkan bahwa kemampuan literasi digital siswa yang tinggi maka semakin baik pula kemampuan analisis, pengambilan keputusan dan penyelesaian masalah yang kompleks. Sedangkan penelitian lain yang dilakukan oleh Anggelita (2020) menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah juga dipengaruhi oleh keterampilan kolaborasi. Sejalan dengan pembelajaran abad ke 21, yang mana penelitian oleh Lestari (2019) menjelaskan bahwa kreativitas berpengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah. Namun, Cropley (2006) dalam penelitiannya menyebutkan bahwa pemecahan masalah sering kali melibatkan pemikiran analitis yang tidak memerlukan kreativitas tinggi, terutama jika masalah yang dihadapi bersifat rutin atau memerlukan pendekatan yang telah terstruktur.

Pada penelitian-penelitian tersebut belum mengintegrasikan literasi digital, keterampilan kolaborasi, dan kreativitas secara simultan dalam memengaruhi kemampuan pemecahan masalah tim. Selain itu, pada penelitian yang telah dijabarkan diatas, menguji pengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah individu bukan dalam tim. Kemudian, penelitian sebelumnya dilakukan pada siswa

tingkat sekolah dasar dan menengah, sedangkan penelitian terhadap mahasiswa di tingkat pendidikan tinggi, masih terbatas. Oleh karena itu, peneliti terdorong untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan mengeksplorasi **“Pengaruh Literasi Digital dan Keterampilan Kolaborasi terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Tim dengan Kreativitas sebagai Variabel Intervening (Studi pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Negeri Jakarta)”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjabaran latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi masalah yang mempengaruhi kemampuan pemecahan masalah mahasiswa khususnya di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Negeri Jakarta adalah sebagai berikut:

1. Apakah literasi digital berpengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah tim pada mahasiswa FEB UNJ?
2. Apakah keterampilan kolaborasi berpengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah tim pada mahasiswa FEB UNJ?
3. Apakah kreativitas berpengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah tim pada mahasiswa FEB UNJ?
4. Apakah literasi digital berpengaruh terhadap kreativitas mahasiswa FEB UNJ?
5. Apakah keterampilan kolaborasi berpengaruh terhadap kreativitas mahasiswa FEB UNJ?
6. Apakah kreativitas berperan sebagai variabel intervening antara literasi digital dan kemampuan pemecahan masalah tim pada mahasiswa FEB UNJ?
7. Apakah kreativitas berperan sebagai variabel intervening antara keterampilan kolaborasi dan kemampuan pemecahan masalah tim pada mahasiswa FEB UNJ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pertanyaan penelitian diatas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh literasi digital terhadap kemampuan pemecahan masalah tim pada mahasiswa FEB UNJ.
2. Untuk mengetahui pengaruh keterampilan kolaborasi terhadap kemampuan pemecahan masalah tim pada FEB UNJ.
3. Untuk mengetahui pengaruh kreativitas terhadap kemampuan pemecahan masalah tim pada mahasiswa FEB UNJ.
4. Untuk mengetahui pengaruh literasi digital terhadap kreativitas mahasiswa FEB UNJ.
5. Untuk mengetahui pengaruh keterampilan kolaborasi terhadap kreativitas mahasiswa FEB UNJ.
6. Untuk mengetahui peran kreativitas sebagai variabel intervening antara literasi digital dan kemampuan pemecahan masalah tim pada FEB UNJ.
7. Untuk mengetahui peran kreativitas sebagai variabel intervening antara keterampilan kolaborasi dan kemampuan pemecahan masalah tim pada mahasiswa FEB UNJ.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah dijabarkan, diharapkan penelitian ini juga bermanfaat bagi pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Berikut manfaat penelitian secara rinci:

A. Manfaat Teoritis

1. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan teori mengenai literasi digital, keterampilan kolaborasi, kreativitas, dan kemampuan pemecahan masalah tim, khususnya dalam konteks pendidikan tinggi di bidang ekonomi
2. Hasil penelitian ini dapat menambah wawasan dalam kajian akademik terkait peran kreativitas sebagai variabel intervening yang

menghubungkan literasi digital dan keterampilan kolaborasi terhadap kemampuan pemecahan masalah tim

3. Menjadi referensi bagi peneliti lain yang ingin mengeksplorasi hubungan antar variabel yang serupa, baik di bidang pendidikan maupun ekonomi

B. Manfaat Praktis

1. Penelitian ini dapat membantu pendidik terutama dosen dan pengelola program studi dalam memahami pentingnya literasi digital dan keterampilan kolaborasi dalam meningkatkan kreativitas dan kemampuan pemecahan masalah tim pada mahasiswa
2. Memberikan masukan untuk pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif, dengan menekankan pada penguatan kreativitas mahasiswa melalui pemanfaatan teknologi digital dan kolaborasi
3. Membantu mahasiswa menyadari peran penting literasi digital, kolaborasi, dan kreativitas dalam menyelesaikan permasalahan di dunia akademik maupun profesional.