

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu proses yang dilakukan tanpa akhir, suatu kegiatan yang dilakukan oleh manusia secara sadar, sistematis dan terarah serta dapat memproses pembentukan kemampuan fundamental yang baik. Oleh karena itu, proses pembelajaran harus tetap berjalan meskipun di era pandemi *covid 19* melanda awal tahun lalu hingga saat ini. Wabah *covid 19* ini memberi dampak yang sangat nyata dalam berbagai bidang antara lain, ekonomi, sosial, pariwisata, dan pendidikan. di Indonesia pelaksanaan pendidikan dalam masa pandemi *covid 19* mengalami perubahan yang terlihat nyata. Meski dalam kondisi apapun proses pembelajaran harus berjalan.

Agar proses pembelajaran tetap berjalan, pemerintah menerapkan pembelajaran daring untuk mengurangi penyebaran wabah *Covid 19*. Siswa tidak diwajibkan pergi ke sekolah namun mereka tetap menerima pembelajaran melalui pembelajaran jarak jauh (daring). Pada saat seperti ini guru juga harus mengimbangi kemampuannya di bidang teknologi, karena mereka harus menguasai bidang tersebut agar proses pembelajaran tetap berjalan. Dengan didukungnya sarana penunjang pembelajaran jarak jauh antara lain, *google meet*, *zoom*, *google classroom*, *televisi*, *youtube* yang dapat menjembatani proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran jarak jauh (daring) menggunakan *zoom*, kemungkinan karena tidak ada pengawasan orang tua yang sedang bekerja yang mengakibatkan siswa kurang antusias mengikuti pembelajaran virtual dengan demikian peneliti menerapkan model pembelajaran yang berbasis proyek, siswa dapat menggunakan kreativitasnya untuk membuat proyek dan bisa berkolaborasi dengan orang tua saat membuat proyek tersebut. Seperti yang dinyatakan oleh Sucilestari dan Arizona (dalam Kurniawan, 2020:65)

pembelajaran berbasis proyek merupakan suatu pendalaman sebuah permasalahan yang ada di kehidupan sehari-hari. Peserta didik diminta untuk mengatasi masalah dalam kehidupan nyata khususnya dalam proses pembelajaran.

Dalam hasil implikasi dari Surat Edaran mendikbud no.4 tahun 2020. *Project based learning* memiliki tujuan utama agar peserta didik mendapat pelatihan untuk lebih bisa berkolaborasi, gotong royong dan perduli dengan sesama. Menurut Mendikbud, model *project based learning* tergolong efektif untuk diterapkan pada proses pembelajaran dengan membentuk kelompok belajar kecil dalam mengerjakan proyek, eksperimen dan inovasi. Model ini sangat cocok untuk diterapkan di daerah zona kuning atau hijau, dengan tetap menerapkan protokol kesehatan.

Pembelajaran jarak jauh (daring) saat ini perlu memberikan dampak pembelajaran yang optimal. Salah satunya pembelajaran dengan menggunakan model *project based learning*, dari berbagai yang telah di kemukakan bahwa model ini dapat meningkatkan kompetensi peserta didik. Menurut Kurniawan (2020:65) Pembelajaran dengan model *Project Based Learning* terjadi interaksi secara efektif dengan cara mengarahkan peserta didik untuk membuat ataupun mengembangkan produk yang berkaitan dengan materi yang disesuaikan dengan kehidupan sehari-hari.

Mata pelajaran IPA merupakan salah satu pelajaran yang memerlukan praktek langsung, karena pada materi jaring-jaring makanan peserta didik perlu mengetahui bentuknya. Jika hanya dengan gambar saja mereka hanya dapat melihat tanpa mengetahui wujud dan bentuknya. Salah satu inovasi pembelajaran yang dapat diterapkan yaitu model *project based learning*, menurut Nasution dan Rizal (dalam Dewi2017:3) menyatakan bahwa model *project based learning* ialah model pembelajaran yang tertuju pada konsep, melibatkan siswa dalam pemecahan masalah dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk merancang belajar mereka sendiri dan menghasilkan produk karya siswa sendiri.

Menurut Warsono dan Harianto (dalam Natty, 2019: 3) model *project based learning* merupakan suatu model pembelajaran yang mencoba untuk menghubungkan teknologi dengan permasalahan yang ada di kehidupan sehari-hari siswa, atau dengan proyek sekolah. Dalam model *project based learning* ini siswa akan diberi suatu permasalahan atau diberikan sebuah proyek terkait materi dan siswa diminta memecahkan masalah atau membuat suatu kegiatan/proyek untuk memecahkan masalah tersebut.

Dengan menerapkan model *Project Based Learning* peserta didik dapat meningkatkan hasil belajar dan memecahkan masalah. Saat ini menggunakan pola pembelajaran campuran dengan menggunakan istilah sinkron (*synchronous*) ialah pembelajaran yang dilakukan diwaktu yang sama, memungkinkan untuk bertanya dan langsung menjawab pertanyaan melalui *virtual classroom* dan istilah asinkron (*asynchronous*) pembelajaran yang dilakukan diwaktu yang berbeda, dapat disampaikan melalui web, email atau menggunakan internet sebagai alat pendukungnya.

Untuk dapat memudahkan peneliti dalam menerapkan model *project based learning*, peneliti menggunakan media *power point* untuk menyampaikan materi jaring-jaring makanan yang akan diajarkan. Dengan menggunakan *power point* siswa diterapkan pada kelas V, peneliti menggunakan media *power point* untuk membantu menjelaskan materi jaring-jaring makanan tersebut dengan menerapkan model *project based learning*.

Menurut Purwanti (2020:164) Media pembelajaran *power point* dapat menunjang pembelajaran jarak jauh, supaya proses pembelajaran dapat lebih mudah tersampaikan selama masa pandemi covid19 saat ini. Media pembelajaran *power point* dianggap media yang memungkinkan untuk tetap terlaksanakannya pembelajaran agar mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan uraian latar belakang diatas penulis tertarik untuk meneliti tentang pengaruh model *Project Based Learning* dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik SDN Menanggal 601 kota Surabaya.

B. Batasan Masalah

Penelitian ini terfokus pada pengaruh model pembelajaran *project based learning*. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini antara lain:

1. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas V SDN Menanggal 601.
2. Kemampuan siswa yang diajarkan dengan menggunakan model *project based learning* lebih baik dari pada peserta didik yang tidak menggunakan model *project based learning*.
3. Hasil belajar yang diteliti pada penelitian ini adalah hasil belajar pada materi jaring-jaring makanan.

C. Pertanyaan Penelitian

Bagaimana pengaruh model *Project Based Learning* terhadap hasil belajar siswa dalam materi jaring-jaring makanan kelas V SDN Menanggal 601?

D. Tujuan Penelitian

Mengetahui pengaruh model *Project Based Learning* terhadap hasil belajar siswa dalam materi jaring-jaring makanan kelas V SDN Menanggal 601.

E. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat khususnya bagi penulis dan pembaca baik secara teoretis maupun secara praktis antara lain:

1. Manfaat Teoretis

Mengetahui pengaruh model *Project Based Learning* terhadap hasil belajar siswa dalam materi jaring-jaring makanan kelas V SDN Menanggal 601.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi pendidik

- 1) penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dalam memilih model, strategi dan metode yang kreatif dan inovatif serta dapat meningkatkan pemahaman siswa.

- 2) Penerapan model *project based learning* diharapkan dapat memberikan pembaruan dalam proses pembelajaran yang dilakukan pendidik.
 - 3) pembelajaran dengan model *project based learning* dapat dikembangkan saat era pandemi karena dapat membuat peserta didik tetap aktif dalam proses pembelajaran dan dapat berkolaborasi dengan peserta didik lain.
- b. Bagi peserta didik
- 1) Peserta didik diharapkan mampu berpartisipasi aktif dalam membuat proyek yang kreatif dan inovatif khususnya dalam materi jaring-jaring makanan.
 - 2) Peserta didik dapat meningkatkan pemahaman serta menunjukkan pemecahan masalah dan keterampilan berkolaborasi dalam pembelajaran.
- c. Bagi Sekolah
- 1) Sekolah akan mendapatkan inovasi baru dalam proses pembelajaran, yang dapat meningkatkan kualitas sekolah di masyarakat.
 - 2) Melalui penggunaan model *project based learning* dapat meningkatkan lulusan yang kreatif dan inovatif.
- d. Bagi Penulis
- Diharapkan mendapat menambah wawasan ilmu dan pengetahuan dalam pemilihan model pembelajaran. khususnya untuk meningkatkan pemahaman peserta didik.

Halaman Sengaja Dikosongkan