BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran di masa pandemi saat ini mengharuskan seluruh satuan pendidikan untuk melakukan pembelajaran jarak jauh atau pembelajaran daring. Pembelajaran dari rumah atau pembelajaran daring pada dasarnya bisa diartikan sebagai proses pendidikan atau pembelajaran yang mengambil tempat di rumah (Momon Sudarma, 2021). Sebelum tahun 2020, istilah belajar di rumah hanya sebuah alibi untuk libur. Jika ada acara nasional, seluruh siswa diberi kesempatan untuk belajar di rumah, dalam pengertian libur. Jika kelas tertinggi dijenjang itu sedang melaksanakan Ujian Nasional, kelas di bawahnya diberi kesempatan belajar di rumah dalam pengertian libur (Momon Sudarma, 2021).

Di dalam proses pembelajaran, guru adalah pengelola proses belajar peserta didik, namun tugas guru tidak hanya itu saja. Pendidik juga mempunyai tugas untuk mendorong, membimbing, memotivasi, dan memberi fasilitas belajar bagi peserta didik. Guru juga harus kreatif dalam mendidik peserta didik. Seperti halnya di dalam kelas, guru dituntut untuk kreatif dalam mengembangkan suatu model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi di kelas agar pembelajaran yang sesuai dengan kondisi di kelas agar pembelajaran menjadi efektif dan menyenangkan (Momon Sudarma, 2021) . Namun pada masa pandemi covid-19 ini pembelajaran dialihkan menjadi pembelajaran daring, yaitu belajar dari rumah.

Dengan kebijakan Pemerintah yang memaksa semua orang WFH (*work from home*) dan TFH (*teaching from home*), setiap tenaga pendidik dipaksa belajar dan mengenali, mempelajari, dan mencoba menggunakan ragam model yang berbasis *e-learning*. Peserta didik menyimak pembelajaran dari seorang guru yang mengajar secara *online* (virtual). Namun dalam pembelajaran daring setiap peserta didik memiliki kemampuan belajar yang berbeda-beda, tenaga pendidik dengan mudah membagikan tugas daring kepada peserta didik, setiap hari,

setiap minggu, sementara daya dan kemampuan belajar peserta didik berbeda-beda. Akibat dari itu, bagi mereka yang memiliki daya dan kemampuan belajar lambat akan merasa tegang dan stress (Momon Sudarma, 2021). Oleh karena itu, dalam pembelajaran daring guru harus menerapkan kompetensi abad 21, yakni yang terdiri dari *critical thinking, communication, collaborative, creative, dan innovative thinking*. Kompetensi-kompetensi ini dapat diterjemahkan secara sederhana, keterampilan menelaah konsep, interaksi dan eksplorasi, serta uji kemampuan dengan model kolaborasi atau individual, yakni dalam bentuk hasil kreasi dan inovasi (portofolio).

Lulusan lembaga pendidikan tidak melulu diukur kognitifnya, tetapi perlu dinilai dengan kemampuan autetiknya. Ini adalah aspek pokok yang tidak boleh dilupakan. Untuk mewujudkan tujuan itu, maka salah satu model penilaian yang perlu dikedepankan itu tidak harus dan tidak melulu bersifat kognitif. Perlu dikembangkan model lain yang bisa megukur kemampuan autentik peserta didik (Momon Sudarma, 2021). Untuk itu, pada kurikulum 2013 kegiatan penilaian pembelajaran di tingkat pendidikan dasar dan menengah telah bergeser ke era model penilaian yang lebih *representative* dan mampu menggambarkan kemampuan yang dikuasai oleh siswa, penilaian itu disebut penilaian autentik. Dalam Permendikbud RI No. 66 Tahun 2013 disebutkan bahwa penilaian autentik adalah penilaian yang dilakukan secara menyeluruh untuk menilai mulai dari masukan (*input*), proses, dan keluaran (*output*) pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran yang diterapkan saat ini kebanyakan masih belum menunjukkan hasil yang memuaskan, upaya guru ke arah peningkatan kualitas proses belajar mengajar belum optimal, metode, pendekatan, dan evaluasi yang dikuasai guru belum beranjak dari pola tradisional, dan hal ini berdampak negatif terhadap daya serap peserta didik yang ternyata masih tetap lemah. Dalam pembelajaran daring dirasa kurang adanya motivasi dan antusias bagi peserta didik dalam pembelajaran karena banyak peserta didik yang melakukan alasan tidak bisa mengumpulkan tugas karena jaringan kurang

bagus, dan kurang adanya tanggung jawab peserta didik karena kurang adanya intensitas tatap muka secara langsung dengan guru. Yaitu seperti hasil belajar peserta didik yang kurang memuaskan dibandingkan dengan pembelajaran tatap muka secara langsung dan intensitas orang tua yang kurang mempunyai waktu untuk mendampingi proses belajar peserta didik. Sedangkan pembelajaran daring seperti ini peran orang tua sangat dibutuhkan untuk menggantikan peran guru dirumah. Disamping itu, masih ada kenyataan yang menunjukkan bahwa pendidikan kita dewasa ini lebih memaksakan kepada peserta didik, dan lebih melaksanakan informasi tekstual dari pada mengembangkan kemampuan membudayakan belajar dan membangun individu belajar.

Cara seperti ini, akan menghambat kreativitas peserta didik dalam melakukan kegiatan pembelajaran dan evaluasi menjadi kurang efektif, kurang efisien, kurang menantang, dan kurang dapat membangkitkan motivasi belajar peserta didik (Daryanto dan Syaiful Karim, 2017: 249). Untuk itu seorang guru harus menerapkan berbagai macam metode, strategi, maupun model-model pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, salah satu metode mengajar yang dapat digunakan adalah metode proyek. Dalam pembelajaran daring diharapkan peserta didik juga mampu untuk tetap bisa melakukan tugas unjuk kerjanya secara online. Dan dengan cara online ini maka peserta didik itu sendiri harus menerima proyek itu dan melaksanakannya. Kalau peserta didik sedang membuat jembatan atas perintah guru, itu bukan proyek. Sebaliknya jika peserta didik membaca buku didorong oleh keinginan mencari atau memahami sesuatu, itu termasuk proyek. Sistem penilaian yang ideal tentunya harus sesuai dengan tujuan dan proses pembelajaran. Oleh karena itu diperlukan penilaian yang tidak hanya melihat hasil belajar siswa, namun juga bisa mengukur tingkat pemahaman siswa melalui proses kerja siswa. Dengan prinsip Merdeka Belajar, seorang tenaga pendidik dan lembaga pendidikan dapat menyelenggarakan model penilaian dalam bentuk portofolio, karya inovatif, atau unjuk kerja (*project*) (Momon Sudarma, 2021). Melalui penilaian unjuk kerja,

keberhasilan siswa tidak hanya dilihat dari hasil saja, namun juga dari proses pembelajaran yang dilakukan. Seperti tetap ada tugas untuk membuat suatu karya atau unjuk kerja. Unjuk kerja itu sendiri adalah suatu kegiatan dimana peserta didik akan melakukan atau membuat suatu bentuk kerja dari materi yang sudah dipelajari yaitu materi tentang sifat-sifat cahaya, yaitu seperti melakukan percobaan sifat-sifat cahaya, presentasi hasil, dan laporan.

Dalam salinan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 81 Tahun 2013 penilaian unjuk kerja merupakan penilaian yang dilakukan dengan mengamati kegiatan peserta didik dalam melakukan sesuatu. Penilaian unjuk kerja digunakan untuk menilai ketercapaian kompetensi yang menuntut peserta didik melakukan tugas tertentu seperti:percobaan , presentasi, dan laporan.

Dengan melakukan unjuk kerja maka peserta didik dapat mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya. Sehubungan dengan hal tersebut, maka dibutuhkan adanya pendekatan taktis dalam memberikan penugasan kepada peserta didik. Penugasan ini disebut *project* terpadu yang secara sadar dikerjakan oleh seorang atau sekelompok peserta didik. Pembelajaran daring bisa dilakukan dengan berkelompok yaitu pembelajaran yang dilakukan secara kolaboratif berbasis wilayah dalam satu zona status kesehatan pandemi. Yaitu melalui aplikasi yang dimiliki ponsel pintar (*smartphone*), misalnya google Meet, Zoom, Microsoft Teams dan WhatsApp (Momon Sudarma, 2021: 182).

Bentuk penilaian unjuk kerja menjadi salah satu penilaian yang direkomendasikan penggunaanya dalam menilai hasil belajar siswa. Penilaian unjuk kerja merupakan salah satu penilaian autentik yang mementingkan penilaian proses dan hasil kerja peserta didik. Penilaian hasil kerja siswa merupakan penilaian terhadap keterampilan peserta didik dalam membuat suatu produk benda tertentu dan kualitas produk tersebut. Penilaian produk merupakan salah satu bentuk penilaian yang direkomendasikan Balitbang Diknas untuk digunakan guru sebagai salah satu bentuk variasi dalam mengadakan penilaian

terhadap siswa, dimana Suharsimi menyatakan sebagai berikut: “Sesuai dengan pengertian yang dikemukakan oleh Balitbang Diknas, yang dimaksud dengan penilaian produk adalah penilaian terhadap proses pembuatan dan kualitas suatu produk” (Suharsimi Arikunto, 2012: 247).

Akan tetapi masih banyak kendala dalam pelaksanaan unjuk kerja saat pembelajaran daring seperti ini yaitu seperti sinyal, kapasitas ukuran file ketika mengirim bukti unjuk kerja peserta didik, dan waktu pengerjaan yang sering kali lama, karena tugas-tugas yang lainnya. Berbeda dengan unjuk kerja ketika pembelajaran luring/tatap muka, peserta didik dapat melakukan secara langsung di sekolah, dan kemungkinan kendala yang ditimbulkan sedikit. Penilaian juga dapat dilakukan secara langsung oleh guru saat proses unjuk kerja tersebut. Unjuk kerja dalam pembelajaran daring ini menekankan pada penugasan peserta didik melalui suatu bentuk kerja yaitu membuat percobaan tentang sifat-sifat cahaya kemudian hasilnya di foto dan dikirimkan ke guru untuk mendapatkan penilaian, yang kemudian mereka tuangkan melalui aplikasi seperti google Meet dan Zoom. Dengan demikian siswa tetap dapat melatih skill mereka walaupun pandemi seperti ini. Penelitian ini dilakukan pada kelas IV semester I yaitu pada pembelajaran tema 5 subtema 1. Pada materi tersebut membahas tentang sifat-sifat cahaya. Siswa akan membuat percobaan untuk macam-macam sifat cahaya, dan membuat laporan percobaan. Kemudian siswa akan mempresentasikan kepada guru melalui aplikasi Google Meet atau Zoom. Dan siswa akan mengirimkan foto atau membuat video kegiatan unjuk kerja mereka pada link *Google Form* yang disediakan oleh guru. Sehingga bisa diketahui bagaimanakah unjuk kerja berbasis proyek dalam pembelajaran daring.

Berdasarkan hal tersebut diatas, maka penulis mengadakan penelitian mengenai profil aktivitas peserta didik pada unjuk kerja berbasis proyek dalam pembelajaran daring materi sifat-sifat cahaya kelas IV SDN Menanggal 601 Surabaya.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah perlu adanya unjuk kerja berbasis proyek untuk mengembangkan keterampilan proses peserta didik saat unjuk kerja dalam pembelajaran daring.

C. Pembatasan Masalah

1. Peserta didik pada penelitian ini dibatasi pada peserta didik Sekolah Dasar kelas IV A.
2. Lingkungan pada penelitian dibatasi pada lingkungan Sekolah Dasar.
3. Materi yang diambil adalah sifat-sifat cahaya kelas IV.

D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah dan fokus penelitian di atas, maka permasalahan data penelitian dirumuskan sebagai berikut: Bagaimana aktivitas peserta didik pada unjuk kerja berbasis proyek dalam pembelajaran daring materi sifat-sifat cahaya kelas IV SDN Menanggal 601 Surabaya?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan bentuk pelaksanaan aktivitas peserta didik saat unjuk kerja berbasis proyek dalam pembelajaran daring materi sifat-sifat cahaya kelas IV SDN Menanggal 601 Surabaya.

F. Manfaat Penelitian

1. **Bagi penulis.**
   Sebagai bahan penerapan ilmu dan teori yang telah didapat selama kuliah, memperluas wawasan dan pengetahuan.
2. **Bagi guru SDN Menanggal 601 Surabaya.**
   Untuk memberi informasi kepada guru SDN Menanggal 601 Surabaya khususnya kelas IV tentang analisis unjuk kerja berbasis proyek dalam pembelajaran daring materi sifat-sifat cahaya.

3. **Bagi peserta didik.**
   Hasil penelitian akan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dengan lebih baik. Serta peserta didik dapat mengetahui pelaksanaan unjuk kerja dalam pembelajaran daring.
4. **Bagi UNIPA.**
   Sebagai bahan pelengkap untuk perbendaharaan perpustakaan, sebagai bahan bacaan dan untuk memperluas wawasan dan pengetahuan mahasiswa lainnya.