

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan segala pengalaman belajar yang berlangsung di dalam lingkungan dan sepanjang hidup. Pendidikan merupakan segala situasi hidup yang mempengaruhi pertumbuhan individu (Mudyaharjo, 2014). Pendidikan juga dapat mengembangkan potensi yang dimiliki oleh setiap individu, seperti pengembangan potensi individu dalam aspek fisik, intelektual, emosional, sosial dan spiritual, sesuai dengan perkembangan karakteristik dimana individu itu tinggal. Maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan suatu pengalaman belajar yang berlangsung dalam lingkungan hidup serta dapat mengembangkan potensi setiap individu.

Pada era saat ini pendidikan sangat dibutuhkan untuk keseimbangan dan kesempurnaan dalam perkembangan individu maupun masyarakat. Dalam pendidikan juga memiliki tujuan dalam pengembangan potensi bagi setiap individu yang bermanfaat dalam kehidupan pribadi maupun di lingkungan masyarakat. Dimana untuk mencapai tujuan itu pendidikan perlu melakukan berbagai upaya yang disengaja maupun terencana meliputi upaya pengajaran, bimbingan dan pelatihan.

Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya (Purwanto, 2014). Di mana hasil belajar diperoleh dari dari proses belajar siswa yang sesuai dengan tujuan pengajaran.

Tujuan pengajaran menjadi hasil belajar potensial yang akan dicapai oleh anak melalui kegiatan belajar. Maka, hasil belajar dapat diartikan sebagai alat ukur penilaian akhir proses belajar siswa.

Dari hasil pra observasi yang telah dilakukan pada tanggal 25 Januari 2021 dari hasil observasi yang berupa analisis data dari nilai ulangan harian siswa yang berupa penilaian kognitif ditemukan fakta bahwa nilai rata-rata kelas IV A dan IV B adalah 65,91 dan 78,91. Di kelas IV A berjumlah 14 orang dan 6 orang siswa tidak tuntas dengan nilai rata-rata 53,19 dan di kelas IV B berjumlah 16 orang ditemukan 3 orang siswa yang tidak tuntas dengan nilai rata-rata 68,16. Selain penilaian kognitif di kelas IV A yang masih terbilang rendah penilaian afektif dan psikomotor yang didapatkan di kelas IV A juga masih terbilang rendah dimana nilai tersebut telah digabungkan didalam penilaian kognitif tersebut. Maka perlu adanya perubahan dalam proses pembelajaran yang dilakukan pada kelas IV A, di mana pembelajaran yang dilakukan selama pandemi Covid-19 ini sekolah menggunakan pembelajaran luring yang dilakukan hanya 2 kali dalam seminggu sehingga membuat siswa kesusahan dalam memahami pembelajaran. Maka dari itu peneliti ingin memberikan model belajar yang baru pada siswa kelas IV A agar dapat meningkatkan hasil belajarnya dengan menggunakan model PjBL (*Project Based Learning*).

Melalui hasil belajar siswa yang diperoleh dari *pre-test* dan *post-test* diketahui bahwa terdapat pengaruh positif dalam penerapan model PjBL (*Project Based Learning*) pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan

(Widiyastuti, 2016). Pengaruh positif tersebut yaitu pada penerapan model *project based learning* siswa diberikan kesempatan untuk bekerjasama secara berkelompok, merangkum pengetahuan dari berbagai sumber, dan mengaplikasikannya dalam menghasilkan sebuah karya berupa produk. Selain itu, penerapan model PjBL (*Project Based Learning*) dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan berdampak pada meningkatnya semangat belajar siswa.

PjBL (*Project Based Learning*) merupakan pembelajaran inovatif yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai tujuannya dan pada akhirnya menghasilkan karya nyata yang dapat diperlihatkan seperti laporan, karangan, dan penyelesaian tugas tertulis (Widiyastuti, 2016). Adapun PjBL (*Project Based Learning*) adalah pembelajaran yang memerlukan jangka waktu panjang, memfokuskan pada aktifitas peserta didik untuk dapat menyelesaikan suatu masalah dan mencari solusi yang relevan serta diimplementasikan dalam pengerjaan proyek, sehingga peserta didik mengalami proses pembelajaran yang bermakna dengan membangun pengetahuannya sendiri (Nurfitriyanti, 2016). Penekanan pembelajaran terletak pada aktifitas peserta didik untuk memecahkan masalah dengan menerapkan keterampilan meneliti, menganalisis, membuat, sampai dengan mempresentasikan produk pembelajaran berdasarkan pengalaman nyata. Model pembelajaran PjBL (*Project Based Learning*) memperkenankan peserta didik untuk dapat bekerja mandiri maupun dengan cara berkelompok

dalam menghasilkan hasil proyeknya yang bersumber dari masalah kehidupan sehari-hari.

Luring merupakan singkatan dari “luar jaringan” yang sedang tren digunakan untuk menggantikan kata offline. Luring adalah antonim dari kata daring atau dalam jaringan (Ambarita, 2020). Adapun menurut Sunendar, dkk, (2020), dalam KBBI disebutkan bahwa istilah luring adalah akronim dari “luar jaringan”, terputus dari jaringan komputer. Misalnya belajar melalui buku pegangan siswa atau pertemuan langsung. Adapun jenis kegiatan luring yakni menonton TVRI sebagai pembelajaran, siswa mengumpulkan karyanya berupa dokumen, karena kegiatan luring tidak menggunakan jaringan internet dan komputer, melainkan media lainnya. Maka luring merupakan aktifitas yang dilakukan tanpa memanfaatkan akses internet seperti tatap muka secara langsung yang dilakukan dengan membatasi jam pertemuan siswa di kelas.

Pada masa pandemi Covid-19 pemerintah mengeluarkan kebijakan pembelajaran jarak jauh demi menjaga kesehatan masyarakat, termasuk peserta didik pada semua jenjang pendidikan. Agar pembelajaran tetap berjalan dengan lancar, lembaga pendidikan menerapkan pembelajaran online maupun offline, pembelajaran online dianggap menjadi solusi terbaik bagi banyak lembaga pendidikan, namun tidak bagi lembaga pendidikan yang berada di daerah yang tidak ada akses internet. Maka dari itu, daerah yang tidak memiliki akses internet, seperti daerah 3T (terdepan, terpencil dan tertinggal) dan kurang pemahaman tentang penggunaan IT, serta kesulitan secara ekonomi, penggunaan pembelajaran luring adalah solusi yang sangat

tepat untuk digunakan bagi peserta didik agar tidak ketinggalan pembelajaran selama masa pandemi Covid-19.

Berdasarkan latar belakang penelitian yang diuraikan, peneliti tertarik untuk meneliti dan membahas tentang “Pengaruh Model PjBL (*Project Based Learning*) Terhadap Hasil Belajar Siswa Tema 7 (Indahnya Keberagaman di Negeriku) kelas IV Pada Pembelajaran Luring di SD Negeri 14 UPT II Silat Hilir Tahun Pelajaran 2020/2021”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah disampaikan maka rumusan masalah dalam penelitian ini dibagi menjadi dua yaitu, rumusan masalah umum dan rumusan masalah khusus:

### **1. Rumusan Masalah Umum**

Bagaimanakah pengaruh model PjBL (*Project Based Learning*) terhadap Hasil Belajar Siswa Tema 7 (Indahnya Keberagaman di Negeriku) kelas IV Pada Pembelajaran Luring di SD Negeri 14 UPT II Silat Hilir Tahun Pelajaran 2020/2021?

### **2. Rumusan Masalah Khusus**

- a. Bagaimana penerapan model PjBL (*Project Based Learning*) Terhadap Hasil Belajar Siswa Tema 7 (Indahnya Keberagaman di Negeriku) kelas IV Pada Pembelajaran Luring di SD Negeri 14 UPT II Silat Hilir Tahun Pelajaran 2020/2021 di kelas eksperimen?

- b. Seberapa besar nilai *pretest* kelas kontrol dan nilai *pretest* kelas eksperimen sebelum diberikan model PjBL (*Project Based Learning*) pada materi Tema 7 (Indahnya Keberagaman di Negeriku) kelas IV Pada Pembelajaran Luring di SD Negeri 14 UPT II Silat Hilir Tahun Pelajaran 2020/2021?
- c. Seberapa besar nilai *postest* kelas kontrol dan nilai *postest* kelas eksperimen sesudah diberikan model PjBL (*Project Based Learning*) pada materi Tema 7 (Indahnya Keberagaman di Negeriku) kelas IV Pada Pembelajaran Luring di SD Negeri 14 UPT II Silat Hilir Tahun Pelajaran 2020/2021?
- d. Apakah ada perbedaan hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen pada materi Tema 7 (Indahnya Keberagaman di Negeriku) kelas IV Pada Pembelajaran Luring di SD Negeri 14 UPT II Silat Hilir Tahun Pelajaran 2020/2021?
- e. Bagaimana respon siswa terhadap penerapan model PjBL (*Project Based Learning*) di kelas eksperimen pada materi Tema 7 (Indahnya Keberagaman di Negeriku) kelas IV Pada Pembelajaran Luring di SD Negeri 14 UPT II Silat Hilir Tahun Pelajaran 2020/2021?

## C. Tujuan Penelitian

### 1. Tujuan Umum

Berdasarkan pemaparan rumusan masalah diatas peneliti ingin mengetahui pengaruh model PjBL (*Project Based Learning*) terhadap hasil belajar tema 7 siswa kelas IV pada pembelajaran luring di SD Negeri 14 UPT II Silat Hilir Tahun Pelajaran 2020/2021.

### 2. Tujuan Khusus

- a. Mengetahui penerapan model PjBL (*Project Based Learning*) Terhadap Hasil Belajar Siswa Tema 7 (Indahnya Keberagaman di Negeriku) kelas IV Pada Pembelajaran Luring di SD Negeri 14 UPT II Silat Hilir Tahun Pelajaran 2020/2021 di kelas eksperimen.
- b. Mengetahui berapa besar nilai *pretest* kelas kontrol dan nilai *pretest* kelas eksperimen sebelum diberikan model PjBL (*Project Based Learning*) pada materi Tema 7 (Indahnya Keberagaman di Negeriku) kelas IV Pada Pembelajaran Luring di SD Negeri 14 UPT II Silat Hilir Tahun Pelajaran 2020/2021.
- c. Mengetahui berapa besar nilai *posttest* kelas kontrol dan nilai *posttest* kelas eksperimen sesudah diberikan model PjBL (*Project Based Learning*) pada materi Tema 7 (Indahnya Keberagaman di Negeriku) kelas IV Pada Pembelajaran Luring di SD Negeri 14 UPT II Silat Hilir Tahun Pelajaran 2020/2021.
- d. Mengetahui perbedaan hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen pada materi Tema 7 (Indahnya Keberagaman di Negeriku)

kelas IV Pada Pembelajaran Luring di SD Negeri 14 UPT II Silat Hilir Tahun Pelajaran 2020/2021.

- e. Mengetahui respon siswa terhadap penerapan model PjBL (*Project Based Learning*) di kelas eksperimen pada materi Tema 7 (Indahnya Keberagaman di Negeriku) kelas IV Pada Pembelajaran Luring di SD Negeri 14 UPT II Silat Hilir Tahun Pelajaran 2020/2021.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini di harapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak. Manfaat penelitian ini terdiri dari manfaat teoritis dan manfaat praktis.

##### **1. Manfaat Teroritis**

Hasil dari penelitian ini dapat menjadi landasan dalam pengembangan pembelajaran luring secara lebih lanjut dan dapat mengetahui keefektifan penerapan pembelajaraa luring ini sendiri di masa pandemi Covid-19. Selain itu juga menjadi sebuah nilai tambah khasanah pengembangan ilmiah dalam bidang pendidikan.

##### **2. Manfaat Praktis**

###### **a. Bagi Peneliti**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan serta pengetahuan dan pengalaman baru dalam mengembangkan ilmu pengetahuan yang diperoleh selama belajar di STKIP Persada Khatulistiwa Sintang, sehingga dapat bermanfaat bagi peneliti pada saat terjun langsung kelapangan sebagai tenaga pendidik di sekolah



dan peneliti dapat mengatasi apa permasalahan dalam pembelajaran di sekolah ketika menjadi seorang pendidik nantinya.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai bahan pertimbangan, referensi, dan bahan masukan mengenai model PjBL (*Project Based Learning*) yang digunakan sebagai model pembelajaran agar guru lebih memotivasi siswa untuk lebih giat mengikuti pelajaran.

c. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan keefektifan dalam proses pembelajaran siswa sehingga siswa tidak merasa bosan saat belajar dikelas dan tidak mengurangi rasa semangat siswa untuk terus belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

d. Bagi Sekolah

Penelitian ini bermanfaat sebagai masukan untuk penerapan model pembelajaran yang digunakan pada sekolah dan selalu memberi semangat pada siswa dalam proses pembelajaran.

## **E. Definisi Oprasional**

### **1. Model PjBL (*Project Based Learning*)**

PjBL (*Project Based Learning*) merupakan model yang menekankan pada pengadaan proyek atau kegiatan penelitian kecil dalam pembelajarannya, proyek yang dikerjakan oleh peserta didik dapat berupa proyek perseorangan maupun kelompok pada pelaksanaannya. Pelajaran

berbasis proyek ini salah satu wahana yang memaksimalkan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran agar dapat meningkatkan motivasi belajar dan kinerja peserta didik. Adapun langkah-langkah dalam proses pembelajaran model PjBL (*Project Based Learning*) pada pembelajaran luring yaitu guru melakukan peninjauan terhadap target yang ingin dicapai, mengidentifikasi sumber daya yang perlu dimiliki dan diadakan agar tujuan baru yang ditetapkan dapat tercapai, guru dan siswa harus siap melakukan model PjBL (*Project Based Learning*) sebagaimana yang telah dirancang, menyusun langkah-langkah strategi dan operasional yang diperlukan dalam model PjBL (*Project Based Learning*) dan eksekusi langkah-langkah tersebut secara kreatif dan inovatif. Alat ukur atau pengumpulan data yang digunakan untuk mengetahui penerapan model PjBL (*Project Based Learning*) menggunakan lembar observasi dan angket.

## **2. Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah perolehan dari proses belajar siswa yang sesuai dengan tujuan pengajaran. Tujuan pengajaran menjadi hasil belajar potensial yang akan dicapai oleh anak melalui kegiatan belajar. Maka, hasil belajar dapat diartikan sebagai alat ukur penilaian akhir proses belajar siswa. Hasil belajar yang dimaksud meliputi hasil belajar pada penilaian ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotor. Berikut merupakan macam-macam dari ke 3 ranah:

- 1) Ranah kognitif yang akan diteliti meliputi: (C1) pengetahuan (*remembering*), (C2) memahami (*understanding*), (C3) menerapkan (*applying*), (C4) menganalisis (*analyzing*), (C5) mengevaluasi (*evaluating*), (C6) menciptakan (*creating*). Untuk mengetahui nilai kognitif siswa alat ukur yang digunakan, yaitu soal tes.
- 2) Ranah afektif yang akan diteliti berupa, penerimaan (*receiving/attending*), tanggapan (*responding*), penghargaan (*valuing*), pengorganisasian (*organization*), karakteristik (*characterization*). Pada ranah afektif peneliti menggunakan rubrik penilaian sebagai alat ukur.
- 3) Ranah psikomotor yang akan diteliti berupa, persepsi (*perception*), kesiapan (*set*), respon terpimpin (*guided response*), mekanisme (*mechanism*), penyesuaian (*adaptation*), penciptaan (*origination*). Sama seperti ranah afektif pada penilaian psikomotor peneliti juga menggunakan rubrik penilaian sebagai alat ukur.

### **3. Pembelajaran Luring**

Pembelajaran luring adalah aktifitas belajar yang dilakukan tanpa memanfaatkan akses internet, proses pembelajaran luring dapat dilakukan dengan memberikan tugas-tugas dengan menggunakan buku sebagai sumber belajar kepada siswa dan mengadakan tatap muka yang dilakukan menggunakan sesi pertemuan dan hanya dijadwalkan dalam seminggu 2 kali pertemuan saja. Pada masa covid-19 saat ini menuntut guru sebagai tenaga pendidik, tetap dituntut menjalankan pendidikan di sekolah, sehingga pembelajaran diharuskan tetap berlangsung agar pendidikan

terjamin. Agar pembelajaran tetap berjalan dengan lancar, lembaga pendidikan menerapkan berbagai proses pembelajaran salah satunya pembelajaran luring yang dapat diterapkan pada zona aman dan daerah tidak terdapat koneksi internet sehingga mengharuskan melaksanakan pembelajaran.

Bentuk pembelajaran luring dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti yaitu, dengan tatap muka secara terbatas dan melanjutkan pekerjaan proyek di rumah dengan monitoring guru. Pada pertemuan tatap muka di sekolah siswa juga menerapkan protokol kesehatan. Tatap muka yang dilakukan di sekolah peneliti memberikan soal *pretest*, menjelaskan model pembelajaran yang akan digunakan, memberi materi kepada siswa serta pengerjakan proyek secara berkelompok, dengan keterbatasan waktu yang di miliki, maka siswa melanjutkan pekerjaannya di rumah dengan di monitoring oleh guru serta pemberian nilai pada siswa.