

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Wabah Corona Virus Disease (Covid-19) yang melanda lebih dari 200 Negara di Dunia, telah memberikan tantangan tersendiri bagi lembaga pendidikan. Dampak dari belum meredanya wabah covid 19 ini pembelajaran masih akan terus dilakukan dari rumah masing-masing (*study from home*). Salah satu alternatif agar pembelajaran tetap berjalan yaitu dengan pembelajaran dalam jaringan secara online. Kondisi ini mengharuskan warganya untuk tetap, bekerja, beribadah dan belajar di rumah. Kondisi demikian menuntut lembaga pendidikan untuk melakukan inovasi dalam proses pembelajaran. Salah satu bentuk inovasi tersebut ialah dengan melakukan pembelajaran secara online atau daring (dalam jaringan). Akan tetapi, dalam pembelajaran daring ini tidak terlepas dari permasalahan yang menjadi hambatan dalam pelaksanaannya baik pada guru maupun siswa.

Situasi yang muncul akibat pandemi Covid-19 menuntut guru untuk menggunakan beberapa media yang dapat mendukung pembelajaran secara daring. El Azar (2020, h.2) mengatakan “saat kita para pendidik bergumul dengan cara-cara baru untuk berkomunikasi dengan siswa yang jauh dari ruang kelas”. Demikian juga Abidah (2020, h.2) menyatakan “berbagai aplikasi dengan beragam fitur dapat menjadi pilihan para guru dalam melaksanakan pembelajaran secara daring”.

Sesuai dengan anjuran pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) terkait kedaruratan Covid-19 ini tertuang dalam Surat Edaran Nomor 2 Tahun 2020 tentang Pencegahan dan Penanganannya di lingkungan Kemendikbud serta Surat Edaran Nomor 3 Tahun 2020 tentang Pencegahan Covid-19 pada Satuan Pendidikan. “Pemerintah mendorong para guru untuk tidak menyelesaikan semua materi dalam kurikulum. Yang paling penting adalah siswa masih terlibat dalam pembelajaran yang relevan seperti keterampilan hidup, kesehatan, dan empati”. Jadi, pada masa pandemi ini pembelajaran harus tetap dilaksanakan tujuannya agar proses belajar mengajar tetap berlangsung meskipun tidak menyelesaikan semua materi yang terdapat dalam kurikulum.

Surat edaran nomor 4 tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran Corona virus Disease 2019 (Covid-19) proses belajar dari rumah dilaksanakan dengan ketentuan sebagai berikut: a) Belajar dari rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa, tanpa terbebani tuntutan menuntaskan seluruh capaian kurikulum untuk kenaikan kelas maupun kelulusan; b) belajar dari rumah dapat difokuskan pada pendidikan kecakapan hidup antara lain mengenai pandemi ini, c) Aktivitas dan tugas pembelajaran belajar dari rumah dapat bervariasi antar siswa, sesuai minat dan kondisi masing-masing, termasuk mempertimbangkan akses/fasilitas belajar di rumah, (d) Bukti atau produk aktivitas belajar dari rumah diberi umpan balik yang bersifat kualitatif dan berguna dari guru, tanpa diharuskan memberi skor/nilai kuantitatif. Banyak manfaat yang di dapatkan ketika belajar daring/jarak jauh selama pandemi ini,

salah satunya kita bisa belajar kapan saja dan dimana saja yang akan memberikan kenyamanan bagi kita yang sedang belajar daring/jarak jauh.

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan menganjurkan seluruh kegiatan di institusi pendidikan dapat memberikan inovasi terbaru untuk membentuk proses pembelajaran yang sangat efektif. Hasil implikasi dari surat edaran Mendikbud model *project based learning* salah satu metode pembelajaran yang cocok dilakukan selama pandemi ini dengan tujuan siswa lebih efektif dalam mengerjakan proyek, eksperimen dan inovasi. Model *project based learning* merupakan pembelajaran yang berpusat pada proses, relatif berjangka waktu, berfokus pada masalah, unit pembelajaran bermakna dengan memadukan konsep-konsep dari sejumlah komponen pengetahuan, disiplin ilmu atau lapangan. pembelajaran online berbasis proyek menjadi salah satu solusi terhadap masalah yang dihadapi untuk menjawab permasalahan ini. “Model *project based learning* juga merupakan suatu model pembelajaran inovatif, menekankan pembelajaran kontekstual dengan penggunaan proyek. Proyek-proyek meletakkan siswa dalam sebuah peran aktif sebagai pemecah masalah, pengambil keputusan, dan pembuat dokumen” Susilowati (2013, h .5).

Model pembelajaran berbasis proyek adalah model pembelajaran yang dapat digunakan untuk menerapkan pengetahuan yang sudah dimiliki, melatih berbagai keterampilan berpikir, sikap, dan keterampilan konkret. Sedangkan pada permasalahan kompleks, diperlukan pembelajaran melalui investigasi, kolaborasi dan eksperimen dalam membuat suatu proyek, serta mengintegrasikan berbagai subjek (materi) dalam pembelajaran. Dengan menerapkan model pembelajaran

berbasis proyek diharapkan melatih kemandirian, kolaborasi dan eksperimen didalam diri siswa atau peserta didik. Pelaksanaan *project based learning* biasanya dilakukan secara berkelompok atau berkolaborasi antar siswa, namun di masa pandemi kolaborasi dapat dilakukan antara siswa dengan orang tua agar terjadi pelibatan antara guru, siswa dan orang tua. Kondisi pandemi covid-19 ini membuat guru dan siswa terpaksa melakukan pembelajaran jarak jauh yang berlaku untuk semua jenjang pendidikan.

Pembelajaran online berbasis proyek menjadi salah satu solusi terhadap masalah yang dihadapi untuk menjawab permasalahan ini. Noor, dkk. (2017, hal.2) mengungkapkan “bahwa pembelajaran e-learning dalam pembelajaran berbasis proyek secara signifikan efektif dalam pencapaian sikap spritual, sikap sosial, proyek, produk dan ketuntasan belajar peserta didik”. Pembelajaran online berbasis proyek dapat menjadi salah satu solusi dalam mengoptimalkan pembelajaran khususnya di tengah terjadinya pandemi Covid-19.

Model pembelajaran berbasis proyek menjadi alternatif model pembelajaran yang dapat diimplementasikan untuk membina kecakapan hidup peserta didik di sekolah khususnya pada pembelajaran yang berkaitan dengan sains. Sejalan dengan hasil penelitian Chasanah, dkk. (2016, hal.3) yang menemukan, pembelajaran dengan model PjBL efektif daripada model pembelajaran konvensional dalam meningkatkan hasil belajar berupa kemampuan berpikir kreatif dan keterampilan proses sains siswa. Karena menurut Handayani, L (2020, hal. 4) “siswa termotivasi melaksanakan kerja proyek yang dilakukan, yang dikerjakan tanpa adanya beban dan membuahkan hasil yang maksimal”. Akhirnya

dapat disimpulkan Project based learning mampu memberikan kontribusi dalam pengembangan kreativitas peserta didik, motivasi dan minat internal, tanggung jawab, keterampilan komunikasi dengan orang lain, keterampilan sosial, kerjasama, dan kemampuan pemecahan masalah. Selain itu, peserta didik yang terlibat dalam project based learning diberikan proyek autentik yang bertujuan untuk membantu peserta didik membuat konsep yang telah diajarkan dan bagaimana konsep-konsep ini berlaku untuk dunia nyata Shin (2018, hal.5).

Khususnya pada pembelajaran matematika di kelas sekolah dasar saat ini masih banyak peserta didik yang menganggap matematika pelajaran yang sulit. Pembelajaran matematika merupakan salah satu muatan dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar. Pembelajaran matematika di sekolah dasar tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi matematika saja, melainkan materi matematika diposisikan sebagai alat serta sarana bagi siswa dalam mencapai sebuah kompetensi.

Pembelajaran matematika pada dasarnya memiliki karakteristik yang abstrak, serta konsep dan prinsipnya yang berjenjang. Hal ini menyebabkan banyak siswa yang merasa kesulitan dalam belajar pembelajaran matematika. Keberhasilan pembelajaran matematika di sekolah dasar ditunjukkan oleh dikuasainya materi oleh siswa. Salah satu faktor keberhasilan dalam proses pembelajaran sehingga siswa mampu menguasai materi matematika dengan baik, yaitu kemampuan guru untuk merencanakan serta melaksanakan pembelajaran. Sebagaimana pendapat Auliya (2016, h.2) menyatakan “matematika dianggap sebagai pelajaran yang sulit karena karakteristik matematika yang bersifat abstrak,

logis, sistematis dan penuh dengan lambang serta rumus yang membingungkan". Kesulitan yang ada dalam mata pelajaran matematika menuntut kreativitas guru mata pelajaran matematika untuk mengembangkan pembelajarannya, baik dalam hal metode maupun media yang digunakan.

Kesulitan siswa dalam belajar matematika adalah kesulitan konsep, ada 3 hal yang menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam belajar matematika diantaranya adalah persepsi (perhitungan matematika), intervensi dan ektrafolasi pelaksanaan proses belajar mengajar akan sangat menentukan sejauh mana keberhasilan yang harus dicapai oleh suatu mata pelajaran matematika. Ketika belajar disekolah guru menyampaikan materi secara langsung dalam kelas, menjelaskan secara rinci materi dari awal sampai akhir, serta dapat memantau langsung tingkat keahaman siswa atas materi yang disampaikan. Khususnya pada pembelajaran matematika proses daring menjadi bumerang bagi guru dan siswa di sekolah dasar, karena dalam proses pembelajaran daring memerlukan beberapa alat komunikasi serta kemampuan dalam menggunakan alat tersebut.

Pembelajaran daring termasuk model pembelajaran yang berpusat pada siswa. Siswa dituntut mandiri dan bertanggung jawab terhadap proses pembelajarannya. Dengan demikian, jelas bahwa keaktifan siswa dalam belajar daring sangat menentukan hasil belajar yang mereka peroleh. Semakin ia aktif, semakin banyak pengetahuan atau kecakapan yang akan diperoleh. Biasanya media yang banyak digunakan dalam belajar daring adalah menggunakan media Smartphone berbasis Android, laptop ataupun komputer. Apabila siswa kurang paham terkadang guru mempersilahkan bertanya, namun pada saat pembelajaran

daring ini guru kesulitan dalam proses pemantauan perkembangan belajar siswa. Materi yang disampaikan pun kurang maksimal karena lewat via video, foto ataupun rangkuman tulisan, jadi akan berimbas kepada siswa yang akan sulit dalam memahami materi.

Pembelajaran dengan model *project based learning* dapat meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik di sekolah dasar, hal ini dikarenakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *project based learning* melatih Peserta didik untuk mengidentifikasi suatu permasalahan dan memecahkan masalah tersebut dengan membuat sebuah proyek Khasanah & Sarwi (2015, hal.3). Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar matematika melalui penerapan model pembelajaran *project based learning* pada peserta didik kelas V.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bidang studi kelas V SD Negeri 101767 Tembung Kecamatan Percut Sei Tuan pada bulan januari 2021 terdapat beberapa masalah yang dihadapi dalam melakukan proses belajar mengajar antara lain: (1) Dampak dari belum meredanya wabah covid-19 pembelajaran masih akan terus dilakukan dari rumah masing-masing (*study from home*). (2) Situasi yang muncul akibat pandemic covid-19 menuntut guru untuk menggunakan beberapa media yang dapat mendukung pembelajaran secara daring. (3) pencapaian nilai matematika sangat rendah selama pembelajaran daring pada semester yang lalu, sebanyak 80% siswa yang memperoleh nilai matematika dibawah KKM 75 dengan beberapa alasan yang dinyatakan yaitu tidak memahami

materi, sulit untuk mengerjakan tugas, bahkan ada yang sama sekali tidak mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang dan kondisi permasalahan diatas, untuk mengetahui kemampuan guru-guru dalam pelaksanaan pembelajaran matematika sehingga menganggap penting melakukan suatu penelitian dengan menyebar angket pelaksanaan pembelajaran matematika, peneliti mengangkat judul **“Analisis Kesulitan Pembelajaran Daring Matematika Dengan Model *Project Based Learning* Kelas V SD Negeri 101767 Tembung Kecamatan Percut Sei Tuan T.A 2020/2021”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yaitu:

1. Dampak dari belum meredanya wabah covid-19 khusus proses pembelajaran matematika pada materi pengolahan data masih akan terus dilakukan dari rumah masing-masing (study from home) dengan menggunakan handphone sebagai salah satu media .
2. Situasi yang muncul akibat pandemic covid-19 menuntut guru untuk menguasai beberapa media yang dapat mendukung pembelajaran secara daring.
3. Pembelajaran yang tepat pada masa pandemic covid-19 adalah suatu pembelajaran yang melakukan kolaborasi, inovasi, dan eksperimen pada pelajaran matematika khususnya pada materi pengolahan data.

4. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bidang studi kelas V SD Negeri 101767 Tembung Kecamatan Percut Sei Tuan pada bulan januari 2021 pencapaian nilai matematika masih rendah.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka perlu dilakukan batasan terhadap masalah yang menjadi ruang lingkup dalam penelitian ini. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini yaitu dibatasi pada “Analisis Kesulitan Pembelajaran Daring Matematika Dengan Model *Project Based Learning* Kelas V SD Negeri 101767 Tembung Kecamatan Percut Sei Tuan T.A 2020/2021”.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dijelaskan maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

“Bagaimana menganalisis kesulitan pembelajaran daring dengan model *project based learning* pada mata pelajaran matematika di V SD Negeri 101767 Tembung Kecamatan Percut Sei Tuan T.A 2020/2021?”

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disusun, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

Menganalisis kesulitan pembelajaran daring dengan model *project based learning* pada mata pelajaran matematika di V SD Negeri 101767 Tembung Kecamatan Percut Sei Tuan T.A 2020/2021.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diatas maka penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bersifat teoritis dan praktis.

a) Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan referensi bidang pendidikan sekolah dasar tentang kesulitan guru dan siswa dalam melaksanakan pembelajaran daring dengan model *project based learning* khususnya dalam mata pelajaran Matematika.

b) Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa

Membantu siswa dalam proses pembelajaran sebagai upaya memecahkan kesulitan dalam melaksanakan pembelajaran daring dengan model *project based learning* khususnya dalam mata pelajaran matematika.

2. Bagi guru

Sebagai bahan referensi, wacana, dan masukan bagi guru untuk meningkatkan pelaksanaan pembelajaran secara daring dengan model *project based learning* khususnya dalam mata pelajaran matematika.

3. Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini dapat menjadi masukan dalam meningkatkan sarana dan prasarana yang mendukung pelaksanaan pembelajaran secara daring dengan model *project based learning* khususnya dalam mata pelajaran matematika.

4. Bagi peneliti

Sebagai masukan kepada mahasiswa calon guru khususnya bagi peneliti dalam kemampuan dalam menguasai teknologi yang berkaitan dengan aplikasi pembelajaran daring dengan model *project based learning* khususnya dalam mata pelajaran matematika.

5. Bagi peneliti selanjutnya

Sebagai referensi dalam melakukan penelitian yang relevan dengan melakukan penelitian ini.