

Model *Project Based Learning* dalam Pembelajaran Daring di SMP Negeri 5 Wadaslintang

Fahrus Widodo¹, Sriyanto²

¹Guru SMP Negeri 5 Wadaslintang, Mahasiswa PIPS Universitas Muhammadiyah Purwokerto

²Dosen MPIPS, Universitas Muhammadiyah Purwokerto

ARTICLE INFO

Article history:

DOI:

[10.30595/pssh.v3i.320](https://doi.org/10.30595/pssh.v3i.320)

Submitted:

February 26, 2022

Accepted:

April 20, 2022

Published:

June 1, 2022

Keywords:

Project Based Learning

ABSTRACT

During the Covid-19 pandemic, the world of education developed and changed very fast and rapidly, so it needed to adjust and improve the quality of education itself. The online learning process in SMP Negeri 5 Wadaslintang included the use of media, methods, and learning models that are in accordance with current technological developments, one of which is the Project Based Learning model in social studies learning. The purpose of this study was to determine student participation and learning activities in online learning during the Covid-19 pandemic. The method used in this research is literature study. This method was chosen because of the short research time and to find references to theories that are relevant to the case or problem found. In online learning at SMP Negeri 5 Wadaslintang, the use of the Project Based Learning model in social studies subjects has increased student learning activities, although some of them have network problems and device limitations. The use of the Project-Based Learning model makes learning more conducive and fun. The use of the Project Based Learning learning model in social studies subjects can increase student learning activities, so that the learning process is more conducive and fun.

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



Corresponding Author:

Sriyanto

Dosen MPIPS,

Ketua Program Studi Magister Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial,
Universitas Negeri Purwokerto

Email: sriyanto1907@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Selama Pandemi Covid-19 dunia pendidikan mengalami perkembangan dan pembaruan yang sangat cepat dan pesat. Kebijakan social distancing dan physical distancing untuk meminimalisir penyebaran COVID-19 mendorong seluruh elemen pendidikan untuk mengaktifkan kelas meskipun sekolah diliburkan. Menutup sekolah merupakan langkah mitigasi yang paling efektif untuk meminimalisir penyebaran wabah pada anak-anak. Solusi yang diberikan adalah dengan menerapkan home learning dengan memanfaatkan berbagai fasilitas pendukung.

Selama pandemi COVID-19 belajar di rumah atau online menjadi solusi untuk melanjutkan sisa semester[1]. Pembelajaran online didefinisikan sebagai pengalaman transfer pengetahuan menggunakan video, audio, gambar, komunikasi teks, perangkat lunak dan dengan dukungan jaringan internet. Hal ini merupakan modifikasi transfer pengetahuan melalui forum website dan tren teknologi digital sebagai ciri revolusi industri 4.0 untuk mendukung pembelajaran di masa pandemi COVID-19. Penggabungan teknologi dan berbagai inovasi

menjadi keunggulan pembelajaran online. Selain itu, yang terpenting adalah kesiapan pendidik dan peserta didik untuk berinteraksi secara online.

Sarana pendukung pembelajaran daring / online yang digunakan untuk komunikasi dan diskusi pembelajaran antara lain Whatsapp Group, Telegram, Google Classroom, Microsoft 365 dan Zoom Meeting. Whatsapp Grup digunakan untuk mengirim pesan teks, gambar, video dan file pembelajaran ke semua anggota. Penggunaan Google Classroom juga digunakan pendidik dalam mengembangkan pembelajaran kreatif. [1]

Upaya yang harus dilakukan oleh guru untuk menghadapi perkembangan dan pembaharuan tersebut adalah guru dituntut untuk mengembangkan dirinya dalam upaya meningkatkan kompetensinya, baik kompetensi pedagogik, personal maupun sosial. Salah satunya adalah dengan melakukan inovasi dalam pembelajaran. Inovasi pembelajaran adalah pemanfaatan hal-hal baru dalam proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru untuk meningkatkan kualitas belajar peserta didik. Inovasi dapat dilakukan dalam aspek media, metode, bahan ajar, sumber belajar, atau model dan pendekatan dalam pembelajaran. Banyak hal yang bisa dilakukan dengan inovasi pembelajaran. Guru harus mampu beradaptasi dengan kemajuan teknologi dengan memanfaatkan teknologi ini untuk mengembangkan gaya mengajarnya.

Model Pembelajaran Project Based Learning mewajibkan siswa untuk belajar dan menghasilkan sebuah karya, oleh karena itu model ini dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, meningkatkan kecakapan siswa dalam pemecahan masalah dan meningkatkan kerjasama siswa dalam kerja kelompok [2]. Model Langkah-Langkah Pembelajaran Berbasis Proyek meliputi : (1) pertanyaan dasar, yaitu pemberian rangsangan pembelajaran dalam bentuk pertanyaan kepada siswa sehingga timbul rasa ingin tahu untuk melakukan penyelidikan; (2) mendesain perencanaan proyek, yaitu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi masalah dan merumuskannya dalam bentuk hipotesis dan rencana kerja proyek; (3) menyusun jadwal, yaitu menentukan waktu kerja proyek; (4) monitoring siswa, yaitu tindakan pemantauan untuk mengurangi resiko kesalahan proyek; (5) menguji hasil, yaitu membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang ditetapkan; (6) menarik kesimpulan (generalization) yaitu proses penarikan kesimpulan dari hal-hal yang dilakukan. [3]

Karakteristik pembelajaran Project Based Learning (PjBL) adalah mengembangkan keterampilan berpikir yang memungkinkan mereka memiliki kreativitas, keterampilan, dan mendorong mereka untuk bekerja sama (Indriyani & Wrahatno, 2019). Keunggulan model Project Based Learning adalah: 1) memberikan kesempatan belajar kepada siswa untuk berkembang sesuai dengan kondisi dunia nyata; 2) melibatkan siswa untuk belajar mengumpulkan informasi dan menerapkan pengetahuan tersebut untuk memecahkan masalah dunia nyata; dan 3) membuat suasana menjadi menyenangkan. Sedangkan kelemahan model pembelajaran Project Based Learning adalah 1) membutuhkan guru yang terampil dan mau belajar; 2) membutuhkan fasilitas, peralatan, dan bahan yang memadai; 3) kesulitan melibatkan seluruh siswa dalam kerja kelompok [4].

Inovasi pembelajaran yang dilakukan peneliti di SMP Negeri 5 Wadaslintang Kabupaten Wonosobo adalah melakukan terobosan atau inovasi dalam pembelajaran. Inovasi yang dilakukan adalah penggunaan media, metode, dan model pembelajaran yang sesuai perkembangan teknologi saat ini. Peneliti yang merupakan Guru IPS di Sekolah tersebut juga ikut terlibat dalam proses pembelajaran Daring/Online selama masa Pandemi Covid-19 melakukan metode Pembelajaran Jarak jauh dengan mencoba salah satu model Project Based Learning dalam pembelajaran yang terbukti sangat mendukung selama pembelajaran tersebut. Tujuan penggunaan model pembelajaran tersebut agar dalam proses kegiatan belajar mengajar sehari-hari, guru selalu menemukan permasalahan dan mampu mencari solusi dari permasalahan tersebut melalui inovasi pembelajaran, agar dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kondusif, aktif, dan kreatif sehingga dapat menumbuhkan motivasi dalam diri siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Dalam hal tersebut siswa mendapatkan pengalaman belajar yang maksimal dan berkualitas.

Hal tersebut mendorong penulis untuk melakukan penelitian di sekolah dengan judul “Model Project Based Learning dalam Pembelajaran Daring di SMP Negeri 5 Wadaslintang”.

2. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode studi literatur. Metode ini dipilih karena singkatnya waktu penelitian dan Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi literatur. Metode ini dipilih karena singkatnya waktu penelitian dan untuk mencari referensi atas landasan teori yang relevan dengan kasus atau permasalahan yang ditemukan. Referensi tersebut bisa dicari dari buku, jurnal, artikel laporan penelitian, dan situs-situs online di internet. Output yang dihasilkan dari studi literatur ialah terkoleksinya referensi yang relevan dengan rumusan masalah. Studi kepustakaan dilakukan oleh setiap peneliti dengan tujuan utama yaitu mencari dasar pijakan / fondasi untuk memperoleh dan membangun landasan teori, kerangka berpikir, dan menentukandugaan sementara atau disebut juga dengan hipotesis penelitian. Sehingga para peneliti dapat menggolongkan, mengalokasikan mengorganisasikan, dan menggunakan variasi pustaka dalam bidangnya. Dengan melakukan studi kepustakaan, para peneliti mempunyai pendalaman yang lebih luas dan mendalam terhadap masalah yang hendak diteliti.

Data yang digunakan berasal dari textbook, journal, artikel ilmiah, literature review yang berisikan tentang konsep yang diteliti. Selain dari hal tersebut diatas, data yang digunakan juga berasal dari observasi langsung yang diambil dari Pengalaman Pembelajaran di kelas, saat Pembelajaran Jarak Jauh pada masa Pandemi Covid 19.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Seorang guru perlu berinovasi dalam pembelajaran. Dengan inovasi pembelajaran, pembelajaran akan lebih bermakna. Seorang guru harus memiliki kemauan dan kemampuan untuk menciptakan inovasi dalam pembelajaran. Ini akan sangat bermanfaat bagi siswa dan bagi guru itu sendiri. Guru akan menjadi lebih paham dan memiliki wawasan yang luas tentang metode pembelajaran baru, teknik mengajar, pendekatan kepada siswa, dll yang pada akhirnya akan meningkatkan kompetensi guru untuk menjadi guru yang berkualitas.

Seperti halnya di SMP Negeri 5 Wadaslintang, Kabupaten Wonosobo, para guru juga selalu berusaha mengembangkan diri dalam memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran. Inovasi pembelajaran sering dilakukan untuk membuat suasana belajar lebih bermakna dan menyenangkan bagi siswa. Misalnya, ketika ada kompetisi inovasi pembelajaran, kepala sekolah mendorong guru untuk melakukan inovasi pembelajaran terutama dalam menghadapi masalah proses pengajaran selama masa Pandemi Covid-19. Guru diharapkan meningkatkan diri dengan cara diikuti dalam pelatihan pembelajaran seperti pelatihan Microsoft 365, pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi dan media interaktif lainnya. Guru juga sering diikuti dalam seminar-seminar pendidikan dengan tujuan untuk mendapatkan ilmu yang berkaitan dengan profesinya dan untuk meningkatkan kualitas dirinya, dalam melaksanakan inovasi pembelajaran selama Pembelajaran Jarak Jauh.

Seperti halnya penulis juga ikut melaksanakan peningkatan diri dan pelatihan-pelatihan tersebut. Dalam praktik pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) pembelajaran IPS selaku pelajaran yang penulis ampu, menggunakan berbagai macam cara dan upaya yang dilakukan dalam proses pembelajaran, juga menggunakan berbagai model pembelajaran yang dilakukan, salah satunya penggunaan model pembelajaran Project Based Learning sebagai cara pemberian tugas proyek yang harus dilakukan dengan tujuan agar suasana pembelajaran kondusif dan menyenangkan, agar materi tetap tersampaikan. Upaya penulis menggunakan berbagai media pembelajaran antara lain : penggunaan Whatsapp Group, Google Classroom, mencoba penggunaan Zoom meeting, namun berbagai kendala ditemui dalam pelaksanaan pembelajaran tersebut antara lain; 1). Penggunaan Whatsapp Group dan Google Classroom tidak efektif, dikarenakan sebagian sebagian siswa mengalami kendala jaringan dan keterbatasan perangkat yang digunakan; 2). Mengalami kejenuhan selama mengikuti pembelajaran dialami oleh sebagian siswa terutama siswa putra yang cenderung sering mengabaikan tugas-tugas yang diberikan guru; 3) Keterbatasan perangkat yang digunakan karena sebagian siswa belum mempunyai handphone, artinya masih menggunakan milik orang tuanya; 4) Kendala jaringan, terutama pada penggunaan media yang berbentuk video dan link pembelajaran yang harus terhubung dengan internet, dan aplikasi yang berat seperti Google Classroom dan zoom meeting.

Solusi yang diberikan penulis dalam pembelajaran IPS di SMP Negeri 5 wadaslintang, adalah penggunaan Whatsapp Group sebagai sarana komunikasi dan pemberian tugas. Dan untuk mengusir kebosanan penulis menggunakan berbagai model pembelajaran salah satunya adalah model pembelajaran Project Based Learning untuk kompetensi tertentu. Adapun yang penulis lakukan dalam pelaksanaan model pembelajaran berbasis proyek atau Project Based Learning mengacu pada 6 (enam) tahapan / sintaks pembelajaran berbasis proyek yakni :

(1) Penentuan Proyek (pertanyaan dasar), yaitu pemberian rangsangan pembelajaran dalam bentuk pertanyaan kepada siswa sehingga timbul rasa ingin tahu untuk melakukan penyelidikan; pada langkah pertama Penulis menyampaikan tema / materi yang belum dipelajari oleh siswa, dalam hal ini penulis menyampaikan istilah materi dengan masalah dan harus dipecahkan, siswa dalam kegiatan tersebut dibagi kedalam kelompok-kelompok kecil dan memilih salah satu tema atau masalah yang harus dipecahkan.

(2) Penyusunan Proyek (mendesain perencanaan proyek), yaitu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi masalah dan merumuskannya dalam bentuk hipotesis dan rencana kerja proyek; pada langkah kedua setelah masing-masing kelompok sudah mendapatkan tema atau masalah yang harus mereka pecahkan, Penulis mengarahkan untuk mengidentifikasi masalah dan menyusun rencana pemecahannya.

(3) Pembuatan Jadwal (menyusun jadwal), yaitu menentukan waktu kerja proyek; pada langkah berikutnya bersamaan dengan proses pengidentifikasian dan penentuan langkah-langkah yang harus dikerjakan dalam pemecahan masalah, penulis menyampaikan setiap langkah yang akan dikerjakan harus disertai target waktu, artinya masing-masing kelompok harus menuliskan langkah yang akan dikerjakan dan menuliskan kapan akan diselesaikan dalam bentuk tabel jadwal penyelesaian proyek dan selanjutnya jadwal yang tersusun harus disampaikan kepada penulis melalui Group whatshap dalam jangka waktu tertentu.

(4) Penyelesaian Proyek (monitoring siswa), yaitu tindakan pemantauan untuk mengurangi resiko kesalahan proyek; pada tahapan ini penulis memantau jadwal yang diberikan masing-masing kelompok, dan

memantau perkembangan yang dikerjakan kelompok tersebut. Selain itu juga membantu memberikan solusi pemecahan masalah yang belum terpecahkan oleh masing-masing kelompok melalui Whatsapp Group maupun jaringan Whatsapp Pribadi (WAPri).

(5) **Penyampaian Hasil** (menguji hasil), yaitu membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang ditetapkan; Setelah waktu pembimbingan dan penyelesaian proyek, masing-masing kelompok diharapkan untuk membuat laporan hasil proyek dalam berbagai bentuk pilihan / bebas seperti catatan, resume, rangkuman, power point, dan lain-lain. Dengan catatan yang bisa dilaksanakan oleh masing-masing kelompok dengan mudah, dan hasilnya bisa disampaikan ke Whatsapp Group, dan bisa dipelajari oleh kelompok lain, kemudian masing-masing siswa bisa mengajukan pertanyaan, menanggapi, memberi masukan, mengomentari hasil dari masing-masing kelompok melalui Group Whatsapp tersebut.

(6) **Evaluasi Proses dan Hasil Kegiatan** atau menarik kesimpulan (generalization) yaitu proses penarikan kesimpulan dari hal-hal yang dilakukan. Dalam tahap ini penulis mengamati tanggapan, pertanyaan, jawaban, komentar yang terjadi di Group Whatsapp tersebut, dan mengevaluasi dengan cara memberi masukan dan meluruskan jawaban siswa, serta memberikan evaluasi dalam bentuk emotikon maupun sticker nilai 100 () bagi jawaban, komentar dan tanggapan yang baik dan benar.

Proses pembelajaran selama Pandemi Covid-19 dimulai pada akhir bulan maret 2020 dan sampai sekarang proses pembelajaran masih menggunakan pola blended antara Pembelajaran Tatap Muka Terbatas (PTMT) 50% dan sebagian tugas-tugas menggunakan media Daring Group Whatsapp kelas. Penulis masih berupaya untuk menghadapi kemungkinan perubahan-perubahan yang akan terjadi dalam proses, model, metode pembelajaran yang diberlakukan [5]. Dan tentunya penulis selalu berusaha untuk menyesuaikan dengan perubahan tersebut, dengan cara belajar dan mengikuti perkembangan teknologi semampunya dalam rangka meningkatkan kualitas diri sebagai agen perubahan dalam bidang pendidikan dan pengajaran.

4. SIMPULAN

Berdasarkan pada hasil analisis data dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut : Pembelajaran jarak jauh di SMP Negeri 5 Wadaslintang Kabupaten Wonosobo moda Daring / Online, Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dengan menggunakan model pembelajaran Project Based Learning di masa Pandemi Covid-19, menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan, kondusif, aktif, dan kreatif sehingga dapat menumbuhkan motivasi dalam diri siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran, walaupun sebagian mengalami kendala jaringan dan keterbatasan perangkat, namun memberikan warna dan pengalaman tersendiri bagi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] L. D. Herliandry, N. Nurhasanah, M. E. Suban, and H. Kuswanto, "Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19," *JTP - J. Teknol. Pendidik.*, vol. 22, no. 1, pp. 65–70, Apr. 2020, doi: 10.21009/JTP.V22I1.15286.
- [2] O. A. Saputro and T. S. Rayahu, "Perbedaan Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl) Dan Problem Based Learning (Pbl) Berbantuan Media Monopoli," *J. Imiah Pendidik. dan Pembelajaran*, vol. 4, no. 1, pp. 185–193, 2020.
- [3] S. Devi, B. Ismanto, F. K.-J. R. T. dan, and undefined 2019, "Peningkatan kemandirian dan hasil belajar tematik melalui project based learning," *journal.rekarta.co.id*, Accessed: Feb. 26, 2022. [Online]. Available: <http://journal.rekarta.co.id/index.php/jartika/article/view/267>.
- [4] N. W. Sunita, E. Mahendra, and E. Lesdyantari, "Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Minat Belajar Dan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik," *Widyadari*, vol. 20, no. 1, pp. 127–145, 2019.
- [5] Mujeed, S., et. al., (2021), *Technowomen: Women's Autonomy and Its Impact on Environmental Quality, Sustainability*, 13 (4), 2021, <https://doi.org/10.3390/su13041611>