

**Project Based Learning Menghadapi Learning Loss Muatan IPS  
di SD IT Bina Insani Panggang Tahun Pelajaran 2021-2022****Sri Yatun<sup>1</sup>, Gunawan Sridiyatmiko<sup>2</sup>**<sup>1,2</sup>Pendidikan IPS, Pascasarjana Universitas PGRI Yogyakarta**ARTICLE INFO****Article history:**

DOI:

[10.30595/pssh.v3i.352](https://doi.org/10.30595/pssh.v3i.352)

Submitted:

February 25, 2022

Accepted:

April 20, 2022

Published:

June 1, 2022

**Keywords:***Project based learning,  
learning loss, IPS conten***ABSTRACT**

*The Covid-19 pandemic has had a tremendous impact on the education sector. Changes in curriculum policies and teacher work systems lead to changes in the process of teaching and learning activities. Before the pandemic, teaching and learning activities took place face-to-face/offline at schools, while during the pandemic teaching and learning activities took place online/online and face-to-face meetings were limited. Changes in the learning system have a very significant impact. Students who are accustomed to participating in face-to-face learning activities will require a process of adapting, especially students who do not yet have infrastructure that supports the online learning process, such as cellphones, quotas and signals. The obstacles faced during the pandemic can result in learning loss or learning loss for students. SD IT Bina Insani Panggang is trying to deal with learning loss in learning social studies content with Project Based Learning. This research is a qualitative research. Research place at SD IT Bina Insani Panggang Gunungkidul. The research subjects were students of class I-VI SD IT Bina Insani Panggang. The results of the research are in the form of information about the implementation of Project Based Learning facing Learning Loss in learning social studies content at SD IT Bina Insani Panggang for the academic year 2021-2022.*

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

**Corresponding Author:****Gunawan Sridiyatmiko**

Program Studi Pendidikan IPS,

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Yogyakarta

Jl.PGRI I SonosewuNo. 117 .Yogyakarta-55182 Telp. (0274) 418077

Email: [gunawan@upy.ac.id](mailto:gunawan@upy.ac.id)**1. PENDAHULUAN**

Pandemi Covid-19 membawa dampak yang luar biasa di sektor Pendidikan. Perubahan kebijakan kurikulum dan system kerja guru memunculkan perubahan proses kegiatan belajar mengajar. Sebelum pandemic kegiatan belajar mengajar berlangsung secara tatap muka/*off line* di sekolah, Proses kegiatan belajar mengajar berlangsung secara tatap muka yaitu peserta didik bertemu langsung dengan guru dalam satu ruang, dapat berinteraksi, berkomunikasi secara langsung tanpa perantara jaringan internet.

Pada masa pandemic kegiatan belajar mengajar berlangsung secara daring/*on line* dan pertemuan tatap muka terbatas. Kegiatan belajar mengajar secara daring/*on line* dilakukan secara tidak langsung. Pembelajaran daring terjadi ketika Guru dan peserta didik bertemu secara maya melalui perantara jaringan internet dengan bantuan alat komunikasi diantaranya hp dan laptop. Pembelajaran online menggunakan aplikasi-aplikasi pembelajaran, misalnya google classroom, whatsapp, youtube.

Pembelajaran tatap muka terbatas yaitu adanya pertemuan tatap muka secara langsung antara guru dan peserta didik dengan waktu dan ruang yang terbatas, waktu pembelajaran dipersingkat, sebelum pandemic pertemuan 35 menit/jpl, tetapi ketika pandemi 25-30 menit/jpl. Ruang pertemuan/ kelas pun diatur sedemikian rupa sehingga memenuhi standard prokes, yaitu jarak antara tempat duduk peserta didik 1-1,5 m, membiasakan memakai masker, mencuci tangan.

Berdasarkan observasi dan wawancara penulis dengan para guru dan peserta didik di SD IT Bina Insani Panggang pada bulan Februari 2022 terlihat bahwa di SD IT Bina Insani Panggang terjadi perubahan system pembelajaran yang berdampak signifikan. Peserta didik yang terbiasa mengikuti kegiatan pembelajaran secara tatap muka akan memerlukan proses dalam beradaptasi, terutama peserta didik yang belum mempunyai sarana prasarana yang mendukung proses pembelajaran secara daring, seperti hp, kuota dan sinyal. Kendala-kendala dalam pembelajaran di masa pandemic Covid-19 cukup beragam, diantaranya:

a. Menurunnya motivasi belajar

Menurunnya motivasi belajar karena rendahnya motivasi dan bimbingan yang terfokus dari guru dan orang tua. Biasanya guru memperhatikan mereka secara langsung di kelas, tingkat keinginan belajar mereka relative lebih terjaga. Tetapi saat tidak ada guru, kesadaran belajar ini pun menurun. Ketika di rumah orang tua sudah disibukkan dengan kegiatan yang lain sehingga tidak bias focus dengan anaknya.

b. Munculnya kesenjangan

Munculnya kesenjangan disebabkan oleh perbedaan yang signifikan antara siswa dengan latar belakang belajar yang baik dengan fasilitas penuh dari orang tua, dan siswa yang kurang bersemangat dalam belajar. Kurangnya motivasi dan bimbingan dari guru, orang tua, kurangnya soal evaluasi dan drill soal- soal[1].

Kendala jika tidak segera teatasi dapat menimbulkan *learning loss* yaitu situasi dimana peserta didik kehilangan pengetahuan dan keterampilan baik umum atau khusus atau kemunduran secara akademis, yang terjadi karena kesenjangan yang berkepanjangan atau ketidakberlangsungannya proses pendidikan. Oleh karena itu butuh sebuah upaya untuk menghadapi *learning loss*. Salah satu upaya untuk menghadapi *learning loss* adalah penerapan model pembelajaran yang tepat dan efektif untuk mengakomodir kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga proses pembelajaran berjalan secara efektif, efisien dan bias mencapai target pembelajaran secara maksimal. Model pembelajaran yang cukup efektif dan efisien adalah *Project Based Learning*[2]. Penulis tertarik untuk mengangkat permasalahan dalam artikel ini yang berkaitan dengan masalah model pembelajaran. Tujuan dari penulisan artikel ini adalah untuk mengetahui penerapan *Project Based Learning* dalam menghadapi *Learning Loss* muatan IPS di SD IT Bina Insani Panggang Tahun Pelajaran 2021/2022.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pola keruangan berdasarkan strategi pembelajaran yang digunakan oleh mahasiswa dalam kegiatan PPL II selama masa pandemic Covid-19. Sehingga dapat diketahui karakteristik strategi pembelajaran yang mudah diaplikasikan oleh mahasiswa dalam masa pandemi Covid-19 dan tanggapan dari sekolah mitra yang menjadi fasilitator penerapan strategi pembelajaran tersebut.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dalam setting alamiah yang menggunakan analisis yang mendalam. Penelitian kualitatif adalah sebuah pendekatan penelitian yang diselenggarakan dalam setting alamiah, memerankan peneliti sebagai instrument pengumpul data, menggunakan analisis induktif, dan berfokus pada makna menurut prespektif partisipan[3]. Penelitian ini dilakukan di SD IT Bina Insani panggang. Waktu penelitian adalah bulan Februari tahun 2022. Sumber data penelitian adalah para guru dan para peserta didik kelas I-VI SD IT Bina Insani Panggang. Teknik pengumpulan data dengan observasi, wawancara dan dokumentasi.

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini terbagi dalam dua sumber data, sumber data primer (sumber data utama) adalah diperoleh langsung dari sumbernya yakni, peserta didik, kelas I- VI, para guru sebagai pendamping.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

SD IT Bina Insani Panggang merupakan salah satu sekolah swasta yang berbasis Islam. Yayasan Bumi Sejati Gunungkidul yang menaungi SD IT Bina Insani Panggang Lokasinya terletak di Jurug, Giriwungu, Panggang, di jl.Panggang-Wonosari. Letaknya cukup strategis karena dekat dengan balai kelurahan Giriwungu, kantor kecamatan Panggang, SD IT Bina Insani Panggang juga berdekatan dengan destinasi wisata Gunungkidul yang sedang viral Heha Ocean View, dan Teras Kaca,.

Pandemi covid-19 belum usai. Di masa liburan semester 1 tahun pelajaran 2021-2022 anggota keluarga SD IT Bina Insani Panggang yaitu 1 Guru dan 1 Tenaga kependidikan dinyatakan positif 2019-nCov berdasarkan laporan hasil laboratorium Covid-19 no.SR.01.02/1/59398/2021 dan no.SR.01.02/1/59399 yang

diperiksa oleh Laboratorium Balai Besar Teknik Kesehatan Lingkungan dan Pengendalian Penyakit (BBTKLPP) Yogyakarta tanggal 25 Desember 2021.

Kondisi ini berawal dari salah satu anggota keluarga guru kami yang sakit dan akan melakukan pemeriksaan kesehatan di salah satu Rumah Sakit Yogyakarta. Ketika akan melakukan pemeriksaan di lakukan swab terlebih dahulu dan ternyata hasil tes swabnya positive covid-19. Atas permintaan keluarga dan izin dokter maka pasien diizinkan pulang . Berita positif 2019-nCov tersebut sampai di satgas covid-19 kecamatan setempat, maka pihak Puskesmas Panggang 1 melakukan tracing ke anggota keluarga lainnya, termasuk salah satu Guru dan tenaga kependidikan kami yang menjadi bagian keluarga juga dinyatakan positive covid-19.

Domisili guru dan tenaga kependidikan kami yang positif virus Covid-19 satu RT dengan lokasi SD IT Bina Insani Panggang. Oleh karena itu, untuk pecan pertama di semester II Tahun Pelajaran 2021/2022 SD IT Bina Insani Panggang melaksanakan system pembelajaran secara daring/ online. Pembelajaran daring dilakukan dalam upaya untuk mencegah penyebaran virus covid-19.

Aplikasi pembelajaran daring di SD IT Bina Insani menggunakan aplikasi pembelajaran classroom, whats app, youtube. Google form. Pembelajaran daring di SD IT Bina Insani Panggang berjalan menyesuaikan kondisi peserta didik. Jika di kelas sebagian besar peserta didik belum mempunyai HP sendiri dan terkendala sinyal maka pembelajaran daring menggunakan aplikasi whatsapp, karena aplikasi ini lebih kondusif, fleksibel sesuai dengan kondisi peserta didik. Jika sebagian besar peserta didik di kelas tersebut mempunyai sarana hp atau laptop dan jaringan di rumah masing-masing peserta didik cukup stabil maka pembelajaran daring dilakukan dengan google classroom. Google classroom diterapkan di kelas VI, untuk kelas selain kelas VI masih banyak yang menggunakan whatsapp.

Bedasarkan hasil pendataan kepemilikan Laptop, hp peserta didik SD IT bina Insani Panggang maka diperoleh data sebagai berikut:

Tabel.1.  
Kondisi Jaringan Internet dan Kepemilikan Perangkat Pembelajaran Peserta Didik  
SD IT Bina Insani Panggang Tahun Pelajaran 2021/2022

Kelas	Jumlah	Jaringan		Perangkat		Status kepemilikan
		Kuat	Lemah	Hp	Laptop	
1	16	14	2	16	11	dibawa orang tua
2	15	11	4	15	6	dibawa orang tua
3	25	20	5	25	18	dibawa orang tua
4	18	16	2	18	14	dibawa orang tua
5	8	7	1	8	6	dibawa orang tua
6	13	12	1	13	8	Dibawa peserta didik
Jumlah	95	80	15	95	63	

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat belum semua peserta didik berada di kawasan lingkungan yang jaringan internetnya kuat. Peserta didik yang berada di kawasan lingkungan jaringan kuat sekitar 89 %, masih ada sekitar 11% peserta didik yang berada di kawasan lingkungan jaringan lemah atau labil. Sedangkan untuk kepemilikan perangkat yang mendukung pembelajaran online yaitu HP dan laptop, dari tabel di atas menunjukkan bahwa semua peserta didik 100% sudah mempunyai HP meskipun dari hasil wawancara peneliti dengan peserta didik hp tersebut statusnya 86% milik orang tua, di bawa orang tua ketika bekerja, dan 14% hp di genggam anak, tidak dibawa ketika orang tua bekerja. Ada 66 % peserta didik yang mempunyai laptop dan milik orang tua. Kondisi jaringan internet dan kepemilikan perangkat komunikasi (Hp, laptop) peserta didik menjadi salah satu bahan pertimbangan para pendidik untuk mendesain sebuah pembelajaran ketika belajar daring.

Berdasarkan Surat Edaran Dinas Pendidikan Gunungkidul No.443/0627/UM Tentang Pengaturan Pembelajaran Tatap Muka Terbatas (PTMT) Semester II Tahun Pelajaran 2021/2022 dalam rangka mengantisipasi penyebaran Corona Virus Disease 2019 (Covid-19) pada satuan Pendidikan di lingkungan Dinas Pendidikan Kabupaten Gunungkidul maka SD IT Bina Insani Panggang melakukan pembelajaran secara off line atau tatap muka terbatas. Para pendidik di SD IT Bina Insani Panggang berusaha mendesain pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. ketika PTMT di masa pandemi covid-19.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terkait implementasi pembelajaran di masa pandemi, 67% para pendidik SD IT Bina Insani Panggang masih mengalami kendala untuk mencapai tujuan pembelajaran, Salah satu kendalanya adalah kurang maksimalnya para peserta didik dalam memahami materi-materi pembelajaran, masih adanya peserta didik yang jarang mengumpulkan tugas-tugas pembelajaran ketika daring maupun offline.

Kurang fahamnya peserta didik terhadap materi pembelajaran juga terjadi dalam materi pembelajaran di muatan IPS. Ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran IPS masih rendah. Penyebab rendahnya daya minat peserta didik terhadap pembelajaran muatan IPS karena karakteristik dari pembelajaran muatan IPS cenderung hafalan, bagi peserta didik yang kurang suka dengan hafalan materi IPS merupakan materi yang sulit dan kurang nyaman dalam mengikuti proses pembelajaran kendala-kendala dalam proses pembelajaran di masa pandemic jika tidak segera teratasi dapat menyebabkan learning loss.

The Education and Development Forum (2020) mengartikan bahwa *learning loss* adalah situasi dimana peserta didik kehilangan pengetahuan dan keterampilan baik umum atau khusus atau kemunduran secara akademis, yang terjadi karena kesenjangan yang berkepanjangan atau ketidakberlangsungannya proses pendidikan.

Indra (Jan, 2021) menjelaskan, jika menggunakan definisi yang dipakai di luar negeri, *learning loss* diartikan sebagai fenomena yang terjadi pada anak-anak dari golongan ekonomi menengah kebawah yang memang tidak punya kemampuan untuk menggunakan dan mengakses gawai dan internet untuk belajar.

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud), Nadim Makarim, (Jakarta, CNN Indonesia, Januari 2021) mendorong pemerintah daerah segera membuka pembelajaran tatap muka di sekolah. Nadim khawatir terjadi *learning loss* pada peserta didik. *Learning loss* adalah fenomena dimana sebuah generasi kehilangan kesempatan menambah ilmu karena ada penundaan proses belajar mengajar.

Menurut Nadim, untuk saat ini memang susah untuk menghindari adanya learning loss. Karenanya, Kemendikbud mengencarkan penerapan PJJ selama para murid harus belajar di rumah. Pemerintah mulai melonggarkan kebijakan itu pada 1 Januari 2021. Pihak sekolah dan pemerintah daerah diperbolehkan menggelar proses belajar mengajar secara tatap muka dengan sejumlah pembatasan. Mendikbud-Ristek Nadim Makarim menyatakan pembelajaran tatap muka di sekolah tidak bias ditunda lagi demi menyelamatkan pembelajaran dan kesehatan mental murid. Saat ini, sebanyak 25 persen sekolah sudah membuka sekolah tatap muka[4].

Tujuan Pendidikan IPS di sekolah dasar yaitu membina peserta didik menjadi warga negara yang baik, yang memiliki pengetahuan, keterampilan dan kepedulian social yang berguan bagi dirinya sendiri, bagi masyarakat dan negara. Lalu untuk merealisasikan tujuan tersebut maka proses pembelajaran IPS tidak hanya menekankan pada aspek pengetahuan (kognisi), dan keterampilan (psikomotor) saja, melainkan meliputi juga aspek akhlak (afektif) dalam menghayati serta menyadari kehidupan yang penuh masalah, tantangan, hambatan dan persaingan[5].

SD IT Bina Insani Panggang mempunyai visi yaitu terwujudnya peserta didik yang berakhlak mulia, cerdas, dan tanggap terhadap perkembangan dan kondisi masyarakat. Sedangkan Misi SD IT Bina Insani Panggang yaitu:

- a. Optimalisasi pembiasaan kegiatan keimanan dan ketakwaan, berbudaya dan agamis
- b. Optimalisasi potensi di bidang IPTEK
- c. Optimalisasi pendekatan PAIKEM
- d. Keunggulan akademik dan non akademik kepada seluruh warga sekolah
- e. Membangun citra sekolah sebagai mitra terpercaya di masyarakat.

Berdasarkan tujuan Pendidikan IPS di SD serta Visi Misi SD IT Bina Insani Panggang tahun pelajaran 2021-2022 maka ada sebuah upaya untuk proses pembelajaran IPS di SD IT Bina Insani Panggang yaitu dengan mengadakan program kegiatan yang mampu mengakomodir tujuan Pendidikan IPS serta visi misi SD IT Bina Insani Panggang. Program kegiatan tersebut diantaranya yaitu cooking day, market day. Kegiatan cooking day dan market day merupakan kegiatan rutin yang diprogramkan setiap tahun. Kegiatan tersebut dianggap mampu mengakomodir tujuan Pendidikan IPS serta visi misi SD IT Bina Insani Panggang karena kegiatan ini melibatkan semua peserta didik dari kelas 1-6, melibatkan guru dan orang tua/ wali peserta didik.

Muatan pelajaran IPS di SD IT Bina Insani Panggang mengacu panduan kurikulum yang dikeluarkan Balitbang Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI yang tertuang dalam kurikulum SD IT Bina Insani Panggang Tahun Pelajaran 2021/2022. Kompetensi Inti (KI) dan KD (Kompetensi Dasar) muatan IPS pada masa pandemic Covid-19 disusun menyesuaikan kondisi pada masa Pandemi. KI dan KD mengalami penyederhanaan atau pengurangan komponendari KI KD sebelumnya. Kemendikbud pangkas 70% materi pelajaran selama kurikulum darurat [6]

Tabel II.  
KI KD Muatan IPS SD pada Kurikulum Darurat[7]

Kelas IV	
KOMPETENSI INTI3 (PENGETAHUAN)	KOMPETENSI INTI4 (KETERAMPILAN)
3. Memahami pengetahuan factual dengan cara mengamati dan menanya	4. Menyajikan pengetahuan factual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam

berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.	gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.
<b>KOMPETENSI DASAR</b>	<b>KOMPETENSI DASAR</b>
3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.	4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.
3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.	4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.
3.3 Mengidentifikasi kerajaan Hindu dan/atau Buddha dan/atau Islam di lingkungan daerah setempat, serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat kini	4.3 Menyajikan hasil identifikasi kerajaan Hindu dan/atau Buddha dan/atau Islam di lingkungan daerah setempat, serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat kini
<b>KELAS V</b>	
<b>KOMPETENSI INTI3 (PENGETAHUAN)</b>	<b>KOMPETENSI INTI4 (KETERAMPILAN)</b>
3. Memahami pengetahuan factual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.	4. Menyajikan pengetahuan factual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.
<b>KOMPETENSIDASAR</b>	<b>KOMPETENSIDASAR</b>
3.1 Mengidentifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/maritime dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi, serta transportasi.	4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi, serta transportasi.
3.2 Menganalisis bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia.	4.2 Menyajikan hasil analisis tentang interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia.
3.3 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	4.3 Menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.

<b>KELAS VI</b>
-----------------

KOMPETENSI INTI 3 (PENGETAHUAN)	KOMPETENSI INTI 4 (KETERAMPILAN)
3. Memahami pengetahuan factual dan konseptual dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan di tempat bermain.	4. Menyajikan pengetahuan factual dan konseptual dalam bahasa yang jelas, sistematis logis, dan kritis; dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.
KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.1 Mengidentifikasi karakteristik geografis dan kehidupan social budaya, ekonomi, politik di wilayah ASEAN.	4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik geografis dan kehidupan social budaya, ekonomi, dan politik di wilayah ASEAN.
3.2 Menganalisis perubahan social budaya dalam rangka modernisasi bangsa Indonesia.	4.2 Menyajikan hasil analisis mengenai perubahan social budaya dalam rangka modernisasi bangsa Indonesia.
3.3 Menganalisis posisi dan peran Indonesia dalam kerja sama di bidang ekonomi, politik, sosial, budaya, teknologi, dan pendidikan dalam lingkup ASEAN.	4.3 Menyajikan hasil analisis tentang posisi dan peran Indonesia dalam kerjasama di bidang ekonomi, politik, sosial, budaya, teknologi, dan pendidikan dalam lingkup ASEAN.
3.4 Memahami makna proklamasi kemerdekaan, upaya mempertahankan kemerdekaan, dan upaya mengembangkan kehidupan kebangsaan yang sejahtera.	4.4 Menyajikan laporan tentang makna proklamasi kemerdekaan, upaya mempertahankan kemerdekaan, dan upaya mengembangkan kehidupan kebangsaan yang sejahtera

Kepala Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) Totok Suprayitno mengatakan penyederhanaan kurikulum darurat dilakukan dengan pemangkasan jumlah kompetensi dasar dan kompetensi inti tiap mata pelajaran. "Jumlah cakupan yang dihilangkan sampai 70% . Ja dijauh dari yang aslinya. Dari sisi itu Insya Allah dari guru merasa lebih ringan," kata Totok melalui konferensi video (CNN Indonesia, Senin, 10/8/2020, 19:06). Kata dia, kurikulum darurat, materi yang wajib disampaikan pada proses belajar hanya yang penting dan esensial. Hal ini dilakukan untuk meringankan beban mengajar di tengah pandemi. Totok mengatakan kurikulum darurat ini tidak wajib digunakan semua guru. Jika tidak merasa sesuai, guru bias menggunakan kurikulum normal atau modifikasi mandiri dari kurikulum normal dalam hal ini ia tak mau memberi restriksi ketat kepada guru. Belajar dari pengalaman lalu, ia mengatakan dalam proses belajar guru harus diberikan kreatifitas.

Kreatifitas guru dalam menyampaikan sebuah materi pembelajaran sangat dibutuhkan, apalagi dalam menghadapi masa pandemi Covid-19. Masa pandemic menuntut kreatifitas guru untuk menerobos keterbatasan waktu, tempat dan materi pembelajaran yang harusnya disampaikan ke peserta didik. Para guru SD IT Bina

Insani Panggang berusaha menyusun program kegiatan materi muatan IPS dengan semenarik mungkin sehingga para peserta didik antusias, tertarik, senang, berkesan dan mampu memahami materi pembelajaran dengan baik sesuai tujuan pembelajaran. Adapun kegiatan yang di programkan sekolah untuk menunjang muatan materi IPS diantaranya program *cooking day* (hari memasak) dan *market day* (hari pasar). Dua kegiatan tersebut selalu ditunggu-tunggu dan diminati oleh para peserta didik di SD IT Bina Insani. Hal itu dibuktikan dengan antusias dan semangat dari para peserta didik untuk berpartisipasi dalam mengikuti kegiatan tersebut.

Kegiatan *cooking day* dan *market day* merupakan kegiatan yang menggunakan model pembelajaran berbasis proyek/ project based learning. Model pembelajaran berbasis proyek atau *Project Based Learning* yang disebutkan oleh Mendikbud adalah salah satu model pembelajaran yang membuat siswa aktif dan mandiri dalam pembelajaran. 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 di dalam diri peserta didik.

*Project Based Learning* adalah salah satu model pembelajaran konstruktif yang berpotensi memberdayakan kemampuan kognisi tingkat tinggi. Dalam artikelnya, Irham Ramadhani dan Motlan mengutip pernyataan dari Mansoor dan Moss (1997) yang berpendapat bahwa *Project Based Learning* adalah pendekatan kolaboratif untuk belajar dan mengajar yang menempatkan peserta didik dalam situasi dimana mereka menggunakan bahasa otentik untuk mencapai tujuan tertentu. Sebagai bagian dari proses, siswa merencanakan proyek, bekerja dalam tugas yang kompleks, dan menilai kinerja dan kemajuan mereka. Sebuah proyek dirancang di sekitar isu-isu, pertanyaan atau kebutuhan yang diidentifikasi oleh peserta didik. Sebagai model pembelajaran, pembelajaran berbasis proyek mempunyai langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Menyiapkan pertanyaan atau penugasan proyek. Tahap ini sebagai langkah awal agar siswa mengamati lebih dalam terhadap pertanyaan yang muncul dari fenomena yang ada.
- b. Mendesain perencanaan proyek. Sebagai langkah nyata menjawab pertanyaan yang ada, disusunlah suatu perencanaan proyek bias melalui percobaan.
- c. Menyusun jadwal sebagai langkah nyata dari sebuah proyek. Penjadwalan sangat penting agar proyek yang dikerjakan sesuai dengan waktu yang tersedia dan sesuai dengan target.
- d. Memonitor kegiatan dan perkembangan proyek. Guru melakukan monitoring terhadap pelaksanaan dan perkembangan proyek. Siswa mengevaluasi proyek yang sedang dikerjakan.
- e. Menguji hasil. Fakta dan data percobaan atau penelitian dihubungkan dengan berbagai data lain dari berbagai sumber.
- f. Mengevaluasi kegiatan/pengalaman. Tahap ini dilakukan untuk mengevaluasi kegiatan sebagai acuan perbaikan untuk tugas proyek pada mata pelajaran yang sama atau mata pelajaran lain.

Pembelajaran di masa covid-19 ini tentunya membutuhkan penyesuaian dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek, karena pemberlakuan SEMendikbud no 4 tahun 2020 yang membuat guru dan peserta didik tidak bias langsung bertemu untuk melakukan proses pembelajaran. Pelaksanaan *project based learning* biasanya dilakukan secara berkelompok atau berkolaborasi antar siswa, namun di masa pandemic kolaborasi dapat dilakukan antara siswa dengan orang tua agar terjadi pelibatan antara guru, siswa dan orang tua. Kondisi pandemic covid19 ini membuat guru dan siswa terpaksa melakukan pembelajaran jarak jauh yang berlaku untuk semua jenjang pendidikan. Pembelajaran jarak jauh ini dilakukan dengan memperhatikan beberapa prinsip utama yaitu

- a. Mengedepankan keselamatan dan kesehatan lahir batin seluruh warga sekolah dalam pelaksanaan belajar dari rumah
- b. Belajar dari rumah memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa, tanpa terbebani pencapaian ketuntasan kurikulum
- c. Mengedepankan pola interaksi dan atau komunikasi yang positif antara pendidik dengan siswa dan orang tua
- d. Materi pada belajar dari rumah selain yang ada dalam kurikulum dapat berupa pendidikan kecakapan hidup tentang Covid-19, pendidikan karakter sesuai dengan jenjang pendidikan
- e. Aktivitas dan penugasan selama belajar dari rumah tidak menjadi beban baru sehingga dapat bervariasi antar sekolah, antar daerah dengan mempertimbangkan kesenjangan akses dalam pelaksanaan

Langkah-langkah pembelajaran berbasis proyek dilakukan bersama guru, siswa dan orang tua sebagai satu tim. Karena menempatkan posisi orang tua sebagai bagian dari tim maka di awal kegiatan guru perlu

melakukan beberapa langkah berikut untuk menyamakan persepsi dan memperlancar kegiatan pembelajaran berbasis proyek:

1. Menjelaskan tujuan kegiatan pembelajaran berbasis proyek dan peran orang tua dalam pembelajaran tersebut hal ini perlu dilakukan untuk meyakinkan orang tua bahwa mereka tidak diharapkan menjadi guru karena tidak semua orang tua bias mendampingi full, sebagian orang tua masih harus pergi bekerja dan melakukan pekerjaan dari rumah. Beritahu tahu orang tua bahwa guru tetap akan membantu proyek yang dikerjakan siswa.
2. Menjelaskan manfaat melakukan pembelajaran berbasis proyek. Proyek adalah cara yang bagus untuk membuat anak terlibat dalam pembelajaran otentik dan membangun keterampilan yang bermanfaat. Guru juga dapat menunjukkan bahwa proyek merupakan peluang yang baik bagi keluarga untuk melakukan berbagai hal bersama dan sebaliknya proyek juga dapat membuat anak mandiri.
3. Menjelaskan cara mendukung anak-anak mereka yaitu dengan memberikan pemahaman kepada orang tua bahwa setiap anak mempunyai gaya yang berbeda dalam belajar, beberapa tips bias diberikan untuk mempermudah orang tua dalam mendampingi anaknya.

Seperti model pembelajaran lainnya maka model pembelajaran berbasis proyek juga melakukan serangkaian penilaian terhadap proses dan hasil akhir pembelajaran siswa. Penilaian dilakukan pada proyek yang membutuhkan pemantauan atau monitoring yang ketat membutuhkan penilaian autentik yang mengedepankan penilaian proses namun tidak pula mengabaikan penilaian akhir. Penilaian autentik yang dilakukan adalah penilaian portofolio. Portofolio dapat didefinisikan sebagai kumpulan karya siswa yang disusun secara sistematis dengan terorganisir sebagai hasil dari usaha pembelajaran yang telah dilakukannya dalam kurun waktu tertentu. Dari hasil karya tersebut guru dapat melihat bagaimana perkembangan kemampuan siswa baik dalam aspek pengetahuan, sikap maupun keterampilan sebagai bahan penilaian. Penilaian proyek dapat digunakan untuk mengetahui pemahaman, kemampuan mengaplikasikan, kemampuan penyelidikan dan kemampuan siswa memberikan informasi tentang sesuatu yang menjadi penyelidikannya pada materi tertentu secara jelas. Pada penilaian proyek ada 3 (tiga) hal yang perlu dipertimbangkan yaitu:

- a. Kemampuan pengelolaan yaitu kemampuan siswa dalam memilih topic apabila belum ditentukan oleh guru, mencari informasi dan mengelola waktu pengumpulan data serta penulisan laporan,
- b. Relevansi yaitu kesesuaian dengan mata pelajaran dengan mempertimbangkan tahap pengetahuan, pemahaman dan keterampilan dalam pembelajaran)
- c. Keasliannya itu proyek yang dilakukan siswa harus merupakan hasil karyanya, dengan mempertimbangkan kontribusi guru berupa petunjuk dan dukungan terhadap proyek siswa.

Penilaian proyek dilakukan mulai dari perencanaan, proses pengerjaan, sampai hasil akhir proyek. Untuk itu, pendidik perlu menetapkan hal-hal atau tahapan yang perlu dinilai, seperti penyusunan disain, pengumpulan data, analisis data, dan penyiapan laporan baik tertulis maupun presentasi.

#### 4. SIMPULAN

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa *project based learning* merupakan suatu model pembelajaran yang sesuai untuk digunakan pada kegiatan belajar baik di rumah maupun di sekolah. *Project based learning* mengajak siswa untuk berkolaborasi, mandiri dan bereksplorasi, Penilaian yang digunakanpun sesuai dengan surat edaran mendikbud no 4 tahun 2020 yaitu penilaian berbasis portofolio dengan menyesuaikan kondisi siswa (kesenjangan akses). Proses pembelajaran dilakukan dengan mengedepankan pola interaksi dan atau komunikasi yang positif antara pendidik dengan siswa dan orang tua karena itu perlu memilih media yang tepat dalam pembelajaran dan penilaian. *Project based learning* membuat siswa berkembang karena ketika siswa belajar dengan caranya sendiri, mereka mengembangkan kemampuan untuk memfokuskan diri dan merenung. Bekerja dengan cara mereka sendiri juga memberi siswa kesempatan untuk memikul tanggung jawab pribadi atas apa yang mereka pelajari. Tidak salah Menteri Pendidikan Nadiem Makarim memilih *project based learning* sebagai model pembelajaran di masa pandemic covid- 19 karena sudah saatnya murid, guru dan orang tua berinovasi dengan melakukan banyak tanya, banyak coba, dan banyak karya untuk mencegah terjadinya learning loss pada pembelajaran terutama pembelajaran muatan IPS di SD.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] PratiwiWahyuDewi, "Dinamika Learning loss Guru dan Orang Tua," *Article History*, Vo.2.No.1.2021, hlm.147-153..
- [2] AjatSudradjat dan IkaBudiarti. 'Peningkatan Hasil Belajar IPS melalui Model Project Based Learning Kelas IV SD IT Al Kawaakib Jakarta Barat. Wasis: *Jurnal Ilmiah Pendidikan*. Vol 1. Nomor 2. November 2020. hlm.104-109

- 
- [3] Adhi Kusumastuti dan Ahmad Mustamil Khoiron. "Metode Penelitian Kualitatif". Penerbit: Lembaga Pendidikan Sukarno Pressindo.Semarang.2019
- [4] Sudre, C.H., Li, W., Vercauteren, T., Ourselin,S.,& Cardoso,M.J.(2017). Generaliseddiceoverlap as a deep learning loss function for highly unbalanced segmentations. InDeep learning in medical image analysis and multimodallearning for clinical decision support(pp. 240-248). Springer,Cham. <https://www.merdeka.com/peristiwa/mendikbud-ristek-25-persen-sekolah-sudahmelaksanakan-belajar-tatap-muka.html>
- [5] Sardjjo dan Ischak."Pendidikan IPS di SD". Penerbit:UniversitasTerbuka,Tangerang Selatan. CetakanIII.September 2018.
- [6] Tim Pengembang Kurikulum."Kurikulum SD IT Bina Insani Panggang Tahun Pelajaran 2021/2022Gunungkidul"
- [7] <http://litbang.kemdikbud.go.id/kurikulum>