

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Pembelajaran jarak jauh (*Online*)**

##### **1. Konsep Pembelajaran jarak jauh (*Online*)**

Menurut Ibrahim (2015: 8) bahwa dalam sejarahnya *virtual learning* lebih dikenal dengan pembelajaran jarak jauh (*distance education*) dan telah lama dikenal manusia sejak tahun 1870-an. Sistem pendidikan jarak jauh muncul pada mulanya *korespondensi*, dengan obyek sasaran utamanya orang dewasa. Dulunya proses pembelajaran tersebut menggunakan bahan cetak atau tertulis, dan distribusikan melalui jasa pos. Dan selanjutnya pembelajaran jarak jauh meningkat menggunakan media *elektronik* seperti radio dan televisi dan di tahun 1990 telah mengenal *multimedia*. Dan hingga pada akhirnya pembelajaran jarak jauh untuk anak didik di jaman serba *Online* dan *internet* hingga saat ini lebih dikenal dengan adanya perkembangan *virtual learning* di sekolah karena jauh lebih *efektif* dan *efisien*.

Pendidikan jarak jauh (PJJ) adalah mengajarkan peserta didik belajar terpisah dari pendidik dan pembelajarannya menggunakan sumber belajar *internet* dan *online* sesuai teknologi informasi dan komunikasi dan dengan bantuan media yang canggih. hal ini sesuai dengan isi UU nomor 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 15 yang isinya “Pendidikan jarak jauh adalah pendidikan yang peserta didiknya terpisah dari pendidik dan pembelajarannya menggunakan berbagai sumber belajar melalui teknologi komunikasi, informasi dan media lain.” Dalam hal ini menurut Keegan yang dijelaskan

Warsito (2017:4) menyatakan bahwa, ada beberapa karakteristik pendidikan jarak jauh antara lain:

- a. Adanya keterpisahan pembelajaran yang mendekati unsur permanen antara tenaga pengajar dari peserta didik selama program pendidikan berlangsung.
- b. Adanya keterpisahan antara seseorang peserta didik dengan peserta didik lainnya selama program pendidikan.
- c. Adanya suatu institusi yang mengelola program pendidikannya.
- d. Pemanfaatan sarana komunikasi yang baik *mekanis* sebagai bahan belajar.
- e. Penyediaan sarana komunikasi dua arah sehingga peserta didik dapat mengambil *inisiatif* dialog dan mencari dan mengolah manfaatnya.

Berdasarkan teori terkait pembelajaran jarak jauh di atas, peneliti merujuk pada teori milik Noer mengenai Indikator dan sub indikator pembelajaran disajikan yang disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 1**  
**Indikator Dan Sub Indikator Pembelajaran**

INDIKATOR	SUB INDIKATOR
<b>Perencanaan</b>	Deskripsi materi bahan ajar yang telah disediakan
	Metode pembelajaran yang kan diajarkan
	Alat atau media pembelajaran yang dapat mempermudah kinerja pembelajaran
	Perencanaan kegiatan pembelajaran
	Anggaran kebutuhan kuota belajar selama pembelajaran dimasa pandemi covid-19

<b>Pelaksanaan</b>	
a. Pembukaan	Mengkondisikan siswa untuk belajar (berorientasi pada PBKB)
	Ketepatan apersepsi
	Kejelasan pemberian motivasi
	Menjelaskan tujuan
b. Kegiatan Inti	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran
	Mengakomodasi keterlibatan siswa
	Mengakomodasi upaya pencapaian dampak pengiring (keterampilan sosial)
	Mengarahkan kegunaan materi, media, alat dan bahan yang diberikan
	Menggunakan Pendekatan Saintifik
c. Penutup	Kegiatan refleksi
	Melibatkan siswa dalam menyimpulkan pembelajaran
	Kegiatan penilaian terhadap kinerja
	Memberi tugas
	Mengkondisikan siswa untuk pertemuan berikutnya
<b>Evaluasi</b>	Sistem pemberian Evaluasi

Sumber : Sri Hastuti Noer (2018: 77).

## 2. Ciri-ciri Pembelajaran jarak jauh (*Online*)

Menurut Dogmen dalam Rozi dkk (2015: 482) bahwa ciri-ciri pembelajaran jarak jauh adalah adanya organisasi yang mengatur cara belajar mandiri, materi pembelajaran disampaikan melalui media, dan tidak ada kontak langsung antara pengajar dengan pembelajar. Sedangkan menurut Fundell (2011: 34) bahwa sistem pembelajaran utama bertumpu pada belajar

mandiri, dengan atau tanpa bantuan dari tutor serta dapat memanfaatkan berbagai sumber belajar. Menggunakan media pembelajaran, baik cetak, non cetak, dan berbagai teknologi komunikasi (*internet, telpon, fax, handphone*, dsb). Siswa dapat belajar kapan saja, dimana saja, dengan kecepatan belajar yang dapat diatur sendiri.

Menurut Munawarah (2015: 173) bahwa pembelajaran jarak jauh memungkinkan pembelajar untuk memperoleh pendidikan pada semua jenis, jalur, dan jenjang secara mandiri dengan menggunakan berbagai sumber belajar dengan program pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik, kebutuhan, dan kondisinya. Pembelajaran jarak jauh menyediakan berbagai pola dan program pembelajaran jarak jauh untuk melayani kebutuhan masyarakat dan mengembangkan dan mendorong terjadinya inovasi berbagai proses pembelajaran dengan berbagai sumber belajar. Pembelajaran jarak jauh diharapkan dapat mengatasi masalah kesenjangan pemerataan kesempatan, peningkatan mutu, *relevansi*, dan *efisiensi* dalam bidang pendidikan yang disebabkan oleh berbagai hambatan seperti jarak, tempat, dan waktu.

Dengan demikian, penyelenggaraan pembelajaran jarak jauh harus sesuai dengan karakteristik pembelajar, tujuan pembelajaran dan proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran jarak jauh adalah untuk memberikan kesempatan pendidikan kepada warga masyarakat yang tidak dapat mengikuti pembelajaran *konvensional* secara tatap muka.

### 3. Kelebihan dan kelemahan pembelajaran jarak jauh (*Online*)

#### a. Kelebihan penerapan pembelajaran jarak jauh (*Online*):

Menurut Munawarah (2015: 174) bahwa kelebihan penerapan pembelajaran jarak jauh (*Online*) sebagai berikut:

##### 1) Dapat diakses dengan mudah

Cukup menggunakan *smartphone* atau perangkat teknologi lain seperti laptop yang terhubung dengan *internet* Anda sudah bisa mengakses materi yang ingin dipelajari. Dengan menerapkan pembelajaran jarak jauh (*Online*) dapat melakukan kegiatan pembelajaran di mana saja, kapan saja.

##### 2) Biaya lebih terjangkau

Ingin menambah ilmu pengetahuan tanpa kendala keuangan. Dengan bermodalkan paket data *internet* dapat mengakses berbagai materi pembelajaran tanpa khawatir ketinggalan pelajaran apabila tidak hadir.

##### 3) Waktu belajar *fleksibel*

Biasanya kebanyakan orang yang ingin belajar lagi tidak memiliki waktu yang cukup. Salah satu alasannya mungkin karena waktu Anda sudah digunakan untuk bekerja. Waktu untuk belajar bisa dilakukan kapan saja tanpa terikat dengan jam belajar.

##### 4) Wawasan yang luas pembelajaran jarak jauh (*Online*) akan menemukan banyak hal yang semula belum diketahui. Hal ini disebabkan beberapa materi pelajaran yang tersedia pada pembelajaran jarak jauh (*Online*) belum tersedia dalam media cetak seperti buku yang sering digunakan dalam metode *konvensional*.

Berbeda dengan pembelajaran melalui tatap muka yang dilakukan dengan membaca buku.

**b. Kekurangan penerapan *e-learning*:**

Menurut Munawarah (2015: 175) bahwa kekurangan penerapan pembelajaran jarak jauh (*Online*) sebagai berikut:

1) Keterbatasan *akses internet*

Salah satu kekurangan pembelajaran jarak jauh (*Online*) adalah terbatasnya *akses internet*. Jika berada di daerah yang tidak mendapatkan jangkauan *internet* stabil, maka akan sulit untuk mengakses layanan pembelajaran jarak jauh (*Online*). Selain itu, harga pemakaian data *internet* juga masih dirasa cukup mahal untuk beberapa kalangan masyarakat. Hal ini menyebabkan kemampuan untuk memanfaatkan pembelajaran jarak jauh (*Online*) masih dianggap sebagai suatu keistimewaan.

2) Berkurangnya interaksi dengan pengajar

Beberapa metode pembelajaran jarak jauh (*Online*) bersifat satu arah. Hal tersebut menyebabkan interaksi pengajar dan siswa menjadi berkurang sehingga akan sulit untuk mendapatkan penjelasan lebih lanjut mengenai materi yang sukar dipahami.

3) Pemahaman terhadap materi

Materi yang diajarkan dalam pembelajaran jarak jauh (*Online*) direspon berdasarkan tingkat pemahaman yang berbeda-beda, tergantung kepada kemampuan si pengguna.

Beberapa orang mungkin dapat menangkap materi dengan lebih cepat hanya dengan membaca, namun ada juga yang membutuhkan membutuhkan waktu lebih lama sampai benar-benar paham. Bahkan ada juga yang membutuhkan penjelasan dari orang lain agar dapat memahami materi yang dipelajari.

#### 4) Minimnya Pengawasan dalam Belajar

Kurangnya pengawasan dalam melakukan pembelajaran secara daring membuat pengguna pembelajaran jarak jauh (*Online*) kadang kehilangan fokus. Dengan adanya kemudahan *akses*, beberapa pengguna cenderung menunda-nunda waktu belajar. Perlu kesadaran diri sendiri agar proses belajar dengan metode daring menjadi terarah dan mencapai tujuan.

#### **4. Faktor Pembelajaran jarak jauh (*Online*)**

Menurut Volery dan Lord (2000: 1) bahwa pendidikan/pembelajaran secara daring telah menciptakan *euforia* yang begitu luar biasa, dimana sebelumnya pembelajaran hanya mengandalkan tatap muka dan masih terbatas oleh jarak dan waktu dan sekarang mulai bertransformasi menjadi daring, dimana kendala tersebut sudah tidak akan terjadi lagi. *Ekspansi* yang cepat dari *Internet* sebagai *platform* penyampaian kursus yang potensial, dikombinasikan dengan meningkatnya minat dalam pembelajaran seumur hidup dan terbatasnya anggaran, telah menciptakan *insentif* yang *signifikan* bagi universitas untuk mengembangkan program *online*. Teknologi saat ini telah tersedia dan *relatif* mudah digunakan, universitas-universitas yang

tidak belum siap dengan hal tersebut maka akan tertinggal dalam perlombaan untuk globalisasi dan perkembangan teknologi.

Untuk menjadikan pembelajaran daring berjalan sukses maka kuncinya adalah efektivitas, berdasarkan studi yang dilakukan sebelumnya menunjukkan bahwa terdapat 3 hal yang dapat memberikan efek terkait pembelajaran secara daring yaitu:

a. Teknologi

Secara khusus pengaturan jaringan harus memungkinkan untuk terjadinya pertukaran *sinkronisasi* dan *asinkronisasi*; siswa harus memiliki *akses* yang mudah (misalnya melalui *akses* jarak jauh); dan jaringan seharusnya membutuhkan waktu minimal untuk pertukaran dokumen.

b. Karakteristik pengajar

Pengajar memainkan peran sentral dalam efektivitas pembelajaran secara daring, bukan sebuah teknologi yang penting tetapi penerapan instruksional teknologi dari pengajar yang menentukan efek pada pembelajaran, siswa yang hadir dalam kelas dengan instruktur yang memiliki sifat positif terhadap pendistribusian suatu pembelajaran dan memahami akan sebuah teknologi akan cenderung menghasilkan suatu pembelajaran yang lebih positif. Dalam lingkungan belajar *konvensional* siswa cenderung terisolasi karena mereka tidak memiliki lingkungan khusus untuk berinteraksi dengan pengajar.

c. Karakteristik siswa

Siswa yang tidak memiliki keterampilan dasar dan disiplin diri yang tinggi dapat melakukan pembelajaran yang lebih baik dengan metode yang disampaikan secara *konvensional*, sedangkan siswa yang cerdas serta memiliki disiplin serta kepercayaan diri yang tinggi akan mampu untuk melakukan pembelajaran dengan metode daring.

## **B. Modul**

### **1. Pengertian Modul**

Menurut Prastowo (2012: 106) bahwa modul merupakan bahan ajar yang disusun secara sistematis dengan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik, sesuai usia dan tingkat pengetahuan mereka agar mereka dapat belajar secara mandiri dengan bimbingan minimal dari pendidik. Penggunaan modul dalam pembelajaran bertujuan agar peserta didik dapat belajar mandiri tanpa atau dengan minimal dari guru. Di dalam pembelajaran, guru hanya sebagai *fasilitator*. Pandangan serupa juga dikemukakan oleh Sukiman (2011: 131) bahwa modul adalah bagian kesatuan belajar yang terencana yang dirancang untuk membantu peserta didik secara individual dalam mencapai tujuan belajarnya. Peserta didik yang memiliki kecepatan tinggi dalam belajar akan lebih cepat menguasai materi. Sementara itu, peserta didik yang memiliki kecepatan rendah dalam belajar bisa belajar lagi dengan mengulangi bagian-bagian yang belum dipahami sampai paham. Menurut Susilana dan Riyana (2008: 14) modul merupakan suatu paket program yang disusun dan didesain sedemikian rupa untuk kepentingan

belajar peserta didik. Pendekatan dalam pembelajaran modul menggunakan pengalaman peserta didik .

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas terdapat hal-hal penting dalam mendefinisikan modul yaitu bahan belajar mandiri, membantu peserta didik menguasai tujuan belajarnya, dan paket program yang disusun dan didesain sedemikian rupa untuk kepentingan belajar peserta didik . Jadi dapat disimpulkan bahwa modul merupakan paket program yang disusun dan didesain sedemikian rupa sebagai bahan belajar mandiri untuk membantu peserta didik menguasai tujuan belajarnya. Oleh karena itu, peserta didik dapat belajar sesuai dengan kecepatannya masing-masing.

## **2. Karakteristik modul**

Modul yang dikembangkan harus memiliki karakteristik yang diperlukan sebagai modul agar mampu menghasilkan modul yang mampu meningkatkan motivasi penggunaannya. Menurut Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan (2008: 4-7), modul yang akan dikembangkan harus memperhatikan lima karakteristik sebuah modul yaitu *self instruction, self contained, stand alone, adaptif, dan userfriendly*.

a. *Self Instruction*, peserta didik dimungkinkan belajar secara mandiri dan tidak tergantung pada pihak lain. *Self Intruction* dapat terpenuhi jika modul tersebut: memuat tujuan pembelajaran yang jelas; materi pembelajaran dikemas dalam unit-unit kegiatan yang kecil/spesifik; ketersediaan contoh dan *ilustrasi* yang mendukung kejelasan pemaparan materi pembelajaran; terdapat soal-soal latihan, tugas dan sejenisnya;

*kontekstual*; bahasanya sederhana dan *komunikatif*; adanya rangkuman materi pembelajaran; adanya *instrumen* penilaian mandiri (*self assessment*); adanya umpan balik atas penilaian peserta didik ; dan adanya informasi tentang rujukan.

- b. *Self Contained*, seluruh materi pembelajaran yang dibutuhkan termuat dalam modul tersebut. Karakteristik ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mempelajari materi pembelajaran secara tuntas.
- c. *Stand Alone*, modul yang dikembangkan tidak tergantung pada bahan ajar lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar lain. Peserta didik tidak perlu bahan ajar lain untuk mempelajari atau mengerjakan tugas pada modul tersebut.
- d. *Adaptif*, modul tersebut dapat menyesuaikan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, *fleksibel/luwes* digunakan diberbagai perangkat keras (*hardware*). Modul yang *adaptif* adalah jika modul tersebut dapat digunakan sampai kurun waktu tertentu.
- e. *User Friendly* (bersahabat/akrab), modul memiliki *instruksi* dan paparan informasi bersifat sederhana, mudah dimengerti, serta menggunakan istilah yang umum digunakan. Penggunaan bahasa sederhana dan penggunaan istilah yang umum digunakan merupakan salah satu bentuk *user friendly*.

### **3. Sistematika Modul**

Menurut Sungkono (2003) ada delapan komponen utama yang perlu terdapat dalam modul yaitu tinjauan mata pelajaran, pendahuluan, kegiatan

belajar, latihan, rambu-rambu jawaban latihan, rangkuman, *tes formatif*, dan kunci jawaban *tes formatif*.

a. Tinjauan Mata Pelajaran

Tinjauan mata pelajaran berupa paparan umum mengenai keseluruhan pokok-pokok isi mata pelajaran yang mencakup deskripsi mata pelajaran, kegunaan mata pelajaran, kompetensi dasar, bahan pendukung lainnya (kaset, kit, dll), petunjuk belajar.

b. Pendahuluan

Pendahuluan dalam modul merupakan pembukaan pembelajaran suatu modul yang berisi: (a) Deskripsi singkat isi modul (b) Indikator yang ingin dicapai (c) Memuat pengetahuan dan keterampilan yang sebelumnya sudah diperoleh. (d) *Relevansi*, yang terdiri atas: (1) Urutan kegiatan belajar logis (2) Petunjuk belajar.

c. Kegiatan Belajar

Kegiatan belajar memuat materi yang harus dikuasai peserta didik. Bagian ini terbagi menjadi beberapa sub bagian yang disebut kegiatan belajar. Di dalam kegiatan belajar tersebut berisi uraian, contoh, latihan, rambu-rambu jawaban latihan, rangkuman, *tes formatif*, kunci jawaban *tes formatif* dan tindak lanjut.

Direktorat tenaga kependidikan (2008: 21-26) menjelaskan struktur penulisan suatu modul sering dibagi menjadi tiga bagian yaitu bagian pembuka, bagian isi, dan bagian penutup.

1) Bagian pembuka

Bagian pembuka meliputi: (a) Judul modul menarik dan memberi gambaran tentang materi yang dibahas dan mengambarkan isi materi, (b) Daftar isi menyajikan topik-topik yang akan dibahas, (c) Peta informasi berupa kaitan antara topik-topik yang dibahas, (d) Daftar tujuan kompetensi, dan (e) Tes awal.

2) Bagian inti

Bagian inti meliputi: (a) Pendahuluan/tinjauan umum materi, (b) Hubungan dengan materi atau pelajaran yang lain, (c) Uraian materi merupakan penjelasan secara terperinci tentang materi pembelajaran yang disampaikan dalam modul. Apabila materi yang akan dituangkan cukup luas, maka dapat dikembangkan ke dalam beberapa Kegiatan Belajar (KB). Setiap KB memuat uraian materi, penugasan, dan rangkuman. Adapun sistematikanya misalnya sebagai berikut. (1) Kegiatan belajar 1 meliputi: (a) Tujuan kompetensi, (b) Uraian materi, (c) *Tes formatif*, (d) Tugas, dan (e) Rangkuman. (2) Kegiatan Belajar 2 meliputi: (a) Tujuan kompetensi, (b) Uraian materi, (c) *Tes formatif*, (d) Tugas, (e) Rangkuman dst.

3) Bagian Penutup:

Bagian Penutup meliputi: (a) *Glossary* atau daftar isitilah *Glossary* berisikan definisi-definisi konsep yang dibahas dalam modul. Definisi tersebut dibuat ringkas dengan tujuan untuk mengingat kembali konsep yang telah dipelajari. (b) Tes akhir merupakan latihan yang dapat pembelajar kerjakan setelah mempelajari suatu

bagian dalam modul. Aturan umum untuk terakhir ialah bahwa tes tersebut dapat dikerjakan oleh pembelajar dalam waktu sekitar 20% dari waktu mempelajari modul. Jadi, jika suatu modul dapat diselesaikan dalam tiga jam maka tes akhir harus dapat dikerjakan oleh peserta belajar dalam waktu sekitar setengah jam. (c) *Indeks* memuat istilah-istilah penting dalam modul serta halaman di mana istilah tersebut ditemukan. *Indeks* perlu diberikan dalam modul supaya pembelajar mudah menemukan topik yang ingin dipelajari. *Indeks* perlu mengandung kata kunci yang kemungkinan pembelajar akan mencarinya. Mengacu pada dua pendapat di atas, maka modul dalam penelitian ini memiliki sistematika sebagai berikut: (1) Bagian pembuka terdiri dari pendahuluan, deskripsi singkat isi modul, Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD), peta konsep, manfaat modul, petunjuk penggunaan modul, tujuan pembelajaran, dan materi pokok. (2) Bagian inti terdiri dari kegiatan belajar 1, 2, dan 3. Dan (3) Bagian penutup terdiri dari evaluasi *sumatif*, petunjuk penilaian, penutup, *glosarium*, daftar pustaka, kunci jawaban.

#### **4. Kriteria Penilaian Modul**

Modul merupakan paket program yang disusun dan didesain sedemikian rupa sehingga penyusunan modul memiliki ketentuan. Menurut Arsyad (2017: 87-90) modul sebagai bahan ajar memiliki enam elemen yang harus diperhatikan saat menyusunnya, yaitu: konsistensi, format organisasi, daya tarik, ukuran huruf, dan penggunaan spasi kosong.

a. Konsistensi

- 1) Konsistensi bentuk dan huruf dari awal hingga akhir.
- 2) Konsistensi jarak spasi.
- 3) Konsistensi tata letak dan pengetikan baik pola pengetikan maupun margin/batas-batas pengetikan.

b. Format

- 1) Format kolom dibuat tunggal atau multi disesuaikan dengan bentuk dan ukuran kertas yang digunakan.
- 2) Format kertas tegak atau mendatar disesuaikan dengan tata letak dan format pengetikan.
- 3) Tanda-tanda (*icon*) yang digunakan mudah dilihat dengan cepat yang bertujuan untuk menekankan pada hal-hal yang dianggap penting atau khusus.

c. Organisasi

- 1) Tampilan peta/bagian menggambarkan cakupan materi yang akan dibahas dalam modul.
- 2) Isi materi pembelajaran urut dan disusun secara sistematis.
- 3) Naskah, gambar, dan *ilustrasi* disusun sedemikian rupa sehingga informasi mudah dimengerti oleh peserta didik.
- 4) Antar unit, antar paragraf, dan antar bab disusun dalam alur yang memudahkan peserta didik memahaminya.
- 5) Antara judul, sub judul, dan uraian diorganisasikan agar mudah diikuti oleh peserta didik.

d. Daya tarik

- 1) Sampul depan mengkombinasikan warna, gambar/*ilustrasi*, bentuk dan ukuran huruf yang sesuai.
- 2) Isi modul menempatkan rangsangan - rangsangan berupa gambar/*ilustrasi*, huruf tebal, miring, garis bawah atau warna.
- 3) Tugas dan latihan dikemas sedemikian rupa.

e. Bentuk dan ukuran huruf

- 1) Bentuk dan ukuran huruf mudah dibaca sesuai dengan karakteristik umum peserta didik.
- 2) Perbandingan huruf proporsional antara judul, sub judul, dan isi naskah.
- 3) Tidak menggunakan huruf kapital untuk seluruh teks, karena dapat membuat proses membaca menjadi sulit.

f. Penggunaan ruang/spasi kosong

- 1) Batas tepi (margin).
- 2) Spasi antar kolom.
- 3) Pergantian antar paragraf.
- 4) Pergantian antar bab atau bagian.

Depdiknas (2008: 28) menyatakan komponen evaluasi terdiri dari:

- a. Komponen kelayakan isi mencakup, antara lain: kesesuaian dengan SK, KD; kesesuaian dengan perkembangan anak; kesesuaian dengan kebutuhan bahan ajar; kebenaran substansi materi pembelajaran; manfaat untuk penambahan wawasan; kesesuaian dengan nilai moral, dan nilai-nilai sosial.

- b. Komponen kebahasaan antara lain mencakup: keterbacaan; kejelasan informasi; kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar; pemanfaatan bahasa secara *efektif* dan *efisien* (jelas dan singkat).
- c. Komponen penyajian antara lain mencakup: kejelasan tujuan (indikator) yang ingin dicapai; urutan sajian; pemberian motivasi, daya tarik; interaksi (pemberian stimulus dan *respond*); kelengkapan informasi.
- d. Komponen kegrafikan antara lain mencakup: penggunaan *font*; jenis dan ukuran; *lay out* atau tata letak; *ilustrasi*, gambar, foto; *desain* tampilan.

Modul yang akan dibuat adalah modul terpadu satu tema pada pembelajaran SD sehingga peneliti merasa perlu menambah satu komponen evaluasi lagi berupa keterpaduan. Indikator keterpaduan ini diambil dari karakteristik model terpadu (tematik) dari Rusman (2011: 258-259) yang meliputi berpusat pada peserta didik, memberikan pengalaman langsung, pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas, menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran, *fleksibel*, pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik, menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

### **C. Proyek**

#### **1. Definisi Proyek**

Meurut Thomas, Mergendoller, and Michaelson, (2011: 99) bahwa *proyek* adalah tugas yang *kompleks*, berdasarkan tema yang menantang, yang

melibatkan siswa dalam mendesain, memecahkan masalah, mengambil keputusan, atau kegiatan *investigasi*; memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja dalam periode waktu yang telah dijadwalkan dalam menghasilkan produk. *Proyek* terurai menjadi beberapa jenis. Stoller (2006: 23) mengemukakan tiga jenis *proyek* berdasarkan sifat dan urutan kegiatannya, yaitu:

- a. *Proyek terstruktur*, ditentukan dan diatur oleh guru dalam hal topik, bahan, metodologi, dan presentasi.
- b. *Proyek tidak terstruktur* didefinisikan terutama oleh siswa sendiri.
- c. *Proyek semi-terstruktur* yang didefinisikan dan diatur sebagian oleh guru dan sebagian oleh siswa.

Memperluas pengertian di atas Stoller (2006:25) mendefinisikan pembelajaran berbasis *proyek* sebagai pembelajaran yang menggunakan *Proyek* sebagai media dalam proses pembelajaran untuk mencapai kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan. Penekanan pembelajaran terletak pada aktivitas-aktivitas siswa untuk menghasilkan produk dengan menerapkan keterampilan meneliti, menganalisis, membuat, sampai dengan mempresentasikan produk pembelajaran berdasarkan pengalaman nyata. Produk yang dimaksud adalah hasil *proyek* berupa barang atau jasa dalam bentuk *desain, skema*, karya tulis, karya seni, karya teknologi/prakarya, dan lain-lain. Melalui penerapan pembelajaran berbasis *proyek*, siswa akan berlatih merencanakan, melaksanakan kegiatan sesuai rencana dan menampilkan atau melaporkan hasil kegiatan.

Bentuk aktivitas *proyek* terdiri dari:

- a. Proyek produksi yang melibatkan penciptaan seperti *buletin*, video, program radio, *poster*, laporan tertulis, esai, foto, surat-surat, buku panduan, *brosur*, menu *banquet*, jadwal perjalanan, dan sebagainya.
- b. *Proyek* kinerja seperti pementasan, presentasi lisan, pertunjukan *teater*, pameran makanan atau *fashion show*.
- c. Proyek organisasi seperti pembentukan *klub*, kelompok diskusi, atau program mitra percakapan.

Menurut Fried-Booth (2002:22) ada dua jenis proyek yaitu:

- a. *Proyek* skala kecil atau sederhana yang hanya menghabiskan dua atau tiga pertemuan. *Proyek* ini hanya dilakukan di dalam kelas.
- b. *Proyek* skala penuh yang membutuhkan kegiatan yang rumit di luar kelas untuk menyelesaikannya dengan rentang waktu lebih panjang.

## **2. Penilaian Tugas *Proyek***

Penilaian *proyek* merupakan kegiatan penilaian terhadap suatu tugas yang harus diselesaikan dalam periode atau waktu tertentu. Tugas tersebut berupa suatu *investigasi* atau penyelidikan sejak dari perencanaan, pengumpulan data, pengorganisasian, pengolahan dan penyajian data. Penilaian *proyek* dapat digunakan untuk mengetahui pemahaman, kemampuan mengaplikasikan, kemampuan penyelidikan dan kemampuan peserta didik memberikan informasi tentang sesuatu yang menjadi penyelidikannya pada materi tertentu secara jelas.

Menurut Widyantini (2014:7-8) ada 3 (tiga) hal yang perlu dipertimbangkan pada penilaian *proyek* yaitu:

- a. Kemampuan pengelolaan yaitu kemampuan peserta didik dalam memilih topik 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. Keaslian yaitu *proyek* yang dilakukan peserta didik harus merupakan hasil karyanya, dengan mempertimbangkan kontribusi guru berupa petunjuk dan dukungan terhadap proyek peserta didik .

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 *desain*, pengumpulan data, *analisis* data, dan penyiapan laporan tertulis. Laporan tugas atau hasil penelitian juga dapat disajikan dalam bentuk *poster*. Pelaksanaan penilaian dapat menggunakan alat/*instrumen* penilaian berupa daftar cek atau skala penilaian.

#### **D. Modul berbasis *Proyek***

Menurut Ismi Laili, Ganefri dan Usmeldi (2019: 306) bahwa modul berbasis *proyek* adalah bahan ajar yang dikaitkan kepada kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik sehingga diperoleh hasil produk hasil kerja terkait apa yang diberikan dalam pembelajaran. Selain itu Prastowo (2012: 106) bahwa modul

berbasis *proyek* merupakan bahan ajar yang disusun secara sistematis dengan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa, sesuai usia dan tingkat pengetahuan mereka agar mereka dapat belajar secara mandiri dengan bimbingan minimal dari pendidik dengan beberapa rencana pekerjaan dengan suatu target pencapaian tertentu yang diselesaikan dalam rentang waktu tertentu pada setiap pembelajaran. Sedangkan menurut Widyantini (2014: 28) bahwa modul berbasis *proyek* merupakan bahan ajar yang dikemas dari suatu kegiatan siswa sebagai usaha sementara yang dilakukan untuk menciptakan produk layanan, unik atau hasil.

Berdasarkan definisi diatas maka dalam penelitian ini modul berbasis *proyek* adalah bahan belajar mandiri yang membantu peserta didik menguasai tujuan belajarnya disusun dan didesain sedemikian rupa untuk kepentingan belajar peserta didik di mana diberikan tugas yang *kompleks* berdasarkan tema yang menantang dengan melibatkan siswa dalam mendesain, memecahkan masalah, mengambil keputusan, atau kegiatan *investigasi*; memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja dalam periode waktu yang telah dijadwalkan dalam menghasilkan produk.

Menurut Rosidin (2016: 35) bahwa pada modul berbasis *proyek*, setidaknya ada tiga hal yang memerlukan perhatian khusus dari guru yaitu:

- a. Keterampilan peserta didik dalam memilih topik, mencari dan mengumpulkan data, mengolah dan menganalisis, memberi makna atas informasi yang diperoleh, dan menulis laporan.

- b. Kesesuaian atau *relevansi* materi pembelajaran dengan pengembangan sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang dibutuhkan oleh peserta didik.
- c. *Originalitas* atas keaslian sebuah *proyek* pembelajaran yang dikerjakan atau dihasilkan oleh peserta didik.

Selain itu, menurut Ibrahim (2005: 47) bahwa ciri-ciri modul berbasis *proyek* berfokus pada perencanaan, pengerjaan, dan produk *proyek*. Dalam kaitan ini serial kegiatan yang harus dilakukan oleh guru meliputi penyusunan rancangan dan *instrumen* penilaian, pengumpulan data, *analisis* data, dan menyiapkan laporan. Penilaian *proyek* dapat menggunakan *instrumen* daftar cek, skala penilaian, atau narasi. Laporan penilaian dapat dituangkan dalam bentuk *poster* atau tertulis.

Menurut Fried-Booth (2002:22) bahwa karakteristik modul berbasis *proyek* dilakukan untuk memperdalam pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh dengan cara membuat karya atau *proyek* yang berkaitan dengan materi pembelajaran dan kompetensi yang diharapkan dimiliki peserta didik; mencakup kegiatan menyelesaikan masalah, pengambilan keputusan, keterampilan melakukan *investigasi*, dan keterampilan membuat karya; memungkinkan siswa untuk melakukan aktivitas belajar *saintific* berupa kegiatan bertanya, melakukan pengamatan, melakukan penyelidikan atau percobaan, menalar, dan menjalin hubungan dengan orang lain dalam upaya memperoleh informasi atau data pada setiap akhir proses dari modul.

## E. Efektifitas Pembelajaran

Keefektifan suatu pembelajaran tercapai ketika materi pembelajaran dapat terserap sempurna oleh peserta didik . Dalam pembelajaran terjadi interaksi yang baik antara peserta didik dan guru sehingga pembelajaran menjadi aktif dan lebih bermakna. Kesadaran akan pentingnya interaksi sosial melahirkan beberapa kajian yang mendalam, bagaimana seharusnya proses belajar mengajar itu diterapkan sesuai dengan rencana yang telah disusun. Permasalahan tersebut pada dasarnya tidak terlepas dari faktor efektivitas dalam pembelajaran itu sendiri. Seperti yang dikemukakan oleh Sadiman (dalam Trianto 2019:20) bahwa “keefektifan pembelajaran adalah hasil guna yang diperoleh setelah pelaksanaan proses pembelajaran”. Efektivitas pembelajaran bagian dari perubahan proses pembelajaran yang telah dipersiapkan sehingga memberikan hasil guna yang tepat dan sesuai dengan rencana yang dirancang agar tercapai semua tujuan dalam pembelajaran. Sependapat dengan Mulyasa (2019:173) menyatakan bahwa “efektivitas berkaitan dengan terlaksana semua tugas pokok, tercapainya tujuan, ketepatan waktu dan adanya partisipasi aktif dari anggotanya”.

Masalah efektivitas biasanya berkaitan erat dengan perbandingan antara tingkat pencapaian tujuan dengan rencana yang telah disusun sebelumnya atau perbandingan hasil nyata dengan hasil yang direncanakan. Sutikno (2009: 35) menyatakan bahwa “pembelajaran efektivitas merupakan suatu pembelajaran yang memungkinkan peserta didik dapat berinteraksi dengan aktif, menyenangkan, serta dapat mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan. Tujuan pembelajaran matematika mencakup tujuan *kognitif* dan

*efektif*. Tujuan *kognitif* berupa kemampuan peserta didik menguasai konsep matematika yang dapat dilihat dari hasil tes yang diberikan, sedangkan aspek efektif dilihat dari sikap pada saat pembelajaran berlangsung”.

Pentingnya efektivitas dalam proses pembelajaran akan berdampak kepada hasil belajar jika dalam proses pembelajaran guru yang menemukan cara dan selalu berusaha agar peserta didik terlibat secara aktif dalam pembelajaran dengan presentasi waktu belajar yang tinggi, respon peserta didik yang positif terhadap pembelajaran. Seperti yang dikemukakan oleh Trianto (2010:20) bahwa: Suatu pembelajaran dikatakan efektif apabila memenuhi persyaratan utama keefektivan pengajaran, yaitu:

1. Presentasi waktu belajar peserta didik yang tinggi dicurahkan terhadap KBM,
2. Rata-rata perilaku melaksanakan tugas yang tinggi di antara peserta didik,
3. Ketetapan antara kandungan materi ajar dengan kemampuan peserta didik (orientasi keberhasilan belajar) diutamakan, dan
4. Mengembangkan struktur suasana belajar yang akrab dan positif, mengembangkan struktur kelas yang mendukung butir (b), tanpa mengabaikan butir (d).

Syarat suatu pembelajaran dikatakan efektif jika persyaratan utama keefektivan yang dikemukakan oleh Trianto terpenuhi, yaitu dalam suatu proses pembelajaran presentase waktu belajar peserta didik dalam KBM berkaitan dengan keterlaksanaan rencana pembelajaran yang telah disusun, disesuaikan dengan kegiatan yang membuat proses pembelajaran menjadi menarik,

menyenangkan dan sesuai dengan waktu belajar yang ditetapkan sehingga keterlaksanaan dapat berjalan sesuai rencana yang disusun dalam rencana pembelajaran. Untuk mencapai tujuan yang diinginkan, perlu diupayakan agar peserta didik termotivasi untuk belajar mandiri, sehingga mereka dapat mengikuti perubahan dalam pola kehidupan dan dapat menjalin kerjasama dalam keselarasan hidup, di mana dalam proses interaksi belajar yang baik dalam pembelajaran efektif sebagai segala upaya untuk membantu peserta didik agar bisa memberikan hasil *tes* yang diharapkan.

Guru harus dapat menciptakan proses pembelajaran yang efektif sehingga peserta didik berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Hamalik (2009:171) “pembelajaran efektif adalah pembelajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktifitas sendiri”. Dalam pengajaran yang efektif mampu memberikan ruang kepada peserta didik dalam belajar sendiri peserta didik dibimbing dan diarahkan kepada pemahaman peserta didik dalam menemukan konsepnya sehingga hasil belajar tercapai secara optimal. Depdikbud (dalam Trianto, 2010:241) menyatakan bahwa “ketuntasan belajar (ketuntasan klasikal) suatu kelas dikatakan baik jika didalam kelas tersebut terdapat lebih dari 85% peserta didik yang telah tuntas”. Sedangkan Mulyasa (2009:218) menyatakan bahwa kualitas pembelajaran dapat dilihat dari segi proses dan segi hasil dan dari segi proses, pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian besar diantara 60%-75% peserta didik terlibat secara aktif, baik fisik, mental, maupun sosial dalam proses pembelajaran. Sedangkan dari segi hasil, proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila terjadi

perubahan perilaku positif pada diri peserta didik seluruhnya atau setidaknya sebagian besar yaitu 75%”.

Pengajaran yang efektif mampu memberikan ruang kepada peserta didik dalam belajar sendiri peserta didik dibimbing dan diarahkan kepada pemahaman peserta didik dalam menemukan konsepnya sehingga hasil belajar tercapai secara optimal. Menurut Djamarah (2016: 107) mengatakan bahwa keberhasilan proses mengajar dibagi atas beberapa tingkatan atau taraf. Tingkatan keberhasilan tersebut adalah sebagai berikut: (a) Istimewa atau maksimal : apabila seluruh bahan pelajaran itu dapat dikuasai oleh peserta didik; (b) Baik sekali. Optimal : apabila sebagian besar (75% s.d 99%) sampai pelajaran yang diajarkan dapat dikuasai peserta didik, (c) Baik atau minimal : apabila bahan pelajaran yang diajarkan hanya 60% sampai 74% saja dikuasai oleh peserta didik, dan (d) Kurang apabila bahan pelajaran yang diajarkan kurang dari 60% dikuasai oleh peserta didik.

Pendapat ahli di atas peneliti simpulkan, efektivitas pembelajaran adalah suatu ukuran yang telah dicapai yang dihasilkan dari usaha sadar guru untuk membuat peserta didik belajar sehingga memperoleh hasil yang optimal (baik sekali). Pembelajaran dikatakan efektif jika tujuan dari pembelajaran dicapai secara tepat sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan sebelumnya, dilihat dari segi hasil minimal 75% peserta didik memperoleh hasil belajar sesuai dengan KKM yang ditetapkan sehingga tingkat keberhasilan optimal.

Berdasarkan pendapat ahli di atas peneliti menyimpulkan, efektivitas pembelajaran adalah suatu ukuran yang telah dicapai yang dihasilkan dari

usaha sadar guru untuk membuat peserta didik belajar. Pembelajaran dikatakan efektif jika tujuan dari pembelajaran dicapai secara tepat sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan sebelumnya, dilihat dari proses dan hasil belajar peserta didik.

## **F. Penelitian Terdahulu**

Kerangka teori yang menjadi dasar dalam penelitian ini adalah beberapa jurnal yang *relevan* dengan peneliti. Penelitian yang *relevan* dilakukan peneliti ini adalah perbandingan terhadap penelitian yang pernah dilakukan oleh penelitian sebelumnya dan dianalisis persamaan dan perbedaan yang dilakukan oleh peneliti.

1. Penelitian Ismi Laili dkk (2019) dengan judul efektivitas pengembangan *E-modul project Based Learning* pada mata pelajaran instalasi motor listrik. Tujuan penelitian ini yaitu untuk untuk menghasilkan *e-modul Project Based Learning* pada mata pelajaran Instalasi Motor Listrik yang *valid*, praktis, dan efektif pada mata pelajaran Instalasi Motor Listrik untuk peserta didik SMK. Metode penelitian yang digunakan adalah *research and development* dengan model pengembangan 4D yang terdiri dari tahap *define, design, develop, dan disseminate*. Temuan penelitian ini yaitu penelitian ini berhasil mengembangkan *e-modul project based learning* pada mata pelajaran Instalasi Motor Listrik. *E-modul* yang dikembangkan sudah efektif dilihat berdasarkan hasil belajar *kognitif* dan *psikomotor* peserta didik. Berdasarkan perbedaan hasil *pretest* dan *posttest* dapat disimpulkan bahwa *e-modul* sudah efektif. Implikasi dari penelitian ini yaitu agar *e-modul* dapat dikembangkan pada materi dan mata pelajaran lain

hendaknya dilakukan pelatihan terhadap guru-guru tentang bagaimana membuat dan menggunakan e-modul yang mampu menarik minat peserta didik untuk belajar dan memberi nilai positif terhadap penggunaan *smartphone*.

2. Penelitian Efi Nilasari dkk (2016) dengan judul pengaruh penggunaan modul pembelajaran *kontektual* terhadap hasil belajar siswa kelas V SD. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan modul pembelajaran *kontekstual* terhadap hasil belajar siswa kelas V pada muatan materi tematik di SD Muhammadiyah 9 Malang. Jenis penelitian ini yaitu *kuasi eksperimen* dengan *desain nonequivalent control group design*. Subjek penelitian berjumlah 42 orang siswa kelas V. *Instrument* yang digunakan yaitu tes pilihan ganda yang berjumlah 10 butir. Analisis data yang digunakan menggunakan *uji T independent* berbantuan IBM SPSS 21. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh modul pembelajaran *kontekstual* terhadap hasil belajar siswa kelas V pada muatan tematik.
3. Penelitian Dianne Amor Kusuma (2020) dengan judul “Dampak penerapan pembelajaran daring terhadap kemandirian belajar (*selfregulated learning*) mahasiswa pada mata kuliah geometri selama pembelajaran jarak jauh di masa pandemi *covid-19*”. Latar belakang penelitian ini adalah penyebaran *covid-19* di Indonesia yang semakin meluas dan memakan banyak korban. Salah satu upaya pemerintah untuk mengurangi penyebaran virus ini adalah membuat kebijakan bagi para pelajar dan mahasiswa di seluruh Indonesia untuk belajar di rumah hingga 19 Juni 2020. Agar materi tetap tersampaikan dan proses pembelajaran tidak terganggu dengan kondisi tersebut, maka

dilakukan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) melalui pembelajaran daring. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana penerapan pembelajaran daring berdampak terhadap kemandirian belajar mahasiswa selama melaksanakan PJJ pada mata kuliah Geometri. Dalam penelitian ini digunakan metode *survey* terhadap 45 orang mahasiswa S-1 Program Studi Matematika FMIPA Unpad Bandung angkatan 2019. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran daring memberikan dampak positif terhadap kemandirian belajar mahasiswa pada mata kuliah Geometri selama PJJ. Sebaiknya pada penelitian selanjutnya dikaji pula mengenai dampak penerapan pembelajaran daring terhadap *resiliensi matematis* mahasiswa selama PJJ.

4. Penelitian Yusuke Uegatani, Nagisa Nakawa dan Masato Kosaka (2021) dengan judul “*Changes to Tenth-Grade Japanese Students’ Identities in Mathematics Learning During the covid-19 Pandemic*”. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap perubahan identitas dua siswa kelas sepuluh dalam pembelajaran matematika di Sekolah menengah Jepang selama pandemi *covid-19* dari perspektif belajar dari rumah *versus* belajar di kelas. Dua siswa laki-laki berpartisipasi dalam dan menyelesaikan wawancara *semi-terstruktur* yang menanyakan bagaimana mereka bisa belajar di rumah selama sekolah menutup. Pertama, kami mengekstrak dari *transkrip* bagian tentang kesulitan orang yang diwawancarai dalam belajar matematika di rumah, serta peran pelajaran matematika dan teman sekelasnya. Kedua, kami mengklasifikasikan ucapan mereka menjadi tiga kategori (kalimat identitas, praktik, dan pengetahuan), berdasarkan tata bahasa mereka pola.

Hasil studi menggambarkan hubungan yang dinamis dan rumit di antara ketiga elemen tersebut. Siswa kehilangan kesempatan untuk (1) memperoleh umpan balik sosial yang positif tentang perilaku matematis mereka dan (2) belajar aspek sosial dari pemecahan masalah matematis, seperti strategi apa yang diterima secara sosial dan *diotorisasi*. Kami juga menunjukkan masalah *ekuitas* lunak yang terabaikan; sumber belajar yang kaya secara *substansial* tidak tersedia bagi siswa karena kurangnya penggunaan pengetahuan yang diperlukan dan identifikasi diri yang positif, terlepas dari jaminan *aksesibilitas* ke sumber daya tersebut. Kita harus terus berupaya membantu siswa membangun identitas mereka selama kejadian tak terduga di masa depan. Dengan demikian pentingnya kemandirian belajar di masa *covid-19* menjadi salah satu bagian penting dalam menjaga sikap dan perubahan yang kurang baik terhadap kondisi maupun keadaannya.

## **G. Kerangka Konsep**

Proses pembelajaran merupakan bagian dari kegiatan guru disekolah. Proses tersebut berguna untuk menyampaikan informasi, pengetahuan dan pengalaman kepada peserta didik. Peserta didik dituntut untuk mengkonstruksi dan menemukan sendiri pengetahuan yang mereka butuhkan melalui keterlibatan langsung siswa dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan Kepala Sekolah SD Negeri 1 Gunung Terang, menyatakan bahwa pada saat kondisi sekarang ini dengan adanya pandemi *covid-19* SD Negeri 1 Gunung Terang melaksanakan pembelajaran jarak jauh terhadap peserta didik mulai dari kelas I sampai dengan kelas VI. Hal tersebut diperkuat

dengan adanya surat edaran nomor 4 tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran *covid*, dalam surat edaran tersebut dijelaskan bahwa proses belajar dilaksanakan di rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik . Belajar di rumah dapat difokuskan pada pendidikan kecakapan hidup antara lain mengenai pandemi *Covid-19*. Kepala sekolah memutuskan untuk menerapkan sistem daring (dalam jaringan) dan luring (luar jaringan). Selain itu berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru menyampaikan bahwa permasalahan pembelajaran jarak jauh diantaranya adalah belum meratanya akses jaringan *internet*, *gawai* yang belum memadai, mahalnya biaya *kuota*, belum meratanya penguasaan IPTEK di kalangan pendidik atau guru, belum siapnya pelaksanaan proses belajar mengajar menggunakan metode pembelajaran jarak jauh, dan kesulitan orang tua dalam mendampingi anak-anaknya melakukan kegiatan belajar mengajar menjadi kendala yang ditemui selama proses pembelajaran jarak jauh.

Selama masa pandemi *covid-19* karena pendidikan harus tetap berjalan. PJJ merupakan sistem pembelajaran yang tidak berlangsung dalam satu ruangan dan tidak ada interaksi tatap muka secara langsung antara pengajar dan pembelajar. Belajar merupakan kegiatan yang paling pokok, berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pembelajaran adalah hasil belajar yang baik sangat tergantung pada kegiatan belajar. Keberhasilan proses pembelajaran dapat dilihat dari ketuntasan peserta didik terhadap materi yang disampaikan yang ditunjukkan dengan hasil belajar peserta didik.

Mengatasi masalah tersebut maka dibutuhkan sistem pembelajaran yang mampu mengembangkan proses berpikir selama belajar di rumah yang memberikan ruang kepada peserta didik untuk dapat aktif dan melakukan suatu kegiatan belajar yang menuju kepada tujuan pembelajaran. Pembelajaran dengan menggunakan modul yang dikembangkan dengan tugas *proyek* merupakan satu *alternative* bagi peserta didik untuk mampu mengembangkan kemampuan berpikirnya walaupun pembelajaran dilakukan di rumah. Tugas *proyek* yang dibuat akan memberikan kesempatan peserta didik dalam mengembangkan kemampuan berpikirnya. Kerja *proyek* yang dimaksud adalah penyelesaian permasalahan dari merancang, memecahkan masalah, membuat keputusan, melakukan *investigasi* dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memecahkan secara individu. Seperti yang dikemukakan oleh Thomas, dkk (2014: 34) bahwa kerja *proyek* memuat tugas-tugas yang *kompleks* berdasarkan kepada pertanyaan dan permasalahan yang sangat menantang, dan menuntut peserta didik untuk merancang, memecahkan masalah, membuat keputusan, melakukan kegiatan *investigasi*, serta memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bekerja secara mandiri. Selain itu Clegg dan Bercch (dalam Wena, 2011: 144) bahwa melalui pembelajaran kerja *proyek*, kreativitas dan motivasi peserta didik akan meningkat.

Kemudian kelebihan modul yang dikemukakan oleh Suryaningsih (2010: 31) modul dapat digunakan secara tepat dan bervariasi, seperti untuk meningkatkan motivasi atau gairah belajar, mengembangkan kemampuan dalam berinteraksi langsung dengan lingkungan belajar. Oleh karena itu sumber belajar menjadi

lebih terbuka dan bervariasi, termasuk dalam mengeksplorasi lingkungan. Akibatnya, peserta didik akan belajar penuh dengan kesungguhan karena termotivasi oleh keinginan untuk menjawab pertanyaan yang telah diajukan. Sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna.

Dengan demikian diharapkan dalam penelitian ini pembelajaran *online* menggunakan modul berbasis *proyek* di tengah pandemi *covid-19* pada peserta didik Kelas V di SD Negeri 1 Gunung Terang tahun pelajaran 2020/ 2021.