

# BAB I

## PENDAHULUAN

Pada bab satu pendahuluan ini membahas mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan, kegunaan dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan penelitian.

### 1.1 Latar Belakang Penelitian

Metode pembelajaran sangat penting dirumuskan dan diterapkan di dalam kelas, hal ini dikarenakan penerapan metode pembelajaran dapat membuat sajian materi menjadi proses pembelajaran yang komprehensif dan sistematis. Pemilihan metode pembelajaran yang tepat dapat membuat peserta didik mencapai tujuan dan indikator capaian pembelajaran secara cepat serta membuat peserta didik menjadi lebih paham mengenai materi yang diajarkan. Penelitian sebelumnya yang membahas mengenai hasil belajar dari berbagai metode pembelajaran menyatakan bahwa dengan diterapkannya metode pembelajaran yang tepat maka hasil belajar siswa akan meningkat (Nababan, 2019, hlm 4; Nurfaisah & Anis, 2020, hlm 289-291). Hal tersebut sejalan dengan data dari penelitian sebelumnya bahwa, kelas yang mendapatkan metode *two stay-two stray* memiliki nilai lebih tinggi yaitu 80 dengan rata-rata 72,5 daripada kelas yang mendapatkan metode ceramah yang hanya memiliki nilai yang besar yaitu 75 dengan rata-rata 69,24 (Sumiyati et al., 2017, hlm 38-43). Penelitian lainnya menyatakan bahwa model pembelajaran *talking stick* memiliki nilai rata-rata 83, sedangkan metode pembelajaran konvensional memiliki nilai rata-rata 80 (Lidia et al., 2018, hlm 86). Ada banyak metode pembelajaran yang direkomendasikan seperti model pembelajaran *Discovery Learning*, *Problem Based Learning*, *Inquiry Learning* dan *Project-Based Learning* yang bisa diterapkan di dalam kelas (Fuadin & Fauziya, 2022, hlm 27).

Metode pembelajaran berbasis proyek dalam mata pelajaran IPS juga direkomendasikan, hal ini dikarenakan peserta didik dapat memfokuskan pembelajaran untuk memecahkan suatu masalah sosial yang terjadi di sekitar tidak hanya melalui teori tetapi dari produk yang cukup nyata. *Project-Based Learning* adalah kegiatan belajar menggunakan proyek maupun aktivitas sebagai proses pembelajaran untuk memperoleh keterampilan sikap, pengetahuan, dan

Tri Tianti, 2023

**PENGARUH PROJECT-BASED LEARNING DALAM PEMBELAJARAN IPS TERHADAP PENURUNAN SOCIAL LOAFING SISWA KELAS 7 SMP NEGERI 29 BANDUNG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

kemampuan. Fokus belajar berpusat pada aktivitas siswa yang menerapkan keterampilan mereka untuk memproduksi produk, menganalisis, membuat, dan menyajikan produk berdasarkan pengalaman nyata. Suatu produk dapat berbentuk karya berhak cipta, karya seni, teknologi, kerajinan atau desain tentang apa saja (Erianjoni & Hardi, 2020, hlm 115). Hal ini sesuai dengan penelitian terdahulu, bahwa dengan memakai metode pembelajaran berbasis proyek, siswa dapat meningkatkan minat pembelajaran mereka terhadap IPS sebanyak 73% (Sudrajat & Budiarti, 2020, hlm 105) sebagai contoh pembuatan vlog di materi sejarah sebagai tugas untuk siswa agar mampu mengulik secara mandiri mengenai peninggalan-peninggalan sejarah di museum, melatih kemampuan *public speaking* peserta didik dan melatih keterampilan siswa mengedit video sebelum dikumpulkan ke meja guru (E. D. Susanti, 2019, hlm 95).

Pembelajaran berbasis proyek ini juga direkomendasikan pada kurikulum merdeka yang diterapkan pada masa sekarang dengan kegiatan belajar mengajar yang dirancang untuk membuat guru dan siswa terlibat aktif serta dapat mengembangkan gaya belajar yang lebih inovatif. Hal ini juga diimplementasikan oleh ketujuh tema pembelajaran berbasis proyek yaitu Membangun Jiwa dan Raga, Teknologi untuk Membangun Negara Kesatuan Republik Indonesia, Bhinneka Tunggal Ika, Gaya Hidup Berkelanjutan, Kearifan Lokal, Kewirausahaan, dan Suara Demokrasi sebagai dasar pembelajaran (Abdurahman et al., 2022, hlm 6-8).

Pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek melibatkan cukup banyak mata pelajaran dalam beberapa aktivitas contohnya ialah tema kearifan lokal dan kewirausahaan melibatkan beberapa mata pelajaran seperti IPS, Prakarya, Matematika, Seni Budaya, dan lain sebagainya dengan menugaskan peserta didik untuk membuat proyek mengenai portofolio makanan tradisional dan menyajikan makanan tersebut untuk sebuah proyek. Tema selanjutnya yaitu Bhinneka Tunggal Ika yang melibatkan mata pelajaran IPS, PPKN, pelajaran Bahasa dan Seni Budaya dengan tugas proyek untuk memperkenalkan dan menampilkan beberapa budaya daerah yang berbeda pada masing-masing kelas. Contohnya, pelaksanaan pembelajaran proyek dari implementasi profil pelajar pancasila telah dilaksanakan di IV Sekolah Dasar Negeri Ringinkidul kecamatan Gubug kabupaten Grobogan dengan mengusung kegiatan *market day* atau tema kewirausahaan, hasil yang

Tri Tianti, 2023

**PENGARUH PROJECT-BASED LEARNING DALAM PEMBELAJARAN IPS TERHADAP PENURUNAN SOCIAL LOAFING SISWA KELAS 7 SMP NEGERI 29 BANDUNG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

didapat dari kegiatan tersebut ialah pengenalan nilai-nilai kewirausahaan dalam bentuk pengalaman peserta didik pada kegiatan *market day* (Rondli, 2022, hlm 112). Pelaksanaan ini dilakukan di jenjang sekolah menengah atas di wilayah Probolinggo. Tema kewirausahaan juga diterapkan dalam pembelajaran berbasis proyek sebagai implementasi dari Profil Pelajar Pancasila (Shalikha, 2022, hlm 93).

Kekhawatiran lain muncul dalam penerapan metode pembelajaran berbasis proyek yaitu pada proses kerja sama di dalam kelompok dikarenakan dalam pembelajaran tersebut proyek yang harus dilaksanakan adalah tugas bersama atau secara berkelompok. Pembagian kelompok adalah hal yang lumrah dilakukan. Selain itu, pembagian kelompok dinilai dapat membantu keterampilan sosial peserta didik untuk dapat berbaur dan meningkatkan kerja sama. Kerja kelompok dapat meringankan peserta didik dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru namun, pembagian kelompok dalam mengerjakan tugas sering kali menjadi salah satu kekhawatiran dari peserta didik dikarenakan adanya kemungkinan anggota lain yang tidak berkontribusi secara maksimal (Fitriana & Saloom, 2018, hlm 14). Kekhawatiran peserta didik tersebut dikenal juga dengan istilah *social loafing* atau pemalasan sosial yang memiliki arti yaitu motivasi dan usaha yang cenderung lebih rendah ketika bekerja dalam kelompok daripada ketika bekerja secara mandiri. Hal ini dikaitkan dengan anggota kelompok yang merasa usaha mereka sendiri tidak diperlukan dalam mengerjakan tugas dikarenakan ada anggota yang jauh lebih paham dan akan mengerjakan tugasnya hingga tuntas sehingga membebankan tugas tersebut ke anggota yang dipandang lebih mampu (Panjaitan et al., 2019, hlm 78; K. D. Pratama & Aulia, 2020, hlm 1461).

Bentuk perilaku *social loafing* bisa bermacam-macam, seperti sikap apatis, lambat mengerjakan tugas, hubungan interpersonal yang lemah, dan kinerja tim yang buruk secara keseluruhan. Penyebab terjadinya *social loafing* di dalam kelompok ialah adanya keinginan individu untuk menumpang kesuksesan orang lain tanpa kontribusi apa-apa, pembagian tugas yang tidak jelas, keinginan untuk menjadi malas karena melihat anggota yang lain berbuat demikian, pengambilalihan peran, lebih suka kerja sendiri, tidak ada pembagian tanggung jawab, dan tidak ada hadiah atau insentif (Jati & Diana, 2019, hlm 70). Hal tersebut dibuktikan bahwa dari 227 responden, sebanyak 35.7% mengindikasikan pernah

Tri Tianti, 2023

**PENGARUH PROJECT-BASED LEARNING DALAM PEMBELAJARAN IPS TERHADAP PENURUNAN SOCIAL LOAFING SISWA KELAS 7 SMP NEGERI 29 BANDUNG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

terlibat dengan anggota kelompok yang melakukan *social loafing*. Di sisi lain pada 167 mahasiswa memiliki 41% kecenderungan melakukan *social loafing*, selain itu data bertambah di Universitas Muhammadiyah Sidoarjo terdapat 69,3% mahasiswa juga melakukan hal yang sama (Atikah & Hariyadi, 2019, hlm 58-61; Fitriana & Saloom, 2018, hlm 17-20; Oktrivia & Maryam, 2021 hlm, 8-10; Pramono, 2019, hlm 6-7). Penelitian sebelumnya juga membahas mengenai implementasi *project-based learning* dalam penguatan profil pelajar Pancasila pada jenjang Sekolah Menengah Atas mempunyai hasil bahwa hanya sekitar 59% peserta didik yang aktif. Hal tersebut menandakan bahwa sisanya adalah pelaku *social loafing* (Hadian et al., 2022, hlm 1659).

Penelitian relevan lainnya ialah mengenai pembelajaran berbasis proyek menyatakan bahwa metode tersebut dapat meningkatkan kerja sama siswa dalam memecahkan masalah di dalam kelompok sebesar 44,5% dan 11,11% dalam membantu menyelesaikan tugas secara bersama-sama pada mata pelajaran TIK (Costa et al., 2017, hlm 37). Pada jenjang TK hal tersebut dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan dengan menerapkan metode pembelajaran berbasis proyek dengan media lego pada siklus satu dan dua pada tindakan kelas dari 73.3% menjadi 100% (Nurbelawati & Kurniah, 2019, hlm 69). Pembelajaran berbasis proyek dengan bantuan metode *edutainment* juga menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pada setiap aspek kemampuan kerjasama dengan nilai rata-rata yaitu 8,7% (Pratiwi et al., 2018, hlm 179-181). Penelitian sebelumnya yang membahas penurunan individu untuk melakukan *social loafing* di dalam kelompok adalah dengan kohesivitas kelompok atau daya tarik antar anggota yang mempunyai satu visi misi yang tinggi (Panjaitan et al., 2019, hlm 78-80; P. Y. S. Pratama & Wulanyani, 2018, hlm 4). Penelitian tersebut tidak membahas apakah ada pengaruh dari pembelajaran berbasis proyek terhadap penurunan *social loafing* dalam mata pelajaran IPS kelas 7 di jenjang sekolah menengah pertama.

Berdasarkan penelitian terdahulu dan juga masalah yang dirasakan oleh peneliti di kelas maka dari itu perlu dikaji lebih dalam apakah ada pengaruh *project-based learning* dalam IPS terhadap penurunan *social loafing* siswa kelas 7 di SMP Negeri 29 Bandung. Fenomena yang terjadi di lapangan tempat peneliti melaksanakan penelitian di SMP Negeri 29 Bandung menunjukkan indikasi peserta

Tri Tianti, 2023

**PENGARUH PROJECT-BASED LEARNING DALAM PEMBELAJARAN IPS TERHADAP PENURUNAN SOCIAL LOAFING SISWA KELAS 7 SMP NEGERI 29 BANDUNG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

didik melakukan *social loafing*. Berdasarkan hasil observasi peneliti yang dilakukan di sekolah tersebut mengenai perilaku-perilaku *social loafing* siswa diantaranya peneliti mendapatkan hasil yaitu peserta didik yang tidak fokus dan mengobrol selama proses pembelajaran yang menjadi dasar peserta didik melakukan *social loafing*. Berdasarkan hasil observasi tersebut peneliti merasa perlu adanya tindakan untuk meminimalisasikan peserta didik melakukan *social loafing* menggunakan tugas proyek dari kurikulum merdeka yang melibatkan peserta didik membuat kelompok. Terkhusus proyek yang dilaksanakan adalah kegiatan proyek yang berbasis atau berangkat dari kurikulum merdeka dilihat dari sudut pandang IPS selaras dengan apa yang sudah dilaksanakan di sekolah tersebut. Urgensi adanya penelitian ini sebagai pertimbangan bagi seorang guru dalam mengajar agar bisa menerapkan pembelajaran berbasis proyek pada mata pelajaran IPS di dalam kelas serta dapat lebih memperhatikan tugas kelompok agar *social loafing* ini dapat diminimalisasikan di dalam kelas 7 SMP Negeri 29 Bandung.

## 1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas diidentifikasi rumusan masalah yang akan dikaji oleh peneliti ialah:

1. Bagaimana penerapan *project-based learning* dalam mata pelajaran IPS yang diterapkan pada implementasi profil pelajar Pancasila di kurikulum merdeka kelas 7?
2. Bagaimana tingkat penurunan *social loafing* siswa kelas 7?
3. Seberapa besar pengaruh *project-based learning* terhadap penurunan *social loafing* siswa kelas 7 di SMP Negeri 29 Bandung?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini ialah:

1. Menganalisis penerapan *project-based learning* dalam mata pelajaran IPS yang diterapkan pada implementasi profil pelajar Pancasila di kurikulum merdeka kelas 7.
2. Menganalisis tingkat penurunan *social loafing* siswa kelas 7.
3. Menganalisis pengaruh *project-based learning* terhadap penurunan *social loafing* siswa kelas 7 di SMP Negeri 29 Bandung.

#### 1.4 Kegunaan dan Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dibuat serta tujuan penelitian yang hendak dicapai. Maka kegunaan dan manfaat penelitian ini adalah:

1. Segi teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan juga pemahaman mengenai bagaimana pengaruh *project-based learning* terhadap penurunan *social loafing* siswa serta penelitian ini juga dapat dijadikan acuan sebagai sumber informasi bagi peneliti yang hendak mengkaji lingkup topik yang sama di masa yang akan datang.
2. Segi kebijakan, penelitian ini diharapkan dapat menjadi pertimbangan bagi tenaga pendidik untuk dapat memutuskan dan terus menerapkan *project-based learning* di dalam kelas terutama pada mata pelajaran IPS di kelas 7 pada kurikulum yang diterapkan dikarenakan Expo Proyek tersebut merupakan hasil implementasi kurikulum merdeka dan mata pelajaran IPS sebagai tema dari Expo Proyek tersebut diharapkan peserta didik juga dapat belajar mengenai nilai-nilai karakter di dalamnya. Pertimbangan lainnya bagi seorang guru adalah dalam sesi mengajar untuk lebih memperhatikan komposisi dan tugas kelompok agar *social loafing* ini dapat diminimalisasikan di dalam kelas.
3. Segi praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran jelas mengenai penerapan *project-based learning* pada mata pelajaran IPS dengan mengacu kepada tahapannya sebagai solusi yang tepat untuk menurunkan *social loafing* di dalam kelas dan membantu meminimalisir agar *social loafing* tidak terjadi lagi. Beberapa manfaat yang bisa dirasakan dari berbagai instansi ialah;
  - A. Bagi sekolah dengan ditelitinya masalah pemalasan sosial berarti membuka peluang untuk menghindari adanya pemalasan sosial tersebut dan mampu mencegahnya dari evaluasi setiap Expo Proyek yang dilaksanakan setiap semester agar kedepannya proyek tersebut bisa berjalan dengan lebih baik lagi.
  - B. Bagi guru mata pelajaran IPS, dengan dijalankannya pembelajaran berbasis proyek yang dinamakan Expo Proyek pada mata pelajaran IPS pancasila guru juga dapat menerapkan nilai-nilai karakter yang

- positif kepada peserta didik dikarenakan pembelajaran proyek tersebut merupakan implementasi dari profil pelajar pancasila.
- C. Bagi peneliti bahwa pemalasan sosial akan selalu ada baik dengan skala tinggi atau rendah dan hal tersebut bisa dikaji kembali dengan fokus masalah yang berbeda.
  - D. Bagi masyarakat umum atau luas untuk penghimbau bawa pemalasan sosial merupakan hal yang dapat merugikan dan sebisa mungkin untuk menjadikan pemalasan sosial kesadaran diri untuk berkontribusi sama besarnya dengan anggota yang lain.
4. Segi aksi sosial, penelitian ini diharapkan dapat memberantas julukan “beban kelompok atau kelompok buangan” di dalam kelas dan menggerakkan kebiasaan positif peserta didik agar terbiasa untuk turut berkontribusi di dalam kelompok yang dipilih oleh diri sendiri maupun guru.

### **1.5 Sistematika Penulisan Penelitian**

Sistematika dalam penelitian Pengaruh *Project-Based Learning* dalam Pembelajaran IPS Terhadap Penurunan *Social Loafing* Siswa Kelas 7 SMP Negeri 29 Bandung, disusun menyesuaikan pedoman yang telah dikeluarkan oleh Universitas Pendidikan Indonesia dengan nomor SK7867/UN40/HK/2021 sebagai berikut:

#### **Bab I Pendahuluan**

Pada bab I ini peneliti membahas mengenai latar belakang yang menjadi topik penelitian yaitu pemalasan sosial yang berkaitan dengan pembelajaran berbasis proyek sebagai alternative solusi. Pada latar belakang peneliti membahas mulai dari kondisi umum, masalah yang ditemukan, penelitian terdahulu dan urgensi penelitian. Peneliti juga merumuskan masalah yang terdiri dari beberapa pertanyaan seputar masalah yang diteliti untuk mencari solusi dari permasalahan yang ditemukan sebelumnya serta peneliti juga merumuskan tujuan penelitian yang berangkat dari rumusan masalah sebelumnya. Tujuan penelitian tersebut menjadi pertimbangan peneliti untuk memberikan manfaat bagi beberapa pihak yang terkait. Terakhir, peneliti juga menjabarkan terkait sistematika penelitian atau skripsi ini.

## **Bab II Kajian Pustaka**

Pada bab II ini peneliti menguraikan kajian-kajian teori berdasarkan variabel X dan Y di antaranya ialah Pembelajaran IPS, *Project-Based Learning*, serta *Social Loafing*, penelitian terdahulu yang relevan untuk diajukan rujukan dalam penelitian, kerangka berpikir serta hipotesis penelitian yang digunakan.

## **Bab III Metode Penelitian**

Pada bab III ini peneliti menjabarkan mengenai alur penelitian mulai dari pendekatan dan desain penelitian, prosedur penelitian, populasi dan sampel penelitian, waktu dan tempat penelitian, serta peneliti juga merancang instrumen penelitian, selain itu metode pengolahan data, terakhir prosedur analisis data.

## **Bab IV Hasil Dan Pembahasan**

Pada bab IV ini peneliti menjabarkan temuan dan hasil pengolahan data atau hasil penelitian mengenai pengaruh pembelajaran berbasis proyek pada pembelajaran IPS terhadap penurunan pemalasan sosial siswa kelas VII yang telah dilaksanakan di sekolah tujuan, kemudian dianalisis sesuai rumusan masalah yang telah dirancang pada bab awal.

## **Bab V Kesimpulan dan Saran**

Pada bab V ini peneliti menyimpulkan hasil penelitian berdasarkan temuan, hasil pengolahan data dan analisis yang diperoleh di lapangan atau sekolah tujuan. Peneliti juga menjabarkan implikasi hasil penelitian dan rekomendasi bagi pihak-pihak terkait terkhusus pada orang-orang yang bergerak pada bidang pendidikan serta untuk para peneliti selanjutnya.