

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab I membahas beberapa hal diantaranya; (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) manfaat hasil pengembangan, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan, (10) defenisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring perkembangan zaman saat ini, di era revolusi industry 4.0. Pembelajaran di kelas tidak hanya dituntut dari segi kemampuan siswa saja. Beberapa keterampilan lain yang harus dikuasai dan harus berkembang adalah keterampilan belajar, keterampilan hidup, keterampilan informasi ,media dan teknologi, serta perlunya keterampilan dalam literasi (Tanjung, 2019). Pemanfaatan perkembangan teknologi dan multimedia saat ini digunakan sebagai alternatif yang efektif dan efisien dalam pelaksanaan pembelajaran di masa saat ini. Pendidik perlu mencoba mengubah model atau metode pembelajaran untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi (Darwanto & Apriza, 2021 dalam Purnasari & Sadewo, 2021).

Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam perkembangan dan kelangsungan hidup umat manusia saat ini. Pendidikan adalah suatu proses yang dilakukan untuk mengembangkan keterampilan sumber daya manusia baik dari segi spiritualitas maupun intelektualitas (Suriyati, 2020). Melalui

pendidikan, seseorang dapat mengembangkan pengetahuan dan potensinya. Pendidikan tumbuh dari waktu ke waktu dan semakin banyak upaya-upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Diperlukan ide-ide baru untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah.(RI, 2019). Upaya-upaya yang bisa dilakukan dengan memaksimalkan pada proses pembelajaran di kelas.

Menurut Putri (2022) menyatakan bahwa proses pembelajaran akan berjalan dengan baik apabila didukung oleh tersedianya bahan ajar, media pembelajaran serta model pembelajaran yang sesuai. Salah satu cara untuk peningkatan proses pembelajaran adalah penggunaan bahan ajar dengan efektif dengan meningkatkan kualitas yang akhirnya dapat memaksimalkan mutu hasil belajar. Bahan ajar pembelajaran serta model pembelajaran merupakan sarana agar menolong peserta didik serta pendidik untuk menempuh proses belajar mengajar di dalam kelas. Penggunaan bahan ajar serta model pembelajaran yang tepat bisa berdampak pada proses pembelajaran di kelas. Untuk mencapai tujuan tersebut, diperlukan alat perantara yaitu kurikulum.

Menurut UU No.20 tahun 2003 Bab I Pasal I dinyatakan “kurikulum merupakan seperangkat rencana pembelajaran yang berkaitan dengan tujuan, isi, bahan ajar dan cara yang digunakan dan dijadikan sebagai pedoman dalam penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai sebuah tujuan pendidikan nasional”. Kurikulum diciptakan dengan tujuan untuk mempermudah proses pendidikan. Kurikulum pada satuan pendidikan Sekolah Dasar yang digunakan saat ini yaitu Kurikulum merdeka belajar. Merdeka belajar adalah kebebasan berfikir dan kebebasan berinovasi (Vhalery et al., 2022). Kurikulum Merdeka yang merupakan salah satu konsep kurikulum yang lebih banyak menuntut kemandirian

peserta didik dalam proses belajar di kelas, munculnya kurikulum merdeka belajar sangat tersebarluasnya pendidikan di Indonesia secara merata. Kurikulum adalah kebijakan yang dibuat oleh pemerintah untuk menciptakan generasi penerus bangsa yang berkualitas (Manalu et al., 2022).

Perubahan kurikulum yang terjadi sebelumnya pada kurikulum 2013 yaitu pada pembelajaran IPA dengan pembelajaran IPS dibelajarkan secara terpisah. Namun, dengan adanya kebijakan baru kurikulum Merdeka Belajar pembelajaran IPA dan pembelajaran IPS tergabung menjadi muatan Pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) tujuan dari pembelajaran IPAS pada kurikulum ini yaitu mengembangkan pada keterampilan inkuiri, mengerti diri sendiri dan lingkungannya yang mengembangkan pengetahuan dan konsepnya pada pembelajaran. Pada pembelajaran IPAS membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap pengetahuan fenomena yang terjadi di sekitarnya (Sugih et al., 2023). Pembelajaran IPAS sebagai mata pelajaran yang baru pada kurikulum ini memiliki peran dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila, dimana dalam pembelajaran guru berperan sebagai fasilitator pembelajaran (Azzahra et al., 2023). Hal tersebut sebagaimana dikemukakan oleh Wahira dkk (dalam Sugih et al., 2023) menyatakan Kurikulum merdeka dalam kegiatan pembelajaran guru harus sebagai fasilitator dan peserta didik yang aktif, guru sebagai fasilitator tentunya harus berperan agar pembelajaran menjadi menyenangkan, pembelajaran yang menarik kepada peserta didik. Setelah kegiatan pembelajaran guru memberikan evaluasi serta membuat kesimpulan dari yang sudah dipelajarinya. Setelah itu guru mengajukan pertanyaan kepada peserta didik, serta melakukan refleksi. Dalam

pengaplikasiannya guru memerlukan perangkat pembelajaran berupa media yang digunakan sebagai penunjang proses pembelajaran di kelas.

Menurut Mutathohirin (2016) Media merupakan bentuk jamak dari kata medium yang berarti perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. Media merupakan salah satu komponen komunikasi yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Media berasal dari bahasa latin dan merupakan jamak dari kata *medoe* yang berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media merupakan sarana komunikasi tidak langsung yang digunakan untuk menyampaikan ide, gagasan, maupun informasi dari seseorang kepada orang lain. Dalam pembelajaran media merupakan sarana yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan bahan pelajaran kepada seluruh siswa. Media pembelajaran merupakan hal penting dalam proses pembelajaran, media dapat mempengaruhi efektivitas pembelajaran. Media memiliki beberapa jenis seperti media audio, media visual dan media audio visual. Pemilihan media harus diperhatikan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran digital sangat menarik digunakan pada proses pembelajaran di kelas saat ini.

Kurikulum merdeka belajar memiliki empat prinsip yang diubah menjadi arahan kebijakan baru, yaitu; 1) USBN telah diganti menjadi ujian asesmen, hal ini untuk menilai kompetensi siswa secara tes tertulis atau dapat menggunakan penialain lain yang sifatnya lebih komprehensif seperti penugasan, 2) UN diubah menjadi asesmen kompetensi minimum dan survei karakter, kegiatan ini bertujuan untuk memacu guru dan sekolah untuk meng-upgrade mutu pada pembelajaran dan tes seleksi siswa ke jenjang selanjutnya tidak dapat dijadikan sebagai acuan secara

basic. Asesmen kompetensi minimum untuk menilai literasi, numerasi, dan karakter. 4) RPP, berbeda dengan kurikulum sebelumnya yang mana RPP mengikuti format pada umumnya. Kurikulum merdeka memberikan keleluasaan bagi guru untuk dapat secara bebas memilih, membuat, menggunakan, dan mengembangkan format RPP. Hal yang perlu diperhatikan adalah 3 komponen inti pada pembuatan RPP yaitu tujuan pembelajaran, kegiatan pembelajaran, dan asesmen. RPP kini terkenal dengan modul ajar (Maulinda, 2022).

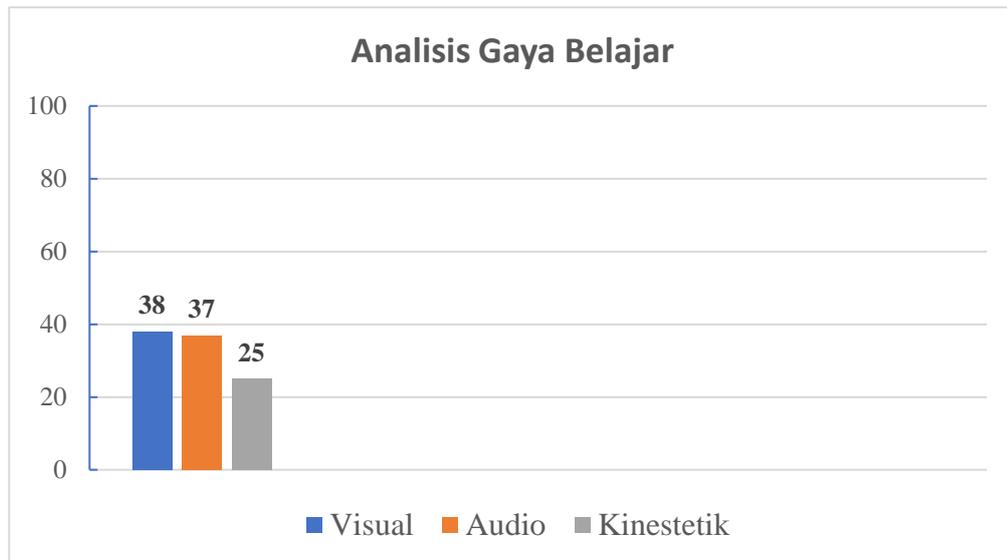
Modul pembelajaran merupakan satuan program belajar mengajar yang terkecil, yang dipelajari oleh siswa sendiri secara perseorangan atau diajarkan oleh siswa kepada dirinya sendiri (*self-instructional*). Perkembangan teknologi dan informasi perlahan mulai mengalami masa transisi dari media cetak berangsur beralih menjadi media digital. Informasi dan publikasi awalnya hanya didokumentasikan melalui media cetak dan beralih ke media elektronik sebagai alternatif penggantinya antara lain media elektronik seperti buku elektronik, modul elektronik (*e-modul*). Istilah modul elektronik merupakan penggabungan istilah modul dalam bentuk bahan ajar elektronik (*E-modul*). Penyajian media pembelajaran dalam bentuk elektronik ini akan menjadi lebih menarik dan memberikan berbagai kemudahan (Putri, 2019).

Melalui wawancara dengan kepala sekolah SD N 4 Banyuasri disampaikan mengenai sarana dan prasarana yang ada di sekolah yaitu 3 LCD dan proyektor, buku sekolah, speaker, computer dan laptop selain itu kepala sekolah juga menyampaikan mengenai *chromebook*. SD N 4 Banyuasri memiliki 15 *chromebook* yang akan di uji coba kepada kelas V dan juga kelas VI. Dimana nantinya *chromebook* ini akan banyak digunakan untuk proses pembelajaran seperti

mengirim materi, mencari video, dan nantinya juga akan digunakan untuk penggunaan media pembelajaran di kelas. Untuk menunjang pengembangan teknologi di SD N 4 Banyuasri kepala sekolah berupaya mengadakan ekstra komputer untuk siswa Kelas V.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan di SD Negeri 4 Banyuasri yang dilaksanakan pada tanggal 20 November 2023 dengan salah satu guru Muatan Pelajaran IPAS Kelas V Bu Wayan Wasita pada pukul 10.16 ditemukan beberapa permasalahan mengenai proses pembelajaran. Dilihat dari kemampuan siswa dikelas dari 30 orang siswa memperoleh hasil Nilai rata-rata 65,00 (dilihat dari hasil tes yang dilakukan guru kepada siswa). Oleh karena itu, dilihat dari Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) 75,00 pada muatan Pelajaran IPAS hasil rata-rata siswa lebih kecil dibandingkan dengan KKTP. Sehingga belum berhasil tercapainya kriteria tujuan pembelajaran di Kelas V.

Setelah wawancara, dilanjutkan melakukan observasi ke kelas. Berdasarkan hasil observasi guru menggunakan buku cetak siswa yang membuat para siswa kurang bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran masih kurang dikarenakan guru kurang menguasai cara pembuatan media dan kurangnya waktu luang dalam pembuatan media untuk siswa. Selain itu, pemanfaatan media masih sangat terbatas. Penggunaan media proyektor juga jarang dalam pembelajaran di kelas. Dalam Pembelajaran IPAS Kelas V guru hanya menggunakan media video dalam menyampaikan materi, video yang ditayangkan oleh guru diambil dari platform Youtube.



Gambar 1.1
Analisis Gaya Belajar Siswa

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada kelas V, selanjutnya dilakukan pemberian kuesioner gaya belajar siswa dan kuesioner analisis kebutuhan siswa. Pemberian kuesioner terhadap 30 orang siswa di kelas V SD N 4 Banyuasri dimana diperoleh nilai gaya belajar siswa sebagai berikut, yaitu Gaya Belajar Visual (38%), Gaya belajar Audio (37%) dan Gaya Belajar Kinestetik (25%). Dari hasil tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa siswa lebih suka menggunakan gaya belajar Visual. Gaya belajar visual adalah gaya belajar yang mengutamakan penglihatan sebagai cara untuk menerima informasi dan pengetahuan. Orang dengan gaya belajar visual cenderung lebih mudah memahami sesuatu jika melihatnya secara visual, seperti gambar, video, grafik, atau diagram. Kemudian, dari angket analisis kebutuhan siswa diperoleh sebanyak 30 siswa sudah memiliki *handphone* dan seluruh sudah bisa menggunakan *handphone*, selain itu siswa cenderung lebih suka belajar dengan menggunakan media.

Dari permasalahan yang dipaparkan di atas, terdapat beberapa factor internal dan eksternal yang mempengaruhi proses pembelajaran. Faktor internalnya yaitu

hilangnya fokus siswa dan minat siswa dalam pembelajaran masih kurang. Kemudian dilihat dari faktor eksternalnya, guru hanya menerapkan metode pembelajaran ceramah dan model konvensional dalam proses pembelajaran. Guru kurang mahir dalam menerapkan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran berlangsung dan fasilitas yang kurang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran di kelas. Dilihat dari nilai rata-rata siswa yang rendah perlu adanya pengembangan media yang dapat memecahkan masalah dalam proses pembelajaran tersebut. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti bertujuan mengembangkan *E-Modul* berbasis *Project Based Learning* dan lebih banyak menampilkan Video pembelajaran di setiap segmen materi untuk mengembangkan sikap kritis dan pemahaman siswa dalam pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Syahlan (2023) menyatakan bahwa e-modul dinyatakan layak dan efektif digunakan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah siswa sekolah dasar. Hasil Penelitian yang dilakukan oleh Syahlan (2023) memiliki kesamaan dengan produk yang akan dikembangkan yaitu pengembangan e-modul berbasis *project based learning* memiliki tingkat kelayakan dan efektivitas yang tinggi. Penggunaan e-modul berbasis *project based learning* membuat siswa terlihat antusias dan terlibat aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Menurut Syahlan (2023) penggunaan E-Modul IPAS berbasis *project based learning* dapat dimanfaatkan sebagai alternatif proses pembelajaran secara efisien dan efektif. Dilihat dari hasil tersebut, perlu dikembangkan sebuah E-Modul IPAS yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran online maupun offline dan dapat meningkatkan minat belajar siswa ketika mengikuti kegiatan pembelajaran.

Penggunaan model pembelajaran berbasis proyek bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam memecahkan permasalahan melalui proyek yang diberikan. E-Modul IPAS berbasis project based learning berisi materi, metode, keterbatasan, dan sarana penilaian yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Modul konten IPAS dapat menampilkan teks, gambar, animasi, dan video. Aturan Interaksi Konten Ilmiah juga dapat mengurangi penggunaan kertas selama kegiatan pembelajaran dengan lebih mengoptimalkan teknologi yang ada. Dengan menggunakan *E-Modul IPAS* dalam kegiatan pembelajaran, dapat membantu siswa berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran reguler dan *online* serta secara aktif berpartisipasi Dalam kegiatan belajar.

Berdasarkan pembahasan di atas, peneliti melakukan Penelitian tentang **“Pengembangan E-Modul Berbasis *Project Based Learning* Pada Muatan Pelajaran IPAS Kelas V SD Negeri 4 Banyuasri Tahun Ajaran 2023/2024”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, ditemukan beberapa factor permasalahan yang menyebabkan hasil nilai belajar menjadi rendah, yaitu:

1. Rata-rata hasil belajar IPAS siswa dibawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).
2. Guru kurang memanfaatkan fasilitas pendukung pembelajaran yang ada di sekolah.
3. Kurangnya literasi pada siswa karena guru jarang menerapkan media dan model pembelajaran yang beragam.

4. Pembelajaran kurang inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah yang sudah dipaparkan di atas, penelitian ini dibatasi permasalahannya pada **“Pengembangan E-modul Berbasis *Project Based Learning* pada Muatan Pelajaran IPAS Siswa Kelas V SD N 4 Banyuasri Tahun Ajaran 2023/2024”**.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah dipaparkan dapat diajukan perumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah rancang bangun *e-modul* berbasis proyek pada pembelajaran IPAS kelas V SD N 4 Banyuasri?
2. Bagaimanakah deskripsi kualitas *e-modul* berbasis proyek pada pembelajaran IPAS menurut ahli isi, ahli desain instruksional, dan ahli media pada kelas V SD N 4 Banyuasri?
3. Bagaimanakah respon pengguna *e-modul* berbasis proyek pada pembelajaran IPAS Kelas V SD N 4 Banyuasri berdasarkan uji coba perorangan dan kelompok kecil?
4. Bagaimanakah keefektifan *e-modul* berbasis proyek pada pembelajaran IPAS kelas V SD N 4 Banyuasri?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas dapat diajukan rumusan tujuan penelitian sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan tentang rancang bangun *e-modul* berbasis proyek pada pembelajaran IPAS kelas V SD N 4 Banyuasri.
2. Untuk mendeskripsikan kualitas *e-modul* berbasis proyek pada pembelajaran IPAS menurut ahli isi, ahli desain instruksional, dan ahli media pada kelas V SD N 4 Banyuasri.
3. Untuk mengetahui respon pengguna *e-modul* berbasis proyek pada pembelajaran IPAS Kelas V SD N 4 Banyuasri berdasarkan uji coba perorangan dan kelompok kecil.
4. Untuk mengetahui keefektifan *e-modul* berbasis proyek pada pembelajaran IPAS kelas V SD N 4 Banyuasri.

1.6 Manfaat Hasil Pengembangan

1.6.1 Manfaat Teoritis

Dengan adanya Penelitian ini diharapkan dapat kontribusi positif terhadap pengembangan Teknologi Pendidikan sesuai dengan 5 kawasan teknologi Pendidikan yaitu desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan dan evaluasi dengan pengembangan produk media pendukung pembelajaran. Hasil dari pengembangan ini diharapkan mampu menjadi sumber bacaan dan landasan teori dalam melakukan pengembangan bahan ajar berupa *E-modul Berbasis Project Based Learning* pada mata pembelajaran IPASS kelas V SD N 4 Banyuasri Singaraja.

1.6.2 Manfaat Praktis

1) Bagi siswa

Hasil Penelitian ini, diharapkan dapat bermanfaat bagi peserta didik untuk meningkatkan kemampuan dalam muatan Pelajaran IPAS yang dipadukan dengan teknologi.

2) Bagi guru

Hasil Penelitian ini, diharapkan dapat bermanfaat bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran secara efektif dan melatih kemampuan guru untuk memanfaatkan E-modul Berbasis *Project Based Learning* pada mata pembelajaran IPAS kelas V SD N 4 Banyuasri Singaraja.

3) Bagi kepala sekolah

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai pedoman kepala sekolah di Lembaga Pendidikan yang dipimpinnya.

4) Bagi peneliti lain

Meningkatkan wawasan peneliti dalam merancang pengembangan media pembelajaran.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dalam Penelitian pengembangan ini, akan menghasilkan sebuah produk E-Modul IPAS. Adapun spesifikasi yang diharapkan oleh peneliti dalam pengembangan ini merupakan spesifikasi produk sebagai berikut.

1. Pada cover *e-modul* ini terdapat judul materi yang dikembangkan, identitas sekolah dan kelas dan biografi penulis. Cover e-modul ini dirancang penuh warna sehingga menarik perhatian siswa.

2. Terdapat kata pengantar, daftar isi, KD, indikator pembelajaran, tujuan pembelajaran serta materi pada mata pembelajaran IPAS Kelas V SD N 4 Banyuasri.
3. Pembuatan *e-modul* ini dilakukan dengan perancangan materi awal di *Microsoft word* lalu dijadikan sebuah *e-modul* digital dengan bantuan aplikasi *Flip PDF Professional*.
4. Pada *e-modul* berbasis *project based learning* ini dilengkapi dengan penjelasan materi serta video yang menarik dan relevan agar siswa bisa memahami materi pembelajaran dengan baik. Selain itu, *e-modul* ini juga dirancang agar siswa mampu lebih aktif dalam belajar karena dalam *e-modul* nantinya akan dirancang agar siswa mampu mengerjakan dan menyelesaikan project dari permasalahan yang diminta.
5. Pada bahan ajar *E-modul* ini konten-konten yang terdapat didalamnya memadukan unsur multimedia didalamnya, dilengkapi dengan penjelasan materi teks, video pembelajaran sesuai dengan materi yang dibahas, terdapat gambar-gambar pendukung materi untuk meningkatkan pemahaman peserta didik, dan audio. Peserta didik belajar tidak hanya lewat teks, gambar, dan video, namun belajar melalui audio, yang nantinya dapat menjelaskan materi yang belum jelas pada halaman-halaman sebelumnya.
6. *Electronics Modul (e-modul)* yang dikembangkan ini dapat ditampilkan pada *smartphone*, *chromebook*, laptop ataupun *personal computer (PC)*.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Media pembelajaran dalam Pendidikan saat ini sangat diperlukan oleh guru maupun peserta didik. Pengembangan media pembelajaran seperti saat ini perlu

dilakukan secara rutin dengan memperhatikan perkembangan teknologi seiring dengan zaman. Sehingga nantinya akan terciptanya inovasi-inovasi baru dalam pengembangan media pembelajaran. Pengembangan ini memberikan wawasan mengenai pembelajaran yang dikolaborasikan dengan teknologi serta model pembelajaran yang relevan pada saat ini, sehingga siswa dituntut lebih aktif dalam pembelajaran di kelas. Pengembangan *e-modul* ini dapat dijadikan panduan bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang serupa untuk mengatasi dan efisiensi modul cetak untuk siswa dan untuk menambah minat belajar siswa.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Adapun asumsi dan keterbatasan dari pengembangan *e-modul* ini adalah:

1.9.1 Asumsi Pengembangan

- 1) *E-modul* berbasis project based learning ini belum pernah digunakan di SD Negeri 4 Banyuasri baik itu saat pembelajaran luring maupun pembelajaran daring.
- 2) Siswa kelas V di SD Negeri 4 Banyuasri sudah menguasai keterampilan menyimak, memecahkan masalah dan keterampilan membaca sehingga *e-modul* berbasis *project based learning* ini bisa digunakan secara optimal.
- 3) Mempermudah siswa memahami pembelajaran terkait materi mata pelajaran IPAS.
- 4) Untuk meningkatkan minat, antusias serta motivasi belajar siswa dan juga memberikan pengalaman belajar yang belum pernah mereka lakukan sebelumnya.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

- 1) Produk hanya bisa digunakan pada media *smartphone*, *personal computer (PC)* ataupun laptop.
- 2) Produk yang dikembangkan hanya untuk siswa SD N 4 Banyuasri kelas V.
- 3) Produk yang dikembangkan untuk muatan pelajaran IPAS.
- 4) Produk yang dikembangkan hanya memuat satu kegiatan belajar yaitu pada materi Magnet, Listrik dan Teknologi Untuk Kehidupan.

1.10 Definisi Istilah

Untuk mengatasi kesalahpahaman pada pengembangan e-modul ini sehingga diperlukan Batasan:

1. Penelitian Pengembangan adalah penerapan pengetahuan yang digunakan untuk membantu memecahkan masalah dalam Masyarakat termasuk di bidang pendidikan.
2. *E-modul* adalah media pembelajaran elektronik berbentuk buku digital yang berisikan tujuan pembelajaran, KD, Materi, Latihan, Evaluasi dengan menggunakan model *project based learning* dalam pemecahan permasalahan.

3. *Project Based Learning*

Pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang menekankan belajar kontekstual melalui kegiatan-kegiatan yang kompleks.

4. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di Sekolah Dasar (SD) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan

benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya (Sagendra, 2022). Pelajaran IPAS di SD memuat materi tentang pengetahuan-pengetahuan alam dan sosial yang dekat dengan kehidupan siswa. Siswa diharapkan mengenal dan mengetahui pengetahuan-pengetahuan alam dan sosial tersebut di kehidupan sehari-harinya.

5. Model *ADDIE* adalah model adalah salah satu model desain sistem pembelajaran yang memperlihatkan tahapan dasar sistem pembelajaran yang mudah untuk dilakukan. Lima tahapan Dalam model *ADDIE* tahapan yaitu: analisis (*analysis*), perancangan produk (*design*), pengembangan produk (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).
6. Perangkat pembelajaran adalah segenap hal yang menyangkut pembelajaran di dalam kelas yang wajib disiapkan guru ketika melakukan pembelajaran.

