

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan usaha untuk menciptakan aktivitas pembelajaran yang dilakukan agar peserta didik dapat aktif belajar dan dapat mengembangkan potensi yang ada pada dirinya untuk menjadi lebih baik dalam kecerdasan, pengetahuan dan kepribadiannya. Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi pada dirinya agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa kepada Tuhan, berakhlak mulia, sehat, berilmu kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab (UU No. 20 Tahun 2003) tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pendidikan merupakan salah satu hal yang sangat penting bagi setiap orang dalam kehidupan, pendidikan dapat diperoleh di rumah maupun di sekolah.

Pembelajaran merupakan suatu proses saling berinteraksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang meliputi guru dan peserta didik akan saling bertukar informasi. Pada Kurikulum Merdeka, salah satu pembelajaran yang penting dipelajari oleh peserta didik yaitu pada mata pelajaran IPAS yang merupakan gabungan dari mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. IPAS merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta dan mempelajari kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungan. Dengan mempelajari IPAS peserta didik dapat menumbuhkan keingintahuannya mengenai fenomena terjadi di sekitar mereka, dengan adanya

keingintahuan dari peserta didik dapat memicu untuk memahami bagaimana alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia di bumi. Pelajaran IPAS sangat penting untuk diajarkan pada siswa sekolah dasar karena dapat memungkinkan mereka memahami bagaimana dunia di sekitar mereka bekerja dan berkembang, pemahaman ini dapat dimanfaatkan untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan yang dihadapi dan dapat menemukan solusi untuk mencapai tujuan pembelajaran berkelanjutan. Adapun prinsip-prinsip dasar metodologi ilmiah pada pembelajaran IPAS yaitu dapat melatih peserta didik memiliki sikap ilmiah yaitu keingintahuan yang tinggi, kemampuan berpikir kritis, analitis dan memiliki kemampuan untuk mengambil kesimpulan yang tepat.

Namun, pada kenyataannya pembelajaran IPAS di SD saat ini masih berpusat pada guru, siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran sehingga pelajaran menjadi membosankan. Maka dari itu diharapkan pendidik dapat merancang pembelajaran yang dapat menyajikan pembelajaran IPS dapat menarik minat belajar peserta didik sehingga mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif. Berdasarkan UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 1 dinyatakan bahwa,

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana dan proses pembelajaran lebih bermakna, agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Keberhasilan pembelajaran dapat diukur dari siswa dalam memahami dan menguasai materi yang dipelajari. Semakin banyak siswa yang dapat mencapai tingkat pemahaman dan penguasaan materi maka semakin tinggi keberhasilan dalam proses pembelajaran. Pendidik juga harus membuat dan menentukan tujuan

pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Proses pembelajaran tentunya ada hasil belajar yang dicapai oleh siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran, yang dilakukan dengan suatu penilaian hasil belajar siswa sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan. Dunia pendidikan (secara nasional), untuk mengetahui skor atau nilai hasil belajar siswa, dapat menggunakan pedoman PAP (Penilaian Acuan Patokan). PAP digunakan apabila tujuan pembelajaran menuntut persentase penguasaan minimal tertentu, jika siswa telah memenuhi tujuan pembelajaran tersebut maka pembelajaran dinyatakan berhasil, namun jika belum memenuhi tujuan pembelajaran maka dikatakan gagal atau belum memenuhi ketentuan dari tujuan pembelajaran.

Tabel 1. 1  
Penilaian Acuan Patokan (PAP) dengan Skala 5  
Sumber (Agung, dkk, 2022)

Persentase Penguasaan	Nilai Angka	Nilai Huruf	Predikat
(1)	(2)	(3)	(4)
90 – 100	4	A	Sangat Baik
80 – 89	3	B	Baik
65 – 79	2	C	Cukup
40 – 64	1	D	Kurang
00 – 39	0	E	Sangat Kurang

Berdasarkan Penilaian Acuan Patokan (PAP) dengan skala 5, siswa dinyatakan lulus apabila memiliki persentase penguasaan 90 – 100% dengan predikat sangat baik (Agung, dkk, 2022). BSKAP Kemendikbudristek (2022) untuk mengetahui apakah siswa telah berhasil mencapai tujuan pembelajaran atau tidak dengan menggunakan kriteria ketercapaian, kriteria ini menjadi salah satu pertimbangan dalam membuat instrumen asesmen yang menjelaskan mengenai kemampuan yang perlu ditunjukkan atau didemonstrasikan siswa sebagai bukti bahwa siswa telah

mencapai tujuan pembelajaran. Menurut keputusan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan (BSKAP) Kemendikbudristek (2022) siswa dinyatakan sudah mencapai ketuntasan apabila memiliki ketuntasan 86% (sudah mencapai ketuntasan, perlu pengayaan atau tantangan lebih). Untuk mencapai kriteria penilaian yang sesuai, maka guru harus mampu membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran dengan mengembangkan bahan ajar berupa media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa dalam pembelajaran tersebut sehingga siswa tidak merasa bosan dalam proses pembelajaran dan siswa mudah memahami isi materi pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 4 April 2024 dengan narasumber Ibu Ni Putu Melinda Pramesti Tasya Dhevi, S.Pd. sebagai wali kelas V di SD No. 1 Kutuh Kecamatan Kuta Selatan, adapun permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran yang masih banyak dihadapi oleh pendidik maupun peserta didik yaitu peserta didik sulit memahami materi yang disampaikan oleh pendidik, media yang digunakan masih sangat terbatas pendidik hanya menggunakan buku LKS maupun buku paket dengan penyajian materi yang begitu padat dan media yang tidak menarik seperti menggunakan media globe saat pembelajaran sehingga membuat peserta didik merasa bosan untuk mempelajarinya Pendidik belum pernah menggunakan media pembelajaran berbasis digital baik berupa power point maupun media lainnya. Permasalahan ini sejalan dengan penelitian (Nandari, dkk, 2023) permasalahan yang dihadapi pada proses pembelajaran dalam penelitian ini yaitu motivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran masih kurang, siswa lebih banyak pasif saat pembelajaran berlangsung dan siswa juga kesulitan memahami materi karena sumber belajar yang sangat terbatas hanya berupa buku paket dan

media gambar yang terdapat pada buku, proses pembelajaran cenderung satu arah, guru lebih mendominasi dalam proses pembelajaran tanpa adanya alat bantu untuk menyampaikan makna dari pembelajaran. Adapun hasil observasi yang peneliti lakukan pada tanggal 16 Mei 2024 yaitu pada saat guru mengajar hanya menggunakan media buku paket dan buku LKS saja, guru hanya memberikan tugas kepada siswa yang nantinya akan dibahas bersama. Hal tersebutlah yang dapat menyebabkan siswa merasa bosan dan kurang motivasi saat kegiatan pembelajaran sedang berlangsung.

Setiap peserta didik memiliki pemahaman yang berbeda – beda dalam pembelajaran, hal ini mengakibatkan banyak peserta didik yang masih beranggapan bahwa pembelajaran IPS adalah pelajaran yang membosankan karena selalu mencatat, menghafal dan tugas – tugas di setiap jam pelajaran. Beberapa siswa juga sering mengeluh karena tidak mau membaca materi yang ada pada buku, dan terdapat 2 siswa di kelas V SD No. 1 Kutuh Kecamatan Kuta Selatan yang kurang lancar membaca, mereka hanya mendengarkan penjelasan dari guru dan jarang ikut berpartisipasi dalam pembelajaran. Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS yaitu dengan skor rata-rata 71,53. Dalam permasalahan tersebut diperlukan adanya suatu perubahan dalam proses pembelajaran agar menjadi lebih efektif dan peserta didik menjadi lebih aktif dalam setiap pembelajaran yang akan menarik minat peserta didik untuk mengikuti pembelajaran. Maka diperlukan adanya pengembangan bahan ajar berupa media pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran berbasis proyek yang dimana peserta didik terlibat dalam proyek dengan merencanakan, melaksanakan serta menyelesaikan tugas yang bersifat kompleks dan nyata. Dengan menggunakan

pembelajaran berbasis proyek peserta didik dapat belajar dengan aktif untuk mencari solusi mengenai permasalahan yang relevan, serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi dan pemecahan masalah. Salah satu upaya yang dapat dilakukan agar peserta didik memahami materi yang dipelajarinya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat dengan memperhatikan karakteristik peserta didik. Dengan adanya media pembelajaran dapat menjadi salah satu faktor keberhasilan dalam pembelajaran, peserta didik dapat terlibat aktif secara fisik maupun psikis dalam belajar dan menjadikan pembelajaran lebih bermakna.

Berdasarkan harapan dan kenyataan tersebut, terjadi kesenjangan antara harapan peneliti yaitu hasil belajar siswa berada pada predikat sangat baik dengan rata-rata nilai 86-100, namun kenyataannya bahwa rata-rata nilai sumatif yang diperoleh oleh siswa pada mata pelajaran IPAS berada pada rata-rata 71,53 dengan predikat cukup. Berdasarkan hal tersebut, terjadi selisih sebesar 14,47. Kesenjangan tersebut disebabkan karena siswa kurang fokus dalam proses pembelajaran berlangsung dan penggunaan media pembelajaran masih jarang digunakan dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi monoton dan siswa sering merasa jenuh saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik dapat dilihat dari perspektif dengan pemanfaatan sumber belajar, lingkungan sekolah dan budaya yang ada di sekolah (Yandi, dkk, 2023). Adapun faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik menurut Rahman (2021) yaitu faktor motivasi, jika ada motivasi dalam diri peserta didik untuk belajar maka akan mendapatkan hasil belajar yang baik. Dengan kata lain, jika memiliki usaha yang tekun dan dilandasi dengan

motivasi yang kuat, maka peserta didik yang belajar akan mendapatkan prestasi yang baik. Dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti oleh wali kelas V SD No. 1 Kutuh kecamatan Kuta Selatan terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa kelas V di SD No. 1 Kutuh kecamatan Kuta Selatan yaitu faktor internal kurangnya minat membaca siswa, siswa juga sulit berkonsentrasi saat proses pembelajaran dan terdapat 2 siswa yang belum lancar membaca, faktor eksternal berupa bahasa yang digunakan pada materi yang ada pada buku LKS dan buku paket menggunakan bahasa yang baku sehingga siswa sulit memahami kosakata yang digunakan pada isi bacaan tersebut, guru kurang berinovasi dalam proses pembelajaran yang dimana guru hanya menggunakan media pembelajaran berupa buku paket maupun LKS saja. Berdasarkan hasil angket gaya belajar siswa yang telah diberikan, sebagian siswa memilih gaya belajar audio visual. Hal ini menunjukkan bahwa siswa lebih tertarik dan lebih mudah memahami materi ketika disajikan dalam bentuk kombinasi suara dan gambar, seperti video atau animasi.

Berdasarkan hasil wawancara, observasi dan pemberian kuesioner angket gaya belajar siswa tersebut diperlukan adanya sebuah inovasi yaitu mengembangkan media pembelajaran, yang nantinya akan menarik minat peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran dan dapat mengubah proses pembelajaran menjadi lebih efektif sehingga proses pembelajaran dapat lebih efisien. Hasil belajar siswa kelas V SD No. 1 Kutuh kecamatan Kuta Selatan pada mata pelajaran IPAS diharapkan mencapai persentase 86% (sudah mencapai ketuntasan, perlu pengayaan atau tantangan lebih), dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif siswa lebih mudah menguasai materi pelajaran. Seiring

dengan perkembangan zaman dan kemajuan teknologi yang semakin pesat membuat pendidik mengikuti perkembangan teknologi untuk melaksanakan proses pembelajaran, dengan menggunakan berbagai aplikasi yang dapat membantu berjalannya kegiatan pembelajaran seperti microsoft powerpoint, canva, video animasi, dan sebagiannya yang dapat dimanfaatkan dan dikembangkan sebagai bahan ajar. Dengan media pembelajaran berbasis digital dapat mengakomodasi peserta didik yang sulit menerima pelajaran, karena dapat menarik minat peserta didik dalam membaca materi yang ada pada media dan membuat peserta didik tidak mudah lupa dan tidak bosan selama mengikuti pembelajaran.

Maka peneliti tertarik untuk mengembangkan suatu media pembelajaran yang digunakan sebagai media dalam pembelajaran agar peserta didik lebih mudah memahami materi serta tertarik pada materi yang disampaikan. Media berbasis digital yang akan dikembangkan adalah peta digital yang merupakan alat yang digunakan dalam mendukung proses pembelajaran untuk memudahkan peserta didik memahami materi pembelajaran. Peta digital ini membawa kebaruan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan pengalaman visual 2 dimensi maupun 3 dimensi yang dapat memungkinkan siswa menjelajahi lingkungan geografis secara mandiri, dengan mengaitkan konsep geografis dengan dunia nyata, serta dapat memberikan pengalaman belajar interkatif kepada peserta didik (Santika, 2020). Pemanfaat peta digital dalam konteks pembelajaran melibatkan strategi dan metode yang efektif serta dapat memberikan pendekatan visual yang dinamis dan relevan. Dengan adanya peran guru dalam mengelola dan mengarahkan peserta didik dalam penggunaan media pembelajaran peta digital sangat penting, dengan tujuan tercapainya pembelajaran yang interaktif, menyeluruh serta dapat mendukung

pemahaman konsep peserta didik. Manfaat dalam penggunaan media pembelajaran peta digital dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar peserta didik mengenai pembelajaran geografi pemahaman keragaman budaya dan lingkungan, dan pengembangan keterampilan analisis serta interpretasi informasi geografis secara kritis (Shibab, 2021).

Pengembangan media interaktif peta digital berbasis *project based learning* ini digunakan dalam mata pelajaran IPS untuk mewujudkan suasana pembelajaran yang menyenangkan, menarik, dan meningkatkan keaktifan siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif.

Adapun Penelitian Aas Sukaetin, Ria Kurniasari, Wawan Eka Setiawan (2022) penelitian ini mengembangkan produk media pembelajaran peta timbul, hasil penelitian menunjukkan bahwa penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar IPS dikarenakan kurangnya media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran ini disesuaikan dengan karakteristik siswa yang senang belajar menggunakan media interaktif dan menyimak materi pembelajaran dalam bentuk animasi, sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang dijelaskan dan pembelajaran menjadi lebih menarik.

Penelitian I Putu Aris Pratama, I Wayan Sujana, dan Ni Nyoman Ganing (2023) yaitu untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *project based learning* yang dapat membuat suasana pembelajaran menjadi lebih aktif, dan siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Peneliti memilih menggunakan media powerpoint sebagai sarana untuk mewujudkan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPAS.

Penelitian yang dilakukan oleh Sulaiman, Putri Surya Damayanti, dan Auliya Siffa (2024) penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran replika peta budaya yang nantinya peserta didik dituntut untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran dengan cara berinteraksi melalui media peta budaya ini sehingga peserta didik mendapatkan informasi-informasi penting terkait dengan materi pembelajaran.

Penggunaan media peta digital dalam proses pembelajaran dapat membantu pendidik dalam menjelaskan materi pelajaran, agar peserta didik lebih mudah mengingat materi yang diajarkan dan dapat memberikan pengalaman baru agar peserta didik termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Dengan media ini peserta didik dapat lebih bisa mengeksplorasi materi yang dipelajari dan dapat membuat materi tersebut terus diingat dan melekat yang dapat membantu keberhasilan belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk melakukan "Pengembangan Peta Digital Berbasis *Project Based Learning* Materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Di Indonesia Muatan IPAS Kelas V SD No. 1 Kutuh Kecamatan Kuta Selatan.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, maka masalah yang akan dibahas dalam pembahasan ini diidentifikasi sebagai berikut:

1. Peserta didik kurang tertarik pada pelajaran IPAS dan cepat bosan karena pendidik masih menggunakan buku paket dan LKS sebagai bahan ajar dan media pembelajaran yang tidak menarik minat peserta didik.
2. Belum adanya pengembangan media pembelajaran IPAS.

3. Pendidik di SD No.1 Kutuh kecamatan Kuta Selatan belum memanfaatkan media pembelajaran IPAS yang berbasis digital.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan beberapa permasalahan yang sudah diidentifikasi sebelumnya, maka diperlukan suatu pembatasan masalah untuk kemudahan permasalahan utama dapat terselesaikan dengan tercapainya proses pembelajaran yang efektif dan fungsional terhadap pencapaian kompetensi. Maka permasalahan yang dibatasi peneliti yaitu media pembelajaran peta digital berbasis *project based learning* pada mata pelajaran IPAS untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia. Media pembelajaran peta digital ini adalah media yang digunakan dalam proses pembelajaran digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yaitu hasil belajar siswa setelah menggunakan media yang diterapkan pada proses pembelajaran.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan batasan masalah yang telah dipaparkan, maka didapatkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana rancang bangun media pembelajaran peta digital berbasis *project based learning* materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia muatan IPAS kelas V SD No. 1 Kutuh Kecamatan Kuta Selatan?
2. Bagaimana kualitas media pembelajaran peta digital berbasis *project based learning* materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia muatan IPAS ditinjau dari isi, desain, media, uji perorangan, uji kelompok kecil, dan uji coba lapangan di kelas V SD No. 1 Kutuh Kecamatan Kuta Selatan?

3. Bagaimana efektivitas media pembelajaran peta digital berbasis *project based learning* materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia muatan IPAS kelas V SD No. 1 Kutuh Kecamatan Kuta Selatan?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan, maka tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan rancang bangun media pembelajaran peta digital berbasis *project based learning* materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia muatan IPAS kelas V SD No. 1 Kutuh Kecamatan Kuta Selatan.
2. Untuk mengetahui kualitas media pembelajaran peta digital berbasis *project based learning* materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia muatan IPAS ditinjau dari isi, desain, media, uji perorangan, uji kelompok kecil, dan uji coba lapangan di kelas V SD No. 1 Kutuh Kecamatan Kuta Selatan.
3. Mengetahui efektivitas media pembelajaran peta digital berbasis *project based learning* materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia muatan IPAS kelas V SD No. 1 Kutuh Kecamatan Kuta Selatan.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, peneliti mengharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

## 1. Manfaat Teoritis

Menambah pengetahuan dan wawasan bagi pembaca, khususnya bagi yang bersangkutan dengan permasalahan dalam penelitian ini.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi peserta didik

- 1) Memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran pada mata pelajaran IPAS khususnya pada materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia.
- 2) Meningkatkan semangat dan motivasi belajar peserta didik karena pembelajaran menjadi lebih menyenangkan
- 3) Meningkatkan minat dan konsentrasi peserta didik dalam proses pembelajaran

### b. Bagi pendidik

- 1) Membantu pendidik dalam menjelaskan materi pelajaran
- 2) Menambah wawasan pendidik mengenai media pembelajaran peta digital berbasis *project based learning*
- 3) Memotivasi pendidik dalam memanfaatkan media pembelajaran

### c. Bagi sekolah

Meningkatkan mutu pendidikan dan pemahaman pada pihak sekolah dengan memanfaatkan media pembelajaran peta digital berbasis *project based learning* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik agar lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

d. Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti lain untuk menambah pengetahuan dalam melakukan penelitian yang seupa mengenai media pembelajaran peta digital berbasis *project based learning*.

### 1.7 Spesifikasi Produk

Penelitian pengembangan yang dilakukan akan menghasilkan sebuah produk yang berupa media pembelajaran peta digital berbasis *project based learning* pada materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia muatan IPAS pada siswa kelas V di sekolah dasar. Adapun spesifikasi dari produk yang dibuat yaitu:

1. Media pembelajaran peta digital berbasis *project based learning* berisi konten dan isi yang dimuat kedalam media yang sesuai dengan materi pokok yang diberikan.
2. Media pembelajaran peta digital berbasis *project based learning* pada materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia berisikan peta Indonesia yang memudahkan siswa untuk melihat apa saja suku dan budaya di wilayah tersebut.
3. Media pembelajaran peta digital berbasis *project based learning* memiliki animasi yang dapat menarik minat belajar siswa dan dapat memudahkan siswa untuk memahami isi materi.
4. Media pembelajaran peta digital berbasis *project based learning* memuat isi dan konten yang sesuai dengan tujuan dan capaian pembelajaran pada materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia.

5. Media pembelajaran peta digital berbasis *project based learning* pada materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia memuat soal-soal yang berkaitan dengan materi, untuk mengasah kemampuan mengingat siswa pada materi yang dijelaskan sebelumnya.

### **1.8 Pentingnya Pengembangan**

Pengembangan produk berupa media pembelajaran peta digital berbasis *project based learning* pada materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia pada pelajaran IPAS kelas V SD merupakan hal yang penting digunakan bagi guru dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa dengan penyampaian materi yang jelas dan menarik. Dengan mengembangkan media pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa dan suasana dalam proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan sehingga siswa lebih bersemangat memahami materi yang akan dipelajari. Guru dapat menciptakan berbagai situasi kelas, dan guru juga dapat membawa dunia luar yang berkaitan materi pembelajaran ke dalam kelas melalui media pembelajaran yang dikembangkan. Dengan demikian dengan adanya media pembelajaran pemahaman, konsep, dan ide yang abstrak menjadi konkrit dan mudah dimengerti oleh siswa. Media pembelajaran peta digital ini dapat membantu guru dalam menjelaskan materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia dengan menggunakan peta Indonesia yang dapat memudahkan siswa mengenali wilayah-wilayah yang ada di Indonesia.

## 1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

### 1.9.1. Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan media pembelajaran peta digital berbasis *project based learning* materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia pada mata pelajaran IPAS kelas V SD No. 1 Kutuh Kecamatan Kuta Selatan adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran peta digital berbasis *project based learning* materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia muatan IPAS kelas V SD No. 1 Kutuh Kecamatan Kuta Selatan yang dikembangkan dapat bermanfaat sebagai media alternatif dalam proses pembelajaran bagi guru dan siswa.
2. Media pembelajaran peta digital berbasis *project based learning* materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia muatan IPAS kelas V SD No. 1 Kutuh Kecamatan Kuta Selatan yang dikembangkan secara audiovisual yang dapat menarik minat belajar siswa, dan dapat membantu guru dalam menjelaskan materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia.
3. Media pembelajaran peta digital berbasis *project based learning* ini sebagai media animasi dalam pembelajaran yang mampu menunjang sarana belajar siswa.
4. Media pembelajaran peta digital berbasis *project based learning* ini merupakan media interaktif yang diciptakan untuk merangsang kreativitas siswa dalam pembelajaran.

### 1.9.2. Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan pengembangan produk berupa media pembelajaran peta digital berbasis *project based learning* materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia muatan IPAS kelas V SD No. 1 Kutuh Kecamatan Kuta Selatan adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran peta digital berbasis *project based learning* ini dikembangkan sesuai dengan karakteristik gaya belajar siswa kelas V SD No. 1 Kutuh Kecamatan Kuta Selatan sehingga media ini dikembangkan khusus untuk siswa kelas V SD No.1 Kutuh Kuta Selatan.
2. Media pembelajaran peta digital berbasis *project based learning* ini dikembangkan hanya untuk mata pelajaran IPAS materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia khususnya untuk kelas V SD No. 1 Kutuh Kecamatan Kuta Selatan.

### 1.10 Definisi Istilah

Berdasarkan fokus dan rumusan masalah penelitian, maka uraian definisi istilah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan adalah proses merancang, mengembangkan dan menyusun berbagai jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa.
2. Media pembelajaran adalah suatu sarana untuk mentransfer atau menyampaikan pesan atau materi pelajaran dalam proses pembelajaran.
3. Peta digital adalah media pembelajaran dengan menggunakan teknologi digital untuk menampilkan informasi geografis dalam bentuk peta interaktif.

4. *Project based learning* (PBL) adalah model pembelajaran yang menuntut peserta didik belajar melalui eksplorasi aktif, dengan mengerjakan proyek yang mengharuskan peserta didik untuk memecahkan masalah. Dalam *project based learning* ini peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan teoritis, namun juga dapat memperoleh keterampilan praktis, berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas melalui proyek.
5. Keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia adalah salah satu materi pelajaran IPAS pada kelas V SD yang meliputi perbedaan dari sisi kelompok etnik dengan budaya yang dimiliki. Indonesia sangat kaya akan suku bangsa yang tersebar yang disetiap suku memiliki ciri khasnya masing-masing seperti adat, budaya, kepercayaan, bahasa, rumah adat, dan sebagainya.
6. Muatan IPAS adalah salah satu mata pelajaran wajib di jenjang sekolah dasar, yang merupakan gabungan dari mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial dalam Kurikulum Merdeka. IPAS merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta dan interaksinya, dan mata pelajaran ini membahas mengenai fenomena alam atau sosial yang terjadi di lingkungan sekitar yang mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial.