

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini memaparkan sepuluh hal pokok yaitu: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) perumusan masalah, (5) tujuan pembelajaran, (6) manfaat hasil pengembangan, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan, dan (10) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi yang global telah memberikan dampak luas pada berbagai aspek kehidupan seperti politik, ekonomi, kebudayaan, seni, dan pendidikan. Perkembangan ini merupakan hal yang tak terhindarkan karena sejalan dengan kemajuan ilmu pengetahuan (Maritsa dkk., 2021). Teknologi berperan penting dalam proses pembelajaran, yaitu dengan mengintegrasikan pengetahuan tentang fenomena alam. Ilmu sains sangat penting diintegrasikan dengan teknologi untuk menghadapi perubahan dunia yang semakin cepat (Sa'adah dkk., 2020). Teknologi memungkinkan manusia untuk mengaplikasikan ilmu pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari, mempermudah pekerjaan yang melelahkan, dan menciptakan inovasi baru.

Teknologi dapat mendorong dan memudahkan terjadinya kemandirian dalam proses pembelajaran, mengembangkan keterampilan peserta didik, serta merubah pola belajar yang konvensional dan memberikan kesempatan belajar sesuai kemampuan. Perkembangan teknologi dalam pendidikan sangat

dirasakan dalam penggunaan bahan ajar saat ini. Bahan ajar pada masa kini sangat beragam dan menarik, serta telah disesuaikan dengan perkembangan teknologi terbaru. Media pembelajaran menjadi alat bantu yang paling efektif dalam proses pembelajaran. Di era pendidikan yang modern, guru perlu mempertimbangkan dan memperhatikan karakteristik yang beragam dari peserta didik dalam proses belajar mengajar. Kegiatan pembelajaran di sekolah harus disesuaikan dengan karakter, gaya belajar, dan kecerdasan individual masing-masing siswa (Noor dkk., 2022). Pembelajaran efektif merupakan pembelajaran yang menggunakan teknik yang tepat sehingga dapat memberikan hasil belajar yang bermanfaat dan berpusat pada peserta didik (*student centered*) (Labibah dkk., 2018).

Salah satu faktor penting dalam menentukan keberhasilan proses belajar mengajar di kelas adalah peran guru, oleh karena itu, guru diharapkan dapat meningkatkan perannya dan kompetensinya dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Guru yang memiliki kompetensi tinggi akan lebih mampu menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan mengelola kelas dengan baik, sehingga hasil belajar siswa dapat mencapai tingkat yang optimal (Fadhilaturrahmi, 2017). Pembelajaran yang kurang menarik dapat membuat siswa merasa bosan atau jenuh, sehingga pada akhirnya siswa kesulitan untuk fokus dalam kegiatan pembelajaran, maka diperlukan adanya suatu dorongan agar siswa lebih semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran (Luh Nuryani dkk., 2021).

Bahan ajar yang dapat mendukung kelancaran proses pembelajaran meliputi teks, audio, gambar, dan video. Dunia pendidikan perlu membuat inovasi yang sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tanpa

mengesampingkan nilai-nilai kemanusiaan (Wibowo, 2018). Proses pembelajaran memerlukan variasi media pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan tentunya cocok diterapkan pada siswa sekolah dasar. Salah satu media yang cocok diterapkan pada siswa sekolah dasar adalah bahan ajar E-LKPD.

E-LKPD adalah salah satu jenis bahan ajar elektronik yang cocok digunakan sebagai bahan ajar pada era teknologi saat ini, E-LKPD (lembar kerja peserta didik elektronik) adalah versi digital dari lembar kerja yang biasanya digunakan oleh siswa dalam proses pembelajaran yang didalamnya berisi berbagai komponen yang dapat divariasikan. LKPD adalah salah satu bahan ajar yang memiliki peran penting dalam memberikan penugasan yang relevan dengan materi yang diajarkan (Wahyuni dkk., 2021). E-LKPD merupakan panduan kerja yang digunakan oleh peserta didik dalam bentuk elektronik menggunakan laptop, *chromebook*, atau *smartphone*, sehingga siswa dapat terbantu dengan mudah dalam memahami materi pembelajaran (Putriyana dkk., 2020). Bahan ajar E-LKPD dapat disisipkan video pembelajaran, gambar, audio, dan link yang dapat diakses oleh peserta didik. Bahan ajar E-LKPD diharapkan dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan menarik, serta mampu membantu peserta didik dalam memahami konsep dari suatu materi pembelajaran (Widiyanti & Fitrotun Nisa, 2020).

Kurikulum pendidikan harus bersifat fleksibel, mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman, kebutuhan, dan karakteristik siswa, serta memenuhi tuntutan dunia modern (Cholilah dkk., 2023). Mendikbudristek Republik Indonesia Nadiem Makarim menyampaikan atas adanya perombakan

kurikulum yang disebut dengan kurikulum merdeka belajar. Kurikulum Merdeka Belajar merupakan kurikulum baru yang diimplementasikan di Indonesia untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan mempersiapkan siswa dalam menghadapi tantangan global di masa depan. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) digabungkan menjadi satu mata pelajaran yang disebut Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Integrasi IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) dan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) dalam Kurikulum Merdeka Belajar bertujuan untuk mengembangkan pendidikan yang lebih holistik, multidisiplin, dan kontekstual. Kedua mata pelajaran tersebut tidak hanya dipelajari secara terpisah, tetapi juga dihubungkan satu sama lain sehingga siswa dapat memahami keterkaitan antara aspek alamiah dan sosial dalam kehidupan sehari-hari (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2021).

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar. IPAS memuat materi pembelajaran mengenai sains dan sosial, meliputi kajian tentang alam, teknologi, lingkungan, sejarah, ekonomi, geografi, dan kebudayaan. Guru berperan sebagai fasilitator ketika mengajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial kepada peserta didik. Guru harus dapat memfasilitasi siswa dengan menyediakan berbagai informasi, memberikan pemicu atau petunjuk saat diperlukan, serta mengarahkan siswa untuk menemukan jawaban mereka sendiri. Selain itu, guru melakukan pengulangan, pemantauan, pendekatan, dan penguatan bagi siswa yang membutuhkan. Guru juga harus melakukan diferensiasi dan modifikasi dalam berbagai aktivitas, dengan menyesuaikan kondisi dan kebutuhan siswa.

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan di SD Negeri 2 Serongga, adapun observasi yang dilakukan yaitu pada muatan IPAS kelas IV. Ibu Ni Kadek Vilasa Devi selaku wali kelas IV mengatakan bahwa jumlah kelas IV adalah sebanyak 30 orang siswa. Dari data hasil belajar siswa kelas IV semester 2 menyatakan bahwa nilai rata-rata materi IPAS pada bab 6 yang meliputi materi Keunikan Kebiasaan Masyarakat Sekitarku dengan rata-rata 84%, materi Kekayaan Budaya Indonesia dengan rata-rata 64%, materi Manfaat Keberagaman dan Melestarikan Keberagaman Budaya dengan rata-rata 86%. Berdasarkan data tersebut, materi Kekayaan Budaya Indonesia memiliki nilai rata-rata yang paling rendah dengan memperoleh skor rata-rata 64%. Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 2 Serongga pada materi Kekayaan Budaya Indonesia tergolong rendah sehingga sebagian besar siswa dinyatakan tidak sesuai dengan kriteria yang diharapkan yaitu memiliki hasil belajar minimal (80-89) pada penguasaan kompetensi pengetahuan. Melalui pengamatan pada kegiatan pembelajaran di kelas IV, masih terdapat siswa yang masih kesulitan dalam memahami materi pada mata Pelajaran IPAS, khususnya pada materi Kekayaan Budaya Indonesia.

Kegiatan pembelajaran yang belum melibatkan proses mental dan fisik membuat peserta didik pasif dan mengakibatkan mengalami kesulitan belajar serta belum mampu memecahkan masalah secara mandiri (Azizah dkk., 2023). Banyak siswa yang masih kesulitan dalam memahami materi yang telah diajarkan, sehingga menyebabkan siswa tersebut tidak dapat menjawab soal dengan benar. Kesalahan yang terjadi selama proses penyelesaian soal disebabkan karena siswa belum mampu memahami maksud soal dengan baik,

dan kurang teliti dalam pengerjaan soal (Sari dkk., 2022). Salah satu upaya pembelajaran yang dapat mengatasi permasalahan tersebut adalah menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL). *Project Based Learning* adalah pendekatan pedagogi yang mendorong pembelajaran aktif dalam batasan yang ditetapkan oleh guru. Pembelajaran yang disebutkan Mendikbud antara lain dengan membagi kelas menjadi kelompok-kelompok kecil dan mencoba metode *Project Based Learning* karena penerapan metode ini dapat melatih siswa untuk berkolaborasi, bekerja sama dan mengembangkan empati (Sinulingga & Moenir, 2022). *Project Based Learning* menawarkan metode pengajaran yang menarik untuk membuat pembelajar menjadi konstruktor pengetahuan yang aktif. *Project Based Learning* dapat memberi siswa kesempatan untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran, karena siswa didorong untuk bertanya, menyelidiki, menjelaskan, dan berinteraksi dengan berbagai masalah. Selain itu, siswa diminta untuk menghasilkan dan mempresentasikan produk dari hasil penelitiannya (Mursid dkk., 2022).

Kenyataannya di era yang maju seperti saat ini masih banyak guru yang belum mampu memanfaatkan teknologi dalam mengembangkan proses pembelajaran. Setelah dilaksanakan kegiatan observasi dan wawancara pada tanggal 27 Juni 2024 dengan Ibu Ni Kadek Vilasa Devi S.Pd selaku wali kelas IV di SD Negeri 2 Serongga yang menunjukkan bahwa guru membutuhkan media yang dapat memvariasikan penggunaan sarana pembelajaran. Saat kegiatan pembelajaran, guru kurang menggunakan media pembelajaran yang bervariasi, guru sangat jarang mengembangkan media pembelajaran dikarenakan keterbatasan waktu sehingga hal ini mengakibatkan peserta didik

kurang tertarik ketika mengikuti kegiatan pembelajaran. Melalui perkembangan teknologi yang ada, guru bisa memanfaatkan hal tersebut untuk kepentingan proses pembelajaran agar lebih inovatif seperti penggunaan E-LKPD sebagai bahan ajar. Terlebih lagi pada model pembelajaran *Project Based Learning* adalah pendekatan pedagogi yang mendorong pembelajaran aktif dalam batasan yang ditetapkan oleh guru. Model pembelajaran berbasis *project* juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran, hal ini dikarenakan mereka didorong untuk bertanya, menyelidiki, menjelaskan, dan berinteraksi dengan masalah. Siswa juga diminta untuk menghasilkan dan mempresentasikan produk dari hasil penyelidikan. Sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan yang telah diuraikan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan E-LKPD Berbasis *Project Based Learning* pada Mata Pelajaran IPAS Materi Kekayaan Budaya Indonesia Kelas IV Di Sekolah Dasar”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat diperoleh identifikasi masalah sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran IPAS yang masih terperangkap pada proses pembelajaran menghafal oleh siswa karena pembelajaran IPAS pada materi keberagaman budaya sangat luas.
- 2) Guru masih menggunakan pendekatan *teacher center* dalam pembelajaran IPAS khususnya pada materi kekayaan budaya Indonesia.

- 3) Kurangnya penggunaan dan pengembangan media pembelajaran khususnya pada pembelajaran IPAS sehingga pembelajaran kurang menarik dan inovatif.
- 4) Pembelajaran IPAS pada materi kekayaan budaya Indonesia dalam buku siswa masih perlu dikembangkan melalui sebuah media pembelajaran E-LKPD dan sesuai dengan karakteristik belajar siswa.
- 5) Kurangnya media pembelajaran E-LKPD yang *mengintegrasikan Project Based Learning* pada materi kekayaan budaya Indonesia mata pelajaran IPAS di kelas IV dikarenakan guru lebih mengandalkan buku ajar dalam proses pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ditetapkan dalam penelitian ini, maka perlu dilakukan pembatasan masalah agar dalam pengkajian yang dilakukan lebih terfokus kepada masalah-masalah yang ingin dipecahkan. Penelitian ini menitik beratkan pada penggunaan E-LKPD sebagai sarana pembelajaran yang inovatif dan juga membentuk karakter siswa dalam proses pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran IPAS dalam Pengembangan E-LKPD Berbasis *Project Based Learning* pada Mata Pelajaran IPAS Materi Kekayaan Budaya Indonesia Kelas IV di Sekolah Dasar.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah diuraikan. Adapun rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Bagaimana rancang bangun E-LKPD berbasis *Project Based Learning* pada Mata Pelajaran IPAS materi Kekayaan Budaya Indonesia kelas IV di Sekolah Dasar?
- 2) Bagaimana kelayakan E-LKPD berbasis *Project Based Learning* pada Mata Pelajaran IPAS materi Kekayaan Budaya Indonesia ditinjau dari uji ahli isi, uji ahli desain, uji ahli media, uji perorangan, dan uji kelompok kecil siswa kelas IV di Sekolah Dasar?
- 3) Bagaimana efektivitas E-LKPD berbasis *Project Based Learning* pada Mata Pelajaran IPAS materi Kekayaan Budaya Indonesia kelas IV di Sekolah Dasar?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Untuk mendeskripsikan rancang bangun E-LKPD berbasis *Project Based Learning* pada Mata Pelajaran IPAS materi Kekayaan Budaya Indonesia kelas IV di Sekolah Dasar.
- 2) Untuk mengetahui kelayakan E-LKPD berbasis *Project Based Learning* pada Mata Pelajaran IPAS materi Kekayaan Budaya Indonesia ditinjau dari uji ahli isi, uji ahli desain, uji ahli media, uji perorangan, dan uji kelompok kecil siswa kelas IV di Sekolah Dasar.
- 3) Untuk mengetahui efektivitas E-LKPD berbasis *Project Based Learning* pada Mata Pelajaran IPAS materi Kekayaan Budaya Indonesia kelas IV di Sekolah Dasar.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat hasil pengembangan ini dibedakan menjadi dua, yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis dengan penjabaran sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis hasil pengembangan ini diharapkan dapat berguna dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan menambah wacana baru tentang pengembangan E-LKPD. Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberi kontribusi dan sumbangan pemikiran terhadap pengembangan produk ini pada pembelajaran di sekolah dasar khususnya pada pembelajaran IPAS.

1.6.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat positif terhadap pemecahan masalah dalam pengembangan berupa E- LKPD *Berbasis Project Based Learning* Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Kekayaan Budaya Indonesia Kelas IV di Sekolah Dasar. Selanjutnya hasil penelitian ini diharapkan menjadi acuan bagi penyusun. Rincian beberapa manfaat praktis adalah sebagai berikut.

a) Bagi Siswa

Melalui pengembangan ini diharapkan siswa lebih termotivasi dan terfasilitasi dalam belajar, karena proses pembelajaran dilakukan lebih variatif. Tujuan dari hal tersebut adalah agar siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran dalam situasi daring maupun luring.

b) Bagi Guru

Hasil akhir dari penelitian ini yang berupa E-LKPD dapat dijadikan inovasi dan alat bantu yang dapat memudahkan guru dalam penyampaian materi dalam penggunaan E-LKPD Mata Pelajaran IPAS ini dapat membantu guru agar lebih mudah melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan kurikulum merdeka.

c) Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif kebijakan sekolah dalam hal memotivasi guru-guru untuk menggunakan berupa E-LKPD dalam proses pembelajaran.

d) Bagi Peneliti Lain

Pengembangan media pembelajaran E-LKPD dalam penelitian ini diharapkan mampu menyumbangkan pengetahuan baru dan berguna untuk peneliti lain terkait pengembangan media pembelajaran interaktif pada materi Kekayaan Budaya Indonesia.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk E- LKPD pada mata pelajaran IPAS. Bahan ajar elektronik berupa E-LKPD merupakan salah satu bahan ajar yang dapat memudahkan siswa karena E-LKPD merupakan media pembelajaran yang tidak menimbulkan beban bawaan bagi siswa dan sangat praktis untuk mengaksesnya. Didukung dengan berbagai gambar, video, teks, audio yang menarik yang dapat mengefisienkan waktu belajar siswa dan menambah semangat siswa dalam kegiatan pembelajaran. Guru akan mudah menyampaikan materi pembelajaran dimasa perkembangan teknologi saat ini

dan siswa akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru karena didukung dengan penyampaian materi dengan bahan ajar yang menarik dan bervariasi. Adapun spesifikasi produk pengembangan E-LKPD adalah sebagai berikut:

- 1) Produk ini berupa bahan ajar E-LKPD pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD.
- 2) E-LKPD ini berbasis *Project Based Learning* dikembangkan dengan model pengembangan ADDIE.
- 3) E-LKPD berbasis *Project Based Learning* pada mata pelajaran IPAS ini dapat diakses secara daring melalui PC/laptop, *web browser*, maupun *smartphone* dengan berbantuan jaringan internet.
- 4) Bahan ajar E-LKPD berbasis *Project Based Learning* pada mata pelajaran IPAS ini dapat digunakan untuk pembelajaran daring dan luring dan dapat memudahkan guru dalam mengefektifkan pembelajaran yang berpusat kepada siswa.
- 5) Penyajian materi dalam E-LKPD adalah materi Kekayaan Budaya Indonesia.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran E-LKPD sangat membantu guru dalam proses pembelajaran, hal ini karena E-LKPD dapat digunakan sebagai sarana untuk mengkonkretkan pesan serta mempermudah konsep yang kompleks sehingga makna yang disampaikan akan menjadi lebih sederhana dan jelas. Berdasarkan perkembangan zaman di era digital saat ini, seorang guru sangat memerlukan bantuan teknologi untuk mengoptimalkan pembelajaran dan agar

terciptanya proses pembelajaran yang praktis bagi siswa dan juga guru, oleh karena itu media pembelajaran dapat digunakan sebagai fasilitator yang berperan sebagai sumber belajar sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif. Produk E-LKPD ini dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran daring maupun luring. Pengembangan E-LKPD ini penting dilakukan untuk dapat memfasilitasi siswa dalam proses pembelajaran, sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan bisa meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.9.1 Asumsi Pengembangan

Penelitian pengembangan E-LKPD ini didasarkan pada asumsi antara lain sebagai berikut.

- 1) Produk ini bersifat multifungsi karena bisa digunakan dalam situasi pembelajaran daring maupun luring.
- 2) Produk ini memiliki visual yang menarik dan diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
- 3) Produk ini merupakan kolaborasi teknologi dengan pendidikan yang menghasilkan inovasi untuk mempermudah proses pembelajaran yang menampilkan bentuk bentuk visual dalam bentuk gambar, video, teks, audio dan warna yang bersifat estetik bagi siswa untuk menarik minat siswa dalam pembelajaran.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan E-LKPD ini memiliki keterbatasan penelitian antara lain sebagai berikut.

- 1) Penelitian pengembangan ini hanya sebatas menghasilkan produk bahan ajar berupa E-LKPD ini hanya memfokuskan mata pelajaran IPAS khususnya pada materi Kekayaan Budaya Indonesia.
- 2) Adapun keterbatasan dari pengembangan E-LKPD ini adalah jika diakses melalui daring produk ini memerlukan PC/laptop, *web browser*, maupun *smartphone* dengan berbantuan jaringan internet untuk mengaksesnya.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap istilah yang digunakan pada penelitian pengembangan ini, maka perlu diberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut.

- 1) Penelitian pengembangan merupakan jenis penelitian yang merupakan penghubung antara penelitian dasar dengan penelitian terapan atau diartikan sebagai langkah-langkah maupun proses dalam mengembangkan suatu produk atau menyempurnakan produk yang sudah ada. Model penelitian pengembangan yang digunakan adalah ADDIE dengan 5 tahapan yang sistematis, yaitu: (1) Analisis (*Analyze*), (2) Desain (*Design*), (3) Pengembangan (*Development*), (4) Implementasi (*Implementation*), (5) Evaluasi (*Evaluation*).
- 2) Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga dapat merangsang perasaan, pikiran, dan kemauan peserta didik untuk belajar.

- 3) Media pembelajaran digital merupakan bentuk pengajaran yang melibatkan penggunaan teknologi digital untuk menyampaikan informasi dan memfasilitasi interaksi aktif antara siswa dan materi pelajaran.
- 4) E-LKPD merupakan panduan kerja yang digunakan oleh peserta didik dalam bentuk elektronik menggunakan laptop, chromebook, atau *smartphone*, sehingga siswa dapat terbantu dengan mudah dalam memahami materi pembelajaran. Bahan ajar E-LKPD dapat disisipkan video pembelajaran, gambar, audio, dan link yang dapat diakses oleh peserta didik.
- 5) *Project based learning* (PjBL) adalah model pembelajaran yang menjadikan peserta didik sebagai subjek atau pusat pembelajaran, menitikberatkan proses belajar yang memiliki hasil akhir berupa produk. Artinya, peserta didik diberi kebebasan untuk menentukan aktivitas belajarnya sendiri, mengerjakan proyek pembelajaran secara kolaboratif sampai diperoleh hasil berupa suatu produk. Itulah mengapa kesuksesan pembelajaran ini sangat dipengaruhi oleh keaktifan peserta didik. Adapun sintaks atau langkah-langkah dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek adalah (1) penentuan pertanyaan mendasar, (2) menyusun perencanaan proyek, (3) menyusun jadwal, (4) monitoring, (5) menguji hasil, dan (6) evaluasi pengalaman.
- 6) IPAS merupakan salah satu mata pelajaran di sekolah dasar yang mengintegrasikan mulai dari cabang pelajaran sains, sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum serta budaya.