

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Perkembangan teknologi informasi yang semakin maju, diperlukan pendidikan yang memadai bagi setiap anggota masyarakat. Pendidikan merupakan prasyarat penting bagi pembangunan bangsa yang berkualitas. Menyiapkan sumber daya manusia yang berkualitas bagi masyarakat dapat dilakukan melalui pendidikan yang terencana dan berkesinambungan. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik mewujudkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Selain itu, Pasal 3 menegaskan bahwa tujuan pendidikan nasional berfungsi mengembangkan bakat, membentuk watak dan peradaban bangsa yang bernilai, bertujuan pembudayaan bangsa untuk membantu peserta didik menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, dan mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Kurikulum adalah pendidikan yang harus dievaluasi secara inovatif, dinamis, dan berkala sesuai dengan perkembangan zaman dan IPTEKS, keterampilan yang dibutuhkan masyarakat dan pemanfaatan lulusan. Oleh karena itu, perubahan kurikulum menjadi suatu keharusan. Nyatanya, perkembangan IPTEKS yang sangat tidak lagi memungkinkan dunia pendidikan tetap berada di “zona nyaman” kurikulum saat ini.

Wahyudin (2014) menyatakan kurikulum dipandang sebagai tujuan, konteks dan strategi dalam pembelajaran dengan alat, atau program pengembangan materi pembelajaran, interaksi sosial dan teknik pembelajaran secara sistematis di lembaga pendidikan. Oleh karena itu, peran kurikulum sangat penting bagi peserta didik untuk tujuan pendidikannya secara terstruktur dan berkesinambungan. Berdasarkan pengertian tersebut, manajemen kurikulum dapat diartikan sebagai pengelolaan

dalam bidang kurikulum agar proses pembelajaran berjalan dengan baik secara afektif dan efisien, serta menjamin umpan balik dan hubungan timbal balik (Barlian, 2022).

Sejak kemerdekaan Indonesia pada 17 Agustus 1945, banyak terjadi berbagai perubahan, termasuk kebijakan dalam perubahan kurikulum. Saat ini, telah dilakukan perubahan kurikulum dari kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) tahun 2006 menjadi kurikulum 2013. Perubahan ini dimaksudkan untuk menjadi proses pembelajaran di sekolah/madrasah semakin lebih baik. Perubahan kurikulum 2013 merupakan lanjutan dari kurikulum 2006, sehingga komponen-komponen yang ada dalam kurikulum 2013 merupakan pengembangan dari kurikulum sebelumnya. Dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan tersebut pada tahun 2005 pemerintah mengeluarkan peraturan RI nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, peraturan ini merupakan usaha pemerintah untuk meningkatkan mutu pendidikan nasional.

Meningkatkan mutu pendidikan merupakan tanggung jawab setiap orang yang terlibat dalam pendidikan, terutama guru sekolah dasar (SD). Guru Sekolah dasar merupakan orang yang paling berperan dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas dan berdaya bersaing di era perkembangan teknologi yang pesat. Pembelajaran di sekolah merupakan kegiatan utama dari proses pendidikan pada umumnya dan dapat membawa peserta didik atau siswa pada keadaan yang lebih baik. Keberhasilan proses pembelajaran aktivitas siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Keberhasilan yang dicapai dapat dilihat dari dua sisi, yaitu tingkat pemahaman dan penugasan materi dalam kegiatan pembelajaran. Keberhasilan yang dimaksud dapat dilihat dari dua sisi, yaitu tingkat pemahaman dan penugasan materi yang diberikan oleh guru.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang penting untuk dikembangkan karena memberikan edukasi kepada siswa untuk menjadi warga masyarakat yang baik. Hal ini sesuai dengan salah satu tujuan substansif mata pelajaran IPS yaitu keterampilan dasar berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial (Supardan, 2015). Rahmad (2016), tujuan pembelajaran IPS adalah untuk

mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah pribadi, masalah sosial yang terjadi dimasyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang sehari-hari dilingkungan keluarga, baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat secara umum. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) seringkali tidak diperhatikan oleh semua pihak di lingkungan sekolah, baik guru maupun siswa. Sebagian besar materi IPS adalah berupa materi hafalan. Bagi siswa yang memiliki kesulitan dalam menghafal tentu saja akan merasa tidak nyaman dalam belajar. Keadaan ini sering dipengaruhi oleh kondisi dimana siswa kurang tertarik, dan menganggap pelajaran yang menjenuhkan.

Kementrian pendidikan, kebudayaan, riset, dan teknologi (Kemendikbud Ristek) mengembangkan pelajaran IPA dan IPS menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada jenjang pendidikan sekolah dasar (SD). Menteri pendidikan, kebudayaan, riset, dan teknologi (Kemendikbud Ristek), Nadiem Makarim, sebagai pengagas kurikulum merdeka menjelaskan bahwa kurikulum ini ditetapkan mulai tahun ajaran baru 2022/2023.

Buruknya prestasi akademik siswa di sekolah di Indonesia merupakan permasalahan utama yang sering muncul dalam dunia pendidikan. Salah satu aspek pendidikan yang perlu ditingkatkan adalah hasil pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu dari sekian banyak aspek yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran. Guru sebagai pengajar yang bertujuan membimbing siswa di sekolah biasanya terdiri dari keterampilan dan materi yang diberikan kepada siswa tersebut. Pembelajaran adalah hal yang afektif diterapkan di era pendidikan yang sekarang ini, siswa cenderung menyukai hal-hal yang membuatnya merasa penasaran dan rasa ingin tahunya tinggi.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV SD Muhammadiyah Birrul Walidain Kudus pada tanggal 2 Agustus 2023 dalam pembelajaran IPAS, maka dapat disimpulkan bahwa permasalahan yang sering terjadi didalam kelas adalah siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran IPAS. Sebab, untuk menggugah minat belajar siswa pembelajaran IPAS memuat materi yang dihafal secara berlebihan. Oleh karena itu, siswa mengalami kebosanan ketika mengikuti

kegiatan pembelajaran karena tidak adanya aktivitas siswa dan aktivitas guru. Hasil belajar siswa mengakibatkan ketidak mampuan memahami dengan baik materi yang disampaikan guru ketika mereka mengalami kebosanan dalam kegiatan pembelajaran.

Pada tanggal 2 Agustus 2023, hasil observasi dan wawancara dengan guru mengungkapkan sejumlah permasalahan dalam proses pembelajaran yaitu tidak adanya keterhubungan antara guru dan siswa pada saat proses belajar mengajar di dalam kelas, maka hal ini siswa hanya mendengarkan apa yang di sampaikan oleh guru. Hanya sedikit siswa yang berpartisipasi dalam diskusi hanya siswa yang cerdas dan dinamis. Sementara siswa lainnya diam dan pasif. Oleh karena itu, siswa kurang bersedia menyuarakan pendapatnya pada saat proses diskusi akibat kurangnya komunikasi antar siswa dan keaktivitas siswa.

Hasil penilaian prasiklus yang telah dilakukan peneliti di kelas IV SD Muhammadiyah Birrul Walidain pada tanggal 8 Agustus 2023 menunjukkan bahwa hasil belajar IPAS siswa masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari 27 Siswa, terdapat 8 siswa atau 29,62% siswa mendapat nilai diatas kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) dan sisanya 19 siswa atau 70,37% siswa mendapat nilai di bawah KKTP. Data nilai hasil belajar siswa ditunjukkan dengan nilai rendah 55 dan nilai tertinggi 85 dengan rata-rata kelas 69,81 sedangkan nilai KKTP di SD Muhammadiyah Birrul Walidain yaitu 75,00.

Salah satu permasalahan yang telah dijelaskan adalah guru masih menggunakan metode ceramah dan konvensional dalam menyampaikan materi, sehingga membuat siswa kurang termotivasi dan cenderung pasif dalam pembelajaran. Guru memerlukan keberagaman dalam menggunakan model pembelajaran, dalam hal ini siswa kurang terlibat dalam kegiatan pembelajaran dan guru aktif menjelaskan materi sedangkan siswa hanya memperhatikan penjelasan guru. Penyampaian materi tidak didukung oleh lingkungan belajar. Penyampaian materi pada saat proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh bagaimana lingkungan belajar dimanfaatkan. Guru tidak hanya aktif menjelaskan materi, tetapi juga membangkitkan minat belajar siswa dengan bantuan media pembelajaran,

sehingga mereka mempunyai kemampuan dan semangat untuk belajar. Rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh kurangnya pemahaman guru dan siswa.

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas IV SD Muhammadiyah Birrul Walidain Kudus untuk memecahkan masalah dalam pembelajaran tersebut dengan menemukan alternatif cara untuk meningkatkan hasil belajar dapat memotivasi siswa untuk aktif dan kreatif serta membantu guru memecahkan masalah pembelajaran dengan memberikan cara yang lebih kreatif dan bervariasi dalam melaksanakan pembelajaran. Peneliti akan menerapkan model *Project Based Learning* (PJBL) berbantuan media Kopikegaya, dari model dan media tersebut diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* dengan berbantuan media Kopikegaya dirasa akan membuat siswa tertarik dan siap untuk mempertahankan materi yang diajarkan, dalam pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* akan meningkatkan keaktifan siswa dan menjadikan siswa semakin aktif, siswa akan melakukan investigasi secara kolaboratif, dengan menggunakan model *Project Based Learning* dengan berbantuan media Kopikegaya. Perwakilan kelompok maju untuk memilih ampau yang ada di dalam kotak pintar setiap kotak akan terdapat perintah dan gambar, dimana perintah tersebut seputar pembelajaran yang akan melibatkan siswa untuk mengerjakan sebuah proyek. Dalam hal ini penerapan model *Project Based Learning* dengan berbantuan media Kopikegaya merupakan solusi terbaik karena siswa terlibat langsung dalam pembelajaran sambil berkreasi dan tidak akan cepat bosan jika terlibat aktif.

Model pembelajaran *Project Based Learning* digunakan peneliti mengingat permasalahan dan uraian tersebut di atas. Model pembelajaran *Project Based Learning* atau pembelajaran berbasis proyek adalah suatu model pembelajaran dengan melibatkan siswa bekerja dalam kelompok untuk menyusun suatu laporan, eksperimen, atau proyek yang lain. Sedangkan media gambar Menurut Kundono (2022:644) menyatakan bahwa media merupakan jenis media yang memiliki kemampuan untuk menyalurkan apa yang disampaikan ke dalam indera penglihat. Dalam menggunakan media gambar dapat memanfaatkan pengalaman tubuh dapat

menjadikan siswa dinamis dalam latihan pembelajaran. Sedangkan *Project Based Learning* Menurut Kurniasih (2014:328) menyatakan bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* adalah sebuah model atau pendekatan pembelajaran yang inovatif, yang menekankan belajar kontekstual melalui kegiatan-kegiatan yang kompleks.

Model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan Kopikegaya mempunyai kelebihan yang terdapat pada model *Project Based Learning* berbantuan dengan media gambar adalah pembelajaran sambil berkarya siswa dapat berdiskusi dan memecahkan masalah, dan memastikan siswa tetap bersemangat selama mereka melaksanakan proyek. *Project Based Learning* adalah model pembelajaran yang menekankan pada pemecahan masalah. Dalam belajar sambil berkarya, siswa tidak hanya diarahkan berkarya saja namun juga dapat memecahkan permasalahan yang ada dilingkungan disekitar. Namun mempunyai sedikit permasalahan atau kelemahan yang terdapat pada model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan gambar adalah menyita banyak waktu untuk menyelesaikan proyek, banyak peralatan yang harus disiapkan, dan ada kemungkinan siswa pasif dalam kelompok, dan membutuhkan biaya cukup banyak.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Nugraha (2021), model pembelajaran *Project Based Learning* dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Hasil penelitian ini terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS. Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari 2 siklus yaitu siklus I dan siklus II. Hal ini terbukti berdasarkan hasil belajar yang dicapai siswa mengalami peningkatan dari siklus I terlihat bahwa dari 23 siswa hanya 9 siswa yang telah memperoleh nilai  $\geq 75$  dan 14 siswa yang memperoleh nilai  $\leq 75$ . Hal ini belum mencapai standar persentase keberhasilan. Sedangkan pada siklus II hasil evaluasi menunjukkan peningkatan, yaitu 20 siswa yang telah memperoleh nilai  $\geq 75$  dan 3 siswa yang memperoleh nilai  $\geq 75$ .

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Darmayoga (2021), juga mengungkapkan bahwa Penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan media visual untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa SD N 1 Penatih. Berdasarkan penelitiannya, hal ini terbukti dari nilai rata-rata hasil belajar

siswa pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan. Dimana pada refleksi awal sebesar 40% mengalami peningkatan sebesar 20% pada siklus I menjadi sebesar 60% yang berada pada kategori sedang, dan kemabali mengalami peningkatan sebesar 20% menjadi 80% pada siklus II yang berada pada kategor sedang. Ketuntasan belajar siswa pada refleksi awal 2021 sebesar 30% mengalami peningkatan sebesar 20% pada siklus I menjadi 50%, dan kembali mengalami peningkatan sebesar 35% menjadi 85% pada siklus II.

Selain itu terdapat penelitian yang mendukung peneliti untuk lebih yakin melakukan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model *Project Based Learning* berbantuan media gambar adalah penelitian yang dilakukan oleh Sudrajat (2020) berdasarkan penelitiannya, hasil belajar siswa diketahui mengalami peningkatan. Pada tes pertama, rata-rata tes belajar siswa adalah 72, rata-rata siklus I adalah 77, dan rata-rata siklus II adalah 81.

Peneliti mampu memilih model atau strategi pembelajaran yang tepat, serta media atau alat peraga yang sesuai untuk mengatasi permasalahan tersebut. Siswa lebih banyak akibat, penggunaan media konkrit dalam proses pembelajaran. Jika siswa diperlihatkan benda-benda nyata sebagai contoh, maka siswa akan dapat membayangkan benda-benda tersebut sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Penggunaan media atau alat peraga membuat siswa merasa penasaran dengan alat peraga atau media pembelajaran yang dibawa.

Berdasarkan permasalahan diatas maka peneliti akan melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul **“PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPAS MELALUI PENERAPAN MODEL *PROJECT BASED LEARNING* BERBANTUAN KOPIKEGAYA KELAS IV SD MUHAMMADIYAH BIRRUL WALIDAIN KUDUS”**.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang ada, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana peningkatan keterampilan mengajar guru pada pembelajaran IPAS materi Keragaman Sosial dan Budaya di Indonesia dengan diterapkannya model

*Project Based Learning* berbantuan media Kopikegaya pada siswa kelas IV SD Muhammadiyah Biruul Walidaian?

2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa pada elemen pembelajaran IPAS materi Keragaman Sosial dan Budaya di Indonesia dengan diterapkannya model *Project Based Learning* berbantuan media Kopikegaya pada siswa kelas IV SD Muhammadiyah Birrul Walidaian?

### **1.3 Tujuan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka akan dilaksanakan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan peningkatan keterampilan mengajar guru pada pembelajaran IPAS materi Keragaman Sosial dan Budaya di Indonesia dengan diterapkannya model *Project Based Learning Learning* berbantuan media Kopikegaya pada siswa kelas IV SD Muhammadiyah Birrul Walidain Kudus.
2. Menganalisis peningkatan hasil belajar siswa pada elemen pembelajaran IPAS materi Keragaman Sosial dan Budaya di Indonesia dengan diterapkannya model *Project Based Learning Learning* berbantuan media Kopikegaya pada siswa kelas IV SD Muhammmadiyah Birul Walidain Kudus.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Kegunaan pelaksanaan perbaikan pembelajaran melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) melalui kegunaan teoritis dan kegunaan praktis.

#### **1.4.1 Kegunaan Teoritis**

Melalui model *Project Based Learning* yang didukung media Kopikegaya (Kotak Pintar Keberagaman Budaya) untuk siswa kelas IV SD Birrul Walidain, penelitian ini secara teoritis dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS pada muatan Keberagaman Sosial dan Budaya di Indonesia.

#### **1.4.2 Kegunaan Praktis**

kegunaan praktis yang diharapkan setelah penelitian ini dilaksanakan adalah:

- a. Bagi Siswa
  - 1) Model *Project Based learning* diharapkan dapat membuat siswa menjadi lebih kreatif.

- 2) Membuat pelajaran IPAS lebih mudah dipahami siswa.
- b. Bagi Guru
- 1) Model pembelajaran *Project based Learning* diharapkan dapat membantu guru mengelola pembelajaran IPAS dengan lebih baik.
  - 2) Sebagai factor yang perlu diperhatikan dalam memilih model pembelajaran yang akan membantu siswa mencapai hasil belajar siswa yang lebih baik.
- c. Bagi Sekolah
- 1) Model pembelajaran *Project Based Learning* diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan disekolah.
  - 2) Model *Project Based Learning* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS disekolah.
- d. Bagi Peneliti
- Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang mempunyai tujuan yang sama.

### **1.5 Ruang Lingkup**

Berikut ruang lingkup dalam penelitian ini:

1. Subjek penelitian dari tindakan kelas ini yakni peneliti sebagai guru dan siswa kelas IV SD Muhammadiyah Birrul Walidaian Kudus.
2. Objek penelitian tindakan kelas ini yakni materi yang akan diteliti yakni Keragaman Sosial dan Budaya di Indonesia yang terdapat di semester II tahun ajaran 2023/2024, dengan capaian pembelajaran 1. Memahami pentingnya keragaman sosial dan budaya di Indonesia. Materi tersebut dibantu dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* untuk mempermudah pembelajaran ilmu pengetahuan sosial.

### **1.6 Definisi Operasional**

Agar diperoleh pengertian yang sama tentang istilah yang digunakan dalam penelitian ini dan tidak menimbulkan pengertian yang berbeda dari pembaca, maka perlu adanya definisi operasional. Definisi dalam penelitian ini antara lain:

#### **1.6.1 Keterampilan Guru**

Keterampilan yaitu kemampuan untuk menggunakan akal, pikiran, ide dan kreativitas dalam mengerjakan, merubah atau membuat sesuatu yang lebih bermakna yang menghasilkan nilai dari hasil pekerjaan. Dalam pembelajaran, keterampilan dibentuk sebagai proses komunikasi pembelajaran yang menjadikan

tingkah laku siswa menjadi terampil, cepat, dan tepat dalam melakukan atau menghadapi sesuatu. Oleh karena itu, pembelajaran membutuhkan keterampilan guru untuk membuat pengajaran dan pembelajaran menjadi lebih bermakna. Keterampilan tersebut pada dasarnya akan lebih baik jika guru terus melatih untuk meningkatkan kemampuan sehingga akan menjadi ahli atau menguasai dalam pembelajaran.

### **1.6.2 Media Kopikegaya**

Media merupakan salah satu alat yang digunakan oleh guru untuk membantu pembelajaran dan mempermudah siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu media yang digunakan untuk membantu keberhasilan siswa dalam belajar adalah media Kopikegaya. Kopikegaya merupakan media kotak pintar keragaman budaya, dimana siswa dapat mengetahui tentang keragaman social dan budaya diindonesia serta dapat memperkenalkan budaya daerah yang belum diketahui, media ini merupakan media visual. Pemanfaatan media ini dapat melibatkan siswa dalam proses pembelajaran melalui belajar sambil menghasilkan proyek dan memperjelas penyampaian materi yang diberikan oleh guru.

### **1.6.3 Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku dari setiap individu setelah mengikuti proses pembelajaran yang mencakup kompetensi yang terjadi dari pemahaman konsep dan keterampilan proses. Kemampuan tersebut dimiliki oleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dan perubahan perilaku yang diperoleh setelah menerima pengalaman belajar.

### **1.6.4 Model Pembelajaran *Project Based Learning***

*Project Based Learning* (PJBL) merupakan model pembelajaran yang menggunakan proyek atau kegiatan sebagai media. Guru menugaskan siswa untuk melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sistensis, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar. Model pembelajaran ini menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan menginteraksikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktivitas secara nyata. Dalam model ini terdapat 6 tahapan pertama penentuan proyek pada langkah ini,

peserta didik menentukan tema atau topik berdasarkan tugas proyek yang diberikan oleh guru. Yang kedua, perancangan langkah-langkah penyelesaian proyek. Peserta didik merancang langkah-langkah kegiatan penyelesaian proyek dari awal sampai akhir beserta pengelolaannya. Ketiga menyusun jadwal pelaksanaan proyek, melalui pendampingan guru peserta didik dapat melakukan penjadwalan semua kegiatan yang telah dirancangnya. Keempat penyelesaian proyek dengan fasilitas dan monitoring guru, langkah ini merupakan langkah pengimplementasikan rancangan proyek yang telah dibuat. Kelima yaitu penyusunan laporan dan presentasi, hasil proyek dalam bentuk produk, baik itu produk karya tulis, karya seni, atau karya teknologi atau prakarya dipresentasikan kepada peserta didik. Yang keenam evaluasi proses dan hasil proyek, guru dan peserta didik pada akhir pembelajaran melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil tugas proyek. Proses refleksi ini pada tugas proyek ini dapat dilakukan secara individu atau kelompok.

#### **1.6.5 IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial)**

IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) merupakan salah satu gabungan antara pembelajaran IPA dan IPS, namun pada penelitian ini terfokus pada pembelajaran IPS. IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) salah satu mata pelajaran yang mempelajari kehidupan sosial.

#### **1.6.6 Materi Keragaman Sosial dan Budaya di Indonesia**

Keaneragaman sosial adalah suatu tempat atau negara yang mempunyai lebih dari satu kebudayaan. Seperti halnya Indonesia yang mencapai 34 wilayah dengan keragaman sosial, maka banyak sekali suku yang ada di wilayah Indonesia yang memiliki bahasa dan budaya sendiri.