

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Penyelenggaraan pendidikan di Sekolah Dasar sebagai suatu proses yang bukan hanya memberi bekal kemampuan intelektual dasar dalam membaca, menulis dan berhitung saja melainkan juga sebagai proses mengembangkan kemampuan dasar peserta didik secara optimal dalam aspek intelektual, sosial, dan personal, untuk dapat melanjutkan pendidikan di SLTP atau yang sederajat. Menurut Agus Taufiq (2018) tujuan pendidikan di Sekolah Dasar yaitu sebagai pembentukan dasar kepribadian siswa dengan pembinaan pemahaman dasar serta seluk beluk ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai landasan untuk belajar pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi dan hidup dalam masyarakat.

Saat ini, Kurikulum 2013 telah diubah atau disempurnakan dengan kurikulum baru yaitu Kurikulum Merdeka Belajar. Merdeka Belajar sendiri merupakan kurikulum baru yang dirancang oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbud Ristek). Kurikulum Merdeka merupakan gagasan dalam transformasi pendidikan Indonesia untuk mencetak generasi masa depan yang unggul. Hal tersebut sejalan dengan apa yang diutarakan oleh Saleh (2020) bahwa Merdeka Belajar merupakan program untuk menggali potensi para pendidik dan peserta didik dalam berinovasi meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Kurikulum Merdeka ini diimplementasikan di beberapa Sekolah Penggerak dari hasil seleksi. Kemudian untuk saat ini, Kurikulum Merdeka dikembangkan untuk

diterapkan di semua sekolah salah satunya pada jenjang sekolah dasar sesuai dengan kesiapan dan kondisi sekolahnya masing-masing.

Adapun hal-hal esensial yang menyangkut implementasi Kurikulum Merdeka pada tingkat SD adalah digabungkannya mata pelajaran IPA dan IPS menjadi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Ilmu pengetahuan alam dan teknologi terus dikembangkan untuk menyesuaikan setiap tantangan yang dihadapi. Oleh karena itu, pola Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) perlu disesuaikan agar generasi muda dapat menjawab dan menyelesaikan tantangan-tantangan yang dihadapi di masa yang akan datang. IPAS 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. Pendidikan IPAS memiliki peran dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila sebagai gambaran ideal profil peserta didik Indonesia. IPAS membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap fenomena yang terjadi di sekitarnya baik di dalam kelas maupun di luar kelas.

Sejalan dengan peran Pendidikan IPAS tersebut, Sihombing (2022) mengemukakan bahwa Profil Pelajar Pancasila yang merupakan bagian dari Kurikulum Merdeka terdiri dari enam domain. Salah satunya adalah bernalar kritis atau berpikir kritis. Munculnya berpikir kritis sebagai profil yang diharapkan akan terjadi dalam kehidupan para siswa adalah hal yang perlu difasilitasi dalam pembelajaran supaya benar-benar menghasilkan siswa yang mampu berpikir kritis. Oleh karena itu guru dituntut untuk dapat kreatif dan inovatif dalam mengemas perangkat pembelajaran yang dapat menciptakan suasana belajar menyenangkan

serta mampu memancing peserta didik untuk dapat berpikir kritis. Kreativitas dan inovasi menjadi kata kunci dalam implementasi Kurikulum Merdeka di sekolah.

Pada Kurikulum Merdeka orientasi pembelajaran dalam dunia pendidikan diharapkan dapat berkembang, yang pada awalnya hanya di kelas secara teoritis maka sekarang dunia pendidikan ditantang untuk pembelajaran berbagai proyek dan berbasis masalah karena hanya dengan cara tersebut dapat meningkatkan kekritisan siswa dan kreativitas. Perubahan orientasi tersebut seperti mengajarkan kepada siswa teknologi dengan penggunaan teknologi dalam pengajaran, belajar bekerjasama, kolaborasi, perbaikan komunikasi, membudayakan kreativitas dan inovasi, mengajarkan pembelajaran yang relevan dengan dunia nyata, media pembelajaran dan model pembelajaran kepada siswa serta lain sebagainya, sehingga berpengaruh terhadap keterampilan guru abad 21.

Perkembangan teknologi dan informasi yang semakin pesat kini menuntun dunia pendidikan untuk memperbarui cara kerjanya. Pembelajaran yang akan menjadi titik terang bagi Pendidikan abad 21 di era digital ini yaitu penerapan TIK/ICT dalam pembelajaran. Seiring dengan perkembangan teknologi tersebut, tentu akan melahirkan berbagai media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran, salah satunya ialah buku digital atau electronic book (E-Book) (Febrianti, 2021).

E-Book merupakan buku dengan versi elektronik, yang berisi berbagai multimedia berupa teks, gambar, video, audio, maupun bentuk multimedia lain yang bisa dibuka melalui laptop, komputer, dan smartphone hingga memungkinkan adanya interaktif didalamnya (Handayani 2020). Penggunaan E-Book dapat meningkatkan interaksi antara pendidik dan siswa, serta siswa lebih tertarik

menggunakan E-Book dalam pembelajaran (Budiarti & Riwanto, 2021). Keunggulan E-Book ini dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran interaktif dimana siswa secara langsung dapat memilih menu yang tersedia seolah-olah mengajak berdialog terhadap siswa tersebut. Secara sederhana e-book dapat diartikan sebagai buku elektronik atau buku digital (Kustiono 2018).

Dalam membuat dan merancang suatu media pembelajaran E-Book yang memuat pemahaman konsep bermakna bagi siswa, tentunya diperlukan langkah-langkah terstruktur dan konstruktivis agar memiliki skenario pembelajaran yang mudah dipahami serta bermakna bagi siswa. Maka diperlukan sebuah media E-Book yang mengadaptasi sebuah model pembelajaran yang sesuai untuk pemahaman konsep mata pelajaran IPAS untuk menjadi skenario media pembelajaran E-Book salah satunya adalah model pembelajaran *Problem Based Learning*. Model Problem Based Learning adalah model pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran peserta didik pada masalah autentik sehingga peserta didik dapat menyusun pengetahuannya sendiri, menumbuh kembangkan keterampilan yang lebih tinggi, memandirikan peserta didik dan meningkatkan kepercayaan diri sendiri. Model Problem Based Learning merupakan salah satu model pembelajaran yang dianjurkan untuk diterapkan dalam Kurikulum Merdeka (Ariyani & Kristin, 2021). Model pembelajaran ini menitikberatkan pada masalah yang disajikan oleh guru dan siswa memecahkan masalah tersebut dengan segala pengetahuan dan keterampilannya dari berbagai sumber yang dapat diperolehnya. Model pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* merupakan salah satu model yang direkomendasikan dalam Kurikulum Merdeka sebagai model pembelajaran inovatif. Penerapan Kurikulum Merdeka menjadi terobosan baru bagi

pemerintah untuk penguatan profil Pancasila dalam proses pembelajaran. Dimana pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka melibatkan partisipasi aktif setiap peserta didik dalam kegiatan belajar, mengapresiasi, mengasah kompetensi, serta berpikir kritis.

E-book yang didukung dengan model *Problem Based Learning* bercirikan masalah dunia nyata dapat membuat siswa berpikir kritis, memiliki keterampilan memecahkan masalah, dan menghasilkan rasa ingin tahu. *Problem Based Learning* akan merubah pembelajaran konvensional menjadi pola belajar yang lebih aktif. E-book berbasis *Problem Based Learning* yang dirancang dalam bentuk soft file sehingga dapat dioperasikan menggunakan ponsel, komputer, atau laptop ini dapat memfasilitasi siswa untuk belajar secara mandiri melalui pertanyaan-pertanyaan yang dirancang secara menarik dan bermakna sehingga memotivasi belajar (Sari & Ahmad, 2021).

Adanya suatu pengembangan E-Book yang interaktif berbasis *Problem Based Learning* bisa membantu siswa dalam mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan dalam memecahkan permasalahan dunia nyata dan membantu siswa melakukan interaksi yang nantinya mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa. Terlebih lagi pada materi kerajaan di nusantara yang pada pembelajarannya memerlukan penjelasan yang jelas agar siswa bisa memahami materi lebih mudah, karena materi ini termasuk kedalam pembelajaran sejarah, yang mempelajari tentang aspek-aspek peninggalan sejarah. Dengan adanya E-Book interaktif tentu saja bisa memudahkan siswa dalam menggunakannya dimanapun, yang mana bisa sebagai salah satu solusi guru dalam membuat pembelajaran menjadi lebih menarik karena mudah untuk diakses. Interaktif berarti adanya tindakan dan reaksi timbal

balik antara guru dan siswa, sehingga pencapaian tujuan pembelajaran dapat cepat dirasakan baik oleh guru maupun siswa (Sumarsono et al., 2019).

Proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPAS dalam penerapan Kurikulum Merdeka dari hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi dengan pembelajaran yang berpusat pada guru (teacher centered). Selain itu berdasarkan hasil dari wawancara yang dilakukan bersama guru wali kelas IV SD Negeri 4 Gianyar, dimana guru mengaku kesulitan dalam menyesuaikan proses pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka yang baru terlaksana selama satu semester ini. Dalam wawancara ini juga didapat bahwa dalam proses pembelajaran guru hanya dibantu media papan tulis dan beberapa media umum yang sudah disediakan di sekolah. Sumber belajar utama adalah buku IPAS dan gambar yang ada pada buku siswa, sehingga peserta didik merasa bosan dan pembelajaran menjadi kurang maksimal. Hal tersebut dapat dilihat pada saat guru memberikan pembelajaran di kelas. Dalam proses pembelajaran tersebut guru tidak menggunakan media pembelajaran yang dapat membangun rasa ingin tahu siswa dalam proses pembelajaran sehingga tidak dapat memancing siswa untuk berpikir kritis. Ini pula yang menyebabkan peserta didik kurang memahami konsep materi dalam mata pelajaran IPAS yang seharusnya pembelajaran dikemas dengan semenarik mungkin untuk memancing rasa ingin tahu siswa akan peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam semesta.

Berangkat dari permasalahan tersebut, maka perlu adanya suatu pengembangan media pembelajaran yang dapat dikemas melalui media pembelajaran E-Book interaktif berbasis *Problem Based Learning*, untuk membantu peserta didik dalam pembelajaran serta membantu guru dalam

memberikan pembelajaran menggunakan media dan model pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum yang tengah berlaku saat ini. Selaras dengan permasalahan tersebut maka dilakukan penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan E-Book Interaktif Berbasis *Problem Based Learning* Materi Sejarah Kerajaan di Nusantara pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 4 Gianyar Tahun Pelajaran 2022/2023”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

- 1) Belum adanya pengembangan media pembelajaran berupa E-Book interaktif pada muatan pelajaran IPAS dengan materi Kerajaan di Nusantara kelas IV SD Negeri 4 Gianyar.
- 2) Guru mengalami kesulitan untuk menguasai atau menerapkan keterampilan dasar untuk kebutuhan belajar di era digital seperti Ms. Word, membuat presentasi yang menarik dan menyenangkan, dan lainnya.
- 3) Dalam Kurikulum Merdeka guru dituntut untuk kreatif dan inovatif dengan melibatkan berbagai media atau model pembelajaran yang mendorong siswa untuk aktif dan interaktif dalam proses pembelajaran.
- 4) Dalam proses pembelajaran masih kurangnya penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif sehingga kurang menarik perhatian siswa.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan di atas, agar penelitian ini tidak terlalu luas jangkauannya, maka penelitian pengembangan ini

difokuskan pada pengembangan media pembelajaran berupa E-Book interaktif pada muatan pelajaran IPAS dengan materi Kerajaan di Nusantara kelas IV SD Negeri 4 Gianyar.

1.4 Rumusan Masalah

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

- 1) Bagaimana rancang bangun E-Book interaktif berbasis *Problem Based Learning* materi Sejarah Kerajaan di Nusantara pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 4 Gianyar tahun pelajaran 2022/2023?
- 2) Bagaimana kelayakan E-Book interaktif berbasis *Problem Based Learning* materi Sejarah Kerajaan di Nusantara pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 4 Gianyar tahun pelajaran 2022/2023?
- 3) Bagaimana efektivitas E-Book interaktif berbasis *Problem Based Learning* materi Sejarah Kerajaan di Nusantara pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 4 Gianyar tahun pelajaran 2022/2023?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dipaparkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui rancang bangun E-Book interaktif berbasis *Problem Based Learning* materi Sejarah Kerajaan di Nusantara pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 4 Gianyar tahun pelajaran 2022/2023.

- 2) Untuk mengetahui kelayakan E-Book interaktif berbasis *Problem Based Learning* materi Sejarah Kerajaan di Nusantara pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 4 Gianyar tahun pelajaran 2022/2023.
- 3) Untuk mengetahui efektivitas E-Book interaktif berbasis *Problem Based Learning* materi Sejarah Kerajaan di Nusantara pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 4 Gianyar tahun pelajaran 2022/2023.

1.6 Manfaat Hasil Pengembangan

Adapun beberapa manfaat baik secara praktis maupun teoritis yang diharapkan dapat tercapai dari hasil penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini nantinya diharapkan dapat bermanfaat sebagai referensi, memperkaya pengetahuan, konsep-konsep, teori-teori atau tumpuan yang dapat memberikan kontribusi dalam mengembangkan media pembelajaran E-Book interaktif dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS.

1.6.2 Manfaat Praktis

Selain bermanfaat secara teoritis penelitian ini juga diharapkan bermanfaat secara praktis bagi siswa, guru, dan peneliti lainnya. Dijabarkan sebagai berikut.

a. Bagi Peserta Didik

Dengan menggunakan E-Book interaktif berbasis *Problem Based Learning* dapat membantu peserta didik dalam proses belajarnya. Menumbuhkan minat dan fokus belajar peserta didik dalam muatan IPAS agar nantinya dapat

mengembangkan pemikiran yang logis dan kritis serta mampu mengemukakan pendapatnya. Selain itu, peserta didik mampu membangun pengetahuannya sendiri agar lebih bermakna dan diingat dalam waktu yang lama.

b. Bagi Guru

Dengan adanya pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam membuat ataupun mengembangkan suatu media pembelajaran yang interaktif. Dengan begitu diharapkan guru mampu mengembangkan dan menciptakan media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan edukatif serta dapat memudahkan guru dalam proses pembelajaran.

c. Bagi Peneliti Lainnya

Hasil penelitian ini nantinya diharapkan dapat dijadikan referensi untuk mengembangkan media pembelajaran E-Book interaktif, menambah pengetahuan pengalaman, dan arahan bagi peneliti serta dapat dijadikan masukan maupun saran dalam penelitian yang sejenis.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian pengembangan ini akan menghasilkan sebuah produk E-Book berbasis *Problem Based Learning* dalam mata pelajaran IPAS dengan muatan materi Kerajaan di Nusantara kelas IV Sekolah Dasar dengan spesifikasi produk sebagai berikut.

- 1) Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran E-Book interaktif berbasis *Problem Based Learning* dalam mata pelajaran IPAS dengan muatan materi Sejarah Kerajaan di Nusantara kelas IV Sekolah Dasar.

- 2) Media pembelajaran E-Book interaktif ini dapat digunakan pada saat pembelajaran tatap muka dengan memanfaatkan fasilitas yang ada di sekolah serta dapat juga digunakan secara mandiri oleh peserta didik dalam pembelajaran daring melalui handphone atau laptop.
- 3) Media pembelajaran E-Book interaktif berbasis *Problem Based Learning* ini bermuatan materi Sejarah Kerajaan di Nusantara pada muatan mata pelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar.
- 4) Materi pada media pembelajaran E-Book interaktif berbasis *Problem Based Learning* ini berlandaskan bahan ajar buku guru, sehingga guru dan siswa memiliki pengetahuan dan keterampilan meluas terkait pada muatan materi pada E-Book yang dikembangkan.
- 5) Media pembelajaran E-Book interaktif berbasis *Problem Based Learning* ini dilengkapi dengan petunjuk penggunaannya agar memudahkan pengguna dalam menggunakan media E-Book ini.
- 6) Media pembelajaran E-Book interaktif berbasis *Problem Based Learning* ini memadukan unsur kata, gambar, video dan mengaitkan contoh dalam kehidupan nyata kedalam E-Book interaktif.
- 7) Media pembelajaran E-Book yang dihasilkan dengan berbasis *Problem Based Learning* guna menciptakan suasana belajar yang aktif karena dapat memancing rasa keingintahuan siswa terhadap masalah-masalah yang disajikan dan dikemas dengan menarik sehingga siswa mampu untuk berfikir kritis dalam menyerap materi yang disampaikan.
- 8) Media pembelajaran E-Book interaktif berbasis *Problem Based Learning* ini dikembangkan menggunakan aplikasi software atau perangkat lunak berupa

aplikasi Flip PDF Professional berbantuan Canva.com untuk mendesain halaman media interaktif dan menggunakan web quiz-maker.com untuk mendesain kuis yang digunakan dalam media interaktif.

9) Bagian-bagian dari media pembelajaran E-Book interaktif berbasis *Problem Based Learning* yaitu sebagai berikut:

1. Cover E-Book
2. Petunjuk penggunaan E-Book
3. Kata pengantar
4. Daftar isi
5. Tujuan pembelajaran
6. Materi
7. Rangkuman materi
8. Evaluasi
9. Profil pengembang E-Book

1.8 Pentingnya Pengembangan

Berdasarkan hasil dari observasi dan wawancara dengan guru wali kelas IV SD Negeri 4 Gianyar, didapatkan bahwa guru tidak menggunakan media pembelajaran yang inovatif saat proses pembelajaran karena keterbatasan kemampuan guru dalam mengembangkan media berbasis teknologi. Dengan mengembangkan media pembelajaran E-Book interaktif berbasis *Problem Based Learning* ini akan memudahkan guru dalam melakukan proses belajar mengajar secara maksimal dan dapat memotivasi guru-guru untuk lebih kreatif dan inovatif berlatih dalam membuat media pembelajaran khususnya dengan memanfaatkan teknologi. Dengan adanya pengembangan media pembelajaran ini diharapkan

siswa dapat belajar secara mandiri dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, selain itu siswa juga dapat lebih mudah memahami materi karena dalam media ini materi dikemas semenarik mungkin dengan sajian permasalahan-permasalahan konkret, gambar, serta video atau multimedia yang menarik terkait materi yang disampaikan.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan E-Book interaktif berbasis *Problem Based Learning* materi materi sejarah kerajaan di Nusantara pada mata pelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar ini didasari pada asumsi sebagai berikut.

1.9.1 Asumsi

Asumsi pada penelitian pengembangan E-Book interaktif berbasis *Problem Based Learning* materi Kerajaan di Nusantara pada mata pelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar ini yaitu sebagai berikut.

- 1) Media pembelajaran E-Book interaktif berbasis *Problem Based Learning* materi Sejarah Kerajaan di Nusantara pada mata pelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar dirancang semenarik mungkin sehingga dapat mendorong dan memotivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.
- 2) Belum tersedianya media pembelajaran pada muatan mata pelajaran IPAS yang dikembangkan menggunakan E-Book interaktif berbasis *Problem Based Learning* materi Sejarah Kerajaan di Nusantara kelas IV Sekolah Dasar.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan dalam pengembangan media yang dibuat adalah sebagai berikut.

- 1) Pengembangan media pembelajaran E-Book interaktif berbasis *Problem Based Learning* ini terbatas hanya memuat materi Sejarah Kerajaan di Nusantara pada mata pelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar.
- 2) Media yang dikembangkan didasari pada analisis kebutuhan kelas IV SD Negeri 4 Gianyar tahun ajaran 2022/2023 sehingga media terbatas pada kondisi lapangan.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari terjadi kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan pada penelitian ini, maka perlu untuk mendefinisikan istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Penelitian pengembangan adalah suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji efektivitas produk tersebut. Produk tersebut dapat berupa bahan bahan pembelajaran, media, strategi pembelajaran, untuk digunakan di sekolah dan bukan untuk menguji teori.
- 2) Media pembelajaran E-Book interaktif berbasis *Problem Based Learning* adalah salah satu buku yang berbentuk digital ataupun elektronik yang mana umumnya berisi suatu informasi ataupun panduan tertentu. Dimana media pembelajaran ini juga dapat disajikan dengan berbagai gambar dan video dan Kuis atau latihan soal pembelajaran. Buku elektronik ini bisa dibaca oleh setiap pengguna melalui perangkat elektronik, seperti laptop, komputer desktop, tabelt, hingga smartphone.

- 3) Media pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran yang terlibat langsung dengan peserta didik. Peserta didik tidak hanya melihat dan mendengar saja tetapi secara nyata berinteraksi langsung dengan media pembelajaran. Peserta didik dilibatkan dalam penggunaan media pembelajaran. Selain itu komunikasi antara media dan peserta didik dapat berjalan dua arah.
- 4) Model *Problem Based Learning* adalah model Kurikulum Merdeka yang berhubungan dengan masalah dunia nyata siswa. Masalah yang diseleksi mempunyai dua karakteristik penting, pertama masalah harus otentik yang berhubungan dengan konteks sosial siswa, kedua masalah harus berakar pada materi subjek dari Kurikulum Merdeka.
- 5) Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) 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.

