

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan peradaban suatu bangsa tidak luput dari pentingnya unsur pendidikan. Pendidikan diartikan sebagai upaya untuk mengembangkan berbagai potensi diri guna mewujudkan segala keterampilan yang dibutuhkan oleh diri sendiri, masyarakat, maupun negara (Nasution & Abdillah, 2019). Pendidikan bertujuan untuk meningkatkan peradaban manusia dengan membantu jiwa anak-anak, baik lahir maupun batin, dari sifat kodratnya (Prihatmojo, dkk. 2019). Salah satu elemen penting dalam strategi bangsa Indonesia untuk mencapai tujuan yang ditetapkan dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional adalah pendidikan.

Sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan yang paling dasar pada pendidikan formal yang ada di Indonesia. Pendidikan di sekolah dasar tidak hanya memberikan kemampuan dasar seperti menulis, membaca, dan berhitung, tetapi juga meningkatkan kemampuan dasar peserta didik dalam berbagai bidang sehingga mereka siap untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Menurut Fahmi (2020) tujuan pendidikan di sekolah dasar harus bermuara kepada pendidikan nasional yakni mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Dewasa ini Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbud Ristek) membuat kurikulum baru yang disebut Kurikulum

Merdeka Belajar, yang merupakan penyempurnaan dari kurikulum 2013. Kurikulum Merdeka merupakan prakarsa dalam perubahan pendidikan Indonesia guna mencetak generasi yang unggul. Hal tersebut selaras dengan apa yang dikemukakan oleh (Wijaya dkk., 2020), bahwa Merdeka Belajar ialah program yang bertujuan untuk menggali potensi pendidik dan peserta didik dalam menciptakan sesuatu yang baru untuk meningkatkan pembelajaran di kelas. Kurikulum Merdeka telah diterapkan di beberapa Sekolah Penggerak sebagai hasil dari seleksi. Pada saat ini, kurikulum ini sedang dikembangkan untuk diterapkan di semua sekolah, terutama di jenjang sekolah dasar, bergantung pada kesiapan dan kondisi setiap sekolah.

Digabungkannya mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah langkah penting dalam menerapkan Kurikulum Merdeka di sekolah dasar. Teknologi dan ilmu pengetahuan alam terus berkembang untuk mengatasi setiap masalah. Mengacu pada hal tersebut, maka desain pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) harus diubah agar generasi muda dapat menghadapi dan menyelesaikan masalah di masa depan. IPAS adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji hubungan antara makhluk hidup dan benda mati di alam semesta dan bagaimana mereka berinteraksi satu sama lain. Ini juga mengkaji kehidupan manusia sebagai individu dan sebagai kelompok yang berinteraksi satu sama lain. Pendidikan IPAS bertanggung jawab untuk membangun Profil Pelajar Pancasila sebagai representasi ideal dari karakteristik siswa Indonesia. IPAS membantu siswa menjadi lebih tertarik pada fenomena yang terjadi di sekitar mereka, baik di dalam kelas maupun di luar kelas.

Selain itu, Dunia pendidikan diharapkan dapat mengubah orientasi pembelajaran Kurikulum Merdeka. Pada awalnya, pembelajaran di kelas hanya dapat dilakukan secara teoritis, tetapi sekarang dibutuhkan untuk dilaksanakan melalui pembelajaran berbasis proyek dan masalah. Hal ini dapat membantu meningkatkan kreativitas dan kemampuan berpikir kritis siswa. Salah satu orientasi yang berubah ialah penggunaan teknologi dalam pembelajaran guna mengajarkan kepada siswa akan teknologi (Anshori, 2018).

Salah satu teknologi yang biasa dikembangkan dalam dunia Pendidikan yaitu media pembelajaran. Pengintegrasian teknologi ke dalam media pembelajaran dapat mempermudah guru dan siswa tatkala pembelajaran. Perkembangan teknologi ini pasti akan menghasilkan berbagai jenis media pembelajaran yang dapat digunakan untuk belajar, salah satunya adalah multimedia interaktif.

Salah satu jenis teknologi komputer modern yang paling banyak digunakan dalam bidang pendidikan adalah multimedia. Program multimedia dapat menampilkan gambar, teks, suara, animasi, dan video dalam tampilan yang dikendalikan oleh program komputer. (Deliany dkk., 2019). Multimedia interaktif adalah alat atau media pembelajaran yang digunakan untuk membuat pembelajaran lebih menarik. Ini biasanya menggabungkan desain audio, animasi, dan video. (Hermawati dkk, 2020). Multimedia interaktif adalah multimedia yang mempunyai pengontrol yang dapat dioperasikan oleh penggunadan memungkinkan pengguna untuk memilih pengoperasian selanjutnya. Multimedia interaktif sangat efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Selain itu, konten multimedia interaktif juga dapat digunakan secara efektif dalam proses

pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. (Rahmadhani dkk, 2022). Dalam kegiatan pembelajaran, dimasukkannya multimedia interaktif dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif. Menggunakan media interaktif dalam kegiatan pembelajaran memiliki banyak manfaat, seperti meningkatkan minat siswa, meningkatkan perhatian siswa, memperjelas konsep, memperjelas gagasan, dan meningkatkan daya ingat siswa. (Wahyu dkk., 2020).

Merancang dan menghasilkan suatu media pembelajaran multimedia interaktif yang memuat pemahaman konsep bermakna bagi siswa, tentunya dibutuhkan langkah-langkah terstruktur dan sistematis sehingga memiliki skenario pembelajaran yang mudah dimengerti serta bermakna bagi siswa. Oleh sebab itu, maka dibutuhkan sebuah multimedia interaktif yang mengadaptasi sebuah model pembelajaran yang sesuai untuk menjadi skenario media pembelajaran multimedia interaktif dalam pemahaman konsep mata pelajaran IPAS. Salah satunya model pembelajaran yang sesuai ialah model *Problem Based Learning*.

Model *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran yang menggunakan pendekatan masalah nyata untuk membantu siswa belajar secara mandiri, meningkatkan keterampilan, memandirikan, dan meningkatkan rasa percaya diri. Model *Problem Based Learning* merupakan salah satu dari model pembelajaran yang dianjurkan untuk diimplementasikan dalam Kurikulum Merdeka (Ariyani & Kristin, 2021). Model ini adalah yang disajikan oleh guru dan siswa memecahkan masalah tersebut dengan menggunakan semua pengetahuan dan keterampilan yang mereka miliki dari berbagai sumber. Pengimplementasian model *Problem Based Learning* pada proses pembelajaran diharapkan

berlangsung alamiah dalam bentuk kegiatan siswa untuk memperkuat kemampuan pemecahan masalah dan meningkatkan kemandirian siswa. Kurikulum Merdeka menawarkan model pembelajaran berbasis masalah sebagai salah satu inovasi baru yang dibuat oleh pemerintah untuk meningkatkan profil Pancasila dalam pendidikan. Dalam Kurikulum Merdeka, pembelajaran melibatkan semua siswa berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar, menerima penghargaan, meningkatkan kemampuan mereka, dan berpikir kritis..

Adanya suatu pengembangan multimedia interaktif berbasis *Problem Based Learning* dapat membantu peserta didik dalam memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan dalam menghadapi permasalahan dunia nyata dan mendukung peserta didik melakukan interaksi yang nantinya dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Terlebih lagi pada materi sejarah kerajaan-kerajaan di nusantara dan peninggalannya yang pada pembelajarannya membutuhkan penjelasan yang jelas agar siswa mampu memahami materi dengan lebih mudah. Adanya multimedia interaktif ini tentu saja dapat mempermudah siswa dalam menggunakannya kapanpun dan dimanapun mereka berada. Multimedia interaktif ini merupakan salah satu solusi bagi guru dalam membuat pembelajaran yang menarik karena mudah untuk diakses. Interaktif berarti adanya tindakan dan reaksi timbal balik antara guru dan peserta didik, sehingga pencapaian tujuan pembelajaran dapat cepat dirasakan baik oleh guru maupun siswa (Soybatul, 2023).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada hari Jumat, 28 Juli 2023 dengan I Made Warna, S.Pd., selaku wali kelas IV di SD No. 4 Jimbaran, diperoleh informasi bahwa hasil belajar siswa rendah pada mata pelajaran IPAS.

Berdasarkan KKTP yang ditetapkan yaitu 68, sebanyak 48% atau 13 orang dari 27 orang siswa masih belum memenuhi kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran atau mencapai ketuntasan belajar. Guru menghadapi kesulitan dalam menyampaikan materi ajar sehingga siswa dapat memahaminya dengan mudah. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa guru masih menghadapi tantangan dalam mengembangkan media pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami topik pelajaran dengan lebih mudah. Pada saat ini, guru diharapkan dapat berinovasi dengan membuat media pembelajaran yang mudah diakses siswa untuk belajar secara mandiri. Namun, karena guru tidak terlalu menguasai teknologi yang berkembang dengan cepat, mereka masih menghadapi tantangan dalam mengembangkan media pembelajaran yang mudah dipahami siswa.

Setelah dilakukan wawancara kemudian dilanjutkan dengan kegiatan observasi guna memperoleh informasi yang lebih akurat. Kegiatan observasi dilakukan di kelas untuk mengetahui bagaimana proses pembelajaran berlangsung, bagaimana guru mengajar, media apa yang digunakan, dan bagaimana siswa menanggapi kegiatan. Ini juga membantu mengetahui karakteristik siswa di kelas. Hasil observasi menunjukkan bahwa strategi pembelajaran guru tidak membangkitkan minat siswa untuk belajar. Hal ini dapat dilihat dari media pembelajaran yang digunakan oleh guru, yang kurang variatif dan monoton, seperti papan tulis dan media umum yang tersedia di sekolah. Siswa menjadi sangat terpengaruh oleh penggunaan buku IPAS dan gambar di buku mereka. Respon siswa selama proses pembelajaran: beberapa siswa aktif menjawab pertanyaan guru, tetapi sebagian besar siswa tidak aktif menjawab atau merespon pertanyaan guru. Tidak menggunakan media pembelajaran yang

menarik menyebabkan peserta didik kurang memahami materi, terutama dalam mata pelajaran IPAS. Pembelajaran harus dikemas semenarik mungkin untuk menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap masalah dan peristiwa dunia nyata.

Berdasarkan dari permasalahan tersebut, maka dibutuhkan suatu pengembangan media pembelajaran yang dapat dikemas melalui media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *Problem Based Learning* guna membantu peserta didik dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan permasalahan tersebut maka diupayakan penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Mari Belajar Peninggalan Sejarah (Melajah) Berbasis *Problem Based Learning* Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD No. 4 Jimbaran Tahun Pelajaran 2023/2024”

1.2 Identifikasi Masalah

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

- 1) Hasil belajar IPAS siswa rendah karena tidak ada media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa, sehingga materi sulit dipahami.
- 2) Keterbatasan teknologi menghalangi guru untuk membuat media pembelajaran baru.
- 3) Siswa merasa jenuh dan bosan karena media pembelajaran yang digunakan tidak variatif, tidak komunikatif, dan tidak menarik.
- 4) Pembelajaran di sekolah dasar membutuhkan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif selain memanfaatkan teknologi untuk mendukung pembelajaran.

- 5) Belum tersedianya media pembelajaran berupa multimedia interaktif berbasis *Problem Based Learning* pada mata pelajaran IPAS materi sejarah kerajaan-kerajaan di Nusantara dan peninggalannya kelas IV SD No. 4 Jimbaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, agar penelitian ini tidak terlalu luas jangkauannya, maka penelitian pengembangan ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran berupa Multimedia Interaktif Mari Belajar Peninggalan Sejarah (Melajah) berbasis *Problem Based Learning* pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD No. 4 Jimbaran.

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 Multimedia Interaktif Mari Belajar Peninggalan Sejarah (Melajah) berbasis *Problem Based Learning* pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD No. 4 Jimbaran tahun pelajaran 2023/2024?
- 2) Bagaimana kelayakan Multimedia Interaktif Mari Belajar Peninggalan Sejarah (Melajah) berbasis *Problem Based Learning* pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD No. 4 Jimbaran tahun pelajaran 2023/2024?
- 3) Bagaimana efektivitas Multimedia Interaktif Mari Belajar Peninggalan Sejarah (Melajah) berbasis *Problem Based Learning* pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD No. 4 Jimbaran tahun pelajaran 2023/2024?

1.5 Tujuan Pengembangan

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

- 1) Untuk mendeskripsikan rancang bangun Multimedia Interaktif Mari Belajar Peninggalan Sejarah (Melajah) berbasis *Problem Based Learning* pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD No. 4 Jimbaran tahun pelajaran 2023/2024.
- 2) Untuk mengetahui kelayakan Multimedia Interaktif Mari Belajar Peninggalan Sejarah (Melajah) berbasis *Problem Based Learning* pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD No. 4 Jimbaran tahun pelajaran 2023/2024.
- 3) Untuk mengetahui efektivitas Multimedia Interaktif Mari Belajar Peninggalan Sejarah (Melajah) berbasis *Problem Based Learning* pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD No. 4 Jimbaran tahun pelajaran 2023/2024.

1.6 Manfaat Hasil Pengembangan

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

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis, hasil penelitian ini mampu memberikan sumbangan pemikiran atau sebuah inovasi dalam pengembangan Multimedia Interaktif berbasis *Problem Based Learning* pada mata pelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar.

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

Multimedia interaktif Melajah berbasis *Problem Based Learning* dapat membantu siswa dalam belajar. Menumbuhkan minat dan fokus belajar peserta didik dalam mata pelajaran IPAS agar mereka dapat mengembangkan pemikiran kritis dan logis serta kemampuan untuk mengemukakan pendapat mereka sendiri di masa mendatang. Selain itu, siswa memiliki kemampuan untuk meningkatkan pengetahuan mereka sendiri, yang akan menjadi lebih berguna dan dapat diingat untuk waktu yang lama.

b. Bagi Guru

Pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat berfungsi sebagai referensi bagi guru dalam pembuatan dan pengembangan media pembelajaran yang interaktif. Dengan demikian, guru akan memiliki kemampuan untuk mengembangkan dan menciptakan media pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan edukatif yang juga dapat memudahkan guru dalam proses pembelajaran.

c. Bagi Peneliti Lain

Diharapkan hasil penelitian ini akan menjadi referensi untuk pembuatan media pembelajaran multimedia interaktif, menambah pengetahuan peneliti, dan memberikan arahan untuk penelitian berikutnya.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk multimedia interaktif Melajah berbasis *Problem Based Learning* pada mata pelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar dengan spesifikasi produk sebagai berikut.

- 1) Produk yang dikembangkan pada penelitian ini ialah sebuah media pembelajaran Multimedia Interaktif Melajah berbasis *Problem Based Learning* pada mata pelajaran IPAS dengan muatan materi sejarah kerajaan-kerajaan di Nusantara dan peninggalannya Kelas IV sekolah dasar.
- 2) Media pembelajaran multimedia interaktif Melajah berbasis *Problem Based Learning* ini dapat digunakan selama pembelajaran tatap muka dengan fasilitas yang ada di sekolah, atau dapat digunakan oleh siswa secara mandiri saat belajar daring melalui *handphone* atau laptop.
- 3) Materi pada media pembelajaran multimedia interaktif Melajah berbasis *Problem Based Learning* ini berbasis pada buku panduan guru, sehingga guru dan siswa memiliki pengetahuan dan keterampilan meluas terkait dengan muatan materi pada multimedia interaktif yang dikembangkan..
- 4) Multimedia interaktif Melajah berbasis *Problem Based Learning* ini memasukkan tombol dan menu interaktif yang dapat digunakan langsung oleh pengguna. Menu interaktif ini nantinya disesuaikan dengan materi pelajaran dan kebutuhan siswa sebagai pengguna media. Contoh menu interaktif termasuk menu petunjuk penggunaan tombol, menu kompetensi dasar dan indikator, menu materi, menu komik, menu latihan soal, menu evaluasi, dan menu profil.
- 5) Media pembelajaran multimedia interaktif Melajah berbasis *Problem Based Learning* ini dilengkapi dengan instruksi yang jelas tentang cara menggunakan media pembelajaran ini.

- 6) Media pembelajaran multimedia interaktif Melajah berbasis *Problem Based Learning* ini menggabungkan elemen kata, gambar, dan video dan menghubungkan contoh kehidupan nyata ke dalam media interaktif.
- 7) Media pembelajaran multimedia interaktif Melajah dibuat menggunakan model berbasis masalah untuk menciptakan suasana belajar yang aktif. Ini karena dapat memancing rasa keingintahuan siswa terhadap masalah yang disajikan. Selain itu, dikemas dengan cara yang menarik sehingga siswa dapat berpikir kritis saat mempelajari materi.
- 8) Multimedia Interaktif Melajah berbasis model *Problem Based Learning* ini dikembangkan berbantuan aplikasi *Articulate Storyline 3*. Aplikasi ini dipilih karena mudah digunakan dan bisa disisipkan gambar, animasi, video, teks, grafik, serta audio sehingga multimedia yang dihasilkan menjadi lebih kreatif dan inovatif sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Hasil observasi dan wawancara dengan wali kelas IV di SD No. 4 Jimbaran menunjukkan bahwa guru tidak menggunakan media pembelajaran inovatif selama proses pembelajaran. Ini disebabkan oleh keterbatasan kemampuan guru untuk membuat media berbasis teknologi. Dengan mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif Melajah berbasis *Problem Based Learning* yang didasarkan pada pembelajaran, guru akan memiliki lebih banyak pilihan. Selain itu, media ini akan memotivasi guru untuk menjadi lebih inovatif dan kreatif dalam membuat media pembelajaran, terutama dengan teknologi. Dengan adanya pengembangan media pembelajaran ini diharapkan siswa dapat belajar secara mandiri dan aktif selama proses pembelajaran. Selain itu, karena materi

dikemas semenarik mungkin dengan gambar, video, atau multimedia yang menarik yang terkait dengan materi, diharapkan pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami siswa.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi pada penelitian pengembangan Multimedia Interaktif Melajah berbasis *Problem Based Learning* pada mata pelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar ini didasari pada asumsi sebagai berikut.

1.9.1 Asumsi Pengembangan

Asumsi pada penelitian pengembangan Multimedia Interaktif Melajah (Mari Belajar Peninggalan Sejarah) berbasis *Problem Based Learning* pada mata pelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar ini yaitu sebagai berikut.

- 1) Media pembelajaran Multimedia Interaktif berbasis *Problem Based Learning* pada mata pelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar ini dirancang semenarik mungkin sehingga dapat mendorong dan memotivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.
- 2) Belum tersedianya media pembelajaran pada mata pelajaran IPAS yang dikembangkan menggunakan multimedia interaktif berbasis *Problem Based Learning* dengan muatan materi sejarah kerajaan-kerajaan di nusantara dan peninggalannya kelas IV sekolah dasar.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan dalam pengembangan media yang dibuat adalah sebagai berikut.

- 1) Pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif Melajah berbasis

Problem Based Learning ini terbatas hanya memuat materi sejarah kerajaan-kerajaan di nusantara dan peninggalanya pada mata pelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar.

- 2) Media yang dikembangkan didasari pada analisis kebutuhan kelas IV SD No. 4 Jimbaran tahun ajaran 2023/2024 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 penelitian yang berdasar kepada perancangan atau pembuatan sebuah produk yang efektif, dengan diawali oleh analisis kebutuhan, pengembangan produk, serta uji coba produk, yang berguna bagi proses pembelajaran di kelas (Mahfud & Fahrizqi, 2020).
- 2) Media pembelajaran adalah alat bantu penunjang atau perantara pesan yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam mendukung proses pembelajaran karena dapat membantu guru menjelaskan materi dan mengklarifikasi pesan sehingga siswa lebih mudah memahami apa yang diajarkan.
- 3) Multimedia interaktif adalah gabungan dari berbagai media yang dirancang secara bersamaan, seperti gambar, teks, audio, animasi, dan simulasi. Mereka digunakan dalam pembelajaran untuk mengonkretkan materi atau konsep yang abstrak. Multimedia interaktif juga dapat didefinisikan sebagai alat yang

dilengkapi dengan alat kontrol yang memungkinkan pengguna memilih dan mempelajari materi sesuai keinginan mereka. Dalam kasus ini, siswa memiliki pilihan untuk memilih dan mempelajari materi dari menu dan menerima umpan balik setelah mereka menyelesaikan tugas.

- 4) Model *Problem Based Learning* ialah model yang berfokus pada masalah yang dihadapi siswa di dunia nyata. Masalah yang dipilih harus memenuhi dua syarat penting: pertama, masalah harus autentik dan berhubungan dengan konteks sosial siswa, dan kedua, masalah harus berakar pada materi subjek dari Kurikulum Merdeka.
- 5) Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji interaksi benda mati dan makhluk hidup di alam semesta, serta kehidupan manusia sebagai makhluk sosial dan interaksinya dengan lingkungannya.

