

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan zaman memengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia yang mengalami pertumbuhan yang pesat, yang tak terlepas dari kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang terus berkembang. Hal ini memudahkan manusia dalam menjalankan berbagai aktivitas, karena akses terhadap informasi yang dibutuhkan menjadi lebih mudah diperoleh (Hapsari & Zulherman, 2021). Di samping itu, kemajuan ini juga mendorong manusia untuk berpikir lebih progresif dan kreatif. Salah satu bidang yang terpengaruh secara signifikan oleh perkembangan iptek adalah pendidikan, karena melibatkan unsur-unsur penting seperti pendidik sebagai sumber informasi, media sebagai alat untuk menyampaikan materi pembelajaran, dan peserta didik sebagai penerima pesan dari materi tersebut.

Pendidikan adalah usaha membina dan mengembangkan kepribadian manusia baik dibagian rohani atau dibagian jasmani. Pendidikan itu merupakan suatu proses pengubahan sikap dan tingkah laku seseorang atau sekelompok orang dalam mendewasakan melalui pengajaran dan Latihan (Amelia & Ramadan, 2021). Dengan pendidikan kita bisa lebih dewasa karena pendidikan tersebut memberikan dampak yang sangat positif bagi kita, dan juga pendidikan tersebut bisa memberantas buta huruf dan akan memberikan keterampilan, kemampuan mental, dan lain sebagainya. Seperti yang tertera didalam UU No.20 tahun 2003 Pendidikan adalah usaha dasar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar

dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan, yang diperlukan dirinya, masyarakat, dan Negara Pendidikan di Indonesia cenderung lebih menekankan pengetahuan daripada nilai-nilai karakter. Padahal, pembentukan karakter siswa memerlukan kebiasaan dan keteladanan. Lingkungan sekolah yang dibangun akan berdampak pada karakter siswa. Melalui kebiasaan yang berasal dari budaya sekolah, diharapkan karakter siswa dapat meningkat. Budaya sekolah ini diciptakan untuk menumbuhkan kebiasaan-kebiasaan baru di lingkungan sekolah.

Kurikulum Merdeka adalah sebuah inisiatif pendidikan yang dirancang untuk memberikan kebebasan lebih besar kepada sekolah dan guru dalam menentukan materi dan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik siswa . Tujuan utamanya adalah menciptakan proses pembelajaran yang lebih relevan, bermakna, dan kontekstual, dengan fokus pada pengembangan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif, hal ini dinyatakan oleh (Purba et al., 2023). Dengan memanfaatkan teknologi, Kurikulum Merdeka dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih dinamis, kontekstual, dan relevan bagi siswa. Integrasi teknologi dalam pembelajaran IPAS memungkinkan siswa untuk tidak hanya memahami teori tetapi juga menerapkannya dalam konteks praktis, sehingga mereka lebih siap menghadapi tantangan di masa depan.

Materi IPAS mencakup bidang ilmu yang mempelajari berbagai fenomena alam dan sosial, serta interaksinya. Pembelajaran IPAS berfungsi untuk memberikan pemahaman kepada siswa mengenai dunia di sekitar mereka, termasuk aspek-aspek

lingkungan, sosial, ekonomi, dan budaya. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan ilmu yang mempelajari tentang kehidupan sosial yang bertujuan untuk pengajaran dan pendidikan di sekolah (Aslam et al., 2021). Dengan mengintegrasikan materi IPS yang berfokus pada berwirausaha kerajinan seni Bali dan kegiatan ekonomi, kurikulum dapat memberikan pengalaman belajar yang holistik dan relevan bagi siswa. Ini tidak hanya memperkaya pemahaman mereka tentang ilmu pengetahuan alam dan sosial tetapi juga membekali mereka dengan keterampilan praktis yang berguna untuk kehidupan sehari-hari dan masa depan. Selain itu, pembelajaran ini juga berkontribusi pada pelestarian warisan budaya Bali dan pengembangan ekonomi lokal yang berkelanjutan.

Keterampilan belajar dengan menggunakan teknologi digital sangat bermanfaat dalam mempercepat perolehan dan peningkatan keterampilan hidup bagi peserta didik, serta memudahkan pendidik dalam mengembangkan materi pembelajaran (Hidayat et al., 2020). Pendekatan ilmu pengetahuan menunjukkan bahwa peserta didik harus mampu mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi digital. Teknologi digital kini menjadi kebutuhan dalam pendidikan, seiring dengan adaptasi yang dilakukan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Kemendikbud) untuk mengembangkan kurikulum baru, sistem online, dan pendidikan menuju Indonesia kreatif tahun 2045. Adaptasi ini bertujuan untuk menyesuaikan konsep pendidikan dengan kapasitas peserta didik serta kompetensi pendidik dan tenaga kependidikan. Sebagai teknologi pembelajaran, kita dituntut untuk menciptakan dan memfasilitasi pembelajaran dengan menggunakan berbagai sumber belajar, salah satunya adalah media pembelajaran. Proses ini harus mencakup lima aspek teknologi pendidikan secara terstruktur.

Berdasarkan wawancara dan observasi yang dilakukan pada sekolah SD Negeri 1 Guwang terhadap guru wali kelas V yaitu diketahui bahwa nilai hasil belajar siswa mata pelajaran IPAS masih dibawah standar nilai minimal yang ditentukan sedangkan hampir keseluruhan siswa menyukai pelajaran IPAS. Berdasarkan nilai ulangan harian peserta didik kelas V SD N 1 Guwang pada materi kegiatan ekonomi mata pelajaran IPAS, yakni 16 orang siswa dari 26 orang siswa atau jika dipersentasekan sebanyak 54% belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Rentangan KKTP untuk mata pelajaran IPAS khususnya materi kegiatan ekonomi adalah 68-78 sehingga mendapatkan kategori "cukup", sementara 10 orang siswa dinyatakan lulus dengan hasil belajar KKTP sekolah. Berdasarkan kriteria Penilaian Acuan Patokan (PAP) menurut (A. A. G. Agung & Jampel, 2022a) peserta didik dinyatakan berhasil menguasai materi pembelajaran apabila mencapai persentase 65% atau mendapatkan nilai 65 untuk dikategorikan cukup, sedangkan rata-rata kelas V yaitu 61,54%. Hasil belajar siswa tersebut menunjukkan bahwa belum optimalnya penguasaan materi oleh siswa sehingga hasil belajar belum sesuai dengan kriteria PAP tersebut. Sehingga terjadinya kesenjangan selisih dari nilai yang diharapkan. Hal tersebut terjadi dikarenakan beberapa faktor dalam proses pembelajaran seperti kurangnya inovasi dalam kegiatan pembelajaran dan kurang mudahnya siswa menyerap materi yang disampaikan oleh guru. Sehingga diperlukan adanya suatu inovasi dalam kegiatan pembelajaran baik itu inovasi dari cara mengajar guru ataupun inovasi dari sumber belajar itu sendiri. Siswa lebih banyak menyukai belajar dengan praktik dan menggunakan media pembelajaran yang terdapat gambar di dalamnya dan siswa juga lebih menyukai belajar secara berkelompok dari

pada belajar secara individu. Hal tersebutlah yang harus diatasi sehingga perlu diadakannya inovasi dalam proses pembelajaran salah satunya dengan mengimplementasikan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Akibat kesenjangan ini, siswa cenderung kesulitan dalam memahami materi yang bersifat aplikatif, seperti konsep kegiatan ekonomi yang seharusnya dapat menghubungkan pembelajaran dengan kehidupan nyata mereka. Ketidakmampuan mereka dalam menguasai materi ini juga berdampak pada menurunnya minat dan motivasi siswa untuk belajar lebih jauh, yang pada akhirnya dapat menghambat proses pembelajaran secara keseluruhan.

Sesuai dengan temuan yang telah dibahas bahwa siswa cenderung lebih tertarik menggunakan media pembelajaran yang terdapat gambar di dalamnya dan dilihat dari proses belajar guru. Hal ini membuktikan bahwa dari pihak guru sangat memerlukan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa tersebut. Dirasa perlu dilakukan pengembangan suatu media pembelajaran yang tentunya belum pernah dikembangkan sebelumnya di sekolah khususnya di kelas tersebut dan yang terpenting media pembelajaran tersebut dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar.

Desa Guwang merupakan salah satu kearifan lokal yang berada di Provinsi Bali, yang dikenal dengan sebagai tempat untuk memperoleh oleh-oleh kerajinan khas Bali mulai dari pakaian, tradisional seperti baju pantai dan baju barong hingga kaos dengan desain khas Bali, selain pakaian Sektor perdagangan industri kecil dan kerajinan dewasa ini terkonsentrasi pada pasar seni tradisional. Pasar seni tradisional merupakan target pemasaran dari produk yang dihasilkan oleh Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) yang bergerak dalam bidang industri

kecil dan kerajinan tangan (Wiryanan et al., 2019). Desa Guwang juga menawarkan beragam kerajinan seni, termasuk lukisan, patung khas Bali, dan aksesoris seperti kalung, gelang, dan topi. Desa Guwang memiliki ciri khas berwirausaha dengan menawarkan pengalaman berbelanja yang unik dengan suasana damai dan keindahannya alam hijau.

Peran media pendidikan sangat penting dalam proses pembelajaran, di mana perkembangannya sering diamati. Media pendidikan tidak lagi hanya dianggap sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai bagian integral dari sistem pendidikan dan pembelajaran (Mukarromah & Andriana, 2022). Media pendidikan berfungsi sebagai komponen penting yang mendukung proses pembelajaran, membantu menyampaikan materi dengan lebih efektif dan menarik. Perkembangan media pendidikan mencerminkan perubahan dalam metode pengajaran dan pemahaman tentang pentingnya media ini dalam mendukung keseluruhan sistem pendidikan. Dengan melihat media pendidikan sebagai bagian integral, kita memahami bahwa keberadaannya sangat diperlukan untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih luas dan mendalam. Tantangan saat ini adalah menciptakan media belajar yang menarik, praktis, mendidik, dan sesuai dengan karakteristik siswa. Salah satu media yang dapat memenuhi tantangan ini adalah *Pop Up Book Digital*.

Pop Up Book adalah jenis buku atau kartu yang memiliki gambar berlipat yang dipotong dan muncul dalam bentuk tiga dimensi ketika halamannya dibuka (Ulfa, 2020). Mengubah Buku *Pop Up* ke dalam format digital untuk siswa sekolah dasar berarti mengadaptasi konsep buku interaktif tradisional ke dalam bentuk digital yang dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti *tablet* atau *computer* dan bisa diakses kapan saja dan dimana saja. *Pop Up Book* digital menggabungkan

elemen visual dan audio yang dapat membantu siswa dengan berbagai gaya belajar untuk lebih mudah memahami dan mengingat materi. Langkah ini bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa. Dengan format digital, buku-buku ini bisa mencakup animasi, suara, dan interaktivitas yang lebih dinamis dibandingkan versi cetaknya, sehingga lebih sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa di era teknologi saat ini.

Media *Pop Up Book* digital diharapkan dapat membantu siswa memahami konsep-konsep yang diajarkan dalam pelajaran IPAS, khususnya terkait kegiatan ekonomi dan kerajinan seni Bali. Dengan penyajian materi yang lebih kontekstual dan interaktif, siswa diharapkan dapat menyerap materi dengan lebih mudah, yang pada akhirnya akan meningkatkan hasil belajar mereka dan memenuhi standar nilai (KKTP). Dengan kombinasi elemen visual, audio, dan interaktivitas, media ini diharapkan mampu membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa, sehingga mereka lebih termotivasi untuk belajar.

Berdasarkan uraian tersebut diterapkan penelitian pengembangan menggunakan media *Pop Up Book* digital untuk pembelajaran IPAS yang berjudul “Pengembangan Media *Pop Up Book* Digital Berbasis *Entrepreneurship* Kerajinan Seni Bali Materi Kegiatan Ekonomi Mata Pelajaran IPAS kelas V SD Negeri 1 Guwang Tahun Ajaran 2024/2025”.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan dapat diidentifikasi masalah-masalah yang akan diajukan dalam penelitian ini, yaitu:

- 1) Pemanfaatan dan penggunaan media-media teknologi dalam pembelajaran IPAS masih perlu ditingkatkan agar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa disekolah maupun dirumah.
- 2) Pada kegiatan pembelajaran guru kurang menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dan interatif akibatnya menurunnya minat belajar siswa.
- 3) Keterbatasan sarana dan prasarana dalam pembelajaran di kelas.

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah diperlukan untuk memfokuskan penelitian yang dilaksanakan dengan cakupan masalah-masalah utama agar memperoleh hasil yang optimal. Penelitian ini menitikberatkan pengembangan media pembelajaran dengan materi Kegiatan Ekonomi bagi kelas V sekolah dasar, *review* penggunaan media pembelajaran aplikasi dari para ahli dan uji coba produk perorangan dan kelompok kecil.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, didapat beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimanakah rancang bangun Media *Pop Up Book* Digital Berbasis *Entrepreneurship* Kerajinan Seni Bali Materi Kegiatan Ekonomi Mata Pelajaran IPAS Kelas V SD Negeri 1 Guwang Tahun Ajaran 2024/2025?
- 2) Bagaimanakah validitas Media *Pop Up Book* Digital Berbasis *Entrepreneurship* Kerajinan Seni Bali Materi Kegiatan Ekonomi Mata Pelajaran IPAS ditinjau dari uji ahli isi, uji ahli desain, uji ahli media, uji perorangan, dan uji kelompok kecil siswa Kelas V SD Negeri 1 Guwang Tahun Ajaran 2024/2025?
- 3) Bagaimanakah efektivitas Media *Pop Up Book* Digital Berbasis *Entrepreneurship* Kerajinan Seni Bali Materi Kegiatan Ekonomi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V SD Negeri 1 Guwang Tahun Ajaran 2024/2025?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian pengembangan ini sebagai berikut:

- 1) Untuk mendeskripsikan rancang bangun Media *Pop Up Book* Digital Berbasis *Entrepreneurship* Kerajinan Seni Bali Materi Kegiatan Ekonomi Mata Pelajaran IPAS Kelas V SD Negeri 1 Guwang Tahun Ajaran 2024/2025.

- 2) Untuk mengetahui validitas Media *Pop Up Book* Digital Berbasis *Entrepreneurship* Kerajinan Seni Bali Materi Kegiatan Ekonomi Mata Pelajaran IPAS ditinjau dari uji ahli isi, uji ahli desain, uji ahli media, uji perorangan, dan uji kelompok kecil siswa Kelas V SD Negeri 1 Guwang Tahun Ajaran 2024/2025.
- 3) Untuk mengetahui efektivitas Media *Pop Up Book* Digital Berbasis *Entrepreneurship* Kerajinan Seni Bali Materi Kegiatan Ekonomi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V SD Negeri 1 Guwang Tahun Ajaran 2024/2025.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian pengembangan ini yaitu:

1) Manfaat Teoretis

Hasil dari penelitian ini dapat memberikan manfaat serta menjadi kontribusi yang berarti bagi pengembangan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan, khususnya dalam hal penggunaan media interaktif, pengembangan kewirausahaan dalam pendidikan dasar, serta integrasi budaya lokal dalam kurikulum sekolah.

2) Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Media *Pop Up Book* Digital diharapkan dapat memicu motivasi belajar siswa dan mengatasi rasa jenuh dan bosan saat proses pembelajaran agar lebih efektif.

b. Bagi Guru

Media *Pop Up Book* Digital ini dapat membantu guru dan tenaga pendidik untuk memudahkan memberikan pemahaman materi, serta mengatasi suasana kelas atau pembelajaran yang monoton agar lebih menarik.

c. Bagi Sekolah

Hasil dari pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat dijadikan sebagai alternatif oleh sekolah dalam mengambil kebijakan pada penggunaan sarana dan fasilitas khususnya penggunaan media pembelajaran untuk mengatasi kendala-kendala yang dihadapi oleh guru.

d. Bagi Penelitian Lain

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi yang ingin melakukan penelitian yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran *Pop Up Book* Digital serta sesuai kendala pembelajaran agar lebih bervariasi.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dari penelitian pengembangan ini akan menghasilkan *Pop Up Book* Digital berbasis *Entrepreneurship* pada mata pelajaran IPAS materi kegiatan ekonomi pada siswa kelas V sekolah dasar. Produk pengembangan media video pembelajaran ini memiliki spesifikasi sebagai berikut.

- 1) Media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan materi yang ada di sekolah dasar khususnya kelas V.

- 2) Media pembelajaran yang diterapkan di sekolah dasar dirancang menjadi media pembelajaran bersifat interaktif dan menyenangkan dengan memadukan unsur multimedia seperti teks, gambar, video dan audio dan dapat dipergunakan untuk mengajar materi Kegiatan Ekonomi mata pelajaran IPAS pada siswa.
- 3) Produk media *Pop Up Book* Digital dikembangkan dengan bantuan perangkat lunak *Canva* dan *Microsoft PowerPoint*, dan lainnya yang menunjang keberhasilan media pembelajaran.
- 4) Produk media *Pop Up Book* Digital ini dapat digunakan dengan cara menampilkannya dengan proyektor di dalam kelas serta dapat diakses melalui *smartphone* yang dikirim melalui *WhatsApp Group* kelas.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan dan pembaruan sarana serta fasilitas dalam proses pembelajaran, termasuk media pembelajaran, sangat penting untuk dioptimalkan agar proses belajar menjadi lebih efektif. Media ini dirancang untuk mengatasi keterbatasan metode pembelajaran konvensional yang sering kali kurang menarik dan tidak interaktif, khususnya dalam penyampaian materi. Pentingnya pengembangan media pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran IPAS dengan materi kegiatan ekonomi, diharapkan agar siswa dapat belajar secara mandiri dan aktif. Dengan integrasi konsep kewirausahaan melalui kerajinan seni Bali, pengembangan ini tidak hanya memfasilitasi pemahaman akademik siswa tetapi juga menanamkan nilai-nilai kewirausahaan dan apresiasi terhadap budaya lokal. Selain itu, penggunaan teknologi digital dalam media ini selaras dengan tuntutan zaman, di mana literasi digital dan keterampilan abad 21 menjadi semakin penting.

Pengembangan ini tidak hanya relevan dalam konteks pembelajaran IPAS, tetapi juga memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan kualitas pendidikan dan pembentukan karakter siswa yang siap menghadapi tantangan masa depan.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

- 1) Pengembangan media *Pop Up Book* Digital ini dapat mengatasi keterbatasan guru dalam pembelajaran IPAS sehingga mampu membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna.
- 2) Siswa dan pendidik memiliki keterampilan dasar dalam menggunakan perangkat digital dan aplikasi yang diperlukan untuk mengakses dan memanfaatkan *Pop Up Book* Digital.
- 3) Siswa kelas V memiliki minat dan kebutuhan yang sesuai dengan materi yang disajikan dalam *Pop Up Book* Digital, khususnya dalam konteks kegiatan ekonomi dan kerajinan seni Bali.
- 4) Penelitian ini dikembangkan berdasarkan analisis serta karakter siswa SD Negeri 1 Guwang. Sehingga produk pengembangan media *Pop Up Book* Digital ini memiliki keterbatasan dan dipergunakan untuk siswa kelas V muatan IPAS materi kegiatan ekonomi.
- 5) Kendala teknis seperti kesalahan perangkat lunak, kompatibilitas perangkat, dan gangguan teknis dapat mempengaruhi efektivitas penggunaan media digital.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah serta kata-kata yang digunakan pada penelitian ini dipandang perlu adanya mendefinisikan istilah-istilah yang digunakan pada penelitian ini sebagai berikut.

1) Penelitian Pengembangan

Penelitian yang digunakan dalam pengembangan program pembelajaran, materi Pendidikan atau produk pembelajaran, dan diuji validitas serta efektivitas produk tersebut. Penelitian pengembangan menggunakan model ADDIE adalah terdiri dari 5 tahapan utama yaitu, *Analysis, Desain, Development, Implementation, Evaluation*.

2) Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran adalah proses menciptakan, mengadaptasi, dan menggunakan alat atau sumber belajar yang dirancang untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Media ini dapat berbentuk digital, fisik, visual, atau auditori, dan digunakan untuk membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih baik.

3) *Pop Up Book* Digital

Pop Up Book Digital adalah media pembelajaran interaktif yang menggabungkan elemen visual tiga dimensi yang muncul di layar perangkat digital ketika diaktifkan. Media ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif, meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

4) *Entrepreneurship*

Entrepreneurship atau kewirausahaan adalah proses mengidentifikasi peluang, menciptakan nilai, dan mengembangkan usaha baru yang inovatif dengan tujuan untuk mencapai keberhasilan ekonomi. Dalam konteks pendidikan, *entrepreneurship* mengacu pada pengembangan keterampilan, sikap, dan pengetahuan yang diperlukan untuk menciptakan usaha mandiri atau inovatif dalam berbagai bidang, termasuk kerajinan seni.

5) Kearifan Lokal Kerajinan Seni Bali

Kerajinan seni Bali merujuk pada berbagai bentuk karya seni yang dihasilkan oleh masyarakat Bali, yang mencerminkan tradisi, budaya, dan kearifan lokal. Kerajinan ini mencakup berbagai produk seperti ukiran, anyaman, lukisan, patung, dan karya seni lainnya yang memiliki nilai estetika dan budaya yang tinggi.

6) Kegiatan Ekonomi

Kegiatan ekonomi adalah serangkaian aktivitas yang dilakukan individu atau kelompok untuk memenuhi kebutuhan hidup dengan cara memproduksi, mendistribusikan, dan mengonsumsi barang dan jasa. Dalam konteks pembelajaran, kegiatan ekonomi mengajarkan siswa tentang konsep dasar ekonomi dan bagaimana aktivitas ekonomi dilakukan dalam masyarakat.

7) Mata Pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial)

Mata pelajaran IPAS adalah gabungan dari dua disiplin ilmu, yaitu Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), yang diajarkan di sekolah dasar. Mata pelajaran ini bertujuan untuk memberikan pemahaman dasar tentang alam, lingkungan, masyarakat, dan interaksi sosial.

8) Pembelajaran Digital

Pembelajaran digital adalah proses pembelajaran yang menggunakan teknologi digital sebagai media utama untuk menyampaikan informasi dan materi pembelajaran. Hal ini mencakup penggunaan perangkat elektronik, aplikasi, dan platform digital untuk mendukung aktivitas belajar mengajar.

