

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi dewasa ini mengalami percepatan yang signifikan dan membawa pengaruh yang luas terhadap berbagai bidang kehidupan, tidak terkecuali dalam sektor pendidikan. Menurut Maritsa dkk, (2021) teknologi dalam dunia pendidikan dimanfaatkan sebagai alat pendukung yang berperan penting dalam membantu tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal. Sejalan dengan hal tersebut, Depita, (2024) berpendapat bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran sangat mendukung terciptanya pembelajaran yang aktif, dimana proses belajar menekankan keterlibatan dan partisipasi aktif dari peserta didik. Peran guru saat ini tidak lagi terbatas sebagai sumber utama informasi, melainkan telah berkembang menjadi fasilitator yang mendampingi dan membimbing siswa dalam proses pembelajaran. Anak-anak usia 7-12 tahun, yang berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret, mulai mampu menyelesaikan masalah yang bersifat nyata. Pada tahap ini, mereka dapat berpikir logis, memahami konsep percakapan, mengelompokkan objek, serta menemukan solusi dari permasalahan konkret (Sasmi & Rahman, 2022). Kemampuan tersebut berperan sebagai landasan dalam merancang proses pembelajaran yang selaras dengan tahap perkembangan kognitif siswa, khususnya pada tingkat sekolah dasar yang, berdasarkan teori Piaget, berada dalam fase operasional konkret.

Kurikulum memiliki peran penting dan menjadi dasar utama dalam bidang pendidikan (Thana & Hanipah, 2023). Kurikulum tidak hanya menetapkan tujuan dan isi pembelajaran, tetapi juga harus mampu mengakomodasi karakteristik dan kebutuhan perkembangan peserta didik. Salah satu wujud implementasi kurikulum saat ini adalah Kurikulum Merdeka, yang diluncurkan oleh Kemendikbudristek pada Februari Tahun 2022 sebagai bagian dari program Merdeka Belajar. Dalam pelaksanaan program Merdeka Belajar, sejumlah guru masih menghadapi kendala dalam memahami secara menyeluruh implementasi pembelajaran yang berbasis pada Kurikulum Merdeka (Alimuddin, 2023). Terbatasnya pemahaman tersebut berimplikasi pada kurang optimalnya proses pembelajaran, sehingga menghambat pencapaian tujuan pembelajaran secara maksimal. Kurikulum Merdeka yang digagas oleh Nadiem Makarim lebih berfokus pada materi-materi inti, sehingga beberapa topik pembelajaran sengaja tidak diajarkan. Hal ini dapat menyebabkan pemahaman siswa menjadi terbatas dan kurang menyeluruh. Salah satu dampaknya terlihat pada penggabungan dua mata pelajaran yaitu Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Permasalahan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) atau IPAS, sering muncul karena konsep-konsep yang diajarkan cenderung kompleks dan sulit dipahami peserta didik, terutama jika penggunaan media, metode, model pembelajaran yang kurang tepat. Konsep-konsep abstrak dan proses-proses yang tidak dapat diamati secara langsung menjadi sulit dipahami tanpa bantuan visualisasi yang memadai (Suhardi dkk, 2024). Salah satu materi yang memerlukan visualisasi agar lebih mudah dipahami siswa adalah materi tentang Kekayaan Budaya di Indonesia kelas IV. Materi ini mencakup

berbagai bentuk budaya, seperti tarian daerah, rumah adat, pakaian tradisional, hingga keanekaragaman bahasa dan suku bangsa. Ula & Purwati, (2025) menyatakan bahwa siswa cenderung mengalami kesulitan mengingat informasi tentang keberagaman budaya daerah tertentu apabila kemampuan pemahamannya masih rendah dan tidak didukung dengan bahan ajar yang menarik serta relevan untuk memperjelas materi. Situasi ini diperburuk oleh fakta bahwa sebagian besar guru masih menggunakan media pembelajaran yang kurang tepat, sehingga proses belajar mengajar cenderung bersifat kaku, monoton, dan kurang menarik bagi siswa.

Sejalan dengan hal tersebut, Paratiwi dan Ramadhan, (2023) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa apabila dalam proses pembelajaran guru lebih dominan menyampaikan informasi, sementara siswa hanya pasif menerima materi tanpa berupaya mencari tahu lebih lanjut secara mandiri, maka hal ini dapat berdampak negatif terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa. Hasil belajar merupakan indikator kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah mengikuti dan menyelesaikan proses pembelajaran (Satriani & Zafira, 2025). Tingkat pencapaian hasil belajar siswa sangat dipengaruhi oleh faktor internal maupun eksternal (Kue dkk, 2022). Kedua faktor tersebut memiliki peran penting dalam menunjang keberlangsungan proses pembelajaran serta dalam mewujudkan pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal. Secara umum, faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat dibagi menjadi dua kategori utama. Faktor kognitif mencakup kemampuan intelektual siswa serta cara mereka memahami materi pelajaran. Sedangkan faktor non-kognitif melibatkan pengaruh dari pengajar, media pembelajaran, serta sarana dan prasarana yang mendukung proses belajar.

Penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik dan interaktif dapat mempengaruhi kedua faktor tersebut, mengingat siswa cenderung kurang termotivasi dan kesulitan dalam memahami materi dengan cara yang lebih pasif. Kondisi tersebut kerap terjadi akibat kecenderungan guru untuk memilih media pembelajaran yang kurang menarik dan minim interaktivitas, dengan alasan kemudahan dan kepraktisan dalam penggunaannya.

Dalam kegiatan pembelajaran, pemahaman siswa terhadap materi dapat diukur melalui evaluasi hasil belajar yang merujuk pada Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan sebelumnya. Setiap pendidik diwajibkan untuk merumuskan KKTP sebagai pedoman dalam menilai apakah siswa telah mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Berdasarkan Kemendikbud, (2024:29) KKTP berperan sebagai acuan dalam menilai tingkat penguasaan kompetensi yang harus dicapai oleh siswa. Oleh karena itu, hasil belajar dipandang sebagai representasi pencapaian siswa dalam memenuhi indikator KKTP yang telah ditetapkan oleh masing-masing satuan pendidikan (Puspitasari dkk, 2023). Penelitian yang dilakukan Hermawati, (2025) menunjukkan bahwa hasil belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V di SD Negeri Sambirejo 02 masih berada di bawah KKTP. Temuan ini mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa belum berhasil mencapai kompetensi yang ditargetkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian tersebut juga mengungkapkan beberapa faktor yang memengaruhi rendahnya hasil belajar siswa, di antaranya adalah keterbatasan variasi metode dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru, rendahnya motivasi belajar siswa, serta kurangnya pemahaman terhadap materi yang

disampaikan. Permasalahan serupa juga ditemukan pada SD Negeri 2 Nyuhtebel yang berlokasi di Kabupaten Karangasem Provinsi Bali.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 12 Juni 2024 bersama wali kelas IV, Ni Nengah Suntiari, S.Pd., diperoleh informasi bahwa hasil belajar siswa masih tergolong rendah. Rata-rata nilai sumatif pada materi Bab 6 Indonesiaku Kaya Budaya dari 16 siswa menunjukkan skor sebesar 68,87%. Mengacu pada KKTP, rentang nilai yang termasuk dalam kategori baik berada pada interval 70–85% (Kemendikbud, 2024). Dengan demikian, hanya 2 siswa yang mencapai kategori baik dengan rata-rata skor 82%, sementara 14 siswa lainnya belum mencapai ketuntasan belajar dengan rata-rata skor 68,25%. Sehingga berdasarkan KKTP, sebagian siswa dinyatakan tidak sesuai dengan kriteria yang diharapkan. Setelah dikaji lebih lanjut, ditemukan bahwa rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh kurang optimalnya penyampaian materi yang belum mengintegrasikan kebudayaan lokal, khususnya pada Bab 6 Indonesiaku Kaya Budaya. Penelitian yang dilakukan oleh Dewi, (2025) menunjukkan bahwa pembelajaran yang berbasis kearifan lokal mampu meningkatkan pemahaman siswa, karena dengan memasukkan unsur budaya dalam proses belajar, siswa dapat lebih mudah mengaitkan materi dengan pengalaman dan kehidupan sehari-hari. Sebaliknya, apabila budaya lokal tidak diangkat dalam pembelajaran, siswa akan kesulitan dalam menghubungkan isi materi dengan konteks nyata yang mereka alami. Pada Bab 6 ini mencakup tiga topik utama, yaitu Keunikan Kebiasaan Masyarakat di Sekitarku, Kekayaan Budaya Indonesia, serta Manfaat Keberagaman dan Melestarikan Keberagaman Budaya Masyarakat di Sekitarku. Dari ketiga topik tersebut, Kekayaan Budaya Indonesia sering menjadi tantangan bagi siswa karena

banyaknya informasi yang harus dihafal, seperti nama-nama suku, rumah adat, pakaian tradisional, hingga tarian daerah. Hal ini membuat pemahaman siswa kurang optimal tanpa adanya pendekatan yang lebih interaktif dan kontekstual. Karakteristik siswa kelas IV di SD Negeri 2 Nyuhtebel menunjukkan kondisi yang kurang kondusif pada proses pembelajaran, di mana siswa cenderung mengalami kesulitan dalam mempertahankan konsentrasi dan mudah merasa jenuh. Hal ini disebabkan oleh rendahnya ketertarikan terhadap metode penyampaian materi yang digunakan oleh guru. Selain itu, ketersediaan media pembelajaran digital untuk mata pelajaran IPAS yang dimiliki guru juga masih terbatas, sehingga belum mampu secara optimal mendukung keberhasilan proses pembelajaran.

Berdasarkan berbagai permasalahan tersebut, diperlukan adanya inovasi dalam proses pembelajaran melalui pengembangan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa, meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran, serta mempermudah pemahaman terhadap materi, khususnya pada topik yang berkaitan dengan kekayaan budaya Indonesia. Salah satu media yang efektif digunakan adalah video pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Utama dkk, (2024) menunjukkan bahwa video pembelajaran terbukti valid dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Sejalan dengan hal tersebut Fitri & Ardipal, (2021) mengatakan bahwa video pembelajaran dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami dan memperjelas materi pelajaran yang disampaikan oleh guru, serta mempermudah guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Menurut Parlindungan dkk, (2020) video pembelajaran merupakan salah satu bentuk media atau alat bantu yang memuat pesan-pesan edukatif untuk mendukung proses belajar.

Media video pembelajaran dapat dibalut dengan model pembelajaran sebagai alur yang mengarahkan aktivitas siswa agar lebih terstruktur dan bermakna. Salah satu model pembelajaran yang cocok digunakan adalah model *Problem Based Learning*. berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Devi, (2025), penggunaan model *Problem Based Learning* yang dipadukan dengan media video dinilai sebagai pendekatan pembelajaran IPAS yang inovatif dan efektif. Sejalan dengan Wahyuni dkk, (2025), model pembelajaran *Problem Based Learning* memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara aktif dalam pemecahan masalah yang berkaitan dengan situasi kehidupan sehari-hari. Selain itu, model ini juga menekankan pentingnya keterampilan berkomunikasi, bekerja sama, serta kemampuan memanfaatkan berbagai sumber informasi untuk mengembangkan gagasan dan meningkatkan kemampuan berpikir secara logis. Hal ini sangat relevan dengan penerapan kebudayaan lokal dalam pembelajaran, seperti yang dapat ditemukan pada Desa Tenganan Pegringsingan.

Desa Tenganan Pegringsingan dipilih sebagai contoh penerapan kebudayaan lokal dalam pembelajaran karena keunikannya sebagai desa adat di Bali yang terus mempertahankan dan merawat tradisi serta nilai-nilai lokal secara turun-temurun. Paramitha dkk, (2022) dalam penelitian yang membahas penerapan aplikasi musik Selonding berbasis *Android* dalam pembelajaran, menunjukkan bagaimana teknologi dapat dimanfaatkan untuk mendukung pelestarian budaya lokal sekaligus memperkaya pengalaman belajar siswa. Inovasi tersebut memungkinkan pengembangan pembelajaran berbasis budaya yang lebih menarik dan relevan bagi siswa, sehingga mereka tidak hanya memperoleh pemahaman teoritis mengenai budaya, tetapi juga dapat mengapresiasi dan mempelajarinya secara lebih interaktif.

Berdasarkan keunggulan penggunaan video pembelajaran dan model *Problem Based Learning* yang dibalut dengan kearifan lokal Desa Tenganan Pegringsingan dalam pembelajaran, peneliti akan melaksanakan penelitian pengembangan dengan judul **“Pengembangan Video Pembelajaran Desa Tenganan Pegringsingan Berbasis *Problem Based Learning* Materi Kekayaan Budaya Indonesia Muatan IPAS pada Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Nyuhtebel”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dikemukakan, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

- 1) Hasil belajar siswa pada Bab 6 Indonesiaku Kaya Budaya masih berada di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).
- 2) Kurang maksimalnya penyampaian materi yang mengintegrasikan kebudayaan lokal pada Bab 6 Indonesiaku Kaya Budaya.
- 3) Topik Kekayaan Budaya Indonesia menuntut siswa menghafal informasi seperti nama-nama suku, rumah adat, dan tarian daerah.
- 4) Siswa kelas IV di SD Negeri 2 Nyuhtebel cenderung sulit berkonsentrasi dan mudah bosan, terutama jika materi disampaikan secara monoton.
- 5) Terbatasnya variasi media pembelajaran IPAS berbasis digital yang dimiliki oleh guru menyebabkan kurangnya dukungan media yang memadai dalam menunjang proses pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan pemaparan masalah yang sudah teridentifikasi, cakupan permasalahan tersebut masih cukup luas sehingga perlu adanya pembatasan masalah. Mengacu pada standar pencapaian yang diharapkan, maka berdasarkan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), sebagian besar siswa dinyatakan belum tuntas. Selain itu, terbatasnya variasi media pembelajaran digital dalam pembelajaran muatan IPAS turut menjadi faktor yang menghambat efektivitas proses pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti mengupayakan untuk memecahkan permasalahan tersebut dengan mengembangkan video pembelajaran Desa Tenganan Pegringsingan berbasis *Problem Based Learning* materi Kekayaan Budaya Indonesia muatan IPAS pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Nyuhtebel.

1.4 Rumusan Masalah

- 1) Bagaimanakah kualitas rancang bangun video pembelajaran Desa Tenganan Pegringsingan berbasis *Problem Based Learning* materi Kekayaan Budaya Indonesia muatan IPAS pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Nyuhtebel?
- 2) Bagaimanakah kelayakan video pembelajaran Desa Tenganan Pegringsingan berbasis *Problem Based Learning* materi Kekayaan Budaya Indonesia muatan IPAS ditinjau dari uji isi, uji desain, uji media, uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil?
- 3) Bagaimanakah efektivitas video pembelajaran Desa Tenganan Pegringsingan berbasis *Problem Based Learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 2 Nyuhtebel pada materi Kekayaan Budaya Indonesia muatan IPAS?

1.5 Tujuan Pengembangan

- 1) Untuk mengetahui kualitas rancang bangun video pembelajaran Desa Tenganan Pegringsingan berbasis *Problem Based Learning* materi Kekayaan Budaya Indonesia muatan IPAS pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Nyuhtebel.
- 2) Untuk mengetahui kelayakan video pembelajaran Desa Tenganan Pegringsingan berbasis *Problem Based Learning* materi Kekayaan Budaya Indonesia muatan IPAS ditinjau dari uji isi, uji desain, uji media, uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil.
- 3) Untuk mengetahui efektivitas video pembelajaran Desa Tenganan Pegringsingan berbasis *Problem Based Learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 2 Nyuhtebel pada materi Kekayaan Budaya Indonesia muatan IPAS.

1.6 Manfaat Hasil Pengembangan

1.6.1 Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis dari penelitian ini adalah memberikan kontribusi intelektual dalam memperkaya ilmu pengetahuan, khususnya di bidang teori pembelajaran serta strategi pengembangan media pembelajaran. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam merancang media pembelajaran yang bersifat kreatif dan inovatif, khususnya dalam bentuk video pembelajaran.

1.6.2 Manfaat Praktis

- 1) Bagi Siswa

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi siswa karena memudahkan siswa memahami materi yang disampaikan guru, menambah wawasan mengenai

kebudayaan lokal, serta meningkatkan motivasi siswa untuk ikut dalam proses pembelajaran sehingga dapat merangsang kemampuan berpikir kritis siswa dengan menggunakan video pembelajaran Desa Tenganan Pegringsingan berbasis *Problem Based Learning* materi Kekayaan Budaya Indonesia muatan IPAS pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Nyuhtebel.

2) Bagi Guru

Hasil penelitian ini bermanfaat bagi guru karena dapat membantu guru untuk menambah wawasan dalam mengembangkan media pembelajaran digital yang cocok digunakan dalam pembelajaran serta memfasilitasi siswa dengan menerapkan video pembelajaran Desa Tenganan Pegringsingan berbasis *Problem Based Learning* untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa.

3) Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini bermanfaat bagi sekolah karena dapat meningkatkan mutu pembelajaran melalui penyediaan bahan ajar yang lebih dinamis, interaktif, serta selaras dengan pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran.

4) Peneliti Lain

Hasil penelitian ini bermanfaat bagi peneliti lain karena dapat menjadi referensi untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih baik lagi serta memberikan pengetahuan tentang kebudayaan lokal yang dapat dikolaborasikan dengan media pembelajaran untuk pembelajaran yang lebih menyenangkan.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

- 1) Produk yang dibuat berupa video pembelajaran Desa Tenganan Pegringsingan berbasis *Problem Based Learning* materi Kekayaan Budaya Indonesia muatan IPAS pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Nyuhtebel.
- 2) Video pembelajaran ini dikembangkan dengan memanfaatkan *Canva* untuk merancang materi dan tampilan visual, serta aplikasi *CapCut* yang digunakan untuk menggabungkan seluruh komponen menjadi satu kesatuan video pembelajaran.
- 3) Media video pembelajaran ini dirancang dengan menerapkan pendekatan *storytelling* sebagai teknik penyajian materi.
- 4) Konten dari video pembelajaran yang dikembangkan yaitu kebudayaan Tenganan Pegringsingan sebagai Desa tradisional yang memiliki banyak keunikan mulai dari rumah adat, pakaian adat, alat musik, serta tradisi yang unik berbasis *Problem Based Learning*.
- 5) Durasi waktu video pembelajaran yang dikembangkan yakni ± 10 menit.
- 6) Media video pembelajaran yang telah dikembangkan dipublikasikan melalui platform *YouTube* guna memudahkan aksesibilitas melalui perangkat seperti ponsel, komputer, maupun media digital lainnya.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan video pembelajaran Desa Tenganan Pegringsingan berbasis *Problem Based Learning* materi Kekayaan Budaya Indonesia muatan IPAS pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Nyuhtebel sangatlah penting karena dapat menjadi sarana pendukung bagi guru dalam mengatasi keterbatasan variasi media pembelajaran IPAS berbasis digital. Video pembelajaran yang dikembangkan

disusun berdasarkan kebutuhan siswa serta menyajikan materi secara sistematis dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning*. Model ini bertujuan untuk mendorong kemandirian, meningkatkan keaktifan siswa, serta menstimulasi kemampuan berpikir kritis sehingga siswa mampu mengidentifikasi dan menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan materi pembelajaran.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.9.1 Asumsi

- 1) Video pembelajaran Desa Tenganan Pegringsingan berbasis *Problem Based Learning* materi Kekayaan Budaya Indonesia muatan IPAS mampu menarik minat dan semangat belajar sehingga siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal, serta menunjukkan peningkatan hasil belajar yang sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan.
- 2) Penggunaan video pembelajaran Desa Tenganan Pegringsingan berbasis *Problem Based Learning* materi Kekayaan Budaya Indonesia muatan IPAS mampu mengatasi keterbatasan penggunaan media pembelajaran guru dalam mengajar sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menyenangkan.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

- 1) Video pembelajaran Desa Tenganan Pegringsingan berbasis *Problem Based Learning* materi Kekayaan Budaya Indonesia hanya dirancang khusus untuk siswa kelas IV.

- 2) Video pembelajaran Desa Tenganan Pegriingsingan berbasis *Problem Based Learning* yang dikembangkan terbatas hanya pada satu muatan pelajaran yaitu IPAS.

1.10 Definisi Istilah

- 1) Penelitian pengembangan adalah studi kasus yang melewati proses atau langkah yang sistematis untuk merancang, mengembangkan, serta mengevaluasi program pembelajaran, proses, dan produk yang baru berdasarkan permasalahan yang ditemui. Pada penelitian ini menggunakan model penelitian ADDIE dengan lima tahapan yaitu tahap analisis (*analyze*), tahap perencanaan (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap implementasi (*implementation*), dan tahap evaluasi (*evaluation*).
- 2) Video pembelajaran Desa Tenganan Pegriingsingan berbasis *Problem Based Learning* adalah media audiovisual yang mengintegrasikan elemen budaya lokal dari Desa Tenganan Pegriingsingan, seperti tradisi dan kearifan lokal, dengan model PBL sebagai jalan ceritanya.
- 3) Model pembelajaran *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran inovatif yang memberikan kondisi belajar aktif kepada siswa dimana siswa terlibat untuk memecahkan suatu permasalahan. Langkah-langkah PBL mencakup orientasi pada masalah, mengorganisasi siswa untuk belajar, membimbing penyeledikan, mengembangkan dan menyajikan hasil, serta mengevaluasi proses pemecahan masalah.
- 4) Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah salah satu mata pelajaran yang dipelajari dalam proses pembelajaran yang memiliki tujuan agar siswa

dapat mengidentifikasi bagaimana konsep yang saling berkaitan satu sama lain di lingkungan sekitar dalam kehidupan sehari-hari.

- 5) Materi Kekayaan Budaya Indonesia adalah topik pembelajaran pada Bab 6 Indonesiaku Kaya Budaya yang membahas mengenai keberagaman budaya di Indonesia.
- 6) Hasil belajar adalah pencapaian yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan dalam pendidikan.

