

BAB 1

PENDAHULUAN

Hal-hal yang dibahas pada bab ini, yaitu (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan penelitian pengembangan, (6) manfaat hasil pengembangan, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembang, dan (10) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi terus mengalami peningkatan pesat seiring berjalannya waktu. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi berlangsung dengan sangat pesat, baik secara langsung ataupun melalui proses yang tidak terlihat hal ini telah memengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia. Salah satu aspek yang terdampak secara signifikan adalah bidang pendidikan (Maritsa et al., 2021). Selama beberapa dekade terakhir, dunia pendidikan mengalami perkembangan yang sangat pesat terkait pemanfaatan teknologi sebagai fasilitas pendidikan karena dipengaruhi oleh adanya transformasi digital (Hasnida et al., 2023)

Pemanfaatan teknologi sebagai fasilitas pendidikan adalah hal yang harus dikembangkan. Berdasarkan pada Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah, disebutkan bahwa pelaksanaan pembelajaran harus sesuai dengan Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi maka prinsip pembelajaran yang digunakan adalah pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas belajar.

Para guru menghadapi kesulitan dalam menggunakan teknologi dalam dunia pendidikan. Dalam memajukan mutu pendidikan, para guru diharapkan dapat kreatif dan inovatif dalam mengembangkan pembelajaran, guna dapat mendukung siswa dalam meningkatkan motivasi belajar dan ilmu pengetahuan. Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi, diharapkan guru dapat berinovasi agar proses pembelajaran menjadi lebih bersemangat, aktif, dan kreatif.

Teknologi yang dipilih untuk membantu siswa harus dapat menggabungkan berbagai unsur media untuk mengunggah perhatian dan menjaga fokus siswa. Hal ini bertujuan guna meningkatkan hasil belajar siswa. Teknologi juga perlu dirancang secara interaktif, sehingga memudahkan siswa dalam memberikan respons dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran (Munawir et al., 2024). Salah satu upaya meningkatkan motivasi belajar siswa, guru memerlukan sarana pendukung berupa media pembelajaran. Meningkatkan motivasi siswa dalam belajar bukan hanya mempengaruhi hasil belajar, tetapi mencerminkan nilai guna dan keseluruhan dinamika kegiatan pembelajaran (Rosadi et al., 2021).

Siswa mampu belajar secara mandiri dengan maksimal jika diberikan media. Belajar secara mandiri yaitu jenis pembelajaran yang aktif, dipacu oleh keinginan untuk belajar keterampilan tertentu untuk menyelesaikan masalah. Ini dilakukan dengan memanfaatkan pemahaman dan kemampuan yang diperoleh sebelumnya Haris dalam (Firmadani, 201). Belajar mandiri tidak bergantung dengan keterlibatan guru, pertemuan langsung dalam pembelajaran, maupun kebersamaan dengan teman sekelas. Belajar secara mandiri dapat disesuaikan dengan tingkat kemampuan berpikir siswa. Memfasilitasi siswa untuk belajar sendiri sangat penting untuk menumbuhkan sifat belajar mandiri pada mereka. Ini karena dapat

membantu mereka menjadi lebih percaya diri, lebih mampu memecahkan masalah, lebih kreatif, lebih kritis, lebih berani, dan menjadi guru bagi diri mereka sendiri. Terkait hal ini, salah satu penunjang pembelajaran mandiri yaitu adanya media pembelajaran yang interaktif.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang berkaitan dengan penggunaan perangkat lunak maupun perangkat keras sebagai sarana bantu dalam menyampaikan materi ajar dari sumber belajar kepada peserta didik, baik secara individu maupun kelompok. Media ini berfungsi untuk merangsang pikiran, emosi, perhatian, dan minat siswa, sehingga proses belajar mengajar, baik di dalam maupun di luar kelas, dapat berlangsung secara lebih efektif dan optimal Jalinus dalam (Winda & Dafit, 2021). *Association for Education and Communication Technology* (AECT), mengindikasikan bahwa media berfungsi sebagai instrumen yang yang dimanfaatkan sebagai sarana penyampaian informasi (Sapriyah et al., 2019). Guru dapat menghasilkan dan mengoptimalkan sebuah media pembelajaran yang memberikan dampak langsung pada kegiatan pembelajaran siswa (Kosim et al., 2024). Media yang dipilih harus dipertimbangkan dan dirancang dengan matang agar media tersebut efektif dan efisien untuk digunakan, sehingga pemanfaatan media perlu mempertimbangkan tujuan pembelajaran, isi materi, minat, kebutuhan, dan karakteristik siswa (Aras et al., 2022). Atas pertimbangan tersebut, media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan mampu membangkitkan motivasi serta mendorong peningkatan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

Fakta di lapangan menunjukkan bahwa pengembangan media atau alat bantu pembelajaran di sekolah belum berjalan selaras dengan apa yang diharapkan. Hal ini ditemukan di SD Negeri 1 Panji Anom. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan

dan wawancara dengan wali kelas, diketahui bahwa proses pembelajaran di kelas cenderung bersifat konvensional dan masih didominasi oleh penggunaan media visual sederhana seperti presentasi PowerPoint. Pendekatan ini ternyata tidak cukup menarik minat dan perhatian siswa, sehingga mereka seringkali mudah kehilangan minat dan kurang terdorong untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Kondisi ini tentunya berdampak pada hasil belajar siswa yang cenderung rendah, terutama pada materi ajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) termasuk dalam kategori pelajaran dengan capaian nilai rata-rata yang masih rendah dibandingkan pelajaran lain.

Tabel 1. 1 Rata-rata Mata Pelajaran Siswa Kelas III SD Negeri 1 Panji Anom

No	Mata Pelajaran	Nilai Rata-Rata
1.	IPAS	65,6
2.	Bahasa Indonesia	75,3
3.	Matematika	70,8
4.	Bahasa Inggris	76,3
5.	Agama	81,2
6.	Pancasila	74,3
7.	Seni Rupa	77,7
8.	PJOK	77,0
9.	Bahasa Bali	75,7

Berdasarkan dokumen yang, jumlah siswa kelas III sebanyak 30 orang. Pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), sebanyak 22 siswa yang mendapatkan predikat Cukup (C). Nilai Ulangan Harian Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) siswa kelas III SD Negeri 1 Panji Anom dapat diuraikan sebagai berikut.

Tabel 1. 2 Nilai Rata-rata Ulangan Harian Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Siswa Kelas III SD Negeri 1 Panji Anom

Jumlah Siswa	Nilai
3	50
3	55
10	60
6	65
1	70
1	75
1	80
3	85
1	90
1	95
Rata-rata	65,6

Nilai yang diperoleh siswa menunjukkan adanya kendala dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas, di mana pendekatan yang digunakan belum optimal sehingga penguasaan materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) oleh siswa masih belum memadai. Terdapat ketimpangan antara harapan bahwa siswa generasi Alpha sudah siap menggunakan teknologi dalam pembelajaran dan kenyataan bahwa proses belajar di ruang kelas belum didukung oleh media pembelajaran digital interaktif yang inovatif. Pemahaman siswa terhadap materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) terhambat karena isi materi bersifat tidak sederhana dan kurang konkret, yang secara tidak langsung memiliki dampak pada rendahnya hasil belajar.

Hasil wawancara dengan wali kelas III mengungkapkan bahwa dalam pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), metode yang digunakan masih terfokus pada ceramah, tanya jawab, penugasan individu, serta tugas kelompok. Meskipun media pembelajaran seperti gambar atau objek langsung telah digunakan, implementasi media pembelajaran digital interaktif

masih sangat terbatas. Dalam hal ini, pemanfaatan media pembelajaran berpotensi besar untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan memudahkan mereka dalam memahami materi yang bersifat konteks.

Menurut (Susanti & Zulfiana, 2018) media pembelajaran diklasifikasikan menjadi tiga yaitu media visual, media audio, dan media audiovisual. Sadiman (2014:74) mengatakan bahwa media audiovisual mampu menyampaikan berbagai jenis pesan yang bersifat faktual, imajinatif maupun informatif. Media yang dapat didengar sekaligus dilihat yaitu video pembelajaran, yang dapat membantu dalam proses belajar. Menurut Riyana (2007:5), video pembelajaran yaitu salah satu media yang menggabungkan elemen audio dan visual, yang di dalamnya terdapat pesan-pesan pendidikan berupa konsep, prinsip, prosedur, teori, maupun penerapan pengetahuan yang bertujuan untuk membantu pemahaman terhadap materi pelajaran tertentu.

Untuk memenuhi tujuan pembelajaran dalam video pembelajaran, diperlukan strategi pendekatan yang tepat. Video pembelajaran harus dapat mengaitkan materi dengan dunia nyata atau kontekstual guna menyajikan pesan pembelajaran secara lebih mudah dipahami, terutama untuk materi yang bersifat abstrak. Hal ini karena video dapat menghadirkan pengalaman yang baru melalui konsep dan tampilan yang lebih realistik. Menurut (Horizon & Armiami, 2021) video pembelajaran yang didasarkan pada pendekatan kontekstual bisa digunakan sebagai solusi alternatif untuk mengoptimalkan pemahaman yang dimiliki siswa tentang masalah kontekstual. Pendekatan kontekstual termasuk ke dalam jenis pendekatan yang digunakan dalam proses pembelajaran yang terbaik karena membuat suasana belajar yang mengaitkan dengan alam akan membuat belajar lebih bermakna

Agustan dalam (Sutriani et al., 2021). Guru memulai dengan memperkenalkan (orientasi) suatu permasalahan yang berkaitan dengan situasi kehidupan sehari-hari yang akan menghasilkan keaktifan siswa. Pentingnya pendekatan kontekstual dalam pembelajaran dilandasi pada fakta bahwa kebanyakan siswa tidak dapat mengaitkan apa yang mereka pelajari dengan aplikasinya dalam kehidupan nyata. Dengan menggunakan media video, pendekatan kontekstual yang dikemas dapat membantu siswa mendapatkan peningkatan pemahaman terhadap konsep yang sedang dipelajari sehingga memberikan keuntungan.

Penggunaan media audiovisual sangat perlu untuk dioptimalkan dalam proses pembelajaran masa kini, salah satunya melalui pemanfaatan video animasi yang bersifat interaktif. Penyisipan kuis ke dalam video animasi menjadikan media pembelajaran lebih interaktif serta mendorong keterlibatan aktif siswa. Hal ini berkontribusi guna memperkuat dorongan belajar dan ketertarikan siswa terhadap kegiatan pembelajaran. Melalui media pembelajaran interaktif, peserta didik didorong untuk belajar sendiri maupun secara berkelompok menimbulkan adanya banyak efek yang baik Pujawan dalam (Hayati, 2020).

Dibutuhkan kreativitas dan inovasi dalam desain konten digital untuk membuat video animasi interaktif yang dibuat sesuai minat dan karakteristik generasi Alpha. Selain itu, sangat penting untuk mempertimbangkan landasan teoritis desain pesan karena kreativitas yang terkandung dalam konten digital dapat berdampak pada bagaimana siswa belajar. Sebuah proses perancangan bentuk fisik dari suatu pesan disebut sebagai desain pesan pembelajaran. Desain pesan pembelajaran berbeda-beda tergantung pada tingkat perkembangan kognitif siswa, tetapi isi konten media pembelajaran disesuaikan dengan tingkat perkembangan

kognitif siswa berkontribusi pada peningkatan kemampuan mereka dalam memahami materi yang disampaikan (Nanda et al., 2017)

Video animasi interaktif yang dirancang dengan pendekatan kontekstual yang didasarkan pada teori dasar desain pesan sangat dibutuhkan sebagai sarana pendukung guru dalam menyajikan materi pembelajaran IPAS. Media ini mendorong partisipasi dalam proses belajar mengajar, sekaligus merangsang antusiasme dan keinginan siswa untuk belajar, dan membantu mereka mempelajari secara mandiri, yang pada gilirannya dapat menghasilkan terjadi peningkatan hasil belajar. Sebagaimana ditunjukkan dalam penelitian oleh Tia Fitri Amanda dan Suherman (2022), dengan menggunakan video animasi interaktif dalam pembelajaran Matematika untuk siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Singkarak pada tahun ajaran 2020/2021, hasil penelitian menunjukkan bahwa media tersebut memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar. Penelitian serupa dilakukan oleh Purwati (2021), yang menerapkan media video animasi interaktif secara daring pada siswa kelas IV SDN Tulung 03 dalam pembelajaran tema 8 semester genap tahun ajaran 2020/2021. Fakta yang ditemukan dalam penelitian ini bahwa media video animasi interaktif dengan metode daring berkontribusi meningkatkan hasil belajar dan partisipasi siswa.

Sebagai alternatif inovatif guna memperbaiki efektivitas pembelajaran di kelas III SD Negeri 1 Panji Anom, penggunaan media video animasi interaktif dinilai tepat karena mampu memikat perhatian siswa dan membantu mereka lebih terfokus dalam memahami materi. Dari penjabaran teori diatas, penulis tertarik untuk melaksanakan sebuah penelitian dengan judul “Pengembangan Video Animasi Interaktif Berorientasi Pendekatan Kontekstual Untuk Meningkatkan

Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri 1 Panji Anom Tahun Pelajaran 2024/2025”.

1.2 Identifikasi Masalah

Merujuk pada uraian latar belakang di atas, maka permasalahan yang dapat diidentifikasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Siswa masih menghadapi kesulitan dalam mengerti konsep-konsep dasar IPAS secara komprehensif, terutama karena materi masih bersifat kompleks atau abstrak. Materi ini memerlukan media penyampaian yang menarik dan kontekstual agar siswa bisa memahami dan mengimplementasikannya di dalam kehidupan sehari-hari.
2. Guru belum sepenuhnya menguasai pemanfaatan media digital interaktif yang terstruktur untuk pembelajaran IPAS. Hal ini menyebabkan pembelajaran belum cukup optimal.
3. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS sebagian besar belum mencapai ketuntasan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).
4. Pembelajaran IPAS di kelas III SD Negeri 1 Panji Anom masih bersifat konvensional yang cenderung berfokus pada ceramah dan buku teks, sehingga partisipasi siswa selama pembelajaran menjadi minim.
5. Kurangnya media pembelajaran video animasi yang mengacu pada pendekatan kontekstual membuat siswa kesulitan mengaitkan materi IPAS dengan pengalaman nyata di lingkungan sekitar.

6. Minimnya inovasi dalam penyajian materi IPAS menyebabkan menurunnya ketertarikan, dorongan atau motivasi belajar siswa, yang berpengaruh terhadap keterlibatan dan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan.

1.3 Pembatasan Masalah

Mengingat adanya keterbatasan dari sisi kompetensi, waktu, dan pendanaan, penelitian ini difokuskan secara spesifik pada aspek pengembangan media pembelajaran berupa Video Animasi Interaktif Berorientasi Pendekatan Kontekstual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri 1 Panji Anom Tahun Pelajaran 2024/2025.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan permasalahan pada latar belakang, maka berikut adalah rumusan masalah yang menjadi fokus penelitian ini.

1. Bagaimana rancang bangun pengembangan media video animasi interaktif berorientasi pendekatan kontekstual pada mata pelajaran IPAS siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri 1 Panji Anom Tahun Pelajaran 2024/2025?
2. Bagaimana validitas media video animasi interaktif berorientasi pendekatan kontekstual pada mata pelajaran IPAS siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri 1 Panji Anom Tahun Pelajaran 2024/2025?
3. Bagaimana kepraktisan media video animasi interaktif berorientasi pendekatan kontekstual pada mata pelajaran IPAS siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri 1 Panji Anom Tahun Pelajaran 2024/2025?

4. Bagaimana efektivitas media video animasi interaktif berorientasi pendekatan kontekstual pada mata pelajaran IPAS siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri 1 Panji Anom Tahun Pelajaran 2024/2025?

1.5 Tujuan Penelitian Pengembangan

Adapun tujuan dari penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan rancang bangun video animasi interaktif berorientasi pendekatan kontekstual pada mata pelajaran IPAS siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri 1 Panji Anom Tahun Pelajaran 2024/2025.
2. Untuk menganalisis validitas video animasi interaktif berorientasi pendekatan kontekstual pada mata pelajaran IPAS siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri 1 Panji Anom Tahun Pelajaran 2024/2025.
3. Untuk menganalisis kepraktisan media video animasi interaktif berorientasi pendekatan kontekstual pada mata pelajaran IPAS siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri 1 Panji Anom Tahun Pelajaran 2024/2025.
4. Untuk menguji efektivitas media video animasi interaktif berorientasi pendekatan kontekstual pada mata pelajaran IPAS siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri 1 Panji Anom Tahun Pelajaran 2024/2025.

1.6 Manfaat Hasil Pengembangan

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi baik secara teoritis maupun praktis, dengan uraian sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Dengan hasil penelitian ini, diharapkan mampu memberikan kontribusi yang berarti bagi pengembangan Teknologi Pendidikan, khususnya dalam 5 kawasan teknologi pendidikan, yaitu desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, serta penilaian dalam pembuatan produk media yang mendukung kegiatan pembelajaran.

1.6.2 Manfaat Praktis

1.6.2.1 Bagi Peserta didik

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi peserta didik dengan menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna. Melalui penggunaan media video animasi interaktif, diharapkan lebih termotivasi dan antusias, sehingga pemahaman terhadap materi IPAS menjadi lebih mudah.

1.6.2.2 Bagi Guru

Hasil dalam penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi dan bahan pertimbangan bagi para pendidik dalam meningkatkan mutu proses dan capaian pembelajaran melalui penggunaan media video animasi interaktif berbasis pendekatan kontekstual.

1.6.2.3 Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi kepala sekolah dalam merumuskan kebijakan yang selaras dengan visi dan misi sekolah, terutama terkait penyediaan sarana media video animasi interaktif guna mendukung efektivitas dan efisiensi pembelajaran.

1.6.2.4 Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan mampu menjadi inspirasi dan motivasi untuk terus berkarya, serta berfungsi sebagai bahan ajar atau referensi guna memperkaya pengetahuan dan wawasan mengenai topik yang diteliti. Selain itu, temuan penelitian ini juga dapat dimanfaatkan untuk memperbaiki metode yang telah digunakan maupun mengembangkan pendekatan baru sesuai perkembangan zaman.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian dan pengembangan ini berupa media video animasi interaktif. Adapun karakteristik atau spesifikasi yang diharapkan dari produk tersebut dijabarkan sebagai berikut.

1. Produk pengembangan yang dihasilkan adalah video animasi interaktif berorientasi pendekatan kontekstual pada mata pelajaran IPAS siswa kelas III.
2. Konten didalamnya berisi tujuan pelajaran, materi, kuis dibagian awal berupa pertanyaan pematik, dan kuis dibagian akhir sebagai pengukur seberapa baik siswa memahami materi yang sudah dipelajari.
3. Kelebihan dari produk ini yaitu materi yang disajikan dibuat dengan menarik, yang dikaitkan dengan kehidupan atau permasalahan di dunia nyata.
4. Proses pengembangan media video animasi interaktif akan memanfaatkan aplikasi utama yaitu Canva, digunakan pula aplikasi lainnya yaitu Capcut, Adobe Podcast, dan Lumi.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Media video animasi interaktif ini diharapkan menjadi alat bantu dalam pembelajaran yang mempermudah guru menyampaikan materi. Kehadirannya bertujuan menciptakan suasana belajar yang inovatif, menyenangkan, serta mampu menarik minat dan meningkatkan partisipasi siswa, sehingga mendorong kemandirian belajar. Motivasi belajar memiliki peran penting karena berpengaruh langsung terhadap kualitas proses dan hasil pembelajaran.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan media video animasi interaktif pada mata pelajaran IPAS ini didasarkan pada sejumlah asumsi berikut.

1. Asumsi Pengembangan
 - a. Siswa kelas III telah memiliki kemampuan membaca yang baik serta sudah terbiasa menggunakan perangkat Android di lingkungan rumah, sehingga mereka dapat mengakses video animasi interaktif secara fleksibel kapan pun dan di mana pun.
 - b. Mempermudah siswa dalam mempelajari materi IPAS secara terus-menerus apabila belum memahami.
 - c. Media video animasi interaktif membantu guru dan siswa dalam menumbuhkan partisipasi siswa secara aktif serta memotivasi mereka untuk belajar. Terdapat elemen gambar dan audio yang menarik, serta kuis untuk menilai pemahaman siswa.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Pengembangan Video Animasi Interaktif berorientasi Pendekatan Kontekstual Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas III Sekolah Dasar Negeri 1 Panji Anom diperuntukan untuk siswa kelas III. Sehingga media ini difokuskan untuk mendukung pembelajaran siswa SD kelas III.
- b. Media yang dikembangkan dalam penelitian ini berbentuk video animasi interaktif yang hanya memuat mata pelajaran IPAS kelas III.

1.10 Definisi Istilah

Beberapa istilah atau frasa dalam tulisan ini memerlukan penjelasan untuk menghindari potensi kesalahpahaman, antara lain.

1. Media pembelajaran yaitu alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik dalam menciptakan suasana belajar yang mendukung.
2. Video animasi adalah jenis media audiovisual yang menyatukan unsur suara dan gambar bergerak, sehingga dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai alternatif dalam menyampaikan materi pelajaran.
3. Media interaktif adalah media digital berbasis komputer yang menyuguhkan beragam konten, seperti teks, animasi, video, gambar bergerak, dan suara yang dapat diakses dan direspons oleh pengguna.
4. Pendekatan kontekstual adalah metode pembelajaran yang menitikberatkan pada keaktifan siswa dengan menghubungkan materi pelajaran ke situasi kehidupan nyata, sehingga memungkinkan mereka memahami dan menerapkan ilmu secara lebih bermakna dan termotivasi.