

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Minat belajar merupakan suatu kecenderungan, keinginan, atau gairah yang kuat yang terdapat dalam diri seorang untuk mempelajari atau melakukan sesuatu. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan Abdul Hadits dan Nurhayati (Hadis dan Nurhayati, 2014), bahwa minat belajar diartikan sebagai rasa tertarik yang ditunjukkan oleh peserta didik dalam melakukan aktivitas belajar, baik di rumah, di sekolah, dan di masyarakat.

Minat belajar mendorong individu untuk aktif terlibat dalam proses belajar, mengeksplorasi topik yang diminati, dan berusaha untuk memahami materi yang dipelajari. Hal ini menunjukkan bahwa minat belajar memiliki peranan krusial dalam pembelajaran karena meningkatkan motivasi, keaktifan, dan kualitas hasil belajar siswa. Siswa yang berminat cenderung lebih bersemangat, fokus, dan mampu memahami materi dengan lebih baik. Jadi dengan demikian dapat dikemukakan bahwa minat belajar siswa dalam proses pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting, karena dengan tingginya minat belajar akan dapat berpengaruh terhadap Hasil Belajar Siswa.

Hasil belajar dalam hal ini merupakan kemampuan atau kompetensi yang dicapai siswa setelah mengikuti proses belajar-mengajar. Hasil Belajar mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dalam hal ini merupakan bukti bahwa seseorang telah belajar, yang terlihat dari perubahan perilaku, pengetahuan, keterampilan, dan sikap mereka.

Hasil belajar, di sisi lain, mencakup pencapaian siswa dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Yulianti *et al.*, 2023). Keterkaitan antara minat dan hasil belajar menuntut inovasi dalam strategi pembelajaran, termasuk dalam pemilihan media yang sesuai dengan karakteristik siswa.

Berkenaan dengan Pembelajaran IPS, Soemantri (dalam Susanto, 2014) mengemukakan bahwa persoalan dalam pembelajaran IPS yang acap kali terlihat, yaitu pendekatan ekspositori yang diaplikasikan oleh guru dikala mengajar peserta didik. walaupun terdapat diskusi namun tidak terdapat hubungannya dengan cara berpikir ilmu sosial. Hirarki belajar nyaris tidak ditemui, baik dalam perancangan satuan bidang pelajaran pada proses belajar, kontruksi uji, ataupun dalam buku pelajaran. Hal ini menyebabkan mata pelajaran IPS dinilai sangat menjenuhkan dan kurang mendorong dalam permulaan dipembelajaran maupun faedahnya untuk kehidupan sosial sehingga berimplikasi pada Hasil Belajar IPS siswa.

Fenomena rendahnya Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS juga terjadi di SMP Negeri 2 Banjar, Kecamatan Banjar, Kabupaten Buleleng, Bali. Survei terbatas yang dilakukan dengan Angket, menunjukkan tingkat ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran IPS masih tergolong rendah sebagaimana terlihat pada Tabel 1.1

Tabel 1.1
Minat Belajar Siswa Kelas VIII-3 dalam Pembelajaran IPS
di SMP Negeri 2 Banjar

No.	Kriteria Minat	Jumlah Siswa	
		N	%
(1)	(2)	(3)	(4)
1.	Sangat tertarik	4	10,26
2.	Tertarik	11	28,20
3.	Kurang Tertarik	15	38,46
4.	Tidak Tertarik	9	23,08

Total	39	100,00
--------------	-----------	---------------

Sumber: Pengolahan data hasil survei terbatas, 2024

Tabel 1.1 menunjukkan bahwa, sebagian besar siswa (61,54%) minat belajarnya dalam pembelajaran IPS masih rendah. Fenomena ini berimplikasi terhadap Hasil Belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil ulangan harian siswa sebagaimana terlihat pada Tabel 1.2.

Tabel 1.2
Hasil Belajar Siswa Kelas VIII-3 dalam Pembelajaran IPS
di SMP Negeri 2 Banjar

No.	Kriteria Hasil Belajar	Jumlah Siswa	
		N	%
(1)	(2)	(3)	(4)
1.	$\geq$ KKM (≥ 69)	16	41,03
2.	$<$ KKM (< 69)	23	58,97
Total		39	100,00

Sumber: Rekapitulasi Nilai Ulangan Harian IPS, 2024

Tabel 1.2 menunjukkan bahwa sebagian besar siswa nilai ulangan hariannya masih berada di bawah KKM yang telah ditetapkan, yaitu 69. Fakta tersebut memperjelas keterkaitan antara Minat Belajar dan Hasil Belajar siswa. Rendahnya Minat Belajar siswa cenderung akan berimplikasi pada rendahnya hasil belajar siswa. Faktor rendahnya Minat dan Hasil Belajar berkaitan erat dengan pendekatan pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran. Minat belajar sebagai kecenderungan psikologis untuk memperhatikan dan menyukai kegiatan belajar sangat ditentukan oleh pengalaman belajar, relevansi materi, dan metode penyampaian yang dicanangkan oleh guru (Wahyuni & Hartati, 2021). Hasil belajar, di sisi lain, mencakup pencapaian siswa dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Yulianti *et al.*,

2023). Peningkatan Minat dan Hasil Belajar menuntut diterapkannya strategi pembelajaran yang inovatif, termasuk dalam pemilihan media sejalan dengan perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan.

Perkembangan era globalisasi dan revolusi digital menuntut transformasi fundamental dalam dunia pendidikan. Paradigma pembelajaran tidak lagi semata-mata berfokus pada penguasaan konten akademik, melainkan pada pengembangan kompetensi abad ke-21 yang meliputi kemampuan berpikir kritis (*critical thinking*), kreativitas (*creativity*), kolaborasi (*collaboration*), dan komunikasi (*communication*), yang dikenal sebagai 4C. Keempat kompetensi ini menjadi pondasi penting dalam membekali peserta didik menghadapi kompleksitas kehidupan global, disrupsi teknologi, dan dinamika pasar kerja masa depan. Biah (2017) menekankan bahwa peserta didik di abad ke-21 harus mampu berpikir kritis, bekerja sama secara kolaboratif, berkomunikasi secara efektif, serta menghasilkan solusi inovatif terhadap berbagai persoalan nyata dalam kehidupan sehari-hari.

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah membuka peluang besar bagi dunia pendidikan untuk mewujudkan pembelajaran yang adaptif terhadap tantangan zaman. Media digital menjadi salah satu instrumen strategis yang tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visualisasi materi, tetapi juga sebagai wahana pembelajaran yang interaktif, kontekstual, dan menyenangkan. Azizah dan Arifin (2021) mengemukakan bahwa pemanfaatan media digital dalam pembelajaran secara efektif dapat meningkatkan minat, motivasi, dan keterlibatan aktif peserta didik. Sejalan dengan itu, Mulyasa (2023) menegaskan bahwa teknologi pendidikan yang terintegrasi secara optimal mampu menciptakan suasana belajar yang sesuai dengan

karakteristik generasi digital.

Urgensi transformasi digital dalam pembelajaran menjadi semakin relevan ketika dikaitkan dengan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). IPS merupakan mata pelajaran integratif yang menggabungkan disiplin ilmu geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi guna membentuk peserta didik menjadi warga negara yang kritis, reflektif, peduli sosial, serta berwawasan kebangsaan. Fitriani et al. (2021) menekankan bahwa pembelajaran IPS memiliki kontribusi signifikan dalam membangun kesadaran terhadap fenomena sosial dan lingkungan sekitar. Selanjutnya, Purwanta (2022) menyatakan bahwa IPS berperan dalam membentuk identitas nasional dan kesadaran demokratis melalui pemahaman nilai-nilai keadilan, toleransi, dan tanggung jawab sosial.

Rendahnya Minat dan Hasil Belajar siswa di SMP Negeri 2 Banjar, sangat terkait dengan pembelajaran yang diterapkan guru dalam membelajarkan IPS. Hasil observasi awal yang dilakukan menunjukkan bahwa pembelajaran yang diterapkan guru dalam pembelajaran IPS belum memberdayakan media pembelajaran inovatif yang berbasis digital sejalan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) pada era global ini yang juga menjadi tren generasi milenial dewasa ini. Media yang digunakan guru dalam membelajarkan IPS masih bersifat konvensional tanpa sentuhan digital yang menjadi konsen generasi milenial. Hal ini dinilai sebagai penyebab kurang menariknya pembelajaran IPS. Pratama dan Setiawan (2023) mengungkapkan bahwa pembelajaran IPS yang tidak didukung media yang menarik dan inovatif akan menyebabkan menurunnya minat dan partisipasi siswa dalam pembelajaran.

Menyadari akan masalah rendahnya Minat dan Hasil Belajar IPS siswa serta pentingnya penerapan media pembelajaran berbasis digital dalam suatu pembelajaran sesuai dengan tuntutan pembelajaran Abad-21 dan tren generasi milenial, penting dikembangkan media pembelajaran dalam membelajarkan IPS yang berbasis digital. Berkenaan dengan itu, Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Aplikasi Canva dapat dijadikan Solusi untuk meningkatkan Minat dan Hasil Belajar IPS siswa di SMP Negeri 2 Banjar.

Penggunaan media yang berbasis digital di SMP Negeri 2 Banjar didukung oleh keberadaan infrastruktur berupa jaringan WiFi di seluruh area sekolah yang selama ini belum dimanfaatkan secara optimal dalam pembelajaran, terutama dalam pelajaran IPS. Guru belum terbiasa menggunakan media pembelajaran digital yang menarik dan kontekstual, seperti aplikasi desain Canva. Sementara Canva merupakan *platform* desain grafis digital yang intuitif, mudah diakses, dan dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran visual, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital.

Berbagai studi menunjukkan efektivitas Canva dalam mendukung pembelajaran. Irkhamni *et al.* (2021) membuktikan bahwa e-modul berbasis Canva dapat meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan. Hidayah (2022) menambahkan bahwa penggunaan Canva memperkuat literasi digital dan meningkatkan partisipasi aktif siswa. Merdiana dan Yamlean (2022) mengungkapkan bahwa penggunaan Canva berdampak positif terhadap hasil belajar IPS di jenjang SMP. Selain itu, Irwanita *et al.* (2023) juga menemukan bahwa media berbasis Canva membantu siswa memahami materi abstrak dalam pembelajaran Geografi.

Keunggulan Canva sebagai media pembelajaran digital juga ditegaskan oleh Widita *et al.* (2024) dalam penelitiannya yang menunjukkan terjadinya peningkatan minat belajar dan aktifitas belajar siswa setelah digunakannya Canva sebagai media dalam pembelajaran IPS. Sementara Anggraini *et al.* (2023) membuktikan bahwa media audiovisual berbasis Canva mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar kognitif, dengan 90% siswa mencapai nilai di atas KKM. Lestari *et al.* (2024) menemukan bahwa Canva mempermudah pemahaman konsep abstrak Matematika dan meningkatkan partisipasi siswa hingga 70%. Hal serupa ditunjukkan oleh Amalia *et al.* (2024), yang melaporkan peningkatan signifikan hasil belajar Biologi melalui desain pretest-posttest. Selain itu, Khodijah *et al.* (2025) mengungkap bahwa video pembelajaran berbasis Canva meningkatkan partisipasi kelas hingga 85% serta mempermudah penyampaian materi IPA kompleks, dan Hendrayani *et al.* (2025) menegaskan kelayakan media ini dengan validasi 92% dari ahli, menjadikan Canva media yang interaktif, efektif, dan layak digunakan dalam pengembangan pembelajaran digital.

Prinsip-prinsip Kurikulum Merdeka memberikan ruang yang luas bagi guru untuk mengembangkan materi ajar secara kontekstual, fleksibel, dan sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik. Pendekatan ini mendorong pembelajaran yang menyenangkan, mandiri, dan berbasis minat siswa (Kemendikbudristek, 2022). Pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran digital sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka dan sangat potensial untuk diterapkan dalam pembelajaran IPS di SMP Negeri 2 Banjar.

Berangkat dari berbagai permasalahan dan peluang yang telah dipaparkan,

pengembangan media pembelajaran digital berbasis aplikasi Canva menjadi sebuah kebutuhan mendesak untuk dilakukan sebagai upaya untuk meningkatkan Minat dan Hasil Belajar IPS siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Banjar. Aplikasi Canva sebagai media berbasis digital akan dapat menyediakan alat bantu pembelajaran yang menarik, interaktif, serta mampu memvisualisasikan materi secara konkret dan kontekstual. Inovasi ini sekaligus menjadi strategi strategis dalam mewujudkan pembelajaran IPS yang relevan dengan tuntutan abad ke-21

1.2 Identifikasi Masalah

Memperhatikan latar belakang yang telah dikemukakan, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang menjadi dasar dilakukannya penelitian ini, yaitu:

- 1.2.1 Rendahnya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPS menjadi isu utama yang berdampak pada keterlibatan dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Hasil survei menunjukkan bahwa sebanyak 61,54% siswa tergolong dalam kategori kurang atau tidak tertarik terhadap mata pelajaran IPS. Rendahnya minat tersebut mengindikasikan ketidakmampuan pembelajaran yang ada dalam menstimulus rasa ingin tahu siswa, yang seharusnya menjadi landasan dalam membangun motivasi belajar intrinsik.
- 1.2.2 Rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang berlangsung belum mampu memfasilitasi pemahaman konsep secara optimal, terutama pada materi-materi yang bersifat abstrak dan teoritis.
- 1.2.3 Terdapat kesenjangan antara potensi infrastruktur digital sekolah dengan

praktik pembelajaran di kelas. Meskipun sekolah telah memiliki akses WiFi dan perangkat digital yang memadai, pemanfaatannya dalam pembelajaran IPS masih belum maksimal. Guru belum sepenuhnya mengeksplorasi media pembelajaran berbasis teknologi yang sesuai dengan karakteristik siswa abad ke-21, terutama dalam hal desain visual, interaktivitas, dan kontekstualitas.

- 1.2.4 Belum tersedianya media pembelajaran digital berbasis aplikasi Canva yang sesuai dengan materi IPS. Meskipun Canva memiliki potensi besar dalam menyajikan materi secara visual, interaktif, dan menarik, namun media pembelajaran berbasis Canva yang terstruktur dan sesuai dengan kompetensi dasar IPS di SMP Negeri 2 Banjar masih belum dikembangkan. Padahal, media seperti ini berpotensi besar dalam mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran dan peningkatan minat serta hasil belajar siswa.
- 1.2.5 Kebutuhan akan inovasi pembelajaran yang sejalan dengan Kurikulum Merdeka yang menuntut adanya pembelajaran yang fleksibel, menyenangkan, serta berbasis pada minat dan karakteristik peserta didik. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran IPS di SMP Negeri 2 Banjar masih belum sepenuhnya mencerminkan semangat kurikulum tersebut, terutama dalam hal pengembangan media digital yang kontekstual dan relevan.

1.3 Rumusan Masalah Penelitian dan Pengembangan

Memperhatikan latar belakang masalah yang telah dikemukakan dan masalah yang teridentifikasi, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut.

- 1.3.1 Bagaimanakah prosedur pengembangan media pembelajaran digital berbasis aplikasi Canva?
- 1.3.2 Bagaimanakah minat belajar siswa setelah diterapkannya media pembelajaran digital berbasis aplikasi Canva dalam pembelajaran IPS?
- 1.3.3 Bagaimanakah hasil belajar siswa setelah diterapkannya media pembelajaran digital berbasis aplikasi Canva dalam pembelajaran IPS?
- 1.3.4 Bagaimanakah validitas media pembelajaran digital berbasis aplikasi Canva dalam meningkatkan minat dan hasil belajar IPS siswa dalam pembelajaran IPS?
- 1.3.5 Bagaimanakah efektivitas media pembelajaran digital berbasis aplikasi Canva dalam meningkatkan minat dan hasil belajar IPS siswa dalam pembelajaran IPS?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah yang telah dirumuskan, dapat dikemukakan tujuan penelitian sebagai berikut.

- 1.4.1 Mendeskripsikan prosedur pengembangan media pembelajaran digital berbasis aplikasi Canva.
- 1.4.2 Menganalisis minat belajar siswa setelah diterapkannya media pembelajaran digital berbasis aplikasi Canva dalam pembelajaran IPS.
- 1.4.3 Menganalisis hasil belajar siswa setelah diterapkannya media pembelajaran digital berbasis aplikasi Canva dalam pembelajaran IPS.
- 1.4.4 Menganalisis validitas media pembelajaran digital berbasis aplikasi Canva

dalam meningkatkan minat dan hasil belajar IPS siswa dalam pembelajaran IPS.

- 1.4.5 Menganalisis efektivitas media pembelajaran digital berbasis aplikasi Canva dalam meningkatkan minat dan hasil belajar IPS siswa dalam pembelajaran IPS.

1.5 Spesifikasi Produk

Media pembelajaran digital berbasis aplikasi Canva yang dikembangkan dalam penelitian ini memiliki spesifikasi sebagai berikut.

- 1.5.1 Platform: Aplikasi Canva berbasis web dan mobile, dapat diakses melalui perangkat komputer, laptop, maupun *smartphone* dengan koneksi internet.
- 1.5.2 Desain Visual: Menggunakan *template* desain interaktif, infografis, presentasi, poster, dan video animasi yang menarik untuk meningkatkan daya tarik siswa terhadap materi IPS.
- 1.5.3 Konten Materi: Berisi materi pembelajaran IPS yang disusun secara tematik, dengan penekanan pada konsep abstrak yang divisualisasikan secara konkret melalui gambar, diagram, dan ilustrasi interaktif.
- 1.5.4 Fitur Interaktif: Melibatkan partisipasi siswa melalui video pembelajaran, dan tugas kolaboratif.
- 1.5.5 Integrasi Kurikulum: Disesuaikan dengan Kurikulum Merdeka, mengakomodasi pembelajaran pendekatan saintifik.

- 1.5.6 Penggunaan: Guru dapat mengakses, mengedit, dan menyesuaikan materi sesuai kebutuhan pembelajaran. Siswa dapat mengakses materi secara mandiri maupun dalam pembelajaran kolaboratif

1.6 Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Memperhatikan spesifikasi produk yang telah diuraikan di atas, dapat dikemukakan pentingnya penelitian dan pengembangan yang dilakukan, yaitu:

- 1.6.1 Untuk guru SMP, penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam mencari alternatif dan inovasi pembelajaran untuk menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan siswa, sehingga mutu pendidikan dapat ditingkatkan.
- 1.6.2 Untuk siswa, penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat tentang pembelajaran IPS secara lebih terintegrasi, menarik, dan penuh dengan aktivitas mentalnya sehingga dapat meningkatkan minat belajar dan hasil belajar IPS.
- 1.6.3 Dalam konteks sekolah, dapat memberikan kontribusi dalam upaya menentukan kebijakan sekolah dalam hal peningkatan mutu pendidikan.
- 1.6.4 Dari perspektif lembaga pendidikan tenaga pendidikan (LPTK), hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan pemikiran dan memperkaya bahan bacaan.
- 1.6.5 Berdasarkan sudut pandang peneliti, penelitian ini diharapkan menambah wawasan mengenai media pembelajaran dan menerapkan teori-teori yang pernah didapat dibangku kuliah. Selain itu, penelitian ini dapat dijadikan pengalaman secara langsung tentang tata cara melakukan penelitian khususnya

Research and Development (R&D). Manfaat lainnya adalah memperoleh modal dan bekal dasar sebagai pendidik dapat melatih diri untuk menyisipkan secara langsung penggunaan media pembelajaran digital berbasis aplikasi Canva dalam pembelajaran di kelas.

1.7 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1.7.1 Asumsi Penelitian dan Pengembangan

Sejumlah asumsi penting dikemukakan berkaitan dengan paradigma dalam penelitian ini, di antaranya:

- 1) Diasumsikan bahwa faktor-faktor lain dalam menumbuhkan minat dan hasil belajar siswa dianggap sama, sehingga minat dan hasil belajar siswa yang terbentuk hanya dipengaruhi oleh pengimplementasian media pembelajaran digital berbasis aplikasi Canva.
- 2) Diasumsikan bahwa siswa memiliki akses terhadap perangkat digital (komputer, laptop, atau *smartphone*) serta koneksi internet yang memadai di lingkungan sekolah maupun rumah.
- 3) Diasumsikan bahwa guru dan siswa memiliki literasi digital dasar yang cukup untuk menggunakan aplikasi Canva dalam proses pembelajaran.
- 4) Diasumsikan bahwa fasilitas WiFi yang tersedia di SMP Negeri 2 Banjar dapat dimanfaatkan secara optimal selama pembelajaran berlangsung.

- 5) Diasumsikan bahwa Aplikasi Canva dapat diakses tanpa adanya kendala teknis selama masa penelitian berlangsung.

1.7.2 Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Upaya untuk memfokuskan kajian dalam penelitian dan pengembangan yang dilakukan, penting dikemukakan sejumlah keterbatasan, yaitu:

- 1) Produk yang dihasilkan hanya digunakan untuk pembelajaran IPS.
- 2) Dilihat dari objeknya, penelitian dan pengembangan yang dilakukan hanya difokuskan pada pengembangan media pembelajaran yang berbasis aplikasi Canva sebagai upaya dalam meningkatkan Minat dan Hasil Belajar siswa pada mata Pelajaran IPS di jenjang SMP.
- 3) Subjek yang dilibatkan dalam penelitian dan pengembangan ini hanya terdiri dari guru IPS sebagai praktisi, ahli media, ahli IPS, dan siswa SMP Negeri 2 Banjar.
- 4) Uji coba yang dilakukan masih terbatas dilakukan di SMP Negeri 2 Banjar sehingga produk yang dihasilkan belum dapat digeneralisasi untuk diterapkan ke sekolah lain dengan kondisi infrastruktur yang berbeda.

1.8 Definisi Operasional

Guna menghindari kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini maka dipandang penting untuk mendefinisikannya secara operasional. Istilah-istilah tersebut adalah Media Pembelajaran Digital Berbasis Aplikasi Canva, Minat Belajar, Hasil belajar, Kurikulum Merdeka dan Pembelajaran Abad-21.

1.8.1 Media Pembelajaran Digital Berbasis Aplikasi Canva

Media pembelajaran digital berbasis Canva yang dimaksud dalam penelitian dan pengembangan ini adalah platform desain grafis Canva yang digunakan untuk membantu guru dalam pembelajaran IPS sehingga materi pembelajaran menjadi lebih visual dan mudah dipahami melalui berbagai fitur dan template berbentuk visual yang interaktif, seperti infografis, presentasi, poster, dan video pembelajaran.

1.8.2 Minat Belajar Siswa

Minat Belajar Siswa yang dimaksud dalam penelitian dan pengembangan ini adalah kecenderungan atau keinginan kuat yang berasal dari dalam diri siswa untuk memperoleh pengetahuan dan meningkatkan keterampilan pada mata Pelajaran IPS melalui proses belajar.

1.8.3 Hasil Belajar Siswa

Hasil Belajar Siswa yang dimaksud dalam penelitian dan pengembangan ini adalah kemampuan atau kompetensi yang dicapai siswa setelah melalui proses belajar-mengajar dalam pembelajaran IPS yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

1.8.4 Kurikulum Merdeka

Kurikulum yang memberikan kebebasan bagi guru untuk mengembangkan materi pembelajaran sesuai dengan konteks dan kebutuhan siswa, dengan menekankan pada pembelajaran yang aktif, fleksibel, dan berbasis proyek.

1.8.5 Pembelajaran Abad-21

Pembelajaran yang mengutamakan pengembangan keterampilan 4C (*Critical Thinking, Creativity, Collaboration, Communication*) serta integrasi teknologi dalam proses pembelajaran.

