

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini memaparkan tentang enam hal pokok, yaitu (1) latar belakang, (2), identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan penelitian, dan (6) manfaat penelitian.

1.1 Latar Belakang

Kurikulum Merdeka adalah suatu pendekatan pembelajaran yang memberikan fleksibilitas kepada pendidik untuk menerapkan metode pengajaran yang lebih mendalam. Dengan adanya kurikulum merdeka diharapkan peserta didik dapat berkembang sesuai potensi dan kemampuan yang dimiliki karena dengan kurikulum merdeka mendapatkan pembelajaran yang kritis, berkualitas, ekspresif, aplikatif, variatif dan progresif (Rahayu et al., 2022). Kualitas pendidikan yang baik ditandai dengan baiknya hasil belajar siswa dalam suatu bidang ilmu tertentu, baik kognitif, afektif dan psikomotor. Pemerintah bersama para ahli pendidikan telah berusaha untuk lebih meningkatkan mutu pendidikan, hal yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan diantaranya melalui seminar dan pelatihan dalam hal pemantapan materi pelajaran serta metode pembelajaran. Selain itu pemerintah juga sudah berusaha untuk meningkatkan kualitas peserta didik baik dalam segi akademik, maupun sikap yang dimiliki oleh anak. Pendidikan Pancasila

menanamkan sikap dan perilaku dalam kehidupan sehari-hari yang didasarkan padanilai-nilai Pancasila (Ibda, 2012). Sebelum kurikulum merdeka, mata pelajaran ini bernama Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn).

Masalah klasik dalam pembelajaran disekolah dasar terutama dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila saat ini, Guru masih fokus pada hasil akhir belajar siswa. Ini karena hasil pembelajaran siswa adalah kriteria untuk sukses dalam tujuan, dan pembelajaran itu sendiri harus dicapai. Sudjana (2009) menyatakan bahwa hasil belajar siswa sama halnya seperti hasil belajar merupakan perubahan perilaku sebagai akibat dari pengalaman dan pendidikan. Hasil belajar tidak dapat dipisahkan dari perbuatan belajar, karena belajar merupakan suatu proses, sedangkan hasil belajar adalah hasil dari proses pembelajaran tersebut. Hasil belajar adalah kemampuan seseorang dalam menguasai dan menerapkan pengetahuan, keterampilan, serta sikap dalam suatu bidang tertentu sesuai dengan standar yang ditetapkan.

Realita di lapangan menunjukkan bahwa proses pembelajaran Pendidikan Pancasila disekolah Dasar sebagai sebuah bentuk program nasionalisme bangsa, masih dihadapkan pada kurangnya integrasi model pembelajaran inovatif dan pelibatan siswa sebagai subjek dan objek pembelajaran. Pembelajaran disekolah dasar masih menghadapi berbagai masalah untuk menilai hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang maksimal. Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara yang dilakukan serta merujuk pada catatan dokumen di SD Gugus 3 Kuta, hasil belajar siswa khususnya hasil belajar pada Pelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas II didapat data hasil belajar siswa pada ranah kognitif masih rendah. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil sumatif pada tujuan

pembelajaran yang sama selama 2 tahun terakhir pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila terakhir yang ditemukan bahwa sebagian besar siswa kelas II mengalami ketidaktercapaian tujuan pembelajaran. Rendahnya pencapaian siswa menunjukkan bahwa masih banyak siswa kelas II yang hasil belajarnya belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran yang ditetapkan yaitu skala 70-75. Nilai rata-rata hasil sumatif yang diperoleh siswa di SD Gugus 3 Kuta disajikan pada Tabel 1.1 berikut.

Tabel 1.1 Nilai Rata-rata Sumatif Kelas II SD Gugus 3 Kuta

No	SDN Gugus 3 Kuta	KKTP (Interval)	T.P. 2023/2024		T.P. 2024/2025	
			Jumlah siswa	Rata- rata nilai	Jumlah siswa	Rata-rata nilai
1	SD N 1 Tuban	70-75	58	64,03	57	64,09
2	SD N 2 Tuban	70-75	80	63,26	83	63,96
3	SD N 4 Tuban	70-75	80	64,03	84	63,83
4	SD N 6 Tuban	70-75	54	62,22	54	62,22
5	MI Al Ashar	70-75	27	65,03	28	65,04
6	SDK Soverdi	70-75	28	69,56	28	69,56

(Sumber: dokumen guru kelas II di SD Gugus 3 Kuta)

Berdasarkan tabel 1.1 di atas, permasalahan yang dapat dilihat di SD Gugus 3 Kuta adalah penggunaan model yang kurang bervariasi dan inovatif serta rata-rata hasil sumatif mata Pelajaran Pendidikan Pancasila siswa rendah. Permasalahan pemilihan model yang tepat dan kurangnya pelibatan siswa dalam pembelajaran tentunya akan dapat mempengaruhi hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa. Namun jika guru hanya menggunakan metode traditional guru menjadi pusat dalam pembelajaran di kelas barang tentu pembelajaran akan terkesan membosankan. Masalah tersebut juga sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa Pembelajaran langsung yang hanya terfokus pada guru seringkali membuat siswa lebih memilih untuk mencari solusi suatu permasalahan dengan berdiskusi bersama teman-temannya. (Adhiatmika et al, 2020).

Salah satu model inovatif yang ada dalam rekomendasi pembelajaran di kurikulum merdeka adalah Kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (selanjutnya *STAD*) merupakan salah satu jenis pembelajaran kooperatif yang mengakomodir kelompok kecil siswa dengan kemampuan akademik yang berbeda-beda saling bekerja sama untuk menyelesaikan tujuan pembelajaran (Huda, 2013). Tidak hanya secara akademik, siswa juga dikelompokkan secara beragam berdasarkan ras, suku, gender dan etnis. Dalam *STAD* siswa diminta untuk membentuk kelompok heterogen yang masing-masing terdiri dari 4-5 anggota. Lebih lanjut Hosnan (2014) menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *STAD* merupakan salah satu pembelajaran kooperatif yang digunakan untuk menghadapi kemampuan siswa yang beragam, dimana model ini dipandang sebagai model pembelajaran yang paling sederhana dan langsung dari pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran *STAD* menumbuhkan kemampuan bekerja sama, kreatif, berpikir kritis dan ada kemampuan untuk membantu teman.

Pembelajaran menggunakan Model *STAD* merupakan teknik yang memberikan inovasi dalam seni pengajaran. Peran guru dalam metode ini sebagai fasilitator yang memberikan fasilitas terhadap siswa ketika mengajukan pertanyaan mengenai teori serta memberikan motivasi terhadap siswa supaya aktif dalam pengajaran (Trianto, 2014). Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Linatus Shofiyah (2020) pada penelitiannya yang berjudul *STAD-Type Cooperative Learning in IPS Lessons in Elementary School*. Hasil penelitian menunjukkan *STAD* adalah model pembelajaran kooperatif yang memacu kerja sama siswa melalui belajar dalam kelompok yang anggotanya beragam baik dalam kemampuan akademik maupun latar belakang agar tercipta saling mendorong dan

membantu satu sama lain dalam suasana sosial yang beragam untuk menguasai keterampilan yang sedang dipelajari. Udyani et al (2024) Model *STAD* yang dipadukan dengan media pembelajaran efektif dalam meningkatkan keterampilan siswa dalam menyelesaikan soal cerita matematika pada tingkat sekolah dasar, karena mendorong interaksi kelompok, kerja sama tim, dan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar. Hal ini positif pada penguasaan materi Pendidikan Pancasila pada siswa yaitu membuat hasil belajarnya juga meningkat.

Alasan Utama Penelitian ini memilih *STAD* dari sekian model pembelajaran inovatif lainnya karena model ini baik diterapkan di sekolah dasar karena meningkatkan kerja sama, kepercayaan diri, dan motivasi siswa, sekaligus mengajarkan nilai-nilai sosial seperti menghargai orang lain dan tanggung jawab. Model pembelajaran kooperatif ini membiasakan siswa berkolaborasi dalam kelompok heterogen, saling membantu menguasai materi, dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis dalam suasana yang menyenangkan dan interaktif. Karena penelitian ini dilakukan di kelas rendah suasana interaktif dan kreatif sangat penting dihadirkan agar siswa betah dan memahami setiap proses belajarnya (Sifa dkk, 2020). Alasan lain memilih model *STAD* untuk diterapkan didalam kelas menjadi harapan dapat memicu siswa dalam belajar, berdiskusi, bekerja sama, berinteraksi, berkolaborasi dengan teman satu kelompok agar dapat membantu satu sama lain untuk saling memotivasi agar dapat menguasai materi dengan baik serta dapat bertanggung jawab dalam menyelesaikan tugasnya, tak lain tujuan akhir dari kegiatan berkelompok adalah untuk mencapai tujuan bersama dan melakukan kegiatan yang maksimal dalam pembelajaran.

Dalam penerapan model kooperatif *STAD* pada kegiatan pembelajaran di

sekolah, bentuk menghargai prestasi dapat diwujudkan dalam pemberian *reward* kepada siswa. Siswa yang berhasil melakukan sesuatu kemudian diberikan *reward* atau diberi penguatan oleh guru, maka siswa akan cenderung untuk berusaha mencapai keberhasilan yang lain. Pemberian *reward* dalam kegiatan belajar mengajar dapat meningkatkan semangat siswa. dalam belajar. Namun, masih banyak guru yang belum menerapkan pemberian *reward* kepada siswa pada saat kegiatan pembelajaran. Guru sering menyepelekan dalam memberikan hal-hal kecil seperti mengapresiasi atau memuji kemajuan yang ditunjukkan siswa. Padahal apresiasi yang diberikan kepada siswa dapat meningkatkan semangat, kepercayaan diri siswa, bahkan hingga mengubah perilaku menjadi lebih baik. Guru masih cenderung untuk memberikan *reward* atas hasil yang telah dicapai siswa, bukan dari proses siswa mencapai hasil tersebut. Bagi guru yang sudah melaksanakan pemberian *reward*, dalam pelaksanaannya masih kurang kreatif dan bervariasi.

Milkovich & Newman (dalam Herlina Triyanti et al, 2022) menyatakan *Reward management* merupakan proses pemberian kompensasi dan insentif yang dirancang untuk menarik, mempertahankan, dan memotivasi seseorang agar bekerja secara lebih produktif. *Reward management* dalam pendidikan dasar adalah strategi pemberian penghargaan kepada siswa untuk meningkatkan motivasi, disiplin, dan prestasi akademik maupun non-akademik. Sistem penghargaan yang efektif dapat mendorong siswa untuk lebih giat belajar dan berperilaku positif. Sistem *reward management* yang baik di sekolah dasar dapat membangun lingkungan belajar yang positif dan mendorong siswa untuk lebih berprestasi. Penghargaan yang diberikan tidak harus selalu berbentuk materi, tetapi juga bisa berupa pengakuan sosial atau motivasi intrinsik. Sehingga ketika penerapan model

pembelajaran *STAD* dipadukan dengan *Reward Management* yang baik dapat meningkatkan kepercayaan diri dan berperan aktif dalam pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran dikelas banyak faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa selain model pembelajaran Kooperatif Tipe *STAD* Berbantuan *Reward Management*, terdapat aspek lain yang diyakini mempengaruhi hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa di Sekolah Dasar Gugus 3 Kuta aspek tersebut adalah rasa ingin tahu siswa. Salah satu ciri khas manusia adalah rasa ingin tahu yang dimilikinya. Rasa ingin tahu ini dapat mendorong siswa untuk bersikap kritis. Rasa ingin tahu timbul karena adanya kejanggalan atau hal yang belum dimengerti atau diketahui, dan juga karena ketertarikan manusia terhadap lingkungan sekitarnya. Rasa ingin tahu merupakan perasaan ingin mengenal, mengetahui segala sesuatu atau objek-objek, baik yang bersifat fisik maupun non fisik (Solehuzain, 2017).

Penelitian-penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pemberian *reward* (penghargaan) dan *punishment* (hukuman) pada model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* dapat berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa, karena dapat meningkatkan motivasi dan aktivitas belajar siswa, serta meningkatkan efektivitas guru dalam mengelola kelas dan mencapai tujuan pembelajaran. Penelitian yang dilakukan Sari (2016) motivasi dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran dikelasnya dapat ditingkatkan melalui pemberian *reward management* yang dikombinasikan dengan pembelajaran *STAD*. *Reward* diberikan kepada peserta didik yang dapat menjawab pertanyaan pendidik dengan benar. Selain itu *reward* juga diberikan kepada kelompok yang dapat mengumpulkan skor paling banyak. Peserta didik yang mencapai KKM pada pertemuan pertama siklus I adalah 31,25%

dan pada pertemuan kedua siklus I adalah 40,62%. Rata-rata nilai peserta didik pada siklus I adalah 71,73. Sedangkan kategori motivasi belajar peserta didik pada siklus I adalah baik dengan persentase motivasi belajar 71,87%. Pada pertemuan pertama siklus II peserta didik yang mencapai KKM adalah 62,50% dan pada pertemuan kedua siklus II peserta didik yang mencapai KKM 87,5%. Rata-rata nilai peserta didik pada siklus II sebesar 75,40. Sedangkan kategori motivasi belajar peserta didik pada siklus II adalah sangat baik dengan persentase motivasi belajar 85,15%.

Rasa ingin tahu terlihat dalam perilaku siswa, seperti (1) menggunakan beberapa alat indera untuk menyelidiki materi, (2) mengajukan pertanyaan tentang objek dan peristiwa, dan (3) menunjukkan minat terhadap hasil percobaan (Fauzi, 2017). Rasa ingin tahu dapat dilihat dari gairah peserta didik, seperti memiliki antusiasme dalam mencari jawaban, perhatian pada objek yang diamati, antusiasme pada proses pembelajaran, bertanya pada setiap langkah pembelajaran, serta membaca sumber di luar buku teks (Raharja, 2018). Siswa dengan tingkat rasa ingin tahu yang tinggi cenderung berusaha lebih keras untuk mendapatkan hasil yang diinginkannya dari proses pembelajaran. Dengan rasa ingin tahu sebagai bekal, siswa akan memanfaatkan berbagai sumber belajar untuk memuaskan keingintahuannya. Maka dari itu, rasa ingin tahu yang dimiliki oleh siswa sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Teguh Prasetyo (2017), meneliti tentang Penerapan Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Karakter Rasa Ingin Tahu di Sekolah Dasar. Didapat Hasil diperoleh rasa ingin tahu memiliki nilai positif dalam kegiatan pembelajaran terutama di dalam kelas, siswa antusias dalam belajar, dan dapat memotivasi cara mereka dalam belajar. Rasa ingin tahu

juga dapat memacu siswa untuk selalu mencoba hal baru dalam pembelajaran. Gitatenia & Lasmawan (2022) menyatakan bahwa semakin tinggi tingkat rasa ingin tahu siswa, maka semakin besar kemungkinan mereka tertarik pada pelajaran IPA dan aktif dalam proses pembelajaran. Sekolah dan guru disarankan untuk merancang pembelajaran yang mampu menstimulasi rasa ingin tahu peserta didik untuk meningkatkan keterlibatan dan minat belajar secara keseluruhan.

Berdasarkan hal tersebut, pelaksanaan penelitian ini untuk mengidentifikasi dampak dari penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe *STAD* Berbantuan *Reward Management* terhadap hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat Sekolah Dasar. Penelitian ini juga bertujuan untuk menganalisis hubungan antara rasa ingin tahu siswa kelas II di Gugus 3 Kuta dan hasil belajar mereka dalam Pendidikan Pancasila setelah mengikuti pembelajaran Kooperatif Tipe *STAD* Berbantuan *Reward Management*. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki sejauh mana Kooperatif Tipe *STAD* Berbantuan *Reward Management* dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila dan apakah rasa ingin tahu siswa berperan sebagai faktor yang memengaruhi pencapaian hasil belajar mereka. Hasil penelitian ini diharapkan akan memberikan wawasan yang berharga bagi praktisi pendidikan dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di tingkat Sekolah Dasar dan merancang metode pembelajaran yang lebih efektif dan menarik bagi siswa.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, masalah/kendala yang masih dirasakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD Gugus 3 Kuta, dapat dikemukakan seperti:

- 1) Penggunaan model pembelajaran yang kurang bervariasi dan inovatif
- 2) Rata-rata hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa rendah.
- 3) Rasa ingin tahu siswa mempengaruhi proses pembelajaran Pendidikan Pancasila.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, nampaknya permasalahan pendidikan yang terjadi di Sekolah Dasar Gugus 3 Kuta dipengaruhi oleh beberapa unsur yang saling berkaitan. Agar lebih diperjelas, maka permasalahan dibatasi hanya pada hal-hal berikut:

- 1) Pengaruh model pembelajaran *Kooperatif Tipe STAD Berbantuan Reward Management*.
- 2) Aspek rasa ingin tahu.
- 3) Aspek hasil belajar Ilmu pendidikan Pancasila, untuk mengukur capaian/hasil belajar siswa di Sekolah Dasar Gugus 3 Kuta.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah di atas, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

- 1) Apakah terdapat perbedaan hasil belajar Pendidikan Pancasila antara siswa yang mengikuti model pembelajaran Kooperatif Tipe *STAD* Berbantuan *Reward Management* dengan siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional di Sekolah Dasar Gugus 3 Kuta?
- 2) Apakah terdapat pengaruh interaksi antara model pembelajaran Kooperatif Tipe *STAD* Berbantuan *Reward Management* dan rasa ingin tahu terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas II di Sekolah Dasar Gugus 3 Kuta?
- 3) Pada siswa yang memiliki rasa ingin tahu tinggi, apakah terdapat perbedaan hasil belajar Pendidikan Pancasila antara siswa yang mengikuti model pembelajaran Kooperatif Tipe *STAD* Berbantuan *Reward management* dengan siswa yang mengikuti dengan model pembelajaran konvensional di Sekolah Dasar Gugus 3 Kuta?
- 4) Pada siswa yang memiliki rasa ingin tahu rendah, apakah terdapat perbedaan hasil belajar Pendidikan Pancasila antara siswa yang mengikuti model pembelajaran Kooperatif Tipe *STAD* Berbantuan *Reward Management* dengan siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional di Sekolah Dasar Gugus 3 Kuta?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah di atas, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar Pendidikan Pancasila antara siswa yang mengikuti model pembelajaran Kooperatif Tipe *STAD*

Berbantuan *Reward Management* dengan siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional di Sekolah Dasar Gugus 3 Kuta.

- 2) Untuk mengetahui pengaruh interaksi antara model pembelajaran Kooperatif Tipe *STAD* Berbantuan *Reward Management* dan rasa ingin tahu terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas II di Sekolah Dasar Gugus 3 Kuta.
- 3) Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar Pendidikan Pancasila antara siswa yang mengikuti model pembelajaran Kooperatif Tipe *STAD* Berbantuan *Reward Management* dengan siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional di Sekolah Dasar Gugus 3 Kuta, pada siswa yang memiliki rasa ingin tahu tinggi.
- 4) Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar Pendidikan Pancasila antara siswa yang mengikuti model pembelajaran Kooperatif Tipe *STAD* Berbantuan *Reward Management* dengan siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional di Sekolah Dasar Gugus 3 Kuta, pada siswa yang memiliki rasa ingin tahu rendah.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian dapat dikatakan baik, jika penelitian tersebut dapat memberikan kontribusi manfaat, baik manfaat teoretis yaitu manfaat tidak langsung dan manfaat praktis yaitu manfaat secara langsung. Manfaat-manfaat tersebut adalah sebagai berikut.

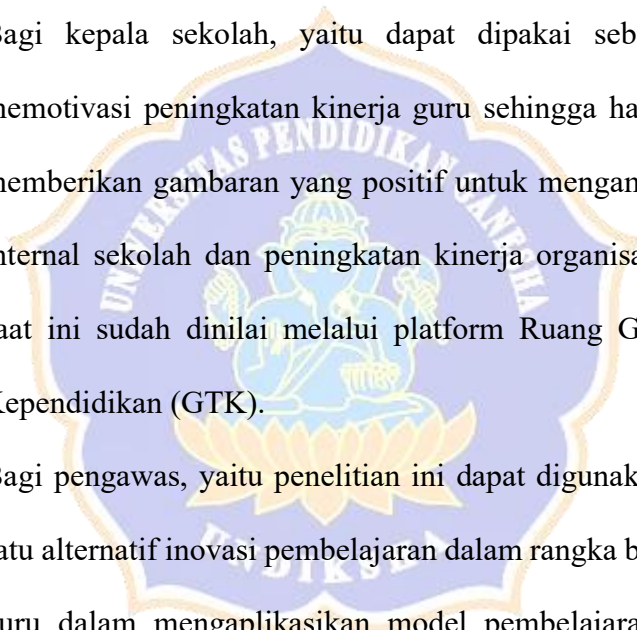
1.6.1 Manfaat Teoretis

Manfaat penelitian ini secara teoretis yaitu penelitian ini dapat menguji teori dan memberikan justifikasi secara empiris terhadap terori yang membahas pembelajaran Kooperatif Tipe *STAD* Berbantuan *Reward Management* dan rasa ingin tahu siswa. Selain itu penelitian ini diharapkan dapat menambah dan memberikan wawasan ilmu pengetahuan tentang pengaruh model pembelajaran Kooperatif Tipe *STAD* Berbantuan *Reward Management* dan rasa ingin tahu terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila dan sebagai bahan kajian untuk mengembangkan penelitian lebih lanjut terhadap penelitian sejenis.

1.6.2 Manfaat Praktis

- 1) Bagi siswa, yaitu dapat meningkatkan kepercayaan siswa bahwa dalam memandang mata pelajaran Pendidikan Pancasila itu sangat penting bagi mereka untuk dapat memperkaya rasa Nasionalisme dengan baik dan benar serta dapat menumbuhkan kesan dikalangan siswa bahwa mata pelajaran Pendidikan Pancasila bukanlah mata pelajaran yang semata-mata hapalan, membaca buku atau bersifat transferring belaka melainkan proses partisipasi dan interaksi dalam proses pembelajaran sehingga mereka dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran.
- 2) Bagi guru, yaitu lebih siap dalam mengimplementasikan Kurikulum Merdeka, menambah wawasan dalam penguasaan model pembelajaran dan kreatifitas guru untuk mengaplikasikan berbagai model pembelajaran yang inovatif dan direkomendasi dalam

Kurikulum Merdeka yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai dan karakteristik pembelajaran yang mereka laksanakan. Penelitian ini juga dapat memotivasi guru-guru untuk selalu melakukan perbaikan dan inovasi pembelajaran, sehingga pencapaian kualitas pendidikan dan pembelajaran yang lebih baik serta memberikan pengalaman dalam memberikan pembelajaran berdiferensiasi baik konten, proses maupun hasil.

- 3) Bagi kepala sekolah, yaitu dapat dipakai sebagai alat untuk memotivasi peningkatan kinerja guru sehingga hasil penelitian ini memberikan gambaran yang positif untuk mengambil kebijakan di internal sekolah dan peningkatan kinerja organisasi sekolah yang saat ini sudah dinilai melalui platform Ruang Guru dan  Kependidikan (GTK).
- 4) Bagi pengawas, yaitu penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu alternatif inovasi pembelajaran dalam rangka binaan untuk para guru dalam mengaplikasikan model pembelajaran inovatif guna meningkatkan hasil belajar siswa terutama dalam pengimplementasian Kurikulum Merdeka.