

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan tempat siswa menerima informasi melalui instruksi yang mereka terima.(Juliyanto et al., 2023) Pendidikan sangat penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia.(Amalia et al., 2022) Undang - Undang No. 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat (1) menyebutkan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar 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, bangsa dan Negara. Pendidikan mempunyai peranan penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa, oleh karena itu setiap individu yang terlibat dalam pendidikan dituntut berperan serta secara maksimal guna meningkatkan mutu pendidikan tersebut (Wijanarko, 2017)

Ki Hajar Dewantara mendefinisikan bahwa arti pendidikan ; “Pendidikan yaitu tuntutan didalam hidup tumbuhnya anak-anak, adapun maksudnya, pendidikan menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi – tingginya”. Pendidikan merupakan sebuah proses humanime yang selanjutnya dikenal dengan istilah memanusiakan manusia(Annisa, 2022) Pendidikan merupakan salah satu upaya untuk membangun dan meningkatkan mutu sumber daya manusia menuju era globalisasi yang penuh dengan tantangan (Dalyono, 2012)

Pendidikan masa kini adalah pendidikan yang mengadopsi kurikulum 2013 dan kurikulum merdeka belajar kampus merdeka (MBKM). Tujuan kurikulum ini adalah perbaikan sumber daya manusia dan peningkatan mutu pendidikan di Indonesia, Tidak hanya itu, pendidikan yang menerima kurikulum ini mulai dari pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi. Oleh karena itu, peran setiap jenjang sangat dibutuhkan untuk mensukseskan program program ini. Pendidikan adalah salah satu cara manusia “ bertahan hidup” agar dapat beradaptasi dengan perubahan

zaman yang begitu pesat. Setiap individu berhak mendapatkan pendidikan yang layak. Di Indonesia, pendidikan tercantum dalam Undnag – Undang No. 20 Tahun 2003 yang bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan YME, cakap, kreatif, mandiri, berakhlak mulia, sehat, berilmu, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut, diperlukan alat perantara yaitu kurikulum (Vhalery et al., 2022).

Berdasarkan Badan Standar Nasional Pendidikan atau disingkat dengan BSNP, kurikulum merdeka belajar merupakan kebijakan yang ditetapkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) diberikan kepada satuan pendidikan sebagai langkah tambahan digunakan dalam rangka pemulihan pembelajaran pada waktu tahun 2022-2024. Kurikulum merdeka belajar merupakan kurikulum pembelajaran yang mengacu pada pendekatan bakat dan minat. Kurikulum yang diluncurkan *Kemendikburistek* Bapak *Nadiem Makarim* adalah upaya bentuk evaluasi dari perbaikan kurikulum 2013. Hadirnya kurikulum merdeka belajar yang sekarang lagi diproses pemulaian percobaan, walaupun demikian tetap pada kurikulum 2013 dan kurikulum darurat juga masih dapat digunakan pada satuan pendidikan. Hingga pada akhirnya nanti pada tahun 2024 akan diadakan evaluasi penentuan kebijakan kurikulum yang terbaru dan menjadi acuan juga untuk *kemendikburistek* dalam menentukan kebijakan lanjutan pasca pemulihan pembelajaran. Kurikulum merdeka belajar pada jenjang SD penerapannya pada penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS menjadi satu yaitu “ Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) dan menjadikan mata pelajaran Bahasa Inggris yang awalnya berupa mata pelajaran pokok menjadi mata pelajaran pilihan (Madhakomala et al., 2022).

Dalam muatan kurikulum 2013 dan sebelumnya mata pelajaran IPA dan IPS berdiri sendiri namun dengan pertimbangan psikologi perkembangan anak usia SD/MI Saat masa strategis untuk pengembangan kemampuan inkuiri anak. Dalam desain kurikulum merdeka belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPAS). Penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS juga diharapkan dapat memperkuat pendidikan multikultural dan mengembangkan pemahaman yang lebih

baik tentang berbagai budaya, sejarah dan kondisi sosial di Indonesia dan dunia. Hal ini sejalan dengan visi dan misi Kurikulum Merdeka Belajar yang menekankan pada pengembangan pendidikan inklusif, berkeadilan dan berwawasan global. IPAS atau Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan disekolah dasar. IPAS memuat pembelajaran tentang sains dan social, yang meliputi kajian tentang alam, teknologi , lingkungan, geografi, sejarah, dan kebudayaan. Ada beberapa teori pembelajaran yang relevan dengan pembelajaran IPAS yaitu teori konstruktivisme, teori pembelajaran kooperatif, dan teori pembelajaran berbasis proyek (Wicaksana & Rachman, 2018).

Perubahan kurikulum yang terjadi demikian merubah beberapa cakupan materi pembelajaran yang harus dipahami oleh siswa salah satunya dalam penerapan materi pembelajaran Ilmu Pengetahun Alam dan Sosial atau IPAS . Pembelajaran IPAS tersebut menjadi ciri khas dalam Kurikulum Merdeka saat ini. Adanya perubahan kurikulum tentu berdampak terhadap seorang guru dalam melaksanakan penerapan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial atau IPAS (Rahmayati & Prastowo, 2023).

IPAS merupakan salah satu pengembangan kurikulum yang memadukan materi IPA dan IPS menjadi satu tema dalam pembelajaran, IPA yang mempelajari tentang alam, pastinya juga sangat dengan kondisi masyarakat atau lingkungan,sehingga mengemukakan untuk diajarkan secara integratif. Pembelajaran IPAS adalah pembelajaran terpadu Antara Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Manfaat dalam mempelajari Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah agar kita bisa mengetahui segala hal mengenai lingkungan hidup yang berhubungan dengan alam. Sedangkan manfaat dalam mempelajari Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah agar kita mampu mengembangkan pengetahuan, nilai sikap dan sikap serta keterampilan sosial yang berguna bagi dirinya, untuk mengembangkan pemahaman tentang pertumbuhan masyarakat Indonesia masa lampau hingga kini sehingga kita bnagga sebagai bangsa Indonesia (Wicaksana & Rachman, 2018).

Mata pelajaran IPAS menuntut siswa untuk aktif dalam kegiatan belajarnya. Siswa melakukan aktivitas-aktivitas indera yang bertujuan untuk mengetahui

konsep-konsep IPAS, yaitu seperti melakukan kegiatan pengamatan terhadap suatu objek untuk kemudian menyimpulkan dari objek yang bersifat abstrak menjadi konkrit dan mudah dipahami. Sehingga dalam proses pembelajaran IPAS, guru seharusnya mengaplikasikan pembelajaran yang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran serta guru merancang pembelajaran yang kreatif yang menumbuhkan keaktifan siswa dalam belajar.

Pembelajaran merupakan proses interaksi Antara siswa dengan guru pada suatu lingkungan belajar yang saling bertukar informasi. Keberhasilan suatu pembelajaran dalam pendidikan formal tidak terlepas dari peran penting pengajar dan siswa yang saling berkerjasama. Disisi lain keberhasilan dalam proses pembelajaran ditentukan oleh metode mengajar. Metode mengajar yang kurang tepat akan berdampak kurang optimalnya proses pembelajaran yang pada akhirnya berdampak pada hasil belajar siswa. Maka dari itu guru, semestinya memiliki kreasi dan inovasi dalam mengembangkan model, strategi dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna dan mampu mengkolaborasi dengan berbagai media pembelajaran yang tepat berdasarkan pada materi yang disampaikan dalam rangka mencapai tujuan belajar (Fitriani et al., 2021)

Yang dimaksud dengan hasil belajar peserta didik adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena itu belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relative menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Anak yang berhasil mencapai tujuan - tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional (Widyastuti, 2018).

Menurut Nadiem Makariem Hasil belajar merupakan kemampuan yang diterima anak didik berdasarkan hasil dari pengolahan kemampuannya yang berlangsung dalam sebuah kegiatan mental, hasil belajar menjadi salah satu nilai kepuasan yang didapatkan anak didik dari suatu usaha yang mereka lakukan, pada kurikulum merdeka belajar hasil belajar lebih mengedepankan kekuatan karakter sebagai pelajar pancasila. (Panginan & Susianti, 2022) Pengolahan hasil asesmen

dilakukan dengan hasil asesmen formatif dan hasil asesmen formatif. Asesmen formatif yaitu asesmen yang bertujuan memberikan informasi atau umpan balik bagi pendidik dan peserta didik untuk memperbaiki proses belajar. Asesmen sumatif yaitu asesmen yang dilakukan untuk memastikan ketercapaian keseluruhan tujuan pembelajaran. Asesmen ini dilakukan pada akhir proses pembelajaran atau dapat juga dilakukan sekaligus untuk dua atau lebih tujuan pembelajaran, sesuai dengan pertimbangan pendidik dan kebijakan satuan pendidikan. Berbeda dengan asesmen formatif, asesmen sumatif menjadi bagian dari perhitungan penilaian di akhir semester, akhir tahun ajaran, dan akhir jenjang.(McTighe et al., 2017)

Hasil belajar peserta didik merupakan suatu hasil nyata yang dapat dicapai oleh peserta didik dalam usaha menguasai kecapan jasmani dan rohani di sekolah yang diwujudkan dalam bentuk raport pada setiap semester. Hasil belajar peserta didik yang telah dicapai berupa prestasi belajar peserta didik di sekolah yang mewujudkannya dalam bentuk angka. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu :

- a. Faktor internal (dari dalam individu) faktor yang mempengaruhi kegiatan belajar ini lebih ditekankan pada faktor dalam individu yang belajar. Faktor yang mempengaruhi : motivasi, perhatian, pengamatan, tanggapan dan lain sebagainya
- b. Faktor eksternal (dari luar individu) lingkungan belajar perlu diciptakan agar mencapai tujuan pembelajaran yang kondusif. Faktor yang mempengaruhi mendapatkan pengetahuan, keterampilan dan pembentukan sikap.(Hildayati et al., 2023)

Berdasarkan hasil observasi pada senin 6 November dan wawancara pada tanggal 8 November 2023 yang dilakukan di SD Negeri Tlogoharum 02 khususnya dikelas IV memperoleh hasil bahwa pada saat proses pembelajaran guru tidak menggunakan model pembelajaran tetapi menggunakan media gambar .media gambar adalah suatu gambar yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang berfungsi untuk menyampaikan pesan dari guru kepada siswa. Media gambar dapat memberikan pengalaman yang nyata dan dapat menumbuhkan kemandirian siswa dalam belajar. Akan tetapi kelas IV banyak siswa yang masih pasif ketika pembelajaran menggunakan media gambar karena gambar Cuma menekankan

persepsi indera mata, media pembelajaran kurang efektif untuk pembelajaran karena tidak cukup besar ukurannya jika digunakan untuk pengajaran dalam kelompok besar. Beberapa hal yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa yaitu kurang aktifnya siswa dalam proses pembelajaran menjadi salah satu penyebab hasil belajar siswa rendah. Selain itu kurangnya variasi penggunaan model pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar sehari-hari sehingga siswa mudah jenuh dan merasa bosan terhadap pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

Rendahnya hasil belajar siswa tersebut membuat tujuan pembelajaran tidak tercapai dan nilai yang diperoleh peserta didik kurang maksimal untuk hasil belajar siswa kelas IV masih banyak yang dibawah KKM.kurangnya variasi model pembelajaran yang digunakan oleh guru menyebabkan siswa kurang termotivasi untuk mengikuti proses belajar mengajar. Hal ini disebabkan kurangnya pemahaman guru dalam menerapkan model – model pembelajaran, dengan demikian siswa menjadi kurang aktif dalam pembelajaran IPAS . dalam proses meningkatkan hasil belajar yang baik, maka guru perlu menggunakan variasi model pembelajaran yang dapat membuat siswa nyaman dan tertarik untuk mengikuti pelajaran IPAS dengan lebih baik. Penggunaan model pembelajaran yang inovatif merupakan solusi yang sangat membantu dalam meningkatkan motivasi belajar, sehingga partisipasi siswa bisa lebih aktif dalam proses pembelajaran, Dengan demikian,dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pembelajaran IPAS.

Salah satu cara yang dapat diharapkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif sangat efektif dalam upaya peningkatan kualitas kegiatan belajar mengajar, karena pada kegiatan pembelajaran siswa dituntut untuk berperan aktif serta diharapkan menggunakan kemampuan berpikir tingkat tinggi,mengasah kekompakan dan kerja sama dalam sebuah kelompok atau tim. Dalam pelaksanaanya pembelajaran kooperatif dapat mengubah peran guru dari pembelajaran yang terpusat pada guru menjadi pengelola aktivitas kelompok kecil. Sehingga, peran guru yang selama ini monoton akan berkurang dan siswa akan semakin aktif dan kreatif untuk menyelesaikan berbagai permasalahan, salah satunya pembelajaran kooperatif yaitu *Make a Match*.

Pembelajaran kooperatif mengutamakan kerjasama antar peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menggunakan pembelajaran kooperatif dapat mengubah peran pendidik, dari berpusat pada pendidiknya ke pengelolaan peserta didik dalam kelompok – kelompok kecil (Yulia et al., 2020)

Model pembelajaran *Make a Match* atau mencari pasangan adalah model pembelajaran kooperatif dengan cara mencari pasangan soal atau jawaban yang tepat dan siswa yang sudah menemukan pasangannya sebelum batas waktu akan diberi poin (Kunandar, 2018). Model pembelajaran kooperatif *Make a Match* ini dikembangkan oleh Leorna Curran pada tahun 1994. Salah satu keunggulan teknik ini adalah peserta didik mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep topik dalam suasana yang menyenangkan. Teknik ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik (Anita Lie, 2008)

Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* sebagai berikut (1) Guru menyiapkan media *Kober* (Kotak keberuntungan) yang berisi kartu *Make a Match* dengan beberapa tema yang dipilih (2) Guru membagi siswa menjadi 2 kelompok, setiap kelompok terdiri 12 siswa (3) Siswa dikelompokkan sesuai dengan kelompoknya dan siswa mengambil kartu *Make a Match* didalam *Kober* (kotak keberuntungan) (4) Siswa mendiskusikan kartu tersebut dengan mencocokkan soal dan jawaban yang ada (5) Siswa mendapatkan kartu dan mencari jawaban soal tersebut sesuai dengan tema soal (6) Kesimpulan dari siswa serta guru. Guru memberikan reward kepada siswa yang dapat menemukan pasangannya sesuai waktu yang ditentukan.

Kelebihan dari model kooperatif tipe *Make a Match* yaitu dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik; ada unsur permainan, metode ini menyenangkan, meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari, dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi, efektif melatih kedisiplinan siswa, menghargai waktu untuk belajar (Purnomo, 2021).

Penelitian yang akan dilakukan berbeda dengan penelitian sebelumnya, yaitu pada penerapan media *kober* (kotak keberuntungan). Media yang cocok untuk mendukung model pembelajaran *Make a Match* adalah *kober* (kotak

keberuntungan). *Kober* adalah kotak keberuntungan yang didalamnya terdapat kartu soal dan jawaban untuk model pembelajaran *Make a Match*, siswa dapat mengambil kartu secara random melalui *Kober* (kotak keberuntungan) tersebut. Peneliti menerapkan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan *Kober* (kotak keberuntungan) karena hal tersebut mengajak siswa untuk aktif dan berfikir cepat dalam proses pembelajaran. Berdasarkan pemaparan tersebut peneliti melakukan penelitian kuantitatif dengan judul “Pengaruh Model *Make a Match* Berbantuan *Kober* Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri Tlogoharum 02.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah;

1. Apakah penggunaan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan *Kober* berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS pada siswa kelas IV?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa mata pelajaran IPAS pada penggunaan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan *Kober* di kelas IV?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah diatas maka Tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pengaruh dalam model pembelajaran *Make a Match* berbantuan *Kober* terhadap hasil belajar IPAS kelas IV SD Negeri Tlogoharum 02.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS pada penggunaan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan *Kober*.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian yang diperoleh diharapkan dapat memberikan manfaat bagi siswa, guru,sekolah maupun peneliti . Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut ;

1. Manfaat Teori

Untuk menambah referensi atau khasanah ilmu pengetahuan terhadap pengembangan pembelajaran IPAS dalam meningkatkan hasil belajar pada muatan IPAS melalui penerapan model pembelajaran *Make a Match*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini memberikan pengalaman yang konkret terhadap siswa dalam proses pembelajaran IPAS dengan menggunakan model Pembelajaran Kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan *Kober* sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat sesuai dengan yang diharapkan.

b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat memberikan suatu dorongan atau motivasi bagi guru untuk melakukan pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menarik, Menambah wacana bagi guru tentang model pembelajaran yang efektif untuk mengajar khususnya pada muatan IPAS.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini sebagai bahan masukan bagi sekolah dalam rangka memperbaiki proses pembelajaran IPAS sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa, Sekolah mempunyai kesempatan yang besar untuk berkembang pesat dengan lebih baik bila gurunya sudah mampu membuat perubahan atau berbagai perbaikan; seperti halnya penanggulangan berbagai masalah siswa, perbaikan masalah konsep, serta penanggulangan berbagai kesulitan mengajar yang dialami oleh guru.

d. Bagi Pembaca

Sebagai contoh kepada pembaca agar dapat membantu pemecahan masalah pada pembelajaran khususnya pada muatan IPAS.

e. Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan pengalaman dan pengetahuan yang baru bagi peneliti tentang model pembelajaran Kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan *Kober* untuk diterapkan dalam pembelajaran IPAS, Sebagai dasar penelitian untuk tahap lanjut dalam peningkatan hasil belajar siswa pada muatan IPAS, Sebagai tambahan informasi lebih lanjut untuk menambah wawasan tentang peningkatan hasil belajar siswa pada muatan IPAS.

1.5 Definisi Operasional

1.5.1 Model Pembelajaran *Make a Match*

Model Pembelajaran *Make a Match* adalah model pembelajaran mencari pasangan antara kelompok pembawa kartu dengan kelompok pembawa jawaban setelah mencocokkan kartunya sebelum batas waktu yang ditentukan maka akan diberi poin. Model ini dapat menumbuhkan kreativitas berpikir siswa sebab melalui pencocokkan pertanyaan dan jawaban akan tumbuh sendirinya. Langkah – langkah model pembelajaran *Make a Match* sebagai berikut 1) Guru menyiapkan media *Kober* (Kotak keberuntungan) yang berisi kartu *Make a Match* dengan beberapa tema yang dipilih (2) Guru membagi siswa menjadi 2 kelompok, setiap kelompok terdiri 12 siswa (3) Siswa dikelompokkan sesuai dengan kelompoknya dan siswa mengambil kartu *Make a Match* didalam *Kober* (kotak keberuntungan) (4) Siswa mendiskusikan kartu tersebut dengan mencocokkan soal dan jawaban yang ada (5) Siswa mendapatkan kartu dan mencari jawaban soal tersebut sesuai dengan tema soal (6) Kesimpulan dari siswa serta guru. Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai konsep atau topic dalam suasana yang menyenangkan.

1.5.2 Media *Kober*

Kober adalah kotak keberuntungan yang didalamnya terdapat kartu soal dan jawaban untuk model pembelajaran *Make a Match*, Kotak adalah bangun ruang atau benda yang berbentuk kubus. Kotak merupakan bangun ruang tiga dimensi yang dibatasi oleh enam bidang sisi yang kongruen berbentuk bujur sangkar. *Kober* (kotak keberuntungan) dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran. *Kober* (kotak keberuntungan) merupakan media pembelajaran yang sifatnya konvensional yang digunakan untuk memudahkan guru dalam pembelajaran. *Kober* (kotak keberuntungan) berbentuk seperti kado yang ukurannya lumayan besar dan bisa dibuka dan ditutup kembali. siswa dapat mengambil kartu secara random melalui *Kober* (kotak keberuntungan) tersebut.

1.5.3 Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran (Hasibuan, 2015). Menurut Suprijono hasil

belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Hasil belajar siswa yang didapatkan melalui pendidikan akan mampu bersaing dalam berbagai aktivitas kehidupan masyarakat. Hal ini sesuai dengan tujuan pendidikan nasional dalam Undang-undang Republik Indonesia No 20 tahun 2003 tentang Pendidikan Nasional (Undang-undang Sisdiknas) yang mengemukakan bahwa Pendidikan Nasional bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis dan bertanggung jawab dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.

1.5.4 IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial)

IPAS merupakan salah satu pengembangan kurikulum yang memadukan materi IPA dan IPS menjadi satu tema dalam pembelajaran, IPA yang mempelajari tentang alam, pastinya juga sangat dengan kondisi masyarakat atau lingkungan, sehingga mengemukakan untuk diajarkan secara integratif. Pembelajaran IPAS adalah pembelajaran terpadu Antara Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).