

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi pada masa globalisasi seperti sekarang telah menghadirkan perubahan mendasar terhadap cara pandang pendidikan secara global. Transformasi ini menandai transisi dari metode pembelajaran konvensional menuju era media digital yang menuntut integrasi teknologi secara masif dalam ruang kelas (Maula et al., 2025). Secara global, tolok ukur efektivitas sistem pendidikan modern kini bertumpu pada bagaimana kegiatan kelas dapat memantik nalar kritis siswa atau *Higher Order Thinking Skills* (HOTS), sekaligus memicu daya cipta mereka. Di sinilah media interaktif mengambil peran krusial. Kehadirannya bukan lagi sekadar pelengkap, melainkan instrumen esensial yang memfasilitasi siswa dalam mengonstruksi pemahaman baru secara mandiri, terstruktur, dan mendalam.

Di lingkup internasional, karakteristik Generasi Alpha membutuhkan pembelajaran digital, multimedia interaktif, dan guru yang memiliki kompetensi literasi digital (Hendri et al., n.d.). Media pembelajaran tidak lagi berkedudukan sebagai unsur pendukung semata, melainkan menjadi elemen krusial dalam menjawab tantangan pembelajaran masa kini yang menuntut pendekatan yang lebih dinamis dan kontekstual. Berbagai temuan empiris memberikan sinyal kuat bahwa integrasi peranti digital yang diimplementasikan secara terukur di dalam kelas mampu menjadi pemantik utama bagi lahirnya dorongan internal siswa

dalam belajar, sekaligus memberikan stimulasi psikologis yang memperkuat retensi pemahaman mereka. Kondisi ini sejalan dengan tuntutan global terhadap media yang mampu mendukung terjadinya interaksi dua arah, guna meminimalisasi dominasi penyampaian materi yang berpusat pada guru (*teacher-centered learning*) melalui instruksi verbal konvensional secara monoton, yang selama ini kerap membatasi ruang partisipasi aktif siswa dan memicu kejenuhan di ruang kelas.

Permasalahan global mengenai rendahnya manifestasi tindakan responsif serta kedinamisan interaksi siswa ketika mengonstruksi pemahaman sains di ruang kelas, kini tengah memicu perhatian serius dari para praktisi pendidikan. Kurangnya variasi media mengakibatkan pemahaman konsep-konsep abstrak menjadi terhambat, sehingga diperlukan media yang mampu memvisualisasikan fenomena alam secara konkret (Kependidikan et al., 2021). Ketika dihadapkan pada karakteristik materi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), pemanfaatan media interaktif bertindak sebagai stimulus metodologis yang krusial. Instrumen ini memperluas ruang cakrawala siswa untuk membedah struktur ilmiah sekaligus menakar validitas berbagai gejala empiris di alam secara berjarak dan objektif (Taroreh et al., 2024). Berangkat dari urgensi tersebut, upaya mengonstruksi serta mendesain ulang instrumen edukasi berbasis digital yang menyinergikan secara apik komponen tekstual, auditori, beserta stimulasi visual, tampil sebagai langkah solutif yang tidak dapat ditawar lagi. Konstruksi baru ini menjadi fondasi utama dalam merestrukturisasi sekaligus menaikkan derajat mutu edukasi di jenjang sekolah dasar secara fundamental dan berkesinambungan.

Dinamika pendidikan di Indonesia saat ini diwarnai oleh regulasi Kurikulum Merdeka yang menginisiasi unifikasi dua rumpun besar, yakni konsep sains eksperimental beserta studi kemasyarakatan, untuk kemudian diformulasikan ulang menjadi satu kesatuan utuh lewat mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada jenjang sekolah dasar. Langkah strategis ini bertujuan agar peserta didik memiliki perspektif holistik dalam memahami interaksi antara manusia dengan lingkungan sekitarnya (Sikap, 2024). Namun, implementasi di lapangan menunjukkan bahwa pemahaman guru terhadap strategi pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka masih berada pada kategori cukup dan memerlukan pengembangan lebih lanjut agar sesuai dengan standar nasional (Gumiwang, 2025). Guru dituntut memiliki keterampilan dalam mengelola kelas secara efektif dan memanfaatkan teknologi guna menciptakan pembelajaran yang lebih adaptif dan inklusif.

Realitas di berbagai sekolah dasar di Indonesia menunjukkan bahwa metode ceramah dan penggunaan buku teks masih mendominasi proses instruksional, yang berimplikasi pada rendahnya semangat belajar siswa (Maryati & Ganesha, 2026). Fenomena ini diperparah dengan fakta bahwa sebagian besar guru masih mengandalkan sumber belajar konvensional yang minim interaksi dua arah (Abad, 2026). Aspek ini tentu bertolak belakang dengan fase perkembangan psikologis anak pada rentang usia sekolah dasar, di mana mereka secara kodrati memiliki kecenderungan afeksi yang kuat terhadap aktivitas akademik yang dikemas lewat stimulasi interaktif serta diintegrasikan dengan elemen-elemen permainan (*gamified learning*) yang menyenangkan (Juliana et al., 2026).

Kesenjangan antara tuntutan kurikulum abad ke-21 dengan praktik di lapangan menjadi hambatan utama dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila yang kritis dan kreatif (Merdeka & Kompetensi, 2026). Permasalahan tersebut juga teridentifikasi pada pembelajaran IPAS di kelas V SDN Wonorejo 01. Berdasarkan observasi awal, diketahui fakta bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi belum diterapkan secara maksimal, di mana materi IPAS seringkali dianggap sebagai mata pelajaran yang hanya memerlukan hafalan teks. Siswa cenderung merasa bosan karena proses pembelajaran bersifat searah dan tidak memberikan pengalaman langsung dalam mengeksplorasi materi. Kurangnya sarana pendukung seperti proyektor yang memadai atau media digital yang variatif menyebabkan siswa mengalami keterbatasan dalam menginternalisasi materi IPAS yang jangkauan pembahasannya sangat komprehensif serta memuat banyak teori non-konkret.

Secara ideal pembelajaran IPAS di kelas V SDN Wonorejo 01 seharusnya mampu menciptakan interaksi yang dinamis antara siswa, guru, dan media pembelajaran guna memfasilitasi pemahaman konsep secara mendalam. Media pembelajaran yang digunakan harus mampu membangkitkan minat, memotivasi, dan menantang pengetahuan siswa. Hal ini diaktualisasikan lewat rekonstruksi penyampaian konten substansial secara runtut, terstruktur, serta dikemas dengan visualisasi yang memikat agar proses transfer ilmu berjalan lebih membekas (Yanti et al., 2024). Namun, realitasnya keterbatasan waktu guru dalam menyusun media mandiri dan ketergantungan pada video pembelajaran dari platform pihak ketiga yang tidak selalu sesuai dengan kebutuhan siswa menjadi kendala utama

(Dinilhaq et al., 2025). Kondisi ini menyebabkan tujuan pembelajaran seringkali tidak tercapai secara maksimal karena media yang digunakan belum mampu mewujudkan keterlibatan aktif siswa.

Guna menjawab sekaligus mengeliminasi keterbatasan instruksional tersebut, salah satu alternatif solutif yang dapat diterapkan adalah dengan memformulasikan media interaktif yang ditenagai oleh perangkat *Articulate Storyline*. Perangkat lunak ini memiliki keunggulan dalam menyajikan materi melalui kombinasi keterampilan artistik dan teknis yang mampu menghasilkan format sederhana sehingga perangkat seperti laptop dan *smartphone* dapat mengaksesnya dengan lebih mudah. *Articulate Storyline* memungkinkan terciptanya fitur-fitur canggih seperti simulasi, navigasi intuitif, dan kuis interaktif dimana siswa dapat diberikan umpan balik secara langsung. Implementasi media ini diharapkan mampu merevolusi cara belajar siswa di sekolah dasar dengan menyediakan konten yang lebih bermakna, kontekstual, dan menyenangkan.

Berdasarkan bukti empiris dari studi terdahulu, tingkat validitas sebesar 96,25% berhasil diraih dalam pengujian materi sains, yang sekaligus mengukuhkan daya guna *Articulate Storyline* sebagai peranti krusial untuk mendongkrak performa belajar peserta didik (Afifah & Sahari, n.d.). Penelitian lain menunjukkan bahwa media ini mampu memberikan pengaruh signifikan dalam meningkatkan pemahaman matematis dan sains melalui fitur interaktifnya (Kuningan, 2024). Kompilasi menyeluruh dari berbagai literatur ilmiah tersebut pada akhirnya bermuara pada satu konklusi yang akurat, yakni media interaktif berbasis *Articulate Storyline* terbukti memenuhi standar fungsionalitas yang

optimal. Hal tersebut dimungkinkan karena sistem di dalam media ini memiliki efisiensi tinggi untuk menyederhanakan fenomena makro maupun mikro yang kompleks menjadi simulasi digital yang representatif, yang pada gilirannya mampu menjembatani keterbatasan ruang dan waktu dalam proses transfer pengetahuan di sekolah dasar.

Meskipun penelitian mengenai *Articulate Storyline* telah banyak dilakukan, terdapat research gap (celah penelitian) yang perlu diisi. Jika ditarik dari peta riset yang sudah ada, kecenderungan peneliti terdahulu lebih didominasi oleh evaluasi kemanfaatan media secara makro maupun materi IPA konvensional yang parsial. Akibatnya, muncul sebuah batasan konseptual terkait bagaimana merekayasa instrumen instruksional digital berbasis web yang secara inheren mengadopsi struktur IPAS Kurikulum Merdeka untuk diterapkan di sekolah dasar bermedan marginal. Celah inilah yang terpeta nyata pada kondisi objektif di SDN Wonorejo 01, di mana integrasi teknologi sering kali terhambat oleh minimnya pemodelan media yang adaptif terhadap karakteristik geografis sekolah pinggiran. Selain itu, aspek aksesibilitas berbasis web yang memungkinkan kemandirian belajar di luar jam sekolah masih memerlukan kajian mendalam terkait kepraktisannya bagi siswa kelas V. Penelitian ini sangat urgen untuk dilakukan sebagai upaya digitalisasi pembelajaran di SDN Wonorejo 01. Tanpa adanya pengembangan media yang inovatif, proses pemahaman konsep IPAS akan tetap stagnan pada level hafalan, yang pada akhirnya akan menurunkan kualitas literasi sains siswa. Orientasi utama dari direkayasanya instrumen edukasi berbasis jejaring web memanfaatkan Articulate Storyline ini bermuara pada lahirnya sebuah produk

prasarana digital yang memenuhi parameter kelayakan teoretis, keterpakaian di lapangan, serta memiliki daya guna instruksional yang tinggi. Kehadiran inovasi ini diproyeksikan tidak sekadar menambal keterbatasan ketersediaan bahan ajar konvensional, melainkan bertindak sebagai stimulator krusial dalam mendongkrak kurva capaian akademik peserta didik secara nyata dan terukur.

B. Rumusan Masalah

Mengacu pada potret kesenjangan empiris serta batasan masalah yang telah diuraikan secara komprehensif, maka fokus investigasi dalam penelitian ini diformulasikan secara spesifik melalui pokok persoalan berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis web *articulate storyline* pada pembelajaran ipas di kelas V SDN Wonorejo 01?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis web *articulate storyline* pada pembelajaran ipas di kelas V SDN Wonorejo 01?

C. Tujuan Penelitian

Merujuk secara linier pada koridor permasalahan yang telah dipetakan, aktivitas investigasi ini diorientasikan secara penuh untuk merealisasikan beberapa target capaian utama sebagai berikut:

1. Mengetahui pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis web *articulate storyline* pada pembelajaran ipas di kelas V SDN Wonorejo 01.
2. Mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis web *articulate storyline* pada pembelajaran ipas di kelas V SDN Wonorejo 01.

D. Manfaat Penelitian

Temuan empiris serta produk akhir yang dihasilkan dari aktivitas riset ini diproyeksikan mampu menyumbang kontribusi berharga, baik dalam bentuk pengayaan khazanah teoretis maupun implikasi aplikatif di lapangan, yang dijabarkan melalui rincian berikut:

1. Bagi Peneliti

Melalui pelaksanaan studi pengembangan ini, peneliti berkesempatan memperoleh stimulasi empiris secara langsung dalam mengasah kecakapan profesionalnya. Khususnya, dalam mengonstruksi, menguji, serta mengimplementasikan platform digital interaktif memanfaatkan Articulate Storyline sebagai media ajar berbasis jejaring web, yang diadaptasikan secara kontekstual untuk mengurai problem instruksional muatan IPAS pada tingkat kelas V di SDN Wonorejo 01.

2. Bagi Guru

Kontribusi praktis riset ini menyasar pada perluasan variasi metodologi pengajaran guru dalam mengelola ruang kelas pada mata pelajaran IPAS, khususnya pada submateri geografi dasar. Wahana digital berbasis Articulate Storyline yang diakses lewat jaringan web ini hadir sebagai opsi media yang segar, penuh daya pikat, serta selaras dengan arus digitalisasi pendidikan modern. Keberadaan produk ini memberikan kebebasan bagi pendidik untuk menyajikan substansi materi secara lebih dinamis, sekaligus menggeser paradigma lama yang terlalu bertumpu pada ceramah verbal maupun buku panduan fisik. Tersedianya ornamen visual, kuis interaktif, dan simulasi gerak

di dalam sistem ini memudahkan guru dalam memicu gairah belajar, memancing daya kritis, serta mendongkrak aktivitas motorik siswa. Lebih jauh lagi, guru dapat mendayagunakan platform ini baik sebagai bahan ajar pelengkap guna memandu belajar mandiri siswa, maupun sebagai instrumen evaluasi formatif yang interaktif.

3. Bagi Sekolah

Di ranah institusional, luaran dari riset ini menyumbang nilai strategis bagi satuan pendidikan dalam mengakselerasi program digitalisasi sekolah guna mewujudkan ekosistem akademik yang bermutu. Purwarupa multimedia berbasis *Articulate Storyline* yang diakses via web ini dapat diposisikan sebagai rujukan empiris atau cetak biru (*blueprint*) bagi sekolah untuk memproduksi variasi media edukasi berbasis teknologi secara mandiri pada masa depan. Di samping itu, data dan temuan riil lapangan dalam studi ini dapat dijadikan landasan evaluatif bagi jajaran manajemen sekolah dalam mengonstruksi regulasi serta kebijakan instruksional yang pro-teknologi, terutama yang berkaitan erat dengan optimalisasi implementasi Kurikulum Merdeka. Kehadiran peranti digital ini secara otomatis mengeskalasi nilai tawar institusi (*institutional value*) dalam hal kepeloporan inovasi tata kelola pendidikan dan pemenuhan layanan pembelajaran yang modern.

4. Bagi Siswa

Dari sudut pandang subjek didik, luaran riset ini menyajikan aktivitas pembelajaran yang jauh lebih atraktif, responsif, serta mudah dicerna. Peranti digital memanfaatkan *Articulate Storyline* berbasis jaringan internet ini

dikonstruksikan guna membedah materi geografi dasar yang semula abstrak menjadi pemodelan visual yang nyata, yang secara efektif merangsang penalaran peserta didik untuk menginternalisasi konsep secara gamblang. Berpijak pada penyediaan fitur dinamis seperti wahana bermain edukatif, simulasi, dan kuis, anak diberikan ruang untuk menimba ilmu secara rekreatif sekaligus mengulang penguasaan topik secara mandiri sesuai kebutuhan. Melalui stimulasi tersebut, produk ini secara simultan mampu mengeskalasi gairah belajar, memicu nalar kritis, menumbuhkan otonomisasi belajar, serta mengokohkan fondasi penguasaan materi geografi dasar secara optimal.

E. Spesifikasi Produk

Output akhir dari aktivitas riset ini mewujud dalam bentuk perangkat instruksional digital interaktif berbasis jejaring web yang diarsiteki menggunakan aplikasi *Articulate Storyline*. Proyeksi utama dari kehadiran media inovatif ini difokuskan untuk mengeskalasi derajat penguasaan materi peserta didik di level kelas V sekolah dasar, khususnya pada topik bahasan mengenai bentang alam dan struktur geografis tanah air. Media ini disusun dalam bentuk platform pembelajaran interaktif yang bisa diakses secara langsung melalui *browser* pada perangkat komputer, laptop, maupun tablet tanpa memerlukan instalasi tambahan. Konten pembelajaran yang disajikan dalam media meliputi materi geografi sederhana sesuai dengan kompetensi dasar kelas V SD, yang dituangkan melalui teks informatif, gambar ilustratif, animasi sederhana, serta contoh fenomena geografi yang dekat dengan kehidupan siswa.

Media pembelajaran ini dilengkapi dengan beberapa fitur utama, antara lain navigasi materi per topik, menu eksplorasi visual interaktif, video pembelajaran singkat, latihan soal interaktif, kuis atau permainan edukatif, serta rekap hasil latihan siswa. Ditinjau dari aspek visual, rancang bangun antarmuka media ini menyelaraskan diri dengan fase pertumbuhan kognitif anak usia sekolah dasar melalui pengaplikasian palet warna yang vibran, penyusunan tata bahasa yang lugas, ornamen grafis yang memantik atensi, serta sistematika penataan informasi yang intuitif bagi anak.

Konseptualisasi metodologis dalam perekayasaan instrumen edukasi digital berbasis web dengan piranti *Articulate Storyline* ini menyandarkan diri pada kerangka operasional ADDIE. Alur pengembangannya dieksekusi secara sistematis, yang diinisiasi melalui identifikasi problematik instruksional di lapangan, perancangan konstruksi media, kodifikasi produk awal, visualisasi implementasi lewat skema uji coba berskala mikro, hingga bermuara pada tahapan refleksi komprehensif demi mengukur parameter kepraktisan serta daya guna produk. Guna menggaransi standarisasi keilmuan dan keterbacaan produk sebelum diaplikasikan, konseptualisasi draf diuji secara rigid melalui proses telaah kepakaran oleh dewan validator yang berkompeten di bidang substansi kurikulum IPAS serta ahli teknologi instruksional, baik dari sisi kedalaman esensi informasi maupun estetika tata letak antarmuka. Melalui akumulasi tahapan tersebut, kehadiran platform digital ini diproyeksikan mampu mereduksi beban kognitif peserta didik dalam mencerna esensi keilmuan sains-sosial secara

berjenjang, menstimulasi atensi aktif, sekaligus menyuguhkan petualangan kognitif yang dinamis, kontekstual, serta bernilai substansial.

F. Pentingnya Pengembangan

Urgensi merekayasa perangkat edukasi digital interaktif berbasis jaringan web via *Articulate Storyline* demi mengokohkan daya serap materi sains-sosial siswa di level sekolah dasar berakar dari realitas empiris di lapangan, di mana pendedahan topik geografi dasar pada satuan pendidikan saat ini jamak terjebak dalam pola ekspositori searah serta ketergantungan mutlak pada literatur fisik. Imbas dari dominasi metode konvensional tersebut membuat partisipasi psikomotorik peserta didik dalam ekosistem kelas menjadi sangat minim, yang pada akhirnya berkorelasi linier terhadap rendahnya retensi kognitif anak dalam mengaitkan konsep keilmuan dengan fenomena riil di lingkungan sekitar. Kondisi ini diperparah oleh kelangkaan instrumen instruksional multimedia yang akomodatif serta praktis diakses, sehingga mengakibatkan hambatan bagi anak untuk mengonversi informasi teoretis menjadi sebuah capaian pemahaman yang substansial sekaligus bermakna.

Akselerasi pengembangan ini selaras dengan tuntutan zaman modern yang mewajibkan pendidik mendayagunakan instrumen digital guna menstimulasi iklim kelas yang kreatif, memikat, serta responsif terhadap keberagaman gaya belajar anak. Platform instruksional berbasis internet ini membuka peluang besar untuk menyuguhkan materi yang mengutamakan tampilan visual, komunikasi dua arah, serta akses yang fleksibel, yang berperan penting dalam memicu gairah

sekaligus atensi belajar siswa terhadap topik-topik geografi. Mengadopsi kerangka kerja prosedural ADDIE, perangkat lunak multimedia interaktif bentukan *Articulate Storyline* ini digarap secara terencana agar mencapai standar kelayakan spesifik, presisi terhadap target kurikulum, serta berdaya guna dalam menopang penguasaan konsep pada diri peserta didik. Melalui pengondisian tersebut, akumulasi pengalaman belajar yang diperoleh siswa tidak sekadar berfokus pada hafalan teoritis, melainkan bermuara pada terbentuknya pemahaman yang melekat kuat dalam ingatan mereka.

Berpijak pada seluruh ulasan di atas, pemanfaatan media instruksional digital berbasis jaringan via *Articulate Storyline* ini menjadi sebuah terobosan strategis untuk memecahkan kendala rendahnya penguasaan materi geografi dasar pada anak kelas V sekolah dasar. Langkah ini sekaligus menjadi bukti nyata dari upaya revitalisasi sistem pembelajaran di tingkat dasar, agar proses transfer ilmu di dalam kelas senantiasa bergerak dinamis mengikuti arah pemutakhiran teknologi digital masa kini.

G. Definisi Istilah

1. Pengembangan

Jenis metodologi yang diadopsi dalam kegiatan ilmiah ini mengacu pada rumpun riset dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) yang berorientasi penuh pada penciptaan serta penyempurnaan suatu produk instruksional, di mana dalam ranah perekayasaan desain instruksional tersebut, terdapat beragam variasi alur kerja yang bisa diimplementasikan di

lapangan dengan salah satu kerangka paling representatif berupa model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Formula ADDIE ini kerap dipilih dan diandalkan dalam melahirkan media serta instrumen edukasi karena karakteristiknya yang mampu memetakan seluruh rangkaian kerja secara terstruktur, sehingga menuntun peneliti melangkah secara bertahap yang diawali dengan pembongkaran urgensi kebutuhan di sekolah, perumusan rancangan media, pencetakan draf produk awal, penerapan langsung pada kelas uji coba berskala terbatas, hingga dieksplorasi kembali melalui evaluasi akhir guna menakar kelayakan komprehensif dari luaran yang diciptakan.

2. *Articulate Storyline 3*

Aplikasi *Articulate Storyline 3* sendiri pada dasarnya merepresentasikan sebuah sistem *authoring tool* khusus yang diandalkan oleh para pengembang untuk memproduksi perangkat instruksional interaktif berskala digital. Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk membuat materi pembelajaran berupa presentasi interaktif, kuis, simulasi, dan animasi dengan tampilan yang menarik tanpa memerlukan kemampuan pemrograman yang kompleks. *Articulate Storyline 3* banyak digunakan dalam pengembangan *e-learning* karena kemampuannya mengintegrasikan teks, gambar, audio, video, serta interaktivitas dalam satu platform yang mudah dioperasikan.

3. Media pembelajaran

Media pembelajaran berperan sebagai alat penyalur pesan, pikiran, dan perasaan yang menarik dan mendukung proses pembelajaran. Jenis media

yaitu terdapat benda nyata, teknologi informasi, gambar, video, dan audio, maupun aneka bentuk stimulasi eksternal yang sanggup mengeskalasi efektivitas transfer ilmu dalam ruang edukasi guna memastikan materi yang disampaikan dapat terserap secara maksimal oleh subjek didik.

4. Web

World Wide Web, yang biasa disingkat *WWW* atau disebut *WEB*, merupakan salah satu jenis layanan yang dapat dimanfaatkan oleh pengguna komputer yang terkoneksi dengan jaringan internet. Secara struktural, ruang lingkup web ini berwujud sekumpulan dokumen digital interaktif yang terintegrasi secara masif melalui sistem jalinan hiperteks, sehingga mampu mendistribusikan kombinasi narasi tekstual, visualisasi grafis, rekaman audiovisual, hingga muatan interaktif lainnya yang dapat diakses pengguna secara simultan.

5. IPAS

Rumpun muatan edukasi sains dan kemasyarakatan ini memanifestasikan sebuah format pembelajaran lintas disiplin di tingkat sekolah dasar yang meleburkan fondasi teori dari ranah eksakta sekaligus dinamika sosial ke dalam satu wadah kurikulum. Formasi ini diformulasikan sedemikian rupa guna menjembatani anak didik dalam mencerna segala bentuk gejala natural maupun realitas kolektif di sekeliling mereka secara komprehensif, sehingga skema pemikiran yang terbentuk dapat diimplementasikan secara praktis guna merespons dinamika lingkungan domestik mereka. Melalui internalisasi materi tersebut, orientasi utama tidak sekadar bertumpu pada penguasaan

kognitif semata, melainkan pada penajaman nalar kritis, kecakapan memecahkan problematis lapangan, hingga penumbuhan komitmen moral untuk berkontribusi aktif terhadap kelestarian ekosistem sekitar dan ruang hidup bermasyarakat.