

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Konsep pendidikan yang dibangun pada era revolusi industri 4.0 yaitu digitalisasi dan komputerisasi. Perkembangan teknologi mengubah orientasi belajar dari pembelajaran konvensional menjadi pembelajaran digital. Perubahan ini sejalan dengan integrasi strategi pembelajaran dengan *Information and Communication Technology* atau ICT (Zulfiati, 2020). Pada dasarnya, pendidikan merupakan proses dan upaya sadar untuk meningkatkan pengetahuan sebagai bekal pengetahuan masa depan, diterapkan melalui proses pengajaran, pelatihan dan penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan potensi dalam diri seseorang. Melalui pendidikan, seseorang mampu meningkatkan potensi di dalam dirinya secara optimal. Dalam hal ini, tantangan abad 21 seringkali dihubungkan dengan 4C (*Communication, Collaboration, Critical Thinking, and Creativity*) sehingga diperlukan pengembangan terkait dengan (1) keterampilan berkomunikasi, (2) berkolaborasi dengan berbagai macam pihak, (3) kemampuan berpikir kritis dan (4) Kreatifitas tinggi (Lestari, 2017). Perkembangan pembelajaran abad 21 mendorong berbagai pihak tidak hanya peserta didik melainkan juga pengajar dituntut untuk memiliki kemampuan dan keterampilan di bidang teknologi dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Keterampilan abad 21 membantu pengajar dan peserta didik untuk berpikir kritis, berkolaborasi, dan beradaptasi terhadap perkembangan pembelajaran di Indonesia.

Perubahan model menjadi model pembelajaran digital secara tidak langsung mengubah orientasi belajar peserta didik dari pembelajaran berpusat pada pengajar (*Teacher Centered Learning*) menjadi pembelajaran berpusat pada siswa (*Student Centered Learning*). Hal ini sesuai dengan tuntutan masa depan dimana peserta didik harus memiliki kecakapan berpikir dan belajar. Memasuki abad 21 tugas sebagai guru diharapkan mampu dan dapat menyelenggarakan proses pembelajaran yang bertumpu dan melaksanakan empat pilar belajar yang dianjurkan oleh Komisi Internasional UNESCO dalam Priscilla & Yudhyarta (2021) untuk pendidikan yaitu 1) *Learning to know* (belajar untuk mengetahui), 2) *Learning to do* (belajar melakukan atau mengerjakan), 3) *Learning to live together* (belajar untuk hidup bersama), dan 4) *Learning to be* (belajar menjadi sesuatu). Oleh karena itu, literasi digital menjadi penting agar Generasi Z tidak tersesat dalam pemanfaatan teknologi digital. Generasi ini memiliki intensitas penggunaan teknologi informasi dan komunikasi yang tinggi. Sama seperti mereka perlu memiliki keterampilan berpikir kritis, berpikir inovatif, keterampilan pemecahan masalah dan keterampilan interaksi sosial. Oleh karena itu, sekolah mengemban tanggung jawab tersebut melalui kegiatan proses pembelajaran.

Pendidikan di Indonesia terdiri dari beberapa faktor yang membangun sekolah itu sendiri. Faktor-faktor tersebut antara lain guru, siswa, kurikulum, sarana dan prasarana, dan orang tua siswa (Kurniawan, 2021). Peran guru sangatlah penting, dan guru harus mampu merancang pembelajaran secara kreatif dan melibatkan siswa secara langsung sehingga pembelajaran menjadi aktif dan menyenangkan. Maka, proses pembelajaran menjadi optimal dan tujuan pendidikan

tercapai. Dalam situasi saat ini, segala aktivitas diuntungkan dengan hadirnya teknologi canggih yang bertujuan untuk meningkatkan efisiensi atau optimalisasi, kecepatan dan produktivitas manusia. Penyajian pembelajaran yang serba digital di abad 21 akan berdampak pada strategi pembelajaran dan konten pembelajaran. Konten pembelajaran berbasis digital dapat diproduksi dalam bentuk *E-Book*. Namun, dalam situasi serba digital ini, guru belum mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajarannya.

Pada dasarnya media pembelajaran interaktif difokuskan pada adaptasi teknologi, seperti memanfaatkan multimedia dalam pembuatannya. Penyesuaian ini diharapkan dapat menjadi wadah pengembangan diri guru, meningkatkan kecepatan dan ketepatan perolehan informasi, serta mewujudkan pendidikan yang semakin bermutu. Multimedia merupakan gabungan dari berbagai media untuk menyampaikan informasi. Contohnya berupa teks, gambar, foto, video, music dan juga animasi. Sedangkan Interaktif merupakan keadaan yang saling berhubungan atau melakukan suatu aksi yang terjadi karena adanya hubungan sebab akibat adanya aksi dan reaksi dan mempunyai timbal balik. Maka dapat disimpulkan bahwa Multimedia Interaktif itu adalah gabungan dari berbagai media untuk menyampaikan informasi serta adanya komunikasi 2 arah yang saling berhubungan/reaksi serta adanya hubungan timbal balik di dalamnya.

SD No. 1 Mengwi merupakan salah satu SD berstatus negeri berakreditasi A yang di Desa Mengwi, Kecamatan Mengwi, Kabupaten Badung. Berdasarkan observasi guru mengajar dikelas yaitu guru masih memanfaatkan buku cetak yang disediakan oleh sekolah, padahal dalam situasi saat seharusnya guru lebih

memanfaatkan teknologi. Buku cetak dirasa kurang efisien karena membawa banyak buku atau dokumen memakan banyak tempat selain berat, dan buku bisa cepat rusak dan lapuk. Maka, *E-Book* atau *Electronic Book* dapat berfungsi sebagai media alternatif sumber informasi digital. *E-book* mencakup materi, metode dan kuis/tes yang menampilkan gambar, video, dan animasi sehingga siswa dapat memahami materi dengan jelas. (Fransiska, dkk 2022). Selain itu, berdasarkan hasil wawancara yaitu saat ini kurikulum yang sedang diberlangsungkan di kelas V SD No. 1 Mengwi yaitu menggunakan kurikulum 2013 (K13). Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang memiliki konsep untuk menyeimbangkan *hardskill* dan *softskill* yang dimiliki oleh siswa. Hal ini sejalan dengan Permendikbud No. 70 Tahun 2013 dinyatakan bahwa:

kurikulum 2013 bertujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia.

Salah satu muatan pelajaran yang mengembangkan kompetensi untuk kemajuan masyarakat menuju masyarakat yang maju, adil dan makmur yakni IPS. Namun di SD No. 1 Mengwi, IPS menjadi suatu materi yang sulit dipahami oleh siswa karena keberagamannya. Proses pendidikan IPS di sekolah dasar merupakan proses sosialisasi pertama dalam setting formal, sehingga materi IPS sangat bermanfaat bagi siswa sekolah dasar. Pengembangan Pendidikan IPS tidak hanya diarahkan pada pengembangan kompetensi yang berkaitan dengan aspek intelektual saja. Keterampilan mencari, memilih, mengolah dan menggunakan informasi untuk memberdayakan diri serta keterampilan bekerjasama dengan kelompok yang majemuk nampaknya merupakan aspek yang sangat penting

dimiliki oleh peserta didik yang kelak akan menjadi warga negara dewasa dan berpartisipasi aktif di era global. Dalam memahami materi IPS, siswa memerlukan alat bantu yang berupa media yang dapat memperjelas apa yang disampaikan oleh guru dalam pembelajarannya sehingga lebih mudah dipahami dan dimengerti oleh siswa. IPS bertujuan untuk mengembangkan dan membekali siswa dengan pengetahuan, sikap, nilai, dan masalah sosial. Berkaitan dengan tujuan IPS, maka upaya untuk mewujudkan kemampuan berkomunikasi dan berkompetisi secara sehat dalam kehidupan sehari-hari adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Model pembelajaran PBL ini sangat cocok digunakan dalam muatan pelajaran IPS karena terdapat kesesuaian antara muatan pelajaran IPS dengan model pembelajarannya yaitu sama-sama mempelajari dan memahami permasalahan dalam proses pembelajarannya serta merangsang siswa untuk berpikir kritis untuk mencari solusinya.

Problem Based Learning sebagai proses pembelajaran yang titik awal pembelajarannya didasarkan pada masalah dalam kehidupan nyata dan kemudian dari masalah ini siswa dirangsang untuk mempelajari masalah berdasarkan pengetahuan dan pengalamannya sendiri. Seperti pada penelitian ini, permasalahan yang ditemukan yaitu siswa masih keliru dalam membedakan jenis dari kenampakan alam dan buatan. Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) merupakan salah satu strategi pembelajaran yang dapat diinovasikan dalam pembelajaran seperti sekarang ini yaitu titik awal pembelajarannya didasarkan pada permasalahan yang nyata pada kehidupan sehari-hari. *Problem Based Learning* digunakan dengan harapan dapat meningkatkan kemandirian dan kreatifitas peserta

didik dalam menyelesaikan masalah-masalah dalam pembelajaran secara nyata. Penuangan strategi pembelajaran *Problem Based Learning* dalam *E-Book* diharapkan dapat menarik serta meningkatkan kreatifitas dan pemahaman peserta didik pada materi yang disampaikan (Liana dan Wiryokusumo, 2021).

Simpulan hasil observasi dan wawancara yang telah dilaksanakan dengan Ibu Ni Luh Putu Sari Murthi, S.Pd selaku guru kelas V di SD No. 1 Mengwi pada hari rabu, 20 Juli 2022 pada pukul 09.00 WITA dijelaskan bahwa siswa masih keliru dan kurang berkonsentrasi dalam memahami materi yang disampaikan guru dan terbatasnya variasi media pembelajaran interaktif yang dimiliki guru dalam proses pembelajaran IPS sehingga siswa kekurangan media untuk memahami materi dengan jelas serta media yang digunakan sebelumnya dirasa kurang efektif dan efisien. Perangkat yang tersedia di SD No. 1 Mengwi cukup memadai seperti adanya LCD, proyektor, speaker dan laptop yang diberikan kepada masing-masing siswa kelas V. *E-Book* sebagai salah satu media pembelajaran yang praktis dapat dimanfaatkan oleh guru dalam mempermudah proses penyampaian materi pelajaran, dengan menggunakan *smartphone* maupun PC sebagai sumber belajar karena media pembelajaran tersebut dapat diakses kapan saja dan dimana saja.. Artinya, kebiasaan maupun kecenderungan peserta didik di kelas tinggi yang sudah biasa menggunakan *gadget* bisa diubah ke hal yang positif dan bersifat mendidik.

Selain pemaparan dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru Kelas V di SD No. 1 Mengwi, peneliti juga bertumpu pada penelitian yang telah dilaksanakan sebelumnya. Liana dan Wiryokusumo (2021), dalam penelitiannya yang berjudul Pengembangan *E-Book* Berbasis *Problem Based*

Learning Pada Pelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar. Dalam penelitian ini terbukti bahwa penggunaan media pembelajaran *E-Book* berbasis *Problem Based Learning* sangat efektif dan layak digunakan. Hal ini dapat dilihat pada simpulan penelitiannya yang menyatakan bahwa berdasarkan hasil kualitas produk dari uji ahli isi pembelajaran, uji ahli desain pembelajaran, uji ahli media pembelajaran dengan penilaian pada kategori sangat baik, dan uji coba perorangan kelompok kecil dan hasil uji coba lapangan yang memperoleh penilaian pada kualifikasi sangat baik. Kelebihannya yaitu (1) *E-Book* memberikan wawasan luas kepada peserta didik, (2) *E-Book* sangat praktis dan fleksibel, (3) *E-Book* ini menarik karena berisi gambar dan video serta animasi. Kekurangannya yaitu dalam pembuatannya menggunakan banyak aplikasi, jika perangkat yang digunakan rusak maka *file* bisa hilang namun bisa di *download* kembali pada *website* jika *E-Book* sudah diposting menggunakan *password* dan *username* yang sebelumnya, serta hanya dapat diakses secara *online*. Adapun menurut Ayunda, dkk (2022) dalam jurnalnya yang berjudul Bahan Ajar Digital Interaktif Berbasis *Problem Based Learning* Materi Keragaman Budaya pada pembelajaran IPS kelas IV. Dalam penelitian ini terbukti bahwa bahan ajar digital berbasis *problem based learning* sangat efektif dan layak digunakan. Hal ini dapat ditinjau pada simpulan penelitian yang menyatakan bahwa berdasarkan hasil uji kelayakan produk oleh uji ahli isi mata pelajaran, uji ahli desain pembelajaran, uji ahli media pembelajaran, uji coba perorangan, uji coba kelompok yang menunjukkan kualifikasi sangat baik. Kelebihannya yaitu (1) memberikan wawasan luas kepada peserta didik, (2) sangat praktis lebih fleksibel sehingga mudah di bawa kemana-mana. (3) menarik sehingga

peserta didik tidak mudah bosan. Kekurangannya yaitu dalam pembuatannya menggunakan banyak aplikasi dan penggunaan *offline* terbatas pada laptop dan computer saja.

Berdasarkan beberapa hasil penelitian yang telah dilaksanakan sebelumnya, peneliti ingin mengembangkan *E-Book* berbasis *Problem Based Learning* dikarenakan diperlukannya media pembelajaran interaktif IPS yang dibuat dengan kreatif dan menarik yang bermuatan materi kenampakan alam dan buatan. Dengan demikian maka dilakukan penelitian dengan judul “Pengembangan *E-Book* Berbasis *Problem Based Learning* Pada Muatan Pelajaran IPS Materi Kenampakan Alam dan Buatan Kelas V SD No. 1 Mengwi”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang muncul, yaitu:

- (1) Kurangnya konsentrasi dan semangat belajar siswa dalam proses pembelajaran.
- (2) Variasi media pembelajaran muatan IPS dalam bentuk digital yang dimiliki guru masih kurang, sehingga siswa kekurangan media untuk memahami materi dengan jelas.
- (3) Sumber belajar yang digunakan hanya menggunakan buku cetak yang didapatkan dari sekolah sehingga tidak menarik perhatian siswa.
- (4) Belum dikembangkannya media pembelajaran *E-Book* berbasis *Problem Based Learning* pada muatan pelajaran IPS materi Kenampakan Alam dan Buatan kelas V SD No. 1 Mengwi

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian permasalahan yang diidentifikasi, maka perlu dilakukan pembatasan masalah yang akan dikaji agar masalah-masalah utama yang harus dipecahkan memperoleh hasil yang optimal. Pada penelitian pengembangan ini dilakukan pembatasan masalah agar penelitian lebih terfokus pada masalah yang akan dikaji. Adapun fokus penelitian ini adalah Pengembangan *E-Book* Berbasis *Problem Based Learning* Muatan Pelajaran IPS Materi Kenampakan Alam dan Buatan Kelas V di SD No. 1 Mengwi.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut.

- (1) Bagaimanakah rancang bangun *E-Book* berbasis *Problem Based Learning* pada muatan pelajaran IPS materi Kenampakan Alam dan Buatan kelas V SD No. 1 Mengwi?
- (2) Bagaimanakah kualitas *E-Book* berbasis *Problem Based Learning* pada muatan pelajaran IPS materi Kenampakan Alam dan Buatan kelas V SD No. 1 Mengwi, menurut penilaian ahli rancang bangun, ahli isi materi pelajaran, ahli desain instruksional, ahli media pembelajaran, uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil?
- (3) Bagaimanakah efektivitas *E-Book* berbasis *Problem Based Learning* pada muatan pelajaran IPS materi Kenampakan Alam dan Buatan kelas V SD No. 1 Mengwi?

1.5 Tujuan Pengembangan

Sejalan dengan perumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- (1) Untuk mendeskripsikan proses rancang bangun *E-Book* berbasis *Problem Based Learning* pada muatan pelajaran IPS materi Kenampakan Alam dan Buatan kelas V SD No. 1 Mengwi.
- (2) Untuk menganalisis hasil kualitas *E-Book* berbasis *Problem Based Learning* pada muatan pelajaran IPS materi Kenampakan Alam dan Buatan kelas V SD No. 1 Mengwi, menurut penilaian ahli rancang bangun, ahli isi materi pelajaran, ahli desain instruksional, ahli media pembelajaran, uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil.
- (3) Untuk mengetahui efektivitas *E-Book* berbasis *Problem Based Learning* pada muatan pelajaran IPS materi Kenampakan Alam dan Buatan kelas V SD No. 1 Mengwi.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Secara umum terdapat dua manfaat yang diperoleh dari penelitian ini. Adapun manfaat yang dicapai dari hasil penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini memberikan kontribusi positif bagi ilmu pendidikan, khususnya Pendidikan Guru Sekolah Dasar, untuk memperluas pengetahuan tentang ilmu teknologi dan pengembangan media pembelajaran.

1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat ini secara praktis memberikan pemikiran terhadap pemecahan masalah belajar siswa. Rincian beberapa manfaat praktis sebagai berikut.

(1) Bagi Siswa

Pengembangan *E-Book* ini memotivasi siswa agar lebih bersemangat dan lebih tertarik sehingga siswa dapat memahami secara nyata dari materi IPS yang ada di dalam *E-Book* walaupun siswa belajar dari rumah.

(2) Bagi Guru

Hasil penelitian ini memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran IPS serta memberikan motivasi kepada guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang bervariasi sehingga memberikan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

(3) Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini dijadikan dasar pertimbangan untuk mengambil kebijakan alternatif sekolah dalam pembinaan dan pengembangan guru profesional di sekolah tersebut.

(4) Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini memotivasi dan memberikan referensi untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif serta disesuaikan dengan karakteristik siswa.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dalam penelitian pengembangan ini, menghasilkan produk berupa *E-Book* pada muatan pelajaran IPS materi Kenampakan Alam dan Buatan kelas V SD sebagai media pembelajaran yang mendukung pembelajaran. *E-Book* berperan sebagai inovasi belajar sekaligus alternatif dalam mengatasi kesulitan siswa dalam menerima dan menangkap materi yang disampaikan oleh guru. Adapun spesifikasi produk pengembangan *E-Book* berbasis *Problem Based Learning* sebagai berikut.

- (1) Produk ini berupa produk *E-Book* muatan pelajaran IPS materi Kenampakan Alam dan Buatan Kelas V SD.
- (2) Penyajian materi dalam produk ini disajikan dalam satu Kompetensi Inti dan satu Kompetensi Dasar saja yaitu “Mengetahui Keragaman Kenampakan Alam dan Buatan”.
- (3) Produk *E-Book* ini disajikan sesuai dengan sintaks model pembelajaran *Problem Based Learning* yang meliputi 5 tahap yaitu a) Merumuskan Masalah, b) Menganalisis Masalah, c) Mengumpulkan Data, d) Pengujian Hipotesis, dan e) Menarik Kesimpulan.
- (4) Produk *E-Book* ini dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *Flip PDF Corporate* berbantuan aplikasi lainnya seperti *Microsoft Office Power Point 2019*, beberapa video yang terintegrasi *YouTube* serta soal evaluasi menggunakan *Google Form*.
- (5) Produk *E-Book* ini dirancang menjadi media pembelajaran yang fleksibel sehingga guru dan siswa dapat mengakses *E-Book* ini kapan

saja dan dimana saja ataupun dapat diproyeksi untuk ditayangkan pada pembelajaran di dalam kelas.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Seiring perkembangan pembelajaran abad 21, guru dituntut agar mampu mengembangkan konten pembelajaran yang efektif sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik agar menciptakan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan. Dalam hal ini guru harus mampu memfasilitasi peserta didiknya dengan berbagai sarana dan prasarana yang mampu menunjang berlangsungnya proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Dalam proses pembelajaran, tidak semua materi dapat diingat oleh siswa. Hal ini akan berpengaruh pada proses dan hasil belajar siswa.

Pentingnya pengembangan *E-Book* berbasis *Problem Based Learning* ini, diharapkan dapat membantu siswa belajar secara aktif dalam mengikuti proses pembelajaran serta mampu merangsang kemampuan berpikir kritis siswa. Dalam pengembangan *E-Book* ini disediakan materi, gambar, video pembelajaran yang terintegrasi dari *YouTube* serta soal-soal evaluasi menggunakan *Google Form*. Materi disajikan dengan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, sehingga siswa diharapkan mampu memahami konsep materi muatan pelajaran IPS dengan lebih baik, menuntun siswa untuk berpikir kritis dan meningkatkan keterampilan berkomunikasi yang akhirnya membuat kesimpulan. Penggunaan bahasa dalam *E-Book* yang sederhana membuat materi pelajaran mudah dipahami dan dimengerti oleh siswa serta *E-Book* ini dapat diakses secara berulang-ulang oleh siswa maupun guru dimana saja dan kapan saja.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan *E-Book* ini didasarkan pada asumsi dan keterbatasan dari pengembangan yaitu sebagai berikut.

1.9.1 Asumsi Pengembangan

- (1) Produk yang dikembangkan berupa *E-Book* berbasis *Problem Based Learning* ini mampu meningkatkan minat belajar siswa untuk memahami materi dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran sehubungan dengan perkembangan pembelajaran abad 21. Materi dan desain pada media pembelajaran ini dikembangkan sesuai dengan muatan pelajaran IPS materi Kenampakan Alam dan Buatan.
- (2) Produk yang dikembangkan menarik, mudah dipahami, mudah digunakan oleh guru dan siswa sekolah dasar.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

- (1) Pengembangan *E-book* ini tidak dapat digunakan secara *offline*. Penggunaan terbatas pada penggunaan secara online saja dengan menggunakan perangkat elektronik seperti SmartPhone/Laptop ataupun PC serta memerlukan *link online* dan internet untuk mengaksesnya.
- (2) Pengembangan produk *E-Book* berbasis *Problem Based Learning* ini dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa sekolah dasar sehingga hasil produk hanya diperuntukkan bagi siswa sekolah dasar, khususnya muatan pelajaran IPS materi Kenampakan Alam dan Buatan.

- (3) Penelitian ini hanya sebatas menghasilkan produk berupa *E-Book* yang digunakan untuk mengatasi permasalahan siswa dalam memahami secara jelas dari materi Kenampakan Alam dan Buatan pada muatan pelajaran IPS kelas V SD..

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka diperlukan untuk mendefinisikan istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini yaitu sebagai berikut.

- (1) Penelitian pengembangan (*Research and Development*) merupakan penelitian untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk berupa materi, media, alat dan strategi pembelajaran yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran yang kemudian dilakukan pengujian untuk menghasilkan sebuah produk yang telah teruji keefektifitasannya dan bukan untuk menguji teori.
- (2) Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan sebagai perantara pesan atau sarana berkomunikasi untuk menyampaikan materi pelajaran. Media pembelajaran salah satunya berupa *E-Book* atau *Electronic Book* yang merupakan seperangkat media pembelajaran interaktif dalam bentuk digital (elektronik) dan non cetak yang digunakan sebagai sumber informasi yang dirancang secara sistematis dan dikemas dalam bentuk *file* yang menampilkan gambar, audio, video dan animasi serta dilengkapi tes/kuis yang dapat diakses dimana saja dan kapan saja menggunakan *smartphone*, laptop ataupun PC.

- (3) Muatan pelajaran IPS merupakan salah satu muatan pelajaran yang terdapat pada kurikulum 2013 khususnya pada jenjang pendidikan sekolah dasar. IPS mempelajari kehidupan manusia dan lingkungan serta masalah sosial, yang bertujuan untuk mengembangkan dan membekali siswa dengan pengetahuan, sikap, nilai, dan masalah sosial.
- (4) *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang titik awal pembelajarannya didasarkan pada masalah dalam kehidupan nyata dan merangsang siswa untuk berpikir kritis dalam keterampilan memecahkan masalah serta menemukan solusi.

