

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan pada masa revolusi industri 4.0 saat ini sangat berpengaruh terhadap kemajuan suatu bangsa. Pendidikan merupakan suatu kebutuhan bagi setiap manusia karena dengan adanya pendidikan manusia dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan dan juga berbagai pengalaman (Surani, 2019). Perkembangan pendidikan seiring dengan revolusi industri 4.0 yang erat kaitannya dengan kecakapan abad ke-21. Pendidikan abad ke-21 ini menekankan pembelajaran yang mengikuti perkembangan zaman yaitu pembelajaran yang mengintegrasikan kemampuan literasi, kecakapan pengetahuan, keterampilan serta penguasaan terhadap teknologi. Perkembangan revolusi industri 4.0 dan pendidikan abad ke-21 mengharuskan peranan pendidikan untuk terus beradaptasi dengan perkembangan teknologi demi meningkatkan mutu pendidikan (Agustian & Salsabila, 2021). Peningkatan mutu pendidikan bertujuan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia menjadi lebih baik. Dengan adanya Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas akan mampu mengembangkan potensi dan meningkatkan kualitas diri manusia melalui pendidikan sehingga setiap siswa perlu menguasai kecakapan dasar pendidikan seperti membaca, menulis dan berhitung dengan menempuh pendidikan di sekolah dasar.

Sekolah dasar dapat dikatakan sebagai awal dari pembentukan karakter dan kepribadian siswa. Pendidikan dasar disebut juga Sekolah Dasar (SD) merupakan salah satu lembaga pendidikan yang memberikan pengetahuan, pengalaman, dan

keterampilan kepada anak yang dibutuhkan di masyarakat. Sekolah dasar adalah masa emas anak dalam bermain sehingga pelaksanaan kegiatan pembelajaran dituntut agar data lebih menyenangkan (Tarigan *et al.*, 2022). Pelaksanaan pembelajaran di sekolah tentu tidak lepas atas dasar kurikulum. Kurikulum berperan penting dalam mewujudkan generasi masa depan yang berguna bagi bangsa dan negara karena dalam kurikulum terdapat seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan sesuai karakteristik sekolah masing-masing (Julaeha, 2019).

Penerapan kurikulum di sekolah dasar saat ini telah menggunakan dua kurikulum yaitu Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka. Kurikulum 2013 diterapkan di kelas III dan VI sedangkan untuk Kurikulum Merdeka sudah diterapkan pada Fase A dan Fase B atau pada kelas I, II, IV, dan V. Pada dasarnya tujuan kurikulum itu tidak jauh beda yaitu meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah, kritis berpikir, komunikasi efektif, kolaborasi, berkarakter dan memiliki pemikiran kreatif sehingga membekali siswa dengan keterampilan yang relevan dan dapat diterapkan dalam lingkungan kerja dan masyarakat. Kurikulum merdeka dimaknai sebagai desain pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar dengan tenang, santai, menyenangkan, bebas tekanan, dan dapat menunjukkan bakat alaminya. Merdeka belajar berfokus pada kebebasan dan menggali kreativitas siswa dengan memilih gaya belajar yang mudah dimengerti (Rahayu *et al.*, 2022). Dengan adanya kurikulum merdeka diharapkan siswa dapat berkembang sesuai potensi dan

kemampuan yang dimiliki karena dengan kurikulum merdeka diharapkan siswa dapat berkembang sesuai dengan minat dan bakat siswa dengan mendidik karakter siswa berlandaskan profil pelajar Pancasila.

Kegiatan pembelajaran saat ini dengan menerapkan kurikulum merdeka khususnya untuk kelas IV tidak hanya terfokus pada buku, melainkan dalam kurikulum merdeka menuntut kemandirian siswa untuk belajar sesuai dengan gaya siswa masing-masing. Dalam kurikulum ini tidak membatasi konsep pembelajaran yang berlangsung di sekolah maupun di luar sekolah dan juga menuntut kreativitas guru dalam menyelenggarakan pembelajaran agar menjadi menyenangkan (Ratnawati *et al.*, 2022). Dengan perkembangan kurikulum yang dirancang maka guru dituntut untuk mampu mengkolaborasikan IPTEK dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran yang menggunakan teknologi akan menjadi lebih praktis dan menyenangkan. Saat ini, sebagai pendidik tidak hanya mampu menguasai pendekatan, strategi, model, metode, dan teknik serta taktik pembelajaran tetapi juga harus mampu mengembangkan dan memanfaatkan teknologi. Pendidik merupakan salah satu bagian terpenting dalam mencapai keberhasilan pembelajaran yang memiliki tugas untuk mempersiapkan materi, menentukan strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran di kelas (Yuliana *et al.*, 2021).

Di era globalisasi, pendidik diharapkan untuk dapat menguasai Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) agar dapat mengajar sesuai dengan perkembangan zaman. TIK merujuk pada segala hal yang terkait dengan penggunaan perangkat untuk mengolah dan menyampaikan data dari berbagai

sumber (Agustian & Salsabila, 2021). Dengan memahami teknologi ini, para guru dapat menyediakan pembelajaran yang lebih menyenangkan, efektif, dan melibatkan siswa secara aktif. Dengan memanfaatkan TIK, para guru dapat menyampaikan materi pembelajaran melalui komputer, internet, dan perangkat *smartphone* sebagai sumber informasi bagi siswa sehingga lebih praktis.

Salah satu perangkat pembelajaran yang dapat dikembangkan dalam pemanfaatan teknologi di bidang pendidikan adalah bahan ajar digital. Bahan ajar merupakan komponen materi yang terdapat informasi, dan pengetahuan yang harus dikuasai dan dipelajari oleh siswa. Bahan ajar disusun dengan sistematis dan digunakan oleh guru selama proses pembelajaran. Seiring dengan perkembangan teknologi, bahan ajar yang sebelumnya dalam bentuk cetak seperti modul, handout, dan lembar kerja, namun kini dapat digantikan dengan bahan ajar digital (Munawar *et al.*, 2020). Bahan ajar digital ini dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mendalam bagi siswa, sehingga membantu meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses pembelajaran. Bahan ajar digital dapat berupa e-modul, multimedia interaktif, bahan ajar berbasis android, video pembelajaran dan lain-lain (Manalu *et al.*, 2022). Bahan ajar digital dapat dikembangkan dengan *google sites* untuk memudahkan siswa dalam mengakses materi melalui *handphone* atau laptop.

Kegiatan pembelajaran menggunakan bahan ajar digital dengan mengintegrasikan kearifan lokal sangat baik diterapkan untuk siswa sekolah dasar. Pembelajaran berbasis kearifan lokal sangat penting untuk diterapkan guru dalam pembelajaran yang bermanfaat untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman

peserta didik serta sebagai media untuk penanaman rasa cinta terhadap kearifan lokal di daerahnya, penanaman karakter positif sesuai nilai luhur kearifan lokal serta membekali siswa untuk menghadapi segala permasalahan diluar sekolah (Shufa *et al.*, 2018). Pengembangan bahan ajar digital berbasis *google sites* ini mendukung optimalisasi kegiatan pembelajaran yang dilakukan di sekolah. Dengan pengembangan bahan ajar digital berkearifan lokal berbasis *google sites* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran (Oktalia & Drajadi, 2018). Selain meningkatkan hasil belajar siswa, bahan ajar digital berkearifan lokal ini dapat meningkatkan nilai-nilai luhur dan budaya di Bali (Ginting, 2018).

Namun pada kenyataan, penggunaan bahan ajar digital sangat minim digunakan di tingkat sekolah dasar. Kurangnya inovasi dalam kegiatan pembelajaran untuk mengembangkan bahan ajar digital pada topik tumbuhan sumber kehidupan di bumi yang mengintegrasikan kearifan lokal dapat memberikan pengaruh kepada siswa. Pernyataan ini dapat didukung oleh data kuesioner yang diajukan kepada guru dan siswa di SD No 1 Sembung tahun pelajaran 2023/2024 dari tanggal 24 Juli 2023 hingga 27 Juli 2023, dengan persentase 87,5% guru menyatakan bahwa pentingnya pemanfaatan teknologi dalam kegiatan pembelajaran sedangkan 44,4% siswa menyatakan kegiatan pembelajaran sudah memanfaatkan penggunaan teknologi. Sebanyak 57,1% menyatakan guru jarang menggunakan bahan ajar digital dalam kegiatan pembelajaran dan 77,8% siswa menyatakan belum pernah menggunakan bahan ajar digital sebagai media pembelajaran di kelas. Dari pernyataan di atas timbulah

permasalahan bahwa kurangnya pemanfaatan teknologi dalam kegiatan pembelajaran padahal hal tersebut sangat penting diterapkan saat ini.

Penggunaan bahan ajar digital masih sangat minim digunakan, dapat dilihat dari 28,6 % menyatakan belum pernah menggunakan bahan ajar digital dalam kegiatan pembelajaran dan 57,1 % menyatakan tidak pernah mengembangkan bahan ajar digital berbasis *google site* dan 88,9 % siswa menyatakan tidak pernah menggunakan bahan ajar digital berbasis *google sites* pada topik tumbuhan sumber kehidupan di bumi sehingga perlu mengembangkan bahan ajar digital berbasis *google site* pada topik tumbuhan sumber kehidupan di bumi untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Selain itu, 85,7 % menyatakan bahwa pentingnya mengaitkan materi pembelajaran dengan kearifan lokal yang ada di Bali.

Kegiatan pembelajaran di SD No 1 Sembung masih menggunakan buku siswa dan buku guru dari pemerintah sebagai pegangan. Sedangkan pada buku siswa kelas IV sekolah dasar pada muatan pelajaran IPAS, khususnya pada topik tumbuhan sumber kehidupan di bumi masih minim dan lebih banyak kegiatan langkah-langkah projek karena penerapan kurikulum Merdeka (Yamin & Syahrir, 2020). Pada kurikulum merdeka, siswa dituntut dalam melakukan kegiatan pembelajaran secara mandiri baik secara formal maupun non formal. Implementasi kegiatan pembelajaran berbasis teknologi di SD No. 1 Sembung padahal di sekolah dasar khususnya di daerah Badung sudah difasilitasi laptop dari Pemerintah Daerah Badung sehingga fasilitas yang diberikan seharusnya dimanfaatkan dengan menerapkan pembelajaran yang baru dengan menerapkan

pembelajaran berbasis teknologi salah satunya dengan bahan ajar digital. Selain itu, penggunaan *gadget* lebih banyak dimanfaatkan untuk mengakses aspek non-pendidikan seperti sosial media dan bermain *game* (Sobry, 2017). Kesalahan penggunaan *gadget* sering membuat anak menjadi mengikuti *trend* terkini sehingga perlu diperkenalkan kearifan lokal yang ada di Bali sejak dini untuk menumbuhkan jiwa nasionalisme.

Berdasarkan hasil kuesioner dan observasi langsung, bahan ajar digital dapat dijadikan inovasi baru dalam bidang pendidikan yang mengintegrasikan teknologi, informasi dan komunikasi sehingga dapat menampilkan media informasi berupa bahan ajar yang lebih unik dan praktis dan mengintegrasikan kearifan lokal Bali dalam materi pembelajaran. Bahan ajar digital berkearifan lokal berbasis *google sites* yang dapat dikembangkan oleh guru sehingga akan memberikan pengalaman belajar bermakna kepada siswa. Penggunaan bahan ajar berbasis digital juga dapat mendukung dan membuat siswa lebih aktif dan dapat mengingat pembelajaran dengan baik karena dapat diakses kapan saja melalui laptop bahkan melalui *gadget*. Pengembangan bahan ajar digital berkearifan lokal berbasis *google sites* harus dikembangkan berdasarkan permasalahan tersebut. Acuan yang dapat digunakan sebagai bahan ajar digital yang baik adalah bahan ajar tersebut dapat dijadikan sebagai sumber belajar dengan memberi pengalaman belajar yang bermakna dan mendekati kenyataan yang ada di lingkungan sekitar siswa (Nalasari *et al.*, 2021)

Materi atau topik yang akan berkaitan dengan kearifan lokal di Bali pada muatan pelajaran IPA yaitu tumbuhan sumber kehidupan di bumi. Aktivitas

kearifan lokal yang dilakukan di Bali yang berkaitan dengan tumbuhan sebagai sumber kehidupan di Bali yaitu masyarakat Bali mempercayai tumbuhan sebagai sumber kehidupan sehingga diperingati setiap enam bulan sekali tepat 25 hari sebelum hari Raya Galungan yaitu pada Tumpek Wariga (Suseni, 2021). Tumpek Wariga juga dikenal dengan Tumpek Pengatag, Tumpek Pengarah, Tumpek Bubuh yang diperingati sebagai persembahan atau wujud bakthi kepada Tuhan atau Dewa Sangkara penguasa tumbuh-tumbuhan atas segala kekayaan alam yang melimpah yang telah diberikan sehingga tumbuhan menjadi sumber kehidupan di bumi.

Bahan ajar digital berkearifan lokal berbasis *google sites* dapat memudahkan guru menyampaikan materi kepada peserta didik. Hal ini juga sejalan dengan membuat peserta didik memahami pembelajaran dengan menyenangkan, efektif dan membuat pemahaman baru berkaitan penggunaan *smartphone* dengan bijak. Berdasarkan penjelasan tersebut, dilakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Digital Berkearifan Lokal Berbasis *Google sites* Pada Topik Tumbuhan Sumber Kehidupan di Bumi Kelas IV Sekolah Dasar”.

1.2 Identifikasi Masalah

Jika dilihat dari uraian latar belakang di atas, maka diperoleh beberapa identifikasi masalah sebagai berikut.

1. Belum terdapat bahan ajar digital berbasis *google sites* pada tumbuhan sumber kehidupan di Bumi di SD No. 1 Sembung
2. Belum memanfaatkan teknologi dalam kegiatan pembelajaran

3. Bahan ajar yang masih kurang untuk menunjang peserta didik melakukan kegiatan belajar secara mandiri
4. Keterbatasan dalam mendesain bahan ajar digital yang kreatif dan inovatif dengan memanfaatkan teknologi.
5. Bahan ajar yang digunakan oleh guru terpusat pada buku guru dan buku siswa dari pemerintah saja.
6. Bahan ajar digital belum ada yang mengintegrasikan materi dengan kearifan lokal Bali dalam kegiatan pembelajaran.
7. Belum memanfaatkan fasilitas teknologi dengan baik dan peserta didik belum mampu menggunakan *gadget* dengan baik untuk belajar.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penelitian ini mampu mengatasi permasalahan terkait faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran seperti faktor dari pendidik, faktor peserta didik dan faktor lingkungan serta keterbatasan waktu melaksanakan kegiatan pembelajaran tatap muka secara terbatas di sekolah. Agar penelitian ini tidak meluas dan terarah sesuai dengan tujuan penelitian, batasan masalah dalam penelitian ini adalah (1) Belum terdapat bahan ajar digital berbasis *google sites* pada tumbuhan sumber kehidupan di Bumi di SD No. 1 Sembung, (2) Keterbatasan guru dalam mendesain media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dengan memanfaatkan teknologi dan (3) Bahan ajar yang masih kurang untuk menunjang siswa melakukan kegiatan belajar secara mandiri

Berdasarkan permasalahan tersebut, solusi yang dilakukan adalah pengembangan bahan ajar digital berkearifan lokal berbasis *google sites* pada topik

tumbuhan sumber kehidupan di bumi kelas IV sekolah dasar. Adapun aspek yang diteliti meliputi validasi, kepraktisan dan efektifitas dari bahan ajar yang dikembangkan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah diungkapkan pada latar belakang dan identifikasi masalah, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah rancang bangun bahan ajar digital berkearifan lokal berbasis *google sites* pada topik tumbuhan sumber kehidupan di bumi kelas IV sekolah dasar?
2. Bagaimana validitas bahan ajar digital berkearifan lokal berbasis *google sites* pada topik tumbuhan sumber kehidupan di bumi kelas IV sekolah dasar?
3. Bagaimana kepraktisan bahan ajar digital berkearifan lokal berbasis *google sites* pada topik tumbuhan sumber kehidupan di bumi kelas IV sekolah dasar?
4. Bagaimana efektivitas bahan ajar digital berkearifan lokal berbasis *google sites* pada tumbuhan sumber kehidupan di bumi terhadap hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk menghasilkan bahan ajar digital berkearifan lokal berbasis *google sites* pada topik tumbuhan sumber kehidupan di bumi kelas IV sekolah dasar.

2. Untuk mengetahui validitas bahan ajar digital berkearifan lokal berbasis *google sites* pada topik tumbuhan sumber kehidupan di bumi kelas IV sekolah dasar.
3. Untuk mengetahui kepraktisan bahan ajar digital berkearifan lokal berbasis *google sites* pada topik tumbuhan sumber kehidupan di bumi kelas IV sekolah dasar.
4. Untuk mengetahui efektivitas bahan ajar digital berkearifan lokal berbasis *google sites* pada topik tumbuhan sumber kehidupan di bumi terhadap hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar.

1.6 Manfaat Pengembangan

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, diharapkan bahwa hasil penelitian ini bisbermanfaat secara teoritis dan secara praktis.

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan, konsep dan teori tentang pengembangan bahan ajar digital berkearifan lokal berbasis *google sites* pada muatan pelajaran IPAS kelas IV dengan mengambil materi IPA. Penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai referensi penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran yang berbasis *google sites*.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini memiliki beberapa manfaat sebagai berikut.

1. Bagi siswa, hasil penelitian ini diharapkan dapat membuat siswa meningkatkan rasa ingin tahu dan semangat untuk belajar dengan media

pembelajaran berbasis teknologi seperti bahan ajar digital khususnya pada pembelajaran IPAS. Siswa dapat mengakses materi pembelajaran pada bahan ajar digital berbasis *google sites* kapanpun dan dimanapun tanpa sekat ruang dan waktu sehingga dapat menuntun siswa untuk belajar secara mandiri. Bahan ajar digital berbasis *google sites* mudah digunakan karena dalam bentuk *link* sehingga hanya membutuhkan internet dan *gadget* atau laptop untuk digunakan. Bahan ajar digital berkearifan lokal dapat meningkatkan pengetahuan siswa dalam belajar karena terdapat pengetahuan tentang kebiasaan budaya Bali dan dirancang dengan beberapa gambar tentang budaya Bali sehingga pengalaman belajar menjadi lebih menyenangkan.

2. Bagi guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan ajar yang praktis dan efektif serta dapat memberikan pemahaman dan menambah wawasan terhadap bahan ajar yang menarik dan bermanfaat untuk kegiatan pembelajaran. Selain itu guru dapat meningkatkan kemampuan mendesain pembelajaran berbasis teknologi dalam kegiatan pembelajaran dan dengan bahan ajar digital ini guru dapat termotivasi untuk mengembangkan bahan ajar digital berbasis *google sites* pada topik belajar yang lainnya.
3. Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini diharapkan mampu dijadikan sebagai sumber atau referensi oleh peneliti lain. Peneliti lain juga dapat mengembangkan bahan ajar yang sejenis dan pada topik yang berbeda serta dapat menyempurnakan bahan ajar yang telah dibuat.

1.7 Spesifikasi Produk Pengembangan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah sebuah bahan ajar berbentuk *link* dengan memanfaatkan teknologi sehingga menjadi bahan ajar digital berkearifan lokal berbasis *google site*. Bahan ajar berfokus pada topik tumbuhan sumber kehidupan di bumi mata pelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar. Bahan ajar digital berkearifan lokal ini akan berbentuk sebuah *link google sites*. *Google sites* kumpulan halaman yang menampilkan informasi data, teks, gambar dan video. Pengembangan produk ini diharapkan dapat meningkatkan kompetensi pengetahuan peserta didik khususnya pada muatan pelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar. Di dalam *google site* ini terdapat fitur-fitur seperti beranda, prakata, petunjuk penggunaan, capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran (TP), belajar, lembar kerja peserta didik (LKPD), kuis, glosarium, dan daftar rujukan.

Pada bagian beranda terdapat salam pembuka seperti selamat datang serta menu yang terdapat pada *google sites*. Bagian prakata terdapat ucapan sekapur sirih mengenai penjelasan tujuan penulis mengembangkan bahan ajar digital dan ucapan terimakasih ke berbagai pihak yang telah membantu proses pembuatan bahan ajar digital. Menu panduan penggunaan berisi tata cara penggunaan bahan ajar digital berbasis *google sites*. Pada menu CP dan TP terdapat uraian capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran sesuai topik yang digunakan pada bahan ajar digital yang dikembangkan.

Pada bagian belajar terdapat tiga sub materi dari topik tumbuhan sumber kehidupan di bumi, yaitu 1) Bagian Tubuh Tumbuhan, 2) Fotosintesis dan 3)

Manfaat dan Cara Merawat Alam. Pada setiap materi dilengkapi materi teks, video pembelajaran. Menu selanjutnya terdapat Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan menu kuis sebagai instrumen evaluasi belajar siswa. Menu glosarium terdapat kata-kata yang sulit atau istilah yang dilengkapi dengan penjelasannya. Pada menu daftar pustaka terdapat rujukan yang digunakan oleh penulis dalam mengembangkan bahan ajar digital berbasis *google sites*.

Informasi mengenai penulis juga terdapat dalam bahan ajar digital pada bagian bawah yang dilengkapi nama, alamat tempat tinggal dan sosial media penulis. Bahan ajar digital yang dirancang disertai dengan gambar yang menarik dan berkearifan lokal yang bertujuan agar siswa lebih tertarik untuk belajar dan dapat melestarikan kearifan lokal yang dimiliki.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

Pengembangan bahan ajar digital berkearifan lokal berbasis *google sites* ini didasari atas beberapa asumsi yaitu :

1. Siswa kelas IV di SD No. 1 Sembung sudah mampu mengoperasikan *handphone* atau laptop dengan baik.
2. Siswa kelas IV sudah mampu membaca dan tidak mengalami kendala dalam belajar menggunakan bantuan *handphone* atau laptop.
3. Pembelajaran yang diintegrasikan dengan kearifan lokal membuat siswa tertarik dan menyadari kearifan lokal yang dimiliki di sekitar lingkungan siswa.
4. Bahan ajar digital mampu meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

5. Bahan ajar digital berbasis *google sites* dapat diakses dengan mudah pada *handphone* atau laptop karena dalam bentuk link.

Sedangkan bahan ajar digital berbasis *google sites* didasari atas beberapa keterbatasan sebagai berikut.

1. Materi yang disajikan terbatas hanya pada topik Tumbuhan Sumber Kehidupan di Bumi untuk siswa kelas IV sekolah dasar.
2. Siswa yang dapat mengakses bahan ajar digital ini hanya siswa yang sudah mampu menggunakan *handphone* atau laptop saja sehingga siswa mampu belajar dengan mandiri.

1.9 Penjelasan Istilah

Penjelasan istilah diberikan agar tidak terjadi kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini. Adapun istilah yang dipandang perlu dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan bertujuan untuk mengembangkan, menciptakan produk, dan memperbaiki produk yang telah ada berupa perangkat pembelajaran yaitu bahan ajar digital untuk mengatasi masalah yang ada di lapangan.
2. Bahan ajar digital adalah sebuah komponen yang terdapat materi pembelajaran yang dikemas dengan teknologi yang dapat digunakan untuk siswa dan guru dalam kegiatan pembelajaran.
3. Kearifan lokal adalah kebudayaan yang tumbuh di masyarakat di suatu wilayah secara turun-temurun yang dapat dijadikan peraturan atau tata nilai dalam menjalankan kehidupan di masyarakat sehingga kearifan lokal harus

dilestarikan untuk menciptakan keseimbangan hidup.

4. *Google sites* adalah web daring yang dirancang mempermudah pembuat situs web edukatif yang terdiri dari fitur- fitur seperti *Google Docs, Sheets, Forms, Calendar*, dan *Awesome Table*.
5. Tumbuhan sumber kehidupan di bumi adalah sebuah topik yang menjelaskan tentang bagian tubuh tumbuhan, proses fotosintesis dan perkembangbiakan pada tumbuhan yang terdapat pada BAB 1 mata pelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar.
6. Hasil belajar adalah terjadinya perubahan perilaku terhadap diri seseorang yang dapat diamati, diukur baik pada tingkat kognitif, afektif maupun psikomotor.

1.10 Publikasi

Hasil penelitian ini di publikasi pada Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran (JIPP) yang telah terakreditasi dan berada pada peringkat SINTA 3.

