

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab 1 membahas beberapa hal diantaranya; (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) manfaat hasil pengembangan, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan, (10) definisi istilah.

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan komponen terpenting dalam suatu negara. Dengan pendidikan manusia dapat meningkatkan kualitas sumber daya yang dimiliki sebagai pelaksana pembangunan. Adanya pendidikan yang berkualitas dapat menentukan kualitas bangsa agar tidak tertinggal dengan bangsa lain. Dengan adanya kemajuan teknologi pada saat ini guru dituntut untuk bisa memanfaatkan berbagai media. Hal ini diperkuat dengan Undang-Undang Nomor 14/2015 tentang guru dan dosen yang menyatakan bahwa setiap guru dan dosen harus dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan penyelenggaraan kegiatan pengembangan yang mendidik (Yulia Aftiani et al., 2021).

Pembelajaran abad 21 memungkinkan pembelajaran berbasis teknologi yang kini semakin berkembang pesat. Perkembangan teknologi tersebut mendorong adanya berbagai pengembangan, termasuk juga dalam bidang penilaian atau assessment. Jika sebelumnya penilaian konvensional masih menggunakan kertas,

namun kini penilaian modern dapat memanfaatkan adanya teknologi. Pembelajaran abad 21 sendiri memiliki ciri dan keunikannya sendiri, dimana pembelajaran yang dilakukan di lembaga pendidikan harus berfokus pada keterampilan abad 21 (Fetra Bonita Sari, Risda Amini, 2020). Pendidikan di era digital saat ini sangatlah pesat, kemajuan dalam bidang teknologi tidak hanya dinikmati oleh orang dewasa saja, anak-anak usia sekolah dasar juga sudah bisa menikmati dari hasil perkembangan teknologi saat ini. Teknologi banyak dimanfaatkan dalam dunia pendidikan, sebagai sarana dan prasarana interaksi antara pendidik dan peserta didik. Perkembangan teknologi saat ini mempunyai dampak positif dan dampak negatif, sebaiknya dampak positif lebih dominan dimanfaatkan oleh pengguna teknologi. Peserta didik bisa menelusuri *google* atau *yahoo* dan situs lainnya dalam mencari jurnal, makalah, dan buku elektronik. Meskipun demikian, bukan berarti pembelajaran tidak menggunakan buku paket yang tersedia, penggunaan literasi dari *google* atau situs lainnya hanya bertujuan untuk menambah pengetahuan dan bahan dalam proses pembelajaran (Rizky Asrul Ananda et al., 2022).

Pendidikan sekolah dasar (SD) merupakan jenjang dasar bagi peserta didik dalam menempuh pendidikan. Pendidikan di sekolah dasar mempunyai kontribusi dalam membangun dasar pengetahuan siswa untuk digunakan pada pendidikan selanjutnya, oleh karena itu pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar berjalan dengan optimal. Hal itu dilakukan untuk menumbuhkan pengetahuan dasar kepada peserta didik untuk mengatasi permasalahan dalam kehidupan sehari-hari mengenai lingkungan sekitarnya.

Proses pembelajaran yang nyaman harus di dukung fasilitas sarana dan prasarana yang cukup. Tak hanya itu penggunaan bahan ajar yang tepat juga mempengaruhi proses pembelajaran. Bahan ajar merupakan bagian penting dalam pelaksanaan pendidikan di sekolah. Melalui bahan ajar guru akan lebih mudah dalam mengajar dan akan lebih mudah membantu siswa dalam belajar. Di dalam media terdapat sebuah pesan pembelajaran yang harus tersampaikan kepada siswa. Ketika kali pertama pembelajar dihadapkan dengan pesan mesti dapat menumbuhkan kesan positif. Kesan positif akan mempengaruhi sikap pembelajar. Sikap positif merupakan tangga pertama dalam dimensi belajar (dalam Sudarma:dkk, 2015).

Bahan ajar dapat dimanfaatkan oleh guru dan siswa untuk memperbaiki pembelajaran. Dalam bahan ajar terdapat juga video pembelajaran merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat mengaktifkan fungsi indera pendengaran dan penglihatan. Media video memiliki beberapa kelebihan, yaitu: (1) mampu menjelaskan keadaan nyata suatu proses, (2) mampu memperkaya penjelasan ketika diintegrasikan dengan media lain, (3) pengguna dapat melakukan pengulangan pada bagian- bagian tertentu untuk melihat gambaran yang lebih focus, (4) sangat membantu dalam mengajarkan materi dalam ranah perilaku atau psikomotor, (5) lebih cepat dan lebih efektif dalam menyampaikan pesan, dan (6) mampu menunjukkan secara jelas simulasi atau prosedural suatu langkah-langkah atau cara (Dewi et al., 2022).

IPAS merupakan salah satu hal yang esensial dalam Kurikulum Merdeka untuk memperbaiki sistem pendidikan dasar Indonesia adalah dengan memadukan

mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Purnawanto (2022) menjelaskan penggabungan ini didasari oleh pemikiran bahwa siswa pada tingkat sekolah dasar cenderung melihat segala sesuatu secara utuh dan terpadu. Selain itu, kita masih pada tahap berpikir secara sederhana, konkrit, dan komprehensif, namun belum memikirkan secara detail. Oleh karena itu, dengan memadukan mata pelajaran IPA dan IPS diharapkan siswa mampu mengelola lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan Menurut Susilowati (2023), realita di kelas ketika pembelajaran IPTEK adalah guru lebih diutamakan dengan mengajarkan IPA dan IPS secara terpisah, dan materi yang disampaikan hanya bermanfaat dan mudah diingat. Pembelajaran sains guru hanya melibatkan hafalan konsep, istilah, dan teori, mengabaikan pelajaran yang seharusnya dimasukkan ke dalam satuan-satuan sebagai proses, sikap, dan penerapan.

Salah satu model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah pembelajaran kontekstual adalah sistem pembelajaran yang cocok dengan otak untuk menghasilkan makna dengan menghubungkan konten akademik dengan konteks kehidupan sehari-hari siswa. Melalui model pembelajaran kontekstual, pengajaran tidak hanya mentransformasi pengetahuan dari seorang guru ke siswa dengan menghafal sejumlah konsep yang sepertinya terlepas dari kehidupan nyata, tetapi lebih menekankan pada memfasilitasi siswa mencari kemampuan untuk hidup (kecakapan hidup) pada apa yang mereka pelajari. Pendekatan kontekstual dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan diinginkan oleh siswa (Suastika & Rahmawati, 2019).

Berdasarkan hasil observasi wawancara dan pencatatan dokumen yang dilaksanakan dengan guru kelas V yang telah dilakukan di SD Negeri 4 Kubutambahan yang berlokasi di Jalan Air Sani, Kec. Kubutambahan, Kab. Buleleng Prov. Bali pada tanggal 11 september 2023 pukul 10.00. Di peroleh informasi terkait permasalahan pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial yaitu kelas V SD Negeri 4 Kubutambahan menggunakan kurikulum merdeka sehingga sudah tidak ada KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Dalam kurikulum merdeka terdapat Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang bertujuan untuk melihat sejauh mana siswa mencapai kompetensi pada tujuan pembelajaran yang berfungsi untuk merefleksikan proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran guru tersebut hanya menggunakan bahan ajar berupa buku paket, dan buku penunjang lainnya seperti modul. Metode pembelajaran yang diterapkan berbasis metode ceramah, tanya jawab, dan latihan/penugasan.

Kesulitan yang dialami guru dalam mengajar yaitu siswa yang memiliki antusias dalam pembelajaran namun guru tersebut belum bisa memfasilitasi pembelajaran yang baik sehingga media yang digunakan hanya berupa penyajian gambar dan video melalui LCD proyektor dan gambar penunjang yang dicetak manual. Adapaun kesulitan yang dialami siswa dikelas yaitu kurang memahami materi pembelajaran IPAS karena kurang dikaitkan dengan contoh-contoh nyata khususnya pada materi bumiku sayang, bumiku malang. Dalam materi ini siswa diajak untuk menghubungkan faktor alam dan perbuatan manusia dengan perubahan kondisi lingkungan, mengidentifikasi pola hidup dalam lingkungan, dan memprediksi dampak permasalahan lingkungan terhadap kondisi sosial,

kemasyarakatan, dan ekonomi sehingga siswa memerlukan bantuan media pembelajaran yang relevan untuk memperkuat pemahamannya. Hal ini dikarenakan penyajian bahan ajar maupun media pembelajaran yang kurang variatif sehingga membuat guru dan siswa mengalami kesulitan dalam penyampaian dan menerima pesan.

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka dilakukan analisis kebutuhan siswa. Adapun hasil analisis kebutuhan siswa dilihat dari media pembelajaran yang dilakukan oleh guru di kelas yaitu sebanyak 47% siswa menyatakan kadang-kadang guru menggunakan media pembelajaran, sebanyak 21% siswa menyatakan tidak pernah menggunakan media dalam proses pembelajaran di kelas, dan sebanyak 32% menyatakan sering menggunakan media pembelajaran di kelas. Sehingga dapat disimpulkan guru jarang menggunakan media pembelajaran di kelas. Selain itu, hasil analisis kebutuhan siswa dilihat dari gaya belajar yaitu sebanyak 45% peserta didik bergaya belajar visual, 31% peserta didik bergaya belajar auditorial, dan 29% peserta didik bergaya belajar kinestetik. Jadi dapat disimpulkan bahwa siswa kelas V SD Negeri 4 Kubutambahan lebih dominan kepada gaya belajar visual dan auditorial.

Adapun hasil pencatatan dokumen, jumlah siswa kelas V sebanyak 28 siswa. Pada mata pelajaran IPAS ini, sebanyak 4 orang siswa masih memerlukan bimbingan, 2 orang siswa memiliki nilai cukup, 3 orang siswa dengan nilai baik. dari hasil observasi yang dilakukan, dapat diperkuat dengan data nilai ujian tengah (UTS) semester kelas V pada mata pelajaran IPAS tahun pelajaran 2023/2024 sebagai berikut.

Tabel 1. 1
Daftar Nama dan Nilai UTS Pelajaran IPAS Kelas V

No.	Jumlah Siswa	Nilai Siswa
1.	4	60
2.	5	65
3.	4	68
4.	3	69
5.	2	70
6.	4	75
7.	2	78
8.	1	79
9.	3	80
Rata-rata		69

Diketahui berdasarkan hasil nilai siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas V dari 28 siswa terdapat nilai tertinggi 80, dengan nilai tengah siswa yaitu 70, dengan nilai terendah 60. Nilai rata-rata siswa hanya 69. Berdasarkan hal tersebut terdapat beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya rata-rata yang diperoleh siswa yaitu kurangnya motivasi belajar selama kegiatan belajar sehingga pembelajaran berlangsung secara monoton dan cenderung sangat membosankan, dan kurang difasilitasinya bahan ajar yang mampu menarik perhatian dan minat belajar siswa dikarenakan keterbatasan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi serta sarana prasana yang telah disediakan sekolah.

Berdasarkan pernyataan diatas, dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS tergolong dalam kategori cukup rendah, selain itu, proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas kurang variatif dan efektif. Hal ini disebabkan guru kurang kreatif dalam pembuatan bahan ajar yang berbasis teknologi sehingga tidak ada bahan ajar yang dapat digunakan siswa untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar.

Sehubungan dengan hal tersebut, pengajaran IPAS belum mencapai standart yang diinginkan. Hal tersebut dikarenakan dalam proses pembelajaran IPAS masih menggunakan buku cetak saja, yang berisi gambar, dan teks yang mungkin siswa sebagian belum mengerti. Untuk dapat mengatasi hal tersebut, perlu dilakukan perbaikan proses pembelajaran khususnya dalam penggunaan media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu hal yang dapat dilakukan adalah sistem pembelajaran yang didukung oleh pengembangan teknologi.

Kemudian, untuk dapat memenuhi gaya belajar siswa tersebut, maka solusi yang didapatkan yaitu dengan melakukan pengembangan bahan ajar berbasis digital yaitu *e-book*. *E-book* merupakan bahan ajar yang mudah digunakan dan dapat digunakan oleh siswa kapan pun dan dimanapun. Membaca *e-book* jauh lebih mudah jika dibandingkan dengan buku konvensional (cetak). Dengan adanya *e-book* maka proses belajar serta mengajar menjadi lebih mudah. Pengajar dapat membuat materi pelajaran dalam bentuk *e-book* kemudian mengirimkannya pada muridnya. *E-book* akan meningkatkan motivasi belajar siswa untuk membaca dan hasil belajar siswa akan meningkat.

Berdasarkan paparan permasalahan diatas, penulis ingin mengembangkan media pembelajaran *e-book* berpendekatan kontekstual sebagai upaya untuk membangkitkan motivasi belajar siswa, sehingga siswa dapat memahami makna bahan pelajaran sesuai konteks kehidupan mereka sehari-hari serta siswa juga dapat membangun sendiri pengetahuannya, aktif bertanya, aktif untuk menemukan pengetahuannya atau konsep-konsep yang sedang dipelajari, bekerja bersama dan

belajar bersama dalam suatu masyarakat belajar, melakukan pemodelan, dan menerapkan penilaian otentik sesuai dengan nilai dari pendekatan kontekstual.

Selain itu tersedianya fasilitas yang ada di SD Negeri 4 Kubutambahan yang menjadi salah satu pendukung dilakukannya penerapan *e-book* berpendekatan kontekstual ini. Adapun beberapa fasilitas yang tersedia yaitu terdapat 16 *Chroomebook*, 2 Proyektor dan Wifi. Selain itu terdapat 23 siswa sudah mempunyai *handphone* sendiri dan 5 siswa masih menggunakan *handphone* orang tua, hal ini merupakan salah satu pendukung diterapkannya *e-book* berpendekatan kontekstual. Jadi, dengan tersediannya fasilitas teknologi yang dimiliki oleh sekolah sehingga akan mempermudah siswa dalam penggunaan bahan ajar yang dibuat.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE untuk dijadikan acuan karena model tersebut lebih sederhana dan teratur untuk pembuatan program pembelajaran secara efektif dan tervalidasi oleh ahli. Hal tersebut dilakukan agar tidak terjadi banyak kesalahan saat proses pengembangan bahan ajar sehingga menghasilkan produk yang berkualitas. Berdasarkan uraian diatas, peneliti mencoba untuk mengangkat judul **“Pengembangan *E-book* Berpendekatan Kontekstual Pada Muatan Pembelajaran IPAS Kelas V di SD Negeri 4 Kubutambahan Kabupaten Buleleng Tahun Ajaran 2023/2024”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut.

1. Kurangnya penggunaan media pembelajaran serta kurang inovatif dalam pemberian materi pada saat proses pembelajaran IPAS.
2. Dalam proses pembelajaran, guru hanya berpatokan pada buku ajar siswa yang didapatkan dari sekolah.
3. Hasil belajar IPAS siswa di kelas V masih tergolong rendah dengan rata-rata nilai 69.
4. Belum tersedianya bahan ajar *e-book* karena guru memiliki keterbatasan waktu dalam mengembangkan bahan ajar tersebut.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan terdapat permasalahan yang ditemukan sehingga diperlukan pembatasan masalah penelitian. Pembatasan masalah dalam penelitian ini bertujuan agar penelitian yang dilakukan dapat dikaji secara mendalam dan terarah. Adapun pembatasan masalah berfokus pada rendahnya penggunaan media pembelajaran serta kurang inovatif dalam pemberian materi pada saat proses pembelajaran IPAS. Pemecahan yang dapat dilakukan ini dengan mengembangkan media pembelajaran berupa *e-book* berpendekatan kontekstual sebagai media dalam proses belajar mengajar pada muatan pelajaran IPAS. *E-book* berpendekatan kontekstual ini dibuat dengan

dibatasi pada BAB 8 dengan materi Bumiku Sayang Bumiku Malang pada pelajaran IPAS Kelas V

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana rancang bangun *e-book* dengan model ADDIE berpendekatan kontekstual pada muatan pelajaran IPAS untuk siswa Kelas V SD Negeri 4 Kubutambahan Tahun Ajaran 2023/2024?
2. Bagaimanakah hasil uji validitas *e-book* dengan model ADDIE berpendekatan Kontekstual pada muatan pelajaran IPAS untuk siswa Kelas V SD Negeri 4 Kubutambahan Tahun Ajaran 2023/2024?
3. Bagaimanakah efektivitas penggunaan *e-book* dengan model ADDIE berpendekatan kontekstual pada muatan pelajaran IPAS untuk siswa Kelas V SD Negeri 4 Kubutambahan Tahun Ajaran 2023/2024?

1.5. Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan dari penelitian ini antara lain sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan rancang bangun *e-book* dengan model ADDIE berpendekatan kontekstual pada muatan pelajaran IPAS untuk siswa Kelas V SD Negeri 4 Kubutambahan Tahun Ajaran 2023/2024.

2. Untuk mengetahui hasil uji validitas *e-book* dengan model ADDIE berpendekatan kontekstual pada muatan pelajaran IPAS untuk siswa Kelas V SD Negeri 4 Kubutambahan Tahun Ajaran 2023/2024.
3. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan *e-book* dengan model ADDIE berpendekatan kontekstual pada muatan pelajaran IPAS untuk siswa Kelas V SD Negeri 4 Kubutambahan Tahun Ajaran 2023/2024.

1.6. Manfaat Hasil Pengembangan

Dari tujuan penelitian tersebut, diharapkan hasil penelitian bisa memberikan manfaat sebagai berikut.

a. Manfaat Teoretis

Dapat memberikan informasi bagi pengembangan serta menambah wawasan dalam bidang pendidikan tentang pengembangan media dalam pembelajaran agar mampu berpengaruh baik terhadap hasil belajar siswa dan bisa sebagai bahan kajian untuk penelitian berikutnya.

b. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi siswa, guru, dan sekolah dan peneliti lain.

a) Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan bisa memberikan suasana belajar yang bervariasi, aktif dalam proses pembelajaran Tematik, dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran meningkat, sehingga hasil belajar siswa optimal.

b) Bagi Guru

Diharapkan dari penelitian ini, bisa memberikan masukan positif, menjadi bahan informasi, dan pertimbangan guru dalam memilih media pembelajaran.

c) Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan mutu pada pembelajaran IPAS, khususnya mengenai penggunaan media yang menarik serta menyenangkan bagi siswa sehingga dapat memberikan cerminan maupun pengaruh positif demi meningkatkan kualitas sekolah.

d) Bagi Peneliti Lain

Diharapkan penelitian ini bisa dijadikan sebagai rujukan ataupun sumber bagi para peneliti lain di bidang pendidikan dengan objek penelitian yang sejenis. Serta menambah pengetahuan, pengalaman tentang pengembangan media *e-book* siswa kelas V SD Negeri 4 Kubutambahan.

1.7. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dalam penelitian pengembangan ini, produk yang dihasilkan adalah Pen *E-book* Berbasis Pendekatan Kontekstual pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar Negeri 4 Kubutambahan. Pengembangan *e-book* ini berfungsi sebagai salah satu alternatif untuk membantu siswa yang kesulitan dalam memahami materi yang telah diberikan kepada guru dan guru dengan adanya *E-*

book ini lebih mudah dalam penyampaian materi karena telah disajikan sebuah gambar dan video yang menunjang materi pembelajaran tersebut. Adapun spesifikasi produk pengembangan *e-book* berbasis Pendekatan Kontekstual sebagai berikut.

1. Nama Produk

Nama produk yang akan dikembangkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah *e-book* berpendekatan kontekstual pada mata pelajaran IPAS untuk siswa kelas V SD Negeri 4 Kubutambahan.

2. Konten Produk

Konten produk dalam penelitian dan pengembangan *e-book* berpendekatan kontekstual mencakup tujuan pembelajaran, materi, teks, video, gambar, dan latihan soal.

3. Kelebihan produk

Kelebihan dari produk dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu dapat menumbuhkan minat belajar dan motivasi belajar siswa melalui konten-konten yang disajikan, membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan inovatif, serta dapat dipelajari sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

4. Software

Adapun *creating editing tools* yang akan digunakan untuk membuat dan mengedit *e-book* ini yaitu *CanvaPro*. Sedangkan *authoring tools* yang digunakan untuk mengembangkan, mengedit, dan mengorganisir elemen-elemen *E-book* adalah *Heyzine*.

1.8. Pentingnya Pengembangan

Peserta didik di tingkat Sekolah Dasar (SD) ingin mendapatkan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan. Media pembelajaran berbasis *e-book* ini diharapkan menjadi fasilitator yang menjadi sumber belajar bagi secara mandiri di sekolah maupun di rumah. Selain pertimbangan tersebut *e-book* juga sebagai pemicu dalam meningkatkan pemahaman konsep pembelajaran IPAS sesuai dengan kemampuannya di tengah tengah perkembangan teknologi yang semakin canggih. Pentingnya pengembangan *e-book* berbasis pendekatan kontekstual ini diharapkan siswa dapat belajar secara mandiri dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Siswa juga akan lebih mudah untuk memahami materi yang akan dipelajari dimana saja karena dapat dikaitkan dengan kehidupan nyata.

1.9. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran IPAS berbasis *e-book* melalui pendekatan kontekstual dapat dijelaskan sebagai berikut.

a. Asumsi Pengembangan

1. Pengembangan *e-book* berbasis pendekatan kontekstual ini mampu meningkatkan keefektivan pembelajaran IPAS untuk peserta didik SD Negeri 4 Kubutambahan.
2. Sarana dan prasarana seperti listrik, laptop, akses internet, dan LCD menjadi aspek pendukung dalam pengembangan *e-book* berbasis pendekatan kontekstual pada muatan pelajaran IPAS Kelas V.

3. *E-book* ini dapat menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan minat peserta didik dalam belajar IPAS di SD Negeri 4 Kubutambahan.

b. Keterbatasan Pengembangan

1. Pengembangan *e-book* ini didesain khusus hanya digunakan untuk memenuhi kebutuhan peserta didik kelas V SD Negeri 4 Kubutambahan pada muatan pelajaran IPAS.
2. Materi yang digunakan dalam *e-book* ini hanya terfokus pada materi bumiku sayang, bumiku malang.

1.10. Definisi Istilah

Untuk menghindari terjadinya kesalahan pemahaman antara peneliti dengan pihak-pihak yang akan memanfaatkan hasil penelitian ini maka diperlukan beberapa definisi istilah sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan atau *Research & Development (R&D)*. adalah metode penelitian yang menghasilkan sebuah produk dalam bidang keahlian tertentu, yang diikuti produk sampingan tertentu serta memiliki efektifitas dari sebuah produk tersebut.
2. Bahan ajar adalah segala bahan yang digunakan untuk mempermudah guru/ instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Bahan ajar merupakan bagian penting dalam dalam pelaksanaan pendidikan di sekolah. Melalui bahan ajar guru akan lebih mudah dalam mengajar dan akan lebih mudah membantu siswa dalam belajar

3. *E-book* pada dasarnya adalah format buku digital di mana pengguna buku digital, dan lingkungan dapat berinteraksi secara timbal balik pada tingkat yang tinggi; elemen buku digital dapat berkomunikasi dan berinteraksi di antara mereka sendiri dan lingkungan serta pengguna, dan banyak saluran komunikasi yang digunakan pada satu waktu yang sama.
4. Model ADDIE merupakan siklus yang terdiri dari lima komponen, yaitu, *analyze, design, development, implementation, dan evaluation*.
5. Pembelajaran kontekstual yaitu pembelajaran yang mengaitkan materi yang dipelajarinya dengan situasi nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran ini menekankan pada kemampuan berpikir, transfer ilmu pengetahuan, mengumpulkan dan menganalisis data, memecahkan masalah individu atau kelompok.
6. Efektivitas adalah keadaan yang terjadi sebagai penyebab dari apa yang diinginkan. Seperti jika seseorang melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu dan memang dikehendakinya, maka tindakan orang tersebut disebut efektif apabila output yang dicapai sesuai dengan apa yang diinginkan dan direncanakan sebelumnya