

# BAB I

## PENDAHULUAN

Pada bab ini akan membahas mengenai (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan penelitian pengembangan, (6) manfaat hasil pengembangan, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan, dan (10) defenisi istilah.

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Konsep pendidikan yang dibangun pada era revolusi industri 4.0 yaitu digitalisasi dan komputerisasi. Perkembangan teknologi yang sangat pesat mengubah orientasi belajar dari pembelajaran yang awalnya konvensional menjadi pembelajaran digital. Perubahan ini sejalan dengan pembauran strategi pembelajaran dengan *Information and Communication Technology* (ICT) (Zulfiati, 2020). Konsep pembelajaran yang dikembangkan dalam dunia pendidikan di era revolusi ini tentunya mampu meningkatkan kemampuan pola literasi baru, literasi data, teknologi dan manusia yang dapat diterapkan dalam pembelajaran berbasis jaringan atau biasa dikenal dengan istilah *Blended Learning* yaitu pembelajaran yang memadukan *face to face learning* atau pembelajaran tatap muka dengan sistem *online*. *Face to face* yang dijadikan sebagai model pembelajaran klasik, dan *online* bisa dijadikan model yang mendukung pembelajaran peserta didik. Konsep implementasi *Blended Learning* dirancang mulai dari persiapan konten, cara menyampaikan konten dan cara interaktivitas konten. Fisk (2017) menjelaskan bahwa pembelajaran untuk peserta didik tidak hanya keterampilan dan pengetahuan

tetapi untuk mengidentifikasi sumber untuk mempelajari keterampilan dan pengetahuan.

Pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik yang dapat menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan belajar Sudjana (2012:28). Terdapat beberapa perangkat pembelajaran di sekolah dasar yang mendukung penerapan kurikulum merdeka belajar misalnya seperti modul ajar, modul proyek, buku teks pelajaran, video pembelajaran serta bentuk media pembelajaran lainnya. Perangkat ini yang kemudian digunakan oleh guru untuk target capaian pembelajaran (CP). Penyajian pembelajaran yang serba digital di abad 21 akan berdampak pada strategi pembelajaran dan konten pembelajaran. Bahan ajar berbasis digital dapat diproduksi dalam bentuk *E-Book*. Namun pada kenyataannya masih banyak guru yang kesulitan dalam mengembangkan bahan ajar digital (Asmi et al., 2018).

Model pembelajaran abad ke-21 menuntut siswa untuk mencapai keterampilan 4C yaitu *critical thinking, communication, coloboration, and creativity*. Selain itu, peserta didik dan pendidik memiliki kompetensi dalam memiliki informasi, media dan teknologi, atau dengan kata lain mereka harus melek informasi, melek media, dan melek TIK (Effendi, D., & Wahidy, A. 2019). Pada abad ke-21 ini tentunya sudah tidak asing dengan istilah *society 5.0*, dimana pendidikan pada era *society 5.0* juga menerapkan pemanfaatan teknologi untuk mencari solusi terhadap suatu permasalahan yang ada. Pembelajaran pada abad 21 memiliki kompetensi yaitu kreatif dan inovatif, berpikir kritis untuk menyelesaikan masalah, komunikasi serta kolaborasi. Selain itu, pada zaman ini, peserta didik juga diharapkan mampu menjadi individu yang lebih kreatif, produktif, inovatif, adaptif serta kompetitif. Untuk

menjawab semua tantangan tersebut maka pemerintah khususnya menteri pendidikan melakukan pengembangan atau perubahan kurikulum dengan mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan.

Kurikulum Merdeka Belajar hadir sebagai jawaban atas permasalahan dari pendidikan di era revolusi industri 4.0 serta pada era society 5.0. Kurikulum merdeka belajar merupakan kurikulum yang mulai diterapkan dengan melaksanakan pembelajaran intrakurikuler yang bermacam-macam, dengan kata lain dalam proses pembelajaran konten akan diberikan dengan lebih optimal karena alokasi waktu yang telah ditentukan dalam struktur program. Hal itu bertujuan agar peserta didik mempunyai waktu yang cukup untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi yang dimiliki. Dalam pelaksanaan kurikulum merdeka belajar guru memiliki keleluasaan dalam memilih serta menerapkan berbagai perangkat pembelajaran yang ingin digunakan sehingga proses pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Dalam Kurikulum Merdeka, mata pelajaran IPA dan IPS digabungkan menjadi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), dengan harapan dapat memicu anak untuk dapat mengelola lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan (Kemendikbud, 2022).

SD Negeri 5 Kayuputih Melaka adalah sebuah lembaga sekolah SD negeri yang alamatnya di Dusun Panti, Kab. Buleleng. SD Negeri 5 Kayuputih Melaka memiliki akreditasi grade B dengan nilai 88 (akreditasi tahun 2019) dari BAN-S/M (Badan Akreditasi Nasional) Sekolah/Madrasah. (Sekolahloka, n.d.) Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas IV SD Negeri 5 Kayuputih Melaka yaitu bapak Kadek Surya Adi Putra, S.Pd pada tanggal 27 September 2023 diketahui bahwa sebelumnya sekolah tersebut belum pernah menggunakan bahan ajar jenis *e-book*. Dalam

pembelajaran di kelas, guru dan siswa masih memanfaatkan buku cetak yang disediakan oleh sekolah, dan guru masih dominan menggunakan metode ceramah. Padahal dalam situasi saat ini, guru dituntut untuk dapat memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Buku cetak dirasa kurang efektif dan efisien karena peserta didik harus membawa buku sejumlah mata pelajaran hari itu dan buku cetak juga memiliki resiko rusak lebih besar karena buku cetak semakin lama digunakan semakin mudah lapuk. *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 observasi yang dilakukan pada tanggal 27 September 2023, di SD Negeri 5 Kayuputih Melaka ini memiliki sarana seperti infocus yang dapat digunakan menampilkan slide persentasi bahan ajar digital seperti *e-book* sehingga fasilitas tersebut dapat mendukung pengimplementasian bahan ajar digital di dalam kelas. Kurikulum yang digunakan pada sekolah ini dari Kelas I – Kelas V adalah kurikulum merdeka. Berhubung karena peneliti mengembangkan bahan ajar di Kelas IV, bahan ajar yang dikembangkan sesuai dengan kurikulum yang sedang digunakan yaitu kurikulum merdeka.

Dalam kurikulum merdeka terdapat beberapa perbedaan dengan kurikulum yang digunakan sebelumnya yaitu kurikulum 2013. Salah satu perbedaannya ialah pada penerapan kurikulum merdeka, terdapat mata pelajaran baru yang disebut dengan mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) yaitu perpaduan mata pelajaran IPA dan IPS. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan ilmu pengetahuan yang membahas tentang makhluk hidup dan benda mati yang ada di

alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Secara umum, ilmu pengetahuan diartikan sebagai gabungan dari berbagai pengetahuan yang disusun secara logis dan bersistem dengan memperhitungkan sebab dan akibat (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2016). Pengetahuan ini melingkupi pengetahuan alam dan pengetahuan sosial. (Kurikulum Kemendikbud, 2022). Berdasarkan daftar isi dari buku IPAS yang ditulis oleh Amalia Fitri, dkk (2021) dapat dilihat bahwa buku ini terdiri dari 8 bab, dengan pembagian bab 1 – 4 membahas tentang hal-hal yang berhubungan dengan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan bab 5 – 8 membahas tentang hal-hal yang berhubungan dengan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Materi yang akan digunakan untuk penelitian ini ada pada materi IPAS kelas 4 semester 2 yang terdiri dari 4 bab dan dimulai dari bab 5 – 8, dimana keempat bab tersebut akan membahas tentang hal-hal yang berhubungan dengan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Keberadaan IPS bagi bangsa Indonesia sebagai mata pelajaran sudah tidak terbantahkan lagi karena adanya kebutuhan masyarakat yang sedang berkembang menuju masyarakat maju, adil, dan makmur. Arah pendidikan ini sejalan dengan cita-cita negara Indonesia yang merupakan negara kesatuan dan negara yang terkenal dengan kerjasamanya. Proses pendidikan IPS di sekolah dasar (SD) merupakan proses sosialisasi pertama dilingkungan formal, oleh karena itu materi pembelajaran IPS sangat diperlukan bagi siswa SD. Pembelajaran yang mengajarkan siswa tentang bagaimana tatacara yang baik dan benar dalam kehidupan bermasyarakat. Sehingga ketika siswa bersosialisasi dengan masyarakat, siswa mampu mempersiapkan diri untuk bersosialisasi dengan masyarakatnya. Pendidikan

IPS untuk tingkat sekolah itu sebagai suatu penyederhanaan disiplin dari ilmu-ilmu sosial, psikologi, filsafat, ideologi negara, dan agama yang diorganisasikan dan disediakan secara ilmiah dan psikologis demi tujuan pendidikan. Keterampilan sosial menjadi salah satu faktor yang perlu dikembangkan sebagai kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa dalam pendidikan IPS. Keterampilan untuk mencari, memilih, mengolah, menggunakan informasi untuk memberdayakan diri dan keterampilan bekerjasama dengan kelompok yang majemuk nampaknya merupakan aspek yang penting untuk dimiliki oleh peserta didik yang kelak akan menjadi warga negara yang dewasa dan berpartisipasi aktif di era global. Pendidikan IPS pada tingkat sekolah dasar (SD) menggunakan pendekatan secara terpadu. Hal ini disesuaikan dengan karakteristik tingkat perkembangan usia siswa sekolah dasar yang masih pada taraf berfikir konkrit. Dalam pembelajaran IPS ini, siswa memerlukan alat bantu yang dapat berupa media, dan alat peraga yang dapat memperjelas apa yang akan disampaikan oleh guru sehingga pelajaran lebih mudah dipahami dan dimengerti oleh siswa. Dalam konsep konkrit yang dipahami oleh siswa perlu segera diberi penguatan, agar pengetahuan yang diperoleh siswa dapat bertahan lama, sehingga akan melekat dalam pola tindakannya. Untuk keperluan ini, maka diperlukan adanya pembelajaran melalui perbuatan dan pengertian, dan tidak hanya sebatas hafalan, teori dan mengingat saja, karena hal ini sangat mudah untuk dilupakan (Parni, 2020).

Berkaitan dengan tujuan IPS, maka upaya untuk mewujudkan kemampuan berkomunikasi dan berkompetisi secara baik dalam kehidupan sehari-hari adalah dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL). Model pembelajaran PBL ini sangat cocok digunakan dalam muatan pelajaran IPS karena terdapat

kesesuaian antara muatan pelajaran IPS dengan model pembelajaran yang digunakan yaitu sama-sama mempelajari dan memahami permasalahan dalam proses pembelajarannya serta merangsang siswa untuk berpikir kritis untuk mencari solusinya.

Model pembelajaran *problem based learning* (PBL) adalah salah satu strategi pembelajaran yang dapat ditampilkan 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 serta kreativitas dari peserta didik dalam menyelesaikan masalah-masalah dalam pembelajaran secara nyata. Penggunaan model *problem based learning* dalam *e-book* diharapkan dapat menarik serta meningkatkan kreativitas dan pemahaman peserta didik pada materi yang disampaikan (Liana dan Wiryokusumo, 2021). Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi siswa untuk belajar tentang cara berfikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi pembelajaran. *Problem based learning* digunakan untuk merangsang berfikir tingkat tinggi dalam situasi berorientasi masalah, termasuk didalamnya belajar bagaimana belajar. *Problem based learning* merupakan suatu model pembelajaran yang menantang peserta didik untuk “belajar bagaimana belajar”, bekerja secara berkelompok untuk mencari solusi dari permasalahan dunia nyata. Masalah yang diberikan tersebut digunakan untuk mengikat peserta didik pada rasa ingin tahu pada pembelajaran yang dimaksud. Masalah diberikan kepada

peserta didik sebelum peserta didik mempelajari konsep atau materi yang berkenaan dengan masalah yang harus dipecahkan. (Maryati, I. 2018).

*E-book* yang didukung dengan model *Problem Based Learning* bercirikan masalah dunia nyata yang dapat membuat siswa berpikir kritis, memiliki keterampilan memecahkan masalah, dan menghasilkan rasa ingin tahu. *Problem based learning* akan merubah pembelajaran konvensional menjadi pola belajar yang lebih aktif. *E-book* berbasis *problem based learning* yang dirancang dalam bentuk soft file sehingga dapat dioperasikan menggunakan ponsel, komputer, atau laptop ini dapat memfasilitasi siswa untuk belajar secara mandiri melalui pertanyaan-pertanyaan yang dirancang secara menarik dan bermakna sehingga memotivasi belajar (Sari & Ahmad, 2021).

Selain pemaparan dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan Wali Kelas IV di SD Negeri 5 Kayuputih Melaka, peneliti juga bertumpu pada penelitian yang sudah pernah dilakukan sebelumnya yaitu, penelitian yang dilakukan oleh Liana dkk., 2021 dengan judul “Pengembangan *E-Book* Berbasis *Problem Based Learning* Pada Pelajaran Bahasa Jawa Kelas IV Sekolah Dasar”. Dalam penelitian ini terbukti bahwa penggunaan media pembelajaran *E-Book* berbasis *Problem Based Learning* sangat efektif dan layak digunakan. Selain itu terdapat juga penelitian lain yang dilakukan oleh Mella dkk, 2022 dengan judul “Bahan Ajar Digital Interaktif Berbasis *Problem Based Learning* Materi Keragaman Budaya”. Dalam penelitian ini terbukti bahwa bahan ajar digital berbasis *problem based learning* sangat efektif dan layak digunakan.



Berdasarkan beberapa hasil penelitian yang telah disebutkan diatas, peneliti ingin mengembangkan *e-book* berbasis *problem based learning* dikarenakan diperlukannya bahan ajar inovatif yang dibuat dengan kreatif dan menarik yang bermuatan materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Dengan demikian maka dilakukan penelitian dengan judul “Pengembangan *E-Book* Berbasis *Problem Based Learning* Pada Mata Pelajaran IPAS Untuk Siswa Kelas IV DI SD Negeri 5 Kayuputih Melaka”.

### 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Belum adanya pengembangan bahan ajar berupa *e-book* pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 5 Kayuputih Melaka.
2. Dalam Kurikulum Merdeka guru dituntut untuk kreatif dan inovatif dengan melibatkan berbagai media atau model pembelajaran yang mendorong siswa untuk aktif dan interaktif dalam proses pembelajaran.
3. Model *Problem Based Learning* adalah salah satu dari pembelajaran aktif (*active learning*) yang dapat diterapkan untuk pembelajaran IPAS, namun belum pernah digunakan dalam pembelajaran di kelas.
4. Bahan ajar yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran masih dominan menggunakan buku konvensional yang mengakibatkan pembelajaran di kelas kurang interaktif.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas agar penelitian ini dapat terarah dan mendalam serta tidak luas jangkauannya maka dalam penelitian ini dibatasi pada

masalah belum dikembangkannya bahan ajar inovatif berbasis digital pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 5 Kayuputih Melaka, sehingga perlu dikembangkan bahan ajar digital berupa *e-book* berbasis *problem based learning* pada muatan IPAS untuk siswa kelas IV SD Negeri 5 Kayuputih Melaka.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah diuraikan, adapun rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Bagaimana rancang bangun *e-book* berbasis *problem based learning* pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri Kayuputih Melaka?
2. Bagaimana validitas *e-book* berbasis *problem based learning* pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri Kayuputih Melaka?
3. Bagaimana efektivitas *e-book* berbasis *problem based learning* pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri Kayuputih Melaka?

#### **1.5 Tujuan Penelitian Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dipaparkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mengetahui rancang bangun *e-book* berbasis *problem based learning* pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri Kayuputih Melaka.
2. Mengetahui validitas *e-book* berbasis *problem based learning* pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri Kayuputih Melaka.
3. Mengetahui efektivitas *e-book* berbasis *problem based learning* pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri Kayuputih Melaka.

## 1.6 Manfaat Hasil Pengembangan

Adapun beberapa manfaat baik secara praktis maupun teoretis yang diharapkan dapat tercapai dari hasil penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

### 1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis, hasil penelitian ini nantinya diharapkan dapat bermanfaat sebagai referensi, memperkaya pengetahuan, konsep-konsep, teori-teori atau tumpuan yang dapat memberikan kontribusi dalam mengembangkan bahan ajar *e-book* dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran mata pelajaran IPAS.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

Selain bermanfaat secara teoritis penelitian ini juga diharapkan bermanfaat secara praktis bagi siswa, guru, dan peneliti lainnya. Dijabarkan sebagai berikut:

#### 1. Bagi Peserta Didik

Dengan menggunakan *e-book* berbasis *problem based learning* dapat membantu peserta didik dalam proses belajarnya. Menumbuhkan minat dan fokus belajar peserta didik dalam muatan IPAS agar nantinya dapat mengembangkan pemikiran yang logis dan kritis serta mampu mengemukakan pendapatnya. Selain itu, peserta didik mampu membangun pengetahuannya sendiri agar lebih bermakna dan diingat dalam waktu yang lama.

#### 2. Bagi Guru

Dengan adanya pengembangan *e-book* ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam membuat ataupun mengembangkan suatu bahan ajar yang kreatif dan inovatif. Dengan begitu diharapkan guru mampu mengembangkan dan

menciptakan bahan ajar yang kreatif, inovatif dan edukatif serta dapat memudahkan guru dalam proses pembelajaran.

### 3. Bagi kepala sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi bagi kepala sekolah untuk mengambil suatu kebijakan yang paling tepat untuk keefektifan kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan perkembangan teknologi dalam upaya menyajikan media pembelajaran yang kreatif, menarik, dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

### 4. Bagi Peneliti Lainnya

Hasil penelitian ini nantinya diharapkan dapat dijadikan referensi untuk mengembangkan bahan ajar *e-book*, menambah pengetahuan pengalaman, dan arahan bagi peneliti serta dapat dijadikan masukan maupun saran dalam penelitian yang sejenis.

## 1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian pengembangan ini akan menghasilkan sebuah produk *e-book* berbasis *problem based learning* dalam mata pelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar dengan spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah bahan ajar *e-book* berbasis *problem based learning* dalam mata pelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar.
2. Bahan ajar *e-book* ini dapat digunakan pada saat pembelajaran tatap muka dengan memanfaatkan fasilitas yang ada di sekolah serta dapat juga digunakan secara mandiri oleh peserta didik dalam pembelajaran daring melalui handphone atau laptop.

3. Materi yang disajikan dalam *e-book*, mencakup materi IPAS Kelas IV semester genap.
4. Bahan ajar *e-book* berbasis *problem based learning* ini dilengkapi dengan petunjuk penggunaannya agar memudahkan pengguna dalam menggunakan media *e-book* ini.
5. Bahan ajar *e-book* berbasis *problem based learning* ini memadukan unsur kata, gambar, video dan mengaitkan contoh dalam kehidupan nyata kedalam *e-book*.
6. Bahan ajar *e-book* yang dihasilkan dengan berbasis *problem based learning* guna menciptakan suasana belajar yang aktif karena dapat memancing rasa keingintahuan siswa terhadap masalah-masalah yang disajikan dan dikemas dengan menarik sehingga siswa mampu untuk berfikir kritis dalam menyerap materi yang disampaikan.
7. Bahan ajar *e-book* berbasis *problem based learning* ini dikembangkan menggunakan website berupa aplikasi *heyzine.com* berbantuan *Canva.com* untuk mendesain *e-book*.
8. Bagian-bagian dari bahan ajar *e-book* berbasis *problem based learning* yaitu sebagai berikut:
  - 1). Cover *e-book*
  - 2). Petunjuk penggunaan *e-book*
  - 3). Prakata
  - 4). Daftar isi
  - 5). Kegiatan yang akan dilakukan
  - 6). Orientasi masalah
  - 7). Mengorganisasikan pembelajaran

- 8). Mencari informasi dan menyelesaikan masalah
- 9). Mengembangkan dan menyajikan hasil
- 10). Evaluasi dan analisis Masalah
- 11). Uji Kemampuan
- 12). Profil pengembang *e-book*

### **1.8 Pentingnya Pengembangan**

Berdasarkan hasil dari observasi dan wawancara dengan guru wali kelas IV SD Negeri 5 Kayuputih Melaka, didapatkan bahwa guru tidak menggunakan bahan ajar yang inovatif saat proses pembelajaran karena keterbatasan kemampuan guru dalam mengembangkan media berbasis teknologi. Dengan mengembangkan bahan ajar *e-book* berbasis *problem based learning* ini akan memudahkan guru dalam melakukan proses belajar mengajar secara maksimal dan dapat memotivasi guru-guru untuk lebih kreatif dan inovatif dan berlatih dalam membuat bahan ajar khususnya dengan memanfaatkan teknologi. Dengan adanya pengembangan bahan ajar ini diharapkan siswa dapat belajar secara mandiri dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu siswa juga dapat lebih mudah memahami materi karena dalam media ini materi dikemas semenarik mungkin dengan sajian permasalahan-permasalahan konkret, gambar, serta video atau multimedia yang menarik terkait materi yang disampaikan.

### **1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Pengembangan *e-book* berbasis *problem based learning* materi materi sejarah kerajaan di Nusantara pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 5 Kayuputih Melaka ini didasari pada asumsi sebagai berikut:

### 1.9.1 Asumsi

Adapun asumsi pada penelitian pengembangan *e-book* berbasis *problem based learning* pada mata pelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar ini yaitu sebagai berikut.

1. Bahan ajar *e-book* berbasis *problem based learning* pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 5 Kayuputih Melaka dirancang semenarik mungkin sehingga dapat mendorong dan memotivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.
2. Belum tersedianya bahan ajar pada muatan mata pelajaran IPAS yang dikembangkan menggunakan *e-book* berbasis *problem based learning* kelas IV SD Negeri 5 Kayuputih Melaka.

### 1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan dalam pengembangan bahan ajar yang dibuat adalah sebagai berikut.

1. Pengembangan bahan ajar *e-book* berbasis *problem based learning* ini terbatas hanya memuat materi pada mata pelajaran IPAS Kelas IV khususnya muatan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).
2. Produk hanya dapat digunakan dengan bantuan perangkat elektronik seperti laptop, komputer dan *handphone*.

### 1.10 Defenisi Istilah

Untuk menghindari terjadi kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan pada penelitian ini, maka perlu untuk mendefinisikan istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian pengembangan adalah suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji efektivitas produk tersebut. Produk tersebut dapat berupa bahan bahan pembelajaran, media, strategi pembelajaran, untuk digunakan di sekolah dan bukan untuk menguji teori.
2. Bahan ajar *e-book* berbasis *problem based learning* adalah salah satu buku yang berbentuk digital ataupun elektronik yang mana umumnya berisi suatu informasi ataupun panduan tertentu. Dimana bahan ajar ini juga dapat disajikan dengan berbagai gambar dan video dan kuis atau latihan soal pembelajaran. Buku elektronik ini bisa dibaca oleh setiap pengguna melalui perangkat elektronik, seperti laptop, komputer desktop, tablet, hingga smartphone.
3. Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) adalah model Kurikulum Merdeka yang berhubungan dengan masalah dunia nyata siswa. Masalah yang diseleksi mempunyai dua karakteristik penting, pertama masalah harus otentik yang berhubungan dengan konteks sosial siswa, kedua masalah harus berakar pada materi subjek dari Kurikulum Merdeka.
4. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungan.