

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah aspek yang sangat penting dalam kehidupan setiap individu serta kemajuan suatu bangsa. Di era yang terus berkembang ini, pendidikan menjadi kunci utama untuk mencapai kesuksesan dan mewujudkan masa depan yang cerah. Menurut Taufik, dkk. (2021), peran dan upaya guru yang dilakukan secara sadar untuk membantu siswa dalam kegiatan belajar mengajar menghasilkan pembelajaran yang aktif, efektif, dan efisien. Dalam dunia yang terus berkembang dan kompetitif, keterampilan seperti berpikir kritis, komunikasi, teknologi informasi, dan pemecahan masalah menjadi sangat penting. Pendidikan hendaknya memiliki sistem pembelajaran yang menekankan pada proses dinamis yang didasarkan pada upaya meningkatkan keingintahuan siswa tentang dunia (Okta, 2020). Pendidikan memberikan dasar untuk mengembangkan keterampilan ini, sehingga individu menjadi lebih siap dan berkualitas dalam menghadapi tantangan di masa depan. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas dalam pasal 1 disebutkan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, mengembangkan segala potensi yang dimiliki peserta didik melalui proses pembelajaran.

Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi diri dan mencerdaskan siswa. Pemerintah ingin meningkatkan sistem pendidikan di Indonesia dengan memberikan pendidikan akademik dan non akademik di sekolah dasar (Aman, 2019). Sesuai dengan tujuan Pendidikan nasional pasal 3 undang-undang sistem Pendidikan nasional nomor 20 tahun 2003, berkembangnya siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab. Sebagai pedoman bagi para penyelenggara pendidikan di Indonesia, tujuan pendidikan nasional memiliki posisi yang sangat penting. Dengan rumusan tujuan pendidikan nasional yang sudah diatur dalam undang-undang, seluruh elemen masyarakat Indonesia terikat untuk melaksanakannya, terutama para penyelenggara pendidikan. Dalam mencapai tujuan tersebut, perhatian harus dikonsentrasikan pada pengembangan kurikulum pendidikan, karena kurikulum kebijakan merupakan aspek penting dalam pembangunan dunia pendidikan nasional di masa depan. Agar pendidikan di Indonesia dapat menghasilkan lulusan yang berkualitas, kurikulum di masa depan harus disesuaikan dengan kebutuhan dan tantangan yang ada saat ini (Wahyudin, 2023).

Kurikulum merupakan unsur yang vital dan harus ada di setiap institusi pendidikan. Dalam perjalanan sejarah pendidikan, kurikulum di Indonesia telah diubah sebanyak sebelas kali. Kurikulum Merdeka merupakan revisi dari kurikulum sebelumnya. Pelaksanaan Kurikulum Merdeka mengikuti pedoman Kemendikbudristek Nomor 56 Tahun 2022 untuk memperbaiki kurikulum sebelumnya. Kurikulum merdeka memberi kebebasan guru dalam memilih,

menciptakan, mengimplementasikan, dan meningkatkan perangkat pembelajaran sesuai dengan kebutuhan sekolah dan siswa (Nesri & Kristanto, 2020). Kurikulum merdeka adalah metode pembelajaran yang memberi siswa kesempatan untuk belajar dalam lingkungan yang tenang, santai, dan menyenangkan sehingga mereka dapat menunjukkan bakat alami mereka (Fauzi, 2022). Dalam Kurikulum Merdeka, dilakukan dorongan untuk meningkatkan pembelajaran yang fokus pada keterampilan, memecahkan masalah, dan membangun karakter. Siswa tidak hanya belajar untuk memahami pengetahuan, tetapi juga untuk mengembangkan keterampilan yang sesuai dengan kebutuhan masa depan dan proses pembelajaran yang didukung oleh kemampuan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Kurikulum Merdeka dikembangkan untuk diterapkan di semua sekolah sesuai dengan kemampuan dan kondisi masing-masing. Salah satu mata pelajaran dalam Kurikulum Merdeka adalah IPAS, yang merupakan gabungan dari Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Anak usia SD cenderung melihat segala sesuatu secara keseluruhan dan terpadu, itulah salah satu alasan penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS menjadi mata pelajaran terpadu IPAS menurut Kemendikbud (2021). Siswa sekolah dasar memiliki kecenderungan untuk melihat segala sesuatu secara menyeluruh dan terintegrasi, yang menyebabkan penggabungan IPA dan IPS, menurut Andreani, dkk. (2023). Tujuan pembelajaran IPAS dalam kurikulum merdeka adalah untuk mengembangkan rasa ingin tahu dan minat siswa, memungkinkan mereka berperan aktif, mengembangkan pengetahuan melalui inkuiri, memahami diri sendiri serta lingkungan, dan mengembangkan pemahaman konsep-konsep dalam pembelajaran IPAS tersebut (Agustina dkk, 2022).

Terdapat banyak media pembelajaran dan model pembelajaran yang efektif digunakan pada proses pembelajaran, salah satu yang akan dikembangkan oleh peneliti yakni media pembelajaran *E-Book*. *E-Book* adalah singkatan dari electronic book atau buku elektronik, yaitu sebuah buku teks yang telah diubah menjadi format digital. *E-Book* disajikan secara terstruktur, menggunakan bahasa formal, memiliki kadar keilmuan yang tinggi, serta pembahasannya mencakup topik yang luas (Heriyanto, 2013). *E-Book* memiliki kesamaan dengan buku cetak dalam hal teks dan gambar yang disajikan, namun berbeda karena dapat menyertakan fitur seperti teks audio, animasi, efek suara, video, dan permainan interaktif (Wang & Yang, 2016). Terlebih lagi, dengan kemajuan teknologi, *E-Book* memungkinkan integrasi elemen multimedia atau interaksi yang berbeda untuk mendukung pembelajaran individu, sehingga memberikan fleksibilitas dan akses yang lebih besar dibandingkan buku cetak, berkat kemampuannya untuk terhubung dengan situs web.

Seiring perkembangan zaman guru harus mampu berinovasi dalam mengembangkan media pembelajaran dengan memadukan kearifan lokal yang berada di daerah sekitar. Pembelajaran menggunakan model PjBL merupakan teknik yang memberikan inovasi dalam seni pengajaran. Peran guru dalam metode ini sebagai fasilitator yang memberikan fasilitas terhadap siswa ketika mengajukan pertanyaan mengenai teori serta memberikan motivasi terhadap siswa supaya aktif dalam pengajaran (Trianto, 2017). Kegiatan ekonomi sangat penting untuk dipelajari di zaman sekarang. Siswa diharapkan dapat mengenal berbagai macam kegiatan ekonomi masyarakat dan ekonomi kreatif di lingkungan sekitar. Dengan penuh kesadaran, siswa melakukan suatu tindakan atau mengambil suatu keputusan

yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari berdasarkan pemahamannya terhadap kekayaan kearifan lokal yang berlaku di wilayahnya serta nilai-nilai ilmiah dari kearifan lokal tersebut. Dengan mengetahui kearifan lokal di lingkungan sekitar, siswa dapat menelaah kondisi dan aktivitas ekonomi yang terjadi di sekitar tempat tinggal dan mendapatkan pembelajaran secara langsung atau nyata berdasarkan pengalaman yang mereka lihat. Kemajuan teknologi diharapkan dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan minat siswa dan hasil belajar mereka. Berdasarkan Penilaian Acuan Patokan (PAP) dengan skala 5, siswa dinyatakan lulus jika memiliki presentase penguasaan 90-100% dengan predikat sangat baik (Agung dkk, 2022). Mengacu pada BSKAP (Kemendikbudristek, 2022), untuk mengetahui apakah peserta didik telah mencapai tujuan pembelajaran, digunakan kriteria ketercapaian. Kriteria ini adalah penjelasan tentang kemampuan apa yang perlu ditunjukkan oleh siswa sebagai bukti telah mencapai tujuan pembelajaran. Siswa dinyatakan sudah mencapai ketuntasan apabila siswa memiliki 85% (sudah mencapai ketuntasan, perlu pengayaan atau tantangan lebih). Pada penelitian ini siswa diharapkan mampu mencapai hasil belajar minimal 90% dalam penguasaan kompetensi pengetahuan dengan predikat sangat baik sesuai dengan Penilaian Acuan Patokan (PAP) dengan skala 5. Untuk memenuhi PAP tersebut, guru harus terus berinovasi dalam kegiatan pembelajaran, terutama dalam penggunaan media pembelajaran, agar penyampaian informasi atau materi dapat diterima dengan baik oleh siswa dan membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik.

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara yang telah dilakukan bersama dengan wali kelas V di SD No. 4 Kapal, ibu Ni Made Yuliartatik. S.Pd. pada tanggal 4 Juni 2024 didapatkan data kelas V yaitu ada sebanyak 26 siswa.

Pada kenyataannya, dalam konteks pembelajaran, pasti tidak bisa terlepas dari tantangan pada proses belajar (Herawati & Muhtadi, 2018). Adapun beberapa tantangan yang dihadapi oleh ibu Yuliartatik pada saat melakukan proses belajar mengajar di kelas, seperti kurangnya keberanian siswa dalam menyampaikan ide atau gagasan dalam suatu permasalahan pada saat diskusi kelompok. Siswa yang aktif dalam pembelajaran hanya beberapa. Suasana di dalam kelas pada saat pembelajaran berlangsung juga sering kali kurang kondusif. Siswa mengobrol pada saat jam pembelajaran berlangsung, siswa tidak fokus mendengarkan guru saat memberikan materi. Hal ini menyebabkan pembelajaran tidak berlangsung dengan efektif dan menyebabkan nilai siswa kurang dalam mata pelajaran IPAS. Pada saat melakukan wawancara didapatkan data mengenai nilai siswa pada mata pelajaran IPAS. Berdasarkan data dari 26 orang siswa hanya terdapat 10% atau 3 orang siswa yang dinyatakan lulus dengan memperoleh skor rata-rata 90,00 pada kategori sangat baik, sedangkan 90% atau 23 orang siswa lainnya memperoleh skor rata-rata nilai 84,00 sehingga dinyatakan belum mencapai standar ketuntasan. Hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki pengetahuan yang kurang, sehingga berdasarkan PAP sebagian besar siswa tidak memenuhi harapan dengan presentase penguasaan hasil belajar 90%.

Terjadinya kesenjangan antara harapan dan kenyataan yang terjadi di kelas, disebabkan oleh faktor internal dan faktor eksternal. Dalam pembelajaran IPAS, permasalahan utama seringkali muncul dari hasil belajar siswa yang rendah akibat pengaruh faktor internal (minat, motivasi, rasa percaya diri, kebiasaan belajar, dan cita-cita) dan faktor eksternal seperti istilah asing yang banyak, materi yang padat, hafalan yang banyak, keterbatasan media pembelajaran, siswa kesulitan memahami

materi secara efektif tanpa media, guru yang dominan dalam pembelajaran (Awang, 2015). Selain itu, kurangnya pengetahuan guru dalam mengembangkan materi ajar yang mengadopsi kearifan lokal untuk diterapkan dalam pembelajaran di kelas. Keterkaitan materi ajar dengan kearifan lokal daerah di sekitar siswa sangat membantu siswa dalam memahami materi yang dipelajari, dikarenakan dapat diperhatikan secara nyata oleh siswa. Berdasarkan kondisi nyata di SD No. 4 Kapal, faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah motivasi belajar siswa serta metode mengajar yang digunakan oleh guru belum terlaksana secara optimal.

Berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwa saat ini sekolah masih menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dalam pembelajaran IPAS. Meskipun model ini memiliki keuntungan, namun ada beberapa permasalahan yang muncul dalam konteks pembelajaran kegiatan ekonomi di SD No.4 Kapal. Salah satu permasalahan yang dihadapi adalah kesenjangan antara model pembelajaran yang digunakan dengan kebutuhan pembelajaran. Model PBL yang digunakan saat ini mungkin tidak sepenuhnya memenuhi kebutuhan pembelajaran kegiatan ekonomi, terutama dalam hal pengembangan keterampilan kewirausahaan siswa dan integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran. Dengan memperhatikan tantangan yang dihadapi dalam pembelajaran IPAS di SD No.4 Kapal, serta kesenjangan antara model pembelajaran yang digunakan dan kebutuhan pembelajaran, maka diadakan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media *E-Book Interaktif* dengan Model *Project Based Learning* Berbasis Kearifan Lokal Kendi Gerabah Pada Materi Kegiatan Ekonomi Wirausaha Kelas V SD No. 4 Kapal”. Dalam *E-Book* ini, siswa akan diajak untuk mempelajari proses pembuatan gerabah, memahami nilai

ekonomis dan budaya di baliknya, serta mengembangkan ide bisnis yang berbasis pada kerajinan tersebut. Pendekatan ini tidak hanya membuka wawasan siswa terhadap potensi ekonomi lokal, tetapi juga meningkatkan apresiasi terhadap warisan budaya mereka. Pengembangan *E-Book* yang mengintegrasikan kearifan lokal dalam pembelajaran IPAS sangat diperlukan. Pentingnya kearifan lokal dalam pembelajaran di kelas dan media pembelajaran yang menarik mendorong urgensi pengembangan *E-Book* Interaktif IPAS kelas V untuk dilaksanakan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka terdapat beberapa masalah yang diidentifikasi adalah sebagai berikut.

- 1) *E-Book* pembelajaran yang tersedia umumnya berasal dari pusat perbukuan elektronik yang diterbitkan oleh pemerintah, dan belum bersifat interaktif sehingga hanya berfungsi sebagai bahan bacaan seperti buku teks biasa.
- 2) Pembelajaran yang mengintegrasikan kearifan lokal, seperti pembuatan gerabah, belum banyak diterapkan.
- 3) Siswa seringkali kurang termotivasi dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran karena materi yang disampaikan kurang menarik dan tidak relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka. Hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa.
- 4) Media pembelajaran yang digunakan kurang inovatif.
- 5) Dalam kurikulum, materi kegiatan ekonomi wirausaha sangat penting untuk diajarkan. Namun, metode pengajaran yang ada belum optimal dalam mengembangkan keterampilan wirausaha siswa. Pembelajaran berbasis

proyek dengan kearifan lokal kendi gerabah dapat menjadi solusi untuk mengatasi masalah ini.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang terdapat beberapa masalah yang diidentifikasi dalam penelitian ini sehingga perlunya pembatasan masalah agar masalah utama yang akan diselesaikan dapat memperoleh hasil yang optimal. Dari beberapa masalah yang telah diidentifikasi penulis, maka permasalahan dipersempit dan difokuskan dengan membatasi masalah pada Pengembangan Media *E-Book* Interaktif dengan Model *Project Based Learning* Berbasis Kearifan Lokal Kendi Gerabah Pada Materi Kegiatan Ekonomi Wirausaha Kelas V SD No. 4 Kapal.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, serta pembatasan masalah yang dipaparkan, maka dapat ditentukan rumusan masalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimana rancang bangun *E-Book* Interaktif dengan Model *Project Based Learning* Berbasis Kearifan Lokal Kendi Gerabah pada Materi Kegiatan Ekonomi Wirausaha kelas V SD No. 4 Kapal?
- 2) Bagaimana validitas *E-Book* Interaktif dengan Model *Project Based Learning* Berbasis Kearifan Lokal Kendi Gerabah pada Materi Kegiatan Ekonomi Wirausaha siswa kelas V SD No. 4 Kapal?
- 3) Bagaimana tingkat kepraktisan penggunaan *E-Book* Interaktif dengan Model *Project Based Learning* Berbasis Kearifan Lokal Kendi Gerabah pada Materi Kegiatan Ekonomi Wirausaha kelas V SD No. 4 Kapal?

- 4) Bagaimana efektivitas *E-Book* Interaktif dengan Model *Project Based Learning* Berbasis Kearifan Lokal Kendi Gerabah pada Materi Kegiatan Ekonomi Wirausaha kelas V SD No. 4 Kapal?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan pada rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk mendeskripsikan rancang bangun *E-Book* Interaktif dengan Model *Project Based Learning* Berbasis Kearifan Lokal Kendi Gerabah pada Materi Kegiatan Ekonomi Wirausaha kelas V SD No. 4 Kapal.
- 2) Untuk mengetahui validitas *E-Book* Interaktif dengan Model *Project Based Learning* Berbasis Kearifan Lokal Kendi Gerabah pada Materi Kegiatan Ekonomi Wirausaha siswa kelas V SD No. 4 Kapal.
- 3) Untuk mengetahui tingkat kepraktisan *E-Book* Interaktif dengan Model *Project Based Learning* Berbasis Kearifan Lokal Kendi Gerabah pada Materi Kegiatan Ekonomi Wirausaha kelas V SD No. 4 Kapal.
- 4) Untuk mengetahui efektivitas *E-Book* Interaktif dengan Model *Project Based Learning* Berbasis Kearifan Lokal Kendi Gerabah pada Materi Kegiatan Ekonomi Wirausaha kelas V SD No. 4 Kapal.

1.6 Manfaat Hasil Pengembangan

Berdasarkan tujuan penelitian tersebut, adapun manfaat yang ingin dicapai dalam penelitian ini dapat dibedakan menjadi dua, yaitu dapat memberikan manfaat teoretis dan manfaat praktis sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap ilmu pendidikan, menambah sumber pengetahuan mengenai pengembangan *E-Book* interaktif berbasis kearifan lokal serta dapat menjadi sumber informasi bagi peneliti lain sebagai dasar untuk melakukan penelitian lanjutan atau pengembangan *E-Book* interaktif serupa di konteks yang berbeda.

1.6.2 Manfaat Praktis

1) Bagi Siswa

Hasil pengembangan *E-Book* ini diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami konsep ekonomi dan wirausaha melalui pengalaman langsung, sehingga meningkatkan penguasaan kompetensi inti pengetahuan IPS secara lebih optimal.

2) Bagi Guru

Hasil pengembangan *E-Book* ini diharapkan dapat membantu guru memperoleh *E-Book* interaktif yang lebih kontekstual dan relevan dengan kearifan lokal, yang dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa.

3) Bagi Sekolah

Hasil pengembangan ini diharapkan dapat menjadi masukan berharga bagi sekolah dalam mengambil kebijakan yang mendukung penerapan model pembelajaran berbasis proyek yang terintegrasi dengan kearifan lokal.

4) Bagi Peneliti Lain

Hasil pengembangan *E-Book* ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti lain di bidang pendidikan yang tertarik untuk mendalami objek penelitian terkait model *Project Based Learning* dan integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dalam penelitian pengembangan ini, produk yang dihasilkan adalah *E-Book* interaktif dengan model *Project Based Learning* berbasis kearifan lokal kendi gerabah pada materi kegiatan ekonomi wirausaha untuk kelas V SD No. 4 Kapal. *E-Book* interaktif ini berfungsi sebagai alat bantu bagi guru dalam mengajarkan materi dengan pendekatan yang lebih kontekstual dan menarik, serta membantu siswa memahami dan mengaplikasikan konsep kegiatan ekonomi wirausaha melalui kearifan lokal kendi gerabah. Adapun spesifikasi produk pengembangan *E-Book* interaktif sebagai berikut:

- 1) *E-Book* interaktif dikembangkan menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL).
- 2) *E-Book* interaktif mengintegrasikan kearifan lokal kendi gerabah sebagai konteks utama dalam materi kegiatan ekonomi wirausaha.
- 3) *E-Book* mencakup petunjuk kerja, tulisan dan gambar yang berkaitan dengan pembuatan dan pemasaran produk gerabah.
- 4) Terdapat materi tentang teknik pembuatan dan manfaat kendi gerabah dalam kehidupan sehari-hari.

- 5) *E-Book* dilengkapi dengan latihan soal dan alat evaluasi untuk mengukur pemahaman dan keterampilan siswa dalam mengaplikasikan materi yang diajarkan.
- 6) *E-Book* interaktif dikembangkan dengan pendekatan konstruktivisme, yang mendorong siswa untuk membangun pemahaman mereka sendiri melalui eksplorasi dan pengalaman langsung.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan *E-Book* interaktif dengan model *Project Based Learning* berbasis kearifan lokal kendi gerabah sangat penting karena memudahkan guru dalam menyampaikan materi ekonomi wirausaha dengan lebih kontekstual dan menarik, mendorong siswa untuk aktif terlibat dalam pembelajaran melalui proyek nyata, serta menumbuhkan penghargaan terhadap budaya lokal. *E-Book* ini juga dilengkapi media pembelajaran interaktif yang memungkinkan siswa belajar secara mandiri, sehingga diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar mereka. Guru perlu memanfaatkan *E-Book* ini untuk menciptakan pembelajaran yang efektif, menarik, dan bermakna bagi siswa kelas V SD No. 4 Kapal.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan *E-Book* interaktif dalam penelitian ini didasari pada asumsi sebagai berikut.

- 1) Guru sudah memanfaatkan teknologi untuk menunjang pembelajaran dalam kelas.
- 2) Guru biasa memanfaatkan aplikasi seperti *Canva*, PPT, YouTube sebagai sarana untuk menunjang pembelajaran.

- 3) Siswa telah mengenal gerabah sebagai salah satu kegiatan ekonomi di lingkungan sekitarnya.
- 4) Siswa sudah memiliki kemampuan untuk menggunakan *handphone* atau laptop untuk mengakses pembelajaran.

Adapun keterbatasan pada Pengembangan *E-Book* Interaktif dengan Model *Project Based Learning* Berbasis Kearifan Lokal Kendi Gerabah Pada Materi Kegiatan Ekonomi Wirausaha Kelas V SD No. 4 Kapal, antara lain.

- 1) Materi yang disampaikan dalam *E-Book* interaktif ini terbatas pada materi kegiatan ekonomi wirausaha dengan fokus pada pembuatan kendi gerabah, yang mungkin tidak mencakup semua aspek kegiatan ekonomi yang diajarkan di kelas V SD.
- 2) *E-Book* interaktif ini dikembangkan berdasarkan karakteristik dan kondisi siswa kelas V SD No. 4 Kapal, sehingga mungkin tidak sepenuhnya relevan atau efektif jika diterapkan di sekolah lain dengan karakteristik siswa yang berbeda.
- 3) Pengembangan *E-Book* interaktif ini membutuhkan keterlibatan aktif dari guru dan siswa, serta dukungan dari lingkungan sekolah dan masyarakat sekitar, sehingga implementasinya mungkin menghadapi kendala jika dukungan tersebut tidak tersedia.
- 4) Penggunaan model PjBL memerlukan waktu dan sumber daya yang lebih banyak dibandingkan metode pembelajaran tradisional, sehingga implementasinya mungkin terbatas oleh keterbatasan waktu dan fasilitas yang ada di sekolah.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya kesalahpahaman definisi istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu untuk memberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut.

1) Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan merupakan penelitian untuk mengembangkan dan menghasilkan produk berupa media dan alat pembelajaran yang digunakan untuk mengatasi masalah atau kesulitan belajar dan bukan untuk menguji teori. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE memiliki 5 tahapan yaitu analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), evaluasi (*evaluation*).

2) *E-Book* Interaktif

E-Book interaktif adalah sebuah buku dalam format digital atau elektronik yang umumnya memuat informasi atau panduan tertentu. Media pembelajaran ini dapat dilengkapi dengan berbagai gambar, video, serta kuis atau latihan soal untuk mendukung proses pembelajaran. Buku elektronik ini dapat diakses dan dibaca oleh pengguna melalui perangkat elektronik.

3) *Project Based Learning* (PjBL)

Project Based Learning (PjBL) adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek sebagai inti dari proses pembelajaran. Siswa melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan informasi untuk menghasilkan produk atau hasil kerja yang nyata.

4) Kearifan Lokal

Kearifan lokal adalah pengetahuan, kebijaksanaan, nilai-nilai, dan praktik-praktik yang berasal dari budaya lokal masyarakat setempat yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari dan diwariskan secara turun-temurun.

5) Kendi Gerabah

Kendi gerabah adalah wadah tradisional yang terbuat dari tanah liat yang dibentuk dan dibakar hingga keras. Kendi biasanya memiliki bentuk seperti teko dengan leher panjang, corot untuk menuang air, dan tanpa pegangan di samping. Kendi digunakan untuk menyimpan atau menyajikan air minum, dan sering dianggap memiliki kemampuan menjaga air tetap sejuk secara alami karena sifat pori-pori tanah liatnya. Sebagai produk kerajinan tangan, kendi gerabah juga memiliki nilai budaya dan estetika yang tinggi dalam banyak tradisi masyarakat.

6) Ekonomi Wirausaha

Kegiatan ekonomi wirausaha adalah aktivitas ekonomi yang dilakukan secara mandiri oleh seseorang atau kelompok untuk menghasilkan barang atau jasa dengan tujuan memperoleh keuntungan.