

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

Hal-hal yang diuraikan pada bab ini, yaitu (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**

Seiring perkembangan zaman saat ini, di era revolusi industry 4.0. Pembelajaran di kelas tidak hanya dituntut dari segi kemampuan siswa saja. Beberapa keterampilan lain yang harus dikuasai dan harus berkembang adalah keterampilan belajar, keterampilan hidup, keterampilan informasi, media dan teknologi, serta perlunya keterampilan dalam literasi (Tanjung, 2019). Pemanfaatan perkembangan teknologi dan multimedia saat ini digunakan sebagai alternatif yang efektif dan efisien dalam pelaksanaan pembelajaran di masa saat ini. Pendidik perlu mencoba mengubah model atau metode pembelajaran untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi (Darwanto & Apriza, 2021 dalam Purnasari & Sadewo, 2021).

Perkembangan zaman yang terjadi secara pesat membuat pendidikan menjadi salah satu hal yang penting untuk dimiliki. Sekolah dasar merupakan salah satu bentuk jenjang pendidikan dasar yang menjadi tumpuan peserta didik untuk melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi. Di dalam sebuah pendidikan terdapat sebuah kegiatan pembelajaran untuk mentransfer ilmu pengetahuan. Pembelajaran

dapat dikatakan sebagai kegiatan dimana guru akan menyampaikan materi pembelajaran (mengajar) dan siswa akan menerima materi pelajaran yang disampaikan oleh guru demi tercapainya tujuan yang diharapkan dalam lingkungan belajar (Mujtahidin, 2014:6). Dalam proses pembelajaran, terdapat beberapa komponen yang harus ada di dalamnya seperti tujuan, metode, media, bahan ajar, dan teknologi serta evaluasi (Syam, 2022). Guru dituntut untuk dapat memilih, membuat, dan menerapkan komponen-komponen tersebut agar pembelajaran yang dilakukan dapat menjadi pembelajaran yang bermakna. (Fahrezi & Susanti, 2021). yang menyatakan bahwa penyusunan dan pembuatan bahan ajar harus dirancang secara matang oleh guru dengan berpedoman dan berorientasikan kepada kebutuhan peserta didik, kompetensi dasar, kompetensi inti, dan juga capaian indikator sebagai tujuan pembelajaran. Akan tetapi, dalam kenyataannya masih ditemui guru yang belum memenuhi komponen pembelajaran tersebut.

Dalam lembaga pendidikan, pendidik merupakan seorang tenaga kependidikan yang sudah memenuhi syarat-syarat sebagai guru, dosen, pembimbing, tutor, fasilitator, instruktur, dan lain-lain, pendidik atau pengajar mempunyai pengaruh yang sangat besar dalam jalan atau tidaknya proses pembelajaran di kelas (Aprilia et al., 2021). Tenaga pendidik sebelum memulai proses pembelajaran hal yang terpenting dilakukan yaitu menyiapkan perangkat pembelajaran, perangkat pembelajaran menjadi bahan yang dibawa dalam proses belajar mengajar. Pengelolaan proses pembelajaran di kelas hal yang perlu diperhatikan yaitu sebuah keterampilan dalam mengajar dari menguasai komponen-komponen mengelola pembelajaran (Abu, 2014).

Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat seorang manusia serta dapat berlaku di manapun dan kapanpun. Pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran, walaupun mempunyai konotasi yang berbeda. Dalam konteks pendidikan, guru mengajar supaya peserta didik dapat belajar dan menguasai isi pelajaran hingga mencapai sesuatu objektif yang ditentukan (aspek kognitif), juga dapat memengaruhi perubahan sikap (aspek afektif), serta keterampilan (aspek psikomotor) seseorang peserta didik. Pengajaran memberi kesan hanya sebagai pekerjaan satu pihak, yaitu pekerjaan guru saja. Sedangkan pembelajaran juga menyiratkan adanya interaksi antara guru dengan peserta didik. Pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal. (Djamaluddin & Wardana, 2019).

Menurut Putri (2022) menyatakan bahwa proses pembelajaran akan berjalan dengan baik apabila didukung oleh tersedianya bahan ajar, media pembelajaran serta model pembelajaran yang sesuai. Salah satu cara untuk peningkatan proses pembelajaran adalah penggunaan bahan ajar dengan efektif dengan meningkatkan kualitas yang akhirnya dapat memaksimalkan mutu hasil belajar. Bahan ajar pembelajaran serta model pembelajaran merupakan sarana agar menolong peserta didik serta pendidik untuk menempuh proses belajar mengajar di dalam kelas. Penggunaan bahan ajar serta model pembelajaran yang tepat bisa berdampak pada proses pembelajaran di kelas. Untuk mencapai tujuan tersebut, diperlukan alat perantara yaitu kurikulum

Perubahan kurikulum yang terjadi sebelumnya pada kurikulum 2013 yaitu pada pembelajaran IPA dengan pembelajaran IPS dibelajarkan secara terpisah. Namun, dengan adanya kebijakan baru kurikulum Merdeka Belajar pembelajaran IPA dan pembelajaran IPS tergabung menjadi muatan Pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) tujuan dari pembelajaran IPAS pada kurikulum ini yaitu mengembangkan pada keterampilan inkuiri, mengerti diri sendiri dan lingkungannya yang mengembangkan pengetahuan dan konsepnya pada pembelajaran. Pada pembelajaran IPAS membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap pengetahuan fenomena yang terjadi di sekitarnya (Sugih et al., 2023). Hal tersebut sebagaimana dikemukakan oleh Wahira dkk ( dalam Sugih et al., 2023) menyatakan Kurikulum merdeka dalam kegiatan pembelajaran guru harus sebagai fasilitator dan peserta didik yang aktif, guru sebagai fasilitator tentunya harus berperan agar pembelajaran menjadi menyenangkan, pembelajaran yang menarik kepada peserta didik. Setelah kegiatan pembelajaran guru memberikan evaluasi serta membuat kesimpulan dari yang sudah dipelajarinya. Setelah itu guru mengajukan pertanyaan kepada peserta didik, serta melakukan refleksi. Dalam pengaplikasiannya guru memerlukan perangkat pembelajaran berupa Bahan ajar yang digunakan sebagai penunjang proses pembelajaran di kelas.

Bahan ajar adalah sekumpulan materi yang tersusun secara sistematis, bisa secara tertulis ataupun tidak, jadi terciptanya ruang lingkup yang memungkinkan proses pembelajaran (Prastowo, 2015). Selaras dengan pengertian tersebut, menurut Panen (2001). mengungkapkan bahwa bahan ajar merupakan bahan-bahan atau materi pelajaran yang disusun secara sistematis, yang digunakan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Bahan ajar merupakan salah satu bagian

terpenting dalam proses pembelajaran di sekolah, dengan adanya bahan ajar tujuan pembelajaran dapat dicapai. Terdapat banyak jenis bahan ajar, bukan hanya cetak akan tetapi ada juga bahan ajar noncetak salah satunya adalah e-modul.

E-Modul adalah berupa bahan belajar mandiri disusun dengan sistematis yang ditampilkan dalam bentuk format elektronik, yang meliputi audio, animasi dan navigasi (Sugianto dkk, 2013). Pada dasarnya e-modul yaitu bahan belajar yang disusun dengan sistematis didalamnya memakai bahasa yang mudah dimengerti oleh peserta didik sesuai dengan tingkat pemahaman serta umurnya sehingga peserta didik bisa belajar sendiri secara mandiri dengan minimal bantuan dan bimbingan dari guru (Prastowo, 2014). Selain itu, e-modul juga merupakan pilihan dari harga buku yang cukup mahal, ketersediaan jumlah buku yang sedikit, dan buku yang berbentuk tebal sehingga kurang menarik untuk siswa, di lihat dari kelebihanannya e-modul tersebut bisa memberikan inovasi yang baru yang dibutuhkan oleh guru maupun siswa dalam proses pembelajaran (Hanifa, 2020). Dengan adanya modul elektronik ini sangat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran tanpa perlu mengeluarkan banyak biaya dan dengan menggunakan e-modul ini dapat membantu peserta didik dalam belajar mandiri. Akan tetapi e-modul yang disiapkan oleh pemerintah belum sepenuhnya tersedia untuk semua materi pelajaran terlebih pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar (SD).

Strategi metakognitif dianggap sebagai aspek penting dalam proses pembelajaran yang efisien serta dapat berkontribusi pada upaya guru untuk memahami masalah pendidikan (Beach et al., 2020; Rieser et al., 2016). Melalui strategi metakognitif, siswa dibuat menyadari proses membaca dan memecahkan

masalah. siswa akan lebih menyadari ketrampilan-ketrampilan yang diperlukan untuk memenuhi situasi belajar tertentu.

Melalui wawancara dengan kepala sekolah SD N 1 Batuan disampaikan mengenai sarana dan prasarana yang ada di sekolah yaitu 3 LCD dan proyektor, buku sekolah, speaker, laptop, dan chromebook. SD N 1 Batuan memiliki 15 chromebook, Dimana nantinya chromebook ini akan banyak digunakan untuk proses pembelajaran seperti mengirim materi, mencari video, dan nantinya juga akan digunakan untuk penggunaan media pembelajaran di kelas. Untuk menunjang pengembangan teknologi di SD N 1 Batuan.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan di SD Negeri 1 Batuan yang dilaksanakan pada tanggal 20 Agustus 2024 dengan salah satu guru Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Bu Ni Wayan Rusmini, S.Pd. pada pukul 10.05 ditemukan beberapa permasalahan mengenai proses pembelajaran. Dilihat dari kemampuan siswa dikelas dari 24 orang siswa memperoleh hasil Nilai rata-rata 65,00 (dilihat dari hasil tes yang dilakukan guru kepada siswa). Oleh karena itu, dilihat dari Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) 70,00 pada mata Pelajaran IPAS hasil nilai rata-rata siswa Sebagian besar lebih kecil dibandingkan dengan KKTP. Sehingga belum berhasil tercapainya kriteria tujuan pembelajaran di Kelas IV.

Setelah wawancara, dilanjutkan melakukan observasi ke kelas. Berdasarkan hasil observasi guru menggunakan buku cetak siswa yang membuat para siswa kurang bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran masih kurang dikarenakan guru kurang menguasai cara pembuatan media dan kurangnya waktu luang dalam pembuatan media untuk siswa. Selain itu, pemanfaatan media masih sangat terbatas. Penggunaan media proyektor juga jarang

dalam pembelajaran di kelas. Dalam Pembelajaran IPAS Kelas IV guru hanya menggunakan media video dalam menyampaikan materi, video yang ditayangkan oleh guru diambil dari platform Youtube.

Dari permasalahan yang dipaparkan di atas, terdapat beberapa factor internal dan eksternal yang mempengaruhi proses pembelajaran. Faktor internalnya yaitu hilangnya fokus siswa, minat siswa dalam pembelajaran masih kurang. Minat belajar siswa sangat kurang, hal ini dibuktikan karena guru hanya menggunakan buku dari salinan per materi satu persatu yang akan dipelajari, sehingga inilah membuat hasil belajar siswa rendah khususnya pada mata pelajaran IPAS. Kemudian dilihat dari faktor eksternalnya, guru hanya menerapkan metode pembelajaran ceramah dan model konvensional dalam proses pembelajaran. Guru juga kurang mahir dalam menerapkan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran berlangsung dan fasilitas yang kurang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran di kelas. Dilihat dari nilai rata-rata siswa yang rendah perlu adanya pengembangan media yang dapat memecahkan masalah dalam proses pembelajaran tersebut. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti bertujuan mengembangkan E-Modul berbasis Pembelajaran metakognitif untuk mengembangkan sikap kritis dan pemahaman siswa dalam meningkatkan hasil belajar .

Menurut Syahlan (2023) penggunaan E-Modul IPAS dapat dimanfaatkan sebagai alternatif proses pembelajaran secara efisien dan efektif. Dilihat dari hasil tersebut, perlu dikembangkan sebuah E-Modul IPAS yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran online maupun offline dan dapat meningkatkan minat belajar siswa ketika mengikuti kegiatan pembelajaran.. E-Modul IPAS berbasis pembelajaran metakognitif berisi materi, metode, keterbatasan, dan sarana

penilaian yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Modul konten IPAS dapat menampilkan teks, gambar, animasi, dan video. Aturan Interaksi Konten Ilmiah juga dapat mengurangi penggunaan kertas selama kegiatan pembelajaran dengan lebih mengoptimalkan teknologi yang ada. Dengan menggunakan E-Modul IPAS dalam kegiatan pembelajaran, dapat membantu siswa berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran reguler dan online serta secara aktif berpartisipasi Dalam kegiatan belajar

Dengan menggunakan materi pembelajaran mutakhir, seperti elektronik modul yang dapat menarik minat siswa dan motivasi siswa, menjadi salah satu solusi untuk menerangi pembelajaran yang kurang efektif dan beragam. Peneliti tertarik untuk untuk melakukan Penelitian tentang **“Pengembangan E-Modul Berbasis Pembelajaran Metakognitif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipas Di Kelas 4 Sd Negeri 1 Batuan Gianyar ”**.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, ditemukan beberapa factor permasalahan yang menyebabkan hasil nilai belajar menjadi rendah, yaitu:

1. kurangnya memanfaatkan fasilitas pendukung pembelajaran yang ada di sekolah.
2. Rata-rata hasil belajar IPAS siswa dibawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).
3. Pembelajaran masih bergantung kepada kegiatan belajar yang konvensional atau tatap muka secara langsung, metode ceramah, dan masih bersifat teacher-oriented sehingga siswa tidak membangun pengetahuannya sendiri

4. Pembelajaran kurang inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran.
5. Kurangnya literasi pada siswa karena guru jarang menerapkan media dan model pembelajaran yang beragam.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, permasalahan yang muncul sangat beragam, sehingga peneliti membatasi masalah agar mempermudah penelitian dan memungkinkan tercapainya hasil penelitian yang baik. Peneliti menyadari memiliki keterbatasan dalam hal pengetahuan, pengalaman, waktu, dan dana, pembatasan masalah diperlukan agar penelitian lebih terfokus, memperoleh kedalaman kajian, dan menghindari perluasan masalah. Adapun ruang lingkup masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah media pembelajaran berupa *E-modul*
2. Materi yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah Gaya Disekitar Kita BAB 3 pada muatan IPAS kelas IV.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, maka dapat dirumuskan beberapa masalah sebagai berikut

1. Bagaimana rancang bangun pengembangan e-modul berbasis pembelajaran metakognitif pada mata Pelajaran IPAS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 1 Batuan Gianyar?

2. Bagaimana Validitas e-modul berbasis pembelajaran metakognitif pada mata Pelajaran IPAS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 1 Batuan Gianyar?
3. Bagaimana efektivitas e-modul berbasis pembelajaran metakognitif pada mata Pelajaran IPAS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 1 Batuan Gianyar?

### **1.5 Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat dirumuskan tujuan penelitian sebagai berikut

1. Untuk mengetahui rancang bangun pengembangan e-modul berbasis pembelajaran kognitif pada mata Pelajaran ipas untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 1 Batuan
2. Untuk mengetahui validitas uji ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil pada produk e-modul berbasis pembelajaran kognitif pada mata Pelajaran ipas untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 1 Batuan
3. Untuk Mengetahui efektivitas e-modul berbasis pembelajaran metakognitif pada mata Pelajaran ipas untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 1 Batuan

## 1.6 Manfaat Hasil Pengembangan

Pengembangan e-modul berbasis pembelajaran metakognitif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata Pelajaran ipas di kelas 4 sd negeri 1 batuan gianyar diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut

### 1. Manfaat teoretis

- a) Dapat bermanfaat sebagai kajian keilmuan tentang pembuatan e-modul untuk pembelajaran ipas kelas 4 SD
- b) Memberikan sumbangan positif bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam rangka mensukseskan tujuan proses kegiatan pembelajaran di lembaga Pendidikan

### 2. Manfaat Praktis

#### a) Bagi siswa

Hasil pengembangan e-modul diharapkan menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk belajar mata Pelajaran ipas dengan lebih mudah dan menyenangkan, serta siswa memiliki suasana pembelajaran yang berbeda dari pembelajaran yang sebelumnya serta dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa yang optimal.

#### b) Bagi guru

Hasil pengembangan ini diharapkan dapat memberikan variasi tentang media pembelajaran atau bahan ajar yang dapat digunakan guru untuk mengajar serta memperkaya guru tentang media pembelajaran dan bahan ajar dengan pembelajaran kognitif untuk pembelajaran ipas

#### c) Bagi kepala sekolah

Hasil pengembangan e-modul ini diharapkan dapat menjadi salah satu aset bahan ajar/media pembelajaran untuk sekolah yang dapat digunakan sewaktu-waktu dan dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran di sekolah.

d) Bagi peneliti lain

Dapat menjadi rujukan, sumber informasi, dan bahan referensi penelitian selanjutnya agar bisa lebih dikembangkan dalam materi-materi yang lainnya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

### **1.7 Spesifikasi produk yang diharapkan**

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah e-modul berbasis pembelajaran metakognitif. Produk ini memuat topik ipas yang bisa dimanfaatkan pada saat pembelajaran di kelas IV SD Negeri 1 Batuan sehingga memudahkan siswa untuk memahami materi pelajaran yang guru jelaskan. Berikut spesifikasi produk yang diharapkan.

Dalam Penelitian pengembangan ini, akan menghasilkan sebuah produk E-modul IPAS. Adapun spesifikasi yang diharapkan oleh peneliti dalam pengembangan ini merupakan spesifikasi produk sebagai berikut.

1. Pada e-modul berbasis pembelajaran metakognitif ini dilengkapi dengan penjelasan materi serta video yang menarik dan relevan agar siswa bisa memahami materi pembelajaran dengan baik. Selain itu, e-modul ini juga dirancang agar siswa mampu lebih aktif dalam belajar.
2. Pada bahan ajar E-modul ini konten-konten yang terdapat didalamnya memadukan unsur multimedia didalamnya, dilengkapi dengan penjelasan

materi teks, video pembelajaran sesuai dengan materi yang dibahas, terdapat gambar-gambar pendukung materi untuk meningkatkan pemahaman peserta didik, dan audio. Peserta didik belajar tidak hanya lewat teks, gambar, dan video, namun belajar melalui audio, yang nantinya dapat menjelaskan materi yang belum jelas pada halaman-halaman sebelumnya.

3. Electronics Modul (e-modul) yang dikembangkan ini dapat ditampilkan pada smartphone, chromebook, laptop ataupun personal computer (PC).

### **1.8 Pentingnya Pengembangan**

Media pembelajaran dalam Pendidikan saat ini sangat diperlukan oleh guru maupun peserta didik. Pengembangan media pembelajaran seperti saat ini perlu dilakukan secara rutin dengan memperhatikan perkembangan teknologi seiring dengan zaman. Sehingga nantinya akan terciptanya inovasi-inovasi baru dalam pengembangan media pembelajaran. Pengembangan ini memberikan wawasan mengenai pembelajaran yang dikolaborasikan dengan teknologi serta model pembelajaran yang relevan pada saat ini, sehingga siswa dituntut lebih aktif dalam pembelajaran di kelas. Pengembangan E-modul ini dapat dijadikan panduan bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang serupa untuk mengatasi dan efisiensi modul cetak untuk siswa dan untuk menambah minat belajar siswa.

### **1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembang**

Asumsi dan keterbatasan dalam penelitian pengembangan E-modul berbasis pembelajaran metakognitif pada mata Pelajaran IPAS ini adalah:

## 1. Asumsi Pengembangan

- a) E-modul berbasis pembelajaran metakognitif ini belum pernah digunakan di SD Negeri 1 Batuan baik itu saat pembelajaran luring maupun pembelajaran daring. Guru dapat menggunakan media ini secara mudah dan praktis
- b) Mempermudah siswa memahami pembelajaran terkait materi mata pelajaran IPAS.
- c) Untuk meningkatkan minat, antusias serta hasil belajar siswa dan juga memberikan pengalaman belajar yang belum pernah mereka lakukan sebelumnya.

## 2. Keterbatasan Pengembangan

- a) Produk pengembangan E-modul ini terbatas karena Produk hanya bisa digunakan pada media smartphone, personal computer (PC) ataupun laptop
- b) Produk yang dikembangkan hanya untuk siswa SD N 1 Batuan Kelas IV
- c) Produk yang dikembangkan untuk mata pelajaran IPAS.
- d) Pembuatan e-modul ini dilakukan dengan perancangan materi awal di Microsoft word lalu dijadikan sebuah e-modul digital dengan bantuan aplikasi Heyzine

### 1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah penting yang digunakan dalam penelitian ini, maka dipandang perlu untuk memberikan definisi istilah sebagai berikut

1. Penelitian dan Pengembangan atau Research and Development (R&D) adalah langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada dan dapat di pertanggung jawabkan. upaya untuk menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran yang harus memenuhi kriteria validitas dan efektivitas.
2. E-modul adalah media pembelajaran elektronik berbentuk buku digital yang berisikan tujuan pembelajaran, KD, Materi, Latihan, Evaluasi dengan menggunakan pembelajaran metakognitif.
3. Metakognitif  
Metakognitif memiliki peran belajar lebih giat, belajar lebih aktif, dapat mengendalikan diri, mendorong belajar lebih dalam, berpikir dalam ranah pendidikan ini dapat dilakukan tanpa di sadari, sehingga dapat membuat pembelajaran yang aktif, siswa akan cenderung mendapatkan nilai yang lebih baik.
4. IPAS merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan yang mempelajari makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, serta memandang kehidupan manusia sebagai organisme individu maupun sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Secara umum ilmu pengetahuan diartikan sebagai gabungan berbagai pengetahuan yang disusun secara logis dan sistematis, dengan mempertimbangkan sebab dan akibat (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2016).
5. Model ADDIE merupakan akronim untuk Analyze, Design, Development, Implementation dan Evaluate. Konsep model ADDIE ini menerapkan untuk

membangun kinerja dasar dalam pembelajaran, yakni konsep mengembangkan sebuah desain produk pembelajaran.

6. Perangkat pembelajaran adalah kumpulan bahan, alat, media, petunjuk, dan pedoman yang digunakan dalam proses pembelajaran
7. Modulive mencerminkan bahwa e-modul ini menggambarkan e-modul yang interaktif, dinamis, dan membuat pembelajaran terasa hidup

