BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dipaparkan sepuluh hal pokok, yaitu: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) manfaat hasil penelitian, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan (10) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan peranan penting untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional mengatakan bahwa “Pendidikan adalah 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, bangsa dan negara”. Dengan Pendidikan seseorang bisa memenuhi kebutuhan dasar manusia dan mencegah permasalahan kemiskinan. Kemiskinan adalah seseorang atau sekelompok orang tidak bisa memenuhi kebutuhan dasar hidup mereka seperti kebutuhan primer, sekunder karena pendapatan yang didapatkan tidak mencukupi untuk hidup dengan layak dan sejahtera (Rahmianti dkk., 2024). Pengangguran sangat berkaitan dengan pendapatan masyarakat karena ketika banyak menganggur mereka kehilangan sumber penghasilan. Akibatnya mereka kesulitan memenuhi kebutuhan hidup dan

akhirnya kondisi ini akan mendorong peningkatan angka kemiskinan. Setiap orang perlu bekerja agar dapat memenuhi kebutuhan hidupnya. Jika kebutuhan tidak terpenuhi, kesejahteraannya bisa terganggu (Wulansari dkk., 2023).

Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik (BPS), jumlah penduduk miskin di Provinsi Jawa Timur mencapai sekitar 4,5 juta jiwa menjadikan sebagai Provinsi dengan angka kemiskinan tertinggi di Indonesia. Salah satu faktor utama yang masih menjadi penyebab kemiskinan di Indonesia adalah rendahnya tingkat Pendidikan dan faktor lainnya seperti kurang memadai infrastruktur dan akses Kesehatan (Mansur, 2024). Untuk mengatasi masalah tersebut perlu investasi pendidikan dapat membantu mengurangi pengangguran struktural dengan menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan merupakan salah satu faktor utama yang memengaruhi kesejahteraan seseorang. Pendidikan yang baik tidak hanya meningkatkan pengetahuan dan keterampilan individu tetapi juga membuka kesempatan untuk memperoleh pekerjaan yang lebih baik dan pendapatan yang lebih tinggi (Prawesti Ningrum dkk., 2024). Dengan memberikan akses pendidikan yang merata dan relevan, seseorang akan lebih mudah menyesuaikan diri dengan perubahan dalam ekonomi dan teknologi sehingga dapat mengurangi risiko pengangguran dalam jangka panjang.

Dalam pelajaran IPAS di SD khususnya IPS permasalahan tersebut terjadi karena rendahnya pemahaman siswa tentang materi kebutuhan dasar manusia. Kesulitan belajar siswa dalam mata pelajaran IPS disebabkan oleh dua faktor yaitu faktor yang cukup banyak serta rendahnya motivasi dan minat belajar. sementara faktor eksternal seperti keterbatasan sarana dan prasarana sekolah, kurangnya media pembelajaran yang mendukung serta minimnya dukungan orang tua (Sintiya

Safitri dkk., 2024). Minimnya penggunaan media pembelajaran IPAS dapat membuat siswa kesulitan menerima materi dengan baik karena mata pelajaran IPAS seharusnya lebih menekankan konsep-konsep nyata yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari sementara siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep bersifat abstrak tanpa bantuan media pendukung (Supranto & Zakiah, 2024). Media pembelajaran yang kurang menarik menyebabkan rendahnya motivasi belajar siswa dan sulit memahami materi IPS. Akibatnya siswa akan kesulitan mengimplementasikan materi pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari.

Mata pelajaran IPA dan IPS dalam Kurikulum Merdeka digabung menjadi satu mata pelajaran yaitu Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Penggabungan ini bertujuan untuk mendorong siswa agar mampu memahami dan mengelola lingkungan alam maupun sosial secara terpadu (Sintia Safitri dkk., 2024). Penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS menjadi IPAS dilakukan karena anak usia sekolah dasar cenderung berpikir secara menyeluruh dan konkret sehingga lebih mudah memahami materi jika disajikan secara terpadu (Mayangsari dkk., 2024). Maka diperlukan media pembelajaran digital berbasis model *Problem Based Learning* untuk membantu meningkatkan pemahaman konsep materi yang kompleks.

Ilmu pengetahuan dan teknologi dalam dunia Pendidikan berperan sebagai alat bantu dalam Pendidikan yang memudahkan guru dalam menyampaikan materi agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Saat ini, penggunaan teknologi dalam kegiatan belajar sudah sering dijumpai, baik oleh pendidik untuk mengajar maupun siswa untuk belajar (Maritsa dkk., 2021). Berdasarkan hasil temuan, sebanyak 82% pendidik menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran

mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan. Selain itu 76% pendidik juga meyakini bahwa penggunaan teknologi turut berperan dalam mengembangkan literasi digital siswa yang merupakan salah satu keterampilan penting dalam menghadapi dunia kerja di masa mendatang (Subroto dkk., 2023). Salah satu pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam dunia pendidikan adalah media pembelajaran interaktif. Media dalam pembelajaran berfungsi sebagai sarana yang menghubungkan antara materi yang disampaikan dengan peserta didik dan mampu menstimulus pikiran, perasaan, perhatian dan motivasi siswa sehingga siswa terdorong untuk lebih aktif terlibat dalam proses belajar (Magdalena, 2021, hlm. 8). Berbagai jenis media pembelajaran interaktif telah menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif mengalami signifikan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, memperdalam pemahaman terhadap konsep dan mendorong keterlibatan aktif selama proses pembelajaran (Utomo, 2023).

Salah satu media digital yang berkembang pesat dan banyak dimanfaatkan dalam dunia pendidikan saat ini adalah buku elektronik atau *E-Book*. *E-Book* merupakan buku dalam bentuk digital yang dapat diakses dan dibaca melalui berbagai perangkat elektronik seperti tablet, komputer maupun e-reader (Marsuki, 2023, hlm. 36). Secara keseluruhan, *E-Book* interaktif yang dikembangkan dengan model *Problem Based Learning* dinyatakan sangat layak dan efektif untuk diterapkan dalam proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran IPAS (Putri & Wiarta, 2023). Implementasi model *Problem Based Learning* dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif dan percaya diri dalam mengemukakan ide, pendapat serta pengalaman kepada teman-temannya sehingga berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran IPAS (Afandi dkk., 2024).

Model *Problem Based Learning* adalah pendekatan pembelajaran berfokus pada pengenalan masalah mendorong siswa untuk keterampilan berpikir kritis dalam kehidupan nyata. Model *Problem Based Learning* secara umum terdiri dari lima langkah yaitu: (1) Tahap orientasi peserta didik pada masalah, (2) Tahap mengorganisasikan peserta didik untuk belajar, (3) Tahap membimbing penyelidikan individu maupun kelompok, (4) Tahap mengembangkan dan menyajikan hasil karya, (5) Tahap menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah (Darmadi dkk.,2024). Sebab dengan menanamkan kemampuan soft skill khususnya keterampilan berpikir kritis sejak dini pada siswa SD dan mengaitkannya dengan media pembelajaran digital maka siswa dapat lebih mudah memvisualisasikan konsep materi yang sulit di pahami.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan pada tanggal 25 Oktober 2023 dengan guru wali kelas IV A SD Negeri 1 Sasetan, yaitu Ibu Putu Dewi Prastita. Dalam wawancara tersebut, beliau menyampaikan bahwa dari 30 orang siswa terdapat 18 orang siswa yang mendapatkan nilai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) dibawah 75 pada pelajaran IPAS. Penyebab nilai hasil belajar tersebut menurun adalah sebagian besar siswa kurang berminat dalam mengikuti pembelajaran IPAS. Adapun media pembelajaran yang digunakan guru kelas IV A di SD Negeri 1 Sasetan yaitu hanya menggunakan media pembelajaran yang bersumber dari buku guru dan video pembelajaran dari *Youtube*. Akibat minimnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan menarik menyebabkan siswa kehilangan minat belajar dan tidak paham materi karena pembelajaran terlalu membosankan dan sulit di mengerti. Artinya siswa cenderung bosan dengan media pembelajaran kurang bervariasi dan kurang menarik.

Berdasarkan hasil Observasi, siswa masih kesulitan dalam memahami materi pelajaran IPAS. Hal tersebut dikarenakan media pembelajaran *E-Book* berbasis model *Problem Based Learning* belum pernah dikembangkan menyebabkan siswa kesulitan dalam memahami pelajaran IPAS khususnya IPS materi Aku dan Kebutuhanku serta mengimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari. Pada saat pembelajaran, guru mengajar menggunakan media pembelajaran bersumber dari buku guru dengan *scan barcode* dan siswa mendengarkan. Namun pada saat sesi tanya jawab siswa tidak bisa menjawab pertanyaan guru dan tidak memahami materi yang dijelaskan guru. Guru sudah menggunakan media pembelajaran digital namun cenderung lebih pasif dan tidak bervariasi. Akibatnya siswa tidak memahami materi dalam belajar.

Kurangnya penggunaan media pembelajaran interaktif menjadi tantangan signifikan dalam mencapai tujuan pembelajaran IPS yang lebih efektif. Hal tersebut terjadi karena kenyataannya meskipun teknologi digital semakin canggih, media pembelajaran belum sepenuhnya interaktif sehingga belum optimal untuk mendorong pemahaman dan keterampilan berpikir kritis siswa karena permasalahan guru masih kurang memanfaatkan media pembelajaran digital (Suardiani dkk., 2025).

Maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran interaktif dengan berbasis model *Problem Based Learning* sesuai dengan kebutuhan belajar siswa bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar pada pelajaran IPAS khususnya IPS tentang Aku dan Kebutuhanku yaitu tentang kebutuhan dasar manusia berdasarkan prioritasnya dengan lebih mudah dimengerti, dapat menarik minat belajar siswa, serta dapat dipelajari dimana dan kapan saja. Selain itu, melatih

siswa berpikir kritis dalam memecahkan contoh permasalahan di kehidupan sehari-hari.

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran *E-Book* interaktif dengan bantuan teknologi aplikasi *bookcreator* yaitu alat perangkat lunak untuk membuat *flipbook* yang bisa di tayangkan melalui laptop, *handphone* dan bisa tayangkan menggunakan proyektor. Pengembangan *E-Book* ini yang berbeda dengan buku pada umumnya karena bisa menampilkan teks, gambar, video, audio dan bisa ditambahkan fitur game, serta *Quis*. Media pembelajaran ini membahas pelajaran IPAS khususnya IPS pada materi Aku dan Kebutuhanku yang merupakan materi tentang kebutuhan dasar manusia berdasarkan prioritasnya.

Hal tersebut dilakukan karena belum adanya media pembelajaran yang mampu untuk memudahkan siswa dalam memahami pelajaran IPAS khususnya IPS pada materi Aku dan Kebutuhanku. Dengan mengembangkan media pembelajaran ini, dapat memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami materi yang diajarkan serta dapat mengimplementasikan materi Aku dan Kebutuhanku dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, dengan adanya media pembelajaran *E-Book* berbasis model *Problem Based Learning* ini akan membuat siswa menjadi lebih menarik minat mempelajari pelajaran IPAS khususnya IPS pada materi Aku dan Kebutuhanku dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih interaktif. Penelitian ini akan mengkaji lebih lanjut melalui penelitian dengan Judul “Pengembangan *E-Book* Berbasis Model *Problem Based Learning* Pada Pelajaran IPAS Materi Aku dan Kebutuhanku Kelas IV Di SD Negeri 1 SESETAN”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang muncul, yaitu:

- 1.2.1 Aktivitas belajar di kelas menggunakan media pembelajaran cenderung konvensional dan kurang bervariasi karena guru hanya mengandalkan sumber buku guru dan video pembelajaran *Youtube* serta cenderung mengajar dengan metode monoton akibatnya siswa kesulitan memahami materi kompleks dan sangat membosankan. Hal tersebut yang menyebabkan rendahnya pemahaman siswa pada pelajaran IPAS khususnya IPS.
- 1.2.2 Siswa kesulitan mengkaitkan materi dengan implementasi dalam kehidupan sehari-hari penyebabnya adalah media pembelajaran terbatas akibatnya siswa kesulitan dalam implementasi kehidupan sehari-hari pada pelajaran IPAS khususnya IPS.
- 1.2.3 Siswa kurang tertarik dan tidak termotivasi untuk belajar penyebabnya adalah media yang digunakan tidak menarik dan cenderung pasif akibatnya motivasi belajar siswa menurun dan berdampak pada pemahaman dan hasil belajar siswa kurang maksimal.
- 1.2.4 Materi yang disampaikan kurang relevan penyebabnya adalah materi pembelajaran terlalu banyak teori akibatnya siswa kurang tertarik dengan materi pembelajaran yang kurang menarik.
- 1.2.5 Media *E-Book* berbasis model *Problem Based Learning* belum dikembangkan pada pelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 1 Sesetan penyebabnya adalah kurangnya pengembangan media pembelajaran yang

inovatif dan interaktif akibatnya siswa kesulitan memahami materi pada pelajaran IPAS khususnya IPS.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian permasalahan yang diidentifikasi, maka perlu dilakukan pembatasan masalah yang akan dikaji agar masalah-masalah utama yang harus dipecahkan memperoleh hasil yang optimal. Pada penelitian pengembangan ini dilakukan pembatasan masalah agar penelitian lebih terfokus pada masalah yang akan dikaji. Adapun fokus penelitian ini adalah Pengembangan *E-Book* Berbasis Model *Problem Based Learning* Pada Pelajaran IPAS Materi Aku dan Kebutuhanku Kelas IV Di SD Negeri 1 Ssetan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut.

- 1.4.1 Bagaimanakah rancang bangun *E-Book* berbasis model *Problem Based Learning* pada pelajaran IPAS materi aku dan kebutuhanku kelas IV di SD Negeri 1 Ssetan?
- 1.4.2 Bagaimanakah kelayakan *E-Book* berbasis model *Problem Based Learning* pada pelajaran IPAS materi aku dan kebutuhanku kelas IV di SD Negeri 1 Ssetan?
- 1.4.3 Bagaimanakah efektivitas *E-Book* berbasis model *Problem Based Learning* pada pelajaran IPAS materi aku dan kebutuhanku kelas IV di SD Negeri 1 Ssetan?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka dapat tujuan pengembangan sebagai berikut.

- 1.5.1 Untuk mengetahui rancang bangun *E-Book* berbasis model *Problem Based Learning* pada pelajaran IPAS materi aku dan kebutuhanku kelas IV di SD Negeri 1 Sesetan.
- 1.5.2 Untuk mengetahui kelayakan *E-Book* berbasis model *Problem Based Learning* pada pelajaran IPAS materi aku dan kebutuhanku kelas IV di SD Negeri 1 Sesetan.
- 1.5.3 Untuk mengetahui efektivitas *E-Book* berbasis model *Problem Based Learning* pada pelajaran IPAS materi aku dan kebutuhanku kelas IV di SD Negeri 1 Sesetan.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Berdasarkan tujuan pengembangan yang telah dipaparkan, Adapun harapan dari manfaat penelitian sebagai berikut

1.6.1 Manfaat teoritis

Dengan adanya hasil pengembangan ini diharapkan mampu memberikan solusi dan kontribusi serta sumbangan pemikiran yang positif dalam rangka pengembangan media pembelajaran *E-Book* berbasis model *Problem Based Learning* untuk mengajarkan materi Aku dan Kebutuhanku.

1.6.2 Manfaat praktis

1.6.2.1 Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa pada pelajaran IPAS khususnya IPS sehingga dapat

memperoleh hasil belajar yang optimal. Dengan menggunakan media pembelajaran *E-Book* berbasis model *Problem Based Learning* siswa dapat lebih mudah mengkaitkan materi dengan kehidupan nyata, diharapkan juga dapat meningkatkan kemampuan berfikir kritis.

1.6.2.2 Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan kepada guru dalam memilih dan mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik, inovatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Diharapkan juga guru memanfaatkan teknologi untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih interaktif, meningkatkan motivasi belajar serta membantu siswa memahami materi lebih baik.

1.6.2.3 Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan media pembelajaran interaktif dan inovatif dapat memotivasi belajar siswa. Kepala Sekolah dapat menggunakan temuan ini untuk memotivasi para guru agar lebih mengutamakan pemilihan media pembelajaran yang mengaktifkan partisipasi siswa, meningkatkan minat belajar siswa dan membantu memahami materi lebih mudah dan menyenangkan.

1.6.2.4 Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengakses informasi dan petunjuk bagi peneliti lain dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif, sesuai dengan kebutuhan belajar siswa.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah berupa *E-Book* pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) materi aku dan kebutuhanku kelas IV di SD Negeri 1 Sesetan. Media *E-Book* ini berfungsi sebagai sarana pendukung pembelajaran yang mempermudah guru dalam aktivitas proses pembelajaran agar kegiatan proses belajar mengajar di kelas menjadi lebih menyenangkan dan siswa paham materi. Spesifikasi produk pengembangan media *E-Book* ini yaitu:

- 1.7.1 Jenis Produk adalah media pembelajaran dalam bentuk *E-Book* berbasis model *Problem Based Learning* pada mata pelajaran Ilmu pengetahuan dan Sosial (IPAS) kelas IV di SD Negeri 1 Sesetan. Materi yang disajikan yaitu tentang materi aku dan kebutuhanku. Diakses dalam bentuk *link*. Terdapat fitur interaktif yaitu teks, gambar, video, audio dan ada tambahan fitur seperti E-LKPD, permainan, *quis*.
- 1.7.2 *Platform* yang digunakan untuk mengembangkan media *E-Book* ini adalah *Canva* sebagai tempat membuat desain menarik *E-Book* dan *E-LKPD*. *BookCreator* sebagai tempat membuat *E-Book* interaktif seperti teks, gambar, video dan audio. *Liveworksheet* sebagai tempat membuat *E-LKPD*, *Quis* dan Tugas Rumah. *Wordwall* sebagai tempat membuat permainan edukasi.
- 1.7.3 Penggunaan Media *E-Book* berbasis model *Problem Based Learning* ini dapat di akses melalui perangkat keras (*hardwere*) seperti *leptop*, *Handphone* ataupun dapat ditayangkan menggunakan proyektor di depan kelas.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan produk dilakukan dengan menganalisis kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran. Berdasarkan keadaan tersebut, guru hanya menggunakan media pembelajaran yang bersumber dari buku guru dan video pembelajaran *Youtube*. Kurangnya pemanfaatan penggunaan media pembelajaran yang menarik dan dipahami, menyebabkan siswa bosan karena pembelajaran kurang menarik dan monoton. Hal ini akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

Dengan mengembangkan *E-Book* berbasis model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan minat belajar siswa untuk memahami materi dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena materi ini disajikan dalam bentuk media pembelajaran *E-Book*, yang di dalamnya terdapat fitur menarik, lengkap dan interaktif maka akan memudahkan siswa untuk mempelajarinya dan lebih mudah memahami materi, lebih nyaman belajar dan bisa belajar kapan saja, dimana saja dengan lebih praktis.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan ini memiliki keterbatasan dalam penelitian antara lain sebagai berikut.

1.9.1 Asumsi

1.9.1.1 Pengembangan media pembelajaran *E-Book* berbasis model *Problem Based*

Learning dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena fitur yang interaktif, menarik dan mudah di akses kapan saja.

1.9.1.2 Pengembangan media pembelajaran *E-Book* berbasis model *Problem Based*

Learning dapat meningkatkan pemahaman siswa belajar terkait pelajaran

IPAS dengan terdapat elemen interaktif seperti teks, gambar, video, audio, *game* dan *Quis* sehingga pembelajaran lebih menyenangkan

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

1.9.2.1 Pengembangan media pembelajaran *E-Book* berbasis model *Problem Based Learning* dikembangkan hanya untuk siswa kelas IV kelas IV Di SD Negeri 1 Ssetan.

1.9.2.2 Pengembangan media pembelajaran *E-Book* berbasis model *Problem Based Learning* ini hanya menghubungkan pada pelajaran IPAS khususnya IPS materi Aku dan Kebutuhanku yaitu tentang kebutuhan dasar manusia berdasarkan prioritasnya.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka diperlukan untuk mendefinisikan istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini yaitu sebagai berikut.

1.10.1 Penelitian pengembangan (*Research and Development*) merupakan penelitian untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk berupa materi, media, alat dan strategi pembelajaran yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran yang kemudian dilakukan pengujian untuk menghasilkan sebuah produk yang telah teruji keefektivasannya dan bukan untuk menguji teori. Menggunakan model pengembangan ADDIE diantaranya Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), Evaluasi (*Evaluation*).

1.10.2 Media pembelajaran adalah alat atau bahan yang digunakan dalam proses belajar untuk membantu guru menyampaikan materi kepada siswa dengan

lebih mudah. Tujuan utama media pembelajaran adalah untuk membuat siswa semangat belajar, termotivasi dan paham dengan materi.

1.10.3 Media Pembelajaran *E-Book* adalah buku elektronik dalam bentuk digital bisa digunakan melalui *handphone* maupun *leptop*. Isinya terdapat teks, gambar, video, audio, *game*, *Quis*. Selain itu, dapat digunakan kapan saja dan dimana saja. Sehingga bagi yang menggunakan sangat praktis dan efisien.

1.10.4 Model *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang titik awal pembelajarannya didasarkan pada masalah dalam kehidupan nyata dan merangsang siswa untuk berpikir kritis dalam keterampilan memecahkan masalah serta menemukan solusi.

1.10.5 Pelajaran IPAS merupakan 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 lingkungannya.

1.10.6 Materi Aku dan Kebutuhanku ini menjelaskan bahwa kebutuhan adalah segala sesuatu yang diperlukan manusia untuk hidup dan jika tidak terpenuhi akan mengganggu kelangsungan hidup. contohnya kebutuhan primer termasuk makan, minum, pakaian, dan tempat tinggal. Selain itu, ada juga kebutuhan sekunder adalah kebutuhan pendukung atau pelengkap seperti televisi, motor, *handphone* dan kebutuhan tersier adalah kebutuhan barang barang mewah yang kebutuhanya di penuhi untuk orang-orang berkedudukan tinggi seperti mobil mewah,berlian,rumah mewah.