

BAB I

PENDAHULUAN

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

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah salah satu komponen terpenting untuk meningkatkan mutu dalam berbagai aspek kehidupan. Pada saat yang sama, proses pendidikan mengalami kemajuan yang sangat pesat, baik dari segi metode maupun dari sasaran yang ingin dicapai. Dalam dunia Pendidikan komponen di dalamnya adalah guru, siswa serta kurikulum. Inilah yang menjadi salah satu kemajuan pendidikan. Jika suatu pendidikan tidak mengalami dan menimbulkan kemajuan atau bahkan menyebabkan kemunduran, maka itu tidak disebut dengan pendidikan, karena pada dasarnya pendidikan merupakan kegiatan integral yang meliputi sasaran, cara, dan sarana untuk membentuk manusia yang mampu berkomunikasi dan beradaptasi dengan lingkungannya (Yuliyanti, dkk 2022).

Perkembangan dunia pendidikan saat ini sangatlah meningkat pesat dengan adanya media pembelajaran yang canggih sehingga menjadikan pendidikan Indonesia mengalami peningkatan. Pendidikan merupakan aspek yang sangat penting untuk di kalangan masyarakat guna untuk membangun suatu karakter yang berkelanjutan. Menurut Sujana (2019) menyatakan, pendidikan merupakan proses

yang berkelanjutan dan tak pernah berakhir (*never ending proces*), sehingga dapat menghasilkan suatu kualitas yang berkesinambungan, yang ditujukan pada perwujudan sosok manusia untuk masa depan, dan berakar pada nilai-nilai budaya bangsa serta Pancasila. Sehingga pendidikan mengalami perkembangan yang cukup pesat dari jaman dahulu hingga sekarang ini. Dunia pendidikan kembali diperhatikan pada jaman modern sekarang ini karena penggunaan media pembelajaran yang sudah berbasis digital sehingga sesuai dengan perkembangan teknologi yang sudah canggih ini. Jadi para guru harus mengikuti perkembangan tersebut agar nantinya mampu membuat para peserta didik menjadi lebih semangat dalam belajar dan mampu meningkatkan kreativitasnya dalam pembelajarannya.

Teknologi yang canggih sangat mempengaruhi perkembangan kemajuan pendidikan di Indonesia ini. “Pengelolaan proses belajar mengajar, guru bertindak sebagai fasilitator yang berusaha menciptakan kondisi yang efektif, mengembangkan bahan ajar yang baik, serta meningkatkan kemampuan siswa dalam penguasaan tujuan-tujuan pembelajaran harus dicapai sehingga proses belajar mengajar lebih berkualitas” (Irwan Budiana, dkk, 2020 : 37). Guru dituntut untuk menguasai keterampilan mengajar yang baik. Dari pernyataan tersebut, tuntutan para guru untuk mempelajari perkembangan teknologi ini sangat dibutuhkan karena untuk meningkatkan semangat belajar dari peserta didik. Dengan adanya pengetahuan mengenai media digital sangat diperlukan agar nantinya peserta didik bisa mahir menggunakan media pembelajaran pada jaman modern ini. Sehingga dengan begitu harapan guru untuk mampu meningkatkan kreativitas dan juga menambah semangat peserta didik dalam belajar menjadi berhasil serta mampu meningkatkan kemajuan Pendidikan di Indonesia.

Sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Permendikbudristek) No. 21 Tahun 2020 tentang Penyusunan, penyediaan, pendistribusian, dan penggunaan buku pendidikan, pasal 20 ayat (3), menyatakan bahwa “Penerbitan Buku elektronik ini akan dilaksanakan sesuai dengan ketentuan perundang-undangan mengenai standar dan kaidah perbukuan”. Menurut pasal 20 ayat (4), menyatakan bahwa “Penyediaan buku elektronik dilakukan melalui penempatan buku elektronik pada platform digital resmi Kementerian”. Berdasarkan peraturan pemerintah tersebut, maka dunia pendidikan akan terus mengalami perkembangan dan kemajuan seiring dengan berkembang teknologi yang sudah semakin canggih ini.

Tetapi, nyatanya terdapat sekolah dasar yang masih belum menggunakan teknologi digital secara merata, sehingga perlu di tindak lanjuti untuk memberikan media pembelajaran berbasis digital yang lebih baik. Berdasarkan hasil wawancara yang dilaksanakan di SD No 1 Serongga terdapat beberapa permasalahan yang dihadapi selama melakukan proses pembelajaran berlangsung. Kesulitan belajar merupakan suatu kondisi yang dimana proses belajar yang ditandai dengan adanya hambatan-hambatan dalam mencapai hasil belajar, jadi kondisi dimana siswa tidak belajar dengan semestinya (Utami, 2020: 96-97). Adapun masalah yang di dapat yakni kurangnya minat belajar dari siswa, kesulitan untuk memahami materi dan kegagalan fokus siswa pada saat menjelaskan materi yang di sampaikan. Permasalahan tersebut terjadi pada muatan IPAS di materi benda-benda di sekitar kita, sehingga beliau merasa kesulitan dalam mengajar, karena siswa tidak bisa menyimpulkan apa saja jenis benda yang ada serta tidak mampu untuk menjelaskan inti dari isi materi yang di sampaikan.

Dalam proses pembelajaran untuk mengetahui keberhasilan yang dicapai oleh peserta didik saat proses kegiatan belajar mengajar berlangsung melalui suatu penilaian atau pengukuran hasil belajar yang sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan. Dalam dunia pendidikan, secara nasional untuk pengukuran hasil belajar peserta didik digunakan pedoman PAP (Penilaian Acuan Patokan). Dari PAP ini akan menentukan hasil kelulusan siswa dengan menggunakan patokan, jika siswa sudah memenuhi patokan tersebut maka akan dinyatakan dengan berhasil, tetapi bila siswa belum memenuhi maka akan dikatakan gagal atau belum.

Berdasarkan penilaian hasil belajar siswa yang menjadi acuan dalam ketercapaiannya dalam proses pembelajaran terdapat siswa yang memiliki nilai terendah dan juga tertinggi. Dari 28 orang siswa yang dinyatakan belum tuntas dengan skor rata-rata 75 yang dimana dikategorikan cukup. Dari KKTP yang disediakan oleh sekolah yakni nilai yang paling tinggi 83, sehingga dapat disimpulkan sebagian siswa masih memiliki hasil belajar yang cukup rendah, namun berdasarkan dunia pendidikan secara nasional yang disebut Penilaian Acuan Patokan (PAP) ini penilaian yang digunakan yang sebenarnya untuk mengetahui hasil ketercapaian belajar siswa.

Dalam melakukan proses kegiatan pendidikan, maka akan tanpa lepas dari yang dinamakan melakukan pembelajaran didalam kelas. Pembelajaran dalam hal ini dinilai sebagai melakukan kegiatan interaksi yang dimana adanya keterlibatan anatar peserta didik dengan pendidik dan juga dalam kegiatan ini didukung oleh sumber belajar yang ditemukan pada suatu lingkungan belajar (Suardi, 2018). Diketahui bahwa proses pembelajaran dan juga sumber belajar

yang dinilai baik, maka secara otomatis tentunya mampumendukung guna menghasilkan perolehan hasil belajar yang optimal. Dengan hal ini, maka didalam melakukan proses menyalurkan materi didalam proses kegiatan pembelajaran, maka pihak guru wajib memberikan pembelajaran yang secara kreatif dan juga inovatif dengan cara salah satunya memakai sarana berupa media pembelajaran yang interaktif.

Optimalisasi dan penggunaan media yang tepat merupakan cara agar proses penyampaian materi kepada siswa menjadi lebih efektif. Siswa hendaknya memperhatikan upaya pembelajaran karena mereka diharapkan dapat memahami konten yang disajikan dengan lebih mudah. Keberhasilan pembelajaran tidak hanya bergantung pada metode yang digunakan, tetapi juga pada bahan pembelajaran yang digunakan. Namun ketika mempelajari IPAS, beberapa siswa menganggapnya sebagai mata pelajaran yang sangat sulit, hal ni dikarenakan siswa memiliki minat yang rendah dalam belajar IPAS karena mereka tidak mengetahui penerapan praktisnya memiliki motivasi yang rendah untuk menerapkannya.

Menurut Puspitasari & Sujarwo (2021) faktor penyebab terjadinya kesulitan dalam belajar pada siswa ada dua, yang mencakup 1) *Faktor Internal* yang dimana faktor dari dalam diri siswa antara lain, siswa yang malas menyelesaikan tugas yang diberikan, karena kondisi mental yang sulit dikendalikan dan cenderung emosional padahal mereka cukup cerdas. Semangat belajar yang rendah, dan penyampaian materi dari guru tidak menarik sehingga kurang memperhatikan saat guru sedang mengajar, 2) *Faktor Eksternal*, yakni faktor luar yang mempengaruhi siswa, seperti 5 kurangnya

minat dan dukungan dari orang tua siswa terhadap kegiatan belajarnya di rumah, pengaruh media sosial dan penyampaian materi dari guru yang monoton menyebabkan siswa menjadi bosan di kelas. Dari hasil wawancara tersebut faktor penyebab dari hasil belajar siswa mengapa bisa rendah dikarenakan adanya salah satu siswa yang mengalami kurangnya perhatian dari keluarga dan juga kurangnya interaksi dengan teman, sehingga siswa tersebut kadang saat pembelajaran berlangsung mengalami salah fokus dan kurangnya konsentrasi dalam belajar sehingga tidak bisa menangkap isi materi dengan baik. Ada juga siswa yang mengalami kurangnya rasa percaya diri terhadap dirinya sendiri sehingga ia merasa kesulitan untuk memotivasi dalam dirinya dalam memahami isi materi yang disampaikan.

Mengacu pada teori yang membahas secara langsung terkait dengan perkembangan kognitif Jean Piaget bahwa anak yang kondisinya berada pada masa pendidikan yang mengenyam bangku sekolah dasar secara umum berada pada rentangan usia 7 – 12 tahun dan sedang pada tahapan operasional yang dinilai secara konkret, maka dalam kondisi ini para anak akan lebih mampu condong memiliki cara pandang yang operasional dan juga memiliki penalaran intuitif yang diubah dalam hal ini oleh penalaran logis meskipun hanya dengan kondisi atau situasi yang secara konkret, memiliki tingkat kemampuan untuk mampu mengklasifikasi sudah muncul namun lebih condong kurang memiliki kemampuan untuk bisa mengerti dan juga memahami masalah abstrak secara baik (Masduki dkk, 2020). Diketahui bahwa siswa yang ada di bangku sekolah dasar yang berada pada rentangan usia 7 hingga 12 tahun, maka diberikan penilaian yang lebih condong memerlukan saran pembelajaran yang mampu

mendukungnya baik berupa bahan ajar yang dapat dipakai untuk lebih cepat dan mudah dalam memahami materi atau konsep yang dijelaskan dalam mengikuti proses kegiatan pembelajaran.

Dari permasalahan dan juga faktor penyebab yang telah disampaikan, maka di dapatkan solusi yang perlu ditindak lanjuti agar kedepannya bisa menjadi lebih baik. Penggunaan salah satu bahan media pembelajaran yang berbasis digital saat ini yang dapat digunakan yaitu yang dimana salah satu bentuk bahan ajar digital yang memiliki perhatian dari peserta didik karena kemampuan penyajiannya secara interaktif dan dinamis. Penggabungan elemen visual, teks, dan multimedia, dapat memfasilitasi pembelajaran yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Sehingga ini dapat menggunakan pendekatan CTL (*Contextual Teaching and Learning*) yang membantu dalam meningkatkan pemahaman, dan keterlibatan siswa untuk menghubungkan materi dengan kehidupan nyata, dan terbukti efektif dalam proses pembelajaran berlangsung.

Terutama dalam meningkatkan minat belajar siswa pada kegiatan IPA sehingga diperlukannya media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan yang dialami oleh siswa. Dengan pemberian media pembelajaran berbasis digital mampu menarik perhatian siswa dalam belajar dan mampu meningkatkan kretivitasnya dalam belajar. Sehingga pemberian bahan ajar berbasis CTL (*Contextual Teaching and Learning*) akan membantu guru serta siswa memahami materi secara aktif dan mandiri, membantu siswa menemukan konsep materi secara lebih aktif, dan siswa dapat menerapkan materi dalam kehidupan nyata.

Menurut Suprijono (2009:79-80) mengemukakan bahwa salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif adalah dengan mengajukan pertanyaan. Pendekatan *contextual Teaching and Learning* (CTL) merupakan konsep yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata dan mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapan dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat.

Dari beberapa permasalahan yang disampaikan sebelumnya, maka diperlukannya kegiatan pembelajaran IPAS yang dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa dengan cara mengenalkan teknologi untuk meningkatkan semangat siswa dalam proses pembelajaran, oleh karena itu diperlukan suatu pengembangan media bahan ajar interaktif untuk menambah keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dengan melibatkan siswa, guru dan lingkungan sekitar.

Berdasarkan dari permasalahan dan juga faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa dan kesulitan belajar siswa, maka di bentuklah suatu penelitian pengembangan E-Modul Interaktif berbasis CTL Pada Muatan IPAS. E-Modul ini akan membantu guru serta siswa untuk lebih memahami materi dengan lebih singkat dan efek visual yang diberikan akan terlihat nyata sehingga menjadikan suasana belajar menjadi lebih menyenangkan. Sehubungan dengan pernyataan diatas, maka di susunlah penelitian berjudul “Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) Pada Muatan IPAS Siswa Kelas II SD No. 1 Serongga Gianyar Tahun Ajaran 2024/2025”

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diperoleh identifikasi masalah penelitian sebagai berikut.

1. Rendahnya hasil belajar IPAS siswa kelas II SD No. 1 Serongga pada materi Benda-benda di Sekitar Kita.
2. Kegiatan pembelajaran yang terlihat monoton sehingga menyebabkan siswa cepat merasa bosan.
3. Guru mengalami kesulitan dalam pembuatan bahan ajar, dan kurangnya pemahaman guru dalam pembuatan bahan ajar.
4. Kurangnya bahan ajar yang berbasis digital pada mata pelajaran IPAS.
5. Siswa kurang aktif dan fokus pada saat guru menjelaskan bentuk dan wujud benda.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan beberapa identifikasi masalah pada penelitian ini, maka diperlukannya suatu pembatasan masalah agar masalah utama dapat diselesaikan dengan optimal. Peneliti memberikan batasan masalah berupa kurangnya bahan ajar digital IPAS yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa di SD N 1 Serongga. Oleh karena itu, pengembang mengupayakan memecahkan masalah tersebut dengan melakukan “Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis *Contextual Teaching and Learning* Pada Muatan IPAS Siswa Kelas II SD No. 1 Serongga Gianyar Tahun Ajaran 2024/2025”.

1.4 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimanakah rancang bangun pengembangan e-modul interaktif berbasis *contextual teaching and learning* pada muatan IPAS materi benda-benda di sekitar kita siswa kelas II SD No 1 Serongga Gianyar tahun 2024-2025?
2. Bagaimanakah kelayakan produk pengembangan e-modul interaktif berbasis *contextual teaching and learning* pada muatan IPAS materi benda-benda di sekitar kita siswa kelas II SD No 1 Serongga Gianyar tahun 2024-2025?
3. Bagaimanakah efektivitas penerapan pengembangan e-modul interaktif berbasis *contextual teaching and learning* pada muatan IPAS materi benda-benda disekitar kita siswa kelas II SD No 1 Serongga Gianyar tahun 2024-2025?

1.5 Tujuan Penelitian

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

1. Mendeskripsikan proses rancang bangun e-modul interaktif berbasis *contextual teaching and learning* pada muatan IPAS materi benda-benda di sekitar kita siswa kelas II SD No 1 Serongga Gianyar 2024-2025.
2. Mengetahui kelayakan produk pengembangan e-modul interaktif berbasis *contextual teaching and learning* pada muatan IPAS materi benda-benda di sekitar kita siswa kelas II SD No 1 Serongga Gianyar 2024-2025.

3. Mengetahui efektivitas penerapan pengembangan e-modul interaktif berbasis *contextual teaching and learning* pada muatan IPAS materi benda-benda di sekitar kita siswa kelas II SD No 1 Serongga Gianyar.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun beberapa manfaat yang dapat diperoleh dari pelaksanaan penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Secara teoritis hasil penelitian ini dapat menunjang teori-teori pembelajaran baik mata pelajaran IPAS maupun mata pelajaran lainnya. Hasil yang diperoleh dari pengembangan ini diharapkan mampu memberikan sumbangan terhadap pengembangan ilmu pengetahuan dan pendidikan, khususnya dalam penguasaan kompetensi IPAS melalui media e-modul interaktif berbasis *contextual teaching and learning*.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini memiliki beberapa manfaat praktis bagi beberapa pihak, yaitu:

a. Bagi Siswa

Bahan ajar digital dengan e-modul interaktif ini diharapkan siswa dapat memahami cakupan materi dengan mudah sehingga siswa bisa lebih semangat dalam proses belajar IPAS. Dengan menggunakan e-modul ini pembelajaran disajikan lebih menyenangkan dengan perpaduan visual dengan audio visual yang bertujuan agar hasil belajar siswa dapat meningkat ke kategori baik.

b. Bagi Guru

Diharapkan hasil pengembangan ini dapat menjadi masukan bagi para guru dalam melaksanakan upaya untuk memotivasi siswa dalam belajar, dan e-modul interaktif ini dapat membantu guru dalam menjelaskan materi IPAS di kelas II.

c. Bagi Sekolah

Diharapkan dengan adanya penelitian pengembangan e-modul interaktif ini dapat bermanfaat, dan memberikan kontribusi dalam menunjang proses pembelajaran interaktif, serta memberikan perubahan dengan perkembangan teknologi dan informasi, sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai secara optimal.

d. Bagi Peneliti Lain

Diharapkan dengan adanya penelitian pengembangan e-modul interaktif ini dapat menambah referensi baru bagi penelitian lain yang relevan dan meningkatkan kualitas dalam pengembangan bahan ajar.

1.7 Spesifikasi Produk

Penelitian pengembangan ini akan menghasilkan produk berupa e-modul interaktif pada muatan IPAS materi benda-benda di sekitar kita kelas II di sekolah dasar, berikut uraian singkat terkait dengan produk yang akan dikembangkan.

1. Pengembangan e-modul interaktif pada muatan IPAS materi benda-benda di sekitar kita adalah bahan ajar interaktif berbantuan canva yang dipadukan dengan visual dan audio visual, yang akan dapat diakses melalui teknologi digital berupa laptop dan juga handphone.

2. E-modul interaktif pada muatan IPAS materi bentuk dan wujud benda memuat capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran pada BAB 1. Benda-benda di Sekitar Kita (Bentuk dan Wujud Benda).
3. E-modul interaktif pada muatan IPAS materi bentuk dan wujud benda nantinya akan berisikan a) menu, b) petunjuk, c) materi, d) quiz, e) rangkuman, f) informasi pengembangan.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada yang dapat mempertanggung jawabkan. Pengembangan produk bahan ajar interaktif pada materi benda-benda di sekitar kita dapat berfungsi sebagai referensi bagi guru. Tujuannya adalah untuk menciptakan suasana belajar yang dinamis dan menarik guna meningkatkan prestasi akademik siswa dan mencapai tujuan belajar secara optimal. Media ini dikembangkan dengan berbasis melibatkan siswa secara penuh dalam pembelajaran dengan harapan dapat membantu guru sebagai fasilitator, bukan menggantikan perannya.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan e-modul interaktif berbasis *contextual teaching and learning* pada muatan IPAS kelas II SD No. 1 Serongga Gianyar didasari dengan beberapa asumsi yaitu, sebagai berikut.

1. Asumsi Pengembang

- a. E-modul interaktif berbasis *contextual teaching and learning*, mampu membantu guru dalam mengenalkan bagaimana bentuk dan wujud benda di

sekitarnya. Selain itu, media ini dikembangkan secara visual dan audio visual untuk memberikan kesempatan kepada guru dalam mengajarkan materi dengan menyenangkan.

- b. Memudahkan siswa dalam memahami materi karena media e-modul interaktif terdapat gambar yang menarik dan audio yang dapat menambah semangat belajar siswa.
- c. Pengembangan bahan ajar berisi quiz yang dapat mengajak siswa lebih aktif dan percaya diri dalam proses pembelajaran.

2. Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan pengembangan produk pada e-modul interaktif pada materi benda-benda di sekitar kita adalah sebagai berikut:

1. E-modul interaktif ini dikembangkan berdasarkan karakteristik dari siswa dan juga permasalahan guru yang masih belum sepenuhnya menggunakan teknologi digital, sehingga media ini sangat diperlukan oleh siswa dan juga guru yang ada di SD No 1 Serongga ini dan mengubah gaya belajar siswa menjadi lebih menyenangkan.
2. Penelitian ini mengembangkan e-modul interaktif hanya diperuntukkan untuk membelajarkan muatan IPAS materi bentuk dan wujud benda yang terdapat pada BAB 1 IPAS kelas II kurikulum merdeka.

1.10 Definisi Istilah

Menghindari kesalah-pahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan pada penelitian ini, dirasa perlu memberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan merupakan upaya mengembangkan dan menghasilkan suatu produk berupa perangkat pembelajaran yang digunakan untuk mengatasi pembelajaran di kelas dan bukan untuk menguji materi.
2. Model ADDIE merupakan model perancangan pembelajaran generic yang menyediakan sebuah proses terorganisasi dalam pembangunan bahan-bahan pembelajaran yang dapat digunakan lebih sistematis dan terstruktur. Model ADDIE memiliki 5 tahapan yakni *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.
3. Bahan ajar adalah sebuah perangkat ajar berupa materi pembelajaran untuk membahas suatu pokok bahasan yang disampaikan oleh peserta didik berupa cetak (artikerl, handout, komik, infografis) maupun noncetak (audio dan video) untuk dijadikan alat bantu dalam pembelajaran terkait topik atau materi yang diajarkan oleh seorang pendidik.
4. Interaktif adalah komunikasi yang berlangsung secara dua arah atau komunikasi aktif antara guru dan peserta didik.
5. Bahan ajar interaktif adalah bahan ajar yang disusun secara sistematis dengan menggabungkan berbagai media seperti audio, video, teks, dan grafik yang bersifat interaktif yang memungkinkan pengguna untuk mengontrol perintah atau respons dalam presentasi dan menciptakan hubungan dua arah antara bahan ajar dan siswa.
6. adalah bahan ajar atau media pembelajaran yang disajikan secara elektronik untuk mendukung kegiatan pembelajaran, dan memiliki komponen berupa kompetensi dan capaian pembelajaran, petunjuk penggunaan, alat/bahan yang diperlukan, rangkuman materi, latihan dan tugas.

7. *Contextual Teaching and Learning* (CTL) adalah konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata yang mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan perencanaan dalam kehidupan mereka sehari-hari.
8. Mata pelajaran IPAS adalah penggabungan antara dua mata pelajaran yaitu, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang mempelajari gejala dan fenomena alam semesta yang menyangkut makhluk hidup dan benda tak hidup dengan Ilmu Pengetahuan Sosial yang mengkaji tentang seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial.
9. Hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada seseorang setelah mengikuti proses pembelajaran. Perubahan ini mencakup berbagai aspek, baik pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Hasil belajar dapat diukur melalui berbagai metode evaluasi seperti tes, observasi, tugas, dan penilaian kinerja. Berikut adalah beberapa aspek yang mencakup hasil belajar: 1) Pengetahuan (*Cognitive Domain*), 2) Keterampilan (*Psychomotor Domain*), 3) Sikap dan Nilai (*Affective Domain*), 4) Penerapan (*Application*), 5) Analisis dan Evaluasi, 6) Sintesis dan Kreativitas. Hasil belajar merupakan indikator penting untuk menilai efektivitas proses pembelajaran dan sering digunakan oleh pendidik untuk merencanakan dan mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih baik.