

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Kemandirian belajar merupakan kemampuan individu dalam mengelola aktivitas belajarnya secara mandiri dengan pengendalian internal yang tinggi dan minim ketergantungan terhadap pihak lain. Kurikulum Merdeka menempatkan kemandirian belajar sebagai inti dari pembelajaran berdiferensiasi yang mengakomodasi kebutuhan, minat, dan gaya belajar siswa. Mirlanda et al. (2019) menggarisbawahi bahwa kemandirian belajar meliputi kesiapan menetapkan tujuan, pemilihan strategi, serta evaluasi mandiri terhadap hasil belajar. Lebih lanjut, Diana et al. (2020) menyebutkan bahwa kemandirian belajar dapat diidentifikasi melalui enam indikator, yaitu tidak bergantung pada orang lain, memiliki rasa percaya diri, menunjukkan kedisiplinan dalam berperilaku, bersikap tanggung jawab, bertindak berdasarkan inisiatif pribadi, serta mampu mengontrol diri. Siswa yang memiliki kemandirian belajar tinggi akan mampu menavigasi proses belajarnya dan mengambil keputusan belajar secara tepat.

Motivasi belajar merupakan aspek psikologis fundamental yang berfungsi sebagai penggerak, pengarah, sekaligus penguat aktivitas belajar siswa. Intensitas dan arah motivasi menjadi penentu utama keberhasilan siswa dalam mempertahankan konsistensi belajar serta mencapai tujuan pembelajaran. Azeti et al. (2019) mengungkapkan bahwa motivasi belajar adalah faktor psikis yang sifatnya non intelektual yang bisa menguatkan semangat, rasa senang dan gairah untuk belajar. Motivasi belajar dapat diartikulasi dari sejauh mana dalam proses pembelajaran siswa aktif dalam mengikuti kegiatan belajar di sekolah (Marjaya et al., 2021). Menurut Baladan et al. (2021) indikator-indikator motivasi belajar mencakup adanya hasrat dan keinginan untuk mencapai kesuksesan, dorongan dan kebutuhan untuk belajar, harapan dan impian untuk masa depan, penghargaan yang diperoleh dari proses belajar, kegiatan pembelajaran yang menarik, serta adanya

lingkungan belajar yang mendukung dan kondusif. Suarsini et al. (2020) menegaskan bahwa motivasi belajar merupakan aspek penting dalam kelancaran kegiatan pembelajaran dan menurunnya motivasi akan berimbas pada tidak tercapainya tujuan pembelajaran.

Namun, dalam praktiknya, kemandirian dan motivasi belajar siswa masih menjadi tantangan dalam sistem pendidikan. Hasil studi pada masa pandemi COVID-19 menunjukkan bahwa model pembelajaran yang dominan masih berpusat pada guru, sehingga peserta didik cenderung bergantung pada pendidik sebagai satu-satunya sumber informasi. Kondisi ini menghambat pengembangan inisiatif belajar mandiri serta kemampuan siswa dalam mengelola proses belajarnya secara optimal (Kristin et al., 2022). Selain itu, pengukuran tingkat kemandirian belajar dalam pembelajaran daring mengungkapkan bahwa hanya sebagian kecil peserta didik yang berada pada kategori kemandirian tinggi, sedangkan mayoritas masih menunjukkan ketergantungan terhadap guru maupun orang tua dalam memahami materi dan menyelesaikan tugas pembelajaran (Akmal et al., 2022). Kurangnya inovasi dalam metode dan media pembelajaran turut berkontribusi terhadap rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran serta lemahnya dorongan belajar intrinsik.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa peningkatan kemandirian dan motivasi belajar siswa tidak semata-mata ditentukan oleh faktor internal peserta didik, tetapi juga sangat dipengaruhi oleh strategi pembelajaran serta bahan ajar yang digunakan. Strategi pembelajaran yang kurang variatif dan bahan ajar yang bersifat konvensional cenderung menempatkan siswa sebagai objek pembelajaran, sehingga peluang untuk mengembangkan tanggung jawab dan kontrol diri dalam belajar menjadi terbatas. Oleh karena itu, diperlukan inovasi bahan ajar yang mampu memfasilitasi pembelajaran yang berpusat pada siswa dan mendorong keterlibatan aktif dalam proses belajar.

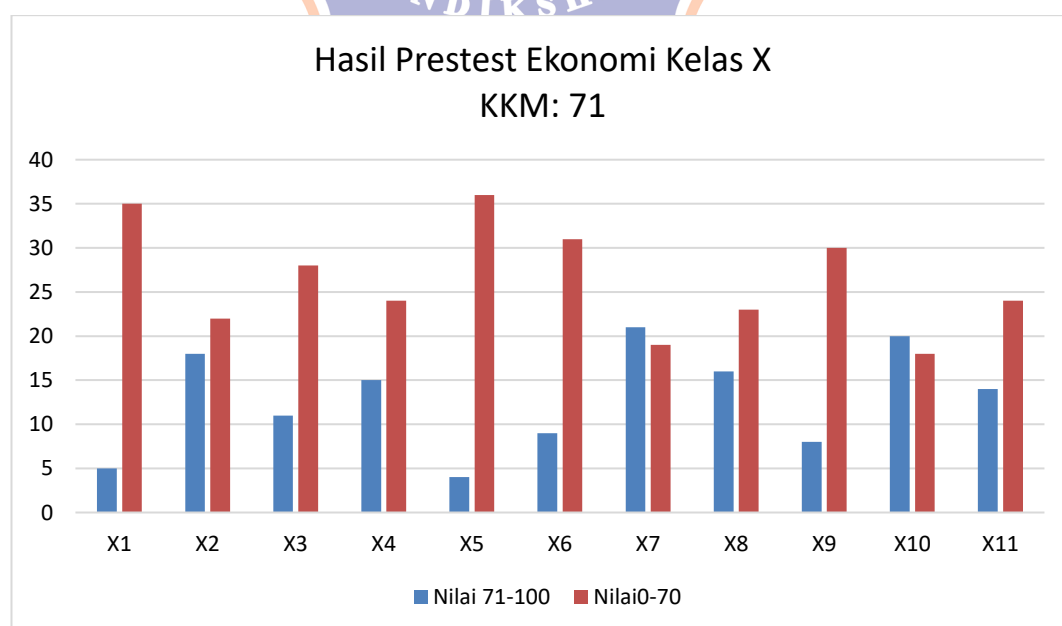
Dalam konteks pembelajaran abad ke-21, bahan ajar digital seperti *e-modul* menjadi alternatif strategis karena memiliki karakteristik yang adaptif terhadap

perkembangan teknologi dan kebutuhan belajar siswa. *E-modul* memungkinkan terselenggaranya pembelajaran yang bersifat interaktif, fleksibel, dan mandiri, sehingga siswa dapat mengakses materi kapan saja dan di mana saja sesuai dengan kecepatan belajarnya masing-masing. Wati et al. (2021) menyatakan bahwa *e-modul* merupakan bahan ajar yang dirancang secara sistematis dengan memadukan berbagai unsur multimedia, seperti teks, gambar, audio, video, animasi, serta latihan soal adaptif yang disajikan dalam format digital.

Karakteristik *e-modul* tersebut memberikan peluang besar dalam menumbuhkan kemandirian belajar karena siswa didorong untuk mengatur tujuan belajar, strategi belajar, serta evaluasi hasil belajarnya secara mandiri. Selain itu, penyajian materi yang interaktif dan kontekstual berpotensi meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya motivasi intrinsik, melalui pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna.

Permasalahan serupa juga terjadi di SMAS Katolik Santo Yoseph Denpasar. Rendahnya kemandirian belajar dan motivasi belajar siswa terlihat dari data hasil pretest pada pelajaran Ekonomi yang menunjukkan sebagian besar siswa memperoleh nilai di bawah KKM. Adapun hasil pretest Ekonomi kelas X, tampak pada Gambar 1.1 berikut.

**Gambar 1.1** Hasil Pretest Ekonomi Kelas X



Sumber: Data hasil pretest Ekonomi kelas X (2025)

Merujuk Gambar 1.1 terlihat bahwa pada kelas X1, dari 40 siswa, jumlah siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM hanya sebanyak 5 (12,5%) siswa. Pada kelas X2, dari 40 siswa, jumlah siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM adalah sebanyak 18 (45%) siswa. Pada kelas X3, dari 39 siswa, jumlah siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM adalah sebanyak 11 (28,2%) siswa. Pada kelas X4, dari 39 siswa, jumlah siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM adalah sebanyak 15 (38,5%) siswa. Pada kelas X5, dari 40 siswa, jumlah siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM hanya sebanyak 4 (10%) siswa. Pada kelas X6, dari 40 siswa jumlah siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM hanya sebanyak 9 (22,5%) siswa. Pada kelas X7, dari 40 siswa, jumlah siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM adalah sebanyak 21 (52,5%) siswa. Pada kelas X8, dari 39 siswa jumlah siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM adalah sebanyak 16 (41%) siswa. Pada kelas X9, dari 38 siswa, jumlah siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM hanya sebanyak 8 (21%) siswa. Pada kelas X10, dari 38 siswa, jumlah siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM adalah sebanyak 20 (52,6%) siswa. Pada kelas X11, dari 38 siswa, jumlah siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM adalah sebanyak 14 (36,8%) siswa. Data *pretest* tersebut menunjukkan bahwa dari 11 kelas yang ada, hanya dua kelas yang jumlah siswa dengan nilai di atas KKM lebih banyak daripada siswa yang nilainya di bawah KKM, yaitu kelas X7 dan kelas X10. Sementara itu, sembilan kelas lainnya, perolehan nilai di atas KKM jumlahnya lebih sedikit daripada siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM. Hasil ini menunjukkan bahwa siswa masih belum siap untuk mengikuti pembelajaran. Hal ini menandakan bahwa siswa tidak mempunyai motivasi untuk belajar secara mandiri di rumah. Hal ini juga menandakan bahwa kemandirian belajar siswa masih rendah.

Data tersebut juga diperkuat dengan hasil observasi yang dilakukan selama pembelajaran Ekonomi. Rendahnya kemandirian belajar siswa terlihat dari respon siswa terhadap pertanyaan guru juga masih pasif dan hanya sedikit yang menunjukkan

keberanian untuk menjawab pernyataan dengan mengangkat tangan tanpa ditunjuk oleh guru. Selain itu, ketika ditunjuk untuk menjawab secara acak, banyak siswa yang tidak mampu memberikan jawaban yang sesuai dengan materi yang akan dibahas. Hal ini menandakan bahwa siswa belum memiliki kebiasaan atau dorongan internal untuk melakukan persiapan belajar secara mandiri sebelum mengikuti pembelajaran di kelas. Rendahnya kemandirian belajar juga tercermin dari perilaku siswa saat diberikan tugas. Sebagian besar siswa menunjukkan sikap kurang peduli terhadap proses penyelesaian tugas yang diberikan oleh guru. Interaksi sosial yang tidak relevan, seperti berbicara dengan teman, lebih sering ditunjukkan saat pengerjaan tugas dibandingkan dengan fokus menyelesaikan soal-soal yang diberikan. Selain itu, ditemukan pula beberapa siswa yang menyalin tugas dari temannya tanpa mencoba mengerjakan tugas tersebut secara mandiri. Hal ini menunjukkan bahwa pembiasaan untuk belajar secara mandiri belum terbentuk dalam proses belajar siswa.

Hasil observasi juga memperkuat data hasil pretest bahwa motivasi belajar siswa masih rendah. Rendahnya motivasi belajar terlihat saat pembelajaran yaitu saat siswa tidak diberikan stimulus eksternal dalam bentuk pemberitahuan untuk belajar suatu materi oleh guru, maka siswa tidak akan mempelajari materi tersebut dan hanya sedikit siswa yang mempunyai dorongan dari dalam dirinya untuk mau mempelajari materi tersebut tanpa dorongan dari guru. Hal ini menandakan lemahnya motivasi intrinsik siswa untuk belajar. Selain itu, strategi guru dalam memberikan latihan soal yang hanya memfokuskan perhatian pada sebagian siswa juga menurunkan motivasi belajar, karena siswa merasa usahanya tidak memperoleh apresiasi yang adil. Hal ini berdampak pada perilaku akademik siswa, seperti menyalin tugas dari teman yang sudah di periksa oleh guru. Hal ini mencerminkan upaya siswa untuk memperoleh pengakuan tanpa melalui proses belajar yang baik.

Di sisi lain, pelaksanaan pembelajaran IPS Ekonomi di kelas X masih didominasi oleh penggunaan modul cetak yang bersifat linier dan kurang interaktif. Modul cetak

tidak menyediakan pengalaman belajar yang mendorong eksplorasi, refleksi, dan interaksi aktif siswa. Kondisi ini menyebabkan siswa cenderung pasif dan kurang memiliki dorongan untuk belajar secara mandiri. Padahal, karakteristik peserta didik saat ini merupakan generasi digital yang terbiasa dengan teknologi, visualisasi cepat, dan pembelajaran berbasis eksplorasi. Ketidaksesuaian antara karakteristik siswa dan model pembelajaran yang digunakan berdampak pada rendahnya motivasi serta kemandirian belajar.

Berdasarkan kondisi tersebut, *e-modul* menjadi kunci strategis dalam menjembatani kebutuhan pembelajaran abad ke-21 dengan karakteristik siswa. *E-modul* tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana untuk membangun pengalaman belajar mandiri dan meningkatkan motivasi melalui interaktivitas, fleksibilitas waktu belajar, serta umpan balik langsung. Oleh karena itu, pengembangan *e-modul* perlu dirancang dengan pendekatan pedagogis yang tepat agar mampu menjawab kebutuhan belajar siswa.

Salah satu pendekatan yang relevan adalah integrasi konteks budaya lokal Bali dalam pengembangan *e-modul* IPS Ekonomi. Taksu & Wesnawa (2019) menjelaskan bahwa IPS memiliki peran dalam menghadirkan pembelajaran yang kontekstual dengan kehidupan masyarakat dan nilai-nilai sosial budaya. Dalam konteks ekonomi, budaya lokal Bali mengandung nilai dan praktik ekonomi yang nyata seperti kegiatan produksi, distribusi, dan konsumsi dalam tradisi masyarakat, misalnya pembuatan banten, aktivitas pasar tradisional, prinsip menyama braya dalam kerja ekonomi kolektif, serta filosofi *Tri Hita Karana* yang menekankan keseimbangan hubungan manusia dengan Tuhan, sesama manusia, dan lingkungan dalam aktivitas ekonomi. Integrasi nilai-nilai tersebut menjadikan pembelajaran lebih bermakna dan kontekstual karena siswa belajar dari realitas sosial di lingkungannya sendiri.

Pengembangan *e-modul* yang terintegrasi budaya lokal dan didukung model inkuiri terbimbing berbasis proyek memungkinkan siswa belajar melalui eksplorasi masalah

nyata, membangun pengetahuan secara mandiri, serta merefleksikan nilai-nilai sosial budaya dalam aktivitas ekonomi. Pendekatan ini tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi, tetapi juga pada pembentukan motivasi belajar, kemandirian, serta kesadaran kritis terhadap realitas ekonomi masyarakat.

Dengan demikian, penelitian ini penting dilakukan karena terdapat kesenjangan antara kebutuhan pembelajaran abad ke-21 dengan praktik pembelajaran di sekolah, rendahnya kemandirian dan motivasi belajar siswa, serta belum optimalnya pemanfaatan teknologi dan konteks budaya lokal dalam bahan ajar. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan *e-modul* IPS terintegrasi budaya lokal Bali berbasis inkuiri terbimbing berbasis proyek untuk meningkatkan kemandirian belajar dan motivasi belajar siswa SMAS Katolik Santo Yoseph Denpasar. Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul “Pengembangan *E-modul* IPS Terintegrasi Konteks Budaya Lokal Bali untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar dan Motivasi Belajar Siswa SMAS Katolik Santo Yoseph Denpasar”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang penelitian, dapat diidentifikasi bahwa rendahnya kemandirian belajar dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS Ekonomi di SMAS Katolik Santo Yoseph Denpasar tidak berdiri sebagai fenomena tunggal, melainkan dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik yang bersifat internal maupun eksternal. Permasalahan-permasalahan yang teridentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Faktor internal siswa yang berkaitan dengan rendahnya kemandirian dan motivasi belajar, antara lain:
  - a) Rendahnya dorongan intrinsik siswa untuk belajar secara mandiri, yang ditunjukkan oleh minimnya inisiatif belajar tanpa arahan langsung dari guru.

- b) Lemahnya kemampuan pengelolaan diri dalam belajar, seperti perencanaan waktu, kesiapan belajar sebelum pembelajaran, serta tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas secara mandiri.
  - c) Kurangnya rasa percaya diri siswa dalam mengemukakan pendapat dan menjawab pertanyaan, yang berdampak pada pasifnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.
2. Faktor eksternal yang berasal dari proses pembelajaran, antara lain:
- a) Pembelajaran IPS Ekonomi masih didominasi oleh pendekatan konvensional yang berpusat pada guru dan modul cetak, sehingga kurang memberi ruang bagi siswa untuk mengembangkan kemandirian belajar.
  - b) Modul cetak yang digunakan bersifat monoton, kurang interaktif, serta tidak menyediakan umpan balik langsung, sehingga belum mampu menstimulasi motivasi belajar siswa secara optimal.
  - c) Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi yang sesuai dengan karakteristik generasi digital, sehingga potensi literasi digital siswa belum dimanfaatkan secara maksimal dalam pembelajaran.
3. Faktor eksternal yang berkaitan dengan konteks dan relevansi pembelajaran, antara lain:
- a) Materi pembelajaran IPS Ekonomi belum terintegrasi secara kontekstual dengan kehidupan nyata dan budaya lokal Bali, sehingga siswa kesulitan memaknai materi secara bermakna.
  - b) Pembelajaran belum sepenuhnya mengaitkan konsep ekonomi dengan praktik sosial-budaya yang dekat dengan kehidupan siswa, yang berakibat pada rendahnya ketertarikan dan motivasi belajar.
4. Faktor keterbatasan bahan ajar, yaitu belum tersedianya *e-modul* IPS pembelajaran Ekonomi yang terintegrasi dengan konteks budaya lokal Bali dan

dirancang secara khusus untuk mendorong kemandirian belajar serta motivasi belajar siswa.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah serta kajian teoretis dan empiris dari penelitian terdahulu, penelitian ini dibatasi pada pengembangan *e-modul* IPS terintegrasi konteks budaya lokal Bali sebagai variabel bebas. Pemilihan variabel ini didasarkan pada teori pembelajaran kontekstual dan konstruktivistik yang menyatakan bahwa bahan ajar digital yang relevan dengan lingkungan sosial dan budaya peserta didik mampu meningkatkan keterlibatan aktif, kemandirian belajar, dan motivasi belajar. Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa penggunaan *e-modul* interaktif berbasis kearifan lokal memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan kualitas proses dan hasil belajar. Oleh karena itu, pengembangan *e-modul* IPS terintegrasi budaya lokal Bali dinilai layak dan relevan untuk diteliti sebagai upaya inovasi bahan ajar pada pembelajaran IPS-Ekonomi di SMA.

Penelitian ini secara khusus difokuskan pada pengembangan *e-modul* IPS mata pelajaran Ekonomi dengan materi Kegiatan Ekonomi sesuai capaian pembelajaran Kurikulum Merdeka untuk peserta didik kelas X SMA semester ganjil di SMAS Katolik Santo Yoseph Denpasar. *E-modul* dikembangkan dalam format digital interaktif berbasis aplikasi Flip PDF Professional, dilengkapi elemen multimedia berupa teks, gambar, audio, dan video interaktif, serta mengintegrasikan nilai budaya lokal Bali seperti kegiatan produksi, distribusi, dan konsumsi banten, serta penerapan konsep menyama braya dan tri hita karena dalam aktivitas ekonomi. Variabel terikat dalam penelitian ini dibatasi pada kemandirian belajar dan motivasi belajar siswa, sedangkan model pengembangan yang digunakan adalah model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) dengan tahapan diseminasi yang dilakukan secara terbatas.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut.

1. Bagaimanakah validitas *e-modul* IPS terintegrasi konteks budaya lokal Bali?
2. Bagaimanakah kepraktisan *e-modul* IPS terintegrasi konteks budaya lokal Bali?
3. Bagaimanakah efektivitas *e-modul* IPS terintegrasi konteks budaya lokal Bali dalam meningkatkan kemandirian belajar siswa?
4. Bagaimanakah efektivitas *e-modul* IPS terintegrasi konteks budaya lokal Bali dalam meningkatkan motivasi belajar siswa?
5. Bagaimanakah efektivitas *e-modul* IPS terintegrasi konteks budaya lokal Bali dalam meningkatkan kemandirian belajar dan motivasi belajar siswa?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Merujuk pada penjelasan mengenai Rumusan masalah yang telah disebutkan, tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Memahami dan mengevaluasi tingkat keabsahan *e-modul* IPS yang mengintegrasikan konteks budaya lokal Bali.
2. Mengetahui dan menganalisis tingkat kepraktisan *e-modul* IPS terintegrasi konteks budaya lokal Bali.
3. Menganalisis efektivitas *e-modul* IPS terintegrasi konteks budaya lokal Bali dalam meningkatkan kemandirian belajar siswa.
4. Menganalisis efektivitas *e-modul* IPS terintegrasi konteks budaya lokal Bali dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.
5. Mendeskripsikan dan menjelaskan efektivitas *e-modul* IPS terintegrasi konteks budaya lokal Bali dalam meningkatkan kemandirian belajar dan motivasi belajar siswa

### 1.6 Manfaat Penelitian

#### 1.6.1 Manfaat teoritis

Temuan dari penelitian pengembangan ini diharapkan menjadi acuan tambahan dan dapat meningkatkan ketertarikan para peneliti untuk melaksanakan penelitian tentang *e-modul* IPS yang terintegrasi dengan konteks budaya lokal Bali guna meningkatkan

kemandirian belajar serta motivasi siswa, dan diharapkan juga bisa memberikan kontribusi atau memperkaya wawasan dalam bidang ilmu pendidikan, khususnya pengembangan e-modul di sekolah.

### 1.6.2 Manfaat praktis

#### 1. Bagi siswa

Implementasi e-modul IPS yang memadukan kearifan lokal budaya Bali diproyeksikan dapat menghadirkan pengalaman belajar yang lebih relevan dan signifikan bagi siswa, sehingga meningkatkan efektivitas instruksional. Terlebih lagi, integrasi konteks lokal dalam media digital ini berfungsi sebagai solusi atas tantangan pendidikan abad ke-21, yang membekali siswa dengan literasi saintifik untuk berkompetisi di kancan internasional.

#### 2. Bagi guru

Pemanfaatan e-modul IPS yang menginkorporasikan kearifan lokal Bali menawarkan strategi alternatif bagi tenaga pendidik dalam mengatasi hambatan pengajaran ekonomi di era digital. Integrasi ini tidak hanya bertujuan meningkatkan mutu instruksional, tetapi juga berperan vital dalam menumbuhkan kemandirian serta determinasi belajar siswa secara signifikan.

#### 3. Bagi sekolah

Pengembangan e-modul IPS berbasis kearifan lokal Bali diproyeksikan dapat mengoptimalkan standar instruksional di SMAS Katolik Santo Yoseph Denpasar. Melalui penguatan media ini, institusi dapat meminimalisir kekhawatiran terkait hambatan kognitif siswa, sehingga mereka lebih kompeten dalam memecahkan problematika dalam mata pelajaran IPS, khususnya pada materi ekonomi.

#### 4. Bagi peneliti lain

Hasil pengembangan e-modul IPS berbasis kearifan lokal Bali ini diharapkan dapat menjadi fondasi literatur bagi studi masa depan. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengeksplorasi aspek-aspek yang lebih kreatif dan inovatif dengan mengintegrasikan variabel pendukung lainnya, guna menghasilkan kerangka riset yang lebih komprehensif dalam mendukung efektivitas pembelajaran di kelas.

### 1.7 Spesifikasi Pengembangan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah *e-modul* SMA IPS untuk pembelajaran Ekonomi berbasis pembelajaran kontekstual terintegrasi nilai budaya lokal Bali. E-modul ini memuat materi pembelajaran Kegiatan Ekonomi untuk semester ganjil kelas X SMA sesuai dengan capaian pembelajaran Kurikulum Merdeka. Keunggulan e-modul yang dikembangkan yaitu mengintegrasikan materi Kegiatan Ekonomi dengan konteks budaya lokal Bali berupa kegiatan produksi, distribusi, dan konsumsi *banten* sebagai sarana *upakara* dalam kehidupan masyarakat Bali. Dalam proses tersebut, setiap pelaku ekonomi menerapkan konsep *menyama braya* yang mencerminkan nilai kebersamaan, solidaritas sosial, dan keseimbangan antarindividu dalam aktivitas ekonomi tradisional serta menerapkan konsep *tri hita karana*, yaitu menjaga alam yang menyediakan faktor produksi *banten*, menjaga keharmonisan antar sesama manusia saat melakukan kegiatan ekonomi dan menjaga keharmonisan dengan Tuhan dengan membeli *banten* untuk dihaturkan kepada Tuhan.

Penyelarasan kearifan lokal dalam bahan ajar bertujuan memperkuat makna pembelajaran, sejalan dengan paradigma pedagogi kontekstual pada Kurikulum Merdeka yang mengaitkan substansi materi dengan realitas sosial siswa. Media ini diwujudkan dalam format aplikasi digital interaktif melalui pemanfaatan software Flip PDF Professional, yang menyinergikan komponen multimedia seperti audio, gambar, dan video untuk aksesibilitas lintas perangkat (smartphone hingga PC). Fleksibilitas ini memfasilitasi kemandirian siswa dalam mendalami materi secara repetitif tanpa batasan

ruang dan waktu. Lebih lanjut, pengujian efektivitas media ini akan diintegrasikan dengan model Guided Project-Based Inquiry, yang memfokuskan analisis pada aktivitas ekonomi produksi, distribusi, serta konsumsi banten sebagai sarana upacara, seraya menginternalisasi nilai filosofis menyama braya dalam praktik lapangan.

### 1.8 Asumsi Pengembangan

Adapun dalam penelitian ini terdapat asumsi-asumsi, yaitu sebagai berikut:

1. Sebagian besar peserta didik sudah mempunyai kemampuan dalam mengoperasikan smartphone dan laptop atau komputer. Kemampuan ini merupakan modal utama untuk mengoperasikan *e-modul* IPS terintegrasi konteks budaya lokal Bali.
2. Bahan ajar berupa *e-modul* IPS terintegrasi konteks budaya lokal Bali Kelas X dapat memenuhi keperluan dan menunjang proses pembelajaran.

