

# BAB I

## PENDAHULUAN

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

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan telah menjadi kebutuhan mendasar dalam menunjang kehidupan manusia. Pendidikan dapat diartikan sebagai proses belajar sepanjang hayat yang memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan individu (Pristiwanti et al., 2022). Pendidikan memberikan kesempatan bagi setiap individu untuk mengembangkan potensi dirinya dan memanfaatkan berbagai peluang dalam berkontribusi terhadap kemajuan negara. Menurut Undang-Undang SISDIKNAS No. 20 Tahun 2003 pendidikan adalah usaha yang disadari dan direncanakan untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang memungkinkan siswa mengembangkan kepercayaan diri, kepribadian, kecerdasan, serta keterampilan yang dibutuhkan. Di Indonesia sendiri pendidikan dibagi menjadi 3 jalur utama yaitu pendidikan formal, informal, dan non formal. Pendidikan formal sendiri dimulai dari tingkat sekolah dasar. Pendidikan di tingkat sekolah dasar memiliki peran penting dalam membangun pengetahuan awal yang digunakan sebagai pondasi untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan berikutnya (Variyani & Agung, 2020). Pendidikan di sekolah dasar wajib diberikan kepada setiap individu sebagai pondasi awal untuk menciptakan generasi yang berkualitas.

Dalam ranah pendidikan dasar, salah satu mata pelajaran yang diajarkan adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Mata pelajaran ini merupakan bentuk integrasi dari dua disiplin ilmu yang sebelumnya diajarkan secara terpisah, yaitu Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Sejak diberlakukannya Kurikulum Merdeka, kedua mata pelajaran tersebut digabungkan menjadi satu mata pelajaran terpadu yang disebut IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). IPAS adalah bidang ilmu yang mempelajari interaksi makhluk hidup dan benda mati di alam semesta, IPAS juga mempelajari kehidupan manusia baik sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya (Riyadi, 2025). Pembelajaran IPAS di sekolah dasar harusnya dapat menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu siswa terkait alam semesta dan hubungannya dengan kehidupan manusia. Pembelajaran IPAS diharapkan dapat mendorong siswa untuk mengeksplorasi berbagai fenomena di lingkungan sekitar dan dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari (Dewi & Abadi, 2022). Terlebih di era digital saat ini, penguasaan teknologi menjadi salah satu kompetensi penting yang harus dimiliki oleh siswa. Pembelajaran IPAS semestinya dirancang dengan memanfaatkan teknologi, dengan penggunaan teknologi, pembelajaran diharapkan menjadi lebih interaktif, dan fleksibel, serta dapat menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan literasi digital pada siswa sekolah dasar.

Dalam kegiatan pembelajaran, pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan dapat dilihat melalui proses penilaian atau pengukuran hasil belajar. Salah satu pedoman nasional yang digunakan sebagai acuan dalam menentukan ketuntasan hasil belajar adalah Penilaian Acuan Patokan (PAP). PAP merupakan

metode evaluasi yang menetapkan batas minimal kompetensi yang harus dicapai oleh peserta didik berdasarkan kriteria pencapaian tertentu. Berdasarkan sistem ini, tingkat penguasaan siswa terhadap materi dibagi ke dalam lima rentang persentase, masing-masing dengan predikat yang berbeda. Siswa yang menguasai 90–100% materi akan memperoleh predikat "Sangat Baik", rentang 80–89% dikategorikan "Baik", sementara penguasaan 65–79% disebut "Cukup". Jika siswa hanya menguasai 40–64% materi, maka predikatnya adalah "Kurang", dan untuk penguasaan di bawah 40% atau pada rentang 0–39%, predikat yang diberikan adalah "Sangat Kurang". Mengacu pada sistem PAP tersebut, siswa dikatakan berhasil atau lulus apabila mampu menguasai minimal 80% dari materi yang diuji, yang berarti berada dalam kategori "Baik" (Agung et al., 2020).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti bersama guru wali kelas IV SD Negeri 1 Peringsari Bapak Agus Eka Yana Putra, S.Pd.H ditemukan permasalahan yaitu banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam mempelajari IPAS khususnya dalam materi bagian tubuh tumbuhan, hal tersebut dibuktikan dari hasil belajar siswa. Berdasarkan data yang diperoleh rata-rata hasil belajar siswa dalam nilai ulangan harian IPAS berada pada rata-rata 70 dari 18 orang siswa yang menurut kriteria Penilaian Acuan Patokan (PAP) termasuk dalam kategori "Cukup" (rentang 65–79%). Nilai tersebut belum memenuhi standar ketuntasan minimal yaitu 80%, yang dikategorikan sebagai "Baik". Selanjutnya setelah dilakukan observasi lebih lanjut saat pembelajaran di kelas, siswa terlihat kurang berminat dan termotivasi dalam belajar. Penggunaan media pembelajaran di dalam kelas masih terbatas, guru hanya mengandalkan buku ajar konvensional yaitu buku paket dari pemerintah serta gambar-gambar dari internet yang ditampilkan tanpa pendekatan

yang interaktif, sehingga pembelajaran terasa monoton dan kurang menarik perhatian siswa. Metode pembelajaran yang digunakan juga kurang beragam, lebih banyak mengandalkan metode ceramah, diskusi, dan tanya jawab, tanpa adanya variasi pendekatan yang mendorong siswa untuk berpikir kritis dan kreatif. Selain itu guru juga kurang memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran khususnya terkait penggunaan media digital yang sebenarnya sangat potensial untuk menciptakan pembelajaran yang lebih optimal.

Berdasarkan kondisi nyata yang terdapat di SD Negeri 1 Peringsari, terlihat adanya kesenjangan antara hasil belajar siswa dengan yang diharapkan. Idealnya, siswa seharusnya memiliki nilai rata-rata minimal 80. Namun, kenyataannya rata-rata nilai siswa hanya mencapai 70, sehingga terdapat selisih sebesar 10 angka dari rata-rata nilai yang telah ditetapkan. Perbedaan ini menunjukkan bahwa meskipun standar nilai telah ditentukan dengan jelas, pada praktiknya sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan untuk mencapai target tersebut. Hal ini mengindikasikan perlunya upaya peningkatan kualitas pembelajaran agar ketertinggalan nilai dapat diminimalkan dan tujuan pendidikan dapat tercapai secara optimal.

Kesenjangan yang terjadi jika diidentifikasi disebabkan oleh dua faktor, yaitu faktor internal dan eksternal. Penyebab dari faktor internal yaitu kurangnya dorongan dari dalam diri siswa serta keterbatasan pengalaman belajar yang menarik. Siswa belum terbiasa dilibatkan secara aktif dalam proses belajar, sehingga mereka cenderung pasif dan tidak menunjukkan rasa ingin tahu terhadap materi yang diajarkan. Sementara itu, dari sisi eksternal kurangnya variasi kegiatan pembelajaran yang menarik membuat siswa cepat merasa bosan, selain itu guru

kurang mampu dan masih mengalami keterbatasan dalam mengembangkan media pembelajaran yang bervariasi dan inovatif, khususnya media berbasis digital yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran masa kini. Selain itu, pendekatan pembelajaran yang digunakan belum mampu menggugah keaktifan siswa secara maksimal sehingga mempengaruhi rendahnya hasil belajar siswa.

Dengan hal tersebut, untuk meningkatkan hasil belajar siswa, guru dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam merancang pembelajaran. Salah satu caranya adalah dengan memanfaatkan bantuan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah sarana yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Pemanfaatan media yang inovatif dapat meningkatkan motivasi siswa sehingga akan berdampak positif terhadap hasil belajarnya (Wulandari et al., 2022). Dengan perkembangan era digital yang semakin pesat, media pembelajaran berbasis teknologi semakin efektif digunakan. Media pembelajaran yang melibatkan teknologi atau yang sering disebut media pembelajaran digital perlu untuk dikembangkan sebagai alternatif pembelajaran. Media pembelajaran digital diyakini dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif bagi siswa. Melihat hal tersebut peneliti memilih media pembelajaran buku ensiklopedia digital untuk mengatasi masalah yang ada.

Ensiklopedia merupakan sebuah buku yang memuat penjelasan tentang berbagai informasi secara menyeluruh, lengkap, dan mudah dipahami mengenai ilmu pengetahuan secara umum maupun cabang-cabang ilmu tertentu. Buku ini disusun berdasarkan urutan abjad atau kategori dengan tujuan untuk memperluas wawasan pembacanya (Fadhilah et al., 2022). Ensiklopedia biasanya menyajikan beragam keterangan, mulai dari definisi, latar belakang, hingga data bibliografi

yang disusun dalam satu buku (Putri et al., 2022). Buku ensikloepdia dipilih karena buku ini dapat dijadikan sebagai sumber referensi atau rujukan terhadap materi yang sesuai dengan kebutuhan pembacanya. Menurut Berlian. et al (2025) ensiklopedia dapat menjadi sumber informasi yang bersifat menyeluruh dan memiliki potensi besar untuk digunakan dalam proses pembelajaran guna menunjang pemahaman materi secara lebih mendalam. Tidak seperti buku teks biasa yang umumnya hanya memuat materi pokok, buku ensiklopedia memberikan wawasan tambahan yang lebih luas dan rinci mengenai suatu topik. Penyajiannya juga disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa, dengan bahasa yang sederhana, ilustrasi menarik, serta pengorganisasian informasi yang jelas. Hal ini sangat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak. Buku ensikloepdia yang dikembangkan adalah buku ensiklopedia dalam format digital. Buku ensiklopedia digital merupakan buku yang disusun secara sistematis dan disajikan dalam bentuk digital. Buku ensiklopedia digital ini dilengkapi dengan gambar-gambar, fakta, dan glosarium yang tersaji secara menarik sesuai dengan karakteristik ensiklopedia, selain itu setiap halamannya disusun dengan latar belakang visual dan perpaduan warna yang baik. Buku ensiklopedia digital ini juga disertai dengan *hyperlink*, video dan kuis agar media pembelajaran yang dikembangkan lebih variatif. Tampilan semacam ini diharapkan mampu merangsang minat dan perhatian siswa sehingga berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar. Buku ensiklopedia digital juga dapat diakses kapan saja dan di mana saja, sehingga hal tersebut dapat mendukung prinsip pembelajaran yang fleksibel dan mandiri serta mendorong tumbuhnya kemandirian dan tanggung jawab siswa terhadap proses belajarnya.

Era digital yang membawa pengaruh besar dalam dunia pendidikan menjadikan informasi lebih mudah diakses, dan teknologi semakin mendominasi aktivitas belajar-mengajar. Namun, di balik kemajuan tersebut, muncul tantangan baru berupa lunturnya kepedulian terhadap budaya dan kearifan lokal yang ada. Budaya dan nilai-nilai tradisional yang dahulu menjadi bagian penting dari kehidupan masyarakat, kini perlahan mulai dilupakan, terutama oleh generasi muda yang lebih akrab dengan budaya global dan teknologi modern. Padahal, kearifan lokal merupakan warisan budaya yang tidak hanya sarat akan nilai-nilai luhur, tetapi juga mengandung potensi edukatif yang sangat relevan untuk dijadikan sumber pembelajaran. Pembelajaran berbasis kearifan lokal membuat siswa aktif belajar melalui diskusi, penemuan, dan penerapan konsep secara nyata dalam kehidupan sehari – hari. Pendidikan berbasis kearifan lokal memanfaatkan pengetahuan tradisional sebagai sumber inovasi dan penguatan keterampilan yang dapat dikembangkan. Belajar menggunakan bantuan kearifan lokal membuat konsep lebih bermakna dan kontekstual bagi siswa, sekaligus menanamkan nilai-nilai budaya dan kepedulian terhadap lingkungan tempat tinggalnya.

Salah satu kearifan lokal yang dapat dijadikan sumber belajar kontekstual di Bali adalah perayaan Tumpek Wariga di Bali. Tumpek wariga adalah hari peringatan turunnya manifestasi *Sang Hyang Widhi* dalam wujud-Nya sebagai *Sang Hyang Sangkara* yaitu dewanya tumbuh-tumbuhan. Tumpek Wariga diperingati oleh masyarakat Hindu Bali setiap Saniscara Kliwon Wuku Wariga atau setiap 210 hari sekali. Tumpek Wariga ini merupakan simbolik untuk memberikan penghormatan kepada tumbuh-tumbuhan yang memiliki manfaat besar bagi kehidupan manusia. Pelaksanaan upacara Tumpek Wariga mencerminkan

kesadaran manusia bahwa tumbuhan adalah ciptaan Tuhan yang patut disyukuri karena memberikan kehidupan. Dasar penggunaan kearifan lokal Tumpek Wariga dalam pengembangan media buku ensiklopedia digital didasarkan pada nilai budaya, pendidikan, dan relevansinya dengan materi pembelajaran IPAS, khususnya topik bagian tubuh tumbuhan. Penggunaan Tumpek Wariga sebagai muatan kearifan lokal sejalan dengan tujuan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran kontekstual dan penguatan karakter peserta didik melalui budaya lokal. Teori konstruktivisme digunakan sebagai dasar dalam pengembangan media buku ensiklopedia digital berbasis kearifan lokal Tumpek Wariga. Teori ini menyatakan bahwa peserta didik membangun pengetahuan melalui pengalaman dan lingkungan sekitar, sehingga pengintegrasian Tumpek Wariga membantu siswa memahami materi bagian tubuh tumbuhan secara lebih bermakna karena dikaitkan dengan budaya lokal yang dekat dengan kehidupan mereka. Dalam konteks pembelajaran IPAS di kelas IV SD, siswa diajak menganalisis upacara Tumpek Wariga sebagai salah satu kearifan lokal Bali yang berkaitan dengan upaya pelestarian tumbuhan. Melalui kegiatan ini, siswa tidak hanya belajar materi secara konseptual, tetapi juga mendorong penguatan karakter peduli lingkungan, penghargaan terhadap budaya sendiri, dan peningkatan motivasi belajar, karena siswa merasa bahwa belajar dengan berbasis kearifan lokal adalah cara belajar yang baru dan pelajaran yang diterima bermakna sekaligus dekat dengan kehidupan sekitarnya.

Menurut penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Avioleta. et al 2021 dengan judul “Pengembangan Ensiklopedia IPA Materi Sumber Energi Berbasis QR Code Siswa Kelas IV SD” ditemukan bahwa buku ensiklopedia digital yang

dikembangkan layak digunakan dan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar serta dapat menjadi alternatif bagi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Selanjutnya berdasarkan temuan oleh Agustin. et al (2022) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Buku ensiklopedia digital Berbasis *Higher Order Thinking Skills* Terintegrasi Karakter” ditemukan bahwa buku ensiklopedia digital yang dikembangkan termasuk dalam kategori efektif, dimana mampu mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran, sekaligus menumbuhkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) pada siswa. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Fadhilah. et al (2022) dengan judul “Pengembangan Buku ensiklopedia digital Tanaman Hias Berbasis Kontekstual Sebagai Sumber Belajar dalam Pembelajaran IPA Kelas IV SD” didapatkan temuan bahwa media yang dikembangkan memperoleh hasil dengan kategori sangat baik dan layak digunakan sebagai sumber belajar tambahan bagi siswa. Walaupun penggunaan media pembelajaran ensiklopedia digital terbukti efektif dan layak digunakan dalam pembelajaran, namun penerapannya yang mengintegrasikan kearifan lokal dalam pembelajaran masih jarang ditemukan, khususnya dalam pembelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar. Adapun keterbaharuan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu belum adanya penelitian serupa yang mengembangkan media buku ensiklopedia digital berbasis kearifan lokal Tumpek Wariga yang fokusnya membahas materi bagian tubuh tumbuhan pada muatan IPAS kelas IV. Sehingga dengan hal tersebut peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Buku Ensiklopedia Digital Berbasis Kearifan Lokal Tumpek Wariga Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Muatan IPAS Kelas IV SD Negeri 1 Peringsari.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan di dalam latar belakang, beberapa masalah yang dapat diidentifikasi yaitu sebagai berikut.

- 1) Hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran IPAS topik Bagian Tubuh Tumbuhan masih dalam kategori cukup yaitu dengan rata-rata nilai 70
- 2) Kurangnya minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran IPAS.
- 3) Kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Media yang digunakan guru hanya terbatas pada buku paket dari pemerintah dan penggunaan gambar-gambar yang diambil dari internet sehingga pembelajaran terasa membosankan.
- 4) Penyampaian materi pembelajaran yang kurang variatif, guru hanya menggunakan metode ceramah, diskusi, dan tanya jawab.
- 5) Guru kurang mampu mengembangkan media berbasis digital dalam proses pembelajaran IPAS.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Dalam identifikasi masalah, ditemukan beberapa permasalahan yang muncul dalam penelitian. Oleh karena itu, perlu adanya pembatasan masalah agar fokus kajian dapat tertuju pada masalah-masalah utama yang perlu diselesaikan.

Pembatasan masalah ini dilakukan untuk memastikan bahwa penelitian lebih terarah dan memperoleh hasil yang diharapkan. Penelitian ini berfokus pada pengembangan media buku ensiklopedia digital berbasis kearifan lokal Tumpek Wariga materi bagian tubuh tumbuhan muatan IPAS kelas IV SD Negeri 1 Peringsari.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah yang telah dipaparkan, maka dapat disusun beberapa permasalahan sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah rancang bangun media buku ensiklopedia digital berbasis kearifan lokal Tumpek Wariga materi bagian tubuh tumbuhan muatan IPAS kelas IV SD Negeri 1 Peringsari?
- 2) Bagaimanakah validitas media buku ensiklopedia digital berbasis kearifan lokal Tumpek Wariga materi bagian tubuh tumbuhan muatan IPAS kelas IV SD Negeri 1 Peringsari?
- 3) Bagaimanakah efektivitas media buku ensiklopedia digital berbasis kearifan lokal Tumpek Wariga materi bagian tubuh tumbuhan muatan IPAS kelas IV SD Negeri 1 Peringsari?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan dengan rumusan masalah yang telah ditetapkan, maka tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk mendeskripsikan rancang bangun media buku ensiklopedia digital berbasis kearifan lokal Tumpek Wariga materi bagian tubuh tumbuhan muatan IPAS kelas IV SD Negeri 1 Peringsari.
- 2) Untuk mengetahui validitas media buku ensiklopedia digital berbasis kearifan lokal Tumpek Wariga materi bagian tubuh tumbuhan muatan IPAS kelas IV SD Negeri 1 Peringsari.
- 3) Untuk mengetahui efektivitas media buku ensiklopedia digital berbasis kearifan lokal Tumpek Wariga materi bagian tubuh tumbuhan muatan IPAS kelas IV SD Negeri 1 Peringsari.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang telah dirumuskan, penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

### 1) Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperluas wawasan, memperdalam konsep, serta memperkaya teori-teori yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran dalam dunia pendidikan.

### 2) Manfaat Praktis

#### a) Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi siswa dalam memahami materi pembelajaran sekaligus memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna melalui penggunaan media buku ensiklopedia digital berbasis kearifan lokal Tumpek Wariga pada materi bagian tubuh tumbuhan.

#### b) Bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan positif yang dapat membantu guru dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran pada topik bahasan lainnya, sehingga dapat menjadi acuan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

#### c) Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi kepala sekolah dalam mengambil kebijakan yang tepat terkait pengembangan media pembelajaran untuk mendukung peningkatan kualitas belajar peserta didik.

d) Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti lain dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat digunakan sebagai acuan untuk memperluas wawasan dan pemahaman di bidang pendidikan, terutama dalam pengembangan media pembelajaran yang efektif, relevan dengan perkembangan teknologi, serta sesuai dengan karakteristik peserta didik masa kini.

### 1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media buku ensiklopedia digital berbasis kearifan lokal Tumpek Wariga materi bagian tubuh tumbuhan muatan IPAS kelas IV di SD Negeri 1 Peringsari. Media ensiklopedia yang dikembangkan memiliki spesifikasi sebagai berikut.

- 1) Produk yang dikembangkan yaitu berupa ensiklopedia dalam bentuk digital dengan materi bagian tubuh tumbuhan berbasis kearifan lokal Tumpek Wariga.
- 2) Produk buku ensiklopedia digital didesain menggunakan aplikasi *Canva*. Desain yang telah dibuat akan disimpan dalam format PDF.
- 3) Selanjutnya desain yang telah tersimpan dalam format PDF diunggah ke situs website *heyzine flipbook*. Melalui *website* ini, file PDF tersebut dapat diedit kembali agar tampilannya menyerupai buku asli yang dapat dibolak-balik. Hasil akhirnya berupa tautan (*link*) yang dapat diakses secara daring sebagai media pembelajaran.

- 4) Dalam media ini memuat materi yang disesuaikan dengan kurikulum pembelajaran kelas IV, materi yang disajikan ringkas dan menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa.
- 5) Tampilan buku ensiklopedia digital didesain dengan warna – warna cerah dan menarik. Jenis huruf yang digunakan ramah anak dengan ukuran yang sesuai dan mudah dibaca. Tata letak buku ensiklopedia digital disusun secara rapi dan tidak terlalu padat.
- 6) Produk ensiklopedia digital dilengkapi dengan gambar-gambar, fakta-fakta unik, dan kotak kegiatan yang tersaji secara menarik, selain itu ensiklopedia ini dilengkapi dengan video, *hyperlink*, dan kuis di akhir sesi pembelajaran untuk mengevaluasi pemahaman siswa.
- 7) Produk ensiklopedia digital yang dikembangkan dapat diakses melalui perangkat digital seperti *smartphone*, komputer atau laptop melalui aplikasi yang terhubung dengan *gogle chrome* maupun *browser*.
- 8) Format media buku ensiklopedia digital terdiri dari bagian awal, bagian isi, dan bagian akhir.
  - a) Bagian awal yaitu berisi cover depan, kata pengantar, daftar isi, petunjuk penggunaan media, capaian dan tujuan pembelajaran.
  - b) Bagian isi, berisi materi utama pembelajaran yaitu terkait bagian tubuh tumbuhan beserta fungsinya, kemudian mengulas tumbuhan yang diupacarai dalam tumpek wariga, beserta manfaat bagian tubuh tumbuhan dalam kehidupan dan upaya pelestarian tumbuhan.

- c) Bagian penutup merupakan bagian akhir dari buku ensiklopedia digital yang berisi glosarium, daftar pustaka, sumber gambar, identitas penulis, dan cover belakang.

## 1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan ini dilandasi pada asumsi dan keterbatasan pengembangan yaitu sebagai berikut.

### 1) Asumsi Pengembangan

- a) Materi dan konsep media yang dikembangkan sesuai dengan mata pelajaran IPAS kelas IV khususnya pada materi bagian tubuh tumbuhan dengan berbasis kearifan lokal Tumpek Wariga.
- b) Pengembangan media buku ensiklopedia digital dapat meningkatkan minat belajar siswa karena media yang dibuat menyajikan materi pembelajaran secara menarik, dan mudah dipahami. Media ini juga mengaitkan kearifan lokal Tumpek Wariga didalamnya sehingga memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. Ketertarikan dan rasa ingin tahu siswa terhadap isi media dapat menumbuhkan minat belajar yang lebih tinggi. Minat belajar yang meningkat ini akan mendorong siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, yang pada akhirnya dapat berpengaruh positif terhadap pencapaian hasil belajarnya.

### 2) Keterbatasan Pengembangan

- a) Penelitian ini dikembangkan berdasarkan analisis serta hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 1 Peringsari, sehingga media ini memiliki keterbatasan dalam penggunaannya karena dirancang secara spesifik

sesuai dengan karakteristik, kebutuhan, dan konteks pembelajaran siswa kelas IV.

- b) Materi yang dikembangkan dalam buku ensiklopedia digital hanya terbatas pada materi bagian tubuh tumbuhan dalam muatan IPAS, sehingga penggunaannya masih fokus pada satu topik tertentu dan belum mencakup materi lainnya.
- c) Pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari (1) *Analyze* (analisis), (2) *Design* (perancangan), (3) *Development* (pengembangan), (4) *Implementation* (implementasi), (5) *Evaluation* (Evaluasi).

### 1.9 Definisi Istilah

Istilah – istilah yang digunakan pada penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut.

- 1) Penelitian pengembangan adalah suatu proses sistematis yang dilakukan dengan tujuan untuk mengembangkan, menciptakan, atau menyempurnakan suatu produk tertentu melalui serangkaian tahapan yang terstruktur dan teruji, sehingga produk yang dihasilkan mampu menjawab permasalahan yang ada dan sesuai dengan kebutuhan pengguna dalam konteks tertentu, baik itu dalam bidang pendidikan, teknologi, maupun bidang lainnya.
- 2) Media pembelajaran adalah alat bantu atau sarana yang digunakan guru dalam proses pembelajaran untuk mempermudah penyampaian informasi atau materi kepada siswa sehingga pembelajaran dapat berlangsung optimal. Media pembelajaran sangat penting untuk mendukung proses

pembelajaran. Dengan bantuan media pembelajaran, materi ajar dapat disampaikan secara lebih menarik, mudah dipahami, dan sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan siswa.

- 3) Buku ensiklopedia digital adalah adalah media pembelajaran berisi kumpulan informasi atau pengetahuan dari berbagai bidang yang disusun secara sistematis, jelas dan biasanya berdasarkan abjad atau kategori tertentu, dimana disajikan dalam format elektronik. Tidak hanya memuat teks, buku ensiklopedia digital juga dapat dilengkapi dengan gambar, video, hyperlink, kuis, yang dapat meningkatkan minat belajar dan mempermudah pemahaman pengguna terhadap materi yang disajikan.
- 4) Kearifan lokal adalah suatu konsep atau gagasan yang terbentuk melalui pengalaman dan nilai luhur yang dijadikan pedoman hidup juga dihormati oleh masyarakat setempat. Kearifan lokal mencerminkan identitas budaya dan dijunjung tinggi serta dihormati dalam kehidupan sehari-hari sebagai bentuk penghargaan terhadap lingkungan, adat, dan tradisi leluhur.
- 5) Tumpek wariga adalah hari suci umat Hindu Bali untuk menghormati tumbuhan karena memberikan peran yang besar dalam kehidupan, yaitu dengan memuja Tuhan Yang Maha Esa dalam manifestasinya sebagai *Sang Hyang Saskara*. Kearifan lokal tumpek wariga merupakan salah satu kearifan lokal masyarakat Hindu Bali berupa hari suci keagamaan yang berkaitan dengan pelestarian tumbuhan.
- 6) Mata pelajaran IPAS atau Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial merupakan mata pelajaran yang menggabungkan unsur IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) dan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial). Di dalamnya, siswa mempelajari

berbagai konsep tentang makhluk hidup, benda mati, serta hubungan dan interaksi antara manusia dengan lingkungan alam maupun sosialnya. IPAS dirancang untuk membantu siswa memahami keterkaitan antara unsur-unsur alam dan sosial dalam kehidupan sehari-hari, sehingga mereka dapat membangun kesadaran akan pentingnya menjaga keseimbangan dan keharmonisan lingkungan secara menyeluruh.

- 7) Materi Bagian Tubuh Tumbuhan di sekolah dasar merupakan salah satu materi yang terdapat dalam mata pelajaran IPAS semester I BAB 1 berjudul Tumbuhan Sumber Kehidupan di Bumi. Materi bagian tubuh tumbuhan mencakup akar, batang, daun, bunga, buah, dan biji beserta fungsinya. Akar menyerap air dan menopang tumbuhan, batang menyalurkan nutrisi, daun melakukan fotosintesis, bunga sebagai alat perkembangbiakan, buah melindungi biji, dan biji tumbuh menjadi tumbuhan baru. Setiap bagian memiliki manfaat penting bagi tumbuhan dan manusia.
- 8) Model ADDIE adalah salah satu model penelitian pengembangan yang terdiri dari lima tahapan diantaranya yaitu (1) *Analyze* (analisis), (2) *Design* (perancangan), (3) *Development* (pengembangan), (4) *Implementation* (implementasi), dan (5) *Evaluation* (Evaluasi).