

BAB I

PENDAHULUAN

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

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah proses berkelanjutan tanpa henti. Melalui pendidikan, seseorang dapat memperoleh ilmu pengetahuan yang berguna sebagai bekal untuk menghadapi masa depan. Dalam berbagai aspek kehidupan, pendidikan memainkan peran penting, menjadikannya sebagai kebutuhan dasar bagi setiap individu. Di era globalisasi ini pendidikan berfungsi sebagai pondasi utama dalam mempersiapkan individu menghadapi berbagai perubahan dan dinamika yang terjadi (Rusdiana & Wulandari, 2022). Pendidikan bukan hanya sekedar proses pengajaran, tetapi juga mencakup transformasi nilai, serta pembentukan kepribadian dalam berbagai aspeknya. Proses pembelajaran yang efektif dapat memberi pengaruh positif dalam pencapaian prestasi belajar siswa. Dalam proses ini siswa diharapkan memperoleh hasil belajar yang optimal, mengembangkan potensinya, dan memiliki kemampuan berpikir kritis. Mata pelajaran yang dapat menumbuhkan kemampuan tersebut yaitu mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang mempelajari mengenai kehidupan sosial manusia. Dalam UU No. 20 Tahun 2003 yang mengatur mengenai Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa pendidikan IPS diatur sebagai mata pelajaran yang wajib diikuti oleh siswa di jenjang pendidikan dasar dan menengah. Pembelajaran IPS di sekolah dasar merupakan mata pelajaran yang mempelajari mengenai aspek kehidupan masyarakat, manusia, dan lingkungan sosial, juga termasuk bidang-bidang seperti sejarah, geografi, ekonomi, dan sosiologi (Novianti dkk, 2023). Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) diharapkan dapat mengembangkan potensi siswa agar memiliki kepekaan pada permasalahan sosial di lingkungan masyarakat, membangun sikap mental dalam menghadapi ketimpangan yang terjadi, serta mengasah keterampilan dalam menyelesaikan berbagai masalah, baik yang dialami secara pribadi ataupun yang terjadi di lingkungan sekitar (Santika dkk, 2022). Maka dari itu, pembelajaran Ilmu Sosial (IPS) memiliki peranan penting didalam membantu siswa untuk memahami kehidupan sosial, membangun karakter, dan mempersiapkan diri untuk mengatasi masalah sosial dan berpartisipasi di dalam masyarakat.

Proses pembelajaran menuntut seorang guru harus memiliki kemampuan dalam memanfaatkan media pembelajaran sebagai alat pendukung dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa secara efektif. Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik agar materi pembelajarannya lebih mudah dipahami (Wulandari dkk, 2023). Tujuan penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar yaitu untuk meningkatkan

efektivitas proses belajar dengan cara menarik minat siswa, mempermudah pemahaman materi, serta dapat memperkuat partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran (Fadilah dkk, 2023). Melalui pemanfaatan media pembelajaran, guru bisa menyesuaikan metode pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar siswa sehingga dapat memaksimalkan potensi pembelajaran yang efektif dan terasa menyenangkan. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan media digital yang memanfaatkan teknologi yang berkembang saat ini.

Kehidupan manusia sangat dipengaruhi oleh peran penting teknologi. Salah satu peran teknologi dalam kehidupan manusia yaitu memberikan kemudahan di berbagai bidang, termasuk dalam bidang pendidikan. Kemajuan pendidikan di Indonesia sangat dipengaruhi oleh teknologi yang canggih. Teknologi dianggap sebagai alat untuk membantu tercapainya tujuan pembelajaran dalam ranah pendidikan (Maharani & Saputri, 2024). Kemajuan teknologi memungkinkan proses pembelajaran menjadi lebih mudah dan memperluas akses terhadap berbagai sumber belajar. Perkembangan teknologi yang pesat dan arus globalisasi telah menyebabkan metode pembelajaran tradisional dipandang kurang mampu menjawab tuntutan belajar siswa yang kini semakin kompleks dan berubah secara dinamis (Wulandari dkk, 2024). Selain itu, teknologi dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterampilan berpikir serta hasil belajar siswa (Said, 2023). Media pembelajaran berbasis teknologi atau digital ini dapat meningkatkan kreativitas serta keberhasilan dalam proses pembelajaran (Julita & Purnasari, 2022). Hal tersebut sejalan dengan Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang standar proses

pendidikan dasar dan menengah, salah satu pembahasannya yaitu mengenai prinsip pembelajaran yang digunakan yakni memanfaatkan teknologi dan informasi untuk meningkatkan efisiensi dan keefektifan dalam proses pembelajaran.

Namun, pada kenyataannya masih ada sekolah dasar yang belum menerapkan teknologi digital secara merata. Maka dari itu, diperlukan upaya lebih lanjut untuk menyediakan media pembelajaran berbasis digital yang lebih baik. Seiring dengan perkembangan dan perubahan dalam media pembelajaran, penting juga untuk mengidentifikasi permasalahan yang muncul dalam mata pelajaran yang akan dikembangkan medianya seperti mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang relevan dengan permasalahan dalam penelitian ini. Permasalahan yang terjadi dalam mata pelajaran IPS umumnya dialami oleh siswa yang merasa bahwa pembelajaran IPS itu membosankan sehingga kehilangan konsentrasi saat belajar dan kesulitan memahami materi dengan baik (Handayani & Komalasari, 2022). Hal ini menyebabkan munculnya hambatan dalam belajar yang bisa mempengaruhi keseluruhan proses pembelajaran. Hal tersebut disebabkan oleh guru yang kurang bervariasi dalam menggunakan media pembelajaran dan model pembelajaran serta belum maksimal dalam mengelola kelas, sehingga menciptakan suasana belajar yang cenderung monoton, membosankan dan berimbas pada kompetensi pengetahuan siswa. Kompetensi pengetahuan adalah kemampuan siswa dalam menguasai dan memahami materi pelajaran melalui proses berpikir yang mencakup ranah kognitif, mulai dari mengingat, memahami, dan menerapkan informasi dari konsep dan pengalaman belajarnya (Sari dkk, 2025).

Berdasarkan hasil wawancara bersama ibu Ni Putu Oky Savitri, S.Pd selaku wali dari kelas IV yang bertempat di SD Negeri 2 Bitera pada Rabu, 19 Maret 2025. Terdapat beberapa permasalahan yang dihadapi selama proses pembelajaran, khususnya pada muatan IPS materi kerajaan Hindu di nusantara. Masih banyak siswa yang menganggap bahwa materi IPS mengenai sejarah itu membosankan karena materinya hanya berisi hapalan saja. Masalah kedua, yaitu kurangnya minat belajar siswa dalam menyimak materi, kesulitan untuk dalam memahami materi serta kegagalan fokus siswa saat menjelaskan materi yang di sampaikan. Selain itu proses pembelajaran masih di dominasi oleh metode konvensional dimana siswa hanya mendengarkan penjelasan guru saja. Guru sudah menggunakan beberapa media pembelajaran tetapi media yang digunakan dinilai kurang efektif sehingga memerlukan media pembelajaran yang lebih variatif, serta siswa cenderung diberi materi yang berorientasi pada buku pembelajaran saja sehingga kurang menarik bagi siswa untuk menyimak materi yang diajarkan. Hal itu yang menyebabkan proses pembelajaran menjadi monoton dan kurang variatif. Karena pembelajaran hanya berfokus pada buku dan membuat ilustrasi siswa terhadap materi IPS kerajaan Hindu di Nusantara sangat terbatas. Sehingga itu yang membuat kurangnya minat siswa dalam menyimak materi dan siswa tidak dapat menyimpulkan isi dari materi yang di sampaikan guru.

Permasalahan tersebut yang menyebabkan kompetensi pengetahuan siswa menjadi rendah dan kurang maksimal. Ini dibuktikan dengan hasil nilai ulangan formatif mata pelajaran IPAS kelas IV pada Bab 5 materi kerajaan hindu di nusantara yang masih belum memenuhi kriteria ketuntasan minimum yang

ditetapkan. KKTP yang digunakan pada pelajaran IPAS di SD Negeri 2 Bitera adalah 75, dengan siswa kelas IV berjumlah 30 orang. Dari 30 siswa terdapat 36,66% atau 11 siswa yang sudah mendapatkan nilai di atas KKTP yaitu dengan nilai rata-rata 84,1 dan terdapat 63,33% atau 19 siswa yang mendapat nilai di bawah KKTP yaitu dengan nilai rata-rata 65,4. Berdasarkan Penilaian Acuan Patokan (PAP) persentase penguasaan belajar peserta didik sekolah dasar yang dikategorikan sangat baik berada pada rentan nilai 80-100% (Agung dkk, 2022). Sehingga dapat disimpulkan sebagian siswa masih memiliki kompetensi pengetahuan yang cukup rendah. Faktor-faktor seperti rendahnya motivasi belajar, kurangnya konsentrasi, dan minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik turut berkontribusi terhadap rendahnya kompetensi pengetahuan siswa. Kondisi tersebut menunjukkan pentingnya penggunaan media pembelajaran yang lebih kontekstual, menarik, dan mampu merangsang partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu penting dilakukan penelitian sebagai langkah strategis untuk mengembangkan media pembelajaran yang mampu memenuhi kebutuhan belajar siswa dan menjadi solusi untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran, khususnya pada materi kerajaan hindu di nusantara muatan IPS. Sehingga sangat diperlukan media yang dapat memfasilitasi siswa untuk lebih memahami materi secara menarik, visual dan lebih detail melalui berbagai ilustrasi dan elemen interaktif.

Permasalahan yang sudah dipaparkan menunjukkan bahwa baik guru maupun siswa sangat memerlukan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan untuk menunjang aktivitas belajar dan dapat meningkatkan kompetensi pengetahuan siswa. Maka solusi yang dapat diberikan adalah dengan

menggunakan media pembelajaran berbasis digital, karena mengingat karakteristik anak-anak generasi sekarang yang tertarik pada pembelajaran yang menggunakan teknologi salah satunya yaitu media *pop-up book* digital. *Pop-up book* digital membuat penyampaian materi menjadi menarik karena menggabungkan unsur visual, teks, gambar 2 dimensi atau 3 dimensi, serta animasi sehingga membuat materi pembelajaran lebih interaktif dan mudah dipahami oleh siswa sehingga tujuan pembelajaran akan dapat tercapai. Terutama dalam meningkatkan kompetensi pengetahuan siswa pada muatan IPS maka sangat diperlukan media pembelajaran yang cocok dengan kebutuhan siswa. Penerapan media pembelajaran digital akan meningkatkan kreativitas siswa dan mampu menarik minat siswa dalam proses belajar. Dengan tampilan visual yang menarik dan materi yang tidak terlalu padat, *pop-up book* digital akan mempermudah siswa dalam memahami materi dengan lebih cepat serta mendorong pemikiran kritisnya sehingga dapat meningkatkan minat belajarnya dan kompetensi pengetahuannya juga dapat meningkat. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh Maulifia dkk (2024) menyatakan bahwa media *pop-up book* digital mampu meningkatkan pemahaman siswa dalam materi kegiatan ekonomi. Penelitian oleh Mutiara & Hardjono (2023) yang menyatakan bahwa media *pop-up book* digital pada materi ekosistem dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian oleh Mukhoerrunnissa, dkk (2024) menyatakan bahwa media *pop-up book* digital ini dapat meningkatkan minat belajar dan meningkatkan efektifitas pembelajaran pererapan peran pancasila.

Berdasarkan permasalahan dan faktor yang mempengaruhi minat serta kesulitan belajar siswa, maka diperlukan pengembangan media *pop-up book*

digital materi kerajaan Hindu di nusantara untuk meningkatkan kompetensi pengetahuan siswa. Media ini akan membantu guru dan siswa dalam memahami materi secara lebih ringkas, sementara efek visual yang disajikan akan memberikan kesan nyata sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Sehubungan dengan pernyataan diatas, maka disusunlah penelitian berjudul “Pengembangan Media *Pop-Up Book* Digital Materi Kerajaan Hindu di Nusantara Muatan IPS Kelas IV di SD Negeri 2 Bitera”.

1.2 Identifikasi Masalah

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

- 1) Rendahnya kompetensi pengetahuan IPS siswa kelas IV di SD Negeri 2 Bitera pada materi Kerajaan Hindu di Nusantara.
- 2) Kesulitan dalam memahami materi kerajaan Hindu di nusantara. Siswa kurang fokus dan kesulitan memahami kerajaan-kerajaan Hindu di nusantara beserta peninggalannya, yang memerlukan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif.
- 3) Kegiatan pembelajaran terlihat monoton sehingga siswa cepat merasa bosan.
- 4) Kurangnya media pembelajaran berbasis digital interaktif pada mata pelajaran IPS. Guru masih kekurangan media pembelajaran digital yang interaktif dan sesuai dengan karakteristik siswa SD kelas IV, terutama pada materi kerajaan Hindu di nusantara.
- 5) Keterbatasan penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran IPS untuk siswa kelas IV SD Negeri 2 Bitera

masih terbatas, sehingga perlu pengembangan media pembelajaran digital untuk meningkatkan keterlibatan dan kompetensi pengetahuan siswa.

- 6) Belum dikembangkannya media pembelajaran *pop-up book* digital terkait materi kerajaan Hindu di nusantara.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan beberapa masalah yang telah diidentifikasi sebelumnya, maka diperlukannya suatu pembatasan masalah agar masalah utama dapat diselesaikan secara optimal. Peneliti memberi batasan masalah berupa kurangnya media pembelajaran digital pada mata pelajaran IPS yang dapat meningkatkan kompetensi pengetahuan mengenai materi kerajaan Hindu di nusantara kelas IV SD Negeri 2 Bitera. Maka dari itu, peneliti mengupayakan untuk memecahkan masalah tersebut dengan melakukan pengembangan Media *Pop-Up Book* Digital Materi Kerajaan Hindu di Nusantara Muatan IPS Kelas IV di SD Negeri 2 Bitera.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan, rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah rancang bangun pada media *pop-up book* digital materi kerajaan hindu di nusantara muatan IPS kelas IV di SD Negeri 2 Bitera?
- 2) Bagaimanakah kelayakan media *pop-up book* digital materi kerajaan hindu di nusantara muatan IPS kelas IV di SD Negeri 2 Bitera?
- 3) Bagaimanakah kepraktisan media *pop-up book* digital materi kerajaan hindu di nusantara muatan IPS kelas IV di SD Negeri 2 Bitera?

- 4) Bagaimanakah efektivitas media *pop-up book* digital materi kerajaan hindu di nusantara muatan IPS kelas IV di SD Negeri 2 Bitera?

1.5 Tujuan Pengembangan

Sejalan dengan rumusan masalah, maka tujuan pengembangan ini adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk mendeskripsikan rancang bangun pada media *pop-up book* digital materi kerajaan hindu di nusantara muatan IPS kelas IV di SD Negeri 2 Bitera.
- 2) Untuk mengetahui kelayakan media *pop-up book* digital materi kerajaan hindu di nusantara muatan IPS kelas IV di SD Negeri 2 Bitera.
- 3) Untuk mengetahui kepraktisan media *pop-up book* digital materi kerajaan hindu di nusantara muatan IPS kelas IV di SD Negeri 2 Bitera.
- 4) Untuk mengetahui efektivitas media *pop-up book* digital materi kerajaan hindu di nusantara muatan IPS kelas IV di SD Negeri 2 Bitera.

1.6 Spesifikasi Produk yang di Harapkan

Penelitian pengembangan yang akan dilakukan menghasilkan prouduk berupa media pembelajaran *pop-up book* digital materi kerajaan hindu di nusantara muatan IPS kelas IV di sekolah dasar. Media pembelajaran ini berfungsi sebagai sarana pendukung dalam proses pembelajaran dan bertujuan untuk meningkatkan kompetensi pengetahuan siswa dan membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menarik. Adapun spesifikasi produk pengembangan *pop-up book* digital yang akan dibuat, yaitu:

- 1) Media *pop-up book* digital adalah media pembelajaran yang dapat diakses melalui internet dengan menggunakan perangkat digital yang ada seperti komputer, laptop, ataupun tablet.
- 2) Media *pop-up book* digital ini dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *Microsoft Power Point* dan *Canva*.
- 3) Media *pop-up book* ini terdiri dari beberapa sub menu, yaitu petunjuk, kompetensi, materi, evaluasi, dan profil pengembang.
- 4) Media *pop-up book* digital ini akan berisi materi mengenai kerajaan hindu di nusantara yang mencakup lokasi kerajaan, raja-raja yang berkuasa, dan peninggalan sejarahnya seperti prasasti, candi, serta arca.
- 5) Media *pop-up book* digital materi kerajaan Hindu di nusantara ini akan menampilkan ilustrasi mengenai kerajaan Hindu yang berkembang dan peninggalan sejarahnya dengan mengkolaborasikan gambar-gambar 3D, teks, suara dan animasi untuk membuat tampilan *pop-up book* digital menjadi lebih menarik.
- 6) Media ini juga akan dilengkapi kuis yang bisa diakses oleh siswa setelah mempelajari materi, kuis ini mengukur pemahaman siswa dan membantu daya ingat para siswa setelah memperhatikan materi.
- 7) Media *pop-up book* digital ini menggunakan teknik *hyperlink* yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi secara lebih dinamis dengan konten di dalamnya. Pengguna cukup mengklik elemen tersebut untuk mengeksplorasi materi lebih lanjut secara interaktif.

1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan produk media *pop-up book* digital materi kerajaan hindu di nusantara ini didasari oleh beberapa asumsi, yaitu sebagai berikut.

1.7.1 Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan media *pop-up book* digital materi kerajaan hindu di nusantara muatan IPS kelas IV di SD Negeri 2 Bitera adalah sebagai berikut.

- a. SD Negeri 2 Bitera mendukung dan memfasilitasi penggunaan internet yang memadai dan memungkinkan akses yang cepat dan stabil ke berbagai sumber belajar termasuk media pembelajaran digital.
- b. Guru kelas IV dan seluruh siswa kelas IV di SD Negeri 2 Bitera mahir dalam menggunakan teknologi. Mereka bisa mengoperasikan komputer, laptop, *handphone* dan berbagai perangkat digital lainnya untuk mendukung proses pembelajaran
- c. Siswa dapat mengerti serta memahami kerajaan hindu apa saja yang ada di nusantara beserta peninggalannya sehingga siswa bisa menyimpulkan isi materi dan dapat meningkatkan kompetensi pengetahuan siswa menjadi lebih baik.

1.7.2 Keterbatasan Pengembangan.

Keterbatasan pengembangan pada produk media *pop-up book* digital materi kerajaan hindu di nusantara, yaitu sebagai berikut.

- a. Penelitian ini hanya mengembangkan media *pop-up book* digital dimana untuk mengajarkan mengenai materi kerajaan hindu di nusantara yang terdapat dalam bab 5 mata pelajaran IPAS di kelas IV kurikulum merdeka.

- b. Media *pop-up book* digital ini dikembangkan sesuai kebutuhan siswa kelas IV di SD Negeri 2 Bitera sehingga tidak dapat digunakan di sekolah lainnya yang tidak memiliki karakteristik yang sama.
- c. Pengembangan media *pop-up book* digital materi kerajaan hindu di nusantara muatan IPS ini berbasis teknologi digital yang sangat memerlukan perangkat seperti laptop, komputer dan jaringan internet yang memadai, sehingga media ini tidak dapat digunakan pada sekolah yang tidak memiliki perangkat teknologi dan jaringan internet yang memadai.

1.8 Definisi Istilah

Terdapat beberapa istilah-istilah yang harus dijelaskan lebih lanjut agar tidak terjadi kesalahpahaman. Maka dari itu, istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya:

- 1) Penelitian pengembangan merupakan jenis penelitian yang bertujuan menghasilkan serta mengembangkan sebuah produk, instrumen, model atau metode baru yang digunakan untuk meningkatkan suatu proses tertentu. Tujuan utamanya yaitu untuk menciptakan produk dari suatu permasalahan, merancang serta mengembangkan sebuah produk sebagai solusi terbaik dari sebuah permasalahan ataupun menghasilkan produk yang lebih baik dari produk sebelumnya.
- 2) Media *Pop-up book* digital merupakan sebuah media pembelajaran yang berbentuk seperti buku dengan menyediakan gambar dengan efek tiga dimensi, animasi, audio, dan teks yang dapat membantu siswa memahami bentuk objek serta dapat meningkatkan pemahaman siswa secara

menyeluruh. Media *pop-up book* digital bisa memberikan visualisasi materi menjadi lebih menarik, menyajikan materi pembelajaran secara interaktif karena disainnya yang menarik sehingga bisa mengilustrasikan suatu materi pembelajaran agar mudah dipahami siswa.

- 3) Muatan IPS adalah singkatan dari Ilmu Pengetahuan Sosial yang dalam kurikulum pendidikan merujuk pada mata pelajaran sosiologi, sejarah, ekonomi, dan geografi. IPS adalah bidang studi yang mempelajari konsep dasar ilmu sosial dengan pendekatan pendidikan dan psikologis, serta menentukan bagaimana kelayakan serta dan makna bagi siswa dan kehidupannya
- 4) Materi kerajaan Hindu di nusantara adalah salah satu materi dalam mata pelajaran IPS. Dalam pembelajaran materi kerajaan Hindu di nusantara ini membahas mengenai beberapa kerajaan Hindu yang berpengaruh di nusantara, yaitu Kutai di Kalimantan Timur, Tarumanegara di Jawa Barat, Kalingga dan Mataram kuno di Jawa Tengah, Kediri, Singosari dan Majapahit di Jawa Timur. Kerajaan-Kerajaan tersebut meninggalkan berbagai warisan berupa prasasti, candi, sistem pemerintahan berbasis kasta, dan tradisi yang masih berpengaruh hingga kini. Tujuannya mempelajari materi ini ialah untuk memahami perkembangan sejarah, budaya, dan pengaruh Hindu dalam pembentukan peradaban di Indonesia.
- 5) Kompetensi pengetahuan adalah kemampuan peserta didik dalam menguasai, memahami, serta menerapkan berbagai informasi atau konsep secara terstruktur, sistematis, dan logis dalam proses pembelajaran yang mencakup ranah kognitif. Aspek-aspek dalam ranah kognitif meliputi

kemampuan mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mencipta (C6).

- 6) Model 4D merupakan salah satu model pengembangan yang digunakan dalam bidang pendidikan untuk merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi perangkat atau produk pembelajaran secara sistematis. Model 4D ini terdiri dari empat tahapan, yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), dan *Desseminate* (Penyebaran).

