

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai delapan hal pokok, yaitu diantaranya berupa: (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 merupakan aspek krusial dalam kehidupan manusia. Pendidikan sebagai kebutuhan pokok setiap orang, sebab sepanjang hidupnya, manusia selalu terlibat dalam proses belajar, baik secara formal maupun informal. Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, Bangsa, dan Negara.

Sesuai dengan Undang-Undang tersebut, untuk mengembangkan potensi dirinya mereka melakukan usaha yang dilalui dengan proses pembelajaran. Pembelajaran merupakan suatu upaya yang dilakukan dengan tujuan, sehingga proses belajar itu terjadi pada setiap individu. Dalam proses belajar ini akan memberikan hasil belajar yaitu tingkah laku yang timbul dari individu baik melalui proses belajar dalam ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Setiap proses pembelajaran tentu memerlukan pendukung agar

tujuan yang diharapkan dapat tercapai, begitu pula dalam dunia pendidikan dan kegiatan pembelajaran. Dalam pelaksanaan pendidikan, terdapat aturan dan prinsip dasar yang menjadi landasan berlangsungnya proses tersebut. Salah satu hal penting dalam pendidikan adalah kurikulum, yang berfungsi sebagai panduan atau dasar pelaksanaan pendidikan. Kurikulum mencakup keseluruhan tahapan, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga tahap evaluasi dalam proses pembelajaran. Dalam implementasi kurikulum merdeka pada tingkat sekolah dasar mata pelajaran IPA dan IPS digabung menjadi mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). Pendidikan IPAS memiliki peran dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila sebagai gambaran ideal profil peserta didik Indonesia. Menurut Nuryani, dkk., (2023) Tujuan dari pembelajaran IPAS ini yaitu mengembangkan pada keterampilan inkuiri, mengerti diri sendiri dan lingkungannya yang mengembangkan pengetahuan dan konsepnya pada pembelajaran. Selain itu pada pembelajaran IPAS diharapkan membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap pengetahuan fenomena yang terjadi di sekitarnya. Oleh karena itu mata pelajaran IPAS telah diberikan kepada peserta didik sejak sekolah dasar. Hal ini diharapkan agar siswa mampu memahami berbagai hal disekitarnya sehingga siswa dapat menerapkan pengetahuan dari apa yang dipelajarinya. Berdasarkan Penilaian Acuan Patokan (PAP) menurut Agung (2022) hasil belajar yang baik berada pada rentan nilai 80-89. Mengacu pada Badan SKAP, maka siswa diharapkan mampu mencapai hasil belajar minimal 86% pada penguasaan kompetensi pengetahuan, agar tindak lanjut yang perlu dilakukan yaitu pengayaan atau tantangan lebih dan tidak perlu melakukan remedial (Kemendikbud, 2022).

Selain itu, terdapat Penilaian acuan patokan (PAP) yang disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 1.1
Penilaian Acuan Patokan (PAP)
Sumber: (Agung dkk., 2022)

Persentase Penguasaan	Nilai Angka	Nilai Huruf	Predikat
(1)	(2)	(3)	(4)
90-100	4	A	Sangat Baik
80-89	3	B	Baik
65-79	2	C	Cukup
40-64	1	D	Kurang
0-39	0	E	Sangat Kurang

Guna memenuhi PAP tersebut guru harus mampu terus berinovasi dalam kegiatan pembelajaran terutama dalam penggunaan media pembelajaran agar penyampaian informasi atau materi dapat diterima dengan baik oleh siswa dan kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik.

Namun saat ini pembelajaran IPAS di sekolah dasar banyak mengandalkan pembelajaran yang menggunakan metode pembelajaran seperti ceramah yang sangat kurang efektif. Hal ini dapat mempengaruhi kemampuan siswa dalam mata pelajaran IPAS yang masih rendah. Adapun berdasarkan fakta di lapangan dalam pelaksanaan observasi dan wawancara di SD No.4 Lukluk pada Senin, 17 Maret 2025 bersama wali kelas IV yakni Ibu Luh Eva Juli Partami, S.Pd. bahwa pelaksanaan pembelajaran IPAS masih terdapat beberapa kekurangan. Seperti saat ini hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar masih belum mencapai standar ketuntasan yang telah ditentukan. Hasil belajar IPAS siswa masih tergolong rendah. Rata-rata hasil belajar IPAS siswa kelas IV di SD No. 4 Lukluk dari 27 orang hanya

mencapai sebesar 54. Berdasarkan Penilaian acuan patokan (PAP) hasil belajar IPAS siswa kelas IV di SD No. 4 Lukluk tersebut termasuk kategori cukup. Selain itu, adanya beberapa siswa yang kurang lancar membaca dan kurang fokus sehingga perlu terus dilatih untuk meningkatkan minat bacanya serta adanya media pembelajaran yang kurang menarik sehingga siswa cepat bosan dan sulit mengingat pelajaran.

Berdasarkan capaian hasil belajar peserta didik yang rata-rata masih berada pada kategori cukup, terlihat adanya perbedaan antara kondisi kenyataan di lapangan dengan target pembelajaran yang diharapkan. Mengacu pada Penilaian Acuan Patokan (PAP) menurut Agung dkk. (2022), nilai rata-rata peserta didik kelas IV di SD No. 4 Lukluk belum memenuhi standar yang ditetapkan, yaitu pencapaian minimal 80% pada kompetensi pengetahuan. Dengan demikian, terdapat selisih sebesar 15% antara rata-rata hasil belajar peserta didik dan kriteria ketuntasan yang menjadi indikator keberhasilan tujuan pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan di atas terjadi karena guru kurang variatif dan menarik dalam proses pembelajaran. Guru lebih sering menggunakan metode ceramah yang menyebabkan siswa cenderung bersifat pasif dan kurang terlibat aktif sehingga pembelajaran hanya berpusat pada guru (*teacher center*). Dengan hal itu kurangnya daya tarik pada penggunaan media pembelajaran konvensional dan keterbatasan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran yang membuat siswa akan kurang termotivasi untuk mengerti dan memahami materi yang dibelajarkan tanpa melakukan eksplorasi untuk membangun pengetahuan mereka terhadap suatu materi

apalagi yang pelaksanaannya hanya dilakukan dengan mendengarkan penjelasan atau ceramah dari guru. Disisi lain juga siswa saat ini jika tidak memahami materi, guru akan memberikan penugasan yang dilakukan dengan membaca kembali sumber belajar atau buku yang dapat membantu mereka mengetahui informasi tersebut kurang diminati dan kurang adanya motivasi untuk membaca. Apalagi tidak adanya pengembangan sumber belajar yang lebih luas dan mendalam sehingga materi yang diajarkan cukup dangkal. Oleh karena itu dengan materi yang dangkal dan pemahaman siswa yang kurang dalam membayangkan atau memvisualisasikan pemahaman terhadap materi yang diajarkan menyebabkan guru harus kembali menjelaskan materi berulang-ulang sehingga dapat menghambat proses pembelajaran yang akan dilaksanakan selanjutnya. Dengan adanya hal tersebut juga akan memberi pengaruh pada kurangnya hasil belajar siswa dan motivasi siswa.

Beberapa permasalahan yang menyebabkan rendahnya hasil belajar dalam pembelajaran IPAS di kelas IV dipengaruhi oleh faktor eksternal dan internal. Faktor eksternal yaitu metode pembelajaran, media ataupun bahan ajar serta perangkat pembelajaran yang digunakan oleh guru, sedangkan faktor internal yaitu disebabkan oleh siswa itu sendiri seperti minat ataupun motivasi. Berdasarkan hal tersebut dibutuhkan inovasi seorang guru dalam menyesuaikan pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar IPAS siswa. Dapat dijabarkan bahwa hal yang menyebabkan rendahnya hasil belajar IPAS, antara lain (1) Guru sering melakukan metode konvensional atau ceramah sehingga siswa cenderung bersifat pasif, (2) Guru hanya menggunakan media visual dengan cara konvensional tetapi kadang

menggunakan video pembelajaran sesekali dan kurang memanfaatkan teknologi dengan optimal, (4) Adanya beberapa siswa yang kurang lancar membaca dan kurang fokus sehingga perlu terus dilatih untuk meningkatkan minat bacanya, (5) Sumber belajar yang hanya menggunakan buku paket ataupun LKS sehingga materi yang disajikan cukup dangkal. Oleh karena itu siswa tidak mempelajari secara mendalam, (6) kurangnya interaktivitas dalam media pembelajaran sehingga membuat siswa cepat bosan dan kesulitan mengingat informasi.

Melihat berbagai keterbatasan media pembelajaran yang telah ada dan hasil belajar IPAS siswa yang masih rendah, diperlukan adanya inovasi media yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu mendorong siswa untuk memahami materi secara mendalam. Penelitian ini menghadirkan kebaruan melalui pengembangan e-book interaktif berbasis *deep learning* berbantuan Canva. Pemilihan pendekatan *deep learning* didasarkan pada upaya menciptakan pembelajaran yang bermakna, sadar, dan menyenangkan sehingga siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Melalui pendekatan tersebut, siswa diharapkan mampu membangun pemahaman yang lebih mendalam, menumbuhkan rasa ingin tahu, serta meningkatkan keterlibatan dalam kegiatan belajar. Selain itu, pemanfaatan Canva sebagai alat bantu desain memungkinkan integrasi multimedia secara interaktif seperti video, kuis, dan animasi yang jarang digunakan dalam pengembangan e-book sebelumnya. Fokus pada materi keanekaragaman hayati dalam muatan IPAS juga menjadi nilai tambah karena

topik ini memerlukan visualisasi dan eksplorasi agar lebih mudah dipahami siswa sekolah dasar.

Menyikapi kenyataan tersebut untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar harus diarahkan kepada peningkatan kemampuan guru yang melibatkan siswa di dalamnya. Tentunya sebagai seorang guru hendaknya harus mampu merancang proses kegiatan pembelajaran yang menyenangkan agar dapat memotivasi siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran sehingga mendapatkan hasil belajar yang optimal. Apalagi dengan perkembangan teknologi yang semakin cepat dan pesat ini tentu akan menciptakan berbagai media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran salah satunya yaitu buku digital atau *electronic book* (E-Book) yang relevan, interaktif dan sesuai dengan karakteristik materi yang akan dibelajarkan. Menurut Retno Palupi dkk., (2022) E-Book merupakan buku dengan versi elektronik, yang berisi berbagai multimedia berupa gambar, video, audio, maupun bentuk multimedia lain yang bisa dibuka melalui laptop, komputer, dan *smartphone* hingga memungkinkan adanya interaktif di dalamnya. Menurut Ayunin dkk., (2023) E-book Interaktif adalah media pembelajaran untuk menunjang pembelajaran siswa dalam memahami materi yang bersifat abstrak menjadi jelas. Penggunaan E-Book dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam memahami materi secara mendalam dengan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif sehingga terjadi interaksi atau keterlibatan aktif antara pendidik dan siswa. Selain itu E-Book interaktif dapat membantu guru dalam meningkatkan motivasi siswa agar mereka dapat memahami konsep secara mandiri. Oleh karena itu, penggunaan sumber belajar yang bersifat

interaktif, seperti E-Book interaktif, memungkinkan proses pembelajaran lebih berpusat pada siswa serta menciptakan interaksi langsung antara siswa dengan E-Book. Selain itu, E-Book mudah diakses dan dapat dipelajari kapan saja serta di mana saja, sehingga memudahkan siswa dalam belajar. Hal ini sejalan dan didukung oleh penelitian Rusdiana & Wulandari (2022) yang berjudul “E-Book Interaktif Materi Siklus Air pada Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar” bahwa pengembangan e-book telah dinyatakan layak dan efektif. Penelitian dilakukan oleh Putri & Wiarta (2023) yang berjudul “E-Book Interaktif Berbasis *Problem Based Learning* Materi Sejarah Kerajaan di Nusantara pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar” bahwa telah dinyatakan sangat layak dan efektif untuk diterapkan dalam proses pembelajaran IPAS. Penelitian yang dilakukan oleh Karyada dkk., (2022) yang berjudul “Pengembangan E-Book Tematik Integratif Berbasis Game Sebagai Media Pembelajaran Kearifan Lokal dan Budaya Bali” bahwa pengembangan e-book dinyatakan layak dan baik. Penelitian yang dilakukan oleh Restiani, dkk. (2022) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Berbasis Multimedia Interaktif untuk Melatih Kemampuan Membaca pada Peserta Didik Kelas IV di Sekolah Dasar” bahwa dinyatakan valid dan layak digunakan. Penelitian yang dilakukan oleh Palupi dkk. (2022) yang berjudul “Pengembangan E-book menggunakan Aplikasi *Book Creator* berbasis *QR Code* pada Materi Ajar Siswa Sekolah Dasar” bahwa pengembangan e-book dinyatakan sangat valid dan layak digunakan pada proses pembelajaran.

Sejalan dengan latar belakang di atas, penulis tertarik melakukan penelitian pengembangan media yang dapat membantu proses belajar siswa. Media yang dapat digunakan siswa untuk mengeksplorasi pemahaman yang mendalam dengan belajar interaktif yang nantinya dapat menjadi pembelajaran yang bermakna sehingga siswa termotivasi dalam menjalani proses pembelajaran melalui suasana pembelajaran yang menyenangkan dengan melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan E-Book Interaktif berbasis *Deep Learning* berbantuan Canva Materi Keanakeragaman Hayati Muatan IPAS Kelas IV SD No. 4 Lukluk”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang ditemukan untuk menjadi perhatian dalam penelitian adalah sebagai berikut.

1. Hasil belajar IPAS masih rendah dari kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) yang diharapkan yaitu hasil belajar dengan nilai 80 pada penguasaan kompetensi pengetahuan.
2. Media pembelajaran kurang menarik, sehingga siswa cepat bosan dan sulit mengingat pelajaran.
3. Guru cenderung menggunakan metode ceramah sehingga siswa bersifat pasif.
4. Kurangnya pemahaman guru mengenai pendekatan pembelajaran relevan yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran sesuai dengan konteks materi yang dibelajarkan.
5. Adanya satu siswa yang kurang lancar membaca dan kurang fokus sehingga perlu terus dilatih untuk meningkatkan minat bacanya.

6. Sumber belajar yang hanya menggunakan buku paket ataupun LKS sehingga materi yang disajikan cukup dangkal. Oleh karena itu, siswa tidak mempelajari secara mendalam.
7. Belum adanya pengembangan media pembelajaran berupa e-book berbasis pendekatan pembelajaran *deep learning* pada pembelajaran IPAS dengan materi keanekaragaman hayati.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan di atas, maka diperlukan pembatasan masalah agar pengkajian yang dilakukan lebih fokus pada masalah-masalah yang ingin dipecahkan untuk mendapatkan hasil yang optimal. Dengan demikian penelitian ini memfokuskan pada Pengembangan E-Book Interaktif berbasis *Deep Learning* berbantuan Canva Materi Keanakeragaman Hayati Muatan IPAS Kelas IV SD No 4 Lukluk.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan tersebut, rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah

1. Bagaimanakah rancang bangun pengembangan media E-Book Interaktif berbasis *Deep Learning* berbantuan Canva Materi Keanakeragaman Hayati Muatan IPAS Kelas IV SD No 4 Lukluk?
2. Bagaimanakah kelayakan pengembangan media E-Book Interaktif berbasis *Deep Learning* berbantuan Canva Materi Keanakeragaman Hayati Muatan IPAS Kelas IV SD No 4 Lukluk?

3. Bagaimanakah efektivitas media E-Book Interaktif berbasis *Deep Learning* berbantuan Canva Materi Keanakeragaman Hayati Muatan IPAS Kelas IV SD No 4 Lukluk?

1.5 Tujuan Penelitian

Sebuah penelitian tentunya mempunyai tujuan untuk mencapai hal-hal yang diinginkan agar penelitian ini menjadi relevan dengan rumusan masalah. Dari permasalahan yang telah dituliskan, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan rancang bangun berupa pengembangan media E-Book Interaktif berbasis *Deep Learning* berbantuan Canva Materi Keanakeragaman Hayati Muatan IPAS Kelas IV SD No 4 Lukluk
2. Untuk mengetahui kelayakan dalam mengembangkan media E-Book Interaktif berbasis *Deep Learning* berbantuan Canva Materi Keanakeragaman Hayati Muatan IPAS Kelas IV SD No 4 Lukluk
3. Untuk mengetahui efektivitas pengembangan media E-Book Interaktif berbasis *Deep Learning* berbantuan Canva Materi Keanakeragaman Hayati Muatan IPAS Kelas IV SD No 4 Lukluk

1.6 Manfaat Hasil Pengembangan

Berdasarkan tujuan penelitian tersebut, adapun manfaat yang ingin dicapai dalam penelitian ini yang dibedakan menjadi dua, yaitu dapat memberikan manfaat teoritis dan manfaat praktis sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran yang signifikan sebagai masukan pengetahuan atau literature ilmiah yang dapat di jadikan bahan kajian bagi para insan akademik yang

sedang mempelajari ilmu pendidikan sekolah dasar, khususnya menambah sumber pengetahuan mengenai pengembangan media E-Book interaktif berbasis *deep learning* serta memberikan sumber informasi bagi penelitian sejenis pada masa yang akan datang.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan siswa dapat pengalaman belajar yang lebih bermakna, melalui penerapan media E-Book interaktif.

2. Bagi Guru

Media E-Book interaktif dapat digunakan sebagai salah satu media yang menunjang proses pembelajaran dan sebagai sumber belajar alternatif yang fleksibel, mudah diakses kapan saja, serta memungkinkan pembelajaran mandiri dan diferensiasi sesuai kemampuan siswa.

3. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan dasar kepala sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dan menjadi praktik baik dalam mendorong inovasi pembelajaran berbasis digital.

4. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu masukan untuk mengembangkan media lainnya.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dalam penelitian pengembangan ini, produk yang dihasilkan adalah buku elektronik atau e-book interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV

SD No. 4 Lukluk. Media pembelajaran ini berfungsi sebagai salah satu media yang mendukung dan membantu dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dalam Pembelajaran IPAS. Adapun spesifikasi produk pengembangan media E-book interaktif sebagai berikut.

1. Media yang dikembangkan merupakan e-book interaktif yaitu media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran yang mencakup materi yang mendalam sehingga peserta didik dapat mengetahui, mempelajari, dan memahami secara mendalam terkait materi yang disajikan dalam bentuk elektronik dan dapat digunakan secara online melalui tautan link.
2. E-book dikembangkan dalam bentuk *soft copy* yang berisikan materi, visualisasi materi atau video pembelajaran beserta soal atau kuis interaktif.
3. Materi yang disajikan mencakup materi keanekaragaman hayati mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial).

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Dalam penelitian pengembangan ini didasarkan pada asumsi dan keterbatasan pengembangan sebagai berikut.

1.8.1 Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan E-Book interaktif berbasis *Deep Learning* pada materi keanekaragaman hayati di kelas IV SD No. 4 Lukluk adalah sebagai berikut.

1. Pengembangan E-book Interaktif berbasis *Deep Learning* berbantuan Canva Materi Keanekaragaman Hayati Muatan IPAS Kelas IV SD No. 4 Lukluk dirancang semenarik mungkin sehingga dapat mendorong dan

memotivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dan memahami materi secara mendalam.

2. Pengembangan E-book Interaktif berbasis *Deep Learning* berbantuan Canva Materi Keanekaragaman Hayati Muatan IPAS Kelas IV SD No. 4 Lukluk ini dapat membantu guru dalam menyampaikan materi mengenai keragaman hayati di dalam kelas pada saat proses pembelajaran berlangsung.
3. Fitur interaktif seperti kuis, gambar bergerak, dan video dalam e-book dapat membantu siswa memahami konsep keanekaragaman hayati dengan lebih baik. Meskipun interaktif secara digital, e-book tidak dapat sepenuhnya menggantikan pengalaman belajar langsung dengan benda konkret atau eksplorasi langsung di alam.

1.8.2 Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan pengembangan E-Book interaktif berbasis *Deep Learning* pada materi keanekaragaman hayati di kelas IV SD No. 4 Lukluk adalah sebagai berikut.

1. Pengembangan E-book interaktif ini dikembangkan berdasarkan permasalahan siswa kelas IV SD No. 4 Lukluk terkait mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) materi keanekaragaman hayati sehingga produk hasil pengembangan ini dapat disesuaikan dengan karakteristik di sekolah lain.
2. Pengembangan E-book interaktif ini memerlukan akses internet untuk mengunduh atau mengakses fitur interaktifnya sehingga e-book dibuat dalam format yang memerlukan akses online. Oleh karena itu siswa

dengan keterbatasan internet akan mengalami kesulitan menggunakannya.

1.9 Definisi Istilah

Untuk menghindari terjadi kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan pada penelitian ini, maka perlu untuk mendefinisikan istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan merupakan penelitian untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk berupa materi, media, alat dan atau strategi pembelajaran, digunakan untuk mengatasi masalah pembelajaran di kelas laboratorium dan bukan untuk menguji teori.
2. E-book interaktif, e-book sendiri adalah buku yang hanya tersedia pada format digital serta bisa dibaca melalui laptop, PC, gawai, ataupun alat elektronik lainnya. Pada e-book terdiri dari atas teks, gambar, atau keduanya dalam media elektronik, disertai dengan simulasi yang layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Berbeda dengan e-book statis yang hanya berisi teks dan gambar, e-book interaktif dirancang untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman pembaca melalui pengalaman belajar yang lebih dinamis. Dengan demikian e-book interaktif adalah media pembelajaran untuk menunjang pembelajaran siswa dalam memahami materi yang bersifat abstrak menjadi jelas. E-book interaktif berisikan materi-materi belajar siswa dikombinasikan dengan teks, gambar, audio, grafis, video diharapkan dapat menarik perhatian siswa serta menambah belajar siswa.
3. *Deep learning* merupakan istilah dari pembelajaran mendalam. *Deep learning* adalah pembelajaran yang memanfaatkan kekuatan kemitraan pada peserta

didik di dalam proses pembelajaran melalui upaya penemuan dan penguasaan suatu materi tertentu untuk kemudian menciptakan pengetahuan yang baru. *Deep learning* dianalogikan sebagai proses berpikir secara kritis. Berpikir dan belajar secara mendalam berarti sebuah pendekatan pembelajaran yang berusaha memahami sesuatu dengan lebih terpusat dan komprehensif, sehingga apa yang dipelajari menjadi lebih terstruktur dan terarah (*supervised learning*).

4. Canva adalah platform desain grafis berbasis web yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis desain, seperti presentasi, poster, infografis, e-book, dan materi visual lainnya dengan mudah. Canva menyediakan berbagai template, elemen grafis, *font*, dan fitur pengeditan yang dapat digunakan tanpa memerlukan keahlian desain profesional. Selain itu, Canva juga memiliki fitur interaktif, seperti animasi dan *hyperlink*, yang mendukung pembuatan e-book interaktif dan media pembelajaran digital.
5. IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) merupakan integrasi antara mata pelajaran IPA dan IPS dalam pelaksanaan Kurikulum Merdeka. Pendekatan ini memberikan keleluasaan kepada guru dan siswa, sehingga guru dapat menerapkan metode pembelajaran yang lebih variatif melalui perpaduan materi IPA dan IPS setiap semester. Selama proses belajar berlangsung, siswa didorong untuk belajar secara mandiri, termasuk melalui kerja kelompok. Sementara itu, guru dituntut untuk lebih kreatif, misalnya dengan mengembangkan media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai sarana bantu mengajar guna menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi peserta didik.

6. Materi keanekaragaman hayati adalah suatu keberagaman makhluk hidup yang didasarkan pada ciri-ciri yang dapat diketahuinya mencakup semua bentuk kehidupan seperti bakteri, jamur, tumbuhan, dan hewan yang semuanya membentuk suatu ekosistem. Keanekaragaman hayati dapat dilihat pada berbagai tingkatan, yaitu tingkat genetik (perbedaan dalam satu spesies), spesies (jenis makhluk hidup), dan ekosistem (keanekaragaman bentuk habitat dan interaksi makhluk hidup di dalamnya). Materi ini mempelajari tentang variasi makhluk hidup beserta manfaatnya bagi kehidupan manusia, seperti sebagai sumber pangan, obat-obatan, pencegah bencana, serta sumber pendapatan.

