

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan sebuah peradaban ditentukan oleh pendidikan yang mampu mengembangkan potensi masyarakat untuk menunjang kehidupan yang lebih maju (Asbari et al., 2024; Fitri, 2021; Jihan et al., 2023; Kurniawati, 2022). Tujuan pendidikan ialah untuk membantu setiap manusia mencapai tingkat martabat yang lebih tinggi dalam kehidupan dan berpartisipasi dalam pengembangan kemanusiaan dan masyarakat secara terhormat melalui pengembangan bakat seseorang hingga potensi maksimalnya dalam batasan kodratnya sendiri (Tintigon et al., 2023). Pendidikan merupakan strategi dasar dari pembangunan karakter bangsa yang dalam pelaksanaannya harus dilakukan secara koheren dengan beberapa strategi lain (Margunayasa & Riastini, 2021). Pendidikan disebut bermutu dari segi proses jika proses belajar mengajar berlangsung secara efektif, peserta didik mengalami proses pembelajaran yang bermakna dan ditunjang oleh sumber daya (manusia, dana, sarana, prasarana) yang wajar (Siahaan et al., 2023). Berarti, menghasilkan pendidikan yang bermutu maka dimulai dari proses belajar yang efektif.

Pendidikan yang bermutu tentu sudah dipertimbangkan oleh pemerintah melalui keputusan yang berdampak pada proses pembelajaran untuk siswa itu sendiri. Diputuskannya Kurikulum Merdeka sebagai kurikulum nasional satuan

pendidikan merupakan sebuah usaha untuk menciptakan pendidikan yang bermutu. Pemerintah terus menyempurnakan kurikulum Merdeka sampai mengintegrasikan *deep learning* agar dapat menghadapi berbagai tantangan global dan bersaing dalam dunia yang penuh dengan kecerdasan buatan (Wijaya, 2025). Sebagai faktor penentu, pendidikan tentu dituntut untuk selalu senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaan teknologi informasi dan komunikasi bagi dunia pendidikan khususnya pada proses pembelajaran (Agustian & Salsabila, 2021). Teknologi pendidikan memberikan kerangka yang dapat mendukung implementasi yang efektif dari Kurikulum Merdeka Belajar (Handayani et al., 2023).

Pada kurikulum Merdeka, teknologi dapat memberikan kesempatan untuk mengintegrasikan berbagai disiplin ilmu seperti desain grafis, pemrograman, atau ilmu komputer ke dalam pembelajaran yang mampu memperluas proses belajar mengajar di luar ruangan (Aisyah et al., 2024). Misalnya, dengan menggunakan media sosial, blog, dan platform berbagi pengetahuan lainnya, siswa dapat berbagi dan mempromosikan karya mereka kepada khalayak yang lebih luas (Oktaviani & Ramayanti, 2023). Hal ini tentu saja memotivasi siswa untuk mengembangkan keterampilan kolaborasi dan jejaring sosial yang positif sekaligus meningkatkan keterampilan secara keseluruhan. Teknologi pendidikan memiliki faktor-faktor yang saling terhubung dalam proses pembelajaran diantaranya yaitu manusia, alat, prosedur, gagasan serta organisasi/lembaga (Aisyah et al., 2024; Hakim & Yulia, 2024). Dengan perkembangan teknologi dari masa ke masa memberikan

kemudahan untuk meningkatkan keterampilan yang dibutuhkan dalam melawan tantangan pembelajaran abad 21.

Di era globalisasi ini, tuntutan untuk meningkatkan mutu pendidikan tidak bisa dipisahkan dari penggunaan teknologi yang efektif dalam proses pembelajaran terutama di sekolah dasar tak terkecuali pada pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) yang terdiri dari dua rumpun ilmu yaitu IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) dan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial). Pembelajaran IPAS adalah salah muatan pelajaran di SD yang pembelajarannya tidak bisa lepas dari pemanfaatan teknologi. Penggunaan teknologi pada rumpun ilmu IPA di sekolah dasar sudah banyak diterapkan pada praktik pembelajaran karena setiap bab memerlukan teknologi sebagai alat praktik dan alat belajar. Begitupula pada pembelajaran IPS, teknologi dapat digunakan sebagai media belajar untuk menunjang proses pembelajaran. Dalam pembelajaran IPS, teknologi pendidikan dapat memainkan peran penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran dan membantu siswa memahami materi dengan lebih baik (Baikuna et al., 2024).

Guru yang menggunakan teknologi dengan terampil dapat menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan berdampak bagi siswa pada pembelajaran IPS. Kombinasi yang bijaksana antara teknologi, kemampuan guru, dan metodologi inovatif akan menghasilkan pemahaman yang lebih dalam dan kemampuan analisis yang lebih besar, menjadikan teknologi sebagai mitra yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pengajaran IPS (Aisyah et al., 2024). Dengan teknologi, pembelajaran IPS dapat menjadi lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh siswa. Teknologi juga dapat membantu siswa untuk memahami konsep-konsep yang sulit tergambarkan dan abstrak dalam IPS yaitu

dengan cara memvisualisasi-kannya dalam bentuk animasi (Baikuna et al., 2024). Selain itu, teknologi juga dapat membantu guru dalam menyajikan materi pembelajaran IPS dengan lebih efektif dan efisien. Guru dapat menggunakan berbagai media pembelajaran seperti video, gambar, dan animasi untuk menjelaskan konsep-konsep dalam IPS dengan lebih jelas dan menarik yang dapat membantu siswa meraih hasil belajar yang maksimal.

Namun, hal yang terjadi justru sebaliknya. Berbeda dengan pandangan di atas bahwa dengan teknologi pendidikan menjadi lebih baik, fakta dilapangan menunjukkan ketidakcocokan dengan tinjauan di atas. Begitupun dengan Indonesia, pendidikan di Indonesia sampai saat ini masih dihadapi dengan berbagai permasalahan yang menjadi penyebab utama dalam rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia (Kurniawati, 2022). Rendahnya tingkat pendidikan di Indonesia ini merupakan kondisi yang sangatlah memprihatinkan. Tentu sangat disayangkan, dengan sumber daya manusia (SDM) yang cukup banyak, seharusnya pendidikan bisa meningkatkan kualitas SDM Indonesia namun nyatanya tidak seperti itu. Meskipun gencarnya teknologi dimasa ini, siswa Indonesia masih saja belum dapat mencapai hasil yang maksimal. Hal ini tidak hanya memicu hasil belajar yang di bawah standar, tetapi juga melemahkan kemampuan berpikir kritis serta kepedulian sosial siswa dalam menghadapi dinamika masyarakat modern. Akibatnya, esensi pendidikan IPS sebagai sarana pembentuk warga negara yang aktif dan peka terhadap isu sosial sering kali gagal tercapai karena keterbatasan strategi pedagogis yang diterapkan di kelas (Pratiwi et al., 2023; Windasari et al., 2024)

Permasalahan di atas juga didukung oleh hasil temuan dalam skala kecil yaitu di sekolah dasar. Temuan diperoleh di SD Gugus IV Penebel yang dilaksanakan pada tanggal 5 sampai 9 Januari 2026. Di SD Negeri 1 Biaung dan SD Negeri 2 Tajen, rata-rata nilai IPS siswa kelas IV tercatat sebesar 70. Sementara itu, sekolah lain SD 4 Penebel menunjukkan rata-rata nilai IPS yang sedikit lebih tinggi, yaitu berkisar antara 73 hingga 75. Meskipun demikian, nilai-nilai tersebut masih berada di bawah rata-rata pencapaian mata pelajaran lainnya yang berada pada kisaran 85 hingga 100. Banyak guru menyangkan hal tersebut, dan memiliki pemikiran bahwa mungkin hal ini terjadi karena materi IPS yang begitu padat, berulang dan siswa belum berada pada lingkungan yang berkaitan dengan materi. Jika dilihat dari hasil observasi keaktifan belajar, hanya sebagian siswa yang aktif memberikan pendapatnya. Sebagian besar siswa memiliki nilai keaktifan yang sangat rendah serta hanya aktif ketika ditunjuk oleh guru. Melalui hasil tersebut, dilakukan studi lebih lanjut dengan melakukan wawancara dan observasi di tiga sekolah yang tergabung dalam Gugus IV Penebel.

Wawancara dilakukan dengan melibatkan satu orang guru dan 5 orang siswa kelas IV dari masing-masing sekolah. Sementara itu, observasi difokuskan pada kondisi fasilitas pendukung, ruang belajar, serta proses pembelajaran di dalam kelas. Kita ketahui bahwa, seharusnya mata pelajaran IPS adalah program pendidikan yang mendorong kemampuan berpikir kritis, kapasitas belajar, rasa ingin tahu, serta sikap peduli dan bertanggung jawab terhadap lingkungan social (Kertih et al., 2021). Namun, hasil wawancara dan observasi menunjukkan kesimpulan bahwa masalah yang dialami terkait rendahnya hasil belajar

dipengaruhi oleh proses pembelajaran dan media sebagai bahan ajar. Guru menggunakan berbagai metode pembelajaran, seperti ceramah, permainan, diskusi, demonstrasi, dan pemberian tugas ditambah lagi, variasi media pembelajaran yang masih terbatas pada media cetak dan perencanaan yang tidak sesuai dengan karakteristik siswa juga menjadi faktor penting yang memengaruhi rendahnya capaian belajar IPS. Menurut Margunayasa, guru yang masih mengandalkan metode ceramah yang lebih berfokus pada hafalan, mengingat, dan mengumpulkan berbagai jenis informasi tanpa langkah-langkah yang interaktif (Margunayasa et al., 2019). Model pembelajaran tersebut belum mampu mengakomodasi kebutuhan belajar masing-masing siswa (Wibawa, 2023).

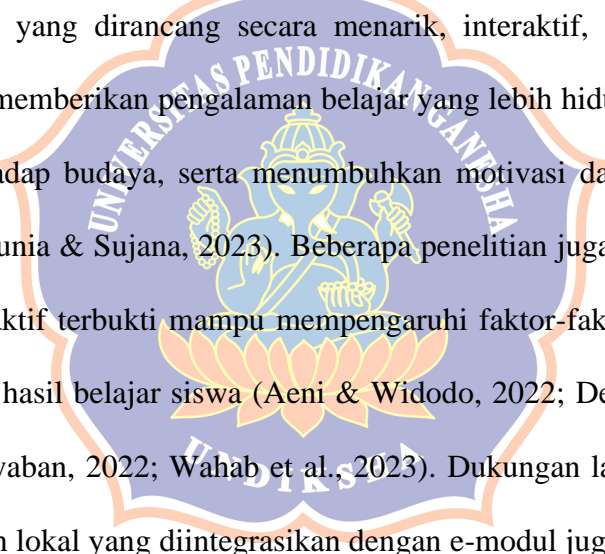
Ditinjau dari ketersediaan bahan ajar, guru memanfaatkan berbagai sumber belajar, seperti buku paket, buku penunjang, serta internet yang digunakan pada beberapa pertemuan. Namun siswa mengungkapkan adanya rasa terbebani akibat tugas yang diberikan secara terus-menerus. Selain itu, siswa menyampaikan bahwa mereka sering mengalami kesulitan dalam memahami penjelasan guru. Padahal, pembelajaran harus mampu mempertahankan dan bahkan memicu pertumbuhan serta peningkatan motivasi, kreativitas, disiplin, pemikiran kritis, dan hasil belajar siswa (Wibawa et al., 2023). Guru juga menambahkan bahwa siswa terlihat kehilangan jati diri ditengah berkembangnya teknologi modern saat ini. Siswa cenderung sulit mengenal budayanya sendiri dan terpengaruh oleh budaya-budaya luar dari segi penampilan, gaya bicara bahkan perilaku. Salah satunya adalah semakin sedikit siswa bias menggunakan Bahasa daerahnya. Seperti di Bali, melalui hasil wawancara dengan siswa, ternyata banyak siswa

yang menggunakan Bahasa campuran Bali dan Indonesia. Ketika diajak berbicara penuh dengan Bahasa Bali, banyak kata yang mereka tidak ketahui maknanya.

Berdasarkan kondisi nyata yang ditemukan di Gugus IV Penebel, terdapat beberapa faktor sebagai penyebab rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Pembelajaran cenderung mengandalkan metode ceramah dan bahan ajar cetak yang monoton dalam menyampaikan materi, sehingga siswa menjadi kurang aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, pemberian tugas yang terlalu banyak membuat siswa merasa jenuh dan terbebani. Interaksi dalam kelas, baik antara siswa maupun antara guru dan siswa, juga masih tergolong minim, sehingga kurang dinamis. Penggunaan sumber belajar yang terbatas, seperti Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) secara terus-menerus, membuat siswa terpaku pada satu jenis materi dan mengurangi variasi serta kreativitas dalam proses belajar. Siswa cenderung sulit mengenal budayanya sendiri dan terpengaruh oleh budaya luar dari segi penampilan, gaya bicara bahkan perilaku. Salah satu penyebab kegagalan pembelajaran Ilmu Sosial di beberapa negara adalah karena sumber belajar, media belajar, proses belajar, dan pola evaluasi yang dilakukan tidak sejalan dengan nilai-nilai budaya tempat praktik pembelajaran dilakukan (Suastika, 2021).

Guru pun memiliki peluang lebih besar untuk menanamkan nilai-nilai karakter dalam suasana belajar yang kondusif, inklusif, dan berkeadilan (Sanjaya et al., 2025). Salah satu media yang potensial untuk mengatasi permasalahan siswa dengan budaya lokal sekaligus mendukung perkembangan teknologi adalah E-modul interaktif. Modul elektronik menyajikan materi berbentuk teks, gambar, video, simulasi, animasi, kuis serta navigasi sehingga lebih menarik, interaktif dan

terbukti berdampak positif terhadap pembelajaran seperti peningkatan hasil belajar siswa (Aeni & Widodo, 2022; Dewi & Lestari, 2020; Wahab et al., 2023). E-modul interaktif saat ini mencakup komponen penilaian pembelajaran yang dirancang untuk melibatkan siswa dalam konteks kehidupan nyata, sehingga mendorong terjadinya interaksi aktif (Cahyanto et al., 2022). Jadi, e-modul adalah modul elektronik yang di dalamnya memuat kearifan lokal dilengkapi dengan teks, gambar, video, simulasi, animasi, kuis serta navigasi dan dapat diakses kapan saja dimana saja dan sudah terbukti dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.



E-modul yang dirancang secara menarik, interaktif, dan berbasis tradisi lokal mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih hidup, membangun rasa memiliki terhadap budaya, serta menumbuhkan motivasi dan pemahaman yang lebih dalam (Junia & Sujana, 2023). Beberapa penelitian juga menemukan bahwa e-modul interaktif terbukti mampu mempengaruhi faktor-faktor yang menunjang meningkatnya hasil belajar siswa (Aeni & Widodo, 2022; Dewi & Lestari, 2020; Salsabila & Syaban, 2022; Wahab et al., 2023). Dukungan lainnya menunjukkan bahwa kearifan lokal yang diintegrasikan dengan e-modul juga memberi pengaruh terhadap hasil belajar (Asmah et al., 2022; Suantara et al., 2023). Selain itu, penerapan ini penting karena penggunaan e-modul memungkinkan siswa untuk memahami materi IPS secara lebih menarik, interaktif, dan mendalam, sekaligus mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran (Fajriyani et al., 2025). Siswa akan lebih mudah memahami sesuatu yang memang benar terjadi di sekitarnya, hal ini memerlukan lingkungan belajar yang mendukung hal tersebut.

Lingkungan pembelajaran menekankan pada integrasi antara ruang fisik, ruang virtual, dan budaya belajar untuk mendukung pembelajaran mendalam (Suastra et al., 2025). Di Bali, kearifan lokal yang dapat diintegrasikan dalam pembelajaran sangat beragam. Dalam pembelajaran IPS, kearifan lokal yang dapat digunakan adalah ajaran busana daerah, Bahasa daerah, adat-istiadat, ajaran suci dan lain-lain (Kertih et al., 2021). Kearifan lokal ini membudaya dalam kehidupan sosial masyarakat Bali yang menjadi aturan dalam berinteraksi untuk mencapai keharmonisan dan kedamaian. Terintegrasinya budaya dalam pembelajaran memberikan ruang literasi budaya yang memberi pengaruh pada kesadaran siswa terhadap pentingnya budaya. Pelaksanaan literasi budaya memberikan dampak yang baik dalam membangun karakteristik siswa (Margunayasa et al., 2021). Melalui pembelajaran IPS dengan kearifan lokal, kompetensi ini dapat menjadi dasar untuk menanamkan nilai bahwa manusia adalah bagian dari masyarakat (Kertih et al., 2021). Muatan materi IPS diajarkan di SD pada semester 2. Salah satu topik materi IPS kelas IV adalah bab 8 “Membangun Masyarakat yang Beradab”. Topik ini sangat cocok diintegrasikan dengan busana adat dan Bahasa daerah Bali.

Berdasarkan latar belakang di atas, untuk mengatasi masalah tentang rendahnya hasil belajar IPS siswa dapat diatasi dengan media pembelajaran berbentuk digital untuk mempengaruhi hasil belajar IPS siswa kelas IV SD pada materi “Membangun Masyarakat yang Beradab”. Sehingga, penelitian ini berjudul “Pengembangan E-Modul Interaktif Muatan IPS Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas, maka identifikasi masalah yang ditemukan untuk menjadi perhatian dalam penelitian adalah sebagai berikut;

1. Rendahnya hasil belajar IPS yang masih berada pada rata-rata 70-75. Meskipun demikian, nilai-nilai tersebut masih berada di bawah rata-rata pencapaian mata pelajaran lainnya yang berada pada kisaran 85 hingga 100.
2. Selama pembelajaran metode pembelajaran yang digunakan, seperti ceramah, permainan, diskusi, demonstrasi, dan pemberian tugas ditambah lagi, variasi media pembelajaran yang masih terbatas pada media cetak dan perencanaan yang tidak sesuai dengan karakteristik siswa juga menjadi faktor penting yang memengaruhi rendahnya capaian belajar IPS.
3. Sumber belajar yang digunakan berbentuk cetak dan monoton, seperti buku, LKPD, buku paket, buku penunjang, serta internet yang digunakan pada beberapa pertemuan. Beberapa guru menyampaikan bahwa siswa tampak lebih antusias saat belajar menggunakan bantuan internet.
4. Penggunaan LKPD dianggap sebagai sarana untuk melatih kemandirian siswa, namun siswa mengungkapkan adanya rasa terbebani akibat tugas yang diberikan secara terus-menerus.
5. Siswa mengungkapkan adanya rasa terbebani akibat tugas yang diberikan secara terus-menerus.
6. Siswa sering mengalami kesulitan dalam memahami penjelasan guru.

7. Siswa terlihat kehilangan jati diri yang cenderung sulit mengenal budayanya sendiri dan terpengaruh oleh budaya-budaya luar dari segi penampilan, gaya bicara bahkan perilaku.
8. Siswa tidak benar-benar bisa menggunakan Bahasa daerahnya untuk berkomunikasi setiap hari.
9. Belum ada media pembelajaran interaktif yang berbentuk digital sesuai dengan perkembangan jaman ini.

1.3 Pembatasan Masalah

Masalah yang ditemukan sangat beragam sehingga ditakutkan akan mengakibatkan meluasnya pembahasan dalam penelitian ini. Maka, untuk memaksimalkan keberhasilan solusi maka perlu dilakukan pembatasan terhadap masalah-masalah yang muncul. Batasan dalam penelitian ini adalah memberi solusi untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran e-modul interaktif muatan IPS berbasis kearifan lokal. Pengembangan media pembelajaran e-modul interaktif muatan IPS berbasis kearifan lokal diharapkan mampu untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada siswa kelas IV SD dan menjadi solusi beragam permasalahan seperti rendahnya kualitas pendidikan dan hasil belajar siswa, minimnya media digital dan siswa kehilangan jati diri dan pemahaman tentang budayanya sendiri. Sehingga, fokus penelitian ini berjudul “Pengembangan E-Modul Interaktif Muatan IPS Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan dan batasan masalah yang telah ditentukan diatas, maka permasalahan yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana rancang bangun media pembelajaran e-modul interaktif muatan IPS berbasis kearifan lokal untuk siswa kelas IV SD?
2. Bagaimana validitas media pembelajaran e-modul interaktif muatan IPS berbasis kearifan lokal untuk siswa kelas IV SD?
3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran e-modul interaktif muatan IPS berbasis kearifan lokal untuk siswa kelas IV SD?
4. Bagaimana efektivitas media pembelajaran e-modul interaktif muatan IPS berbasis kearifan lokal untuk siswa kelas IV SD dalam meningkatkan hasil belajar IPS?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dirumuskan, adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk menghasilkan rancang bangun media pembelajaran e-modul interaktif muatan IPS berbasis kearifan lokal untuk siswa kelas IV SD.
2. Untuk mengetahui validitas media pembelajaran e-modul interaktif muatan IPS berbasis kearifan lokal untuk siswa kelas IV SD.
3. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran e-modul interaktif muatan IPS berbasis kearifan lokal untuk siswa kelas IV SD.

4. Untuk menganalisis efektivitas media pembelajaran e-modul interaktif muatan IPS berbasis kearifan lokal untuk siswa kelas IV SD dalam meningkatkan hasil belajar IPS.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis yang diharapkan dari penelitian ini, yakni dengan terciptanya media media meningkatkan hasil belajar IPAS juga terungkapnya fakta tentang validitas dan kepraktisan media pembelajaran pembelajaran e-modul interaktif muatan IPS berbasis kearifan lokal serta efektivitas media dalam meningkatkan hasil belajar IPS. Hasil penelitian ini juga diharapkan berguna bagi pengembangan ilmu pendidikan khususnya pada pengembangan pembelajaran di sekolah dasar.

1.6.2 Manfaat Praktis

Selain manfaat teoritis, penelitian ini juga memberikan manfaat praktis untuk berbagai pihak yaitu:

a) Bagi Siswa

E-modul dengan fitur kuis interaktif membuat proses belajar lebih menyenangkan, mengurangi kebosanan, dan meningkatkan partisipasi aktif siswa. Siswa juga mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna karena materi dikaitkan langsung dengan konteks kearifan lokal (lingkungan sekitar), sehingga menumbuhkan rasa cinta budaya. Selain itu siswa terbiasa menggunakan teknologi (gadget/laptop) untuk tujuan edukatif secara terarah. Produk hasil penelitian ini dapat membantu siswa

memahami materi lebih baik dan menyenangkan melalui visualisasi, simulasi, dan elemen interaktif dalam e-modul, yang berimplikasi pada peningkatan hasil belajar.

b) Bagi Guru

Penelitian ini memberi pengalaman dan pengetahuan tambahan bagi guru untuk meningkatkan kemampuan dalam mengembangkan media pembelajaran dan mengatasi berbagai masalah terkait rendahnya capaian siswa. Secara spesifik, manfaat bagi guru adalah sebagai berikut.

1. Guru memiliki alternatif media pembelajaran inovatif yang tidak hanya terpaku pada buku cetak.
2. Fitur interaktif memudahkan guru memantau hasil belajar siswa secara *real-time* sehingga proses evaluasi pembelajaran dapat dilakukan dengan lebih mudah, cepat dan praktis.
3. Guru termotivasi untuk mengembangkan kemampuan membuat media pembelajaran berbasis IT yang kontekstual.
4. E-modul berbentuk file digital yang mudah diperbarui (update) dan disebarluaskan tanpa biaya cetak yang tinggi sehingga dapat mengoptimalkan waktu dan biaya.

c) Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai tambahan media pembelajaran yang berguna dan efektif sehingga dapat menunjang untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan sebelumnya. Hal ini membantu meningkatkan kualitas sekolah serta sekolah memiliki aset bahan ajar digital yang dapat

digunakan kembali (reusable) oleh guru kelas IV di tahun-tahun berikutnya.

d) Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi dan untuk menambah wawasan sehingga penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan dalam melaksanakan penelitian lebih lanjut agar dapat memperoleh hasil yang lebih baik dan maksimal.

1.7 Spesifikasi Pengembangan

Produk yang dihasilkan pada penelitian pengembangan yang dilakukan adalah untuk menghasilkan bahan e-modul interaktif muatan IPS berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD yang dapat digunakan sebagai salah satu fasilitas pendukung didalam proses pembelajaran. Berikut ini adalah spesifikasi produk e-modul interaktif muatan IPS berbasis kearifan lokal:

1. Platform yang digunakan dalam pengembangan bahan ajar ini adalah *Adobe Illustrator, Microsoft Word* dan *Flip PDF*.
2. Bahan ajar E-Modul interaktif ini bersifat Supplement.
3. Materi pelajaran yang dimuat didalam E-Modul interaktif ini adalah materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) khususnya muatan IPS semester 2 BAB 8 tentang “Membangun Masyarakat yang Beradab”.
4. Materi/konten didalam bahan ajar ini disajikan sesuai dengan materi, memuat kearifan lokal dan contoh kegiatan sehari-hari yang tersaji secara terdiferensiasi.

5. Jenis konten yang dimuat didalam e-modul interaktif ini adalah berupa gambar, video, teks serta kuis interaktif.
6. Komponen yang terkandung didalam bahan ajar e-modul interaktif ini terdiri dari judul, tujuan pembelajaran, materi, informasi pendukung, LKPD dan evaluasi.
7. Bahan ajar e-modul interaktif dapat diakses menggunakan browser google chrome melalui laptop, PC, *smart phone* dan *tablet* yang memiliki fitur google chrome dan terkoneksi internet. media ini hanya memuat satu materi saja yaitu tentang membangun masyarakat yang beradab.

1.8 Asumsi Pengembangan

Penelitian pengembangan e-modul interaktif muatan IPS berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD memiliki beberapa asumsi dan keterbatasan dalam proses pengembangan produk yang dibuat meliputi:

1.8.1 Asumsi Pengembangan

1. Sebagian besar siswa kelas IV Sekolah dasar sudah memiliki *smart phone* yang memiliki fitur *Browser* dan mampu mengoperasikannya.
2. Sekolah sudah memiliki koneksi internet berupa *wifi*.
3. Siswa sudah terbiasa mengakses *website* dan memahami petunjuk dalam penggunaan *smart phone*.
4. Guru bisa mengoperasikan media online.

1.8.2 Keterbatasan Pengembangan

1. Fokus pengembangan produk e-modul interaktif muatan IPS berbasis kearifan lokal ini hanya berfokus pada peningkatan kompetensi peserta didik hanya pada ranah kognitif saja yaitu hasil belajar.
2. Subjek uji coba produk penelitian ini terbatas pada kelas IV SDN 1 Biaung.
3. Produk yang dikembangkan hanya memuat 1 materi pada satu mata pelajaran yakni mata pelajaran IPAS muatan IPS kelas IV khususnya pada semester 2 materi Bab 8.

1.9 Penjelasan Istilah

Penjelasan istilah digunakan untuk menghindari kesalahpahaman terhadap istilah pada penelitian pengembangan ini, sehingga diperlukan batasan-batasan istilah sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang mengembangkan sebuah produk pembelajaran serta menganalisisnya hingga dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran dan bukan untuk menguji sebuah teori.
2. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan oleh guru atau siswa yang bertujuan untuk membantu, menunjang dan memudahkan didalam proses pembelajaran.
3. Media pembelajaran digital adalah media dalam pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital untuk dapat mengaksesnya kapan saja dan dimana saja.

4. E-modul interaktif muatan IPS berbasis kearifan lokal adalah sebuah modul elektronik dalam pembelajaran IPS SD yang memuat berbagai kearifan lokal yang memungkinkan adanya interaksi antara media dan pengguna melalui konten berupa teks, grafik, audio, gambar, video dan animasi yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja dengan bantuan teknologi seperti *smart phone*, *tablet*, laptop ataupun PC.

