

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan dasar yang menjadi tujuan pokok dalam upaya mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan menjadi hal penting yang harus dimiliki oleh setiap orang tidak terpaut pada usia. Pendidikan tidak hanya menjadi kewajiban saja, namun juga menjadi kebutuhan yang mutlak bagi kesejahteraan setiap individu dan negara. Pelaksanaan pendidikan di Indonesia bermanfaat dalam mewujudkan bangsa yang cakap, beriman, dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta sebagai upaya meningkatkan pengetahuan dan wawasan individu yang berguna.

Pendidikan masa kini telah berkembang dengan pesat pada berbagai perkembangan teknologi. Pada masa menuju era society 5.0 pendidikan menjadi poin penting yang tersorot dalam perkembangan pemanfaatan teknologi. Terlepas dari era revolusi 4.0, society 5.0 menjadi lanjutan sebagai upaya untuk memajukan berbagai masalah pendidikan dan juga mengatasi persoalan sosial. Menurut Nasution dkk., (2023) upaya perkembangan pendidikan ini harus didukung oleh seluruh aspek pendidikan seperti lembaga pendidikan serta tenaga pendidik yang sangat dekat dengan proses pembelajaran. Tenaga pendidik harus mampu menyetarakan pemahaman konsep pengetahuan dengan perkembangan teknologi kepada siswa. Terlepas dari hal tersebut, pelaksanaan pendidikan tidak hanya harus dikombinasikan dengan teknologi saja tetapi juga harus tetap memikirkan aspek tujuan pendidikan yaitu keberhasilan peningkatan pengetahuan serta karakter.

Pendidikan tidak hanya menitikberatkan pendidik dalam mencerdaskan peserta didik pada kognitifnya saja, namun juga keterampilan, dan karakter peserta didik. Undang-undang tahun 1945 pasal 31 ayat 1 dan 2 menyatakan bahwa, “setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan dan wajib mengikuti pendidikan dasar yang dibiayai oleh pemerintah”. Pendidikan dasar yang dimaksud adalah bentuk pendidikan formal yang diikuti secara wajib yaitu diawali dengan pendidikan di sekolah dasar (SD). Penerapan pendidikan yang dimulai dari pendidikan dasar memegang peranan penting dalam menentukan alur masa depan individu dan juga masyarakat.

Pelaksanaan pendidikan tidak hanya memberikan pengetahuan maupun keterampilan saja, namun juga pengembangan karakter yang baik pada setiap individu. Menurut Nurjanah & Pranesti, (2023) pendidikan karakter sangat diperlukan karena pendidikan tidak hanya soal meningkatkan intelektual siswa saja namun juga membentuk siswa yang memiliki karakter kebiasaan adat untuk menjadi anggota masyarakat yang berarti bagi pribadi dan juga orang lain. Pengembangan pendidikan yang baik nantinya akan menjadi motivasi dalam peningkatan pengetahuan, wawasan, keterampilan, sikap, dan karakter yang baik serta bermanfaat bagi banyak orang khususnya bagi individu itu sendiri dan bangsanya. Kemajuan sistem pendidikan memerlukan suatu pedoman sebagai acuan pelaksanaan pendidikan yang sistematis, efektif, dan efisien sesuai dengan perkembangan zaman. Dengan hal tersebut, pemerintah Indonesia menetapkan satu acuan pendidikan yaitu kurikulum.

Kurikulum menjadi komponen utama dalam penyelenggaraan suatu sistem pendidikan. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang

sistem pendidikan nasional menyatakan yakni, kurikulum merupakan seperangkat pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan ajar serta cara atau strategi sebagai pedoman dalam penyelenggaraan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan. Sistem pendidikan Indonesia saat ini menerapkan kurikulum terbaru yakni Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka merupakan bentuk kurikulum pengembangan yang berlandaskan pada penguatan profil pelajar Pancasila kepada siswa. Kurikulum terbaru ini menjadi pendorong perubahan paradigma kurikulum dan pembelajaran (Alimuddin, 2023).

Perubahan yang terjadi akan menguatkan kemerdekaan guru sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran serta menguatkan *student agency* yakni hak dan kemampuan siswa dalam menentukan proses pembelajarannya. Menurut Amarta dkk., (2024) kurikulum merupakan suatu asas penting dalam pendidikan yang perlu dijalankan dengan baik dan kuat sehingga seluruh tujuan pendidikan akan berjalan lancar dan tercapai. Kurikulum Merdeka dirancang guna mengatasi tantangan sistem pendidikan konvensional yang sering kali kaku dan kurang responsif terhadap kebutuhan individu siswa (Kurniawan dkk., 2024). Kurikulum dirancang secara sistematis agar mampu mencapai tujuan pendidikan, tetapi hal ini juga tidak menutup kemungkinan bila instansi pendidikan dapat menyesuaikan kurikulum dengan kebutuhan siswa mereka masing-masing contohnya seperti pada pembelajaran yang lebih kontekstual dan berdasarkan muatan lokal.

Pendidikan Pancasila merupakan pembelajaran yang dekat dengan siswa dan bersifat kontekstual. Melalui pendidikan pancasila siswa diajarkan untuk menanamkan nilai pancasila agar mampu menjadi warga negara yang baik. Hal ini sejalan dengan penerapan Kurikulum Merdeka. Penerapan tersebut berkaitan

dengan bagaimana siswa mampu memahami perbedaan, bersosialisasi, dan menjalani kewajiban sebagai bagian dari masyarakat bernegara. Pendidikan Pancasila ditujukan untuk membentuk individu yang berbudi pekerti luhur. Pendidikan Pancasila seperti yang diatur dalam Undang- Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 menyatakan bahwa, pendidikan nasional merupakan pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional, dan perkembangan zaman. Kemudian pula, pada kurikulum terbaru yakni Kurikulum Merdeka telah ditetapkan pengajaran berdasarkan profil pelajar Pancasila yang diatur pada Permendikbudristek Nomor 12 tahun 2024. Pendidikan Pancasila menjadi muatan wajib di seluruh satuan pendidikan. Meskipun muatan Pendidikan Pancasila bermuara pada pembentukan karakter, internalisasi nilai-nilai karakter tersebut sangat bergantung pada keterikatan emosional dan ketertarikan siswa dalam belajar. Pembentukan karakter tidak dapat dicapai melalui penanaman doktrin secara parsial, melainkan membutuhkan dorongan dari dalam diri agar siswa mau menghayati materi tersebut. Namun, pelaksanaan pembelajaran pendidikan Pancasila belum mendapatkan hasil yang maksimal dikarenakan kurangnya motivasi belajar pada siswa.

Sejumlah studi lainnya menyatakan terdapat permasalahan motivasi belajar siswa pada pelajaran Pendidikan Pancasila yang memuat berbagai penyebab. Dampak yang terjadi yaitu seperti siswa kurang fokus, kurang percaya diri, cepat bosan, dan tidak bersemangat selama proses pembelajaran. Menurut penelitian yang dilakukan Munawarah dkk., (2023) motivasi belajar siswa rendah penyebabnya dari kurangnya penggunaan sumber belajar seperti media

pembelajaran yang tidak efektif dan guru atau pendidik cenderung hanya memanfaatkan buku paket, buku lks, dan papan tulis saja saat menjelaskan materi kepada siswa. Menurut Siregar dkk., (2024) faktor yang menyebabkan kurangnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan pancasila ini yaitu seperti faktor lingkungan keluarga, metode pengajaran, dan dukungan dari sekolah. Dampak dari rendahnya motivasi belajar ini tidak hanya berhenti pada penurunan nilai akademis semata, melainkan menjadi penghambat utama bagi terwujudnya karakter siswa. Tanpa adanya motivasi untuk terlibat aktif dalam pembelajaran, siswa cenderung menganggap Pendidikan Pancasila sekadar hafalan teori, yang pada akhirnya memicu timbulnya sikap non-toleran, kurangnya pemahaman hak dan kewajiban, serta lunturnya rasa identitas nasional.

Permasalahan tersebut juga terjadi di SD Negeri 3 Dalung. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan bersama guru kelas IV SD Negeri 3 Dalung yaitu Ibu Agung Dewi pada tanggal 14 dan 15 Maret 2025, siswa kelas IV yang beliau ampu memiliki motivasi belajar yang rendah dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila) sehingga siswa terlihat sering salah saat menjawab pertanyaan dan cepat merasa bosan. Pada saat pelajaran Pendidikan pancasila di kelas, siswa cenderung ragu merespon pertanyaan pemantik dari guru, saat diberikan pembelajaran berbasis masalah siswa cenderung malas berusaha, dan sibuk bermain dengan temannya.

Melalui kegiatan wawancara, guru menyatakan bahwa metode pengajaran yang digunakan masih bersifat konvensional dan tidak terdapat media yang memadai untuk materi tersebut. Mengingat berdasarkan asesmen awal dan pengamatan saat mengajar, guru menyatakan bahwa terdapat beberapa siswa yang memiliki gaya

belajar yang berbeda-beda. Pembelajaran yang dilakukan masih berpatokan pada buku cetak saja seperti buku paket dan lks. Mengetahui dari beberapa percakapan orangtua siswa dengan guru yang menjadi faktor permasalahan tersebut yakni, siswa di rumahnya sangat sering bermain *gadget* dan jarang keluar rumah untuk bersosialisasi di masyarakat atau dengan tetangganya. Hal tersebut tentunya berdampak pada siswa yakni ketergantungan pada teknologi sehingga siswa tidak mau berusaha belajar dan hanya menunggu jawaban yang instan atau cepat saja. Rendahnya motivasi belajar ini dibuktikan pula dengan rendahnya nilai keaktifan yang tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran. Fenomena ini menunjukkan adanya kesenjangan pemahaman dan pembentukan karakter Pancasila terhambat bukan karena siswa tidak mampu, melainkan karena tidak adanya motivasi dan dorongan untuk mempelajari serta menginternalisasikan nilai-nilai tersebut dalam pembelajaran.

Permasalahan yang ditemukan menunjukkan perlunya pengembangan sumber belajar dan rancangan pembelajaran yang mampu menarik perhatian, meningkatkan motivasi, serta menumbuhkan minat siswa dalam belajar, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Menurut Anzelina dkk. (2023), guru sebagai pendidik perlu memiliki kemampuan dalam menentukan sistem pembelajaran yang sesuai agar materi dapat disampaikan secara efektif dan tercipta interaksi yang baik bersama siswa. Oleh karena itu, guru dituntut untuk lebih aktif dalam mencari dan menentukan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Media pembelajaran pada dasarnya merupakan berbagai sarana yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau materi pembelajaran sehingga dapat mendukung proses belajar yang efektif, memperluas wawasan

siswa, dan membantu tercapainya tujuan pembelajaran (Daniyati dkk., 2023). Penggunaan media tersebut tidak dapat dipisahkan dari perencanaan dalam proses pembelajaran, yang salah satunya dituangkan melalui modul pembelajaran. Modul pembelajaran merupakan suatu rancangan kegiatan belajar mengajar yang disusun secara sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran, mencakup materi, alat atau bahan ajar, serta instrumen yang digunakan untuk mengukur keberhasilan pembelajaran (Famulaqih & Lukman, 2024). Dengan adanya modul pembelajaran yang disusun secara terencana, guru dapat melaksanakan pembelajaran dengan lebih sistematis, terarah, dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Modul pembelajaran merupakan bentuk bahan ajar cetak, namun seiring perkembangan modern pendidikan kini banyak memanfaatkan penggunaan teknologi contohnya seperti modul pembelajaran berbasis digital atau E-Modul. Menurut Dari & Sudatha, (2022) e-modul memungkinkan siswa memiliki kecepatan belajar yang lebih tinggi serta mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini didukung karena siswa dapat belajar secara mandiri dan mengakses materi kapanpun dan dimanapun. Penggunaan e-modul akan sangat mempermudah baik bagi guru maupun siswa, tetapi kekurangannya yaitu akan sulit diakses bagi beberapa sekolah maupun siswa yang memiliki kesulitan terkait perangkat teknologi (Lastri, 2023). Penggunaan teknologi pendidikan sangat penting pada saat ini mengingat segala perubahan yang lebih maju, namun harus tetap memperhatikan kearifan lokal dan juga jati diri bangsa yang sesuai dengan kurikulum baru saat ini yang mengintegrasikan pembelajaran berdasarkan nilai-nilai pancasila.

Kearifan lokal yang diintegrasikan dalam pembelajaran akan sangat baik guna

menjaga nilai- nilai budaya serta mengajak siswa mengenal lingkungan sekitarnya. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Burhan dkk., (2024) penggunaan kearifan lokal dalam pembelajaran terbukti mampu meningkatkan ketertarikan siswa dalam pembelajaran. Hal ini menjadikan pembelajaran lebih menarik, interaktif, serta relevan dengan kehidupan budaya siswa. Dengan mengkombinasikan kearifan lokal dalam pembelajaran, siswa menjadi lebih mampu mengenal dan juga menghargai budaya adat setempat melalui sumber belajar yang inovatif. Begitu pula menurut penelitian dari Widiyanti dkk., (2021) bahan ajar interaktif berbasis kearifan lokal khususnya kearifan lokal Bali sangat membantu siswa dalam pemahaman materi. Bahan ajar dengan kearifan lokal tersebut mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Kearifan lokal erat kaitannya dengan kesenian baik itu seni budaya, seni rupa, seni drama, maupun seni tari. Seni menjadi salah satu unsur dalam kearifan lokal di Indonesia, nilai kesenian inilah yang menjadi aspek penting dalam mengajarkan siswa bagaimana menghargai perbedaan seperti dalam pembelajaran pendidikan Pancasila. Pembelajaran berbasis seni (*Art-Based Teaching*) merupakan pembelajaran yang mengintegrasikan bentuk seni dalam proses pembelajaran. Pengajaran ini mencakup penggunaan berbagai bentuk seni, seperti seni visual, musik, drama, dan tari, untuk merangsang kreativitas dan ekspresi diri siswa (Azah dkk., 2024.). Menurut Kriswati dkk., (2022) pembelajaran berbasis seni mampu meningkatkan pengembangan diri siswa seperti pada aspek psikomotorik, aspek kognitif, serta aspek afektif sosialnya. Dengan pembelajaran berbasis seni siswa menjadi aktif secara langsung dalam berbagai kegiatan belajar yang menarik, inovatif, dan kreatif melalui stimulus kegiatan seni.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang terdahulu yakni pada muatan yang diteliti, isi konten materi, dan kombinasi kearifan lokal dengan pembelajaran berbasis seni. Penelitian ini mengembangkan e-modul interaktif pada mata pelajaran pendidikan pancasila SD kelas IV materi bab 1 “Mengenal Lingkungan Sekitar” yang membahas mengenai kearifan lokal, adat istiadat, serta budaya daerah lainnya. E-modul ini termuat rancangan pembelajaran yang terstruktur dengan membahas kearifan lokal setempat serta berbagai kegiatan berbasis seni seperti menyanyi, membuat produk, serta bermain peran sehingga siswa dengan gaya belajar yang berbeda-beda mampu lebih mudah memahami materi dengan berbagai media dan bahan ajar. Tujuan utamanya adalah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan melibatkan siswa dalam berbagai kegiatan interaktif berbasis seni dan kearifan lokal sehingga nantinya menjadi bekal siswa dalam kehidupan bermasyarakat serta menjaga kelestarian budaya. Pembelajaran yang dilakukan diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang nyaman dan membangun semangat belajar siswa. Berdasarkan pemaparan diatas maka, dikembangkan penelitian dengan judul “Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis *Art-Based Teaching* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 3 Dalung”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut.

1. Kurangnya motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri 3 Dalung pada mata pelajaran Pendidikan pancasila.
2. Pembelajaran dianggap kurang menarik akibat tidak terdapat stimulus yang

mampu membangun semangat belajar siswa.

3. Belum terdapat rancangan proses pembelajaran bagi siswa dengan berbagai gaya belajar pada mata pelajaran Pendidikan pancasila.
4. Pembelajaran masih berpatokan pada wacana literasi di buku saja.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan, dapat diketahui bahwa permasalahan dalam penelitian ini memiliki cakupan yang cukup luas. Untuk memperoleh arah penelitian yang lebih jelas dan terfokus, diperlukan pembatasan terhadap ruang lingkup penelitian. Pembatasan tersebut meliputi tiga aspek utama, yaitu pengembangan e-modul interaktif, penerapan kearifan lokal yang dipadukan dengan pembelajaran berbasis seni (*Art-Based Teaching*), serta peningkatan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Atas dasar pertimbangan tersebut, penelitian ini difokuskan pada “Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis *Art-Based Teaching* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 3 Dalung.”

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan maka, dapat dirumuskan beberapa masalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah rancang bangun E-Modul Interaktif berbasis *Art-Based Teaching* pada mata pelajaran Pendidikan pancasila materi Mengenal Lingkungan Sekitar bagi siswa kelas IV SD Negeri 3 Dalung?
2. Bagaimanakah kelayakan E-Modul Interaktif berbasis *Art-Based Teaching* pada mata pelajaran Pendidikan pancasila materi Mengenal Lingkungan Sekitar

bagi siswa kelas IV SD Negeri 3 Dalung?

3. Bagaimanakah efektivitas E-Modul Interaktif berbasis *Art-Based Teaching* pada mata pelajaran Pendidikan pancasila materi Menenal Lingkungan Sekitar bagi siswa kelas IV SD Negeri 3 Dalung?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan maka, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk merancang bangun E-Modul Interaktif berbasis *Art-Based Teaching* pada mata pelajaran Pendidikan pancasila materi Menenal Lingkungan Sekitar bagi siswa kelas IV SD Negeri 3 Dalung.
2. Untuk mengetahui kelayakan E-Modul Interaktif berbasis *Art-Based Teaching* pada mata pelajaran Pendidikan pancasila materi Menenal Lingkungan Sekitar bagi siswa kelas IV SD Negeri 3 Dalung.
3. Untuk mengetahui efektivitas E-Modul Interaktif berbasis *Art-Based Teaching* pada mata pelajaran Pendidikan pancasila materi Menenal Lingkungan Sekitar bagi siswa kelas IV SD Negeri 3 Dalung.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian ini menghasilkan rancangan pembelajaran dalam bentuk e-modul yang dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran sekaligus menjadi salah satu alternatif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, terutama bagi siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep pada materi Pendidikan Pancasila. E-modul yang dikembangkan menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis seni (*Art-Based Teaching*) pada materi “Menenal Daerah Sekitarku”.

Adapun spesifikasi produk e-modul interaktif berbasis seni tersebut adalah sebagai berikut.

1. Produk yang dikembangkan dalam penelitian pengembangan ini merupakan rancangan pembelajaran berupa e-modul interaktif berbasis *Art-Based Teaching* pada mata pelajaran Pendidikan pancasila untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar
2. E-modul interaktif yang dikembangkan ini berbasis *Art-Based Teaching*, isi dari modul ini merupakan rancangan pembelajaran di kelas dengan materi mengenal daerah sekitarku serta mengusung pembelajaran berbasis seni dan kearifan lokal Indonesia. Rancangan pembelajaran ini diisi dengan kegiatan interaktif siswa dalam mengenal tidak hanya daerah tempat tinggalnya saja, tetapi juga daerah Indonesia lainnya.
3. E-modul interaktif yang dikembangkan dapat diaplikasikan oleh guru secara luring saat proses pembelajaran di kelas berlangsung dengan memanfaatkan bahan ajar dan media yang disediakan. Pada pembelajaran daring e-modul ini dapat digunakan secara mandiri oleh siswa dengan arahan guru seperti memahami kajian materi serta tugas latihan soal, siswa dapat menggunakan gadget atau laptop yang dimiliki di rumah.
4. Materi yang disajikan dalam e-modul interaktif dikembangkan berdasarkan bahan ajar yang digunakan oleh guru serta didukung oleh beberapa sumber relevan lainnya. Penggunaan berbagai sumber tersebut diharapkan dapat membantu guru dan siswa dalam memahami materi sekaligus menambah wawasan mengenai topik “Menenal Daerah Sekitar” dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

5. E-modul interaktif yang dikembangkan dirancang sebagai salah satu perangkat pembelajaran yang menarik, kreatif, dan efektif dengan memanfaatkan teknologi untuk mendukung peningkatan motivasi belajar siswa. Penggunaan e-modul ini diharapkan dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga siswa tidak hanya lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran, tetapi juga dapat memahami materi yang disampaikan dengan lebih baik.
6. E-modul interaktif yang dikembangkan memadukan beberapa unsur didalamnya yaitu berupa teks dan gambar.
7. E-modul interaktif yang dikembangkan dilengkapi dengan petunjuk penggunaan sehingga mampu mempermudah penggunaannya.
8. E-modul interaktif ini berisi rancangan dan media pembelajaran yang dapat diunduh oleh guru untuk digunakan saat pembelajaran secara luring. Kegiatan dan media pembelajaran yang dilakukan tentunya berbasis seni yakni dengan kegiatan bermain peran, bernyanyi, dan kegiatan kreasi lainnya sehingga mampu meningkatkan semangat belajar siswa serta dapat membantu siswa untuk memahami materi pada mata pelajaran Pendidikan pancasila.

1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis *Art-Based Teaching* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan pancasila Siswa Kelas IV Sekolah Dasar ini didasari pada asumsi dan keterbatasan pengembangan sebagai berikut:

1.7.1 Asumsi Pengembangan

1. Pengembangan rancangan pembelajaran e-modul ini mempermudah guru dan siswa memahami mata pelajaran Pendidikan pancasila khususnya materi

mengenal lingkungan sekitar terutama menghargai identitas diri, keluarga, dan teman serta mengidentifikasi lingkungan tempat tinggal.

2. Meningkatkan semangat belajar siswa dengan kegiatan yang menarik serta pemahaman konsep materi yang relevan.
3. Mendorong keterlibatan siswa dalam berpartisipasi aktif pada pembelajaran dengan teman sebayanya.

1.7.2 Keterbatasan pengembangan

1. Pengembangan e-modul interaktif berbasis *Art-Based Teaching* dikembangkan sesuai dengan hasil observasi dan wawancara di SDN 3 Dalung sehingga rancangan pembelajaran ini berlandaskan pada karakteristik dan kebutuhan siswa khususnya untuk siswa kelas IV SD.
2. Pengembangan e-modul interaktif berbasis *Art-Based Teaching* yang dikembangkan tidak dapat diakses secara offline sehingga memerlukan jaringan internet dan perangkat elektronik seperti *smartphone* dan laptop.
3. Pengembangan e-modul interaktif berbasis *Art-Based Teaching* hanya memuat materi mengenal lingkungan sekitar pada mata pelajaran Pendidikan pancasila untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV.

1.8 Definisi Istilah

Menghindari kesalahpahaman terhadap istilah-istilah kunci yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu didefinisikan istilah yang digunakan dalam penelitian yaitu sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang menghasilkan produk melalui proses penemuan potensi masalah, mendesain dan mengembangkan suatu produk sebagai solusi terbaik seperti contohnya modul ajar, media, alat,

maupun strategi pembelajaran (Waruwu, 2024)

2. Rancangan pembelajaran atau disebut dengan modul ajar merupakan perangkat pembelajaran yang berisi rancangan kegiatan belajar yang disesuaikan untuk mencapai standar kompetensi yang telah ditetapkan (Salsabilla & Nurhalim, 2024)
3. E-modul adalah bahan ajar berisi rancangan pembelajaran yang membantu guru dan siswa dan mempelajari materi pembelajaran dengan menggunakan media elektronik (Antari dkk., 2023)
4. Kearifan lokal merupakan bentuk pengetahuan, keyakinan, pemahaman atau wawasan serta adat kebiasaan atau etika yang menuntun perilaku manusia dalam kehidupan (Amri dkk., 2021)
5. *Art-Based Teaching* merupakan pembelajaran yang mengintegrasikan bentuk seni dalam proses pembelajaran yang mencakup penggunaan berbagai bentuk seni, seperti seni visual, musik, drama, dan tari (Azah dkk., 2024).
6. Motivasi belajar adalah suatu keadaan yang terdapat pada diri seseorang individu dimana ada suatu dorongan untuk melakukan sesuatu guna mencapai tujuan (Rahman, 2022.)
7. Mata pelajaran Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran wajib bagi setiap siswa yang mengandung dasar nilai-nilai Pancasila sehingga siswa dapat lebih memahami serta meningkatkan rasa nasionalisme kepedulian terhadap suatu ideologi utuh yang menjadi ciri khas bangsa Indonesia (El Madani & Kurnia, 2022).
8. Materi mengenal lingkungan sekitar merupakan materi mengenai identitas masyarakat sesuai budaya, suku bangsa, bahasa, agama dan kepercayaan,

serta lingkungan tempat tinggal (desa atau kelurahan, dan kecamatan) sebagai bagian tidak terpisahkan dari wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia di kelas IV SD.

