

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sebuah usaha untuk mengembangkan potensi siswa secara maksimal melalui kegiatan pembelajaran dengan menerapkan sebuah media maupun alat bantu disekitar. Hal ini sesuai dengan Peraturan UU RI No 20 Tahun 2003 secara garis besar menjelaskan bahwa pendidikan sebagai bentuk upaya sadar dan terencana dalam menciptakan suasana proses pembelajaran yang yang mendukung potensi yang dimiliki siswa, maka dari itu proses pembelajaran penting untuk dilaksanakan dan tidak bisa dipisahkan dalam dunia pendidikan. Proses pembelajaran dapat dirancang oleh seorang guru dengan memperhatikan tahapan perkembangan anak menurut Jean Piaget terdiri dari tahap sensorimotor (usia 0-2 tahun), tahap praoperasional (usia 2-7 tahun), tahap operasional konkrit (usia 7-11 tahun), dan tahap operasional formal (usia 11-dewasa) (Marinda, 2020:122-126). Tahapan tersebut harus diperhatikan seorang guru untuk merancang kegiatan perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dalam kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran didasarkan pada tujuan yang harus dicapai, hal ini dapat dilakukan dengan mengembangkan komponen-komponen yang ada. Hal ini didukung oleh pendapat Nurafni dkk., (2020:72) yang mengatakan bahwa proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil jika komponen tujuan, materi, strategi dan evaluasi pembelajaran dapat dikembangkan oleh guru. Keberhasilan pembelajaran dapat dicapai oleh seorang guru, salah satunya melalui pengembangan bahan ajar yang dapat menumbuhkan semangat belajar siswa. Menurut Prastowo (2015:16) bahan ajar adalah berbagai macam materi atau bahan yang disusun sedemikian rupa, sehingga suasana lingkungan atau suasana belajar dapat mendorong siswa dalam belajar.

Pengembangan bahan ajar yang baik untuk diaplikasikan dalam kegiatan mengajar adalah salah satu kemampuan yang harus dimiliki seorang guru Nurafni dkk., (2020:74). Kebanyakan guru di sekolah masih menggunakan bahan ajar yang sudah ada seperti buku pegangan siswa, dan buku pegangan guru. Hal ini dibuktikan oleh pendapat Andi Prastowo (2015:18) mengatakan bahwa sebagian besar pendidik di sekolah menggunakan bahan ajar konvensional yang dapat langsung dipakai, tinggal beli, instan serta tanpa adanya usaha perencanaan, persiapan dan penyusunan bahan ajar sendiri. Tenaga pendidik yang hanya berpedoman pada bahan ajar siap pakai tanpa usaha untuk mengembangkan bahan ajar tersebut, maka mutu pembelajaran menjadi rendah, kurang menarik, tidak sesuai dengan lingkungan sekitar siswa atau tidak sesuai dengan kebutuhan siswa.

Pada saat setelah dilakukan wawancara dengan pengawas sekolah dasar Koordinator Wilayah Kecamatan Dinas Pendidikan Kembaran terkait dengan bahan ajar pembelajaran di wilayah kecamatan kembaran diperoleh informasi bahwa bahan ajar yang tersedia pada proses pembelajaran masih berbentuk cetak dan belum menggunakan dokumen yang sifatnya media elektronik. Bahan ajar tambahan selain buku nasional yang sesuai dengan kontekstual sudah pernah dibuat oleh beberapa guru namun tidak di setiap pembelajaran. Bahan ajar yang dibuat juga hanya untuk pegangan guru dan tidak diberikan kepada siswa, sebagian lainnya hanya menggunakan bahan ajar siap pakai seperti buku guru, buku siswa dan LKS karena keterbatasan pikiran dan waktu. Terdapat bahan ajar siap pakai untuk guru dan siswa yang sudah memuat unsur kearifan lokal tetapi masih masuk kedalam mata pelajaran Budaya Banyumasan, sedangkan bahan ajar yang memuat nilai kearifan lokal dalam pembelajaran Tematik belum tersedia.

Berdasarkan hasil analisis bahan ajar di sekolah guru menggunakan bahan ajar yang sudah tersedia atau siap pakai seperti buku guru, dan buku siswa dalam proses pembelajaran. Materi pokok yang terdapat dalam bahan ajar belum mengaitkan materi tentang kearifan lokal atau belum bersifat

kontekstual sesuai dengan lingkungan sekitar, tetapi hanya terfokus pada materi secara umum. Bahan ajar tersebut kurang menarik karena didalamnya hanya memuat tulisan, gambar dan soal latihan hanya disajikan dalam bentuk lembar kerja cetak belum ada bahan ajar yang memuat soal latihan atau evaluasi dalam bentuk gawai berbasis *game* edukasi, sehingga bahan ajar ini belum dapat dikatakan sebagai bahan ajar interaktif. Prastowo (2015) menyatakan bahwa bahan ajar interaktif merupakan gabungan antara dua atau lebih media (*audio*, teks, grafik, gambar, dan video) yang dimanipulasi untuk memberikan kendali berupa perintah atau tingkah laku alami dari suatu presentasi oleh penggunanya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas V SD Negeri Kembaran bahwa bahan ajar yang diterapkan dalam proses pembelajaran merupakan bahan ajar konvensional berupa buku siswa, buku guru yang dibuat oleh kementerian pendidikan dan kebudayaan, bupena yang dibuat oleh penerbit erlangga yang sudah siap pakai. Bahan ajar yang digunakan guru tersebut belum bersifat interaktif dan sebatas menerangkan materi di dalam buku. Anak membaca materi di dalam buku lalu mengerjakan soal latihan pada bahan ajar tersebut, hal tersebut membuat siswa cepat merasa bosan. Pada saat ini siswa sudah menguasai teknologi terutama dalam penggunaan *handphone*. Pihak sekolah, guru dan orangtua memberikan izin kepada siswa untuk menggunakan *handphone* hanya pada saat proses pembelajaran yang berkaitan dengan teknologi, selain kegiatan tersebut kepala sekolah dan guru tidak mengizinkan siswa untuk membawa *handphone*. Sekolah telah memiliki sarana teknologi yang cukup memadai seperti 15 *chromebook*, 8 laptop dan akses internet berupa wifi sekolah. Sekolah juga telah menyediakan akun *canva* premium khusus pendidikan yang dapat diakses oleh setiap guru untuk menunjang kegiatan pembelajaran.

Guru kelas V di SD Negeri Kembaran juga mengatakan bahwa guru belum pernah membuat bahan ajar *e-book* dengan aplikasi *canva* dan belum pernah menggunakan *game* edukasi untuk membuat latihan soal sebagai

bahan evaluasi dalam kegiatan pembelajaran, biasanya guru hanya menggunakan latihan soal dalam bahan ajar yang ada di sekolah, karena kendala yang dihadapi guru yakni keterbatasan waktu dan tenaga. Bahan ajar yang ada di SD Negeri Kembaran terutama pada pembelajaran ke-3 tema 8 subtema 1 belum ada yang mengaitkan dengan nilai-nilai kearifan lokal secara khusus dalam proses pembelajarannya. Hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi penulis untuk dapat berinovasi mengembangkan bahan ajar dalam pembelajaran yang sudah digunakan di SD Negeri 1 Kembaran menjadi lebih inovatif, menarik dan dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa.

Bahan ajar inovatif salah satunya dapat diciptakan dengan memanfaatkan perkembangan teknologi yang diikuti dengan perubahan cara belajar manusia. Hal ini sejalan dengan pendapat Anwar & Wibawa (2019:37-38) yang menyatakan bahwa cara hidup manusia dan cara manusia belajar telah berubah seiring berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi. Kemampuan siswa dalam mengoperasikan teknologi digital seperti handphone, laptop, tablet dan lain-lain dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi membuat kebutuhan akan buku ajar yang dikemas dalam bentuk elektronik sangat dibutuhkan untuk memudahkan siswa dalam belajar. Hal ini menuntut lembaga pendidikan untuk menerapkan teknologi sebagai salah satu sarana pembelajaran di sekolah terutama dalam menciptakan bahan ajar inovatif.

Bahan ajar *e-book* interaktif merupakan salah satu bentuk bahan ajar inovatif sebagai wujud penerapan teknologi yang dapat dipakai guru dan siswa sebagai sumber belajar. *E-book* adalah bahan ajar berbentuk digital yang bisa menampilkan tulisan, gambar, suara, video ataupun animasi (Karyada, 2022:107). Bahan ajar *e-book* yang sesuai dengan karakteristik siswa dan lingkungan sosial budaya pada saat ini sangat dibutuhkan sejalan dengan perkembangan globalisasi dan kurikulum yang terus mengalami perubahan dalam pendidikan di Indonesia. Menurut Nurafni dkk., (2020:74) menyatakan bahwa di era modern sekarang kearifan lokal, budaya lokal dan

ciri khas kedaerahan semakin ditinggalkan karena proses pembelajaran di sekolah kurang memperhatikan kearifan lokal secara khusus yang menyebabkan seseorang tidak mengenali, mengembangkan dan menerapkan nilai-nilai kearifan lokal yang ada di daerahnya.

Kearifan lokal menjadi topik pengembangan bahan ajar yang penting diimplementasikan pada siswa di sekolah dasar, hal ini didukung oleh pendapat Yonanda dkk., (2022:177) yang mengatakan bahwa nilai-nilai kearifan lokal menjadi tanggung jawab sekolah dan guru untuk memperkenalkan nilai-nilai tersebut kepada siswa. Hal tersebut sesuai dengan Peraturan Kementerian Pendidikan dan Budaya Nomor 79 Tahun 2014 secara garis besar berisi tentang pentingnya pemahaman tentang kearifan lokal daerah tempat tinggal siswa pada lembaga pendidikan melalui materi pelajaran tentang muatan lokal. Kenyataannya materi kedaerahan dalam bahan ajar banyak yang belum menggunakan materi tentang nilai-nilai kearifan lokal.

Berdasarkan uraian permasalahan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan bahan ajar dalam proses pembelajaran sangat penting untuk diperhatikan. Hal ini dilakukan untuk menjadikan pembelajaran menjadi lebih menarik dan lebih efektif sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Penulis menjadi tertarik untuk mengembangkan bahan ajar interaktif dalam bentuk *e-book* yang dapat diterapkan pada pembelajaran 3 di tema 8 subtema 1 dalam kurikulum 2013. Pengembangan bahan ajar *e-book* interaktif berbasis kearifan lokal menggunakan *game* edukasi *wordwall* didasarkan dengan analisis kebutuhan di era modern seperti saat ini akan bahan ajar berbasis teknologi yang dapat membuat siswa lebih mudah dalam belajar secara interaktif dengan penyajian yang lebih menarik dan diharapkan dapat menumbuhkan motivasi siswa.

Pengembangan bahan ajar *e-book* interaktif yang mengangkat topik kearifan lokal dengan menggunakan *game* edukasi *wordwall* dapat menjadi inovasi dalam proses pembelajaran. Dibutuhkannya bahan ajar *e-book* interaktif berbasis kearifan lokal menggunakan *game* edukasi *wordwall*

dapat membuat proses pembelajaran menjadi interaktif dan inovatif, memotivasi siswa untuk belajar dan memudahkan siswa dalam memahami materi, maka dibutuhkan pengembangan *e-book* interaktif yang menyisipkan muatan lokal sebagai bahan ajar menggunakan *game* edukasi *wordwall* pada SD Negeri 1 Kembaran.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, dapat diidentifikasi beberapa masalah, antara lain:

1. Di era modern sekarang kearifan lokal, budaya lokal dan ciri khas kedaerahan semakin ditinggalkan karena proses pembelajaran di sekolah kurang memperhatikan kearifan lokal secara khusus yang menyebabkan seseorang tidak mengenali, mengembangkan dan menerapkan nilai-nilai kearifan lokal yang ada di daerahnya.
2. Kebanyakan guru menggunakan bahan ajar yang sudah tersedia atau siap pakai seperti buku guru, dan buku siswa. Bahan ajar tersebut kurang menarik karena didalamnya hanya memuat tulisan, gambar dan soal saja.
3. Materi pokok yang terdapat pada bahan ajar belum memuat materi tentang kearifan lokal atau belum bersifat kontekstual sesuai dengan lingkungan sekitar, tetapi hanya terfokus pada materi secara umum, termasuk bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran 3 tema 8 subtema 1 belum memuat nilai-nilai kearifan lokal.
4. Guru belum pernah membuat bahan ajar *e-book* dengan aplikasi *canva* dan belum pernah menggunakan *game* edukasi untuk membuat latihan soal sebagai bahan evaluasi pembelajaran, biasanya guru hanya memakai latihan soal dalam bahan ajar yang terdapat di sekolah, karena kendala yang dihadapi guru yakni keterbatasan waktu dan tenaga.

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dilakukan atas pertimbangan kebutuhan penulis, tenaga, dan waktu penelitian. Tujuannya agar penelitian dapat dilakukan dengan baik dan lebih terperinci. Pembatasan masalah dalam penelitian ini antara lain:

1. Kebanyakan guru menggunakan bahan ajar yang sudah tersedia atau siap pakai seperti buku guru, dan buku siswa. Bahan ajar tersebut kurang menarik karena didalamnya hanya memuat tulisan, gambar dan soal saja.
2. Materi pokok yang terdapat pada bahan ajar belum memuat materi tentang kearifan lokal atau belum bersifat kontekstual sesuai dengan lingkungan sekitar, tetapi hanya terfokus pada materi secara umum, termasuk bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran 3 tema 8 subtema 1 belum memuat nilai-nilai kearifan lokal.
3. Guru belum pernah membuat bahan ajar *e-book* dengan aplikasi *canva* dan belum pernah menggunakan *game* edukasi untuk membuat latihan soal sebagai bahan evaluasi pembelajaran, biasanya guru hanya memakai latihan soal dalam bahan ajar yang terdapat di sekolah, karena kendala yang dihadapi guru yakni keterbatasan waktu dan tenaga.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang terdapat pada latar belakang, maka rumusan masalahnya yaitu:

1. Bagaimana pengembangan bahan ajar *e-book* interaktif berbasis kearifan lokal menggunakan *game* edukasi *wordwall* pada kelas V SD Negeri Kembaran.
2. Bagaimana kelayakan bahan ajar *e-book* interaktif berbasis kearifan lokal menggunakan *game* edukasi *wordwall* kelas V SD Negeri Kembaran.
3. Bagaimana kepraktisan bahan ajar *e-book* interaktif berbasis kearifan lokal menggunakan *game* edukasi *wordwall* pada kelas V SD Negeri Kembaran.

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari pengembangan ini yaitu:

1. Untuk mengetahui pengembangan bahan ajar *e-book* interaktif berbasis kearifan lokal menggunakan *game* edukasi *wordwall* pada kelas V SD Negeri Kembaran.
2. Untuk mengetahui kelayakan bahan ajar *e-book* interaktif pembelajaran berbasis kearifan lokal menggunakan *game* edukasi *wordwall* pada kelas V SD Negeri Kembaran menurut ahli media, ahli materi dan ahli bahasa.
3. Untuk mengetahui kepraktisan bahan ajar *e-book* interaktif berbasis kearifan lokal menggunakan *game* edukasi *wordwall* pada kelas V SD Negeri Kembaran.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan yaitu bahan ajar *e-book* interaktif berbasis kearifan lokal menggunakan *game* edukasi *wordwall* pada pembelajaran tematik di sekolah dasar kelas V. Pembelajaran tematik di kelas V semester 2 tema 8 (Lingkungan Sahabat Kita) subtema 1 (Manusia dan Lingkungan) pada pembelajaran ke-3. *E-book* dikemas menggunakan aplikasi *canva* dan *heyzine flipbook* dengan menyisipkan kuis-kuis menggunakan *game* edukasi *wordwall*. Spesifikasi produk dari pengembangan *e-book* interaktif berbasis kearifan lokal menggunakan *game* edukasi *wordwall* sebagai berikut:

1. Bahan ajar *e-book* interaktif didasarkan pada tema 8 (Lingkungan Sahabat Kita) subtema 1 (Manusia dan Lingkungan) pembelajaran ke-3 muatan pelajaran IPS, Bahasa Indonesia dan Ppkn.
2. Bahan ajar *e-book* interaktif dikemas dengan aplikasi *canva* yang diintegrasikan dengan fitur *heyzine flipbook*.
3. Judul bahan ajar *e-book* interaktif berbasis kearifan lokal pada tema 8 (Lingkungan Sahabat Kita), subtema 1 (Manusia dan Lingkungan) pada pembelajaran ke-3, terletak pada halaman cover.

4. *E-book* interaktif dibuat dengan menggunakan jenis *font Aileron Regular* dan *Arial*.
5. Bahan ajar *e-book* interaktif dilengkapi dengan petunjuk belajar agar dapat memahami isi bahan ajar interaktif tersebut.
6. Bahan ajar *e-book* interaktif dilengkapi dengan pengelompokan kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran.
7. Bahan ajar *e-book* interaktif dilengkapi dengan fitur teks, gambar-gambar, *audio*, *link* pendukung dan video pembelajaran sesuai dengan materi pada tema 8 (Lingkungan Sahabat) Kita subtema 1 (Manusia dan Lingkungan) pada pembelajaran ke-3.
8. Bagian awal bahan ajar *e-book* berisi kata pengantar dan dilanjutkan dengan halaman pengantar *e-book* yang bertujuan untuk pengantar tujuan dan gambaran umum bahan ajar interaktif tersebut.
9. Dalam bahan ajar *e-book* interaktif terdapat kuis yang dibuat dengan *game* edukasi *wordwall*. Kuis atau latihan soal dibuat dalam bentuk pilihan ganda. Siswa dapat langsung mengakses *game* dalam *e-book* dengan cara klik tombol *start* untuk memulai.
10. Bahan ajar *e-book* interaktif dikembangkan sesuai dengan prosedur pengembangan bahan ajar interaktif yaitu dengan melaksanakan studi pendahuluan dan mengumpulkan informasi, melakukan perencanaan, mengembangkan bentuk produk awal, melakukan validasi ahli, serta melakukan uji coba.
11. Desain pengembangan produk *e-book* dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 1.1 Desain Bahan Ajar *E-book* Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Menggunakan *Game* Edukasi *Wordwall*

No.	Komponen	Keterangan
1.	Identitas bahan ajar (Cover)	Cover terletak pada halaman pertama berisi identitas bahan ajar seperti judul, tema, subtema, dan kelas. Bagian ini juga dilengkapi

No.	Komponen	Keterangan
		dengan logo UMP, logo PGSD, gambar kebudayaan daerah Jawa Tengah (pakaian adat, tari daerah, dan rumah adat) sesuai dengan tema 8 subtema 1. Pada halaman cover dibuat berwarna cerah agar lebih menarik. Jenis <i>font</i> yang digunakan yaitu <i>Arial</i> ukuran 20.
2.	Kata Pengantar	Kata pengantar terletak pada halaman kedua. Semua kalimat jenis <i>font</i> yang digunakan <i>Aileron Regular</i> ukuran 12 dan pada bagian sub judul menggunakan <i>font Arial</i> ukuran 20.
3.	Pengantar <i>E-book</i>	Pengantar <i>e-book</i> terletak pada halaman ketiga. Pada halaman ini berisi penjelasan tentang bahan ajar <i>e-book</i> interaktif dengan menggunakan jenis font <i>Aileron Regular</i> ukuran 12.
4.	Daftar isi	Daftar isi terdiri dari daftar sub topik dan keterangan halaman yang terletak pada halaman ketiga. Semua kalimat jenis <i>font</i> yang digunakan <i>Aileron Regular</i> ukuran 12 dan pada bagian judul <i>Arial</i> ukuran 20.

No.	Komponen	Keterangan
5.	Menu	Halaman ini berfungsi untuk mempermudah menuju halaman petunjuk belajar, KD dan indikator, tujuan pembelajaran, materi dan soal (kuis) evaluasi. Semua kalimat jenis <i>font</i> yang digunakan <i>Aileron Regular</i> ukuran 12.
6.	Petunjuk Belajar / Petunjuk Penggunaan bahan ajar	Petunjuk belajar atau petunjuk penggunaan bahan ajar interaktif berisi langkah-langkah penggunaan bahan ajar. Jenis <i>font</i> yang digunakan <i>Aileron Regular</i> ukuran 12. Menggunakan warna <i>background</i> dan gambar-gambar animasi keragaman seperti animasi pakaian adat dan tarian daerah berupa tari ebeg daerah Jawa Tengah.
7.	Pemetaan kompetensi dasar dan indikator.	Pada halaman ini berisi ringkasan pemetaan kompetensi dasar dan indikator. <i>Background</i> warna orange, dengan <i>font Aileron Regular</i> ukuran 12.
8.	Tujuan Pembelajaran	Tujuan pembelajaran dilengkapi dengan nomor halaman. Dibuat dengan menggunakan huruf berwarna hitam dan judul berwarna hitam tebal (<i>bold</i>). Dengan jenis <i>font</i> yang digunakan <i>Aileron</i>

No.	Komponen	Keterangan
		<i>Regular</i> ukuran 12 dan judul dengan font <i>Arial</i> ukuran 20.
9.	Uraian Materi	Uraian materi berisi muatan pelajaran IPS, Bahasa Indonesia dan Ppkn pada tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 3. Pada bagian ini dilengkapi dengan informasi pendukung baik dalam bentuk teks, gambar, <i>audio</i> , dan video dengan font <i>Aileron Regular</i> ukuran 12.
10.	Latihan-latihan soal	Kuis (latihan soal) dibuat dengan menggunakan <i>game</i> edukasi <i>wordwall</i> . Kuis dibuat dalam bentuk pilihan ganda sebanyak 5 butir soal pada teks non fiksi (Bahasa Indonesia) dan sebagai evaluasi sebanyak 10 butir soal dengan masing-masing soal memiliki 1 point.
11.	Daftar Pustaka	Daftar pustaka berisi catatan sumber-sumber materi yang digunakan dalam bahan ajar interaktif yang dibuat dengan <i>Aileron Regular</i> ukuran 12 dan judul ukuran 20 font <i>Arial</i> .
12.	Biografi Penulis atau Profil Pengembang	Profil pengembang terletak pada bagian akhir bahan ajar interaktif yang berisi biodata diri pengembang terdiri dari nama,

No.	Komponen	Keterangan
		tempat tanggal lahir, program studi, fakultas dan universitas dilengkapi logo UMP, dan logo PGSD.

G. Manfaat Pengembangan

Berikut ini manfaat penelitian pengembangan untuk siswa, guru dan sekolah :

1. Bagi siswa
 - a. Siswa dapat memahami materi dengan baik dan dapat meningkatkan semangat belajar siswa.
 - b. Dengan hadirnya bahan ajar *e-book* interaktif berbasis kearifan lokal menggunakan *game* edukasi *wordwall*, keterampilan dalam penggunaan teknologi digital dan keaktifan siswa meningkat pada saat pembelajaran berlangsung.
 - c. Bahan ajar *e-book* interaktif berbasis kearifan lokal menggunakan *game* edukasi *wordwall* menambah wawasan siswa tentang kearifan lokal.
2. Bagi Guru
 - a. Dengan adanya bahan ajar *e-book* interaktif berbasis kearifan lokal menggunakan *game* edukasi *wordwall* dapat membantu guru dalam mengembangkan pengetahuan tentang kearifan lokal.
 - b. Membantu guru lebih siap dalam menyampaikan materi tentang kearifan lokal.
3. Bagi Sekolah
 - a. Memotivasi pihak sekolah untuk terus berinovasi dan produktif dalam memanfaatkan teknologi untuk membuat perangkat pembelajaran serta menghasilkan output yang unggul.
 - b. Menambah sarana pendidikan baru yang bisa dipersiapkan guru dalam menyampaikan materi tentang kearifan lokal.

H. Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan produk pada kelas V SD Negeri Kembaran ini adanya beberapa asumsi, yaitu:

1. Bahan ajar *e-book* interaktif berbasis kearifan lokal menggunakan *game* edukasi *wordwall* layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas.
2. Bahan ajar *e-book* interaktif berbasis kearifan lokal menggunakan *game* edukasi *wordwall* ini mendapatkan respon positif dari guru dan siswa.

