

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Teori Belajar Konstruktivisme**

Belajar akan menjadi efektif jika siswa terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung berdasarkan objek yang ada di lingkungan sekitar. Masgumelar (2019) menyatakan bahwa belajar dapat memanfaatkan berbagai macam sumber belajar dan teknologi yang dapat menumbuhkan tingkat efektifitas dan efisiensi dalam pemahaman peserta didik. Pengalaman belajar peserta didik dalam memaknai suatu peristiwa di lingkungan sekitar merupakan bentuk dari teori belajar konstruktivisme Masgumelar & Mustafa (2021:53). Hal ini sejalan dengan pendapat Sugrah (2019:123) bahwa konstruktivisme merupakan pendekatan yang meyakini bahwa setiap orang aktif membangun dan menciptakan pengetahuan secara mandiri dan realitas diperoleh orang itu sendiri melalui sebuah pengalaman.

Teori belajar konstruktivisme berpendapat bahwa dalam menciptakan pengetahuan secara aktif, diperlukan kemampuan dalam memainkan peran pengetahuan sebelumnya. Pengetahuan dan pemahaman tersebut dapat diperoleh jika seseorang berusaha untuk dapat memahami peristiwa atau pengalaman yang dialami di lingkungan sekitar. Berdasarkan sebuah pengalaman itulah seseorang akan memperoleh pengetahuan yang bermakna. Interaksi dengan lingkungan sekitar dapat membangun kemampuan kognitif peserta didik berdasarkan pandangan konstruktivisme. Piaget membagi perkembangan kognitif manusia berdasarkan usia menjadi 4 tahap yaitu: a) Tahap sensorimotor (usia 0-2 tahun), b) Tahap praoperasional (usia 2-7 tahun), c) Tahap operasional konkrit pada usia 7-11 tahun, d) Tahap operasi formal pada usia (11 tahun-dewasa). Tahapan tersebut harus diperhatikan oleh guru dalam menyusun kegiatan pembelajaran mulai

dari perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi dalam pembelajaran untuk menciptakan pembelajaran yang baik (Marinda, 2020:122–126). Berdasarkan pernyataan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa teori belajar konstruktivisme, menyatakan bahwa suatu pengetahuan dapat diperoleh melalui sebuah pengalaman anak itu sendiri di lingkungan sekitar sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak.

Indonesia merupakan negara dengan beragam suku, bangsa, ras, etnis dan budaya. Globalisasi yang terus berkembang dan kurikulum yang terus mengalami perubahan dalam pendidikan di Indonesia tidak memungkiri bahwa kearifan lokal harus ditekankan kepada peserta didik dalam pembelajaran. Sekolah sebagai lembaga pendidikan dan guru mempunyai tanggung jawab untuk memperkenalkan nilai-nilai kearifan lokal pada siswa (Yonanda dkk., 2022:177). Potensi daerah atau informasi kedaerahan dapat disisipkan dalam contoh soal maupun contoh permasalahan yang termuat dalam bahan ajar (Nurafni dkk., 2020:73). Bahan ajar kontekstual yang disesuaikan dengan permasalahan di lingkungan sekitar dapat memudahkan peserta didik dalam memahami suatu konsep, karena pada usia anak sekolah dasar lebih mudah memahami sesuatu yang bersifat konkret. Materi yang dikaitkan dengan pengalaman siswa dalam kehidupan sehari-hari dapat menciptakan pembelajaran yang bermakna. Pembelajaran akan bermakna ketika siswa mampu memahami dan mengingat materi atau suatu konsep yang telah dipelajari dengan mengaitkan pengetahuan lama dengan pengetahuan baru siswa (Majid, 2014:16).

Berdasarkan kompetensi dasar pada tema 8 subtema 1 pembelajaran 3 penulis mengembangkan bahan ajar *e-book* interaktif berbasis kearifan lokal menggunakan *game* edukasi *wordwall*. Komponen dalam bahan ajar *e-book* interaktif tersebut yaitu *e-book* yang berisi keragaman sosial budaya yang terdapat di negara Indonesia dan kuis-kuis yang dibuat dengan *game* edukasi *wordwall*. Ketika menggunakan bahan ajar *e-book* interaktif berbasis kearifan lokal

menggunakan *game* edukasi *wordwall* pada pembelajaran tema 8 subtema 1 siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran sesuai dengan kaidah dalam teori belajar konstruktivisme. Dimana ketika menggunakan bahan ajar *e-book* interaktif berbasis kearifan lokal menggunakan *game* edukasi *wordwall*, peserta didik belajar secara mandiri dan aktif mempelajari materi yang ada dalam *e-book*, mengamati gambar, tulisan dan video yang terdapat didalamnya.

Pada *e-book* terdapat soal-soal yang disajikan pada *game* edukasi *wordwall*, peserta didik diminta untuk membuka link *game* edukasi *wordwall*, saat itulah siswa mulai berpikir untuk mengoperasikan *game* ini dan menjawab setiap soal yang disajikan. Penggunaan bahan ajar *e-book* interaktif berbasis kearifan lokal menggunakan *game* edukasi *wordwall* adalah hal baru yang akan dilakukan peserta didik pada proses pembelajaran dimana peserta didik mengalami sendiri proses pembentukan pengetahuannya. Hal ini sesuai dengan penjelasan dari teori konstruktivisme itu sendiri yaitu proses rekonstruksi pengetahuan dari peserta didik itu sendiri. Melalui proses pembelajaran tersebut peserta didik akan memperoleh pengetahuan dan pengalaman baru.

Konstruktivisme secara garis besar memiliki beberapa prinsip yaitu: (1) peserta didik baik secara personal maupun sosial, dapat membangun pengetahuannya sendiri; (2) guru tidak mentransferkan pengetahuan ke siswa, kecuali peserta didik secara pribadi aktif dalam berfikir nalar; (3) pemahaman konsep peserta didik dapat berubah menjadi lebih lengkap, rinci berdasarkan kaidah ilmiah, jika siswa aktif membangun pengetahuan secara kontinyu (mengkonstruksi); (4) Guru berperan sebagai fasilitator menyediakan sarana dan situasi belajar yang memadai, agar proses konstruksi atau pemahaman materi peserta didik berjalan lancar.

Teori belajar konstruktivisme menurut Donald dkk. (2006) melibatkan peserta didik untuk aktif belajar dan menciptakan pengetahuan melalui kegiatan: (1) kolaboratif digunakan untuk merumuskan suatu pertanyaan, (2) mampu mengungkapkan suatu peristiwa yang terjadi, (3) mampu berfikir secara kritis dalam menyikapi masalah-masalah sulit, (4) mampu menyelesaikan setiap permasalahan yang ada (Masgumelar & Mustafa, 2021:53–54). Menurut Donald dkk., (2006) mengatakan bahwa dalam kegiatan pembelajaran pendekatan konstruktivisme mempunyai beberapa karakteristik yaitu: (1) belajar menjadi aktif, (2) aktivitas pembelajaran harus dilakukan peserta didik secara otentik dan situasional, (3) kegiatan belajar harus menarik dan menantang (4) proses bridging dilakukan oleh peserta didik dengan mengaitkan informasi baru dengan informasi yang sebelumnya sudah dimilikinya, (5) pengetahuan yang sedang dipelajari harus direfleksikan oleh peserta didik, (6) guru berperan sebagai fasilitator dalam membantu peserta didik dalam mengkonstruksi pengetahuannya, (7) guru harus memberikan dukungan (*scaffolding*) untuk peserta didik dalam menempuh proses belajar (Masgumelar & Mustafa, 2021:55).

## 2. Bahan Ajar

### a. Pengertian Bahan Ajar

Keberhasilan suatu pembelajaran dapat ditentukan dari bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan dan lingkungan siswa. Pada saat ini terutama dalam pembelajaran tematik masih mengalami berbagai macam permasalahan, salah satunya yakni tentang bahan ajar. Menurut Majid (2014:1) menyatakan bahwa diperlukan penyesuaian antara kompetensi dasar, indikator dengan materi akibat adanya ketidaksesuaian pada aspek tersebut dalam bahan ajar. Pembelajaran tematik dapat berhasil jika bahan ajar dapat diolah dengan kreatif sesuai dengan wawasan, pengetahuan, dan pemahaman seorang guru (Trianto, 2015:180).

*National Centre for Competency Based Training* (Prastowo, 2015:16) menyatakan bahwa bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang dapat dimanfaatkan guru dalam proses pembelajaran di kelas. Bahan tertulis dan bahan tak tertulis merupakan bentuk bahan ajar yang dimaksud dalam penjelasan tersebut. Ahli lain juga berpendapat bahwa bahan ajar merupakan seperangkat materi baik secara tertulis maupun tidak tertulis yang tersusun secara sistematis, sehingga memungkinkan terciptanya lingkungan dan suasana belajar siswa.

Pannen (Prastowo, 2015:17) menyatakan bahwa bahan ajar merupakan bahan-bahan atau materi pelajaran yang digunakan guru dan siswa dalam proses pembelajaran secara sistematis. Dari sumber lain dalam website dikmenjur.net diperoleh pengertian bahwa bahan ajar atau materi ajar adalah materi atau substansi pembelajaran dengan menampilkan kompetensi secara utuh untuk dikuasai oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran yang disusun secara runtut.

Bahan-bahan yang dapat dikatakan sebagai bahan ajar dan bukan bahan ajar dapat dibedakan dengan melihat rancangan dari bahan tersebut apakah disusun secara sistematis atau tidak. Misalnya, pada program suara, *book*, video dan komputer dapat dikatakan sebagai bahan ajar, apabila bahan-bahan tersebut dirancang secara sistematis walaupun dijual di pasaran secara bebas. Namun, jika bahan-bahan yang mengandung materi tidak tersusun secara sistematis tidak dapat disebut sebagai bahan ajar. Hariyanto (Kurlila, 2019:37–38) menyatakan bahwa bahan ajar dirancang untuk memudahkan siswa belajar serta dapat meningkatkan proses pembelajaran.

Berbagai pandangan tentang bahan ajar tersebut, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar merupakan segala bahan atau materi ajar yang dapat dimanfaatkan guru dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang akan dicapai baik berupa alat, informasi maupun teks.

b. Jenis-jenis bahan ajar

Bahan ajar menurut Prastowo (2015:40-43) memiliki beberapa kategori yang dapat dijadikan acuan untuk membuat bahan ajar oleh para ahli dengan klasifikasinya yaitu berdasarkan bentuknya, cara kerja dan sifatnya, berikut ini uraian penjelasannya:

1) Bahan Ajar Menurut Bentuknya

Berdasarkan bentuknya, bahan ajar dikelompokkan menjadi 4 yaitu: bahan cetak, bahan ajar dengar, bahan ajar interaktif.

- a) Bahan cetak yaitu bahan ajar yang berfungsi menyampaikan informasi untuk keperluan pembelajaran dan merupakan sejumlah bahan yang disiapkan dalam bentuk kertas. Misalnya: handout, buku, modul, lembar kerja siswa, brosur selebaran, bagan dinding, foto atau gambar, dan model.
- b) Bahan ajar dengar atau program *audio*, adalah bahan ajar yang dapat dimainkan atau didengar oleh seseorang atau sekelompok orang dengan menggunakan semua sistem yang memakai sinyal radio secara langsung. Contohnya: kaset, radio, *compact disk audio* dan piringan hitam.
- c) Bahan ajar pandang dengar (*audio visual*), yaitu segala sesuatu dimana gambar bergerak dikombinasikan dengan sinyal *audio*. Contohnya: film dan *compact disk*,
- d) Bahan ajar interaktif yaitu gabungan beberapa media (suara, tulisan, grafik, *picture*, animasi dan video), kemudian diberikan perlakuan agar dapat dikendalikan suatu perintah

dan perilaku suatu presentasi oleh penggunanya. Contohnya: *compact disk* interaktif.

## 2) Bahan Ajar Menurut Cara Kerjanya

Bahan ajar menurut cara kerjanya dibedakan menjadi lima macam, yakni bahan ajar yang diproyeksikan, bahan ajar yang tidak diproyeksikan, bahan ajar *audio*, bahan ajar video dan bahan ajar komputer, berikut ini penjelasannya:

- a) Bahan ajar yang tidak diproyeksikan, yaitu bahan ajar yang dapat langsung dipakai oleh siswa melalui kegiatan membaca, melihat dan mengamati tanpa menggunakan perangkat proyektor untuk memproyeksikan isi di dalamnya. Misalnya: foto, diagram, display, model dan lainnya.
- b) Bahan ajar yang dapat diproyeksikan, yaitu bahan ajar yang hanya bisa digunakan oleh siswa untuk mempelajari materi pada proses pembelajaran ketika terdapat perangkat proyektor yang menunjang kegiatan tersebut. Misalnya: menggeser (*slide*), strip film, transparansi overhead dan *computer projection*.
- c) Bahan ajar *audio*, yaitu bahan ajar yang membutuhkan alat pemain media rekam, seperti *tape compo*, *CD player*, *VCD player*, *multimedia player* untuk merekam sinyal *audio* dalam media rekam tersebut. Misalnya: kaset, CD, flash disk, dan lainnya.
- d) Bahan ajar video, yakni bahan ajar yang dapat disajikan dalam bentuk gambar dan suara secara bersamaan dan memerlukan alat pemutar dalam bentuk video *tape player*, *VCD player*, *DVD player* dan lainnya. Contohnya: video dan film.
- e) Bahan ajar berbasis komputer (media), yaitu bahan ajar untuk keperluan pembelajaran yang memerlukan komputer dalam bentuk non cetak untuk menampilkannya. Contoh:

instruksi yang dimediasi komputer dan multimedia atau hypermedia berbasis komputer.

### 3) Bahan Ajar Menurut Sifatnya

Menurut sifatnya bahan ajar dapat dibedakan menjadi empat macam, yaitu sebagai berikut:

- a) Bahan ajar berbasis cetak, adalah bahan ajar yang disajikan dalam bentuk cetak. Contohnya : buku, pamflet, panduan belajar siswa, peta, *charts*, foto bahan dari majalah serta koran dan lain sebagainya.
- b) Bahan ajar berbasis teknologi, dapat berupa siaran radio, *slide*, film, video, kaset, siaran televisi, video interaktif, *computer based tutorial* dan multimedia.
- c) Bahan ajar yang digunakan untuk praktik atau proyek, bahan ajar ini dapat disajikan dalam bentuk kits sains, lembar observasi, lembar wawancara, dan lainnya.
- d) Bahan ajar yang dibutuhkan untuk keperluan interaksi manusia (terutama untuk keperluan pendidikan jarak jauh. Bahan ajar ini dapat berupa: telepon, handphone, video *conferencing*, dan lain sebagainya.

Penelitian ini akan mengembangkan bahan ajar interaktif, hal ini dilihat dari penggunaan kombinasi lebih dari dua media di dalam *e-book* yang akan dikembangkan dan penyajian hasil bahan ajar disajikan dalam bentuk digital berbasis teknologi.

#### c. Langkah-langkah Pengembangan Bahan Ajar

Langkah-langkah pengembangan bahan ajar terdiri dari analisis kebutuhan bahan ajar, memahami kriteria pemilihan sumber belajar, menyusun peta bahan ajar, memahami struktur bahan ajar, dan teknik penelitian bahan ajar yang perlu dipahami. (Prastowo, 2015:49-76). Berikut ini penjelasannya:

### 1) Melakukan Analisis Kebutuhan Bahan Ajar

Analisis kebutuhan bahan ajar merupakan kegiatan awal yang harus dilakukan oleh seseorang dalam proses pembuatan bahan ajar. Terdapat tiga tahap dalam menganalisis kebutuhan bahan ajar, antara lain; analisis terhadap kurikulum, analisis sumber belajar dan penentuan jenis dan judul bahan ajar.

### 2) Memahami Kriteria Pemilihan Sumber Belajar

Sumber belajar terdiri dari berbagai jenis yang mempunyai keunggulan dan kelemahan masing-masing. Hal ini membutuhkan kemampuan seseorang untuk dapat menyeleksi dan memilih sumber belajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan sebelumnya. Terdapat dua kriteria untuk memudahkan dalam proses pemilihan sumber belajar, yaitu kriteria umum dan kriteria khusus.

Kriteria umum dalam memilih sumber belajar terdiri dari;

a) Ekonomis, artinya sumber belajar yang dipilih memiliki harga yang terjangkau oleh semua masyarakat, sehingga dapat mengadakan sumber belajar tersebut, b) Praktis dan sederhana, artinya bahwa sumber belajar tidak membutuhkan pelayanan atau pengadaan sampingan yang sulit dan langka.

Kriteria khusus dalam pemilihan sumber belajar yaitu:

a) Dapat memberikan motivasi belajar bagi siswa, b) Sumber belajar harus sesuai dengan tujuan pengajaran yakni sumber belajar yang dapat mendukung proses kegiatan belajar mengajar, c) Sumber belajar untuk penelitian yaitu sumber belajar yang dapat diobservasi, dianalisis, dicatat secara teliti dan sebagainya, d) Sumber belajar untuk memecahkan masalah, yaitu sumber belajar yang dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah kegiatan belajar mengajar siswa.

Jika kedua kriteria tersebut dapat terpenuhi maka sumber belajar yang dibuat akan lebih bermanfaat dalam meningkatkan mutu pembelajaran.

### 3) Menyusun Peta Bahan Ajar

Penelitian peta bahan ajar merupakan hal yang penting untuk diperhatikan jika dilihat dari kegunaan peta bahan ajar. Tiga kegunaan dalam menyusun peta kebutuhan bahan ajar, yaitu untuk mengetahui jumlah bahan ajar yang harus ditulis, mengetahui urutan dalam bahan ajar (dalam menentukan prioritas penulisan diperlukan urutan bahan ajar) dan menentukan sifat bahan ajar.

### 4) Memahami Struktur Bahan Ajar

Struktur bahan ajar adalah susunan bagian-bagian bahan ajar. Setiap bahan ajar memiliki struktur yang berbeda-beda antara satu sama lain. Hal ini membutuhkan kemampuan dalam memahami dan mengetahui masing-masing bentuk bahan ajar agar bahan ajar yang dibuat menjadi baik. Terdapat tujuh komponen dalam setiap bahan ajar dari banyaknya ragam struktur bahan ajar, yakni judul, petunjuk belajar, kompetensi dasar atau materi pokok, informasi pendukung, latihan, tugas atau langkah kerja dan penilaian.

### 5) Teknik Penelitian Bahan Ajar Interaktif yang Perlu dipahami

Teknik penelitian bahan ajar interaktif secara garis besar terdiri dari:

- a) Perlunya pengetahuan dan keterampilan yang memadai dalam mengoperasikan peralatan seperti komputer, kamera video, dan kamera foto,
- b) *Compact disc* adalah bentuk yang biasanya digunakan dalam menyajikan bahan ajar interaktif, besar kecilnya materi perlu diperhatikan dalam menurunkan judul dari kompetensi dasar atau materi pokok;

- c) Menuliskan petunjuk pembelajarannya, informasi pendukung dijelaskan secara padat dan menarik baik dalam bentuk tulisan maupun gambar diam atau bergerak;
- d) Menuliskan tugas-tugas dalam program interaktif, hasil karya dari tugas yang telah diberikan akan dinilai oleh pendidik dan hasil tersebut dapat dilihat melalui komputer;
- e) Membuat program bahan ajar interaktif dilakukan dengan memakai berbagai sumber belajar yang dapat memperkaya materi berupa buku, majalah, internet, dan jurnal hasil penelitian.

d. Fungsi Pembuatan Bahan Ajar

Bahan ajar memiliki dua fungsi yang didasarkan pada klasifikasi utama dalam pembuatannya yaitu: Fungsi bahan ajar menurut pihak yang memanfaatkan bahan ajar, dapat digolongkan menjadi dua macam yaitu:

- 1) Fungsi bahan ajar bagi pendidik, antara lain: waktu pendidik dalam mengajar jadi lebih hemat; peran pendidik dapat berubah dari seorang pendidik menjadi fasilitator; menumbuhkan kegiatan pembelajaran yang efektif dan interaktif; dapat mengarahkan aktivitas proses pembelajaran dan semestinya substansi kompetensi diajarkan kepada siswa sebagai pedoman bagi pendidik; sebagai alat untuk menilai pencapaian hasil belajar siswa.
- 2) Fungsi bahan ajar bagi siswa, antara lain: siswa dapat belajar secara mandiri, tanpa ada pendidik atau teman siswa yang lain; dimana saja dan kapan saja siswa dapat belajar; siswa dapat belajar berdasarkan kecepatan masing-masing; siswa dapat belajar berdasarkan urutan yang dipilih oleh siswa.

Fungsi bahan ajar menurut strategi pembelajaran yang digunakan ada tiga macam yaitu:

- a) Fungsi pembelajaran klasikal, antara lain; pengawas dan pengendali proses pembelajaran, dan sebagai bahan penunjang proses pembelajaran yang dilaksanakan,
- b) Fungsi bahan ajar dalam pembelajaran individual, antara lain: dalam proses pembelajaran digunakan sebagai media utama, dalam memperoleh informasi bahan ajar digunakan sebagai alat untuk menyusun dan mengawasi proses pembelajaran tersebut dan sebagai pendukung media pembelajaran individual lainnya,
- c) Fungsi bahan ajar dalam pembelajaran kelompok, antara lain: menyajikan informasi tentang latar belakang sebuah materi, memberikan informasi tentang peran orang-orang yang terlibat dalam kegiatan belajar kelompok, serta proses pembelajaran kelompok dapat menjadi petunjuk sebagai bahan yang terintegrasi dengan proses belajar kelompok.

Berdasarkan pendapat-pendapat tentang fungsi bahan ajar di atas, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar berfungsi memudahkan pendidik dan siswa dalam kegiatan pembelajaran, membuat pembelajaran menjadi lebih efektif dan interaktif antara siswa dengan pendidik. Bahan ajar digunakan sebagai penunjang media pembelajaran, pelaksana dan pengawas dalam proses pembelajaran dan bermanfaat pada proses pembelajaran secara individual, klasikal maupun pembelajaran kelompok.

e. Tujuan Pembuatan Bahan Ajar

Tujuan pembuatan bahan ajar yaitu memudahkan siswa untuk mempelajari sesuatu, menanggulangi munculnya rasa bosan siswa dengan memberikan berbagai pilihan bahan ajar, pelaksanaan pembelajaran menjadi lebih mudah bagi siswa dan dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan pembuatan bahan ajar yaitu, menjadikan proses belajar lebih menyenangkan, sehingga meningkatkan semangat belajar dan proses pembelajaran akan berjalan lebih efektif.

f. Manfaat Pembuatan Bahan Ajar

Pembuatan bahan ajar memiliki manfaat atau kegunaan baik bagi pendidik maupun siswa. Bahan ajar bermanfaat bagi guru yakni, memudahkan guru pada kegiatan pembelajaran, menambah kredit pendidik sebagai sebuah karya dalam kenaikan jabatan, jika hasil karya dipublikasikan maka akan dapat menambah penghasilan bagi pendidik.

Kegunaan bahan ajar bagi siswa menurut Prastowo (2015: 27) jika bahan ajar dibuat secara beragam, menarik dan penuh inovasi maka bahan ajar tersebut dapat menghasilkan tiga kegunaan yaitu menarik siswa dalam belajar, meningkatkan kesempatan siswa menjadi lebih mandiri dalam belajar dalam pengawasan pendidik, terkait dengan kompetensi yang harus dikuasai, siswa mendapatkan kemudahan untuk mempelajarinya.

g. Unsur-unsur Bahan Ajar yang Perlu dipahami

Komponen yang berkaitan dengan unsur-unsur bahan ajar dapat dikelompokkan menjadi enam yaitu: petunjuk belajar, kompetensi yang akan dicapai, informasi pendukung, latihan-latihan, petunjuk kerja atau lembar kerja, evaluasi.

- 1) Petunjuk belajar, menjelaskan bagaimana siswa dalam mempelajari materi yang terdapat dalam bahan ajar dan bagi pendidik digunakan sebagai petunjuk tentang cara mengajarkan materi kepada siswa,
- 2) Kompetensi yang akan dicapai siswa, tujuan yang harus dicapai siswa akan lebih jelas jika pendidik mencantumkan standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator pencapaian hasil belajar yang harus dicapai siswa dalam membuat bahan ajar,

- 3) Informasi pendukung, digunakan untuk memudahkan siswa memahami informasi yang akan diperoleh siswa dan membuat informasi siswa menjadi lebih komprehensif,
  - 4) Latihan-latihan, digunakan untuk mengasah atau melatih kemampuan siswa dalam menguasai materi yang telah dipelajari dalam bahan ajar,
  - 5) Petunjuk kerja atau lembar kerja, merupakan lembar yang berisi tahap-tahap pelaksanaan kegiatan yang akan dilakukan siswa terkait dengan praktik dan lainnya. Petunjuk praktik dalam materi Ipa di MI untuk melakukan observasi di laboratorium tentang pertumbuhan kecambah.
  - 6) Evaluasi sebagai salah satu proses penilaian, digunakan untuk melihat efektivitas bahan ajar atau proses pembelajaran yang telah dilaksanakan, untuk kemudian dilakukan perbaikan dalam kegiatan pembelajaran. Pada komponen ini disajikan beberapa soal untuk mengetahui seberapa jauh siswa dalam menguasai kompetensi setelah melaksanakan proses pembelajaran (Prastowo, 2015:28–30).
3. Bahan Ajar Interaktif

a. Pengertian Bahan Ajar Interaktif

Interaktif menurut "Kamus Besar Bahasa Indonesia" memiliki arti saling melakukan aksi atau antar hubungan atau saling aktif. Berdasarkan hal tersebut, bahwa bahan ajar interaktif merupakan bahan ajar yang dapat melakukan kendali pada penggunaannya dan memiliki sifat aktif bagi pengguna (siswa) untuk melakukan interaksi dua arah dengan bahan ajar tersebut. Hal ini didukung oleh pendapat *Guidelines for Bibliographic Description of Interactive Multimedia* dalam Pedoman Umum Pengembangan Bahan Ajar Prastowo (2015:329–330) 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 pernyataan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa bahan ajar interaktif merupakan bahan ajar yang bersifat dua arah antara bahan ajar dan penggunanya dan terdiri dari kombinasi dua atau lebih media dalam proses pembelajaran, sehingga dapat mendorong siswa untuk bersikap aktif.

b. Penyusunan Bahan Ajar Interaktif

Menurut *Kementerian Pendidikan Nasional* (Nasional, 2010:5–11) menyatakan bahwa terdapat 5 tahap dalam penelitian bahan ajar interaktif, tahap tersebut antara lain:

- 1) Tahap perencanaan, dalam mengembangkan suatu bahan ajar digital harus memperhatikan apakah KD yang ditetapkan dalam suatu topik pembelajaran dapat dikembangkan atau tidak kedalam bahan ajar digital. Memperhatikan ranah berfikir, serta karakteristik materi yang dikembangkan merupakan hal yang perlu untuk dilakukan dalam pemetaan KD.
- 2) Tahap persiapan, pada tahap ini penting untuk menentukan materi bahan ajar, jenis perangkat lunak, jenis dan model, dan penelitian *storyboard* (kerangka penelitian bahan ajar).
- 3) Identitas bahan ajar pada bagian cover, identitas penulis, serta KI dan KD, indikator pembelajaran, materi, soal latihan atau evaluasi, dan daftar pustaka, merupakan pertimbangan penting selama tahap penelitian pengembangan pengajaran bahan ajar.
- 4) Pada tahap penelaahan, apabila bahan ajar belum memenuhi syarat penelitian bahan ajar maka akan melalui proses revisi untuk memperbaiki produk.
- 5) Produk pengembangan bahan ajar yang sudah sesuai dengan ketentuan pada tahap pemanfaatan dapat digunakan dalam proses pembelajaran, dapat diakses pribadi maupun diakses di website sekolah dan melalui jaringan internet sekolah.

Penelitian bahan ajar memiliki beberapa tahapan, yang dapat disimpulkan bahwa penelitian bahan ajar tersebut memiliki lima tahap yakni perencanaan, persiapan, penelitian, penelaahan dan pemanfaatan. Tahapan tersebut dijadikan sebagai dasar pedoman dalam pengembangan penelitian ini.

#### 4. *E-book* Interaktif

*E-book* adalah bahan ajar berbentuk digital menampilkan tulisan, gambar, suara, video ataupun animasi (Karyada dkk., 2022:107). *E-book* dapat digunakan untuk memudahkan siswa memahami pengetahuan yang bersifat abstrak menjadi pengetahuan yang bersifat konkret. *E-book* dapat disajikan dalam bentuk word, pdf, exe, html, txt dan lainnya yang dalam penggunaannya memerlukan komponen perangkat lunak untuk membacanya melalui media elektronik seperti komputer maupun smartphone.

Konsep interaktif dalam *e-book* berkaitan erat dengan media *computer-based*. Interaktif dalam hal ini yakni, berkaitan dengan interaksi antara media dan pengguna media (Suwarno & Rahmatullah, 2020:78–80). Hal ini didukung oleh pendapat Aprillianti & Wiratsiwi, (2021:232) yang menyatakan bahwa *e-book* interaktif disajikan dalam format buku digital yang memberikan kemungkinan terjadinya interaksi timbal balik dari pengguna.

Komponen evaluasi dalam *e-book* terdiri dari: pendahuluan, materi, lembar kerja siswa, kuis-kuis interaktif dan daftar referensi. Pendahuluan *e-book* terdiri dari identitas bahan ajar (cover), kata pengantar, daftar isi, petunjuk belajar, pemetaan kompetensi dasar, indikator pembelajaran dan tujuan pembelajaran. Ketentuan yang perlu diperhatikan dalam mengembangkan *e-book* yaitu: *font* yang digunakan memiliki ukuran 12, mudah dibaca, *font* tebal dipakai untuk menandai informasi penting, gambar yang digunakan jelas dengan diberikan deskripsi di setiap gambar (Suwarno & Rahmatullah, 2020).

Kelayakan *e-book* interaktif menurut Wardani dkk (2021: 235) didasarkan pada kriteria aspek tampilan, isi materi, dan bahasa. Aspek bahasa yang digunakan yakni bahasa sesuai dengan tingkat kemampuan siswa, menggunakan kalimat yang tidak bermakna ganda. Puspita dkk., (2021:79) juga menyatakan bahwa aspek bahasa terdiri dari kesesuaian bahasa dengan tingkat kemampuan berpikir siswa kelas V Sekolah Dasar, kalimat dalam *e-book* sesuai dengan kaidah bahasa atau EYD, dan konsistensi penggunaan istilah dalam *e-book*.

Aspek tampilan atau aspek media menurut Wardani dkk (2021: 235) dilihat dari segi tampilan dan isi media serta segi penggunaan seperti kemenarikan tampilan *e-book*, kemudahan dalam mengakses *e-book*, penggunaan *e-book* menyenangkan dan interaktif, terdapat petunjuk penggunaan *e-book* mudah dipahami dan kesesuaian fitur pendukung yang digunakan (gambar, video, *audio*, animasi dan *link* pendukung). Materi dapat disajikan lebih beragam dan kreatif dengan menggunakan *e-book* interaktif menggunakan fitur pendukung yang terdapat di dalam *e-book* tersebut. Fitur pendukung pada *e-book* terletak pada aspek tampilan, dan aspek media. Hal ini sesuai dengan pendapat Aprillianti & Wiratsiwi (2021: 84-85) yang menyatakan bahwa uji kelayakan pada aspek media terdiri dari kriteria kemenarikan desain *cover E-book*, penggunaan jenis *font e-book*, ketepatan tata letak (*layout*), kemenarikan desain tampilan *e-book*, dan kemenarikan gambar *e-book*.

Aspek materi yang relevan harus memperhatikan kesesuaian materi dengan kompetensi dasar, dan tujuan pembelajaran, penyajian contoh dan ilustrasi memudahkan dalam memahami materi, kemenarikan *e-book* dapat meningkatkan minat siswa dalam membaca dan memahami materi (Wardani dkk., 2021). Hal ini juga relevan dengan penelitian Aprillianti & Wiratsiwi (2021: 84-85) bahwa pada uji kelayakan aspek materi harus memenuhi kriteria kesesuaian materi dengan KD dan indikator, kesesuaian materi dengan tujuan

pembelajaran, penyajian materi *e-book* sistematis, kesesuaian penyajian soal (kuis) dengan materi *e-book*, kesesuaian isi *e-book* dengan materi pembelajaran.

Kepraktisan atau kemudahan suatu *e-book* berdasarkan pendapat Aprillianti & Wiratsiwi (2021:86) menyatakan bahwa untuk mencapai kepraktisan suatu *e-book* maka harus memenuhi kriteria yakni tampilan *e-book* menarik untuk dipelajari siswa, tata bahasa dan kalimat yang digunakan mudah dipahami siswa, materi dapat meningkatkan pengetahuan siswa, *e-book* dapat membantu siswa memahami materi, *e-book* dapat digunakan secara mandiri, materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran, ketepatan isi *e-book* dapat membuat siswa lebih aktif, kemudahan soal kuis untuk dipahami dan dikerjakan siswa, mampu membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan, tulisan dan gambar dalam *e-book* terlihat jelas dan menarik, materi *e-book* dapat menumbuhkan semangat belajar siswa dan kemudahan dalam penggunaan *e-book*.

*E-book* memiliki beberapa keunggulan dan kelemahan bagi beberapa pihak diantaranya yaitu: *E-book* dapat dicari atau ditemukan dan mudah diunduh dengan cepat oleh pembaca (*user*) jika jaringan internet yang digunakan lancar. Pembuatan *e-book* juga lebih cepat dan mudah pada proses penerbitan, tidak membutuhkan banyak biaya untuk proses percetakan, bagi penerbit. Siswa akan lebih mudah mempelajari materi dimanapun dan kapanpun seseorang berada karena sifatnya yang mudah diakses dengan alat elektronik seperti handphone, komputer dan laptop yang memiliki koneksi internet (Karyada dkk., 2022:107).

Berdasarkan penjelasan tentang *e-book* interaktif di atas, bahwa bahan ajar berbantuan teknologi dengan melibatkan interaksi bersifat dua arah, dapat memudahkan beberapa pihak seperti pembaca, siswa dan penerbit, serta dapat membuat pembelajaran menjadi lebih aktif, maka bahan ajar tersebut dapat dikatakan sebagai *e-book* interaktif.

## 5. *Game* Edukasi *Wordwall*

*Game* edukasi merupakan salah satu media pembelajaran yang didukung oleh *game* edukasi yang menarik dan diharapkan dapat menambah pemahaman siswa dengan cepat. Hal ini didukung oleh pendapat Rochmada (2022:1356) yang menyatakan bahwa *game* edukasi dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi menarik, menambah pengalaman baru bagi siswa dalam proses pembelajaran, dapat melatih konsentrasi dan daya ingat siswa. *Game* edukasi jika dibuat dengan tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran, maka hasil belajar siswa menjadi lebih baik. *Game* edukasi bisa dibuat dengan menggunakan *wordwall*.

*Wordwall* adalah salah satu platform digital yang tersedia pada situs web dengan berbagai jenis *game* edukasi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran (Rochmada, 2022:1356-1357). *Wordwall* dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan tidak membosankan bagi siswa. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan *game* edukasi *wordwall* ini membutuhkan perangkat berupa smartphone, laptop, tablet dan akses internet yang memadai. *Game* edukasi *wordwall* memiliki berbagai fitur kuis dengan perpaduan warna, *moving image*, suara berupa *game edukasi* yang dapat dipakai guru dalam proses pembelajaran (Nisa & Susanto, 2022:142).

*Wordwall* dapat diakses dan dapat dimanfaatkan oleh semua orang terutama bagi guru untuk berkreasi membuat soal evaluasi dari materi pelajaran yang disampaikan kepada siswa dalam bentuk *game* edukasi melalui sebuah website, agar siswa lebih semangat dalam belajar. Hal ini sesuai dengan pendapat Nisa & Susanto (2022:142) yang menyatakan bahwa *wordwall* dapat dijadikan sebagai alat bantu untuk membuat evaluasi penilaian menjadi lebih menyenangkan bagi siswa dalam bentuk *game* edukasi. Penggunaan *game* edukasi *wordwall* yang mudah baik bagi guru dalam membuat evaluasi menjadi lebih menarik maupun mudah bagi siswa untuk menggunakannya, menjadikan *game*

edukasi ini banyak dipakai dalam proses pembelajaran mulai dari kelas rendah hingga kelas tinggi.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa *game* edukasi *wordwall* merupakan platform digital dengan berbagai fitur yang tersedia dapat dimanfaatkan oleh guru untuk membuat evaluasi pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga dapat membuat siswa lebih semangat dalam belajar dan mudah dalam memahami materi.

6. Bahan Ajar *E-book* Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Menggunakan *Game* Edukasi *Wordwall*

a. Pengertian Kearifan Lokal

Kearifan lokal adalah suatu pengetahuan, keterampilan, sumber daya, proses sosial, nilai-nilai dan adat istiadat yang berlaku disuatu daerah tertentu dalam kehidupan masyarakat dalam berfikir dan bertindak melalui kebiasaan-kebiasaan masyarakat daerah tersebut (Niman, 2019:94). Indonesia sendiri sudah memiliki peraturan yang mengatur tentang muatan lokal atau kearifan lokal yakni terdapat pada Peraturan Menteri Pendidikan Nomor 79 Tahun 2014 yang menyatakan bahwa:

”Muatan lokal merupakan bahan kajian atau muatan pelajaran pada satuan pendidikan yang berisi muatan dan proses pembelajaran tentang potensi dan keunikan lokal yang dimaksudkan untuk membentuk pemahaman siswa terhadap keunggulan dan kearifan daerah tempat tinggalnya (Kemendikbud, 2014:2).”

Permendikbud Nomor 79 Tahun 2014 tersebut dalam proses pembelajaran kenyataannya belum berjalan secara optimal dan materi kedaerahan dalam bahan ajar buku banyak yang belum menggunakan materi tentang nilai-nilai kearifan lokal. Nilai kearifan lokal di era digital yang rendah membuat siswa tidak memiliki rasa cinta terhadap budaya lokal yang ada dan enggan melestarikan budaya kearifan lokal tersebut. Hal ini dibuktikan oleh pendapat Bakhtiar (Nurafni, 2020:74) yang 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.

Nilai-nilai kearifan lokal menjadi tanggung jawab sekolah dan guru untuk memperkenalkan nilai-nilai tersebut kepada siswa (Yonanda dkk., 2022:177). Nilai-nilai kearifan lokal seperti, potensi daerah atau informasi kedaerahan dapat disisipkan dalam contoh soal maupun contoh permasalahan sesuai dengan materi yang terdapat pada bahan ajar (Nurafni dkk., 2020:73). Untuk mendukung kompetensi siswa pada saat ini dibutuhkan *e-book* yang terintegrasi dengan potensi atau muatan lokalnya agar siswa memiliki pengetahuan tentang kearifan lokal yang ada di daerahnya (Suwarno & Rahmatullah, 2020:78). Kearifan lokal yang terdapat di Jawa Tengah terdiri dari bahasa daerah, rumah adat, pakaian adat, kesenian daerah dapat berupa lagu dan tarian daerah. Penggunaan *e-book* interaktif yang menyisipkan materi kearifan lokal sebagai bahan ajar masih jarang ditemukan di sekolah, maka dengan adanya pengembangan bahan ajar ini diharapkan dapat bermanfaat dan menjadi sumber bahan ajar bagi sekolah dan guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar.

b. Bahan Ajar *E-book* Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Menggunakan *Game* Edukasi *Wordwall*

Proses pembuatan produk *e-book* interaktif yang menyisipkan materi kearifan lokal dengan soal evaluasi *game* edukasi *wordwall* sebagai bahan ajar pada penelitian ini, dibuat dengan menggunakan aplikasi *canva* dalam bentuk pdf, kemudian dibuat tampilan buku menggunakan situs *heyzine flipbook*. Komponen bahan ajar *e-book* interaktif ini terdiri dari identitas bahan ajar (cover), kata pengantar, daftar isi, petunjuk belajar atau

petunjuk penggunaan, pemetaan kompetensi dasar dan indikator, tujuan pembelajaran, uraian materi, latihan soal, evaluasi, daftar pustaka, biografi penulis atau profil pengembang. Kearifan lokal dalam *e-book* disajikan dalam bentuk materi, gambar, video yang menunjukkan kearifan lokal daerah Jawa Tengah baik berupa pakaian adat, rumah adat dan kesenian adat daerah tersebut.

Pembuatan kuis sebagai latihan soal dibuat dengan menggunakan *game* edukasi *wordwall* kemudian disisipkan pada *e-book* yang harus di klik oleh siswa untuk menjawab soal-soal sesuai yang ada sesuai dengan materi yang terdapat pada *e-book*. Hal tersebut bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan siswa kelas V yang berkaitan dengan kearifan lokal pada pembelajaran 3 tema 8 subtema 1.

Jumlah soal dapat diatur sesuai dengan kehendak pembuat mulai dari 1 sampai 100 soal pada *game* edukasi *wordwall*. Soal yang dibuat pada penelitian ini sebanyak 15 butir soal, 5 butir soal pada soal kuis tentang “Rumah Adat Tikelan” dan 10 butir soal evaluasi. Pada *game* edukasi *wordwall* juga dapat diatur waktu dalam mengerjakan soal, soal dapat diacak agar masing-masing siswa mendapatkan soal yang berbeda untuk meminimalisir terjadinya kecurangan, dan di akhir *game* edukasi ini siswa dapat melihat jawaban keseluruhan soal yang telah dikerjakan dengan melihat waktu dan peringkat siswa berdasarkan hasil yang didapat.

Melalui penggunaan *game* edukasi ini diharapkan dapat bermanfaat bagi siswa dan guru. Manfaat bagi siswa yaitu dapat melihat respon balik berupa benar atau salah dari hasil jawaban serta peringkat siswa dari skor tertinggi sampai skor terendah, sehingga siswa dapat mempelajari kembali materi sesuai dengan soal yang dijawab salah oleh siswa. Manfaat bagi guru *game* edukasi ini dapat mempermudah guru untuk melakukan evaluasi dengan melihat hasil jawaban lengkap dengan nama siswa, skor, dan waktu pengerjaan.

c. Kelebihan dan Kekurangan Bahan Ajar *E-book* Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Menggunakan *Game* Edukasi *Wordwall*

Bahan ajar mempunyai kelemahan dan kelebihan yang beragam. Pada produk pengembangan bahan ajar *e-book* interaktif yang didalamnya memuat materi kearifan lokal dengan soal latihan dan evaluasi menggunakan *game* edukasi *wordwall* ini mempunyai kelemahan dan kelebihan sebagai berikut:

(1) Kelebihan *e-book* interaktif sebagai bahan ajar yang menyisipkan materi kearifan lokal menggunakan *game* edukasi *wordwall* antara lain:

- (a) Bahan ajar *e-book* interaktif berbasis kearifan lokal mampu membuat proses belajar menjadi lebih aktif;
- (b) Dapat meningkatkan semangat belajar siswa, sehingga siswa dalam belajar dan tidak mudah bosan;
- (c) Memberikan informasi tentang kearifan lokal melalui bahan ajar *e-book* interaktif berbasis kearifan lokal menggunakan *game* edukasi *wordwall* tersebut,
- (d) Tidak memerlukan biaya banyak dan bersifat fleksibel, karena dapat diunduh dan diakses oleh siapapun dan kapanpun.
- (e) *Game* edukasi *wordwall* dalam *e-book* dapat membuat siswa lebih antusias mengerjakan soal kuis evaluasi, dan memudahkan guru untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari.

(2) Kelemahan bahan ajar *e-book* interaktif berbasis kearifan lokal menggunakan *game* edukasi *wordwall* antara lain:

- (a) Membutuhkan perangkat handphone dan akses internet yang memadai.
- (b) Membutuhkan pengawasan yang lebih agar pada saat penggunaan *e-book* interaktif ini, siswa tetap fokus pada *e-book* tidak membuka aplikasi lain.

- (c) Membutuhkan waktu lama dalam penggunaan *e-book* interaktif berbasis kearifan lokal menggunakan *game* edukasi *wordwall* ini.

## **B. Kajian Penelitian yang Relevan**

1. Penelitian yang dilakukan oleh N. N. Widiantari, I K. Gading, dan I G. Astawan (2021) yang berjudul “Bahan Ajar Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Bali Tema Indahnya Kebersamaan”. Penelitian ini dilakukan pada kelas IV di sekolah dasar. Hasil penelitian tersebut memperoleh hasil uji keberterimaan sangat tinggi dari ahli materi, ahli media dan dua orang guru IV dengan skor 1,00 apabila dilihat dari koefisien validitas isi, skor tersebut berada pada rentangan nilai 0,80-1,00. Uji respon perorangan dan uji respon kelompok kecil memperoleh nilai yang sama dengan rata-rata 4,00 berdasarkan kriteria penilaian skala lima pada rentang nilai  $3,25 < \bar{x} \leq 4,00$ . Hal tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar interaktif tersebut sangat baik dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Widiantari dkk., (2021) dengan penelitian ini yaitu sama-sama mengembangkan bahan ajar interaktif berbasis kearifan lokal. Sedangkan perbedaannya yaitu terletak pada materi, dan subyek penelitian.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Wendo dkk., (2022) yang berjudul ” Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Kearifan Lokal Ngada Pada Tema Selalu Berhemat Energi Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas IV Di Kabupaten Ngada” yang menyimpulkan bahwa bahan ajar berbasis elektronik layak digunakan dalam proses pembelajaran SD kelas 1V. Hal ini dibuktikan dari hasil uji coba oleh ahli bahasa, ahli materi, dan ahli desain pembelajaran dengan hasil ” sangat baik”, kualitas bahan ajar elektronik dinyatakan ” Baik” berdasarkan hasil uji coba ahli multimedia dan kategori ”sangat baik” berdasarkan hasil uji coba produk pada siswa. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Emilia Sariman Wendo, Maria Patrisia Wau, dan Maria Desi Daria

Noge (2022) dengan penelitian ini yaitu sama-sama mengembangkan bahan ajar berbasis kearifan lokal. Sedangkan perbedaannya yaitu terletak pada materi, dan subyek penelitian serta program yang digunakan pada penelitian sebelumnya menggunakan microsoft word ke dalam bentuk pdf dan kemudian dimasukan pada aplikasi *kvisoft book maker* sedangkan penelitian ini akan menggunakan aplikasi *canva* dan *hyzine flipbook*.

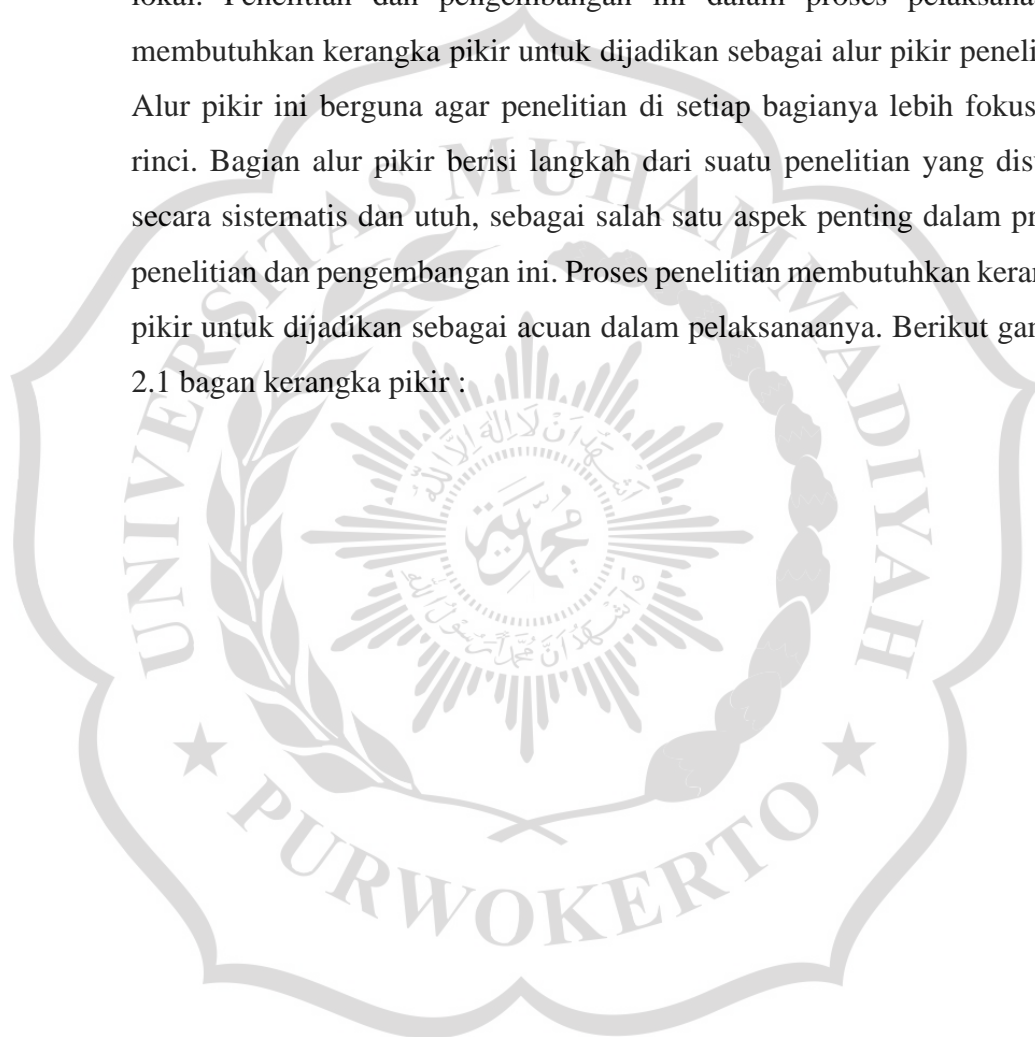
3. Penelitian dengan judul "*Development of Learning Resources Based on E-books in Sasak Alus Language for Elementary Schools in Lombok*" yang dilakukan oleh Zul Anwar dan Basuki Wibawa (2019). Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV Sekolah Dasar. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa *e-book* interaktif layak diterapkan menjadi sumber belajar berbasis muatan lokal bahasa Sasak Alus dengan hasil uji berdasarkan kriteria isi 80,5%, hasil penyajian 81,1% dan desain pembelajaran 83,1%. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Anwar & Wibawa, (2019) dengan studi ini juga melakukan pengembangan *e-book* interaktif. Sedangkan perbedaannya yaitu terletak pada materi, dan subyek penelitian.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Imelda Uma Riwu, Dek Ngurah Laba Laksana & Konstantinus Dua Dhiu (2018) dengan judul penelitian "*Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Bermuatan Multimedia Pada Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas 1V di Kabupaten Ngada*" yang menyimpulkan penggunaan bahan ajar *e-book* mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa, meningkatkan kualitas belajar, hal ini dapat dibuktikan dari pernyataan ahli konten dan ahli desain tentang hasil uji coba bahan ajar elektronik *e-book* masuk dalam kategori "*Sangat baik*", hasil uji coba ahli multimedia bahwa kualitas bahan ajar elektronik masuk kategori "*baik*", serta ketika dilakukan uji coba pada siswa masuk pada kategori "*sangat baik*". Sehingga dapat disimpulkan bahwa bahan ajar elektronik layak digunakan dalam proses pembelajaran. Persamaan

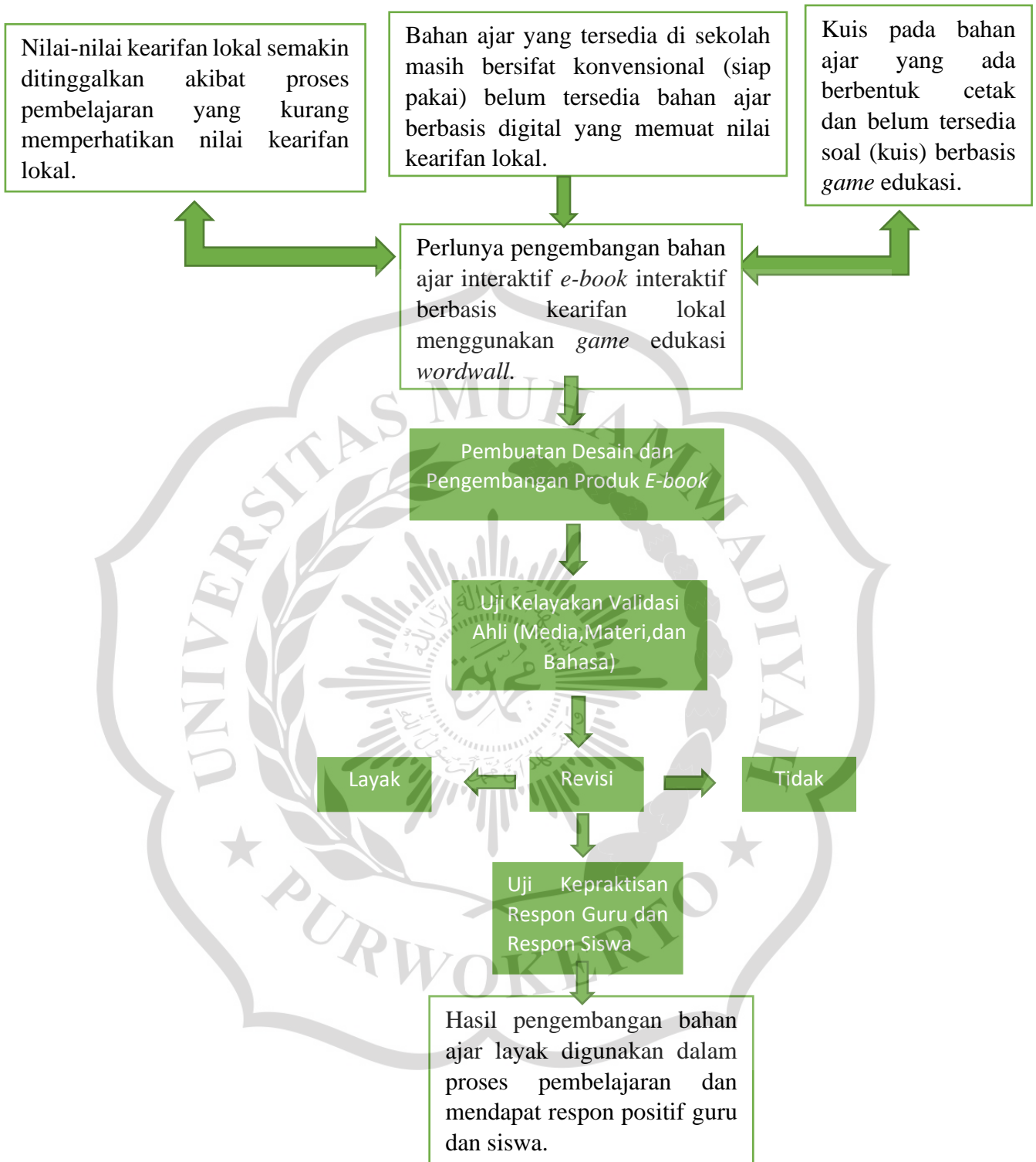
penelitian yang dilakukan oleh Riwo dkk (2018) dengan penelitian ini yaitu sama-sama melakukan pengembangan bahan ajar *e-book*. Sedangkan perbedaannya yaitu terletak pada basis *e-book* sebagai bahan ajar interaktifnya, pada penelitian yang dilakukan sebelumnya tidak menerapkan basis kearifan lokal, sedangkan penulis menerapkan bahan ajar *e-book* interaktif berbasis kearifan lokal, serta pada aspek materi dan subjek penelitiannya juga berbeda.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Prima Aprillianti dan Wendri Wiratsiwi (2021) dengan judul penelitian ” Pengembangan *E-book* dengan Aplikasi *Book Creator* Pada Materi Bangun Ruang Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar” yang menyimpulkan bahwa penggunaan bahan ajar *e-book* interaktif dapat digunakan dalam pemecahan masalah pada materi bangun ruang layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran, terlihat dari hasil uji validasi *e-book* dari ahli materi sebesar 82% dan hasil uji validasi dari ahli media sebesar 79%, hasil tes siswa sebesar 82% serta hasil angket respon guru dan siswa sebesar 82%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan *e-book* pada materi matematika bangun ruang layak, efektif dan praktis diterapkan sebagai bahan ajar. Persamaan penelitian Aprillianti & Wiratsiwi (2021) dengan studi ini yaitu terletak pada pengembangan *e-book* sebagai bahan ajar interaktif. Sedangkan perbedaannya yaitu terletak pada basis *e-book* sebagai bahan ajar interaktifnya, pada penelitian yang dilakukan sebelumnya tidak menerapkan berbasis kearifan lokal, sedangkan penulis menerapkan *e-book* interaktif sebagai bahan ajar yang menyisipkan materi kedaerahan, serta pada materi dan subjek penelitiannya juga berbeda.

### C. Kerangka Pikir

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan di atas, maka akan dilakukan tindak lanjut berupa pengembangan produk *e-book* interaktif menggunakan *game* edukasi *wordwall* sebagai bentuk bahan ajar pada tema 8 subtema 1 pembelajaran 3 yang didalamnya menyisipkan muatan kearifan lokal. Penelitian dan pengembangan ini dalam proses pelaksanaannya membutuhkan kerangka pikir untuk dijadikan sebagai alur pikir penelitian. Alur pikir ini berguna agar penelitian di setiap bagianya lebih fokus dan rinci. Bagian alur pikir berisi langkah dari suatu penelitian yang disusun secara sistematis dan utuh, sebagai salah satu aspek penting dalam proses penelitian dan pengembangan ini. Proses penelitian membutuhkan kerangka pikir untuk dijadikan sebagai acuan dalam pelaksanaannya. Berikut gambar 2.1 bagan kerangka pikir :





**Gambar 2.1** Bagan Kerangka Pikir

#### D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir di atas, maka dapat dirumuskan pertanyaan penelitian seperti tabel berikut ini:

1. Bagaimana proses pengembangan bahan ajar *e-book* interaktif berbasis kearifan lokal menggunakan *game* edukasi *wordwall* pada kelas V SD Negeri Kembaran?
2. Apakah bahan ajar *e-book* interaktif berbasis kearifan lokal menggunakan *game* edukasi *wordwall* pada kelas V SD Negeri Kembaran layak menurut ahli media?
3. Apakah bahan ajar *e-book* interaktif berbasis kearifan lokal menggunakan *game* edukasi *wordwall* pada kelas V SD Negeri Kembaran layak menurut ahli materi?
4. Apakah bahan ajar *e-book* interaktif berbasis kearifan lokal menggunakan *game* edukasi *wordwall* pada kelas V SD Negeri Kembaran layak menurut ahli bahasa?
5. Bagaimana respon guru mengenai kepraktisan bahan ajar *e-book* interaktif berbasis kearifan lokal menggunakan *game* edukasi *wordwall* pada kelas V SD Negeri Kembaran?
6. Bagaimana respon siswa mengenai kepraktisan bahan ajar *e-book* interaktif berbasis kearifan lokal menggunakan *game* edukasi *wordwall* pada kelas V SD Negeri Kembaran.