

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memiliki peran penting dalam berlangsungnya pengembangan potensi setiap individu. Pentingnya pendidikan bertujuan untuk menjadikan seorang yang terdidik dan berakhlak pekerti. Pentingnya pendidikan bertujuan untuk menumbuhkan dan mengembangkan kreativitas, pengetahuan yang lebih luas, kepribadian yang baik sehingga menjadikan individu yang bertanggung jawab. Selain itu peranan pendidikan sangat besar bagi kemajuan sumber daya manusia dalam upaya mencerdaskan kehidupan, serta mampu meningkatkan kesejahteraan masyarakat.

Selain untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi yang dimiliki tiap individu, pendidikan juga memiliki peranan penting bagi kehidupan individu, yakni dengan pendidikan dapat meningkatkan keahlian dan karir, dengan demikian pendidikan dapat menjadikan individu memperoleh keahlian yang dapat digunakan dalam mewujudkan perkembangan karir. Melihat pentingnya pendidikan dalam upaya mencerdaskan kehidupan bangsa dan masyarakat, maka tidak heran pemerintah memberikan perhatian yang lebih akan kemajuan sistem pendidikan di negara ini. Hal ini sejalan dengan pengertian pendidikan dalam UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 pendidikan merupakan usaha sadar terencana untuk mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Seiring berkembang jaman pendidikan saat ini telah mengalami perubahan dimana pendidikan dalam proses

pembelajaran tidak hanya melibatkan, guru, peserta didik dan sumber belajar, kini dengan kemajuan teknologi pemanfaatan platform digital ataupun pembelajaran berbasis teknologi informasi telah banyak digunakan untuk menunjang berlangsungnya kegiatan belajar mengajar.

Teknologi informasi merupakan topik penting yang berkembang pada saat ini, tidak terkecuali berkembang dalam dunia pendidikan. Integrasi teknologi dengan kehidupan sehari-hari mengubah hubungan kita dengan informasi dan pengetahuan yang kita peroleh. Peluang yang ditawarkan dalam pendidikan begitu banyak jumlahnya, sehingga dapat mengarah pada pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik. Dodi Nandika (2007:11) menjelaskan teknologi informasi istilah yang digunakan untuk menggambarkan cara yang menarik dan inovatif untuk menyediakan pembelajaran seumur hidup dengan akses global terhadap informasi, pembelajaran dan dukungan. Menurut UNDP dalam jurnal pendidikan teknologi dan kejuruan (2013;272) pemanfaatan potensi teknologi informasi terkait penggunaan dalam pendidikan banyak ragamnya. Kapasitas teknologi informasi untuk mencapai peserta didik di mana saja dan kapan saja membawa perubahan revolusioner dalam paradigma pendidikan tradisional dengan menghilangkan premis bahwa waktu belajar sama dengan waktu di dalam kelas. Dengan aktif serta akses dimana dan kapan saja, teknologi informasi memberikan materi yang peserta didik butuhkan kapan saja dimana saja.

Pendidikan juga berarti pembelajaran internal ataupun pembelajaran eksternal yang diperoleh oleh setiap individu. Selain itu pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis untuk mewujudkan kegiatan pembelajaran yang bermutu agar peserta

didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya dan bertujuan untuk memiliki pengetahuan mental, kepribadian, kecerdasan, dan kemampuan.

Pendidikan di Indonesia tercantumkan dalam UU No.20/2003 pasal 1 tentang sistem pendidikan Nasional, tercantum pengertian pendidikan: “pendidikan merupakan sebuah usaha yang dilakukan dengan sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran para peserta didik secara aktif dan mampu mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara”, dengan demikian dapat disimpulkan pendidikan berarti usaha sadar dan sistematis untuk mewujudkan potensi individu yang berilmu, sepiritual, pribadi, cerdas, berkualitas, dan nantinya berguna bagi pembangunan bangsa dan negara.

Proses pendidikan pembelajaran ditandai dengan partisipasi antara guru dan peserta didik. Guru bertujuan untuk memotivasi peserta didik dengan bantuan model pembelajaran, strategi pembelajaran, atau media pembelajaran yang bertujuan membantu peserta didik membangun konsep pembelajaran, oleh karena itu, pembelajaran yang diterapkan di sekolah perlu dirancang dengan baik untuk meningkatkan potensi peserta didik. Dalam sistem pendidikan Indonesia sendiri, desain pendidikan telah dikembangkan. Singkatnya, menggunakan kurikulum sebagai pedoman atau acuan untuk menyelenggarakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

Kurikulum merupakan unsur penting dalam model pendidikan yang ada dimana-mana, tanpa kurikulum akan sangat sulit atau bahkan tidak mungkin untuk mencapai tujuan pendidikan yang akan dicapai oleh serorang perencana

pendidikan, mengingat pentingnya kurikulum bagi keberhasilan pendidikan dan program pembelajaran yang diperlukan untuk kurikulum dipahami dengan baik oleh peserta didik, semua orang yang terlibat dalam manajemen pendidikan khususnya pendidik atau guru (Silahuddin, 2014: 333-334).

Kurikulum K-13 prinsip dalam pembuatan kurikulum 2013 sendiri telah disusun dalam Undang-Undang No. 20 pasal 36 Tahun 2003 menyatakan bahwa penyusunan kurikulum harus diperhatikan dalam rangka peningkatan keimanan dan takwaan; meningkatkan kepribadian mulia; meningkatkan potensi, kecerdasan, dan minat peserta didik; keanekaragaman potensi daerah dan lingkungan; kebutuhan pembangunan daerah dan nasional; tuntutan dunia kerja; perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni; agama; dinamika perkembangan global; dan persatuan bangsa dan nilai Nasional (Kurniasih dalam Kurniawan 2013:390). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa sistem pendidikan di Indonesia menggunakan kurikulum 2013 ini pembelajaran berbasis tematik ini lebih menekankan konsep dalam belajar serta mengimplementasikan konsep belajar sambil bermain.

Proses pembelajaran dengan menerapkan kurikulum K-13 ini juga diterapkan di kelas IV SDN Balongrejo 1, setelah peneliti melakukan observasi pembelajaran di kelas IV SDN Balongrejo 1 yang dilakukan pada tanggal 22 Oktober 2021, peneliti melihat dalam pelaksanaan proses pembelajaran yang dilakukan menggunakan pembelajaran tatap muka terbatas, yang dihadiri 50% peserta didik, kegiatan pembelajaran berlangsung dengan mematuhi protokol kesehatan yakni guru dan peserta didik selalu menggunakan masker di dalam selama kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran berjalan dengan waktu terbatas. 50% jumlah

peserta didik yang tidak berpartisipasi dalam pembelajaran tatap muka terbatas akan mengikuti kegiatan belajar melalui daring yakni dengan penugasan dari guru yang diberikan melalui *whatsapp group*. Kegiatan pembelajaran dengan tatap muka terbatas dilakukan dengan bergantian jika 50% di hari pertama dihadiri oleh peserta didik dengan pembelajaran tatap muka terbatas maka hari selanjutnya dihadiri oleh 50% peserta didik yang telah melakukan pembelajaran daring di hari pertama.

Hasil observasi yang telah dilakukan, yakni dala proses pembelajaran jika guru hanya memberikan penugasan dari buku tema peserta didik yang berasal dari Kemendikbudristek. Dimana muatan materi dan soal yang ada di dalamnya terbatas, sehingga peserta didik banyak mengalami kesulitan memahami pelajaran yang telah dipelajari. pada ketersediaan LCD proyektor diseluruh kelas belum terdapat LCD proyektor yang memungkinkan untuk menyampaikan materi yang inovatif melalui proyektor, selain itu peneliti menemukan bahwa kegiatan pembelajaran tatap muka terbatas masih menggunakan metode pembelajaran ceramah, model pembelajaran yang digunakan juga cenderung tidak bervariasi, selain itu guru cenderung hanya memberikan penugasan melalui buku tema dan LKS (lembar kerja peserta didik) yang dibagikan melalui *group whatsapp*. Berdasarkan ulasan di atas peneliti juga menemukan adanya bahan ajar yang digunakan guru dan peserta didik untuk belajar berlangsung yakni menggunakan buku tema dan LKS, namun ketersediaan 2 bahan ajar tersebut belum bisa mendukung pembelajaran tatap muka terbatas maupun pembelajaran langsung dikarenakan pemanfaatan buku tema dan LKS digunakan guru hanya untuk memberikan peserta didik penugasan, tanpa adanya penjelasan menyeluruh akan materi yang diajarkan. Dengan demikian guru akan sulit untuk menyampaikan materi

secara efisien karena keterbatasan bahan ajar yang dapat menunjang pembelajaran tatap muka terbatas dalam waktu pembelajaran yang terbatas.

Peneliti memperdalam penelitian ini melalui wawancara terstruktur secara khusus bertujuan untuk mengetahui lebih dalam proses pembelajaran yang berlangsung di SDN Balongrejo I khususnya pada kelas IV. Kegiatan wawancara peneliti lakukan pada tanggal 25 Oktober 2021 dengan wali kelas IV. Berdasarkan wawancara dapat peneliti jabarkan antara lain yakni, jumlah seluruh peserta didik kelas IV sebanyak 35, kegiatan pembelajaran berlangsung dengan pembelajaran tatap muka terbatas. Pembelajaran di sekolah berbasis kurikulum 2013 yang disesuaikan dengan kondisi pandemi.

Selain penggunaan kurikulum K-13 yang disesuaikan pada masa pandemic wali kelas memaparkan kendala yang dihadapi disaat pembelajaran tatap muka terbatas ataupun pembelajaran pada masa normal yakni dalam penyampaian materi tidak bisa optimal dan menyeluruh karena keterbatasan bahan dan sumber pembelajaran yang dimiliki. Mengenai pemahaman peserta didik tentang mata pelajaran wali kelas menjelaskan beberapa kesulitan yang dihadapi peserta didik dalam memahami mata pelajaran tematik. Khususnya pada materi kekayaan sumber energi di Indonesia, dimana peserta didik belum mengenal secara keseluruhan sumber energi di Indonesia khususnya yang terdapat di daerah tempat tinggal mereka. Salah satu faktornya yakni minimnya bahan ajar yang inovatif yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan terintegrasi dengan lingkungan sekitar, sehingga sumber informasi yang di dapatkan hanya melalui buku tema dan LKS. Wali kelas juga menyatakan mengenai pemanfaatan *smartphone*, yakni “Dalam kegiatan pembelajaran tatap muka terbatas ini, guru dan peserta didik

memanfaatkan *smartphone* sebagai penyambung materi pembelajaran yang guru bagikan melalui *whatsapp* grup”.

Selain melakukan observasi dan wawancara yang diperoleh dari hasil di atas, kegiatan lain peneliti yakni menyebarkan angket kebutuhan peserta didik kepada 35 peserta didik kelas IV SD Negeri Balongrejo I. Hasil angket kebutuhan peserta didik memperoleh hasil yakni, 62,8% peserta didik tidak senang dan 37,2% peserta didik senang dalam proses pembelajaran tatap muka terbatas, 71,4% peserta didik memilih buku tematik tidak menarik untuk dipelajari dan 28,5% peserta didik memilih buku tematik menarik untuk dipelajari, 0% ketersediaan modul pembelajaran, 94,2% peserta didik memiliki *smartphone* dan 5,7% peserta didik tidak memiliki *smartphone*, 100% peserta didik bersedia menggunakan *smartphone* untuk penggunaan bahan ajar, 100% peserta didik senang belajar menggunakan gambar, 100% peserta didik senang belajar menggunakan audio, 100% peserta didik setuju adanya modul dalam menunjang pembelajaran, 100% peserta didik setuju adanya pengembangan bahan ajar e-modul dengan memanfaatkan media *smartphone* untuk sarana belajar.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan angket kebutuhan peserta didik, peneliti menyimpulkan terdapat kendala dalam ketersediaan bahan ajar yang minim, kurang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan kurang inovatif sesuai dengan perkembangan era digitalisasi, serta kurang mendukung dalam proses pembelajaran yang dilakukan di kelas IV SDN Balongrejo I khususnya pada materi pengenalan sumber energi di Indonesia yang mana pada buku tema cakupannya masih luas, dengan demikian peneliti menawarkan adanya pengembangan dalam bahan ajar yakni pengembangan *e-modul* yang diintegrasikan.

Peneliti memilih untuk mengembangkan *e-modul* karena dengan *e-modul* peserta didik dapat memperoleh informasi yang diintegrasikan kedalam potensi alam daerah setempat yakni Bojonegoro, dimana terdapat potensi-potensi alam daerah setempat yang bisa dijadikan sumber belajar bagi peserta didik, sehingga peserta didik lebih bisa memahami materi dengan konkrit serta dapat menumbuhkan kecintaan mereka akan potensi alam daerah yang mereka miliki. Selain itu kenapa *e-modul*, karena dengan *e-modul* peserta didik dapat belajar secara bebas dalam konteks belajar tidak hanya dilakukan disekolah melainkan dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun. Kelebihan lain yang dapat diperoleh dalam menggunakan *e-modul* ialah dapat membantu peserta didik dalam pembelajaran daring maupun pembelajaran normal dengan memuat ringkasan materi yang disesuaikan dengan kebutuhan dan berisi tugas yang dapat peserta didik gunakan untuk melatih kemampuan mereka, *e-modul* bersifat ramah karena dapat mengurangi penggunaan sampah kertas dan beralih ke pembelajaran modern berbasis digital, serta mampu melatih kemandirian peserta didik. Kemajuan teknologi khususnya pada penggunaan *smartphone* seluruh peserta didik kelas IV dapat mengoprasikannya dengan demikian sudah menjadikan guru beserta orangtua mampu mengarahkan pemanfaatan *smartphone* dalam konteks positif, salah satunya yakni dengan memanfaatkan *e-modul* sebagai bahan ajar yang dapat mereka akses melalui *smartphone* pribadi. Hal tersebut didukung dengan orang tua dan guru di SDN Balongrejo I yang memperbolehkan *smartphone* sebagai sarana dalam kegiatan belajar.

Berdasarkan permasalahan yang telah ditemukan, untuk mewujudkan pembelajaran yang lebih efektif, dan menarik untuk peserta didik, maka peneliti

melakukan pengembangan *e-modul* berbasis potensi alam Bojonegoro yang sesuai dengan karakteristik lingkungan peserta didik. Keterkaitan potensi alam Bojonegoro dengan sub materi kekayaan sumber energi di Indonesia dikaitkan kedalam *e-modul* bertujuan untuk memberikan pemahaman akan sumber energi dengan melibatkan lingkungan sekitar daerah mereka. E-modul dipilih peneliti karena terdapat unsur gambar, suara, animasi, teks ringkasan materi yang dapat menarik antusias peserta didik, hal tersebut sejalan dengan penelitian penelitian Maharcika (2021) menegaskan bahwa pengembangan *e-modul* mendapatkan respon yang baik dan mendapatkan skor baik dalam aspek kemenarikan.

Terdapat penelitian yang relevan mengenai pengembangan e-modul yang dilakukan oleh Rofiyadi (2021) dengan penelitian yang berjudul pengembangan aplikasi e-modul interaktif berbasis android materi sistem peredaran darah manusia kelas V sekolah dasar, penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan e-modul interaktif berbasis android dan menguji kelayakan e-modul yang dihasilkan supaya bisa dimanfaatkan dalam pembelajaran, rata-rata skor presentase 79,6% penilaian dari ahli media mendapatkan kriteria baik dengan rata-rata skor presentase 83,8% dan hasil penilaian dari ahli modul mendapatkan kriteria baik, presentase 86,6% untuk hasil dari respon peserta didik dengan kriteria sangat baik. Terdapat penelitian yang relevan mengenai pengembangan E-modul yang dilakukan oleh Putri (2020) dengan judul pengembangan modul elektronik berbasis kearifan lokal tradisi Betangas menggunakan aplikasi kvisoft flipbook maker untuk kelas V sekolah dasar bertujuan untuk mengetahui kelayakan modul yang dikembangkan berfokus pada kevalidan dan kepraktisan terhadap modul yang dikembangkan.

Berdasarkan permasalahan di atas dapat disimpulkan bahwa perlu dikembangkannya E-modul berbasis potensi alam Bojonegoro. Kelebihan e-modul dalam pembelajaran yakni merangsang keaktifan peserta didik, dan dapat digunakan secara mandiri. E-modul berbasis potensi alam Bojonegoro bertujuan untuk emnunjang pembelajaran dengan mengaitkan materi pada sumber energi potensi alam daerah Bojonegoro. Demikian peneliti membuat penelitian pengembangan dengan judul **“Pengembangan *E-modul* Berbasis Potensi Alam Bojonegoro Tema 9 Subtema 1 Kelas IV Sekolah Dasar”**

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah kevalidan pengembangan *e-modul* berbasis potensi alam Bojonegoro tema 9 subtema 1 kelas IV Sekolah Dasar?
2. Bagaimanakah keefektifan pengembangan *e-modul* berbasis potensi alam Bojonegoro tema 9 subtema 1 kelas IV Sekolah Dasar?
3. Bagaimanakah kemenarikan pengembangan *e-modul* berbasis potensi alam Bojonegoro temaa 9 subtema 1 kelas IV Sekolah Dasar?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan, maka peneliti bisa menguraikan tujuan penelitian pengembangan sebagai berikut:

1. Mengetahui kevalidan *e-modul* berbasis potensi alam Bojonegoro tema 9 subtema 1 kelas IV Sekolah Dasar ditinjau dari validasi ahli.
2. Mengetahui kemenarikan *e-modul* berbasis potensi alam Bojonegoro tema 9 subtema kelas IV Sekolah Dasar ditinjau dari angket respon peserta didik.

3. Mengetahui keefektifan *e-modul* berbasis potensi alam Bojonegoro tema 9 subtema 1 kelas IV Sekolah Dasar ditinjau dari hasil tes belajar, lembar observasi peserta didik, dan lembar observasi guru.

D. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang diperlukan dalam penelitian pengembangan *e-modul* berbasis potensi alam Bojonegoro yakni:

1) Konten (Isi)

- a. Bahan ajar *e-modul* berbasis potensi alam Bojonegoro memuat pokok bahasan tema 9 “Kayanya Negeriku” subtema 1 “Kekayaan Sumber Energi di Indonesiaku” khususnya pembelajaran 1 (Menenal beberapa sumber energi), Pembelajaran 2 (Hak dan kewajiban), pembelajaran 3 (manfaat sumber potensi alam Bojonegoro), pembelajaran 4 (Bijak dalam penggunaan sumber daya alam), Pembelajaran 5 (Pengaruh kondisi geografis), Pembelajaran 6 (Konservasi pusat pembibitan sukowati).
- b. Pembelajaran ini bermuat beberapa mata pelajaran yang berkaitan yaitu: PPKN, Bahasa Indonesia, IPA, IPS, SBDP.

2) Tampilan

- a. *Software* yang digunakan yaitu Unity yang dikemas dalam bentuk *android* minilal android 5.0 yang dapat digunakan dalam *smartphone* peserta didik dan PC dengan spek windows;
- b. Produk memuat audio, video, teks, gambar, animasi, serta tombol navigasi;
- c. Produk memberikan berbagai pilihan menu yaitu (1) menu petunjuk penggunaan *e-modul*, (2) profil penulis berisi identitas penulis, (3) menu kompetensi inti dan kompetensi dasar tema 9 subtema 1 kelas IV, (4) menu

pembelajaran yang ber isi kan pilihan papan menu pembelajaran 1 sampai pembelajaran 6, (5) penyajian materi terdapat pada menu pembelajaran yang disajikan setelah pemaparan indikator tiap pembelajarab dan tujuan pembelajara, (6) evaluasi terdapat latihan soal beserta kolom skor.

3) Konsep

- a. Pengguna dapat menggunakan produk dengan membaca materi yaitu dengan kegiatan mengamati gambar yang telah disajikan, terdapat kegiatan ayo membaca berupa teks bacaan dan informasi pendukung, terdapat kegiatan ayo berdiskusi berupa paparan materi serta beberapa pertanyaan yang diajukan pada peserta didik.
- b. Produk pengembangan ini dilengkapi dengan kegiatan latihan atau soal evaluasi di setiap pembelajaran sebagai alat ukur kemampuan pengetahuan peserta didik.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Adapun batasan penelitian pengembangan e-modul sebagai bahan ajar yakni:

- a. Produk pengembangan ini terbatas pada materi tema 9 subtema 1 yang dikembangkan dalam enam pembelajaran.
- b. Produk pengembangan ini terbatas pada peserta didik yang memiliki *smartphone*/komputer
- c. Produk pengembangan ini terbatas pada potensi alam yang ada di Bojonegoro.
- d. Aspek yang dinilai dalam *e-modul* ini yaitu hasil belajar kognitif peserta didik.
- e. Penelitian ini terbatas menggunakan uji coba satu-satu, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan, dengan subjek uji coba peserta didik kelas 4 SDN Balongrejo I.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pentingnya penelitian pengembangan *e-modul* berbasis potensi tambang Bojonegoro tema 9 subtema 1 kelas IV di SDN Balongrejo I adalah:

1. Bagi Sekolah

Dapat menyediakan bahan ajar yang berguna bagi keberlangsungan pembelajaran yang sinkron menggunakan materi pembelajaran tematik, dapat mengoptimalkan dan meningkatkan sarana dan prasarana dalam menunjang sebuah pembelajaran yang dikemas berdasarkan dengan kebutuhan peserta didik dan menyenangkan bagi peserta didik.

2. Bagi guru

Diharapkan dapat memberikan alternative kepada pengajar dalam penyampaian materi pembelajaran kepada peserta didik yang lebih menarik dengan memanfaatkan kemajuan teknologi yang ada sehingga pembelajaran lebih aktif dan kreatif.

3. Bagi peserta didik

Diharapkan mampu membantu peserta didik memperoleh alternative sumber pembelajaran yang lebih terkonsep selain dari buku, serta bahan ajar lainnya yang terkadang masih sulit diterapkan dan dipahami oleh peserta didik. serta diharapkan mampu meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar.

4. Bagi peneliti

Dapat dijadikan sebagai pengalaman baru bagi pneliti untuk mengembangkan sebuah materi ajar yang dapat membantu peserta didik dalam memahami materi

dan menerima informasi materi yang mereka pelajari. Serta dapat dijadikan sebagai pertimbangan dalam penyusunan bahan ajar yang inovatif.

G. Definisi Istilah

Istilah yang dipakai dalam penelitian pengembangan *e-modul* menjadi bahan ajar berbasis potensi alam Bojonegoro pada tema 9 subtema 1 kelas IV SDN Balongrejo 1 adalah:

- a. Sistem pendidikan di Indonesia memakai kurikulum 2013 dimana dalam kurikulum 2013 ini pembelajaran berbasis tematik ini menekankan konsep dalam belajar serta mengimplementasikan konsep belajar sambil bermain. Adapun ranah penilaian yang ditekankan dalam kurikulum 2013 yakni kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik.
- b. Pembelajaran tematik adalah salah satu contoh dalam pembelajaran terpadu yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan peserta didik, baik secara individual juga kelompok, aktif menggali & menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna, dan autentik, dengan ketentuan pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terdiri dari gabungan beberapa mata pelajaran yang dijadikan dalam satu tema.
- c. Bahan ajar, adalah segala bentuk bahan yang dipakai pada pelaksanaan aktivitas belajar mengajar (Majid 2008: 173). Bahan ajar bisa juga diartikan sebagai bahan yang harus dipelajari peserta didik sebagai sarana untuk belajar (Depdiknas, 2003). Bahan ajar di dalamnya bisa berupa materi tentang pengetahuan, keterampilan dan perilaku yang harus dicapai peserta didik terkait kompetensi dasar tentu, contohnya bahan ajar buku, lembar kerja peserta didik,

film, CD dan modul, seiring berkembangnya teknologi bahan ajar berupa modul mengalami modifikasi dari modul konvensional dengan memadukan pemanfaatan teknologi informasi sehingga modul dapat lebih menarik dengan menambahkan fasilitas gambar, audio, animasi yang kini dikenal dengan *e-modul*.

- d. *E-modul* merupakan buku elektronik yang dapat mempermudah peserta didik mengakses informasi pembelajaran dengan *e-modul* tersebut maka pembelajaran akan lebih interaktif dan modern, karena dilihat dari perkembangan teknologi juga peneliti mempertimbangan untuk mengembangkan bahan ajar *e-modul* untuk mempermudah sarana bahan ajar dalam pembelajaran serta dapat mengikuti perkembangan teknologi di era saat ini.