

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab pendahuluan ini ada sepuluh topik utama yang dipaparkan yaitu:

1) latar belakang masalah, 2) identifikasi masalah, 3) pembatasan masalah, 4) rumusan masalah, 5) tujuan pengembangan, 6) manfaat hasil penelitian, 7) spesifikasi produk yang diharapkan, 8) pentingnya pengembangan, 9) asumsi dan keterbatasan pengembangan, dan 10) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi saat ini semakin maju dan sangat pesat seiring dengan peningkatan penggunaan ilmu pengetahuan dan teknologi. Teknologi sekarang masuk ke banyak bidang, termasuk pendidikan. Semua orang yang bekerja di dunia pendidikan harus memiliki kemampuan untuk mengimbangi dan mengikuti kemajuan teknologi. Tidak hanya pendidik harus memahami teknologi, tetapi peserta didik juga harus dapat mengikuti perkembangan teknologi.

Dalam revolusi industri 4.0, gabungan teknologi siber dan siber diharapkan akan membuat guru dan siswa memiliki kemampuan untuk menggunakan teknologi cerdas dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk di bidang pendidikan. Pendidik dan dosen harus menggunakan teknologi saat mengajar di sekolah. Karena dosen dan guru bukan lagi sebagai pusat pembelajaran atau pembelajaran berpusat guru (TCL), dosen dan guru mulai meninggalkan metode lama atau konvensional. Mereka harus mengikuti perkembangan zaman. Misalnya metode ceramah harus disesuaikan dengan eranya. Siswa tidak cepat bosan karena metode TCL ini, dan mereka tetap fokus pada kegiatan pembelajaran mereka.

Oleh karena itu, proses pembelajaran harus lebih berpusat pada siswa, konsep yang dikenal sebagai pembelajaran berpusat pada siswa atau *Student Centered Learning (SCL)*. Siswa diminta untuk berpartisipasi lebih aktif dalam pembelajaran yang berfokus pada siswa ini. Seorang guru atau dosen harus mampu melakukan tugasnya dengan baik dalam pendekatan berpusat pada siswa. Jika siswa atau siswa mengalami masalah selama proses pembelajaran, guru atau dosen harus membantu mereka (Effendi & Wahidy, 2019)

Menurut (Sari & Atmojo, 2021) keempat keterampilan abad modern yang harus dimiliki siswa adalah *Critical Thinking, Creativity, Communication Skills, dan Colaboration*. Pada kesempatan ini, penjelasan dari keempat keterampilan ini akan diberikan. Yang pertama adalah keterampilan berpikir kritis, dimana peserta didik harus memiliki kemampuan untuk menemuk manfaat dari apa yang mereka pelajari. Kemampuan untuk berpikir kritis sangat penting di era revolusi industri 4.0 untuk mengatasi dampak negatif dari jumlah informasi yang tidak terbatas.

Masyarakat dapat mengambil manfaat dari kemajuan teknologi yang cepat. Dengan kemajuan teknologi saat ini, tidak memungkiri dalam dunia pendidikan juga sangat membantu guru, serta guru juga dapat membantu siswa memanfaatkan berbagai media dalam pembelajaran. Semua teknologi dan sumber daya pendidikan dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran untuk mencapai tujuan (Puspitorini et al., 2022). Pendidikan adalah salah satu cara untuk menyiapkan generasi muda untuk menyambut dan menghadapi perkembangan jaman di era global. Oleh karena itu, pendidikan harus diberikan secara efektif agar pendidikan berkualitas tinggi dan sumber daya manusia menjadi lebih baik. Guru harus mampu menggunakan

teknologi dalam sistem pembelajaran dan membuat sesuatu yang baru untuk mendorong siswa untuk belajar.

Berdasarkan hasil pra-penelitian yang dilaksanakan dengan mewawancarai Ibu A.A. PT Yuni Widiastuti, S.Pd., selaku guru kelas IV di SD Negeri 1 Gadung Sari, menemukan bahwa tujuan pembelajaran tentang materi daerahku dan kekayaan alamnya belum tercapai sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah ditetapkan di SD Negeri 1 Gadung Sari sebesar 65, namun ada beberapa siswa memperoleh nilai 50 masih jauh di bawah KKM yang ditetapkan. Berdasarkan hal ini, diketahui bahwa penyebab hasil belajar siswa adalah karena materi yang diberikan guru tidak inovatif atau menarik selama proses pembelajaran yang biasanya monoton. Hal tersebut tidak dapat dimungkiri bahwa materi daerahku dan kekayaan alam masih bersifat abstrak dan masih jarang diketahui oleh siswa kelas IV. Hal ini menyebabkan siswa menjadi sulit untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Selain itu, guru jarang menggunakan media sebagai alat bantu dalam pembelajaran sehari-hari karena keterbatasan waktu dan kemampuan untuk membuat media pembelajaran. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran harus dirancang dengan cara yang memungkinkan guru menggunakan media pembelajaran sebagai perantara dan untuk menjelaskan pesan sehingga siswa memahaminya materi daerahku dan kekayaan alam yang bersifat abstrak dan juga siswa lebih mudah untuk mengerti apa yang guru sampaikan.

Berdasarkan paparan yang didapatkan dapat disampaikan bahwa guru kurang inovatif dan menarik dalam menjelaskan materi. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran digital adalah yang tepat untuk pembelajaran abad ini. Media

ini berfungsi sebagai perantara dalam penyampaian informasi dan juga bertujuan untuk mendukung upaya peningkatan literasi terutama literasi digital. Literasi digital merupakan salah satu bagian dari enam jenis literasi dasar.

E-Book adalah media digital yang dapat digunakan dalam pembelajaran. E-Book memiliki informasi seperti teks, gambar, audio, video, animasi, narasi, dan musik. Menurut pendapat (Fahrizandi, 2019) *E-Book*, *E-Book* juga disebut sebagai buku digital atau versi elektronik dari buku yang berisi informasi digital yang dapat berupa teks atau gambar. Buku digital juga merupakan bentuk digital dari buku yang berisi informasi tertentu dalam format penyajian yang runtut, termasuk bahasanya, tingkat keilmuannya, dan luas pembahasannya.

. Menurut (Nugraheni et al., 2019) Buku cerita bergambar membantu siswa belajar membaca. Media interaktif berbasis buku digital atau buku elektronik adalah jenis media pembelajaran yang memungkinkan siswa berinteraksi dan bahkan berbicara satu sama lain (Yulia Aftiani *dkk.*, 2021). Dengan menggunakan *E-Book* interaktif, guru dapat menyajikan pelajaran dengan cara yang lebih variatif dan mudah dipahami oleh siswa. Mereka dapat menambahkan fitur seperti gambar, video, dan audio ke dalam buku untuk menarik perhatian siswa dan meningkatkan hasil belajar mereka (Suryani & Khoiriyah, 2018). Hal ini didukung oleh pernyataan Ebied dan Rahman dalam (Handayati, 2020) yang menyatakan bahwa siswa yang menggunakan *E-Book* interaktif untuk belajar dapat meningkatkan motivasi mereka untuk belajar dan prestasi akademik mereka dibandingkan dengan siswa yang hanya menggunakan buku teks. *E-Book* interaktif membantu siswa belajar lebih baik, menurut beberapa penelitian (Syuryani & Rachmadiarti, 2020). Siswa di sekolah dasar berada di tahap operasional konkret, di mana mereka

membutuhkan media untuk mengkonkretkan topik atau ide yang abstrak, menurut teori perkembangan Jean Piaget (Rahmaniar *dkk.*, 2021). Selain itu menurut (Tegeh & Kirna, 2013) penggunaan media digital *E-Book* juga dapat memenuhi tiga gaya belajar diantaranya gaya belajar visual, gaya belajar audiotori dan gaya belajar kinestetik berdasarkan video yang tersedia dimana siswa ditugaskan untuk melakukan gerakan yang ada di dalam video tersebut, sehingga sangat baik digunakan karena sudah mencakup semua gaya belajar yang dimiliki oleh siswa tersebut.

Media *E-Book* pada materi daerahku dan kekayaan alamnya ini berorientasi pada lagu-lagu Bali terkhusus terhadap lagu anak-anak. Didalam *E-Book* ini juga terdapat beberapa aspek yaitu yang pertama yaitu beriman, pada *E-Book* ini terdapat pada berdoa sebelum melakukan aktivitas yang tersedia pada *E-Book*. Kemudian ada juga bergotong royong, pada *E-Book* ini terdapat pada pengaitan materi mengenalkan daerahnya masing-masing dan para siswa diajak untuk bergotong royong untuk menjaga kekayaan alam tersebut. Kemudian ada mandiri, dalam *E-Book* ini terdapat pada siswa mengerjakan dan menyelesaikan jawaban pada pertanyaan yang sudah tersedia secara mandiri. Kemudian bernalar kritis, pada *E-Book* ini terdapat pada bagian siswa bisa menyebutkan kekayaan alam yang ada pada daerahnya masing-masing.

Pada media pembelajaran *E-Book* ini, menggunakan materi yaitu materi daerahku dan kekayaan alamnya. Dikarenakan sumber daya alam yang melimpah di berbagai wilayah Indonesia yang luas, memperkenalkan sumber daya alam yang tidak ada di lingkungan sekitar siswa merupakan kendala dalam memahami materi pembelajaran. Untuk membuat pembelajaran lebih bermakna bagi siswa, penting

untuk memahami bahwa siswa di sekolah dasar masih dalam tahap kognitif operasional konkret dan harus mempelajarinya secara kontekstual agar siswa lebih mudah menerima pengetahuan yang diberikan dan pembelajaran menjadi bermakna bagi dirinya. Hal ini sesuai dengan apa yang dikatakan Jean Piaget bahwa pada tahap operasional konkret, cara belajar anak adalah dengan mengelompokkan objek untuk mengetahui persamaan dan perbedaan, untuk memahami bagaimana hal-hal dan peristiwa berubah, dan untuk membuat perkiraan tentang hal-hal dan peristiwa tersebut.. Selain itu, disebutkan bahwa guru dituntut untuk menyajikan materi pembelajaran yang terdapat pada bahan ajar sesuai konteks kehidupan sekitar siswa (K.A. Nalasari et al., 2021).

Oleh karena itu, pengembangan bahan ajar dengan tema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia memerlukan inovasi. Bahan ajar tersebut harus dapat menampilkan gambar, suara, dan video yang menggambarkan berbagai kekayaan alam yang ada di Indonesia dan berbagai aktivitas yang dilakukan untuk memanfaatkannya. Maka dari itu dalam *E-Book* ini saya menerapkannya atau merealisasikan kedalam gending Bali atau Gending rare. Dimana lagu-lagu Bali ini akan mengajarkan siswa untuk mengenal dan mengetahui mengenai lagu-lagu Bali yang ada di daerahnya terutama daerah Bali. Di mana lagu-lagu Bali ini terdiri dari berbagai jenis lagu anak-anak dengan tema permainan dan diharapkan siswa lebih semangat untuk belajar karena sudah berisikan sebuah permainan. Gending rare merupakan bagian dari gegendingan, yaitu jenis tembang Bali yang bahasanya sederhana dan diperuntukkan bagi anak-anak usia dini sampai pada tingkat sekolah dasar.

Tembang-tembang ini, yang ditulis dalam bahasa Bali sederhana, sangat dinamis dan menggembirakan, sehingga dapat dimainkan dengan mudah dalam suasana bermain yang menyenangkan. Setiap lagu biasanya dilengkapi dengan sebuah game dengan tema tertentu, tetapi ada juga yang berdiri sendiri sebagai lagu rakyat, dengan bentuk yang sangat sederhana. Lagu rakyat dan lagu anak-anak tidak terikat oleh hukum lingsa. Sekar rare ditumbuhkan menurut irama laras pelog. Ketika bermain, anak-anak sering menyanyikan gending rare yang menggambarkan suasana gembira atau menyenangkan. Misalnya, guak maling taluh, meong-meong, juru pencar, putri cening ayu, dadong dauh, dan sebagainya. Dolanan adalah salah satu permainan yang biasa dimainkan oleh anak-anak dan berfungsi untuk menghibur mereka sambil membantu mereka menjadi lebih kreatif. Sekar rare memiliki beberapa manfaat, yaitu: a) memperdalam pemahaman agama sehingga perasaan, pikiran, dan budhinya menjadi halus; b) meningkatkan rasa dan sradha bhakti kepada Ida sanghyang Widhi Wasa serta prabhawanya. (Wiasti, 2021). Adapun lagu-lagu Bali yang digunakan pada *E-Book* ini yaitu lagu Bali anak-anak putri cening ayu, jenggot uban, merah putih, dadong dauh, don dappede dan made cenik. Lagu-lagu ini dipilih agar siswa sekolah dasar mengetahui mengenai lagu-lagu Bali yang ada di daerahnya, terutama daerah Bali. Serta para siswa dapat membantu untuk melestarikan lagu-lagu Bali anak-anak.

Dalam pengembangan media digital *E-Book* ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Fakta bahwa model ini merupakan model desain pembelajaran yang berbasis pada pendekatan sistem yang efektif menyebabkan keputusan untuk menggunakannya. Selain itu, prosesnya bersifat interaktif, yang

berarti hasil penilaian di setiap tahap dapat mengarah pada proses pembelajaran di tahap berikutnya. Dengan kata lain, hasil akhir dari proses pengembangan adalah hasil akhir dari proses pengembangan. Model ini terdiri dari lima tahap: Analisa (*Analysis*); Desain (*Design*); Pengembangan (*Development*); Implementasi (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evaluation*) (Tegeh & Kirna, 2013). Selain itu, model ini disusun secara sistematis dengan kegiatan yang dirancang untuk memecahkan masalah belajar yang terkait dengan kebutuhan dan karakteristik (Susilawati & Rusdinal, 2022). Model ADDIE digunakan dalam desain dan pengembangan produk seperti materi pembelajaran dan media audiovisual yang dapat diakses melalui komputer atau perangkat seluler (Manurung, 2020). Salah satu contoh penggunaan model ADDIE dalam pengembangan produk pembelajaran adalah *E-Book*.

Sesuai dengan masalah siswa di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 1 Gadung Sari, oleh karena itu maka diupayakan penelitian dengan judul Pengembangan *E-Book* berbasis kearifan lokal lagu-lagu Bali materi daerahku dan kekayaan alam dalam pembelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar Negeri 1 Gadung Sari.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang disebutkan di atas, ada beberapa masalah dapat diidentifikasi, yaitu:

- 1.2.1 Kegiatan pembelajaran biasanya monoton dan tidak kreatif.
- 1.2.2 Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran sehingga siswa cepat bosan.
- 1.2.3 Keterbatasan waktu dalam merancang media pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Beberapa permasalahan Setelah beberapa masalah ditemukan selama proses penelitian ini, masalah-masalah tersebut harus dibatasi agar penelitian dapat mencapai hasil yang paling efektif. Pada saat ini, masalah kurangnya pemanfaatan media pembelajaran sehingga siswa merasa cepat bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, dapat diupayakan pengembangan media digital yaitu Pengembangan *E-Book* berbasis kearifan lokal lagu-lagu Bali materi daerahku dan kekayaan alam dalam pembelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar Negeri 1 Gadung Sari.

Dalam pengembangan produk dilaksanakan uji rancang bangun oleh ahli dilakukan, uji kelayakan melalui uji ahli (uji ahli isi/materi pembelajaran, uji media dan uji desain pembelajaran), dan uji coba terhadap siswa melalui uji coba individu dan kelompok kecil. Selain itu, dilakukan uji efektivitas untuk mengetahui seberapa efektif penggunaan produk *E-Book*. Uji ini dianalisis dengan menggunakan rumus uji *t sample dependent* dan dilakukan dua kali pada subjek yang sama untuk mengetahui hasil belajar kognitif siswa sebelum dan sesudah menggunakan produk *E-Book*.

1.4 Rumusan Masalah

Beberapa masalah dapat dirumuskan berdasarkan latar belakang masalah yaitu sebagai berikut.

- 1.4.1 Bagaimana rancang bangun *E-Book* berbasis kearifan lokal lagu-lagu Bali materi daerahku dan kekayaan alam dalam pembelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar Negeri 1 Gadung Sari?

- 1.4.2 Bagaimanakah kelayakan *E-Book* berbasis kearifan lokal lagu-lagu Bali materi daerahku dan kekayaan alam dalam pembelajaran IPAS ditinjau dari isi pembelajaran, desain pembelajaran, media pembelajaran, uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 1 Gadung Sari?
- 1.4.3 Bagaimanakah efektivitas *E-Book* berbasis kearifan lokal lagu-lagu Bali materi daerahku dan kekayaan alam dalam pembelajaran IPAS ketika digunakan di Sekolah Dasar Negeri 1 Gadung Sari?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah penelitian, ditemukan beberapa tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1.5.1 Mendeskripsikan rancang bangun *E-Book* berbasis kearifan lokal lagu-lagu Bali materi daerahku dan kekayaan alam dalam pembelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar Negeri 1 Gadung Sari.
- 1.5.2 Mengetahui kelayakan *E-Book* berbasis kearifan lokal lagu-lagu Bali materi daerahku dan kekayaan alam dalam pembelajaran IPAS ditinjau dari isi pembelajaran, desain pembelajaran, media pembelajaran, uji coba perorangan, dan uji coba kelompok di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 1 Gadung Sari.
- 1.5.3 Mengetahui efektivitas *E-Book* berbasis kearifan lokal lagu-lagu Bali materi daerahku dan kekayaan alam dalam pembelajaran IPAS ketika digunakan di Sekolah Dasar Negeri 1 Gadung Sari.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Berdasarkan hal tersebut maka didapatkan beberapa manfaat yang dapat diperoleh dari melakukan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini dapat membantu pendidikan, terutama dalam pembuatan media pembelajaran khususnya terutama dalam pengembangan *E-Book* berbasis kearifan lokal lagu-lagu Bali materi daerahku dan kekayaan alam dalam pembelajaran IPAS. Selain itu, temuan penelitian ini mungkin bermanfaat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Dengan adanya pengembangan *E-Book* maka Siswa lebih mudah memahami materi yang diberikan guru tentang daerahku dan kekayaan alam berkat pengembangan *E-Book* ini. *E-Book* ini disajikan secara menarik sehingga siswa tidak merasa jenuh dan cepat bosan dengan kegiatan pembelajaran di kelas, terutama di kelas IV.

b. Bagi Guru

Guru dapat lebih mudah menyampaikan informasi kepada siswa selama kegiatan pembelajaran di kelas, terutama di kelas IV, dengan menggunakan *E-Book* ini.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk membuat kebijakan tentang penggunaan media pembelajaran. Ini juga dapat membantu menambah koleksi media pembelajaran di kelas, terutama di kelas IV.

d. Bagi Peneliti Lainnya

Penelitian ini dapat digunakan sebagai sumber inspirasi bagi peneliti lain yang bekerja pada pengembangan media yang kreatif dan menarik.

1.7 Spesifikasi Produk yang diharapkan

Dalam penelitian pengembangan ini salah satu produk yang diharapkan dari penelitian pengembangan ini adalah *E-Book*. *E-Book* ini dapat digunakan sebagai alat pendukung dalam proses pembelajaran, membantu siswa memahami materi yang diajarkan oleh guru. Detail singkat tentang spesifikasi *E-Book* berbasis kearifan lokal, yaitu sebagai berikut.

1.7.1 *E-Book* berbasis kearifan lokal lagu-lagu Bali materi daerahku dan kekayaan alam dalam pembelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar merupakan media pembelajaran yang dimaksudkan untuk membuat siswa lebih mudah memahami informasi, terutama dari materi daerahku dan kekayaan alam dalam kearifan lokal lagu-lagu Bali.

1.7.2 *E-Book* dapat digunakan oleh siswa, terutama siswa kelas IV, untuk mendukung pembelajaran berbasis teknologi melalui komputer, laptop, atau smartphone.

1.7.3 *E-Book* Ini menggabungkan berbagai elemen pengembangan, termasuk teks, audio, gambar, animasi, video, dan quiz.

1.7.4 *E-Book* ini terdapat menu utama di sini yang mencakup petunjuk penggunaan, kompetensi materi, evaluasi materi, profil pengembang, dan keluar dari program.

1.7.5 *E-Book* berbasis kearifan lokal lagu-lagu Bali materi daerahku dan kekayaan alam dalam pembelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar dibuat menggunakan program seperti Canva, Capcut, dan Heyzine.

1.7.6 *E-Book* berbasis kearifan lokal lagu-lagu Bali ini dapat diakses melalui web yang akan diberikan oleh guru.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Media pembelajaran adalah komponen yang sangat penting dalam pembelajaran. Manfaat dari keberadaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran yaitu sebagai perantara pesan/informasi dari guru kepada siswa agar lebih menarik dan siswa tidak cepat merasa bosan, akan tetapi media pembelajaran jarang digunakan dalam kegiatan pembelajaran guru kelas IV Sekolah Dasar Negeri 1 Gadung Sari. Ini karena media membuat pelajaran lebih menarik dan siswa tidak cepat bosan. Siswa cepat bosan dan pembelajaran menjadi monoton jika tidak ada media yang digunakan. Ini berdampak pada hasil belajar kognitif siswa dan minat belajar mereka.

Dalam upaya mengatasi permasalahan tersebut, maka penelitian dan pengembangan media pembelajaran sangat penting untuk memecahkan masalah tersebut. Penelitian ini menghasilkan buku elektronik berbasis kearifan lokal. Oleh karena itu, sangat penting untuk mengembangkan *E-Book* berbasis kearifan lokal yang berfokus pada lagu-lagu Bali, materi daerah saya, dan kekayaan alam untuk pembelajaran IPAS di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 1 Gadung Sari.

1.9 Asumsi dan keterbatasan Pengembangan

Dalam pembelajaran IPAS kelas IV di Sekolah Dasar Negeri 1 Gadung Sari, pengembangan *E-Book* berbasis kearifan lokal lagu-lagu Bali materi daerahku dan kekayaan alam didasarkan pada asumsi dan keterbatasan berikut.

1.9.1 Asumsi Pengembangan

- a. Siswa lebih termotivasi dan bersemangat untuk belajar menggunakan media pembelajaran.
- b. Kurangnya penggunaan dan pengembangan media pembelajaran untuk menyelesaikan masalah dan kebutuhan siswa.
- c. Tersedianya alat dan sistem yang mendukung penggunaan *E-Book*, seperti Chromebook dan wifi.
- d. *E-Book* dapat digunakan dalam dua gaya pembelajaran: visual dan audio.
- e. *E-Book* yang berfokus pada kearifan lokal lagu-lagu Bali dan materi daerahku dan kekayaannya.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan.

- a. *E-Book* ini dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 1 Gadung Sari sehingga produk yang dibuat diperuntukan bagi siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 1 Gadung Sari tahun ajaran 2023/2024
- b. Pengembangan *E-Book* bagi siswa kelas IV sekolah dasar terbatas pada materi daerahku dan kekayaannya.
- c. Model pengembangan ADDIE digunakan untuk membuat *E-Book* ini.

1.10 Definisi Istilah

Untuk mencegah pembaca salah memahami istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, definisi istilah ini diperlukan. Istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini dijelaskan sebagai berikut:

1.10.1 Penelitian pengembangan adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan produk yang dapat digunakan dalam pembelajaran, seperti media, buku elektronik (*E-Book*), teks, dan produk lainnya.

1.10.2 *E-Book* adalah jenis media yang menggabungkan berbagai elemen (audio, foto, teks, video, dan animasi) dan menggunakan teknologi untuk menampilkan pesan (materi) melalui suara, gambar, dan animasi.

1.10.3 Kearifan lokal adalah pandangan hidup, ilmu pengetahuan, dan berbagai strategi kehidupan yang digunakan oleh masyarakat lokal untuk menyelesaikan masalah dan memenuhi kebutuhan mereka.

1.10.4 Lagu Bali anak-anak atau Gending rare terdiri dari berbagai jenis lagu anak-anak dengan tema permainan. Salah satu bagian dari gegendingan, yaitu jenis tembang Bali yang bahasanya sederhana dan ditujukan untuk anak-anak usia dini sampai sekolah dasar. Gending rare termasuk dalam kategori ini. Tembang-tembang ini, yang ditulis dalam bahasa Bali sederhana, sangat dinamis dan menggembirakan, sehingga dapat dimainkan dengan mudah dalam suasana bermain yang menyenangkan.

1.10.5 Kekayaan alam adalah semua kekayaan yang ada di Bumi, baik benda mati maupun benda hidup, yang dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan hidup manusia.

1.10.6 Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji interaksi antara makhluk hidup dan benda mati di alam semesta, serta kehidupan manusia sebagai makhluk sosial dan interaksinya dengan alam semesta.

1.10.7 Model ADDIE terdiri dari lima tahapan: analisis, desain, pengembangan, pelaksanaan, dan evaluasi. Model ini adalah salah satu model desain sistem pembelajaran yang menampilkan tahapan dasar sistem pembelajaran yang mudah dilakukan.

