

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 latar Belakang

Pendidikan sekolah dasar adalah proses yang tidak hanya memberikan bekal kemampuan intelektual dasar dalam membaca, menulis, dan berhitung saja, namun juga sebagai proses yang mengembangkan kemampuan dasar peserta didik secara optimal dalam aspek intelektual, pendidikan karakter, sosial, dan personal, agar mereka dapat melanjutkan pendidikan disekolah lanjutan tingkat pertama (SLTP) atau yang sederajat. Pendidikan pada jenjang sekolah dasar merupakan landasan yang sangat penting untuk mempersiapkan siswa dalam melanjutkan ke jenjang pendidikan berikutnya, sebab sekolah dasar sangat berperan penting terhadap kemampuan peserta didik dalam mendapatkan pengetahuan secara umum, kemampuan komunikasi verbal dan numerika, sikap dan orientasi nilai dan kerja keras yang sistematis. Hal tersebut membuktikan bahwa pendidikan memiliki kontribusi terhadap banyak aspek (Yudiana, 2021).

Saat ini, Kurikulum 2013 telah diubah atau disempurnakan dengan kurikulum baru yaitu Kurikulum Merdeka. Kurikulum ini merupakan kurikulum yang resmi diluncurkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbud Ristek). Kurikulum Merdeka merupakan gagasan dalam transformasi pendidikan Indonesia untuk mencetak generasi masa depan yang lebih unggul. Hal tersebut sejalan dengan apa yang diutarakan oleh Suryana (2022), bahwa Merdeka Belajar merupakan program untuk menggali potensi para pendidik dan peserta didik

dalam berinovasi meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Kurikulum Merdeka ini diimplementasikan di beberapa Sekolah Penggerak dari hasil seleksi. Kemudian untuk saat ini, Kurikulum Merdeka dikembangkan untuk diterapkan di semua sekolah salah satunya pada jenjang sekolah dasar sesuai dengan kesiapan dan kondisi sekolahnya masing-masing (Ulinuha, 2023).

Hal-hal esensial yang terkait dengan penerapan kurikulum merdeka di sekolah dasar adalah penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS. Sebagaimana ditetapkan oleh Mamuya (2023), mengungkapkan kurikulum otonom ini mengintegrasikan pembelajaran antara ilmu alam (IPA) dan ilmu sosial (IPS), dengan ilmu-ilmu sosial menjadi IPAS. Ilmu pengetahuan alam dan sosial serta teknologi terus dikembangkan untuk menyesuaikan diri dengan setiap tantangan yang dihadapi. Oleh karena itu, perlu disesuaikan pola pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), yang nantinya dapat membuat generasi muda mampu menjawab serta menyelesaikan tantangan-tantangan yang dihadapi di masa depan.

Ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) merupakan ilmu pengetahuan yang mengkaji mengenai makhluk hidup dan benda mati di alam semesta beserta interaksinya, serta mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya (Ramadhan, 2024). Adanya Pembelajaran IPAS ini diharapkan mampu memberikan pengetahuan kepada siswa dalam menghadapi tantangan dimasa mendatang, mengingat perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat.

Peran guru menjadi salah satu kunci keberhasilan pendidikan, karena guru memiliki peran sentral dalam proses pembelajaran (Firdausi, 2020). Agar proses

pembelajaran berjalan dengan efektif guru harus memiliki kompetensi agar tujuan pendidikan dapat tercapai secara maksimal. Pada proses pembelajaran IPAS guru dituntut untuk dapat melakukan diferensiasi dan modifikasi pada proses pembelajaran dengan melihat kondisi kebutuhan siswa, kreatif dalam menggunakan tehnik pendekatan dalam menyampaikan informasi dan memanfaatkan media pembelajaran yang menarik minat siswa dalam belajar.

Salah satu pembelajaran IPAS kelas IV di sekolah dasar terdapat materi tentang Kekayaan Budaya Indonesia. Kebudayaan mengandung keseluruhan pengertian nilai sosial, norma sosial ilmu pengetahuan serta keseluruhan struktur- struktur sosial, religius dan lain sebagainya, dengan hal tersebut maka kegiatan pembelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar sangat membutuhkan media pembelajaran untuk merangsang minat siswa dalam belajar khususnya membaca. Berdasarkan pendapat Luh & Ekayani (2021), manfaat media pembelajaran terhadap kegiatan pembelajaran yaitu (1). Proses pembelajaran menjadi lebih menarik, (2). Proses pembelajaran menjadi lebih fleksibel, (3). Penggunaan waktu dalam memperoleh informasi atau pengetahuan lebih efisien, (4). Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakatnya, (5). Meningkatkan sikap positif terhadap isi atau materi pembelajaran sekaligus meningkatkan minat baca siswa.

Namun kenyataan di lapangan belum sesuai dengan yang diharapkan, berdasarkan hasil mewawancarai guru wali kelas IV SD Negeri 5 Pujungan yang dilaksanakan pada 22 April 2024. Hal tersebut diakibatkan oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran khususnya pada pembelajaran IPAS kelas IV dan faktor adaptasi pembelajaran pada saat terjadinya masa pandemi *covid 19* dan kini mereka kembali ke fase belajar normal atau bisa dikatakan tatap muka. Pandemi *covid 19* membuat

pembelajaran dilakukan secara online yang membuat siswa yang dimana mereka diminta belajar melalui alat-alat teknologi digital. Namun tak sedikit siswa sampai kecanduan dengan alat-alat teknologi tersebut dengan pembelajaran yang seperti kita ketahui sekarang ini sangatlah beragam. Namun di fase normal ini yang dimana mereka kembali sekolah dan kembali juga mereka berkuat dengan buku-buku konvensional yang memungkinkan membuat mereka bosan karena hanya sebatas sebuah kertas lembar yang menurut mereka kurang asik dan kerap merasa bosan saat belajar sehingga minat baca mereka menjadi rendah. Disamping itu pula guru sudah menerapkan pembelajaran berbasis teknologi namun media yang digunakan masih sangat terbatas sehingga masih belum bisa menambah daya tarik minat baca siswa. Berdasarkan hal tersebut setelah melakukan pemberian kuisisioner analisis minat baca kepada siswa kelas IV SD Negeri 5 Pujungan terdapat hasil disajikan pada tabel 1.1.

Tabel 1.1
Data Minat Baca Siswa Kelas IV

Nama Sekolah	Jumlah Siswa	Kategori		
		Rendah	Sedang	Tinggi
SD Negeri 5 Pujungan	20	13	4	3

Keterangan :

Skor	Tingkat minat baca
8-10	Tinggi
5-7	Sedang
1-4	Rendah

(Sumber : Rahmawati et al., 2024)

Dari tabel 1.1 terlihat bahwa ada 13 siswa yang memiliki minat baca yang rendah, 4 siswa yang memiliki minat baca sedang, dan 3 siswa memiliki minat baca tinggi. Pada umumnya, hal ini dikarenakan media pembelajaran yang kurang menarik minat baca siswa sehingga siswa menjadi malas dalam mengikuti pembelajaran. Sebagai upaya untuk membantu siswa untuk meningkatkan minat baca maka dikembangkan suatu media yang fleksibel agar siswa dapat menambah minat belajar mereka khususnya dalam meningkatkan minat baca. Salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan guru untuk menunjang proses pembelajaran ialah E-Book interaktif. Suryani & Khoiriyah (2020), menyatakan bahwa E-Book interaktif dapat meningkatkan minat baca siswa, dimana hal ini diperkuat bahwa siswa yang memanfaatkan E-Book interaktif sebagai sumber belajar akan memiliki ketertarikan dalam belajar, bacaan yang disediakan di *Smartphone, tablet* seperti E-Book intraktif memiliki banyak fitur yang mengakibatkan siswa menjadi semangat dalam belajar. Penggunaan E-Book Interaktif dalam pembelajaran ditinjau dari teori Kognitif Multimedia (*Cognitive Theory of Multimedia Learning*) oleh Richard Mayer, mengungkapkan bahwa pembelajaran lebih efektif ketika informasi disajikan dalam bentuk multimedia yang menggabungkan teks, gambar dan audio karena dapat membantu mengurangi beban kognitif serta memungkinkan siswa untuk lebih memahami materi. *E-Book* Interaktif merupakan kumpulan susunan teks, gambar, video, dan suara dikemas satu format aplikasi yang dapat dibaca dengan alat elektronik tertentu. *E-Book* interaktif dapat dibuka melalui komputer, laptop atau *smartphone* dan dapat dibawa kemana-mana tanpa terikat ruang dan waktu. Sehingga penggunaan E-Book interaktif akan lebih fleksibel jika dibandingkan dengan buku cetak. E-Book

interaktif juga dapat disebarluaskan dengan lebih mudah dibandingkan buku cetak atau konvensional lainnya. Berbeda dengan buku cetak yang dapat rusak, basah, maupun hilang, E-Book interaktif dapat terlindungi dari masalah - masalah tersebut (Rodhiah & Roza, 2020).

Guru sebagai pengembang E-book interaktif dapat membuat dengan berbagai variasi salah satunya dengan bermuatan kearifan lokal. Setiap daerah di Indonesia memilih kearifan lokal sebagai ciri khasnya sendiri khususnya daerah Bali. Kearifan lokal merupakan bagian dari budaya suatu masyarakat yang tidak dapat dipisahkan dari masyarakat itu sendiri. kearifan lokal mempunyai nilai pedagogis untuk mengatur tingkah laku yang bermanfaat bagi kepentingan bersama masyarakat, terutama dapat membekali peserta didik dengan sikap, pengetahuan, dan spiritual didaerahnya agar dapat melestarikan dan mengembangkan keunggulan kearifan lokal di daerahnya sendiri (Syafani & Tressyalina 2023). Kearifan lokal memiliki pandangan hidup yang mentradisi (*ajeg*) dalam suatu daerah yang terdiri atas perpaduan nilai tuhan dan nilai sosial yang berkembang di dalam masyarakat (Nabila *et al.*, 2021).

Bali merupakan salah satu daerah yang memiliki kearifan lokal tersendiri sebagai warisan leluhur salah satunya yakni *Tri Hita Karana*. *Tri Hita Karana* merupakan ajaran dari agama Hindu yang bertujuan untuk mewujudkan kehidupan yang harmonis. *Tri Hita Karana* membangun sikap hidup yang seimbang yakni harmonis dengan Tuhan, dengan sesama manusia, dan dengan alam lingkungan, maka akan terwujud kehidupan yang bahagia lahir batin. Kehidupan yang harmonis dan bahagia adalah merupakan sebagai suatu kegiatan hidup yang akan terus menerus

diupayakan agar hubungan yang harmonis tersebut benar-benar terpadu secara berkesinambungan (Supartini & Ambara 2022). Konsep *Tri Hita Karana* dikelompokkan dalam tiga nilai, yaitu hubungan yang harmonis terhadap Tuhan Yang Maha Esa (Parhyangan), hubungan yang harmonis dengan sesama manusia (Pawongan), dan hubungan yang harmonis dengan alam lingkungan (Palemahan) (Pasek Suryawan *et al.*, 2022). *Tri Hita Karana* dapat diintegrasikan ke dalam muatan pelajaran IPAS kelas IV pada materi Kekayaan Budaya Indonesia untuk memperkenalkan kebudayaan-kebudayaan Bali kepada siswa sekolah dasar di daerah Bali. Materi kekayaan budaya Indonesia yang bersifat umum dan luas dapat dikaitkan dengan nilai yang terkandung dalam *Tri Hita Karana* yang dekat dengan siswa sehingga mudah untuk diingat siswa. Disamping itu juga dapat ditinjau dari Teori Konseptual oleh David Ausubel bahwa pembelajaran yang dilakukan dalam konteks yang nyata dengan kehidupan siswa seperti misalnya penerapan kearifan lokal *Tri Hita Karana* dalam materi kekayaan budaya Indonesia sehingga dapat membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan karena dekat dengan kehidupan nyata siswa. Pembelajaran IPAS berhubungan erat dengan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai yang memungkinkan siswa berperan serta dalam kelompok masyarakat tempat tinggalnya. Sehingga integritas nilai-nilai dalam pembelajaran IPAS dapat membantu siswa menjadi manusia yang lebih baik dalam kehidupan di dalam masyarakat. Penanaman nilai *Tri Hita Karana* pada pembelajaran IPAS kepada siswa di era globalisasi diharapkan dapat membentuk siswa yang berfikir secara global dan bertindak lokal (Mulyati *et al.*, 2020).

Berdasarkan paparan diatas, maka dikembangkan E-Book interaktif bermuatan kearifan lokal *Tri Hita Karana* materi kekayaan budaya indonesia untuk mengatasi keterbatasan media pembelajaran bagi siswa agar dapat meningkatkan minat baca dan mengetahui nilai kearifan lokal *Tri Hita Karana*. Sehingga, peneliti menggagas sebuah penelitian yang berjudul “Pengembangan E-Book Interaktif Bermuatan Kearifan Lokal *Tri Hita Karana* Materi Kekayaan Budaya Indonesia Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas IV SD Negeri 5 Pujungan”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang akan diteliti yaitu.

- 1) Media pembelajaran dan bahan ajar sangat terbatas hanya berpatokan pada bahan ajar konvensional seperti buku sehingga membuat siswa kurang tertarik untuk belajar khususnya membaca.
- 2) Rendahnya ketertarikan siswa untuk membaca, karena dampak dari adaptasi pembelajaran secara daring, yang dimana siswa diminta belajar menggunakan alat-alat teknologi digital dan kini mereka kembali lagi ke fase belajar menggunakan bahan ajar konvensional.
- 3) Penggunaan dan pengembangan media pembelajaran bermuatan kearifan lokal belum dilaksanakan dengan optimal, sehingga menyebabkan kurangnya pemahaman terhadap kearifan lokal yang mereka miliki.
- 4) Muatan pelajaran IPAS pada materi kekayaan budaya Indonesia memerlukan pemahaman yang baik oleh siswa untuk memahami materi yang umum atau

luas dan pada proses pembelajaran IPAS kurang menyertakan informasi mengenai kearifan lokal yang dekat dengan kehidupan siswa.

- 5) Belum adanya pengembangan *E-Book* interaktif bermuatan Kearifan Lokal *Tri Hita Karana* pada materi kekayaan budaya Indonesia kelas IV di sekolah tersebut.

1.3 Pembatasan Masalah

Mengingat banyaknya masalah yang diidentifikasi dalam penelitian ini, maka dilakukan pembatasan masalah agar pengkajiannya mencakup masalah-masalah utama yang harus dipecahkan untuk memperoleh hasil yang optimal. Penelitian ini difokuskan pada masalah pengembangan *E-Book* Interaktif bermuatan kearifan lokal *Tri hita karana*. Penggunaan *E-Book* Interaktif ini sebagai media pembelajaran pada muatan pembelajaran IPAS yang dapat membantu dalam meningkatkan minat baca siswa kelas IV SD Negeri 5 Pujungan.

1.4 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah rancang bangun *E-Book* interaktif bermuatan kearifan lokal *Tri Hita Karana* materi kekayaan budaya Indonesia Kelas IV SD Negeri 5 Pujungan?
- 2) Bagaimanakah validitas *E-Book* interaktif bermuatan kearifan lokal *Tri Hita Karana* materi kekayaan budaya Indonesia Kelas IV SD Negeri 5 Pujungan?

- 3) Bagaimanakah respon guru dan siswa terhadap E-Book interaktif bermuatan kearifan lokal *Tri Hita Karana* materi kekayaan budaya indonesia Kelas IV SD Negeri 5 Pujungan?
- 4) Bagaimanakah efektivitas E-Book Interaktif bermuatan kearifan lokal *Tri Hita Karana* materi kekayaan budaya indonesia untuk meningkatkan minat baca siswa kelas IV SD Negeri 5 Pujungan?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah pada uraian di atas, maka tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk mendeskripsikan rancang E-Book Interaktif bermuatan kearifan lokal *Tri Hita Karana* materi Kekayaan Budaya Indonesia untuk meningkatkan minat baca siswa kelas IV SD Negeri 5 Pujungan
- 2) Untuk mendeskripsikan validitas E-Book Interaktif bermuatan kearifan lokal *Tri Hita Karana* materi Kekayaan Budaya Indonesia untuk meningkatkan minat baca siswa kelas IV SD Negeri 5 Pujungan
- 3) Untuk mendeskripsikan kepraktisan E-Book Interaktif bermuatan kearifan lokal *Tri Hita Karana* materi Kekayaan Budaya Indonesia untuk meningkatkan minat baca siswa kelas IV SD Negeri 5 Pujungan yang disesuaikan dengan respon guru dan siswa.
- 4) Untuk mengetahui efektivitas E-Book E-Book Interaktif bermuatan kearifan lokal *Tri Hita Karana* materi Kekayaan Budaya Indonesia untuk meningkatkan minat baca siswa kelas IV SD Negeri 5 Pujungan.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian pengembangan E-Book Interaktif bermuatan kearifan lokal *Tri Hita Karana* materi kekayaan budaya indonesia untuk meningkatkan minat baca siswa kelas IV SD Negeri 5 Pujungan dapat memberikan manfaat secara teoretis dan praktis. Adapun manfaat teoretis dan praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1) Manfaat Teoretis

Manfaat teoritis dalam pengembangan E-Book Interaktif bermuatan kearifan lokal *Tri Hita Karana* materi kekayaan budaya indonesia untuk meningkatkan minat baca siswa kelas IV SD Negeri 5 Pujungan yaitu penelitian ini memberikan sumbangan berupa teori dan informasi tentang pengembangan E-Book bermuatan kearifan lokal *Tri Hita Karana* dan diharapkan dapat memberikan pengaruh positif dalam proses pembelajaran selain itu diharapkan dapat menjadi acuan dalam meningkatkan minat baca siswa kelas IV SD Negeri 5 Pujungan.

2) Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Sangat diharapkan penelitian ini dapat membantu proses belajar-mengajar dan dapat meningkatkan minat baca siswa dengan memanfaatkan E-book interaktif mengenai materi kekayaan Budaya Indonesia selain itu diharapkan juga siswa lebih memahami tentang Kearifan Lokal *Tri Hita Karana*.

b. Bagi Guru

Dengan adanya pengembangan E-Book interaktif bermuatan Kearifan Lokal *Tri Hita Karana* diharapkan dapat digunakan sebagai bahan ajar oleh guru dalam penyampaian materi Kekayaan Budaya Indonesia pada siswa kelas IV SD Negeri 5 Pujungan.

c. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian pengembangan E-book interaktif bermuatan Kearifan Lokal *Tri Hita Karana* dapat digunakan oleh kepala sekolah sebagai dasar pengembangan kebijakan untuk mendorong guru mengembangkan media pembelajaran yang inovatif, beragam dan kreatif dengan menyesuaikan dengan karakteristik siswa dan sarana dan prasarana sekolah.

d. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini bermanfaat untuk menambah wawasan baru serta E-book interaktif bermuatan Kearifan *Lokal Tri Hita Karana* ini dapat dijadikan sebagai acuan dalam penelitian sejenis, serta masukan dalam membuat media pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Penelitian ini menghasilkan produk berupa E-Book Interaktif bermuatan kearifan lokal *Tri Hita Karana* materi kekayaan budaya indonesia kelas IV sekolah dasar. Adapun spesifikasi produk yang diharapkan adalah sebagai berikut.

- 1) Cover atau Sampul dari E-Book dirancang menggunakan komposisi warna yang cerah dan sesuai dengan karakteristik siswa.

- 2) Berisikan prakata, petunjuk penggunaan, materi, quis dan video pembelajaran yang diikuti dengan capaian pembelajaran serta tujuan pembelajaran.
- 3) Berisi materi kekayaan budaya indonesia pada pembelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar yang bermuatan kearifan lokal *Tri Hita Karana*.
- 4) Pembuatan E-Book Interaktif, berawal dari pembuatan rancangan materi di Microsoft Word, lalu diolah sedemikian rupa di *software Canva* untuk menghasilkan produk yang menarik dan interaktif.
- 5) E-Book Interaktif bermuatan kearifan lokal *Tri Hita Karana* berisikan penjelasan materi, *quis*, gambar dan video pembelajaran tentang kearifan lokal *Tri Hita Karana* yang menarik dan mudah dipahami siswa.
- 6) E-Book Interaktif bermuatan kearifan lokal *Tri Hita Karana* bersifat Interaktif dimana nantinya mampu memberikan komunikasi 2 arah antara E-Book dengan siswa sehingga dapat menarik minat baca siswa.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan pada penelitian ini dilatar belakangi dari hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri 5 Pujungan dan juga berdasarkan hasil analisis kebutuhan minat baca siswa kelas IV SD Negeri 5 Pujungan terutama pada pembelajaran IPAS. Pengembangan produk ini dilakukan dengan menganalisis kebutuhan siswa terlebih dahulu. Berdasarkan hasil mewawancarai guru wali kelas IV SD Negeri 5 Pujungan yang sudah dilakukan hal tersebut diakibatkan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang menarik dan faktor adaptasi pembelajaran yang dulunya

daring akibat pandemi *covid 19* kini kembali ke pembelajaran tatap muka. Siswa yang sudah terbiasa belajar dengan HP walaupun pemanfaatan teknologi yang di gunakan oleh guru masih terbatas sekarang kembali ke pembelajaran tatap muka dengan media konvensional membuat minat baca siswa menurun, walaupun pada saat pembelajaran tatap muka guru sudah berupaya menggunakan teknologi dalam pembelajaran siswa masih belum tertarik untuk membaca, hal ini diakibatkan karena media yang digunakan guru sangatlah terbatas. Dengan berbagai permasalahan di atas pengembangan media pembelajaran sangat penting dilakukan dengan melakukan pengembangan E-Book Interaktif bermuatan kearifan lokal *Tri Hita Karana* materi kekayaan budaya indonesia untuk meningkatkan minat baca siswa kelas IV SD Negeri 5 Pujungan.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan E-Book ini didasarkan pada asumsi sebagai berikut.

- 1) Siswa kelas IV telah menguasai keterampilan membaca dengan cukup baik.
- 2) Tersedia sarana dan prasaran untuk mendukung pembelajaran digital.
- 3) Guru dan siswa sudah mampu mengoperasikan *Chrome Book* dengan cukup baik.

Keterbatasan pengembangan E- Book bermuatan kearifan lokal *Tri Hita Karana* dalam penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Materi yang terdapat pada E-Book ineraktif ini terbatas karena terdapat pada muatan pembelajaran IPAS pada materi kekayaan budaya indonesia saja.

- 2) Penggunaan E-Book bermuatan Kearifan Lokal *Tri Hita Karana* hanya diterapkan pada kelas IV sekolah dasar.
- 3) Dalam penelitian ini hanya memberikan treatment hanya sekali seharusnya lebih dari sekali agar mendapatkan hasil yang lebih efektif.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya kesalah pahaman terhadap istilah-istilah kunci yang akan digunakan dalam penelitian ini, maka dipandang perlu untuk memberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut.

- 1) Penelitian pengembangan merupakan suatu proses untuk mengembangkan dan menghasilkan sebuah produk yang nyata yang dilakukan dengan beberapa aspek yang dinilai oleh para ahli bidangnya sehingga nantinya menghasilkan produk yang dapat digunakan dalam menunjang proses pembelajaran.
- 2) E-Book interaktif merupakan bahan ajar yang terdapat media pembelajaran dalam bentuk digital yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran maupun bahan ajar yang didalamnya membahas informasi mengenai materi pembelajaran.
- 3) Kearifan Lokal *Tri Hita Karana* merupakan salah satu kearifan lokal yang terdapat di Bali yang mengajarkan bahwa kesejahteraan hidup manusia diperoleh karena mampu mengembangkan keharmonisan yaitu (Parhyangan) harmonis terhadap tuhan, (Pawongan) harmonis dengan sesama manusia dan (Palemahan) harmonis dengan alam.

- 4) Minat baca merupakan ketertarikan atau keinginan seseorang dalam memahami dan menginterpretasikan informasi melalui membaca pada sebuah media baik digital maupun tertulis.

