

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi di seluruh dunia saat ini telah mempengaruhi seluruh aspek kehidupan manusia, baik dalam bidang politik, ekonomi budaya maupun pendidikan.¹ Kemajuan teknologi adalah sesuatu yang tidak bisa dihindari karena semakin maju ilmu pengetahuan maka semakin maju perkembangan teknologi.² Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan memiliki banyak sisi positif, namun tidak luput dari sisi negatif.³ Seringnya siswa mengakses sesuatu di internet maka dikhawatirkan mereka menggunakannya untuk hal lain yang mengandung hal tidak baik yang dapat mengganggu dan merusak pikiran sehingga pendidikannya terganggu.⁴ Selain sisi negatif tersebut terdapat sisi positif dari kemajuan teknologi yaitu dapat memudahkan proses pembelajaran.

Adanya dampak positif penggunaan teknologi mengakibatkan setiap sekolah harus mengikuti perkembangan teknologi tersebut. Salah satu sekolah yang harus beradaptasi dengan perkembangan teknologi tersebut adalah MI Podorejo, sebagai tempat penelitian MI Podorejo masih kurang merata dalam pengenalan dan penggunaan teknologi. Pembelajaran yang dilakukan dengan teknologi akan berbeda seperti sebelum penggunaan

¹ Amin Akbar and Nia Noviani, "Tantangan Dan Solusi dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan Di Indonesia," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgrl Palembang* 2, no. 1 (2019), Hal. 21.

² *Ibid.*

³ Imroatul Ajizah, "Urgensi Teknologi Pendidikan : Analisis Kelebihan dan Kekurangan Teknologi Pendidikan Di Era Revolusi Industri 4.0," *Journal of Chemical Information and Modeling* 4, no. 1 (2021), Hal. 36.

⁴ Ana Maritsa dkk., "Pengaruh Teknologi dalam Dunia Pendidikan," *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan* 18, no. 2 (2021), Hal. 97.

teknologi, siswa akan jauh lebih tertarik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.⁵ Berkaitan dengan proses pembelajaran tidak jauh dari kata “guru” yang memiliki peran penting dalam sebuah pembelajaran, tugas guru tidak hanya mengajar dan menjelaskan materi, tetapi juga melatih, membimbing dan memfasilitasi peserta didiknya.⁶ Guru harus memiliki keterampilan dalam merancang kegiatan pembelajaran, mengikuti perkembangan zaman agar kegiatan pembelajaran menyenangkan dan inti materi pelajaran dapat tersampaikan dengan baik kepada siswa.

Berdasarkan hasil observasi, ketika proses pembelajaran IPA di MI Podorejo, siswa masih kurang memahami inti dari materi pelajaran yang disampaikan oleh guru, karena terlalu banyak isi yang harus dipahami oleh siswa, namun metode yang digunakan hanya metode ceramah saja. Permasalahan tersebut juga telah diteliti oleh peneliti sebelumnya yang mengungkapkan bahwa pelaksanaan pembelajaran pada siswa kelas IV MI Podorejo Kabupaten Tulungagung selama ini lebih dimaknai sebagai usaha menjelaskan materi pelajaran dan siswa mendengarkan secara pasif, pada kondisi ini pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centered*).⁷ Sehingga mengakibatkan siswa sering merasa bosan dalam belajar. Selain itu, pemahaman materi oleh siswa kurang, karena komunikasi yang terjadi hanya bersifat satu arah, metode ceramah kurang memberikan ruang untuk

⁵ Devie Anggraeny, Dina Aulia Nurlaili, dan Rachil Amalia Mufidah, “Analisis Teknologi Pembelajaran dalam Pendidikan Sekolah Dasar,” *Fondatia* 4, no. 1 (2020), Hal. 153.

⁶ Dorlan Naibaho, “Peranan Guru Sebagai Fasilitator Dalam Perkembangan Peserta Didik,” *Jurnal Christian Humaniora* 2, no. 1 (2018): 1, Hal. 77.

⁷ Muhammad Esa Darmawan, “Pengaruh Metode Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV MI Podorejo Kabupaten Tulungagung,” *IAIN TULUNGAGUNG : INSTUTIONAL REPOSITORY*, no. 2504 (2019), Hal. 5.

berpartisipasi dalam proses pembelajaran akibatnya siswa tidak dapat menggali informasi lebih dalam secara mandiri, bagi siswa yang memiliki kemampuan menyimak rendah metode ceramah ini akan sangat sulit untuk memahami informasi yang disampaikan guru.⁸ Penerapan metode ceramah ini berlaku hampir pada semua mata pelajaran terutama adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Mata pelajaran tersebut wajib diikuti oleh siswa. Makna dari IPA sendiri adalah ilmu pengetahuan tentang gejala alam yang dituangkan berupa fakta, konsep, prinsip dan hukum yang teruji kebenarannya dan melalui suatu rangkaian kegiatan dalam metode ilmiah.⁹

Ditinjau dari maknanya IPA bertujuan untuk membantu siswa menguasai, memahami sejumlah fakta dan konsep IPA mengenai fenomena alam serta dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.¹⁰ Mengetahui tujuan tersebut, maka dalam kegiatan pembelajaran kemampuan siswa untuk memahami harus ditingkatkan, karena nilai pemahaman konsep tidak hanya sebatas mengetahui saja melainkan siswa mampu menjelaskan kembali dengan bahasanya sendiri.¹¹ Untuk mencapai pembelajaran yang lebih bermakna maka dalam proses belajarnya, guru harus memiliki inovasi. Karena untuk saat ini IPA di MI Podorejo hanya terbatas pada LKS yang terkadang masih menyulitkan siswa dalam memahami isi materi yang rumpang, dan gambar hitam-putih yang buram.

⁸ Badseba Tiwery, *Kekuatan Dan Kelemahan Metode Pembelajaran Dalam Penerapan Pembelajaran HOTS: Higher Order Thinking Skills* (Media Nusa Creative (MNC Publishing), 2021).

⁹ Hisbullah, Nurhayati Selvi, dan Mirnawati, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar* (Penerbit Aksara TIMUR, n.d.).

¹⁰ Dede Salim Nahdi, Devi Afriyuni Yonanda, dan Nurul Fauziah Agustin, "Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Melalui Penerapan Metode Demonstrasi Pada Mata Pelajaran IPA," *Jurnal Cakrawala Pendas* 4, no. 2 (2018), Hal. 9.

¹¹ *Ibid.*

Sehingga diperlukan pengadaan sumber belajar ataupun media lain untuk mengatasi hal tersebut.

Berhubungan dengan media pembelajaran tidak lupa dengan urgensi pendidikan untuk menggunakan teknologi dalam pembelajaran, hal lain yang harus diketahui untuk mencapai tujuan pembelajaran adalah saat ini siswa dituntut dapat mencari informasi sendiri terkait pokok materi yang disampaikan oleh guru khususnya pada mata pelajaran IPA, karena dengan siswa mencari informasi sendiri maka siswa akan lebih memahami makna setiap materi yang dipelajari. Hal ini berkaitan dengan kemandirian dalam belajar, kemandirian sendiri merupakan perilaku mampu berinisiatif, mengatasi masalah, dan memiliki rasa percaya diri untuk melakukan sesuatu, serta individu akan bersikap untuk selalu belajar untuk menghadapi sesuatu dan bertidak sendiri tanpa bantuan orang lain.¹²

Kemandirian dalam belajar sangat penting bagi siswa, karena dapat mengontrol proses belajarnya untuk mengembangkan kebebasan dalam mendapat informasi dan pengetahuan yang tidak dikendalikan oleh orang lain.¹³ Berdasarkan hasil observasi di MI Podorejo siswa belum memiliki sikap mandiri dalam belajar, kesulitannya dalam memahami materi dari buku adalah sebuah alasan yang cukup signifikan. Kemandirian belajar dapat dikembangkan dengan berbagai cara, salah satu yang dapat dilakukan oleh guru adalah dengan penggunaan media pembelajaran yang dapat

¹² Resi Yulia Aftiani, Khairinal Khairinal, dan Suratno Suratno, "Pengembangan Media Pembelajaran *E-Book* Berbasis *Flip Pdf Professional* untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar dan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X IIS 1 SMA Negeri 2 Kota Sungai Penuh," *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 2, no. 1 (2021), Hal. 461.

¹³ Nurfadilah, "Kemandirian Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika," *Prosiding Sesiomadika 2019* 2, no. 1 (2019), Hal. 1215.

meningkatkan kemandirian siswa.¹⁴ selain itu karena di MI Podorejo masih kurang dalam penggunaan media selain buku dan LKS.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat memanfaatkan teknologi yang sedang berkembang saat ini. Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran juga dapat mengenalkan siswa terhadap pembelajaran abad 21 yang menerapkan kecakapan belajar, inovasi, kecakapan informasi, dan media, serta teknologi.¹⁵ Penggunaan media yang dipilih oleh peneliti adalah *E-Book*, sesuai dengan pendidikan di Indonesia yang mulai beralih pada produk-produk digital.¹⁶ Buku tersebut dipublikasikan dalam bentuk digital yang dapat diakses oleh seluruh orang yang memiliki *link* untuk melihat dan membaca.¹⁷

Alasan *E-Book* dipilih sebagai media karena memiliki keunggulan yaitu secara fisik memiliki ukuran yang kecil, mudah dibawa kemana saja, *E-Book* memuat video dan audio sehingga mempermudah siswa melihat dan memahami secara langsung proses diperagakan materi, selain itu media tersebut bersifat interaktif.¹⁸

Penelitian tentang pengembangan *E-Book* sudah dilakukan oleh peneliti sebelumnya, yang pertama adalah penelitian yang dilakukan oleh

¹⁴ Lisa Nur Aulia, Susilo Susilo, dan Bambang Subali, "Upaya Peningkatan Kemandirian Belajar Siswa dengan Model Problem-Based Learning Berbantuan Media Edmodo," *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA* 5, no. 1 (2019): Hal. 71.

¹⁵ Darwin Effendi dan Achmad Wahidy, "Pemanfaatan Teknologi dalam Proses Pembelajaran Menuju Pembelajaran Abad 21," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgrri Palembang* (2019), Hal. 126.

¹⁶ *Ibid.*

¹⁷ Ellati Watin dan Rudy Kustijono, "Efektivitas Penggunaan *E-Book* dengan Flip Pdf Professional untuk Melatihkan Keterampilan Proses Sains," *Prosiding Seminar Nasional Fisika (SNF)* 1 (2017), Hal. 125.

¹⁸ Haning Hisbiyati dan Laila Khusnah, "Penerapan Media *E-Book* Berekstensi *Epub* Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa SMP pada Mata Pelajaran IPA," *Jurnal Pena Sains* 4, no. 1 (2017), Hal. 16.

Anisa Rahmaniyah, dimana penelitian yang dilakukan menghasilkan buku digital yang layak untuk pendamping materi dan siswa mengaku lebih paham mengenai materi pelajaran.¹⁹ Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Hestik Wulandari, menyatakan bahwa dengan media tersebut dapat memfasilitasi kemampuan siswa untuk belajar secara mandiri dan juga memungkinkan siswa memiliki waktu belajar yang fleksibel.²⁰ Sonia, dkk dalam penelitiannya mengungkapkan efektivitas *E-Book* matematika dengan jumlah siswa 27 orang dengan presentase 80% termasuk dalam kategori sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran.²¹

Berdasarkan penelitian-penelitian tersebut diketahui bahwa *E-Book* berdampak positif pada proses pembelajaran yaitu pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Namun, pada penelitian terdahulu masih belum ada aspek untuk meningkatkan kemandirian pada siswa SD/MI. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan *E-Book* yang dapat memunculkan aspek tersebut yaitu dengan menggunakan Aplikasi ataupun *web Book Creator*. *E-Book* dapat dirancang lebih praktis, karena dengan *download* aplikasi maupun tidak, masih bisa diakses selama jaringan internet tersedia, *Book Creator* juga merupakan situs dan aplikasi mudah diakses pada *smartphone* maupun laptop.

¹⁹ Anisa Rahmaniyah, dkk., "Pengembangan *E-Book* Cerita Bergambar 'Kino dan Kiya Anak Sholeh' Sebagai Media Dakwah untuk Siswa SD Kelas 1" *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 6, no. 3 (2022), Hal. 835-836.

²⁰ Hestik Wulandari, "Pengembangan *E-Book* Sejarah Indonesia Berbasis *Discovery Learning* untuk Meningkatkan Kemandirian Peserta Didik Menggunakan Model *Assure*," *Digital Respiratory Universitas Jember* (2019), Hal. 217.

²¹ Sonia Yulia Friska, Uci Patu Zuhroh, dan Moh Rosyid Mahmui, "81 | *Jurnal CONSILIUM (Education and Counseling Journal) CONSILIUM Journal : Journal Education and Counseling*, "Pengembangan *E-Book* Matematika Materi Luas Berbantuan Aplikasi *Book Creator* Kelas IV Sekolah Dasar dalam Kurikulum Merdeka" (2020), Hal. 87-88.

Penggunaan *Book Creator* dapat memudahkan guru dalam merancang buku berbasis digital. Selain memudahkan guru, *Book Creator* sendiri dapat diakses oleh siswa sehingga dalam pembelajaran siswa dapat mencari sendiri informasi yang mungkin tidak dijelaskan oleh guru. Desain *E-Book* dengan berbantuan *Book Creator* berisi materi pembelajaran yang dirancang dengan lebih banyak cakupan materi namun penyajiannya lebih praktis dan Bahasa yang mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, *E-Book* memuat gambar dan video yang disisipkan agar siswa dapat melihat secara verbal materi yang selama ini hanya dijelaskan melalui metode ceramah dan gambar pada LKS yang hitam-putih.

Harapannya dengan pengembangan *E-Book* berbantuan *Book Creator* untuk kelas IV pada mata pelajaran IPA dapat meningkatkan kemandirian siswa yang sesuai dengan profil pelajar pancasila yang terangkum dalam nilai utama yaitu religiusitas, nasionalisme, kemandirian, dan integritas yang terdapat pada kurikulum merdeka.²²

B. Rumusan Masalah

Berpijak pada serangkaian pemikiran dan temuan sebagaimana dipaparkan di atas, maka masalah dalam penelitian dirumuskan sebagai berikut “bagaimana pengembangan media pembelajaran *E-Book* terhadap kemandirian siswa dalam mata pelajaran IPA SD/MI?” Agar masalah penelitian lebih terperinci, maka dirumuskan pertanyaan penelitian di bawah ini:

²² Dini Irawati, dkk, “Profil Pelajar Pancasila Sebagai Upaya Mewujudkan Karakter Bangsa,” *Edumaspul: Jurnal Pendidikan* 6, no. 1 (2022), Hal. 1228.

1. Bagaimanakah prosedur pengembangan *E-Book* dengan menggunakan *Book Creator* dan kelayakannya dalam pembelajaran pada Mata Pelajaran IPA di MI Podorejo?
2. Bagaimanakah dampak *E-Book* dengan menggunakan *Book Creator* dalam meningkatkan kemandirian peserta didik dalam belajar mata pelajaran IPA di MI Podorejo?

C. Tujuan Pengembangan

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran secara komprehensif tentang pengembangan *E-Book* dalam mata pelajaran IPA untuk meningkatkan kemandirian siswa kelas IV di MI Podorejo.

1. Menjelaskan prosedur pembuatan *E-Book* dengan menggunakan *Book Creator* dan mengetahui kelayakannya dari segi unsur dan karakteristiknya.
2. Mengetahui dampak *E-Book* dengan menggunakan *Book Creator* dalam meningkatkan kemandirian siswa dalam belajar mata pelajaran IPA di MI Podorejo

D. Manfaat Pengembangan

Penelitian ini memiliki manfaat secara teoritis maupun praktis. Secara teoritis penelitian ini memberikan kemanfaatan sebagai berikut:

1. Menyumbang manfaat dalam pengembangan *E-Book* di sekolah dasar.
2. Sebagai bahan untuk pembelajaran inovatif *E-Book* untuk meningkatkan kemandirian siswa sekolah dasar.

Adapun manfaat praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Menghasilkan model pengembangan *E-Book* untuk siswa sekolah dasar.
- b. Menghasilkan multimedia teknologi *E-Book* di sekolah dasar.
- c. Meningkatkan kemandirian siswa dengan *E-book menggunakan Book Creator*.

E. Asumsi Pengembangan

1. Asumsi penelitian pengembangan
 - a. Sudah banyak siswa yang mampu mengoperasikan gadget, laptop, atau elektronik lainnya.
 - b. Penggunaan metode pembelajaran yang inovatif serta penggunaan *E-Book* berbantuan *Book Creator* diharapkan mampu meningkatkan kemandirian siswa.
 - c. Fasilitas di sekolah memungkinkan untuk menggunakan media *E-Book* berbantuan *Book Creator* dalam pembelajaran.
 - d. *Book Creator* bukanlah sesuatu yang monoton sehingga dapat mempercepat pemahaman siswa terkait mata pelajaran IPA.
2. Keterbatasan penelitian pengembangan
 - a. Pengembangan media pembelajaran ini hanya diperuntukkan bagi siswa kelas IV MI Podorejo Tulungagung - Jawa Timur. Apabila digunakan pada sekolah lain maka perlu diadakan penyesuaian lebih lanjut.
 - b. Media pembelajaran *E-Book* ini dikembangkan terbatas berupa file dan *link* yang dapat diakses.
 - c. Pengembangan *E-Book* merupakan satu mata pelajaran IPA

- d. Pengembangan *E-Book* yang dihasilkan disesuaikan dengan Kurikulum Merdeka pada buku LKS siswa.
- e. Pengembangan *E-Book* diuji cobakan hanya sampai pada tahap uji lapangan, tidak sampai pada tahap diseminasi atau penyebarluasan karena keterbatasan waktu dan biaya.

F. **Hipotesis Penelitian**

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa *E-Book* berbantuan *Book Creator* mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam untuk kelas IV MI/SD Semester 1 . Media ini akan digunakan pada saat pembelajaran berlangsung di kelas dengan menggunakan Laptop yang tersedia di sekolah. Media pembelajaran ini terdiri dari beberapa bagian yaitu *cover* atau sampul, petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, dan kuis atau soal evaluasi.

1. Program yang digunakan untuk menghasilkan produk

Dalam membuat produk memerlukan aplikasi *Canva* untuk membuat *template* yang menarik, dan juga Aplikasi atau web *Book Creator* untuk mempublikasi *E-Book*.

2. Penyajian dan Isi

Sistematika penyajian *E-Book* yaitu petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, materi pembelajaran pada E-Book disesuaikan dengan materi pada buku LKS siswa dengan. dan kuis atau soal latihan.

G. Penegasan Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman pada istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini, maka pentingnya penegasan istilah pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Penegasan Konseptual

- a. Penelitian pengembangan atau *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.²³
- b. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang berfungsi sebagai penyalur informasi yang dapat merangsang pikiran, minat, dan perhatian siswa sehingga proses belajar dapat berlangsung secara tepat.²⁴
- c. *Book Creator* adalah sebuah aplikasi yang digunakan untuk membuat buku yang atraktif dan menarik, serta inovatif.²⁵
- d. Mata pelajaran IPA adalah sekumpulan pengetahuan yang tersusun secara sistematis yang berupa fakta yang diperoleh dari gejala alam yang berkembang melalui metode ilmiah.²⁶

2. Penegasan Operasional

Produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah *E-Book* dengan menggunakan aplikasi *Book Creator* pada mata pelajaran IPA

²³ M A Zakariah, V Afriani, dan K H M Zakariah, *Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Action Research, Research and Development (R n D)*. (Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah Kolaka, 2020), Hal. 92.

²⁴ S Mashuri, *Media Pembelajaran Matematika* (Deepublish, 2019), Hal.4.

²⁵ E N Syamiya dkk., *Inovasi Pembelajaran "Peningkatan Kualitas Guru"* (Yayasan Wiyata Bestari Samasta, 2022).

²⁶ P Y A Dewi, dkk., *Teori dan Aplikasi Pembelajaran IPA SD/MI* (Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021), Hal. 4.

Kelas IV Semester 1 yang disusun sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Pengembangan ini diharapkan mampu memudahkan siswa dalam mempelajari materi IPA dan meningkatkan kemandirian dalam belajar.

H. Sistematika Pembahasan

Bab I Pendahuluan, diawali dengan latar belakang penelitian yang mengemukakan perkembangan teknologi yang berimbas pada dunia pendidikan dimana dalam hal ini sudah seharusnya guru dapat merancang suatu pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa, dan mampu mengatasi perasaan bosan siswa dalam belajar materi Ilmu Pengetahuan Alam. tentang urgensi pengembangan *E-Book* adalah perkembangan teknologi yang pesat juga harus diikuti oleh setiap lembaga pendidikan, dan kurangnya kemandirian siswa dalam belajar karena sulit dalam memahami materi secara keseluruhan, dan peserta didik memerlukan media pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan kemandiriannya. sehingga pemilihan pengembangan *E-Book* adalah sebagai opsi utama dalam hal tersebut. Dari isu-isu tersebut maka dirumuskan pertanyaan-pertanyaan penelitian yang menjadi bagan dari penelitian. Manfaat penelitian dan tujuan penelitian serta diakhiri dengan sistematika pengembangan untuk memberikan gambaran penelitian secara keseluruhan.

Bab II kajian teori menjelaskan urgensi dalam menggunakan *E-Book*, dan kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran yang merasakan perlu adanya inovasi baru dalam belajar, Supaya kajian lebih mendalam

dan luas maka uraian tersebut dijelaskan kembali dengan beberapa sub bab yang relevan. Seperti pengertian media pembelajaran, *E-Book*, Mata Pelajaran IPA, dan kemandirian siswa dalam belajar.

Bab III metode penelitian, membahas mengenai penelitian ini menggunakan *research and development* dengan desain model pengembangan *ADDIE* yaitu tahap *analysis, design, develop, implementation* dan *evaluation*. Penelitian ini dimulai dengan tahap analisis penelitian dengan analisis kondisi dan kebutuhan, selanjutnya adalah rancangan produk, tahap ketiga adalah pengembangan produk, tahap ke-empat adalah implementasi, dan tahap ke-lima adalah evaluasi dari guru mata pelajaran IPA atau ahli materi setelah implementasi media pembelajaran berupa *E-Book*.

Bab IV hasil pembahasan, menguraikan mengenai hasil dan pembahasan pelaksanaan penelitian di lapangan. Hasil dipaparkan sesuai temuan di lapangan, kemudian pembahasan dipaparkan berdasarkan berdasarkan teori yang telah dibahas di Bab II. Keterbatasan penelitian juga dijelaskan guna memberikan informasi pada pembaca bahwa penelitian terbatas meliputi waktu, tempat, subjek dan metode penelitiannya.

Bab V kesimpulan dan saran, simpulan mendefinisikan simpulan dari penelitian yang sudah dilakukan. Saran bersifat menyeluruh bagi semua pihak yang menggunakan *E-Book* dalam pembelajaran.