BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dipaparkan sepuluh hal pokok, 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 (10) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang

Kesadaran masyarakat akan pentingnya pendidikan untuk masa depan semakin meningkat. Hal ini tercermin dari perilaku dan pergerakan masyarakat yang semakin aktif untuk memperhatikan setiap perubahan dan perkembangan pendidikan khususnya di Indonesia. Pendidikan itu sendiri dirancang untuk membentuk pribadi generasi penerus untuk menjadi individu lebih baik. Apabila ditinjau dari definisi pendidikan berdasarkan UU RI No. 20 tentang Sistem Pendidikan Nasional tahun 2003:

> pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar proses pembelajaran agar siswa aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Sejalan dengan pernyataan tersebut, tujuan pendidikan nasional berdasarkan TAP.MPR No. II/MPR/1993 tentang GBHN (Garis-garis Besar Haluan Negara) yakni meningkatkan ketaqwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, kecerdasan, keterampilan, mempertinggi budi pekerti, memperkuat kepribadian dan mempertinggi semangat kebangsaan agar tumbuh manusia-manusia

pembangunan yang dapat membangun dirinya sendiri serta bersama-sama bertanggungjawab atas pembangunan bangsa. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan hal penting bagi setiap individu yang bermanfaat bagi dirinya sendiri, masyarakat, bangsa dan negara.

Dalam rangka mewujudkan tujuan pendidikan, salah satu cara yang dapat ditempuh yakni melalui proses pembelajaran yang berlangsung di sekolah, yang mana proses pembelajaran merupakan proses penyampaian informasi oleh pendidik kepada siswa untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran. Menurut Undang-undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, pembelajaran adalah suatu proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada sebuah lingkungan belajar. Arief S. Sadiman (dalam Riyana, 2012:1) mengatakan bahwa pembelajaran tidak hanya ada dalam konteks guru-murid di kelas formal, akan tetapi meliputi pula kegiatan belajar mengajar yang tidak dihadiri oleh guru secara fisik. Dalam kata pembelajaran ditekankan pada kegiatan belajar siswa melalui usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar.

Kegiatan pembelajaran didasarkan pada interaksi antara guru dan siswa berlangsung baik itu melalui komunikasi langsung atau tidak langsung maupun melalui media. Interaksi antara guru dan siswa didukung dengan adanya komponen-komponen pembelajaran itu sendiri. Adapun komponen-komponen pembelajaran meliputi: (1) tujuan pembelajaran, (2) materi/bahan ajar, (3) metode dan media pembelajaran, (4) evaluasi pembelajaran, (5) peserta didik, dan (6) guru/pendidik. Seluruh komponen tersebut terintegrasi menjadi satu kesatuan

yang saling berinteraksi, saling mempengaruhi dan saling berhubungan secara aktif dalam rangka mencapai keberhasilan proses pembelajaran.

Pada dasarnya pendidikan merupakan suatu proses komunikasi dan informasi dari guru kepada siswa yang berisi informasi-informasi pendidikan, yang memiliki unsur-unsur pendidik sebagai sumber informasi, media sebagai sarana penyajian ide, gagasan dan materi pendidikan serta peserta didik itu sendiri dan beberapa bagian dari unsur-unsur ini mendapatkan sentuhan media teknologi informasi (Husaini, 2014). Keberadaan media pembelajaran sebagai salah satu komponen dalam pembelajaran sangatlah penting. Menurut Steffi Adam dan Muhammad Taufik Syastra (dalam Tafonao,2018:105) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga berdampak kepada pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

Nana Sudjana (dalam Tafonao, 2015:110) menjelaskan bahwa peranan media pembelajaran dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut.

> *Pertama,* Media dalam proses mengajar bukanlah fungsi tambahan, tetapi memiliki fungsi tersendiri sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang efektif. *Kedua,* Pemanfaatan media pembelajaran merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu unsur yang harus dikembangkan guru. *Ketiga,* Media pembelajaran berperan dalam meningkatkan daya minat belajar peserta didik. *Keempat,* Media pembelajaran penggunaannya bersifat integral dengan tujuan dan isi pembelajaran. *Kelima,* Pemanfaatan media bukanlah sebagai alat hiburan yang digunakan sebagai proses pembelajaran agar lebih menarik perhatian siswa. *Keenam,* Pemanfaatan media dalam proses pembelajaran lebih mengutamakan agar proses pembelajaran lebih cepat dan dapat membantu siswa dalam menangkap pengertian yang diberikan guru. *Ketujuh,* Media pembelajaran diharapkan dapat mempertinggi mutu belajar mengajar.

Berdasarkan pernyataan-pernyataan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang berfungsi untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran serta menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan juga menyenangkan. Sehingga dapat berdampak pada proses pembelajaran maupun kompetensi pengetahuan siswa.

Media pembelajaran memiliki beragam jenis yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam proses pembelajaran, sesuai dengan kebutuhan belajar siswa. Namun dalam kondisi pandemic *covid-19* seperti saat ini, otomatis akan berdampak pada perubahan proses pembelajaran maupun media pembelajaran yang dimanfaatkan. Berdasarkan Surat Edaran Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 15 Tahun 2020 Tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar dari Rumah dalam Masa Darurat Penyebaran *Corona Virus Disease* (*Covid-19*), bahwa belajar dari rumah melalui pembelajaran jarak jauh daring dan/atau luring dilaksanakan sesuai dengan pedoman penyelenggaraan belajar dari rumah. Dengan proses pembelajaran dari rumah seperti saat ini, maka media pembelajaran yang memungkinkan untuk dimanfaatkan oleh guru adalah media pembelajaran online.

Pemanfaatan media pembelajaran online memudahkan guru untuk menyalurkan materi ajar kepada siswa dalam situasi pandemic seperti saat ini. Pemanfaatan media pembelajaran online dalam proses pembelajaran diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih kepada siswa serta pendalaman pemahaman khususnya pada muatan pelajaran IPA di kelas V SD karena dapat diintegrasikan dengan gambar maupun video. Mengintegrasikan media

pembelajaran dengan gambar maupun video pada muatan pelajaran IPA dapat memberikan gambaran konkret akan hal-hal abstrak kepada siswa berkenaan dengan materi ajar.

Namun, pada kenyataannya masih banyak guru yang kurang memanfaatkan media pembelajaran *online*. Guru kurang mampu mengeksplorasi jenis-jenis media pembelajaran online yang menarik perhatian siswa. Kenyataan seperti ini juga muncul berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 19 Agustus 2020 pada tempat penelitian di SD Cipta Dharma Kecamatan Denpasar Timur. Dimana guru kurang mampu untuk mengeksplorasi media pembelajaran online lain untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Sehingga berdampak pada proses pembelajaran yang monoton dan membosankan bagi siswa. Hasil wawancara dengan wali kelas juga menunjukkan bahwa proses pembelajaran online yang mana kurang terdapat aktivitas belajar. Kurangnya akhtivitas belajar ini berpengaruh terhadap proses pembelajaran khususnya muatan pelajaran IPA. Tanpa adanya akhtivitas belajar, berdampak pada kemampuan siswa untuk mengonstruksi pengetahuan yang dimiliki. Hal ini tentu mempengaruhi tingkat pemahaman dan penguasaan materi siswa terkait muatan pelajaran IPA. Hal ini terlihat pada hasil PTS muatan pelajaran IPA yang masih ada pada kriteria ketuntasan minimal (KKM) yakni 74 pada tabel.1.1

Tabel 1.1
Nilai UTS IPA Kelas VE SD Cipta Dharma

No.	**Banyak Siswa**	**Nilai**
1.	5	76
2.	4	77
3.	4	79

No.	Banyak Siswa	Nilai
4.	6	80
5.	3	81
6.	5	87
7.	3	88
8.	5	90
Jumlah		2.876
Rata-rata		84,58

(Sumber: SD Cipta Dharma)

Maka dari itu, guru diharapkan berupaya untuk mengembangkan lagi pemanfaatan media pembelajaran online khususnya pada muatan pelajaran IPA sebagai komponen pendukung proses pembelajaran dari rumah.

Disamping media pembelajaran, metode pembelajaran sebagai komponen-komponen dalam pembelajaran sangat berpengaruh pada proses maupun kompetensi pengetahuan siswa. Penerapan metode konvensional atau ceramah dalam proses pembelajaran online masih sering diterapkan oleh guru. Menurut Jamaral (dalam Savira, 2018:45) metode ceramah ialah penuturan secara lisan oleh guru kepada siswadalam menyampaikan materi ajar. Dalam metode ini, guru sangat mendominasi dan menjadi subjek sebuah pembelajaran, sedangkan siswa menjadi objek pasif yang menerima apa yang disampaikan oleh guru.

Dalam pelaksanaan proses pembelajaran dengan metode ceramah, tidak ada aktivitas yang dilakukan oleh siswa atau dengan kata lain aktifitas siswa tidak terlihat dalam proses pembelajaran dengan metode. Sardiman (dalam Maurin, 2018:66) mengatakan bahwa dengan aktifitas siswa dapat membentuk pengetahuan dan keterampilan yang mengarah pada prestasi. Aktifitas siswa dalam pembelajaran menurut Paul D. Dierich (dalam Maurin, 2018:66) meliputi

aktifitas membaca, bertanya, mengeluarkan pendapat, menulis, menggambar, melakukan percobaan, melihat hubungan, serta hal-hal lain yang berkaitan dengan aktifitas emosionalnya.

Trianto (dalam Hargiyantoro, 2014) mengatakan bahwa proses pembelajaran IPA diharapkan dapat ditekankan pada pendekatan keterampilan proses, sehingga siswa dapat menemukan fakta, membangun konsep, teori, dan sikap ilmiah pada diri siswa yang dapat memberi pengaruh positif terhadap kualitas proses maupun produk pendidikan. Berdasarkan permasalahan di atas, untuk membantu meningkatkan pemahaman siswa akan muatan pelajaran IPA perlu digunakan pendekatan-pendekatan dalam pembelajaran, salah satunya adalah pendekatan *scientific*. Menurut Daryanto (2014:51) pendekatan *scientific* adalah proses pembelajaran yang dirancang agar siswa secara aktif mengkonstruksi konsep, hukum, atau prinsip melalui tahapan *mengamati* (untuk mengidentifikasi atau menemukan masalah), merumuskan masalah, mengajukan atau merumuskan hipotesis, mengumpulkan data dengan berbagai teknik, menganalisis data, menarik kesimpulan, dan mengkomunikasikan suatu konsep. Sehingga keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dapat memberikan pemahaman, pengetahuan dan keterampilan berpikir siswa.

Hosnan (dalam Sari, 2019:220) menjelaskan bahwa proses pembelajaran IPA dengan menerapkan pendekatan *scientific* bersifat konstekstual sehingga siswa dapat bersentuhan langsung dengan kehidupan dan pengalaman nyata, karena pada fase pengamatan siswa seyogyanya dapat diberikan fenomena yang sesuai dengan konteks sehingga dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk menghubungkan konsep materi di sekolah dengan kehidupan nyata. Di

samping itu, Karar & Yenice (dalam Sari, 2019:220) mengatakan bahwa pendekatan *scientific* dalam pembelajaran IPA sangat cocok dengan teori konstruktivis yang menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih bermakna. Mengajarkan IPA dengan menerapkan pendekatan *scientific* dapat melatih keterampilan proses IPA yang memfasilitasi siswa agar dapat memahami IPA sebagaimana IPA ditemukan dan juga mendorong siswa agar dapat menciptakan informasi ilmiah melalui penelitian ilmiahnya.

Selain itu, media pembelajaran online yang dapat diajukan oleh penulis terkait permasalahan yang telah dibahas di atas selama proses pembelajaran daring yakni *E-Book.* Andikaningrum (dalam Mentari, 2018:131) menjelaskan bahwa *E-Book* atau yang sering disebut dengan buku digital adalah sebuah publikasi yang terdiri dari teks, gambar maupun suara yang dipublikasikan dalam bentuk digital yang dapat dibaca di computer maupun perangkat elektronik lainnya seperti android, atau tablet. Disamping itu, menurut Subiyantoro (dalam Mentari, 2018:131) mengatakan bahwa *e-book* atau *electronic book* (atau juga *digital book*) adalah evolusi dari buku cetak yang dibaca sehari-hari. *E-Book* terdiri atas file multimedia, *html5, css, xhtml, xml,* yang dikemas dalam satu file (Seameo Seamolec, dalam Mentari, 2018:131). Sehingga media pembelajaran berupa *e-book* ini dapat menarik perhatian dan kemampuan berpikir siswa dalam proses pembelajaran IPA kelas V SD.

Berdasarkan paparan di atas, peneliti ingin mengembangkan *E-Book* pada muatan pelajaran IPA. *E-Book* yang akan dikembangkan oleh pengembang adalah *E-Book* berpendekatan *scientific* yang bertujuan untuk mengupayakan pemahaman dan ketrampilan berpikir siswa dalam proses penemuan dan penanaman konsep

IPA pada diri siswa. Model pengembangan yang akan digunakan oleh pengembang yaitu Model ADDIE. Dengan adanya pengembangan *E-Book* ini diharapkan siswa dapat lebih memahami materi pelajaran IPA melalui media pembelajaran online ini yang digunakan selama poses pembelajaran jarak jauh. Dengan demikian peneliti menggagas sebuah penelitian yang berjudul "Pengembangan *E-Book* Berpendekatan *Scientific* Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas V SD Cipta Dharma Kecamatan Denpasar Timur Tahun Ajaran 2020/2021".

1.2 Identifikasi Masalah

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

1. Proses pembelajaran online selama pandemic *covid-19* mengharuskan siswa dan guru melakukan proses pembelajaran secara daring. Pemanfaatan media pembelajaran yang kurang dieksplorasi oleh guru, berdampak pada menurunnya tingkat pemahaman siswa akan materi yang dibahas
2. Pemanfaatan metode pembelajaran konvensional atau ceramah selama pembelajaran daring membuat siswa menjadi cepat bosan dan enggan untuk memperhatikan penjelasan dari guru.
3. Muatan pelajaran IPA untuk jenjang kelas V SD memerlukan pemahaman yang baik untuk dapat dimengerti oleh siswa. Proses pembelajaran untuk muatan pelajaran IPA kurang menyertakan informasi konkret terkait materi pelajaran seperti gambar maupun video.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian permasalahan yang di identifikasikan oleh penulis, maka permasalahan dapat dipersempit dan difokuskan pada masalah pengembangan *e-book* berpendekatan *scientific*. Penggunaan *e-book* ini sebagai sarana pembelajaran inovatif yang dapat membantu siswa saat belajar pada muatan pelajaran IPA khususnya kelas V di SD Cipta Dharma Kecamatan Denpasar Timur pada tahun ajaran 2020/2021.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses rancang bangun *E-Book* berpendekatan *scientific* pada muatan pelajaran IPA kelas V SD Cipta Dharma Kecamatan Denpasar Timur tahun ajaran 2020/2021?
2. Bagaimana hasil validasi *E-Book* berpendekatan *scientific* pada muatan pelajaran IPA kelas V SD Cipta Dharma Kecamatan Denpasar Timur tahun ajaran 2020/2021, menurut *review* para ahli, uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil ?

1.5 Tujuan Pengembangan

Sejalan dengan rumusan masalah di atas, adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan rancang bangun *E-Book* berpendekatan *scientific* pada muatan pelajaran IPA kelas V SD Cipta Dharma Kecamatan Denpasar Timur tahun ajaran 2020/2021.

2. Untuk mengetahui hasil validasi *E-Book* berpendekatan *scientific* pada muatan pelajaran IPA kelas V SD Cipta Dharma Kecamatan Denpasar Timur tahun ajaran 2020/2021, menurut *review* ahli, uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan melalui penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. **Manfaat Teoritis**

   Hasil penelitian ini adalah kekayaan teoritis dalam pengembangan *e-book* yang ada di program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

2. **Manfaat Praktis**

   Manfaat ini secara praktis diharapkan dapat memberikan pemikiran terhadap pemecahan masalah dalam pengembangan media pembelajaran berupa *E-Book* berpendekatan *scientific* pada muatan pelajaran IPA. Selanjutnya, hasil penelitian ini diharapkan menjadi acuan bagi penyusun. Rincian beberapa manfaat praktis sebagai berikut.

   a. Bagi Siswa

      Pengembangan *e-book* ini diharapkan dapat membuat siswa lebih tertarik dan termotivasi dalam belajar serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa menjadi lebih baik.

   b. Bagi Guru

Hasil akhir dari penelitian ini yang berupa *e-book* dapat memudahkan guru dalam penyampaian materi pelajaran dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik.

c. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternative kebijakan sekolah dalam hal memotivasi guru-guru untuk menggunakan media pembelajaran berupa *e-book* dalam proses pembelajaran guna mengatasi kendala yang dikeluhkan oleh guru.

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memotivasi dan memberikan referensi untuk mengembangkan media pembelajaran lain yang lebih inovatif dan sesuai dengan karakteristik siswa

1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Dalam penelitian pengembangan ini, produk yang dihasilkan adalah *E-Book* pada muatan pelajaran IPA. *E-Book* ini berfungsi sebagai alternative memudahkan guru dalam mengatasi kesulitan siswa dalam menerima dan menangkap materi yang disampaikan oleh guru serta memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi ajar. Proses pembelajaran akan berlangsung lebih menarik dan siswa lebih mudah menangkap informasi dan memahami materi yang disampaikan oleh guru. Adapun spesifikasi produk pengembangan *E-Book* sebagai berikut:

1. Produk ini berupa media pembelajaran berupa *E-Book* pada muatan pelajaran IPA kelas V SD.

2. Penyajian materi dalam produk ini disajikan dalam satu Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar saja yaitu organ pencernaan makanan manusia dan kaitannya dengan kesehatan.
3. Media pembelajaran *E-Book* ini dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *Flip PDF Corporate* dengan bantuan aplikasi lainnya seperti *Microsoft Office Power Point*, *YouTube* dan juga *Google Form*.
4. Media pembelajaran *E-Book* ini dapat dimanfaatkan oleh guru pada proses pembelajaran. Guru akan membagikan link dari Buku Elektronik (*E-Book*) ini lalu siswa dapat menggunakannya secara online.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan produk dilakukan dengan menganalisis kebutuhan terlebih dahulu. Berdasarkan kondisi di lapangan, selama pandemic *covid-19* ini proses pembelajaran berlangsung secara daring. Guru dan siswa saling berinteraksi melalui media online dan sering kali media pembelajaran yang dimanfaatkan oleh guru kurang inovatif. Media pembelajaran yang kurang inovatif seringkali membuat siswa cepat bosan dan kurang memahami materi yang dibahas khususnya pada muatan pelajaran IPA. Selain itu, dalam proses pembelajaran guru menggunakan model pembelajaran konvensional atau ceramah untuk menyampaikan materi. Hal ini sangat berpengaruh pada proses pembelajaran maupun kompetensi pengetahuan siswa.

Dengan dibuatnya media pembelajaran berupa *E-Book* ini, diharapkan menarik perhatian siswa sehingga siswa dapat belajar lebih aktif, tidak cepat bosan karena dalam *e-book* ini dapat diintegrasikan langsung dengan aplikasi lain

seperti *YouTube*. Hal ini dapat berpengaruh terhadap pemahaman siswa sehingga berdampak pada peningkatan kompetensi pengetahuan siswa. Bagi siswa yang agak lambat dalam memahami materi dapat belajar secara berulang-ulang sampai siswa benar-benar memahami materi yang dipelajari. Selain itu, siswa juga dapat mendalami materi melalui *Google Form* untuk mengerjakan soal evaluasi

1.9 Asumsi Dan Keterbatasan

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

1. *E-Book* untuk muatan pelajaran IPA ini dapat menyajikan pembelajaran yang lebih bermakna melalui tahapan pendekatan pembelajaran *scientific*, sehingga dapat meningkatkan pemahaman, pengetahuan dan keterampilan berpikir siswa.

Penelitian pengembangan *E-Book* ini memiliki keterbatasan penelitian antara lain sebagai berikut:

1. Penelitian pengembangan ini hanya sebatas menghasilkan produk media pembelajaran berupa *E-Book* yang digunakan untuk mengatasi permasalahan guru dalam menunjang proses pembelajaran khususnya pada muatan pelajaran IPA.
2. Pengembangan media pembelajaran berupa *E-Book* ini tidak dapat digunakan secara *offline* melalui android, sehingga memerlukan *link online* untuk mengaksesnya.
3. Penelitian pengembangan ini dilakukan mengikuti situasi lapangan pada masa pandemic *covid*-19 dimana sangat sulit untuk menjangkau

banyak siswa, sehingga implementasi produk di lapangan secara langsung dan uji efektivitas (uji coba lapangan) tidak memungkinkan untuk dilakukan.

4. Tahap Implementasi pada model pengembangan ADDIE tidak dapat dilaksanakan. Hal ini karena, untuk tahap implementasi produk yang telah layak digunakan berdasarkan hasil *review* para ahli dan uji coba kepada siswa, akan diterapkan dalam proses pembelajaran secara langsung untuk mengetahui pengaruh penerapan media yang dikembangkan terhadap kualitas hasil pembelajaran. Namun karena kondisi pandemi seperti saat ini, dimana proses pembelajaran dilaksanakan secara daring, maka tahap implementasi tidak dilaksanakan.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghidari terjadinya kesalah pahaman terhadap istilah-istilah kunci yang akan digunakan dalam penelitian ini, maka dari itu dipandang perlu untuk memberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan merupakan suatu kegiatan merangkai, menciptakan, dan memanipulasi segala sesuatu yang telah dirancang sebelumnya menjadi suatu produk yang nyata yang harus diuji coba dan bukan untuk menguji teori sehingga nantinya produk tersebut dapat digunakan atau dimanfaatkan dalam pembelajaran di kelas.
2. *E-Book* merupakan media pembelajaran buku elektronik dalam bentuk digital berbasis teknologi yang di dalamnya berisi informasi tertentu

terkait materi pembelajaran. *E-book* adalah sebuah rangkaian tulisan biasa yang di buat dengan bantuan *software microsoft office* atau *software* lain yang sejenis