

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan adalah proses perubahan tingkah laku, penambahan ilmu pengetahuan dan pengalaman hidup agar peserta didik menjadi lebih dewasa dalam pemikiran dan sikap. Pendidikan di era digital saat ini sangatlah pesat, kemajuan dalam bidang teknologi tidak hanya dinikmati oleh orang dewasa, anak-anak usia madrasah ibtidaiyah juga sudah bisa menikmati dari hasil perkembangan teknologi saat ini. Teknologi banyak dimanfaatkan dalam dunia pendidikan, sebagai sarana dan prasarana proses pembelajaran serta interaksi antara Pendidik dan peserta didik<sup>1</sup>. Terdapat beberapa unsur-unsur pendidikan, diantaranya yaitu peserta didik, interaksi antara peserta didik dan pendidik atau interaksi edukatif, materi atau isi pendidikan, konteks yang membawa dampak terhadap pendidikan, dan pendidik.

Unsur Pendidikan diantaranya adalah Peserta didik, Peserta didik adalah seorang individu yang berkembang yang memiliki potensi fisik dan psikis, serta membutuhkan bimbingan dan perlakuan manusiawi. Peserta didik juga memiliki kemampuan untuk mandiri. Peserta didik juga tidak memandang usia. Selanjutnya, Pendidik, Pendidik adalah orang yang bertanggungjawab terhadap pelaksanaan pendidikan dengan sasaran peserta didik. Pendidik bisa berasal dari lingkungan pendidikan yang berbeda, misalnya lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat. Oleh karena itu,

---

<sup>1</sup> M.Pd Midya Yuli Amreta, "Pengaruh Kegiatan Pramuka Terhadap Karakter Siswa Madrasah Ibtidaiyah Di Era Digital," *Jurnal Pendidikan Islam* 3, no. 1 (2018): 8.

seorang pendidik bisa berupa orang tua, guru, pemimpin masyarakat dan lain-lain. Pendidik merupakan kunci dari sebuah Pendidikan dimana tanpa adanya seorang pendidik proses pembelajaran tidak akan pernah bisa berlangsung. Pendidik juga harus memiliki kewibawaan dan kedewesaan baik rohani maupun jasmani<sup>2</sup>. Dalam Proses pembelajaran harus dirancang semenarik mungkin dan melibatkan guru dan siswa yang saling berinteraksi dan memberikan umpan balik.

Pembelajaran harus di rancang semenarik mungkin sehingga siswa termotivasi dalam pembelajaran dengan baik, serta pelaksanaan pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan harus didukung oleh media pembelajaran yang menarik sehingga dapat membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran berlangsung, Dalam proses pembelajaran, Media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk meningkatkan efektivitas tujuan pencapaian pembelajaran yang ideal.

Pembelajaran yang ideal merupakan pembelajaran yang mampu mendorong kreativitas anak secara keseluruhan, membuat siswa aktif, mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan berlangsung dalam kondisi menyenangkan. Selain itu pembelajaran ideal berarti tercapainya tujuan dari suatu pembelajaran. Pembelajaran yang ideal adalah pembelajaran yang dikelola secara efektif dan berpusat pada peserta didik. Pembelajaran yang efektif dapat tercipta apabila peserta didik dapat secara kritis menanggapi hal-hal yang disampaikan atau dipertanyakan oleh guru sehingga mereka dapat menemukan

---

<sup>2</sup> Asratu Aini and Alfani Hadi, "Peran Guru Dalam Pengelolaan Kelas Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Al-Amin* 2, no. 2 (2023): 208–24, <https://doi.org/10.54723/ejpgmi.v2i2.104>.

hakikat aktivitas yang mereka lakukan<sup>3</sup>. Dalam pembelajaran yang ideal membutuhkan media yang menarik dan menyenangkan.

Permasalahan yang sering dijumpai pada saat proses pembelajaran disekolah diantaranya adalah guru seringkali mengajarkan materi pendidikan Pancasila pada peserta didik hanya sebatas teori tanpa mengaitkan dengan konsep kedalam kehidupan nyata. Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti di lapangan, peneliti menemukan beberapa permasalahan diantaranya yaitu masih minimnya pengembangan bahan ajar yang digunakan belum efektif dan bervariasi, akibatnya banyak peserta didik yang kurang tertarik dengan pembelajaran.

Selain itu pada proses penelitian peneliti juga mewawancarai salah satu guru kelas 1 untuk mengumpulkan beberapa informasi, sehingga peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa Madrasah Ibtidaiyah Bahrul Ulum merupakan salah satu sekolah yang masih kurang dalam memanfaatkan sarana dan prasarana dalam penerapan bahan ajar interaktif pada proses belajar mengajar kesehariannya. Media ataupun bahan ajar yang kurang bervariasi, sehingga peserta didik merasa kurang bersemangat pada saat proses pembelajaran dan mereka juga cepat merasa bosan sehingga membuat pembelajaran menjadi kurang bermakna, maka seorang pendidik dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dengan memanfaatkan teknologi seperti halnya bahan ajar sebagai pembelajaran yang aktif, kreatif, dan inovatif, sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan mengoptimalkan proses dan berorientasi pada prestasi belajar<sup>4</sup>.

---

<sup>3</sup> Prisma Nofitasari, "Pembelajaran Ideal," no. 6 (2014): 1–10, <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/11508>.

<sup>4</sup> Hasil Observasi dan Wawancara di MI Bahrul Ulum 1 Bulu Balen Bojonegoro, Pada Tanggal 19 Februari 2024.

Bahan ajar adalah seperangkat materi pelajaran yang mengacu pada kurikulum yang digunakan dalam rangka mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah ditentukan<sup>5</sup>. Bahan ajar merupakan sebagai sesuatu yang digunakan oleh pendidik untuk menopang, sehingga dapat mencapai suatu tujuan yang telah ditetapkan dalam proses pembelajaran. Dengan penggunaan bahan ajar yang lebih menarik ini dapat membantu keaktifan proses pembelajaran dan pencapaian pesan pada pelajaran tersebut dengan membangkitkan motivasi dan minat peserta didik, bahan ajar juga dapat membantu peserta didik meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan menafsirkan data dan mendapatkan informasi.

Seorang guru yang menggunakan bahan ajar dalam proses pembelajaran dapat membuat peserta didik mempelajari materi secara sistematis sehingga mampu menguasai semua kompetensi dasar dan inti serta melahirkan generasi bangsa yang cerdas, berkualitas dan kompetitif. Pengembangan bahan ajar merupakan materi pelajaran yang disusun secara sistematis yang digunakan guru dan siswa dalam proses pembelajaran yang dikatakan oleh Panen bahwa bahan ajar sangatlah penting dalam pelaksanaan proses belajar mengajar. Salah satu bahan ajar yang dapat peneliti implementasikan dengan sering perkembangan teknologi dan komunikasi dengan interaksi pengguna yang sedang dikembangkan saat ini adalah buku digital atau biasa disebut dengan *e-book*<sup>6</sup>.

*E-book* atau Buku Digital merupakan bentuk lain dari buku yang sudah dicetak namun dapat dilihat melalui komputer, laptop, tablet maupun smartphone, yang dibuat melalui aplikasi atau software tertentu. *E-book* merupakan bahan ajar yang dikemas secara

---

<sup>5</sup> Adelia Priscila Ritonga, Nabila Putri Andini, and Layla Iklimah, "Pengembangan Bahan Ajaran Media," Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE) 1, no. 3 (2022): 343–48,

<sup>6</sup> Dwi Mentari Dkk, "Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Berdasarkan Hasil Riset Elektrofore s 2-D Untuk Mengukur Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa,(2018) : 134-135.

terstruktur dan tampilannya menarik, dengan tujuan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. *E-book* sendiri merupakan wujud digital maupun buku elektronik dari sebuah buku cetak yang mengintegrasikan bermacam-macam unsur multimedia di antaranya yaitu adakalanya ilustrasi, audio, gambar, dan lain sebagainya yang mana dapat diakses melalui perangkat elektronik di antaranya komputer, laptop, hp, dan lainnya<sup>7</sup>.

Cerita bergambar merupakan sebuah kesatuan cerita disertai dengan gambar-gambar yang berfungsi sebagai penghias dan pendukung cerita yang dapat membantu proses pemahaman terhadap isi gambar tersebut. Buku bergambar (*picture books*) menunjuk pada pengertian buku yang menyampaikan pesan lewat dua cara yaitu lewat ilustrasi dan tulisan. Ilustrasi dan tulisan itu untuk menyampaikan sebuah pesan secara bersama-sama dan saling mendukung untuk mengungkapkan pesan. Jadi keduanya diikat oleh tuntutan untuk menyampaikan pesan secara lebih baik dan kuat lewat dua cara yang berbeda, tetapi bersifat saling menguatkan<sup>8</sup>. Jadi buku cerita bergambar untuk siswa sekolah dasar perlu untuk dikembangkan. sebagian siswa lebih tertarik dengan buku yang lebih banyak gambar dan warna. Selain itu, mereka lebih senang membaca buku cerita bergambar dari pada pelajaran karena buku bergambar dapat membantu memahami siswa.

Aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker* adalah salah satu aplikasi yang mendukung sebagai media pembelajaran yang akan membantu dalam proses pembelajaran karena aplikasi ini tidak terpaku hanya pada tulisan-tulisan saja tetapi bisa dimasukkan sebuah animasi yang menarik, dan audio yang bisa menjadikan sebuah pembelajaran yang

---

<sup>7</sup> Lefsi Ani Nova Lena et al., "Studi Tentang Pengembangan Bahan Ajar E-Book," Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Biologi 2020, 2020, "No.

<sup>8</sup> "Burhan Nugiyantoro, Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak (Yogyakarta Gajah Mada University Press, 2020) .Hal. 153," n.d.

interaktif sehingga pembelajaran menjadi tidak monoton. Jadi *E-book* dengan menggunakan aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker* dapat di akses secara *offline* dan tidak harus mengeluarkan banyak biaya karena berbentuk *soft file*<sup>9</sup>.

Berdasarkan dari latar belakang dilapangan tersebut peneliti berinisiatif untuk mengangkat judul skripsi yang berjudul “***Pengembangan E-Book cerita bergambar berbasis kvisoft flipbook maker untuk membekalkan minat baca siswa kelas 1 MI Bahrul Ulum 1 Bulu Balen Bojonegoro***” yang sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa serta dapat digunakan sebagai pegangan guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana Proses Pengembangan *E-book* cerita bergambar berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* untuk membekalkan minat baca siswa kelas 1 MI Bahrul Ulum 1 Bulu Balen Bojonegoro?
2. Bagaimana Hasil Pengembangan *E-book* cerita bergambar berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* untuk membekalkan minat baca siswa kelas 1 MI Bahrul Ulum 1 Bulu Balen Bojonegoro?

## **C. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan Rumusan Masalah di atas maka penelitian ini bertujuan untuk:

---

<sup>9</sup> Buyung2) R. Budhi Ernawa Panca Putra 1) and 1), “PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS KVISOFT FLIPBOOK MAKER UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR TIKETING PENERBANGAN Hidayat Fahrul D,” *Pengembangan E-Modul Berbasis Kvisoft Flipbook Maker Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Tiketing Penerbangan* 4, no. 1 (2023): 39–40.

1. Untuk Menjelaskan proses pengembangan *E-Book* cerita bergambar berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* untuk Membekalkan Minat Baca siswa kelas 1 MI Bahrul Ulum 1 Bulu Balen Bojonegoro
2. Untuk Mendeskripsikan Hasil pengembangan *E-Book* Cerita Bergambar Berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* untuk membekalkan minat Baca Siswa kelas 1 MI Bahrul Ulum 1 Bulu Balen Bojonegoro.

#### **D. Manfaat Pengembangan**

Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan pemecahan masalah yang telah dirumuskan sehingga peneliti dapat memberikan manfaat berupa:

##### 1. Manfaat Teoritis

- a. Untuk menambah pengetahuan mengenai pengembangan *E-book* Cerita Bergambar berbasis *Kvisoft Flipbook Maker*.
- b. Dapat menghasilkan produk yang berkualitas dan dapat digunakan dalam jangka waktu lama.

##### 2. Manfaat Praktis

###### a. Bagi Siswa

Dapat mempermudah siswa dalam memahami pembelajaran dan Siswa lebih tertarik untuk belajar karena bentuknya yang praktis dan tidak membosankan.

###### b. Bagi Guru

Penelitian ini di harapkan mendorong guru untuk selalu menggali kreativitas siswa sehingga bisa menarik minat siswa dalam memahaminya.

###### c. Bagi Lembaga Madrasah Ibtidaiyah

Penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan dalam perencanaan, pelaksanaan, inovasi bagi Madrasah Ibtidaiyah Bahrul Ulum 1 Bulu Balen Bojonegoro. Khususnya mengenai penerapan *E-book* Cerita bergambar pada pelajaran Pendidikan Pancasila dalam minat baca belajar siswa.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini sebagai suatu pengalaman berharga bagi seorang calon guru profesional yang selanjutnya dapat dijadikan masukan untuk mengembangkan *E-book* Cerita bergambar.

**E. Komponen dan Spesifikasi Produk**

Komponen dan Spesifikasi Produk yang dihasilkan pada pengembangan *E-book* cerita bergambar diantaranya yaitu:

1. Pengembangan *E-book* cerita bergambar menggunakan *Kvisoft Flipbook maker* ini bertujuan untuk mempermudah dalam proses belajar mengajar baik bagi pendidik maupun peserta didik.
2. *E-book* Cerita bergambar bertujuan untuk meningkatkan minat baca siswa dalam materi Aku Suka Bergotong Royong, Sehingga akan mencapai tujuan pembelajaran.
3. *E-book* menggunakan *Kvisoft flipbook maker* ini siswa menjadi lebih semangat belajar karena didalamnya terdapat beberapa video, gambar, maupun animasi.
4. *E-book* menggunakan cerita bergambar berbasis *Kvisoft flipbook maker* ini dapat diakses dengan baik melalui berbagai perangkat, seperti laptop, tablet, ponsel, dan proyektor.

5. *E-book* Cerita bergambar terdiri dari Sampul buku, Capaian Pembelajaran, Tujuan pembelajaran, materi gotong royong, Kumpulan cerita dan soal-soal serta halaman terakhir ada sampulnya.

#### F. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Pengembangan

Dalam penelitian ini, terdapat ruang lingkup dan keterbatasan pengembangan yang digunakan untuk memudahkan peneliti dalam mengaji objek penelitian. Batasan-batasan pengembangan yang diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini berfokus pada pengembangan *E-book* cerita bergambar berbasis *Kvisoft flipbook maker* untuk membekalkan minat baca siswa kelas 1 MI Bahrul Ulum 1 Bulu Balen Bojonegoro.
2. Subjek penelitian terbatas pada peserta didik kelas 1 MI Bahrul Ulum 1 Bulu Balen Bojonegoro.
3. Pengembangan *e-book* pada materi Aku Suka Gotong Royong terdapat di pembelajaran Pendidikan Pancasila, yang dipilih sebagai alat bantu atau media dalam proses pembelajaran.
4. Uji coba media pembelajaran dilakukan di kelas 1 MI Bahrul Ulum 1 Bulu Balen Bojonegoro. Adapun CP, dan TP sebagai berikut:

**Tabel 1. 1**  
**CP dan TP**

CP	
	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Peserta didik mampu mengidentifikasi dan bentuk Kerjasama dalam keberagaman di lingkungan keluarga dan sekolah</li><li>2. Peserta didik mampu mengenal ciri-ciri fisik lingkungan keluarga dan sekolah, sebagai bagian tidak terpisahkan dari wilayah NKRI</li></ol>

	3. Peserta didik mampu menyebutkan contoh sikap dan perilaku menjaga lingkungan sekitar serta mempraktikkanya di lingkungan keluarga dan sekolah.
<b>TP</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menjelaskan peran individu dalam kegiatan gotong royong</li> <li>2. Mengidentifikasi nilai-nilai dalam gotong royog</li> <li>3. Memahami jenis-jenis gotong royong</li> <li>4. Menyebutkan macam-macam gotong royong di lingkungan</li> <li>5. Mengidentifikasi manfaat gotong royong</li> </ol>

### G. Definisi Operasional

Istilah-istilah yang digunakan dalam pengembangan *E-book* ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan merupakan usaha dalam meningkatkan kemampuan secara teoritis, teknis, konseptual sesuai dengan kebutuhan Pendidikan. Pengembangan adalah suatu proses desain pembelajaran secara logis dan sistematis dalam menetapkan suatu hal yang akan dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melihat potensi serta kompetensi siswa.
2. *E-book* adalah bahan ajar yang dirancang untuk dapat dipelajari oleh peserta didik yang didalamnya mengandung suara, grafik, gambar, dan video dan *E-book* dapat digunakan oleh peserta didik sehingga tercipta suatu kondisi yang memungkinkan peserta didik belajar dengan baik.
3. Cerita bergambar adalah buku cerita yang disajikan dengan menggunakan teks dan ilustrasi atau gambar. Buku ini biasanya ditujukan pada anak-anak. Untuk anak sekolah dasar kelas rendah, gambar berperan penting dalam proses membaca dan menulis. Buku bergambar lebih memotivasi mereka untuk belajar.

4. *E-book* dengan *kvisoft flipbook maker* dapat diimplementasikan sebagai sumber belajar mandiri yang dapat membantu siswa dalam meningkatkan kompetensi atau pemahaman secara kognitif. Pemanfaatan *e-book* berbasis *kvisoft flipbook maker* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang berpengaruh terhadap prestasi belajar peserta didik
5. Minat Baca adalah suatu kecenderungan kepemilikan keinginan atau ketertarikan yang kuat disertai usaha-usaha yang terus menerus pada diri seseorang terhadap kegiatan membaca yang dilakukan secara terus menerus dan diikuti dengan rasa senang tanpa paksaan, atas kemauannya sendiri atau dorongan dari luar sehingga seseorang mengerti atau memahami apa yang dibacanya.

#### **H. Orisinalitas Penelitian**

Orisinalitas penelitian menyajikan perbedaan dan persamaan bidang kajian yang diteliti antara peneliti dengan penelitian-penelitian sebelumnya.

Hal ini dimaksudkan untuk menghindari adanya pengulangan kajian terhadap hal-hal yang sama. Dengan demikian akan diketahui sisi-sisi apa

saja yang membedakan dan akan diketahui pula letak persamaan antara peneliti-peneliti dengan penelitian-penelitian terdahulu. Dalam hal ini akan mudah dipahami jika peneliti

menyajikannya dengan bentuk tabel dibandingkan dengan menyajikan dalam bentuk paparan yang bersifat uraian. Oleh karena itu, peneliti memaparkannya dalam bentuk tabel

seperti

dibawah ini:

**Tabel 1. 2**

#### **Penelitian Terdahulu**

No	Nama peneliti judul dan Tahun Penerbit	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Siswa
1.	Yoki Lorenza (2022) dengan judul penelitian <i>"Pengembangan buku dongeng elektronik untuk menumbuhkan minat membaca siswa kelas III SD/MI"</i> <sup>10</sup>	Produk yang dihasilkan yaitu untuk menumbuhkan minat membaca	Bahan ajar yang dihasilkan berupa buku dongeng elektronik pada siswa kelas 3 Sd/MI	Kebaruan penelitian yang di kembangkan yaitu: 1.pengembangan yang dilakukan adalah
2.	Anggita Sari (2023) dengan judul penelitian <i>"Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Rakyat Tapa Malenggang Sebagai Media Literasi Untuk Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar"</i> <sup>11</sup>	Sama-Sama mengembangkan Buku Cerita Bergambar	Produk yang dihasilkan berupa <i>E-book</i> Cetak	pengembangan E-Book cerita bergambar sebagai bahan ajar, 2.Bahan ajar yang dikembangkan berupa E-book cerita bergambar
3.	Febi Ayu Cahyati (2023) dengan judul penelitian <i>"Pengembangan E-Book Cerita Bergambar Proses terjadinya Hujan dalam meningkatkan Keterampilan Membaca Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar"</i> <sup>12</sup>	Sama-sama mengembangkan <i>E-Book</i> cerita bergambar	Menggunakan materi yang berbeda yaitu pada penelitian ini materinya proses terjadinya hujan	pada materi Aku suka bergotong royong kelas 1 MI Bahrul Ulum 1 Bulu Balen Bojonegoro, 3.Peneliti akan membuat E-Book cerita
4	Mahlim (2023) dengan judul <i>"Pengembangan Media E-book Cerita bergambar untuk meningkatkan minat baca terhadap siswa kelas 1 SD negeri 9</i>	Produk yang dihasilkan yaitu untuk meningkatkan minat membaca	Produk yang dihasilkan berupa media E-book cerita bergambar	bergambar yang di lengkapi dengan CP, dan Tujuan pembelajaran dengan cerita bergambar yang layak digunakan

<sup>10</sup> Yoki Lorenza Ariska Putri, "Pengembangan Buku Dongeng Elektronik Untuk Menumbuhkan Minat Membaca Siswa Kelas III SD/MI," *Skripsi*, 2022,.

<sup>11</sup> Anggita Sari, *Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Cerita Rakyat Tapa Malenggang Sebagai Media Literasi Untuk Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar*, 2023.

<sup>12</sup> Febi Ayu Cahyati, "PENGEMBANGAN E-BOOK CERITA BERGAMBAR PROSES TERJADINYA HUJAN DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA PESERTA DIDIK KELAS III SEKOLAH DASAR Febi Ayu Cahyati Maryam Isnaini Damayanti , S . Pd ., M . Pd Abstrak," no. (2023): .

<i>Sampon Nei Tahun ajaran 2023</i> <sup>13</sup>		sebagai bahan ajar.
---	--	---------------------

## I. Sistematika Pembahasan

Dalam memberikan gambaran secara ringkas dan jelas mengenai konteks penelitian ini, masing-masing bab disusun sebagaimana berikut:

### BAB I PENDAHULUAN

Pada Bab ini memaparkan latar belakang, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat penelitian, spesifikasi produk, defisi operasional, orisinilitas penelitian, dan sistematika pembahasan.

### BAB II KAJIAN TEORI

Pada bab ini berisi tentang kajian pustaka yang terdahulu yang relevan yang berkaitan dengan judul skripsi.

### BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini memaparkan desain penelitian dan pengembangan, model penelitian dan pengembangan, prosedur penelitian dan pengembangan, Teknik pengumpulan data dan instrument penelitian pengembangan, Teknis analisis data.

### BAB IV HASIL PENYAJIAN DATA DAN TEMUAN PENELITIAN

Pada bab ini berisi penyajian data dan hasil temuan penelitian dan pengembangan.

### BAB V PENUTUP

<sup>13</sup> Andini, "Pengembangan Media E-Book Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Baca Terhadap Siswa Kelas 1 SD Negeri 9 Sampon Nei Tahun Ajaran 2023" 4, no. 02 (2023): 12.

Pada bab ini berisi Kesimpulan dari hasil penelitian dan pengembangan, kemudian dilanjutkan dengan memberi saran sebagai bahan perbaikan, serta berisi lampiran-lampiran.

