

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam proses pembelajaran pasti ada tujuan yang harus dicapai. Tujuan tersebut tertera dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas) pasal 3 yang merumuskan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Namun dalam mencapai tujuan tersebut banyak aspek yang terlibat di dalamnya. Salah satunya adalah pemanfaatan *Information and Communications Technologies* (ICT) dalam membantu proses pembelajaran agar berjalan dengan lancar. Hal ini sejalan dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Republik Indonesia Nomor 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah bahwa prinsip pembelajaran yang sesuai dengan Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi salah satunya adalah pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Ghavifekr dan Rosdy dalam jurnal penelitiannya menyebutkan bahwa penggunaan TIK berperan sebagai media yang dapat membantu siswa untuk belajar lebih efektif dan membuat siswa berpikir lebih kreatif dan imajinatif (Ghavifekr & Rosdy, 2015).

Penggunaan TIK dalam proses pembelajaran sangat diperlukan untuk dapat menyampaikan pembelajaran dengan baik, terlebih lagi saat ini dunia sedang diguncang oleh pandemi COVID-19. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Nadiem Makarim mengatakan kondisi pandemi COVID-19 tidak memungkinkan adanya kegiatan belajar mengajar secara langsung. Menurut data dari UNESCO, sampai 1 April 2020 jumlah anak yang terdampak penutupan sekolah hampir mencapai 1,5 miliar di 188 negara,

termasuk 60 jutaan anak di negara Indonesia (Pusdatin Kemdikbud, 2020). Maka dari itu pemerintah mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Pendidikan Dalam Masa Darurat *Corona Virus Disease* (Covid-19) yang salah satu poinnya menjelaskan bahwa proses belajar siswa dilakukan secara jarak jauh/daring di rumah untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna (Pusdiklat, 2020). Menurut Munir dalam bukunya mengatakan bahwa pembelajaran jarak jauh adalah proses pembelajaran ketika tidak terjadinya kontak dalam bentuk tatap muka secara langsung antara pengajar dan pembelajar, sehingga komunikasinya dijumpai oleh media seperti komputer, televisi, radio, internet, video dan sebagainya (Munir, 2009).

Namun dalam pelaksanaannya pembelajaran daring di Indonesia memiliki beberapa kendala yang dialami oleh guru, siswa, dan orang tua. Diantaranya kesulitan guru dalam mengelola PJJ dan masih terfokus pada penuntasan kurikulum, bahkan durasi pembelajaran dikurangi sehingga sulit bagi guru untuk menyelesaikan pembelajaran sesuai dengan jam yang diberikan. Kemudian tidak semua orang tua mampu mendampingi anak-anak belajar di rumah dengan optimal, dan siswa yang sulit konsentrasi serta meningkatnya rasa jenuh yang berpotensi menimbulkan gangguan pada kesehatan jiwa (Kemdikbud, 2020a). Dengan adanya kendala tersebut mengakibatkan proses pembelajaran menjadi tidak efektif dan hasil belajar siswa menurun. Hal ini disampaikan oleh Dirjen Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dan Pendidikan Dasar Menengah (Dikdasmen) Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) Jumeri dalam evaluasi PJJ mengatakan bahwa terjadi penurunan hasil belajar siswa selama PJJ (Kemdikbud, 2021).

Ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal berasal dari dalam diri individu siswa yang meliputi aspek psikologis siswa, sedangkan faktor eksternal berasal dari luar individu seperti keluarga, sekolah, dan masyarakat. Sekolah tempat terjadinya proses pembelajaran meliputi metode mengajar, relasi

antara siswa dengan guru ataupun guru dengan siswa dapat berpengaruh pada kualitas belajar siswa (Slameto, 2010). Hal ini sejalan dengan Anton Suwito dalam jurnalnya menjelaskan bahwa banyak hal yang harus diperhatikan untuk meningkatkan kualitas belajar, diantaranya mencakup teknik, model, metode, pendekatan, maupun strategi yang digunakan saat pembelajaran (Suwito, 2015).

Menurut survei yang dilakukan oleh Badan Litbang dan Diklat Kementerian Agama RI tentang pelaksanaan belajar dari rumah pada masa pandemi di madrasah dan sekolah menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang sering digunakan adalah penugasan dengan persentase sebanyak 86,8%, ceramah 5,4%, diskusi 5,3%, dan lainnya 2,6% (Litbang Diklat Kemenag, 2020).



Gambar 1.1 Grafik hasil survei Simlitbangdiklat Kemenag

Metode penugasan ini banyak dilakukan oleh guru kepada siswa karena terbatasnya interaksi antara guru dengan siswa sehingga membuat siswa harus menemukan pengetahuannya sendiri. Namun apabila pemahaman siswa terhadap materi kurang, maka dapat mengakibatkan adanya kesulitan dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan. Berdasarkan survei yang dilakukan oleh Komisi Perlindungan Anak Indonesia menyebutkan ada 77,8% siswa kesulitan karena tugas yang menumpuk (KPAI, 2020). Hal ini akan memunculkan kecemasan bagi siswa terhadap potensi penurunan nilai ujian hingga ketidaksiapannya dalam menghadapi tingkat selanjutnya (Oktawirawan, 2020).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada seorang guru di SMKN 1 Purwakarta bahwa metode pembelajaran yang sering dilakukan adalah metode ceramah dan penugasan. Hal ini menjadi faktor kesulitan belajar bagi siswa dalam memahami materi. Dibuktikan dengan hasil angket siswa bahwa faktor penyebab kesulitan siswa dalam memahami materi adalah metode pembelajaran yang digunakan dengan hasil persentase sebesar 41% dari 23 siswa. Hal ini selaras dengan harapan siswa terhadap pembelajaran yaitu menginginkan adanya media dan metode pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa lebih aktif dan mudah memahami materi. Pada poin ini dalam angket siswa memperoleh persentase sebesar 74% dari 23 siswa. Selain itu kendala yang dihadapi oleh guru adalah tidak semua siswa bisa memahami materi yang disampaikan terlebih lagi saat ini guru tidak bisa mengontrol sepenuhnya terhadap siswa dan terbatasnya waktu sehingga dari masalah tersebut diperlukan model pembelajaran yang relevan digunakan di masa pandemi saat ini.

Untuk menghadapi tantangan pembelajaran daring dan mempersiapkan pembelajaran pasca pandemi COVID-19, model pembelajaran *Flipped Classroom* atau kelas terbalik merupakan salah satu model pembelajaran yang relevan untuk digunakan. Hal ini dikarenakan guru dapat menggabungkan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran *online* sehingga siswa dapat belajar di mana saja dan kapan saja (Dhawan, 2020). Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) model *Flipped Classroom* relevan dilakukan ketika pembelajaran tatap muka harus dibatasi di mana siswa hanya belajar 2 atau 3 hari sekolah, selebihnya belajar dari rumah. Maka pembelajaran tatap muka bisa dimaksimalkan untuk sesi tanya jawab, diskusi, ataupun praktik. Sehingga siswa tidak terlalu lama berada di sekolah dan tetap menjalani protokol kesehatan COVID-19 (Kemendikbud, 2020a). Penelitian tentang model pembelajaran *Flipped Classroom* ini telah banyak dilakukan oleh peneliti pendidikan di dunia maupun di Indonesia. Hasil penelitian yang diperoleh adalah pembelajaran

dengan menggunakan model *Flipped Classroom* dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Erhan, 2016; Lai & Hwang, 2016; Sergis et al., 2017).

Flipped Classroom dicetuskan oleh Jonathan Bergmann dan Aaron Sams, di dalam bukunya yang berjudul *Flip Your Classroom: Reach Every Student in Every Class Every Day* mengatakan pada dasarnya model *Flipped Classroom* adalah aktivitas pembelajaran yang biasanya dilakukan di kelas sekarang dapat diselesaikan di rumah, dan aktivitas pembelajaran yang biasanya diselesaikan di rumah sekarang dapat diselesaikan di kelas. Guru sebagai fasilitator mengemas materi pembelajaran dalam bentuk digital berupa video untuk dipelajari siswa di rumah, sehingga ketika berada di kelas siswa sudah siap untuk belajar. Siswa melakukan pembelajaran di rumah dengan mempelajari materi pembelajaran melalui video pembelajaran sebelum masuk ke kelas. Kemudian aktivitas di kelas siswa mulai bertanya tentang konsep yang tidak dimengerti lalu berdiskusi, bertukar pengetahuan, menyelesaikan masalah dengan bantuan siswa lain atau guru (Bergmann & Sams, 2012). Pertanyaan yang sering diajukan oleh siswa akan menjadi bahan evaluasi bagi guru untuk mengoreksi video tersebut. Kegiatan tatap muka di kelas pada kondisi belajar dari rumah (BDR) bisa diganti dengan memanfaatkan fasilitas *video conference* seperti *Zoom*, *Webex*, *Google Meet*, *Skype*, dll. Meskipun esensi dari pertemuan di kelas tidak dapat digantikan seutuhnya dengan fasilitas *video conference*, namun hal inilah yang maksimal dapat dilakukan (Setiadi, 2020). Sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Flipped Classroom* memiliki potensi untuk diterapkan ketika masa pandemi sudah berakhir maupun sedang di masa pandemi seperti sekarang ini karena model pembelajaran *Flipped Classroom* memiliki sifat yang fleksibel, yaitu dapat dilakukan secara langsung (tatap muka) atau dalam jaringan (Tolks et al., 2020).

Menurut Jonathan Bergmann dan Aaron Sams beberapa kelebihan menggunakan model *Flipped Classroom* diantaranya adalah model ini menjawab tantangan peserta didik di masa kini di mana siswa lebih sering mengakses perangkat digital seperti menonton Youtube, facebook,

berkomunikasi dengan teman melalui whatsapp. Siswa saat ini sudah menjadi generasi digital sehingga pembelajaran bisa dengan mudah diakses dengan peralatan digital seperti handphone, laptop, tablet, dll. Hal ini berkaitan dengan kondisi saat ini di mana siswa menggunakan alat digital sebagai media untuk pembelajaran. Selain itu *Flipped Classroom* dapat membantu siswa yang memiliki banyak kegiatan di luar sekolah, membantu siswa yang mau berusaha untuk memahami materi belajar, membantu siswa untuk menjadi yang terbaik, membantu siswa untuk bisa mengendalikan ‘guru’ dengan melalui tayangan video yang bisa diulang (*rewind*) diberhentikan sejenak (*pause*) ataupun dipercepat, meningkatkan interaksi antar siswa, serta dapat mengedukasi orang tua (Bergmann & Sams, 2012). Manfaat lain dari model pembelajaran ini adalah mengubah peran pengajar dan siswa, artinya siswa lebih banyak tanggung jawab untuk belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuan siswa untuk dapat menyerap ilmu. Oleh sebab itu pembelajaran menjadi lebih berpusat pada siswa (*students-centered learning*). Selain itu pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing siswa, artinya fokus pengajar adalah siswa yang mengalami kesulitan dan tertinggal. Hal ini dapat memastikan bahwa pelajaran dipersonalisasi dan tugas dibedakan untuk setiap siswa (Hastuti, 2020).

Model *Flipped Classroom* ini biasanya menggunakan media video yang dibuat oleh guru dan diberikan kepada siswa jauh hari sebelum jadwal pembelajaran kelas dimulai. Video banyak digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang digunakan sebagai komponen kegiatan belajar konvensional, landasan pembelajaran campuran, maupun sebagai media penyampaian materi dalam pembelajaran daring (Brame, 2016). Media video yang digunakan pada *Flipped Classroom* mempunyai karakteristik yang spesifik. Ada beberapa cara yang dapat dilakukan agar video pembelajaran dapat disukai oleh siswa (Bergmann & Sams, 2012) salah satunya adalah durasi yang singkat untuk satu topik satu video namun tetap harus menarik perhatian siswa. Pemilihan video sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran bukan tanpa sebab. Video dapat memfasilitasi siswa untuk mempelajari suatu

materi sesuai pada kecepatan pemahaman siswa, selain itu video juga bersifat fleksibel dapat ditemui kapan saja dan di mana saja. Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pembelajaran melalui video merupakan media yang efektif jika dibandingkan dengan media pengajaran lainnya. Hal ini dapat terlihat dari hasil belajar siswa yang lebih tinggi ketika belajar menggunakan video (Saputra & Mujib, 2018; Stockwell et al., 2015).

Menurut Andi Prastowo manfaat media video diantaranya : 1) Memberikan pengalaman yang tidak terduga kepada siswa, 2) Memperlihatkan secara nyata sesuatu yang pada awalnya tidak mungkin bisa dilihat, menganalisis perubahan dalam periode waktu tertentu, 3) Memberikan pengalaman kepada siswa untuk merasakan suatu keadaan tertentu, 4) Menampilkan presentasi studi kasus tentang kehidupan sebenarnya yang dapat memunculkan diskusi siswa. Namun dalam pembelajaran, tidak semua penerapan video memperoleh hasil yang baik. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Robert B. Kozma tentang video pembelajaran noninteraktif di televisi menunjukkan bahwa video dalam program televisi memiliki beberapa kelemahan antara lain: 1) Pembelajaran bersifat satu arah, 2) Tidak ada fitur memperlambat, mempercepat, menghentikan, ataupun memundurkan video, 3) Tidak ada fitur untuk mengukur sejauh mana pemahaman penonton, dll (Kozma, 1984). Membuat video interaktif memerlukan kreativitas dan pemahaman yang baik terhadap materi yang akan disampaikan. Ada beberapa fitur yang bisa digunakan untuk membuat video interaktif salah satunya adalah *Question-Embedded* atau penyematan pertanyaan dalam sebuah video. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Paul Rice yang berjudul '*Evaluating the Impact of a Quiz Question within an Educational Video*' menunjukkan bahwa penyematan pertanyaan dalam video dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengingat untuk ujian berikutnya. Siswa yang menggunakan video dengan penyematan pertanyaan menghasilkan nilai yang tinggi secara signifikan dibanding dengan siswa yang menggunakan video tanpa kuis. Selain itu penyematan pertanyaan juga dinilai efektif jika tersebar dalam video, bukan ditumpuk di akhir video (Rice

et al., 2019). Terkait dengan hal tersebut, maka video yang cocok untuk diterapkan dengan model *Flipped Classroom* adalah video interaktif dengan penyematan pertanyaan (*Embedded-Question Interactive Video*). Dengan menggunakan *Embedded-Question Interactive Video* maka guru dapat mengontrol siswa yang belum paham terhadap materi yang diberikan dengan melihat hasil skor kuis yang dikerjakan siswa. Sehingga pada saat pembelajaran di kelas dimulai guru bisa berfokus pada pertanyaan yang sering dijawab salah oleh siswa atau fokus pada siswa yang sering salah dalam menjawab pertanyaan di dalam video.

Menurut survei yang dilakukan oleh Badan Litbang dan Diklat Kementerian Agama RI pada tanggal 14 s.d 20 Mei 2020 menyebutkan bahwa *Handphone* merupakan media yang lebih sering digunakan oleh siswa ketika belajar dari rumah di masa pandemi dengan persentase sebesar 85,4% dibandingkan dengan Laptop/Komputer yang hanya mendapat persentase sebesar 6,5% dari seluruh siswa madrasah dan sekolah di Indonesia. Media lainnya adalah Televisi (1,6%), Surat Kabar (0,1%), Radio (0,0%), Lembar Kerja Siswa (2,7%) dan Buku (3,7%) (Litbang Diklat Kemenag, 2020). Berdasarkan pada survei tersebut maka guru harus bisa membuat media pembelajaran yang bisa diakses dengan mudah oleh siswa menggunakan *handphone*. Salah satu *platform* yang bisa diakses dengan mudah oleh siswa adalah web. Web merupakan salah satu teknologi yang saat ini memiliki tren positif untuk digunakan dalam pembelajaran. Rusman dalam bukunya mengatakan bahwa pembelajaran berbasis web merupakan pembelajaran yang bisa diakses melalui jaringan internet dan kegiatan belajar dapat dilakukan dengan mudah kapan dan di mana saja (Rusman et al., 2011).

Pendidikan di abad 21 menuntut individu-individu untuk responsif dalam mengambil keputusan dalam menyelesaikan masalah yang muncul di masyarakat (Voogt & Roblin, 2012). Kemampuan berpikir yang mendukung individu untuk dapat memecahkan masalah salah satunya adalah kemampuan berpikir logis. Hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Sezen, N., & Bülbül bahwa kemampuan berpikir logis sangat dibutuhkan oleh setiap

individu dan kemampuan ini dapat mempengaruhi keberhasilan siswa (Sezen & Bülbül, 2011). Kemampuan berpikir logis ini adalah salah satu kompetensi penting abad 21 yang harus diberdayakan. Namun ini salah satu aspek dalam domain ilmu kognitif yang belum dilaksanakan secara efektif dalam proses belajar mengajar (Riyanti et al., 2018). Kemampuan ini sangat berkaitan dengan materi algoritma, menurut (Munir, 2011) mengemukakan bahwa algoritma adalah urutan langkah-langkah logis untuk menyelesaikan masalah. Hal ini berkaitan dengan pendapat dari (Ratih et al., 2017) bahwa dalam materi pembelajaran Logika dan Algoritma Komputer dapat melatih siswa untuk berpikir logis, mengidentifikasi masalah, dan memecahkan masalah.

Namun, dari hasil penelitian yang berjudul *Problem Solving and Algorithmic Development with Flowcharts* mengemukakan bahwa Konsep pemecahan masalah, pemikiran algoritmik dan pengembangan solusi pemrograman sangat erat kaitannya. Keterampilan berpikir algoritmik diperlukan untuk menciptakan solusi berdasarkan masalah yang ada. Kesalahan sintaks akan lebih mudah ditemui dibandingkan dengan kesalahan logika yang lebih sulit dideteksi dan diperbaiki. Maka dari itu *flowchart* dapat membantu untuk memecahkan masalah dengan mengecek letak tahap mana dan apa yang perlu dilakukan selanjutnya (Weeda & Smetsers, 2017). Dari permasalahan-permasalahan di atas maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir logis siswa masih rendah, terbukti dengan kesulitan siswa dalam bernalar logis dan kesalahan logika ketika belajar pemrograman. Dari permasalahan-permasalahan tersebut, maka dari itu peneliti memilih materi Logika dan Algoritma Komputer sebagai bahan penelitian yang dipadukan dengan model *Flipped Classroom* berbantuan *Question-Embedded Interactive Video*.

Berdasarkan penjabaran di atas, peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian dengan judul “Implementasi Model *Flipped Classroom* Berbantuan *Question-Embedded Interactive Video* pada Materi Logika dan Algoritma Komputer Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis Siswa”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran *Question-Embedded Interactive Video* berbasis web dengan model *Flipped Classroom*?
2. Bagaimana peningkatan kemampuan berpikir logis siswa setelah proses pembelajaran menggunakan model *Flipped Classroom* berbantuan media pembelajaran *Question-Embedded Interactive Video*?
3. Bagaimana tanggapan siswa terhadap media pembelajaran *Question-Embedded Interactive Video* dengan model *Flipped Classroom*?

1.3 Batasan Masalah

Untuk menghindari agar masalah tidak terlalu luas dan menyimpang, maka dibuat pembatasan masalah sebagai berikut:

1. Model pada media hanya diterapkan pada fase *experiential engagement*, *concept exploration*, dan *demonstration and application*.
2. Penelitian ini hanya dibatasi pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital materi Logika dan Algoritma Komputer di SMK kelas X.
3. Peningkatan kemampuan berpikir logis siswa yang dilihat hanya sebatas perbandingan antara nilai yang didapat sebelum menggunakan media dengan nilai yang didapatkan setelah menggunakan media yang dikembangkan.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui proses pengembangan media *Question-Embedded Interactive Video* berbasis web dengan model *Flipped Classroom*.

2. Mengetahui peningkatan kemampuan berpikir logis siswa setelah menggunakan media *Question-Embedded Interactive Video* berbasis web dengan model *Flipped Classroom*.
3. Mengetahui tanggapan siswa terhadap media *Question-Embedded Interactive Video* berbasis web dengan pendekatan *Flipped Classroom*.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat, baik bagi lembaga pendidikan seperti sekolah, siswa dan juga guru atau tenaga pendidik. Manfaat tersebut antara lain:

1. Bagi Siswa

Media *Question-Embedded Interactive Video* berbasis web dengan pendekatan *Flipped Classroom* ini dapat digunakan oleh siswa sebagai alternatif untuk belajar materi Logika dan Algoritma Komputer ketika belajar di kelas maupun belajar di rumah seperti saat ini untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis siswa.

2. Bagi Guru atau Tenaga Pendidik

Dengan adanya media *Question-Embedded Interactive Video* berbasis web dengan pendekatan *Flipped Classroom* ini diharapkan dapat digunakan guru sebagai alat bantu dalam pembelajaran dan bisa menjadi referensi dalam membuat media pembelajaran yang interaktif.

3. Bagi Sekolah

Hasil dari penggunaan media *Question-Embedded Interactive Video* berbasis web dengan pendekatan *Flipped Classroom* ini dapat memberikan sumbangan yang positif dan berguna dalam proses peningkatan kualitas pendidikan sekolah.

4. Bagi Peneliti

Dapat memperoleh pengalaman penelitian pada peningkatan kemampuan berpikir logis siswa dengan penerapan model pembelajaran *Flipped Classroom* menggunakan media *Question-Embedded Interactive Video* berbasis web pada materi Logika dan Algoritma Komputer.

1.6 Struktur Organisasi Penelitian

Struktur organisasi ini merupakan gambaran tentang skripsi secara keseluruhan berikut dengan pembahasan dari isi skripsi setiap babnya. Struktur organisasi skripsi tersebut disusun sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab I merupakan awal dari penelitian. Di dalamnya berisi latar belakang penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

2. BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab II berisi landasan teori yang melandasi penulisan skripsi. Teori-teori yang dibahas berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan. Selain itu, hal-hal lainnya yang mendukung penelitian serta berguna dalam perancangan media pembelajaran juga dibahas dalam bab ini.

3. BAB III METODE PENELITIAN

Bab III berisi penjelasan tentang metode dan prosedur penelitian yang digunakan dalam penelitian ini. Dalam bab ini juga dijelaskan instrumen yang diperlukan dalam penelitian disertai dengan teknik pengumpulan dan analisis data yang digunakan.

4. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab IV berisi deskripsi dari hasil pengolahan data yang didapat setelah melakukan penelitian sesuai dengan urutan rumusan permasalahan penelitian, juga pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dibahas sebelumnya.

5. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab V berisi tentang kesimpulan yang didapatkan dari penelitian serta rekomendasi yang ditujukan untuk pengguna hasil penelitian, dimana dapat menjadi bahan perbaikan untuk penelitian selanjutnya.