

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar serta proses pembelajaran yang dapat memungkinkan peserta didik mengembangkan potensinya secara aktif. Tujuan dari pendidikan ini adalah agar peserta didik memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian yang baik, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan baik untuk kepentingan pribadi maupun masyarakat.¹

Saat ini, pendidikan memerlukan adanya inovasi yang berfokus pada kemajuan penggunaan teknologi.² Perkembangan internet yang pesat memungkinkan akses yang mudah ke berbagai informasi yang berguna. Informasi terbaru yang tersedia di internet dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran adalah sarana yang digunakan untuk menyampaikan materi atau pesan kepada peserta didik dengan tujuan membantu mereka memahami isi pembelajaran dengan lebih baik.³

¹ Abd Rahman and others, 'Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan', *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2.1 (2022), 1–8.

² Yhadi Firdiansyah and Heni Purwa Pamungkas, 'Analisis Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan Kahoot Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Kuliah Teori Ekonomi Moneter', *Jekpend: Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 4.1 (2021), 1 <<https://doi.org/10.26858/jekpend.v4i1.15549>>.

³ Alfredo Perestheo Parlindungan Exposto, 'Development of Interactive Learning Media Using Adobe Flash Professional', *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10.2 (2022), 510 <<https://doi.org/10.20961/jkc.v10i2.65781>>.

Dalam proses pembelajaran, terdapat berbagai mata pelajaran yang diajarkan kepada siswa, salah satunya adalah akidah akhlak. Mata pelajaran Aqidah Akhlak bertujuan untuk menumbuhkan dan meningkatkan keimanan siswa yang tercermin dalam akhlak terpuji. Tujuan ini dicapai melalui pemberian pengetahuan, penghayatan, dan pengalaman siswa tentang akidah dan akhlak Islam.⁴ Begitu pentingnya mempelajari akidah dan akhlak seperti yang dijelaskan pada QS Al Kahfi ayat 107 - 108.

Allah Subhanahu Wa Ta'ala berfirman:

إِنَّ الَّذِينَ آمَنُوا وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ كَمَا نَتَّ هُمْ جَنَّاتٍ أَلْفَرْدَوْسٍ نُزُلًا

"Sungguh, orang yang beriman dan mengerjakan kebajikan, untuk mereka disediakan Surga Firdaus sebagai tempat tinggal," (QS. Al-Kahf 18: Ayat 107)

Allah Subhanahu Wa Ta'ala berfirman:

خَالِدِينَ فِيهَا لَا يَبْعُونَ عَنْهَا حَوْلًا

"Mereka kekal di dalamnya, mereka tidak ingin pindah dari sana. (QS. Al-Kahf 18: Ayat 108)

Ayat di atas memperlihatkan betapa pentingnya aqidah dan akhlak, dengan keterpaduan keduanya seseorang akan memperoleh pahala yang

⁴ I X A Mts, Darul Falah, and Pringsurat Kabupaten, 'Volume 1 Nomor 1 Tahun 2023 <https://Afeksi.Id/Journal3/Index.Php/Kognisi/Index> Kognisi: Jurnal Ilmu Keguruan', 1 (2023), 21–34.

besar disisi Allah dengan jaminan surga Firdaus.⁵ Hubungan antara aqidah dan akhlak ini tercermin dalam pernyataan Nabi Muhammad SAW yang diriwayatkan dari Abu Hurairah yang artinya: “Dari Abu Hurairah r.a., Rasulullah SAW. bersabda, ”orang mukmin yang sempurna imannya ialah yang terbaik budi pekertinya”.⁶

MA Plus Al-Hadi adalah sebuah sekolah berbasis pondok pesantren yang menekankan pendalaman mata pelajaran akidah dan akhlak, terutama dalam memahami materi akhlak tercela. Langkah ini diambil sebagai wujud komitmen sekolah dalam memberikan pendidikan yang menyeluruh, yang tidak hanya meliputi aspek akademik tetapi juga nilai-nilai moral dan spiritual. Dengan memperdalam pemahaman akidah dan akhlak, diharapkan siswa dapat memperkuat keimanan, membentuk karakter yang kokoh serta mengimplementasikan nilai kebaikan dalam kehidupan sehari-hari. Maka dari itu, untuk memastikan pencapaian tujuan pembelajaran akidah akhlak, diperlukan evaluasi dalam pembelajaran.

Pentingnya pembelajaran sebagai media atau kegiatan untuk membentuk dan mengembangkan kompetensi peserta didik membuat evaluasi menjadi mutlak diperlukan. Evaluasi ini bertujuan untuk mendapatkan informasi mengenai pencapaian tujuan dan keberhasilan dalam proses belajar mengajar.

⁵ Alnida Azty and others, ‘Hubungan Antara Aqidah Dan Akhlak Dalam Islam’, *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, 1.2 (2018), 125 <<https://doi.org/10.34007/jehss.v1i2.23>>.

⁶ Alnida Azty and others,.....126.

Evaluasi merupakan tahap penting dalam proses pembelajaran karena memungkinkan pendidik untuk menilai sejauh mana peserta didik memahami materi yang diajarkan. Melalui evaluasi ini, tujuan pembelajaran dapat terukur dengan lebih tepat dan jelas.⁷ Namun, evaluasi pembelajaran sering kali menimbulkan ketegangan bagi siswa serta banyak guru yang masih belum memanfaatkan aplikasi yang tersedia untuk melakukan evaluasi. Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan alat evaluasi yang memanfaatkan teknologi. Guru perlu memiliki kreativitas dalam memanfaatkan teknologi sebagai alat evaluasi. Dengan kemajuan teknologi, terdapat banyak aplikasi yang bisa dimanfaatkan oleh guru, seperti aplikasi *puzzle maker*.

Aplikasi media *puzzle maker* menjadi pilihan utama untuk evaluasi pembelajaran karena memudahkan guru dalam menciptakan beragam soal evaluasi seperti teka-teki silang dan permainan serupa. Kelebihannya Guru dapat mengaksesnya melalui HP atau laptop tanpa banyak alat tambahan, baik melalui wab / situs⁸, pengisian soal dan jawaban, kemampuan untuk mengonversi ke format PDF atau Word, serta kemudahan mencetak langsung. Manfaatnya meliputi pengasahan otak, koordinasi tangan dan mata, pengembangan nalar, dan pembelajaran kesabaran, yang semuanya berkontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran dan pengembangan siswa secara menyeluruh.

⁷ Idrus, Evaluasi dalam proses Pembelajaran. Jurnal Manajemen Pendidikan Islam. Vol. 9 No. 2 th.2019, hlm. 109.

⁸ Galuh Febri Anggono dkk, 'Meningkatkan Hasil Belajar PJOK Dengan Menggunakan Media Puzzle Maker Di UPT SD Negeri 144 Gresik', 4.3 (2024), 492.

Aplikasi *Puzzle Maker* merupakan aplikasi online yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis soal. Untuk menggunakan aplikasi ini, pengguna harus terhubung dengan internet agar dapat membuat soal secara langsung di dalamnya.⁹ Hal ini memudahkan guru dalam membuat soal evaluasi pembelajaran untuk peserta didik

Pengembangan media *puzzle maker* sebagai alat evaluasi memanfaatkan aplikasi *Pixellab*. *Pixellab* merupakan aplikasi yang berfokus pada kombinasi foto dan teks, memungkinkan pengguna untuk mengedit foto, menambahkan teks, atau mengkombinasikan keduanya. Aplikasi ini memudahkan pengguna dalam mendesain dengan tampilan yang sederhana, serta menawarkan berbagai fitur seperti teks 3D, stiker, dan pengeditan gambar serta teks secara gratis. Dengan *Pixellab*, pengguna dapat menggabungkan foto dengan teks secara ringkas hanya dengan menggunakan hp/laptop.¹⁰

Dalam pengembangan media *puzzle maker*, aplikasi *Pixellab* digunakan untuk mendesain latar belakang, teks biodata siswa, petunjuk pengerjaan, serta soal evaluasi. Aplikasi ini juga berguna untuk mengatur tata letak dan gambar, sehingga hasil akhir desain menjadi lebih menarik dan efektif sebagai alat evaluasi.

Di lapangan, beberapa sekolah memiliki peraturan melarang siswa membawa handphone ke lingkungan sekolah. Akan tetapi, hal tersebut tidak

⁹ Karina Wanda Wiene Surya Putra, 'Media Puzzle Maker Berbasis Artificial Intelligence Pada Siswa Madrasah', *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6 (2023), 986–92.

¹⁰ Dwi Sudjanarti and others, 'Aplikasi Pixellab Untuk Dasain Media Informasi', *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 9.1 (2022), 51 <<https://doi.org/10.33795/jabdimas.v9i1.159>>.

menjadi halangan dalam memanfaatkan teknologi yang ada, termasuk penggunaan media *Puzzle Maker* sebagai alat evaluasi. Sebagian besar sekolah saat ini telah memiliki fasilitas yang memadai seperti proyektor dan laboratorium komputer dengan koneksi internet yang baik. Maka dari itu guru harus memanfaatkan media pembelajaran sebaik mungkin dalam pembelajaran dan evaluasi pembelajaran siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Akidah Akhlak di MA Plus Al-Hadi Padangan Bojonegoro, beliau menjelaskan bahwa dalam kegiatan pembelajaran, evaluasi selalu dilakukan dengan menggunakan tes tertulis yang mencakup soal pilihan ganda dan esai. Namun, dalam pelaksanaannya, guru menghadapi beberapa masalah seperti, Peserta didik yang sering kali terlambat dalam mengumpulkan tugasnya, peserta didik tidak mengerjakan dengan sungguh-sungguh, dan beberapa peserta didik memiliki jawaban yang identik dengan temannya, hal ini menyebabkan evaluasi pembelajaran kurang maksimal. Oleh karena itu, guru akidah akhlak di MA Plus Al-Hadi mendukung penggunaan alat evaluasi dengan memanfaatkan teknologi yang ada, agar kegiatan pembelajaran dan evaluasi pembelajaran dapat berjalan lebih maksimal.¹¹

MA Plus Al-Hadi memiliki fasilitas yang mendukung untuk digunakan dalam proses pembelajaran, seperti proyektor, ruang laboratorium komputer dengan jaringan wifi yang baik, dan kebijakan yang

¹¹ Hasil wawancara dengan ibu Aisyah Akmilia pada tanggal 21 Februari 2024 di MA Plus Al-Hadi

memperbolehkan siswa membawa handphone jika diperlukan. Hal ini mendorong perlunya inovasi dalam kegiatan pembelajaran, termasuk dalam melakukan evaluasi pembelajaran dengan memanfaatkan perkembangan teknologi. Berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait “Pengembangan Media *Puzzle Maker* Sebagai Alat Evaluasi Belajar Siswa Kelas X Mata Pelajaran Akidah Akhlak Materi Akhlak Tercela Di Ma Plus Al-Hadi Padangan Bojonegoro.”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis jelaskan diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana Pengembangan Media *Puzzle Maker* Sebagai Alat Evaluasi Belajar Siswa Kelas X Mata Pelajaran Akidah Akhlak Materi Akhlak Tercela Di MA Plus Al-Hadi Padangan Bojonegoro?
2. Bagaimana Kelayakan Media *Puzzle Maker* Sebagai Alat Evaluasi Belajar Siswa Kelas X Mata Pelajaran Akidah Akhlak Materi Akhlak Tercela Di MA Plus Al-Hadi Padangan Bojonegoro?

C. Tujuan Pengembangan

1. Mengetahui Pengembangan Media *Puzzle Maker* Sebagai Alat Evaluasi Belajar Siswa Kelas X Mata Pelajaran Akidah Akhlak Materi Akhlak Tercela Di MA Plus Al-Hadi Padangan Bojonegoro
2. Mengetahui Kelayakan Media *Puzzle Maker* Sebagai Alat Evaluasi Belajar Siswa Kelas X Mata Pelajaran Akidah Akhlak Materi Akhlak Tercela Di MA Plus Al-Hadi Padangan Bojonegoro.

D. Manfaat Pengembangan

Dalam melakukan penelitian ini, peneliti berharap dapat memberikan manfaat baik dari segi teoritis maupun praktis. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

- a. Dengan pelaksanaan penelitian ini, diharapkan dapat memberikan informasi pada perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya dalam pembelajaran dan evaluasi pembelajaran. Hal ini diharapkan dapat mempermudah pelaksanaan pembelajaran dan evaluasi pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

1. Memanfaatkan teknologi yang tersedia untuk meningkatkan efektivitas dan kemudahan dalam proses pembelajaran dan evaluasi.
2. Meningkatkan kreativitas dalam kegiatan pembelajaran, terutama dalam proses evaluasi belajar siswa, agar evaluasi menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

b. Bagi Siswa

1. Menghadirkan pengalaman baru dalam proses pembelajaran dan evaluasi pembelajaran.
2. Mengurangi rasa bosan saat menjalani evaluasi pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan berharga dan informasi yang dapat digunakan sebagai pertimbangan serta evaluasi positif bagi MA Plus Al-Hadi Padangan Bojonegoro dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama dalam pemanfaatan teknologi dalam hal evaluasi pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan juga meningkatkan pemahaman peneliti secara pribadi maupun praktisi tentang penggunaan media *puzzle maker* sebagai alat evaluasi pembelajaran.

E. Komponen dan Spesifikasi Produk

Komponen dan Spesifikasi produk pada penelitian ini adalah :

1. Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran *puzzle maker* sebagai alat evaluasi pembelajaran.
2. *Puzzle maker* disajikan dalam bentuk *word search puzzle* atau pencarian kata
3. *Puzzle maker* digunakan sebagai evaluasi belajar siswa Mata Pelajaran Akidah Akhlak materi Akhlak Tercela kelas X
4. Alat evaluasi yang dikembangkan berupa pencarian kata / *word search puzzle* dengan mencari 20 kata pada materi Akhlak Tercela (Licik, Tamak, Dzalim, dan Diskriminasi)

F. Ruang Lingkup Dan Keterbatasan Pengembangan

Mengingat keterbatasan peneliti dalam hal pengetahuan, pengalaman, waktu, dan tenaga, penelitian ini akan difokuskan pada lingkup berikut ini:

1. Produk yang dihasilkan berupa alat evaluasi yang telah dibuat melalui *puzzle maker* materi Akhlak Tercela untuk siswa-siswi kelas X MA.
2. Uji coba produk dilakukan di MA Plus Al-Hadi Padangan Bojonegoro.
3. Alat evaluasi yang telah dibuat melalui *puzzle maker* digunakan setelah siswa siswi memahami materi Akhlak Tercela dalam pembelajaran.
4. Media *puzzle maker* digunakan untuk membuat soal evaluasi yang memuat tentang definisi, ciri-ciri, penyebab, dan cara menghindari akhlak tercela.

G. Definisi Operasional

1. Media

Kata "Media" diambil dari bahasa Latin "medium", yang merupakan bentuk jamak dari "medium". Secara harfiah, media berarti perantara atau pengantar. Menurut National Education Association (NEA), media didefinisikan sebagai segala benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan, beserta instrumen yang digunakan untuk kegiatan tersebut.¹²

¹² Septy Nurfadhillah dan 4A Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Tangerang, Media Pembelajaran, (Sukabumi: CV Jejak,2021),hal.7

2. Media *Puzzle Maker*

Puzzle maker berasal dari dua kata yaitu *puzzle* dan *maker*.¹³ *Puzzle* berarti sebuah permainan teka teki silang yang terdiri atas kepingan-kepingan dari sebuah gambar tertentu yang dapat melatih kreativitas, keterampilan, dan tingkat konsentrasi. Sedangkan *maker* berarti pembuat jadi *Puzzle maker* adalah sebuah aplikasi yang memungkinkan pengguna untuk menciptakan teka-teki atau puzzle sendiri menggunakan gambar atau teks pilihan mereka.¹⁴

3. Evaluasi Pembelajaran

Istilah evaluasi berasal dari bahasa Inggris yaitu *evaluation* yang artinya penilaian. Evaluasi memiliki banyak arti yang berbeda, menurut Wang dan Brown “ dalam suarga evaluasi evaluasi adalah tindakan atau proses untuk menilai nilai suatu hal.”. Sesuai dengan pendapat tersebut maka evaluasi pendidikan dapat diartikan sebagai tindakan atau suatu proses untuk menentukan nilai segala sesuatu dalam dunia pendidikan atau segala sesuatu yang ada hubungannya dengan dunia Pendidikan.¹⁵

4. Akidah Akhlak

Akidah akhlak adalah keyakinan tentang kebenaran dan tindakan berulang-ulang yang sesuai dengan ajaran Islam yang terdapat dalam Al-Quran dan Hadis. Dalam mata Pelajaran akidah akhlak ini terdapat

¹³ Karina Wanda Wiene Surya Putra, ‘Media Puzzle Maker Berbasis Artificial Intelligence Pada Siswa Madrasah’, *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6 (2023), 987.

¹⁴ Karina Wanda Wiene Surya Putra,.....987.

¹⁵ Suarga Suarga, ‘Hakikat, Tujuan Dan Fungsi Evaluasi Dalam Pengembangan Pembelajaran’, *Inspiratif Pendidikan*, 8.1 (2019), 327–328 <<https://doi.org/10.24252/ip.v8i1.7844>>.

beberapa materi salah satunya materi akhlak tercela yang membahas tentang definisi, ciri-ciri, penyebab dan cara menghindari perilaku tercela.¹⁶

H. Orisinalitas Penelitian

Pada bagian ini peneliti mencantumkan hasil-hasil penelitian sebelumnya yang relevan dengan topik yang akan diteliti, kemudian membuat ringkasannya, baik penelitian terpublikasikan (skripsi, tesis, disertasi, dan sebagainya) Berikut ini tabel mengenai perbedaan dan persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan peneliti lakukan :

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian

NO	NAMA	JUDUL	PERSAMAAN	PERBEDAAN
1	Eryn Nurul Jannah, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2022 ¹⁷	Pengembangan Live Worksheets Sebagai Instrumen Evaluasi Pembelajaran Pada Materi Zat Dan Komponen Penyusunnya	<ul style="list-style-type: none"> • Sama-sama membahas tentang pengembangan media sebagai alat evaluasi pembelajaran • Sama-sama menggunakan penelitian R&D 	<ul style="list-style-type: none"> • Fokus penelitian Eryn Nurul Jannah ini adalah pengembangan live worksheets sebagai instrument evaluasi pembelajaran sedangkan fokus penelitian yang peneliti lakukan adalah pengembangan media <i>puzzle maker</i> sebagai alat evaluasi pembelajaran • Penelitian ini menggunakan model Borg & Gall sedangkan penelitian yang peneliti lakukan menggunakan model ADDIE
2	Marsya Nabila, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan, 2021 ¹⁸	Pengembangan Media Puzzle Tematik Untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar	<ul style="list-style-type: none"> • Sama-sama meneliti tentang pengembangan media • Sama-sama menggunakan metode penelitian R&D Model ADDIE 	Fokus penelitian yang dilakukan oleh Marsya Nabila membahas tentang pengembangan media <i>puzzle</i> tematik untuk meningkatkan berpikir kreatif siswa sekolah Dasar sedangkan fokus penelitian yang peneliti lakukan adalah pengembangan media <i>puzzle maker</i> sebagai alat evaluasi belajar siswa mata pelajaran akidah akhlak materi akhlak tercela

¹⁶ Nurul Hidayah, *Akidah Akhlak MA Kelas X, Kementrian Agama RI*, 2020.

¹⁷ E N Jannah, 'Pengembangan Live Worksheets Sebagai Instrumen Evaluasi Pembelajaran Pada Materi Zat Dan Komponen Penyusunnya', *Repository.Uinjkt.Ac.Id*, 2022 <<https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/63113>>.

¹⁸ Riska Ariana, *Pengembangan Media Puzzle Dalam Meningkatkan Kemampuan Operasi Hitungan Bilangan Bulat Siswa Sekolah Dasar (SD) Kelas VI*, 2016.

3	Kurnia Rahayu, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2021 ¹⁹	Pengembangan Media Kahoot Sebagai Alat Evaluasi Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pungging Mojokerto	<ul style="list-style-type: none"> • Sama-sama meneliti tentang pengembangan Media Pembelajaran • Sama-sama menggunakan metode penelitian R&D 	<ul style="list-style-type: none"> • Penelitian ini menggunakan model Borg and Gall sedangkan penelitian yang peneliti lakukan menggunakan model ADDIE • Fokus penelitian ini membahas tentang pengembangan media kahoot sebagai alat evaluasi pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial sedangkan fokus penelitian yang peneliti lakukan adalah pengembangan media <i>puzzle maker</i> sebagai alat evaluasi belajar siswa mata pelajaran akidah akhlak materi akhlak tercela.
---	--	--	---	---

I. Sistematika Pembahasan

Secara garis besar, skripsi terbagi menjadi tiga bagian utama, yaitu bagian awal, inti dan akhir. Adapun penulisan skripsi ini terbagi dalam lima bab, dan setiap bab dibagi dalam beberapa sub bab.

1. Bagian Awal

Bagian awal terdiri dari halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian tulisan, halaman moto, halaman persembahan, abstrak, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, dan daftar gambar.

2. Bagian Inti

Bab I : pendahuluan yang berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, komponen dan spesifikasi produk, ruang lingkup dan keterbatasan pengembangan,

¹⁹ Jurusan Pendidikan And Others, *Pengembangan Media Kahoot Sebagai Alat Pengetahuan Sosial Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pungging Mojokerto*, 2021.

definisi operasional, orisionalitas penelitian, dan sistematika pembahasan.

Bab II : kajian teori, berisi tentang paparan beberapa teori tentang Pengembangan media *puzzle maker* sebagai alat evaluasi belajar siswa mata pelajaran Akidah Akhlak materi Akhlak Tercela di MA Plus Al-Hadi Padangan Bojonegoro.

Bab III : metode penelitian dan pengembangan berisi model penelitian dan pengembangan yang digunakan, prosedur penelitian dan pengembangan, teknik dan instrument pengumpulan data, data dan sumber data, uji coba produk, serta teknik analisis data.

Bab IV : hasil dan pembahasan berisi pemaparan mengenai hasil pengembangan, penyajian data penelitian, dan pembahasan hasil penelitian

Bab V : merupakan bab terakhir berupa penutup, yang berisi kesimpulan serta saran-saran yang berkaitan dengan pengembangan produk.

3. Bagian Akhir

Bagian akhir skripsi ini meliputi daftar pustaka dan lampiran-lampiran dari data hasil penelitian