

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar belakang

Pendidikan merupakan proses humanistik yang selanjutnya dikenal dengan humanisasi manusia. Oleh karena itu kita harus bisa menghormati hak asasi setiap orang. Mahasiswa, maksudnya pelajar, bukanlah mesin manusia yang dapat dikendalikan sesuka hati, namun merupakan generasi yang harus kita bantu dan jaga dalam setiap reaksi perubahan menuju kedewasaan, sehingga dapat membentuk manusia mandiri yang berpikir kritis. dan mempunyai sikap moral yang baik.<sup>1</sup>

Secara etimologis kata kurikulum diambil dari bahasa Yunani yaitu *Currere* yang berarti jarak lari, yaitu jarak yang harus ditempuh dalam suatu kegiatan perlombaan dari awal sampai akhir. Istilah itulah yang kemudian digunakan dalam bidang pendidikan dengan kata kurikulum. Dalam bahasa Arab, kurikulum diartikan sebagai *Manhaj*, yaitu jalan jelas yang diikuti manusia. Dalam konteks pendidikan, kurikulum berarti jalur yang jelas yang dilalui guru-guru dan siswa mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai.<sup>2</sup>

Diketahui bahwa kurikulum sangat diperlukan dalam lingkungan pendidikan, agar pembelajaran berjalan sesuai tujuan yang

---

<sup>1</sup> Dwi Annisa, "Jurnal Pendidikan Dan Konseling," 4, no. 1980 (2022): 1349–58.

<sup>2</sup> Zaini Miftah Muhammad Sya'roni<sup>1</sup>, Nur Zaini<sup>2</sup>, "Pengaruh visualisasi dan view terhadap subjek pekerjaan yang dilakukan saat ini." Dalam kitab Azad, dalam \*Farzana Hatem 1, Farsh Yad Tahmasb 2, Hatem Elham Shah "Mir 3," [http://clpsy.journals.pnu.ac.ir/article\\_3887.html](http://clpsy.journals.pnu.ac.ir/article_3887.html).

ingin dicapai. Kurikulum Indonesia bersifat dinamis, artinya dapat berubah sewaktu-waktu beradaptasi dengan perkembangan kehidupan. Dan yang terbaru yang banyak digunakan dalam dunia pendidikan saat ini adalah kurikulum mandiri. Kurikulum mandiri adalah kurikulum yang pembelajarannya bersifat multifaset dan mengoptimalkan isinya sedemikian rupa sehingga peserta didik mempunyai cukup waktu untuk membiasakan diri dengan mengembangkan konsep dan keterampilan. Guru mempunyai kebebasan untuk menciptakan bahan pembelajaran berbeda yang dapat digunakan untuk menyesuaikan pengajarannya sesuai dengan kebutuhan belajar dan minat siswa.

Usaha untuk mencapai tujuan pengajaran dalam proses pembelajaran agar tujuan pendidikan dapat terpenuhi dengan baik dapat dilakukan dengan selalu melakukan evaluasi pengajaran yang dilakukan oleh guru. Evaluasi pengajaran merupakan suatu komponen dalam sistem pengajaran, sedangkan sistem pengajaran itu sendiri merupakan implementasi dari kurikulum, sebagai upaya untuk menciptakan belajar di kelas. Pernyataan tersebut menunjukkan pentingnya proses evaluasi sebagai kontrol terselenggaranya proses pembelajaran yang baik sesuai dengan kurikulum, sehingga tujuan pendidikan dapat terpenuhi.<sup>3</sup>

---

<sup>3</sup> Qisthi Fariyani et al., "Four-Tier Diagnostic Test Untuk Mengidentifikasi Miskonsepsi Optik Geometri," *Jurnal Pembelajaran Fisika* 7, no. 2 (2016): 186, <http://conf.unnes.ac.id/index.php/mipa/mipa2016/schedConf/presentations>.

Penilaian diagnostik merupakan tugas penilaian yang memerlukan estimasi dan penguasaan lebih tinggi dari pendidik dibandingkan evaluator.

Penilaian diagnostik adalah evaluasi yang menekankan pada pemahaman materi pembelajaran yang di sampaikan pendidik kepada peserta didik ketika peserta didik terus-menerus menerima materi dari guru, atau terus-menerus mengalami kesulitan dalam mengakses materi pembelajaran. menilai diagnosis sebagai langkah terakhir yang harus dipersiapkan penilai. Tujuan penilaian diagnostik adalah untuk mendiagnosis tingkat pemahaman belajar peserta didik guna mengetahuinya. Sekilas terlihat seperti penilaian formatif, namun strukturnya sangat berbeda dengan penilaian formatif atau jenis penilaian lainnya. Karena tujuannya adalah untuk mendiagnosis tingkat pemahaman belajar peserta didik, maka perlu diketahui terlebih dahulu apa dasar pengajaran yang menyebabkan tingkat pemahaman belajar peserta didik. Artinya penilaian formatif harus diperkenalkan terlebih dahulu untuk mengetahui apakah ada bagian yang belum dipahami peserta didik.

Dengan demikian guru harus memahami bahwasanya tidak semua peserta didik mempunyai kemampuan yang sama. Ada peserta didik yang cepat memahami materi pembelajaran yang diberikan guru, ada juga peserta didik yang mengalami kesulitan pemahaman dalam pembelajaran bahkan setelah itu. contoh soal dan soal latihan

disediakan untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik. Beberapa guru belum memahami bahwa kemampuan peserta didik dalam memahami materi itu berbeda-beda. Sebab, biasanya sistem pengajaran sebenarnya disampaikan dalam satu kelas, dengan asumsi mereka mempunyai kelompok umur yang sama, pengetahuan yang sama, tingkat asimilasi materi yang sama, dan peserta didik pada dasarnya diperlakukan sebagai subjek dengan pembelajaran yang sama. Untuk diputuskan dalam hal ini guru harus memahami bahwa tidak semua peserta didik mempunyai kemampuan yang sama.<sup>4</sup>

Tes diagnostik merupakan tes yang digunakan untuk mengidentifikasi pemahaman peserta didik sehingga dapat ditentukan penanganan yang tepat.<sup>5</sup> Tes diagnostik yang baik memberikan gambaran akurat tentang bagaimana siswa memahami informasi. Tes diagnostik dapat diartikan sebagai suatu alat yang dapat mengungkap pemahaman siswa terhadap suatu informasi sehingga dapat diberikan tindak lanjut yang tepat berdasarkan hasil tes tersebut.

Masih ada banyak kekurangan dari proses belajar pendidikan agama Islam di lembaga pendidikan, terutama di sekolah menengah pertama. Misalnya: aspek teologi, terdapat kecenderungan tertuju pada pemahaman tertentu. *Akhlakulkarimah* mengenai sopan santun

---

<sup>4</sup> Program Studi, Pendidikan Agama, and Fakultas Tarbiyah, "Implementasi Evaluasi Diagnostik Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Pai) Di Smk Negeri 7 Rejang Lebong," 2019.

<sup>5</sup> prof. Dr. suharsimi Arikunto, *DASAR-DASAR EVALUASI PENDIDIKAN Edisi 3*, 2018, <https://books.google.co.id/books?id=j5EmEAAAQBAJ&printsec=copyright&hl=id#v=onepage&q&f=false>.

masih kurang baik untuk diterapkan. Pelaksanaan pendidikan agama islam di lembaga pendidikan menengah pertama yang dilakukan sekolah memiliki posisi yang sangat penting dalam menuntun pengetahuan keagamaan peserta didik. Kemampuan dan kephahaman pengetahuan keagamaan yang dipelajari, diharapkan mampu menjadi pegangan ketika bertindak untuk melakukan perbuatan yang baik.<sup>6</sup>

Akidah akhlak ialah salah satu bagian dari pendidikan agama Islam dan budi pekerti. Ilmu akidah membawa siswa untuk mengetahui suatu pokok atau dasar keyakinan yang harus dipegang oleh orang yang mempercayainya. Untuk mengetahui pokok-pokok kepercayaan yang harus diyakini kebenarannya oleh setiap muslim dengan bersandar pada dalil-dalil *naqli* dan *aqli*. Dengan demikian siswa dapat mengetahui pentingnya memahami akidah dalam landasan awal menuju kebaikan hidup. Elemen akidah ini seharusnya bisa menjadi mahkota yang masuk pada semua topik bahasan pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti, akidah sebaiknya menghiasi semua bagian dan menjadi buah dari pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti.

Aqidah islam adalah salah satu materi yang terdapat pada mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti. Pada komponen capaian pembelajaran akidah. Akidah Islam menurut bahasa ikatan, atau perjanjian. Menurut istilah, akidah adalah suatu pokok atau dasar

---

<sup>6</sup> Nurmaya Medopa, "Implementasi Proses Belajar Pai Di Smp Alkhairaat Toliba," *Guru Tua : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 3, no. 2 (2020): 63–70, <https://doi.org/10.31970/gurutua.v3i2.56>.

keyakinan yang harus dipegang oleh orang yang mempercayainya. Akidah Islam (Al-Akidah Al-Islamiyah) bisa diartikan sebagai pokok-pokok kepercayaan yang harus diyakini kebenarannya oleh setiap orang yang beragama Islam (muslim)<sup>7</sup>. Melihat begitu pentingnya pendidikan agama islam terutama pada akidah peserta didik maka pengembangan asesmen diagnostik ini sangat perlu untuk diterapkan untuk mengetahui seberapa jauh keahaman siswa terhadap suatu materi.

Berdasarkan dari hasil observasi yang dilakukan di MTs Darul Ulum Pasinan Baureno, diperoleh informasi bahwa pelaksanaan asesmen diagnostik di sekolah tersebut melakukan asesmen diagnostik pada awal materi pembelajaran terutama pada mata pelajaran Akidah akhlak tetapi pelaksanaan asesmen diagnostik ini menggunakan soal berupa pilihan ganda yang masih menggunakan kertas yang dimana peserta didik tidak bersemangat untuk mengerjakan soal pilihan ganda tersebut dirasa kurang efektif untuk mengidentifikasi pemahaman siswa maka media pada asesmen diagnostik perlu dikembangkan karena asesmen diagnostik pada kurikulum merdeka sangat penting dilakukan agar guru bisa memantau setiap perubahan atau perkembangan peserta didiknya.

Dengan mengembangkan instrumen asesmen diagnostik guru bisa mengidentifikasi pemahaman siswa menjadi lebih efektif. Maka

---

<sup>7</sup> Akhmad Fauzi, *Akidah Akhlak Madrasah Tsanawiyah Kelas VII, Direktorat KSKK Madrasah Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, 2020.*

dengan menggunakan media yang mana soal-soal yang disajikan membuat peserta didik bersemangat untuk mengerjakan soal-soal pilihan ganda jadi sangat menarik untuk mengembangkan asesmen diagnostik ini di sekolah tersebut.

Media pembelajaran merupakan perantara atau penyampai pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar agar memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran. Dikarenakan dengan adanya media pembelajaran ini proses pembelajaran dapat berjalan secara maksimal. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai pendukung dalam menyampaikan materi materi pelajaran akidah akhlak, sehingga peserta didik belajar merasa senang dan tidak mudah jenuh . Dengan bantuan media diharapkan peserta didik dapat menyerap materi pelajaran yang disampaikan oleh guru secara maksimal.

Salah satu media pembelajaran akidah akhlak yang saat ini dapat digunakan dan merupakan hal yang baru pada mata pelajaran akidah akhlak yaitu media pembelajaran yang berbentuk game edukasi *Wordwall*. Dimana game edukasi ini melibatkan interaksi yang lebih komunikatif antara media dengan peserta didik yang menggunakan. *Wordwall* ini membuat komunikasi dua arah atau multi arah merupakan aplikasi yang dilengkapi dengan unsur

interaktif atau fitur yang dapat membuat komunikasi dua arah atau multiarah.<sup>8</sup>

Aplikasi permainan *Wordwall* merupakan aplikasi permainan digital dalam bentuk template *web* yang menawarkan berbagai fitur permainan dan kuis yang dapat digunakan guru untuk menilai materi. Aplikasi game ini dikembangkan dan diluncurkan oleh perusahaan Inggris *Visual Education Ltd.* Namun aplikasi ini memiliki fitur berbayar dan gratis dimana fitur tersebut akan lebih diunggulkan.<sup>9</sup>

Sebenarnya aplikasi ini cukup mudah digunakan dan menarik untuk diterapkan. Aplikasi berbasis *web* ini dapat digunakan untuk membuat sumber belajar seperti kuis, menjodohkan soal, dan lain-lain. Dengan aplikasi ini, guru dapat mengembangkan kreativitas dalam membuat konten pembelajaran yang menarik (seperti kuis online dan permainan pembelajaran yang dapat dimainkan sambil belajar), serta mengevaluasi pembelajaran online peserta didik. Aplikasi *WordWall* juga dapat membangkitkan minat dan motivasi peserta didik karena desainnya yang interaktif sehingga efektif dalam kegiatan pembelajaran. Aplikasi ini juga membantu para guru untuk melihat nilai atau nilai yang diperoleh peserta didik selama pembelajarannya.<sup>10</sup>

---

<sup>8</sup> Aldi Anugrah et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis Game Edukasi Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VI SDN 48 Cakranegara," *PENDAGOGIA: Jurnal Pendidikan Dasar* 2, no. 3 (2022): 208–2016, <https://jurnal.educ3.org/index.php>.

<sup>9</sup> Sri Rezeki, Agus Dahlia, and Sindi Amelia, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA MENGGUNAKAN APLIKASI WORDWALL UNTUK PESERTA DIDIK FASE E," *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 12, no. 3 (September 27, 2023): 3136, <https://doi.org/10.24127/ajpm.v12i3.7188>.

<sup>10</sup> Martiwi Parisa et al., "Pengembangan Kuis Dan Game Edukasi Menggunakan Wordwall



Dengan ini, peneliti menyadari bahwa pentingnya mengembangkan media pembelajaran yang interaktif, kreatif, dan inovatif selama pembelajaran untuk memicu semangat belajar peserta didik, keaktifan peserta didik, dan pemahaman peserta didik. Berdasarkan uraian di atas maka penulis memilih judul **“Pengembangan Instrumen Asesmen Diagnostik Berbasis *Game Wordwall* Pada Materi aqidah islam Kelas VII Di MTs Darul Ulum Pasinan Baureno Bojonegoro”**.

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah yang akan dikaji adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan asesmen diagnostik pembelajaran berbasis game menggunakan *wordwall* pada mata pelajaran akidah akhlak kelas VII materi Akidah Islam di MTs Darul Ulum Pasinan ?
2. Bagaimana hasil pengembangan asesmen diagnostik pembelajaran berbasis game menggunakan *wordwall* pada mata pelajaran akidah akhlak kelas VII materi Akidah Islam di MTs Darul Ulum Pasinan?

### **C. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, hasil pengembangan skripsi ini memiliki tujuan sebagai berikut :

1. Merumuskan proses pengembangan asesmen diagnostik pembelajaran berbasis game menggunakan *wordwall* pada mata pelajaran akidah akhlak kelas VII materi Akidah Islam di MTs Darul Ulum Pasinan ?
2. Mengetahui hasil dari mengembangkan asesmen diagnostik pembelajaran berbasis game menggunakan *wordwall* pada mata pelajaran akidah akhlak kelas VII materi Akidah Islam di MTs Darul Ulum Pasinan?

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

Penelitian ini diharapkan dengan bermanfaat yaitu sebagai :

1. Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan perangkat penilaian pembelajaran dengan menggunakan *wordwall* dan memunculkan perspektif guru dalam mengembangkan perangkat penilaian pembelajaran.

2. Praktis

- a. Bagi Peneliti

Penelitian ini sangat bermanfaat bagi peneliti untuk menambah ilmu pengetahuan dan wawasan peneliti tentang pelaksanaan evaluasi menggunakan *Wordwall*. Serta sebagai sarana belajar dan latihan dalam upaya memberikan kontribusi di bidang pendidikan.

- b. Bagi Guru

Menambah wawasan guru dalam melaksanakan proses evaluasi di sekolah dan meningkatkan inovasi tenaga pendidik dalam mengelola sumber, media, dan proses belajar.

c. Bagi peserta didik

peserta didik mengetahui hasil belajarnya secara langsung, menambah pengetahuan peserta didik akan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, serta peserta didik mampu memanfaatkan teknologi untuk kegiatan yang lebih positif.

**E. Komponen dan Spesifikasi Produk**

Spesifikasi produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah:

1. Instrumen Asesmen Kognitif Diagnostik Soal Tes Pilihan Ganda
2. Mengetahui pemahaman siswa terhadap Akidah Islam
3. Soal Asesmen Diagnostik Kognitif, ujian adalah tugas-tugas yang berkaitan dengan materi Iman Islam.
4. Panduan penilaian berisi penjelasan rinci tentang nilai yang diterima atas soal-soal yang diselesaikan siswa. Panduan ini digunakan sebagai panduan bagi peneliti dan guru untuk menilai kinerja siswa dalam menjawab soal ujian dan memeriksa pemahaman siswa.

**F. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Pengembangan**

Keterbatasan permasalahan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Alat asesmen kognitif materi dengan soal pilihan ganda pemahaman siswa terhadap materi akidah Islam dikembangkan sesuai pedoman.

hasil belajar program belajar mandiri materi akidah Islam pada semester ganjil kelas VII.

2. Tes penilaian diagnostik kognitif pilihan ganda dimaksudkan hanya untuk mengetahui pemahaman siswa dan tidak digunakan untuk mengukur kinerja siswa.
3. Instrumen penilaian yang baik harus memenuhi banyak kriteria, namun karena keterbatasan waktu penelitian, maka penelitian ini hanya memenuhi tiga kriteria yaitu validitas dan kepraktisan

#### **G. Definisi Operasional**

1. Tujuan pengembangan adalah untuk melatih keterampilan khusus, hipotetis, dan terapan sesuai kebutuhan persiapan. Peningkatan dapat diartikan sebagai suatu proses pengaturan pengambilan yang dapat secara runtut dan efisien menentukan segala sesuatu yang harus diselesaikan dalam latihan pembelajaran, dengan mempertimbangkan kemampuan dan kapasitas siswa..<sup>11</sup>
2. Penilaian diagnostik adalah penilaian yang dilakukan untuk memperbaiki kesulitan belajar siswa dalam suatu mata pelajaran.
3. Pendidikan agama Islam dan pendidikan karakter adalah pendidikan yang menitikberatkan pada kemampuan menyelaraskan, menyeimbangkan dan menyeimbangkan iman, Islam dan Ihsan.

---

<sup>11</sup> Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri. Rohmah, Ainur (2023) Pengembangan alat penilaian diagnostik untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap ajaran agama Islam dan hakikat materi tabayyun di SMP N 1 sale Rembang Jawa Tengah. Tesis Sarjana (S1), halaman 02.

4. Akidah Islam adalah suatu prinsip atau dasar keyakinan yang seharusnya dimiliki oleh seseorang yang mempercayainya. Maka untuk memahami keimanan Islam adalah prinsip-prinsip keimanan yang harus dipegang teguh oleh setiap muslim sehingga didasarkan pada dalil Naqli dan Aqli.
5. Reliabilitas adalah untuk melihat sejauh mana hasil pengukuran dengan menggunakan objek yang sama, akan memberikan hasil data yang sama.
6. Validitas adalah suatu pengujian yang tugasnya untuk mengetahui apakah suatu ukuran dapat dikatakan valid atau tidak valid.
7. Tujuan praktikum adalah untuk menguji apakah produk pengembangan praktis dan mudah digunakan oleh pengguna.

#### H. Orisinalitas penelitian

Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian pengembangan ini adalah berikut:

**Tabel 1.1 orisinalitas penelitian**

No.	Nama penelitian/ Judul/ Tahun	Persamaan	perbedaan
1.	Sri Rezeki, Agus Dahlia, Sindi Amilia, pengembangan media pembelajaran media pembelajaran matematika menggunakan aplikasi <i>wordwall</i> untuk peserta didik fase E, 2023	Sama – sama menggunakan aplikasi <i>wordwall</i> , Penelitian ini menggunakan desain <i>Research and Development</i>	Perbedaannya pada mata pelajaran, fase, dan tempat penelitian.
2.	Olisna, Milhatun Zannah, Auliani Sukma, Ani Nur Aeni, Pengembangan Game Interaktif <i>Wordwall</i> Untuk meningkatkan Akhlak Terpuji Siswa Sekolah	Sama – sama menggunakan aplikasi <i>wordwall</i> , penelitian	Perbedaannya pada mata pelajaran, fase, tempat penelitian.

	Dasar, 2022	<i>R&amp;D (Research and Development)</i> , menggunakan model <i>ADDEI</i>	
3.	Aldi Anugrah, Siti Istiningsih, Moh. Irwan Zain, Pengembangan Media Pembelajaran <i>Wordwall</i> Berbasis Game Edukasi Pada Mata pelajaran IPS Kelas VI SDN 48 Cakranegara, 2022	Sama – sama menggunakan aplikasi <i>wordwall</i> , penelitian ini juga menggunakan metode pengembangan <i>R&amp;D (Research and Development)</i> , dan Menggunakan model <i>ADDEI</i>	Perbedaanya pada mata pelajaran, fase, tempat penelitian.
4.	Martiwi Parisa, dan I Nyoman Arcana, Agustinus Eko Susetyo , dan Krida Singgih Kuncoro, pengembangan kuis dan Game Edukasi menggunakan <i>Wordwall</i> pada pembelajaran daring pertidaksamaan Nilai mutlak bentuk linear,2023	Sama – sama menggunakan aplikasi <i>wordwall</i> , penelitian ini juga menggunakan metode pengembangan <i>R&amp;D (Research and Development)</i> , dan Menggunakan model <i>ADDEI</i>	Perbedaanya pada mata pelajaran, fase, tempat penelitian
5.	Ani Nur Aeni, Dadan Djuanda, Maulana, Rini Nursaadah, Salsabila Baliani Putri Sopian, pengembangan aplikasi <i>games</i> edukatif <i>wordwall</i> Sebagai media pembelajaran untuk memahami materi Pendidikan agama islam bagi siswa sd, 2022	Sama – sama menggunakan aplikasi <i>wordwall</i> , penelitian ini menggunakan <i>R&amp;D (Research and Development)</i> ,	Perbedaanya pada mata pelajaran, fase, tempat penelitian, dan model penelitian 4D ( <i>development model design, defining, designing, developing, and disseminating</i> )

## I. Sistematika Pembahasan

Tujuan penulisan sistematika ini adalah untuk membantu memahami pemikiran penulis dalam memecahkan permasalahan yang ada. Bagian-bagian dari skripsi ini adalah:

Bab I berisi pendahuluan yang terdiri dari: Latar belakang, Rumusan masalah, Tujuan pengembangan, Manfaat pengembangan, Komponen dan spesifikasi produk, Ruang lingkup dan batasan pengembangan, Definisi oprasional, Orisinalitas penelitian, Sistematis pembahasan.

Bab II menjelaskan teori yang terdiri dari: Pengertian pengembangan dan instrumen penelitian, Asesmen diagnostik kognitif, game wordwall, pengertian dan ruang lingkup aqidah ahlak.

Bab III menjelaskan tentang teori yang terdiri dari: Desain penelitian dan pengembangan, Metode penelitian dan pengembangan, Prosedur penelitian dan pengembangan, Teknik pengumpulan data dan instrumen, Data dan sumber data, Uji coba produk, Teknik analisis data.

Bab IV merupakan hasil pembahasan, yang menyajikan informasi penelitian dalam hal-hal yang berkaitan dengan gambaran umum pokok bahasan dan informasi yang berkaitan dengan pekerjaan

penelitian. Selain itu, hasil analisis data dibahas dan didukung dengan diskusi.

Bab V kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA ini merupakan kumpulan referensi yang digunakan peneliti yang meliputi nama penulis, judul buku, kota penerbitan, penerbit dan tahun terbit untuk memudahkan pengelolaan karya tulis. Kajian meliputi perangkat pembelajaran, perangkat validasi yang digunakan, dan perangkat penilaian yang dikembangkan (jika diperlukan).

