

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kegiatan belajar mengajar adalah proses interaksi antara guru dan siswa di dalam kelas. Sebagai bagian dari proses belajar mengajar, guru berperan sangat penting.¹ Guru bukan hanya sumber informasi pendidikan, guru juga merupakan pusat pembelajaran. Guru adalah pemegang kendali atas metode belajar mengajar. Akibatnya, guru harus memiliki kemampuan untuk membuat pembelajaran lebih efektif dan menarik bagi murid, sehingga mereka merasa enjoy dan lebih tertarik untuk belajar lebih lanjut.

Guru dalam menjalankan kegiatan belajar mengajar harus bijak dalam memilih media pembelajaran, karena saat proses belajar mengajar tanpa adanya media pembelajaran akan menyulitkan murid dalam memahami materi yang di sampaikan oleh guru. Pernyataan tersebut selaras dengan firman Allah SWT dalam Al-qur'an surat An-nahl ayat 44:

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

“(Kami mengutus mereka) dengan (membawa) bukti-bukti yang jelas (mukjizat) dan kitab-kitab. Kami turunkan az-Zikr (Al-Qur'an) kepadamu agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan”.(Q.S An-Nahl ayat 44).²

¹ Fadillah Ramadhani Asiri, Rianti Simarmata, and Yisawinur Barella, “Strategi Belajar Mengajar (Project Based Learning)” 3, no. 2 (2024): 255–66.

² Mustamar, “Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan, Volume 9 No. 2, Juli-Desember 2022” 9, no. 2 (2022): 68–81.

Dari kutipan ayat Al-qur'an surat An-Nahl ayat 44 menjelaskan tentang bukti diturunkannya mukjizat berupa kitab-kitab sebagai media tuhan menerangkan sesuatu kepada hambanya agar mereka berfikir dan dijadikan pedoman dalam kehidupan. Dapat kita kaitkan bahwa pentingnya media pembelajaran dalam sebuah pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam dunia pendidikan dapat memudahkan murid untuk menangkap materi yang terangkan oleh guru, selain mempermudah murid, media pembelajaran juga dapat memudahkan guru dalam memberi materi kepada murid.

Dalam hal memilih media pembelajaran, guru harus mampu membaca keadaan muridnya, acuan guru memilih media pembelajaran harus menyesuaikan ketersediaan media yang ada, dan kemampuan murid yang akan menerima materi.³

Pada era digital ini, guru dan siswa diharapkan mampu mengikuti perkembangan teknologi yang cepat. Teknologi semakin berkembang pesat seiring dengan waktu, dan alat-alat teknologi bukan lagi menjadi sesuatu yang langka. Hampir semua aspek kehidupan, termasuk pendidikan, sosial, budaya, olahraga, ekonomi, dan politik, menggunakan teknologi untuk mencari informasi dan memfasilitasi kegiatan mereka dalam menyelesaikan masalah.

Dampak positif dari era digital ini termasuk kemudahan dalam akses informasi, hiburan, dan pengetahuan. Namun, ada juga dampak negatifnya terkait perilaku dan nilai-nilai moral anak-anak, di mana anak-anak cenderung meniru budaya Barat yang mereka lihat dan terapkan, baik melalui gambar,

³ Muhammad Hasan et al., *Media Pembelajaran, Tahta Media Group*, 2021.

musik, video, permainan, dan lainnya, baik secara online ataupun offline. Karena anak-anak memiliki rasa keingintahuan yang tinggi dan cenderung meniru apa yang mereka lihat dan dengar, penting bagi orang tua untuk mengawasi penggunaan teknologi sebagai bagian dari pendidikan anak-anak, sehingga anak-anak dapat lebih selektif dalam menggunakan teknologi tersebut.⁴

Majunya teknologi komunikasi telah mengubah pandangan banyak orang terhadap kehidupan sehari-hari, termasuk pandangan tentang menjadi orang tua. Di masa lalu, orang tua sering membiarkan anak-anak mereka bermain di luar rumah dengan permainan tradisional bersama teman-teman sebayanya. Namun, akhir-akhir ini banyak orang tua cenderung mengandalkan teknologi digital untuk media permainan bagi anak-anak mereka. Banyak yang berlomba-lomba memberikan akses teknologi digital kepada anak-anak mereka dan bahkan memberikan perangkat teknologi langsung di tangan anak. Interaksi manusia yang dulunya dilakukan secara langsung, kini sering digantikan dengan berinteraksi melalui teknologi digital. Hal ini kadang tidak disadari dapat mengurangi interaksi langsung antara orang tua dan anak di rumah, di mana keduanya sibuk dengan gadget masing-masing. Padahal, gadget seharusnya bukan merupakan kebutuhan primer bagi anak-anak.

Kurangnya penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat mengindikasikan kurangnya kreativitas guru dalam mengajar peserta didik.

⁴ Azeta Fatha Zuhria et al., "Dampak Era Digital Terhadap Minat Baca Remaja," *JUBAH RAJA: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajaran* 1, no. 2 (2020): 22.

Seorang guru seharusnya tidak hanya memusatkan perhatian pada materi pelajaran, tetapi juga menggunakan media pembelajaran secara cerdas dan terencana. Hal ini bertujuan agar murid dapat memahami materi pelajaran dengan baik dan benar.

Dalam proses pembelajaran, salah satu aspek penting yang harus diperhatikan adalah proses penilaian, yang dalam hal ini disebut dengan istilah asesmen. Tujuan pembelajaran juga merupakan aspek penting dalam mencapai kesuksesan pembelajaran. Penilaian memainkan peran kunci dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dengan demikian, penilaian berbasis media online dapat membantu meningkatkan pemahaman peserta didik dengan menyajikan data yang menarik dan interaktif.

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru selama ini terkadang terkesan monoton dan kurang bervariasi, sehingga siswa menjadi kurang semangat dalam mengikuti pembelajaran.⁵ Saat ini, berbagai inovasi teknologi digital dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, seperti *Quizlet*, *Padlet*, *Kahoot*, *Edmodo*, *Google Classroom*, dan lain sebagainya. Berbagai aplikasi online telah dikembangkan untuk membantu mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan adalah media *Baamboozle*.

Baamboozle merupakan website yang menyajikan suasana kuis yang menyenangkan dan dapat meningkatkan pembelajaran di kelas.⁶

⁵ Evilyanida, "Model Pembelajaran Kooperatif," *Visipena Journal* 2, no. 1 (2019): 21–27, <https://doi.org/10.46244/visipena.v2i1.36>.

⁶ Silvia Permatasari et al., "Asesmen Digital Berbasis Kahoot Dalam Evaluasi Pembelajaran," *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 6, no. 4 (2023): 2710–14, <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i4.1737>.

Pada kesempatan ini peneliti memilih penelitian tentang media pembelajaran kuis interaktif berbasis *baamboozle* dikarenakan ketertarikan peneliti terhadap media pembelajaran yang dikemas dalam sebuah kuis interaktif berbasis teknologi *website baamboozle*, dan pada media *website baamboozle* tersebut kuis interaktif dikemas secara menarik, dimana siswa dibentuk kelompok kemudian setiap kelompok diberi kesempatan memilih kotak nomor yang didalamnya berisi soal dan harus di jawab oleh kelompok yang memilih jika jawaban yang diberikan kelompok benar maka akan mendapat tambahan skor di *dashboard baamboozle*. Diantara 10 soal yang dibuat oleh peneliti media *website baamboozle* menyediakan 2 kotak nomor rahasiakan yang di dalamnya terdapat 1 kotak *zonk* atau pengurangan skor, dan 1 kotak bonus atau tambahan skor.

Sebelum mengembangkan media pembelajaran kuis interaktif berbasis *quiz baamboozle* peneliti melakukan observasi ke lapangan di MA Tarbiyatul Islam Soko. Setelah tahap observasi dan wawancara kepada guru akidah akhlak dan beberapa siswa, peneliti belum menemukan penggunaan media pembelajaran kuis interaktif berbasis *quiz baamboozle* di MA Tarbiyatul Islam Soko, setelah itu peneliti berniat melakukan pengembangan kuis interaktif berbasis *quiz baamboozle* pada pelajaran akidah akhlak kelas XI materi akhlak pergaulan remaja, harapan peneliti setelah melakukan pengembangan ini, guru dan siswa lebih *melek* akan penggunaan teknologi yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang sudah di jelaskan sebelumnya, peneliti merumuskan masalah yang menjadi dasar pokok pembahasan skripsi yaitu:

1. Bagaimana proses pengembangan media kuis interaktif *Quiz Baamboozle* jika di gunakan media pembelajaran mata pelajaran akidah akhlak materi akhlak pergaulan remaja kelas XI di MA Tarbiyatul Islam Soko?
2. Bagaimana kelayakan media kuis interaktif berbasis *Quiz Baamboozle* jika di gunakan dalam media pembelajaran pada mata pelajaran akidah akhlak materi akhlak pergaulan remaja kelas XI di MA Tarbiyatul Islam Soko?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka dapat diambil tujuan pengembangan dalam penelitian ini antara lain:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan kuis interaktif berbasis *Quiz Baamboozle* jika di gunakan dalam media pembelajaran pada pelajaran akidah akhlak materi akhlak pergaulan remaja kelas XI di MA Tarbiyatul Islam Soko.
2. Untuk mengetahui kelayakan media kuis interaktif berbasis *Quiz Baamboozle* jika di gunakan media pembelajaran pada pelajaran akidah akhlak materi akhlak pergaulan remaja kelas XI di MA Tarbiyatul Islam Soko.

D. Manfaat Pengembangan

1. Secara Teoritis

Hasil Pengembangan ini di harapkan dapat menjadi media kuis interaktif berbasis *baamboozle*, khususnya di gunakan dalam proses pembelajaran akidah akhlak pada materi akhlak pergaulan remaja kelas XI di MA Tarbiyatul Islam Soko.

2. Secara Praktis

- a. Bagi peneliti, pengembangan ini diyakini akan menyajikan tambahan informasi cerdas baru tentang manfaat yang diperoleh dari kuis interaktif melalui media *Quiz Bamboozle*.
- b. Bagi sekolah, mempermudah dan menarik antusias proses pembelajaran mata pelajaran akidah akhlak materi akhlak pergaulan remaja.
- c. Bagi Guru, hasil pengembangan ini diharapkan bisa menjadi bahan referensi untuk guru dalam meningkatkan kreativitas dalam mengajar siswa.
- d. Bagi siswa, menambah pengetahuan siswa tentang *website* yang bisa di gunakan dalam proses pembelajaran.

E. Komponen dan Spesifikasi Produk

Peneliti mencoba mengembangkan kuis interaktif dengan menggunakan *game quiz baamboozle* materi akhlak pergaulan remaja spesifikasi produk yang diharapkan yaitu:

1. Produk ini berupa kuis interaktif yang bersifat *website* sehingga lebih *fleksibel*, bisa diakses melalui *smartphone* ataupun laptop yang di hubungkan pada internet dan mudah dibawa kemana-mana dapat dijadikan sebagai media pembelajaran dan media asesmen mandiri bagi siswa.
2. Perbedaan game kuis interaktif ini dengan yang lain yaitu kuis ini tidak cukup berisi kuis. Namun terdapat skor, gambar, dan soal acak.
3. Media pembelajaran yang dikembangkan ini adalah permainan *quis Baamboozle* yang dapat diakses oleh siapa saja.
4. Permainan kuis *Baamboozle* ini dilengkapi dengan berbagai jenis materi, dan guru dapat menambahkan materi ke dalam permainan tersebut.⁷

F. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Pengembangan

Ruang lingkup yang merupakan fokus penelitian yang di lakukan oleh peneliti sebagai berikut :

1. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas XI MA Tarbiyatul Islam Soko.
2. Media pembelajaran yang akan dikembangkan ini adalah kuis interaktif berbasis quiz *baamboozle* dan berpedoman pada mata pelajaran akidah akhlak.
3. Materi yang akan dikembangkan yaitu tentang akhlak pergaulan remaja.

⁷ Bila May et al., "Strategi Pembelajaran Kreativitas Media Bamboozle Untuk Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa," *IJEDR: Indonesian Journal of Education and Development Research* 2, no. 1 (2024): 62–69, <https://doi.org/10.57235/ijedr.v2i1.1504>.

G. Definisi Operasional

1. Kuis Interaktif

Kuis interaktif adalah sebuah aplikasi yang memuat materi pembelajaran dalam bentuk soal atau pertanyaan.⁸ Ini memungkinkan siswa untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang materi pembelajaran secara mandiri dengan menekan tombol pada tampilan aplikasi. Dengan demikian, siswa tidak hanya bergantung pada ceramah guru, tetapi juga dapat lebih aktif dalam memahami materi yang dipelajari.

Dengan kuis interaktif siswa akan lebih tertarik untuk belajar materi karena dengan permainan kegiatan pembelajaran akan menjadi asik. Adanya persaingan antar kelompok maka akan menambah ketertarikan siswa dalam memahami isi materi yang di ajarkan.

2. Quiz Baamboozle

Baamboozle adalah permainan kuis online yang tidak memerlukan akun siswa untuk bermain. Permainan ini dimulai dengan membunyikan lonceng per grup. Kelebihan dari *Baamboozle* adalah kepraktisan, tidak memerlukan akun untuk digunakan, dan fleksibilitasnya karena dapat diakses oleh siapa saja. *Baamboozle* mirip dengan permainan cerdas cermat dan dapat digunakan untuk semua mata pelajaran, baik untuk

⁸ Resti Nur Lailia Qodriani, Asrori, and Rusman, "Implementasi Metode Pembelajaran Kuis Interaktif Berbasis Mentimeter Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah* 7, no. 2 (2022): 326–39, [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol17\(2\).9689](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol17(2).9689).

penyampaian materi maupun untuk penilaian seperti UH, UTS, dan UAS.⁹ Dalam pembelajaran daring, *Baamboozle* dapat dihubungkan secara langsung melalui *screen sharing* pada *Zoom Meeting* atau aplikasi pembelajaran daring lainnya.

3. Mata Pelajaran Akidah Akhlak

Mata pelajaran Akidah Akhlak adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah, terutama di Madrasah Tsanawiyah, Madrasah Aliyah, dan SLTA. Mata pelajaran ini memiliki karakteristik yang khas dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya. Fokus utama dari mata pelajaran Akidah Akhlak adalah pada ranah afektif. Hal ini memungkinkan siswa untuk mengetahui, memahami, merenungkan, melihat, dan mengaplikasikan konsep-konsep yang dipelajari dalam pembelajaran Akidah Akhlak tersebut.

Akidah akhlak merupakan mata pelajaran yang mengajarkan tentang kepercayaan (keimanan) dan tingkah laku (sikap) kepada anak didik. Akidah mengacu pada keyakinan kepada Allah SWT, yaitu dalam konteks Islam. Sementara akhlak adalah gambaran dari hati seseorang yang mengarahkan perilaku dan sikap dalam kehidupan sehari-hari. Akhlak juga mencerminkan akidah atau kepercayaan seseorang; jika akidahnya baik, maka akhlaknya pun baik. Tujuan dari pembelajaran akidah akhlak adalah agar siswa mampu memahami dan mengamalkan

⁹ Sartika Dewi Mariani et al., "Pengaruh Pembelajaran Hybrid Learning Menggunakan Media Baamboozle Terhadap Hasil Belajar Dan Minat Belajar Siswa SMP," *Jurnal Dialektika Pendidikan IPS* 2, no. 2 (2022): 206–16, <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/PENIPS/article/view/48607>.

ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari, sehingga menjadi individu yang beriman dan bertakwa kepada Allah SWT, serta berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, keluarga, masyarakat, bangsa, dan negara.¹⁰

H. Orisinalitas Penelitian

Penelitian pengembangan quiz baamboozle sebagai media kuis interaktif bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pada siswa dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Sebelumnya, beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan bahasan tema penelitian ini telah dilakukan oleh berbagai peneliti.:

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian

NO.	NAMA DAN JUDUL PENELITIAN	PERSAMAAN	PERBEDAAN	HASIL PENELITIAN
1.	Riska Amira Zahrotunnisa, PENGGUNAAN APLIKASI BAAMBOOZLE DALAM PEMBELAJARAN MENULIS TEKS NARATIF DI SMP NEGERI 2 SERIRIT	Kajian ini memiliki kesamaan membahas penggunaan media <i>website Baamboozle</i> dalam pembelajaran.	Pada kajian Riska Amira Zahrotunnisa, meneliti tentang pembelajaran dengan permainan <i>Puzzle</i> menggunakan fitur gambar, menulis teks naratif dengan menggunakan aplikasi <i>baamboozle</i> . sedangkan pada penelitian kali ini peneliti meneliti tentang penggunaan kuis interaktif berbasis <i>quiz baamboozle</i> dalam proses pembelajaran di MA Tarbiyatul Islam Soko	1. Penggunaan aplikasi <i>Baamboozle</i> dilakukan pada tahap inti pembelajaran dengan permainan <i>Puzzle</i> memakai fitur gambar. 2. Kemampuan siswa dalam menulis teks naratif meningkat melalui penggunaan <i>Baamboozle</i> dengan menggunakan fitur gambar yang tersedia. 3. Kendala-kendala yang dialami oleh guru dan siswa dalam penggunaan aplikasi <i>Baamboozle</i> antara lain: kurangnya fasilitas yang memadai, alokasi waktu, dan

¹⁰ Lusya Mumtahana, Hepi Ikmal, and Ayu Afita Sari, "Minat Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Lempar Dadu Dan Metode Tanya Jawab Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak," *Chalim Journal of Teaching and Learning* 2, no. 1 (2022): 1.

				kurangnya fokus siswa.
2.	Elis tuti winaningsih, EFEKTIVITAS <i>BAAMBOOZLE</i> DAN POLA KOMUNIKASI GURU PAI DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA (STUDI KASUS DI KELAS V SDI SINAR CENDEKIA, SERPONG, TANGERANG SELATAN)	Kajian ini memiliki kesamaan dalam penggunaan media <i>baamboozle</i>	Perbedaan pada penelitian ini terletak pada penggunaan <i>website baamboozle</i>	Pelaksanaan program pembelajaran aktif dengan pemanfaatan media <i>baamboozle</i> pada mata pelajaran PAI di kelas V SD Islam Sinar Cendekia berjalan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Pola komunikasi guru PAI di kelas V SD Islam Sinar Cendekia memakai tiga pola, yaitu komunikasi satu arah, dua arah, dan multi arah yang diterapkan sesuai dengan kebutuhan. Pemakaian media <i>baamboozle</i> dan pola komunikasi guru PAI dinilai efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.
3.	Achmad Chumaidi, PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN <i>GAME EDUKASI BAAMBOOZLE</i> PADA MATA PELAJARAN FIKIH MATERI RIBA, BANK DAN ASURANSI DI KELAS X MAN 2 TUBAN	Sama-sama meneliti tentang penggunaan media <i>Game Baamboozle</i> dalam pembelajaran dan sama-sama menggunakan model pengembangan 4D dalam proses pengembangannya.	Achmad Chumaidi meneliti tentang penggunaan media pembelajaran <i>game edukasi baamboozle</i> pada pelajaran.fikih, sedangkan pada penelitian ini peneliti mengembangkan media pembelajaran kuis interaktif berbasis <i>quiz baamboozle</i> pada mata pelajaran akidah akhlak.	Pengembangan media pembelajaran <i>game edukasi</i> dengan <i>website baamboozle</i> menggunakan model pengembangan 4D menghasilkan sebuah media pembelajaran yang sangat baik dan sangat layak di gunakan dalam media pembelajaran dengan presentase 90%.

Kesimpulan table tersebut adalah, terdapat kebaruan yang terlihat dari penelitian sebelumnya. Peneliti tidak cukup mengembangkan kuis interaktif berbasis *website baamboozle* saja. Selain itu, peneliti mengembangkan suatu

produk yang sudah ada sebagai referensi media pembelajaran untuk peneliti maupun masyarakat umum.

I. Sistematika Pembahasan

Adanya sistematika pembahasan digunakan untuk memudahkan penyajian untuk mengerti maksud dari isi penelitian ini. Sistematika dalam penulisan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Bagian Awal

Bagian awal dari penelitian ini mencakup sampul, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman persembahan, motto, kata pengantar, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, daftar isi, dan abstrak.¹¹

2. Bagian Inti

BAB I : PENDAHULUAN

Mencakup latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, komponen dan spesifikasi produk yang akan dikembangkan, ruang lingkup dan batasan pengembangan, definisi operasional, orisinalitas penelitian, serta sistematika pembahasan.

BAB II : KAJIAN TEORI

Memaparkan tinjauan kepustakaan yang menjadi pendukung penelitian yang pertama mengenai kuis interaktif, yang kedua *quiz baamboozle* meliputi: pengertian *quiz baamboozle*, fitur-fitur *quiz*

¹¹ Syahrul Azmi et al., "Pelatihan Pembuatan Kuis Interaktif Menggunakan Ispring Suite Dan Kahoot Bagi Guru-Guru SMAN 2 Gerung Lombok Barat," *Rengganis Jurnal Pengabdian Masyarakat* 3, no. 1 (2023): 9–19, <https://doi.org/10.29303/rengganis.v3i1.309>.

baamboozle, kelebihan dan kekurangan *quiz baamboozle*. Yang ketiga akidah akhlak pemaparannya meliputi: pengertian akidah akhlak, ruang lingkup akidah akhlak, tujuan pembelajaran akidah akhlak. Dan yang terakhir tentang materi akhlak terpuji pergaulan remaja kelas XI.

BAB III : METODELOGI PENELITIAN

Memaparkan pendekatan penelitian, jenis penelitian, prosedur pengembangan, objek penelitian, data serta sumber data, waktu penelitian, teknik dan instrumen pengumpulan data, teknik analisis data, kehadiran peneliti, lokasi penelitian, sumber data, Teknik pengumpulan data, Teknik analisis data, serta pengecekan keabsahan data tentang pengembangan kuis interaktif berbasis *quiz baamboozle* pada pelajaran akidah akhlak materi akhlak pergaulan remaja kelas XI di MA Tarbiyatul Islam Soko.

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini mencakup pemaparan hasil pengembangan, termasuk penyajian data dan temuan dari penelitian dan pengembangan.

BAB V : PENUTUP

Pada bab penutup, merupakan bagian akhir dari skripsi yang berisi hasil pengembangan media dan saran untuk pemanfaatan, serta, pengembangan produk lebih lanjut.