

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pembelajaran adalah proses yang terjadi dalam belajar. Adanya proses pembelajaran dalam pendidikan ini untuk meningkatkan potensi-potensi yang terdapat pada diri anak didik. Proses pembelajaran merupakan hal terpenting dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu kegiatan pembelajaran memiliki komponen utama yang harus terpenuhi yakni peserta didik dan pendidik sebagai fasilitas dalam dunia pendidikan. Dalam kegiatan pembelajaran diperlukan juga media yang menunjang proses pembelajaran tersebut. Media pembelajaran memiliki cakupan yang luas sehingga media pembelajaran sendiri dapat berupa orang maupun materi, keterampilan keterampilan dan sikap, peristiwa ataupun hal yang telah terjadi yang dapat memberikan pengetahuan serta inspirasi kepada anak didik. Secara umum media pembelajaran sendiri dapat dimaknai sebagai semua perantara yang memberikan informasi maupun sebuah pesan yang dapat mendukung proses pembelajaran yang dilakukan.<sup>2</sup>

Melayani dan menyiapkan kebutuhan pembelajaran, teknologi informasi dan komunikasi merupakan peranan penting untuk memenuhi fasilitas pembelajaran yang tidak terbatas oleh waktu maupun tempat. Dalam

---

<sup>2</sup> Andrew Fernando Pakpahan, *Pengembangan Media Pembelajaran* (yayasan kita menulis, 2020) hal 53-54.

kedudukannya, teknologi informasi dan komunikasi salah satu dari faktor utama yang harus dipertimbangkan untuk memperoleh kecepatan dalam menguasai ilmu pengetahuan. Dengan menggunakan teknologi informasi komunikasi dalam pembelajaran maka peserta didik dapat memperoleh informasi dalam jangkauan luas dan tak terbatas.<sup>3</sup>

Pembelajaran membutuhkan sosok guru dalam menentukan hasil belajar anak didiknya. Peran kreatifitas seorang guru bukan saja untuk menunjang kegiatan pembelajaran tetapi juga menentukan aspek aspek seperti kognitif, psikomotorik, dan keefektifan.<sup>4</sup> Hal ini sesuai dengan pernyataan Dr. Dwi Astuti Wahyu Nurhayati, S.S, M.Pd.

*“Each of them has the different roles and they should conduct all well so that the education of students could achieve the goals.”<sup>5</sup>*

Menjelaskan bahwa masing-masing dari mereka yaitu sekolah, keluarga, dan masyarakat memiliki peranannya masing-masing yang harus dilakukan dengan baik agar pendidikan siswa dapat mencapai tujuan yang diharapkan.

Sifat media dapat dibedakan menjadi dua, yaitu sebagai penyalur dan sebagai penyedia informasi. Sedangkan prinsip efektif dan efisien dalam menggunakan media, membantu mengurangi waktu yang dibutuhkan untuk

---

<sup>3</sup> Deni Darmawan, *Teknologi Pembelajaran* (bandung, 2011) hal 1-4.

<sup>4</sup> Yanti Oktavia, “Usaha Kepala Sekolah Dalam Meningkatkan Kreativitas Guru Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar”. *Jurnal administrasi pendidikan*. Vol.2 no.1, juni 2014, hal 808-809.

<sup>5</sup> Dwi Astuti Wahyu Nurhayati, “*Students’ Perspective on Innovative Teaching Model Using Edmodo in Teaching English Phonology: A Virtual Class Development*”. *Students’ Perspective on Innovative Teaching Model Using Edmodo*. Vol.19 no.1 2019, hal 14.

menyampaikan materi dan dapat merangsang imajinasi pendidik untuk memperoleh informasi melalui media.<sup>6</sup>

Guru tidak hanya berpegang pada buku maupun fasilitas-fasilitas yang ada di kelas saja tetapi guru juga harus memanfaatkan teknologi yang semakin berkembang ini. Dengan hanya memanfaatkan buku ataupun fasilitas yang ada di kelas aja, siswa menjadi bosan dan materi disampaikan oleh guru terasa kurang menarik. Diperlukan media pembelajaran yang dapat mengkombinasikan gambar ataupun audio yang akan menarik perhatian anak didik untuk mengikuti materi yang disampaikan oleh guru. Media pembelajaran menggunakan video akan lebih menarik jika dikemas dalam bentuk animasi, sehingga anak-anak dapat lebih tertarik dengan hal-hal baru serta mendalami materi yang disampaikan.<sup>7</sup> Video animasi merupakan media berisi tayangan yang tersusun dari kombinasi media berupa tulisan, tabel, dan suara dalam suatu aktivitas bergerak (Ayuningsih, 2017).<sup>8</sup>

Melalui video animasi yang dikembangkan oleh peneliti, diharapkan dapat menawarkan pengalaman belajar baru kepada siswa dan membantu guru dalam proses pengajaran. Pengalaman belajar baru ini dirancang untuk membantu siswa tetap termotivasi. Karakter dalam video animasi diharapkan dapat

---

<sup>6</sup> Budiono, Inovasi Pemanfaatan Teknologi, hal 301.

<sup>7</sup> Lailia Arditya Isti dkk, "Pengembangan Media Video Animasi Materi Sifat-Sifat Cahaya Untuk Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar". *Jurnal pendidikan dasar*. Vol.4 no.1, mei 2020, hal 23.

<sup>8</sup> Salsha Listya Rosanaya dan Dhiah Fitrayati, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa". *Jurnal ilmu pendidikan*. Vol.3 no.5 2021, hal 2259.

menyampaikan nilai-nilai bagaimana mendapatkan sesuatu, salah satunya adalah kerja keras.<sup>9</sup>

Menurut Mafita Sari & Suci Rohayati (2017:1), “*Powtoon* adalah sejenis layanan online dengan fitur animasi yang menarik untuk menyampaikan pesan dalam bentuk video. Hal ini merupakan salah satu alternatif pengembangan teknologi dengan menggunakan media pembelajaran interaktif agar materi yang dianggap sulit menjadi lebih menyenangkan karena disajikan dengan kombinasi media yang berbeda seperti audio dan visual. Oleh karena itu, sangat menarik untuk menggunakan media ini di dalam kelas sebagai media pembelajaran alternatif agar siswa tidak bosan saat belajar, tetapi juga untuk membuat media pembelajaran guru lebih bervariasi.<sup>10</sup>

Media video animasi tergolong dalam jenis media audio visual gerak. Aplikasi pembuat video animasi dapat menggunakan aplikasi *Powtoon*. *Powtoon* merupakan situs aplikasi online yang dapat digunakan dalam pembuatan video animasi maupun presentasi dengan berbagai fitur yang disediakan dengan unik serta pengaplikasiannya pun mudah. Aplikasi *Powtoon* memiliki beberapa kelebihan yaitu penggunaannya mudah, tidak memerlukan keahlian khusus, tersedia banyak pilihan animasi yang sangat menarik, dapat membuat video animasi secara interaktif (Adkhar dalam deliviana, 2017). Di

---

<sup>9</sup> Umi Wuryanti dan Badrun Kartowagiran, “Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Kerja Keras Siswa Sekolah Dasar”. *Jurnal pendidikan karakter*. Vol.6 no.2, oktober 2016, hal 235.

<sup>10</sup> Rio Ariyanto dkk, “Penggunaan Media *Powtoon* Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Pelaku-Pelaku Ekonomi Dalam Sistem Perekonomian Indonesia”. *Jurnal pendidikan ekonomi: jurnal ilmiah ilmu pendidikan, ilmu ekonomi, dan ilmu sosial*. Vol.12 no.1, 2018, hal 123.

beberapa contoh kelebihan, aplikasi *Powtoon* juga memiliki kelemahan seperti penggunaan aplikasi *Powtoon* membutuhkan SDM yang minimal dapat memahami dan dapat mengoperasikan laptop dan internet.<sup>11</sup>

Penggunaan media yang tepat akan meningkatkan pemahaman bagi siswa. Menurut Komara dan Fitni (1999:92) bahwa belajar dengan pemahaman adalah proses pembelajaran yang mengarahkan siswa untuk memahami sesuatu berdasarkan suasana atau keadaan dan masalah baru yang dihadapinya.<sup>12</sup> Pembelajaran aktif siswa merupakan unsur esensial yang penting bagi keberhasilan proses pembelajaran. Aktivitas adalah aktivitas yang bersifat fisik dan mental yaitu berbuat dan berpikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan (Sardiman, 2001).<sup>13</sup>

Berdasarkan uraian di atas, bahwa bidang pendidikan memerlukan pembaruan pada media pembelajaran. Adanya teknologi dapat dimanfaatkan untuk berinovasi dan berkeaktifitas dalam menyiapkan media media pembelajaran bagi anak didik. Dengan demikian maka peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Powtoon* pada Mata Pelajaran IPS untuk Meningkatkan Pemahaman dan Keaktifan Siswa Kelas 7 MTs Darul Huda Wonodadi Blitar"

---

<sup>11</sup> Risma Ayu Puspita Ningrum, "Penggunaan Media Video Animasi Berbasis *Powtoon* Pada Pembelajaran Drama Siswa Kelas Viii Smpn 2 Dlanggu, Mojokerto". *BAPALA*. Vol.8 no.3, 2021, hal 40-41

<sup>12</sup> Hakop Walangadi dan Wahyu Putra Pratama, "Meningkatkan Pemahaman Belajar Siswa Menggunakan Media Video Animasi 2D". *jurnal ilmu pendidikan nonformal*. Vol.4 no.3, September 2018, hal 203.

<sup>13</sup> Purwati, "Implementasi Media Video Animasi Interaktif Secara Daring Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Keaktifan Siswa Kelas IV SDN Tulung 03 Pada Tema 8 Semester 2 Tahun Pelajaran 2020/2021". *Journal of education research*. Vol.3 no.2, 2021, hal 124-134.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat didefinisikan permasalahan-permasalahan seperti berikut ini:

1. Penggunaan media pembelajaran kurang variasi sehingga kurangnya semangat dan daya ingat materi pada peserta didik.
2. Aktivitas pembelajaran masih terarah pada guru
3. Peserta didik dikelas banyak yang tidak memperhatikan pembelajaran yang disampaikan guru.

## **C. Batasan masalah**

1. Pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis *Powtoon* pada pembelajaran IPS.
2. Penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis *Powtoon* pada pembelajaran IPS materi peran IPTEK dalam kegiatan ekonomi.
3. Penelitian dilakukan di MTs Darul Huda Wonodadi Blitar
4. Penelitian hanya dilakukan di kelas VII-B

## **D. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis *Powtoon* pada mata pelajaran ips materi peran iptek dalam kegiatan ekonomi kelas 7 mts darul huda?
2. Bagaimana tingkat kevalidan, kelayakan, dan keefektifan media pembelajaran berbasis video animasi berbasis *Powtoon* dalam meningkatkan pemahaman dan meningkatkan keaktifan siswa kelas 7 mts

darul huda pada mata pelajaran ips materi peran iptek dalam kegiatan ekonomi?

#### **E. Tujuan Penelitian Dan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis *Powtoon* pada mata pelajaran ips materi peran iptek dalam kegiatan ekonomi kelas 7 MTS Darul Huda
2. Untuk mengetahui tingkat kevalidan, kelayakan, dan keefektifan media pembelajaran video animasi berbasis *Powtoon* dalam meningkatkan pemahaman serta meningkatkan keaktifan siswa kelas 7 MTS Darul Huda pada mata pelajaran ips materi peran iptek dalam kegiatan ekonomi

#### **F. Kegunaan Penelitian**

Pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis *Powtoon* ini juga memiliki kegunaan lain selain tujuan diatas, antara lain:

1. Manfaat teoritis

Media animasi berbasis *Powtoon* ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang mudah dan menambah wawasan yang baru dengan mengupayakan pembelajaran yang efektif dan efisien.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi guru, media ini dapat menjadi alternatif bagi guru untuk mempermudah dalam penyampaian mata pelajaran ips materi peran

iptek dalam kegiatan ekonomi dan dapat menambah wawasan guru dalam menggunakan media pada saat pembelajaran.

- b. Bagi siswa, penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis *Powtoon* ini diharapkan dapat mempermudah dan dapat meningkatkan pemahaman serta keaktifan siswa pada mata pelajaran ips materi peran iptek dalam kegiatan ekonomi.
- c. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan untuk menghimbau para pendidik dan siswa untuk meningkatkan pengetahuan tentang teknologi. Selain itu penelitian ini diharapkan menjadi salah satu upaya dalam meningkatkan kualitas pendidikan di MTS Darul Huda.
- d. Bagi peneliti lain, hasil dari penelitian ini dapat digunakan oleh peneliti yang akan datang sebagai bahan kajian penunjang dan bahan pengembangan rancangan penelitian dalam meneliti hal-hal yang berkaitan dengan topik di atas.

#### **G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Penelitian pengembangan video animasi berbasis *Powtoon* pada mata pelajaran IPS dengan materi peran IPTEK dalam kegiatan ekonomi ditujukan untuk peserta didik kelas 7 MTS Darul Huda. Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Produk berbentuk video animasi yang berisikan materi peran IPTEK dalam kegiatan ekonomi.

2. Isi video animasi terdiri dari bagian tujuan pembelajaran yang ingin dicapai peserta didik.
3. Peserta didik dapat menggunakan media secara mandiri diluar pembelajaran (di Youtube), video dalam bentuk *soft file* untuk sekolah.

## **H. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian Pengembangan**

1. Asumsi Pengembangan
  - a. Video animasi berbasis *Powtoon* sebagai media yang dapat membangkitkan semangat dan minat belajar peserta didik.
  - b. Dengan video animasi berbasis *Powtoon* siswa dapat belajar secara mandiri maupun bersama-sama dikelas.
  - c. Video animasi berbasis *Powtoon* sebagai media pembelajaran yang praktis dan efektif digunakan.
2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan
  - a. Pengembangan video animasi berbasis *Powtoon* pada mata pelajaran IPS untuk meningkatkan pemahaman dan keaktifan siswa kelas VII dengan materi peran peran IPTEK dalam kegiatan ekonomi
  - b. Pengembangan video animasi berbasis *Powtoon* dilakukan di MTs Darul Huda Wonodadi Blitar

## **I. Penegasan Istilah**

1. Penegasan Konseptual
  - a. Pengembangan

Pengembangan merupakan sebuah jenjang peralihan menuju ke tahap yang lebih baik, memperdalam dan memperluas hingga mencakup keseluruhan dapat dikatakan utuh dan lengkap.<sup>14</sup>

b. Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang daya pikir, emosi, perhatian, dan minat belajar siswa.<sup>15</sup> Kehadiran media sangat penting dalam proses pembelajaran. Ketidak jelasan materi atau materi yang disajikan dalam pembelajaran dapat didukung dengan menghadirkan media sebagai mediator. Pada mulanya media hanya berfungsi sebagai alat bantu kegiatan pembelajaran, yaitu berupa perangkat yang dapat memberikan pengalaman visual kepada siswa untuk memotivasi belajar, memperjelas dan menyederhanakan konsep-konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, lebih konkrit dan mudah dipahami.

Media pembelajaran adalah semua alat dan bahan yang dapat digunakan untuk tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, surat kabar, majalah, dll. Gagne, seperti dikutip Arief Sardiman, mendefinisikan media sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan

---

<sup>14</sup> Rizky Dezricha Fannie dan Rohati, "Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Berbasis POE (Predict, Observe, Explain) Pada Materi Program Linear Kelas XII SMA," *Sains Matematik*. vol.8, no. 1, 2014, hal 18.

<sup>15</sup> Talizaro Tafonao, "peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa". *Jurnal komunikasi pendidikan*. Vol.2 no.2, juli 2018, hal 103.

untuk mendapatkan pesan dari pengirim ke penerima untuk menyalurkan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran berlangsung. Jelaslah bahwa media adalah alat yang dapat digunakan sebagai saluran pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran.<sup>16</sup>

c. Video animasi berbasis *Powtoon*

Video merupakan media yang sangat efektif untuk mendukung proses pembelajaran. Video bersifat informatif dan lengkap karena langsung sampai ke siswa. Video menambahkan dimensi baru pada pelajaran sejarah. Karena video dapat menyajikan gambar dan suara bergerak kepada siswa. Kemampuan video untuk memvisualisasikan materi sangat efektif dalam membantu pendidik menyampaikan materi secara dinamis.

Pengemasan media video ini dipadukan dengan animasi. Animasi adalah suatu kegiatan menjiwai dan menggerakkan benda-benda yang diam. Sebuah benda yang diam diberi dorongan tenaga, semangat dan emosi untuk menjadi hidup dan bergerak atau sekedar memberi kesan hidup. Animasi adalah suatu objek diam yang diproyeksikan menjadi gambar bergerak yang menurut karakternya seolah-olah hidup dari beberapa urutan gambar yang berubah secara

---

<sup>16</sup> Hasan Baharun, "Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Lingkungan Melalui Model Assure". *Cendekia*. Vol.14 no.2 desember 2016, hal 234-235.

teratur dan bergantian sesuai dengan desain, sehingga video yang ditampilkan lebih variatif dengan gambar menarik dan berwarna. yang dapat meningkatkan dan menarik siswa untuk belajar.<sup>17</sup>

*Powtoon* adalah aplikasi online yang tersedia di Internet dan dapat digunakan sebagai aplikasi pembuatan video untuk media presentasi dan pembelajaran.<sup>18</sup>

d. Ilmu Pengetahuan Sosial

IPS adalah seperangkat konsep dari mata pelajaran sosial dan ilmu-ilmu lain yang digabungkan atas dasar prinsip-prinsip pendidikan yang ditujukan untuk membahas masalah sosial atau masyarakat dan kemasyarakatan untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu dengan pengajaran IPS di tingkat sekolah (A. Azis Wahab, 1980 : 7) IPS Yang diajarkan di sekolah dasar adalah dasar pengenalan pendalaman ilmu-ilmu sosial di sekolah menengah.<sup>19</sup>

e. Ilmu Pengetahuan dan Teknologi

---

<sup>17</sup> Relis Agustien dkk, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman Di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS". *Jurnal edukasi*. Vol.1 no.19-23, hal 20.

<sup>18</sup> Rio Ariyanto dkk, "Penggunaan Media *Powtoon* Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Pelaku-Pelaku Ekonomi Dalam Sistem Perekonomian Indonesia(Studi Kasus Pada Siswa Kelas Viiiid Smp Nurul Islam Jember Semester Genap Tahun Pelajaran 2017/2018)". *Jurnal pendidikan ekonomi*. Vol.12 no.1, 2018, hal 123.

<sup>19</sup> Sodik Anshori, "Kontribusi Ilmu Pengetahuan Social Dalam Karakter Pendidikan". *jurnal edueksos*. Vol.3 no.2 juli-desember 2014, hal 62-64.

IPTEK adalah singkatan dari Ilmu Pengetahuan dan Teknologi. Istilah ini merupakan perpaduan antara ilmu pengetahuan dan teknologi, yang keduanya saling terkait erat.<sup>20</sup>

f. Kegiatan ekonomi

Menurut DEPDIKNAS (2003), ekonomi adalah ilmu tentang perilaku dan tindakan manusia untuk memenuhi kebutuhannya yang beragam dan untuk berkembang dengan sumber daya yang tersedia melalui pilihan kegiatan produksi, konsumsi, dan/atau distribusi.<sup>21</sup>

g. Pemahaman dan Keaktifan

Pemahaman merupakan terjemahan dari istilah *understanding* yang diartikan sebagai memahami makna dari suatu materi yang dipelajari. Dalam kamus Besar Bahasa Indonesia, paham berarti mengerti dengan tepat.<sup>22</sup>

Aktivitas berasal dari kata aktif yang berarti giat atau sibuk. Kata keaktifan juga bisa berarti aktivitas dan kesibukan . Aktif di sini berarti ketika mengajar, guru harus memastikan bahwa siswanya aktif secara fisik dan mental.<sup>23</sup>

---

<sup>20</sup> Soelaiman, "Integrasi Imtaq Dan Ipek Dalam Pembelajaran Di Lingkungan Lembaga Pendidikan Islam SMP Plus Al-Kautsar Malang". *Jurnal pendidikan agama islam*. Vol.2 no.2, januari-juni 2016, hal 5.

<sup>21</sup> Ade Erma Suryani dkk, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer Model Permainan Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Muhammadiyah 1 Palembang". *Jurnal profit*. Vol.1 no.1, mei 2014, hal 8.

<sup>22</sup> Indra Martha Rusmana, "Efektivitas Penggunaan Media *ICT* Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika". *Jurnal formatif*. Vol.2 no.3, 2015, hal 200.

<sup>23</sup> Mukhlison Effendi, "Integrasi Pembelajaran *Active Learning* Dan *Internet-Based Learning* Dalam Meningkatkan Keaktifan Dan Kreativitas Siswa". *Jurnal pendidikan islam*. Vol.7 no.2, oktober 2013, hal 294.

## 2. Secara Operasional

Berdasarkan judul diatas "pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis *Powtoon* pada mata pelajaran ips untuk meningkatkan pemahaman dan keaktifan siswa kelas 7 MTs Darul Huda Wonodadi Blitar" dimana diharapkan setelah pendidik memahami pentingnya penggunaan bahan ajar yang lebih menarik seperti penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis *Powtoon* sebagai upaya dalam meningkatkan pemahaman dan keaktifan siswa. Pendidik dapat lebih kreatif serta inovatif dalam menggunakan media pembelajaran sehingga proses pembelajaran yang dilakukan menjadi lebih efektif. Pengembangan produk bahan ajar ini bertujuan agar Siswa lebih aktif selama proses pembelajaran yang sedang berlangsung sehingga pembelajaran akan lebih bermakna.

### **J. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan skripsi berisi tentang hal-hal yang akan dibahas dalam skripsi pengembangan ini, sehingga diharapkan dapat mempermudah dan memberikan gambaran secara umum kepada pembacanya. Adapun sistematika penulisan skripsi pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. Bagian awal skripsi terdiri dari sampul depan, halaman judul, lembar persetujuan, lembar pengesahan, pernyataan keaslian karya, motto, halaman persembahan, prakata, daftar isi, daftar gambar, daftar lampiran.
2. Bagian utama, terdiri dari;

- a. Bab I: Pendahuluan, meliputi latar belakang masalah, identifikasi, dan batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, penegasan istilah, dan sistematika penulisan skripsi.
  - b. Bab II Landasan Teori dan Kerangka Berpikir, meliputi landasan teori, meliputi deskripsi teori, kerangka berfikir, hipotesis, penelitian terdahulu.
  - c. Bab III Metode Penelitian, meliputi metode penelitian dan pengembangan, prosedur penelitian dan pengembangan, uji coba produk.
  - d. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, meliputi hasil penelitian dan pembahasan meliputi, penyajian data hasil penelitian, analisis data, revisi produk, uji coba skala kecil, uji coba skala besar, pembahasan.
  - e. Bab V Penutup, meliputi penyajian diakhir mengenai kesimpulan dan saran. Kesimpulan dipaparkan sesuai hasil analisis dan interpretasi data yang telah disajikan pada pembahasan sebelumnya.
3. Bagian akhir meliputi daftar rujukan dan lampiran-lampiran sebagai bukti penelitian telah dilakukan.