

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal yang terpenting dalam kehidupan manusia, ini berarti bahwa setiap manusia Indonesia berhak mendapatkannya dan diharapkan untuk selalu berkembang didalamnya, pendidikan tidak akan ada habisnya, pendidikan secara umum mempunyai arti suatu proses kehidupan dalam mengembangkan diri tiap individu untuk dapat hidup dan melangsungkan kehidupan.² Dengan ini pendidikan menjadi patokan kemajuan suatu negara. Kualitas negara berkembang atau tidak tergantung pada pendidikan yang diberikan. Adanya usaha membangun dunia pendidikan akan berpotensi melahirkan orang-orang yang mampu mengembangkan masyarakatnya sendiri.

UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 menyebutkan bahwa Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mampu mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian yang baik, pengendalian diri, berakhlak mulia, kecerdasan, dan keterampilan yang diperlukan oleh dirinya dan masyarakat.³ Maka dari itu pendidikan sangatlah penting untuk membentuk manusia. Dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang belum paham menjadi paham. Oleh karena itu pendidikan harus dilaksanakan untuk merubah sumber daya manusia menjadi berkualitas dan mampu bersaing di masa depan.

Hukum menuntut ilmu perlu diketahui dalam pendidikan. Sebagaimana telah dijelaskan dalam hadis sebagai berikut:⁴

² Yayan Alpian et al., "Pentingnya Pendidikan Bagi Manusia," Jurnal Buana Pengabdian Vol 1, No. 1 (2019), .

³ Hamid Darmadi dan R M S Putra, *Pengantar Pendidikan Era Globalisasi: Konsep Dasar, Teori, Strategi Dan Implementasi Dalam Pendidikan Globalisasi* (An1mage, 2019), hal. 6 <https://books.google.co.id/books?id=mICSDwAAQBAJ>.

⁴ Alfiah, *Hadist Tarbawi (Pendidikan Islam Dalam Tinjauan Hadist Nabi)*, Pekanbaru : Kreasi Edukasi, 2015 hal 18.

عَنْ أَنَسِ بْنِ مَالِكٍ قَالَ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ طَلَبَ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ

Artinya: Bersumber dari Anas bin Malik ia berkata, Rasulullah SAW bersabda, “Mencari ilmu itu wajib atas setiap muslim”. (HR. Ibnu Majah)

Makna pendidikan dalam hadis diatas adalah Islam mewajibkan kepada seluruh umatnya untuk menuntut ilmu, karena tanpa ilmu di dunia manusia bisa tersesat. Hal ini berarti kita diwajibkan untuk menjalani pendidikan sekolah untuk mendapatkan pengetahuan. Tanpa adanya pendidikan tentu akan membuat manusia kehilangan arah tujuan hidupnya.

Konsepsi pendidikan diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan kebutuhan manusia yang sangat penting untuk kontinuitas kehidupan, adanya pendidikan digunakan untuk membangun karakter, menanamkan nilai-nilai dan membentuk perilaku seseorang. Tidak adanya pendidikan akan membuat orang buta terhadap ilmu pengetahuan. Pendidikan dapat meningkatkan sumber daya manusia dan kemajuan suatu negara, terutama melalui adanya kegiatan proses belajar mengajar.

Belajar merupakan suatu proses yang terjadi pada semua orang untuk memperoleh mutu perubahan tingkah laku, pengetahuan, dan kognitif, efektif, dan psikomotor yang berlangsung terus menerus.⁵ Hal ini sejalan dengan pengertian belajar menurut Moh. Suardi, bahwa belajar adalah perubahan dalam diri seseorang yang dapat dinyatakan dengan adanya penguasaan sambutan yang baru, berupa pemahaman, keterampilan dan sikap sebagai hasil proses hasil pengalaman yang dialami.⁶ Dengan ini belajar dapat diartikan sebagai suatu aktivitas yang dapat menyebabkan seseorang mendapatkan keilmuan baru.

Mengajar adalah kegiatan yang bukan hanya berpusat pada guru (*teacher-centered*) tetapi juga aktivitas anak didik (*pupil centered*) dalam

⁵ Hermawan Budi Santoso and Subagyo, “Peningkatan Aktifitas Dan Hasil Belajar Dengan Metode Problem Basic Learning (PBL) Pada Mata Pelajaran Tune Up Motor Bensin Siswa Kelas XI Di SMK Insan Cendekia Turi Sleman Tahun Ajaran 2015/2016,” *Jurnal taman Vokasi* 5, no. 1 (2017): 40–45.

⁶ Moh. Suardi, *Belajar Dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Deepublish, 2016), hal. 11.

artian, anak didik tidak bersifat pasif tetapi justru aktivitasnya yang diharapkan nampak dari hasil mengajar guru. Dalam hal ini guru berperan sebagai *manager of learning*, guru berperan sebagai fasilitator.⁷ Guru berperan sebagai fasilitator berarti guru memberikan fasilitas peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Fasilitas disini yang dimaksud adalah mengarahkan, memberi semangat kepada peserta didik, memberikan penguatan-penguatan positif dalam kegiatan pembelajaran dan hal-hal yang diperlukan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Mengenai proses belajar mengajar dalam pendidikan, guru harus teliti dan cermat dalam menelaah semua aspek dalam pembelajaran dan persiapan pembelajaran, termasuk media pembelajaran yang digunakan. Karena dengan media pembelajaran yang baik dan relevan, dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dan siswa lebih tertarik untuk belajar, dan yang lebih penting siswa dapat dengan mudah memahami dan menyerap apa yang disampaikan guru. Pembelajaran dimaksudkan agar terjadi perubahan dalam aspek kognitif atau pengetahuan, aspek afektif atau sikap dan spek psikomotorik atau keterampilan.⁸ Suatu proses pembelajaran harus dilakukan oleh guru dan siswa sehingga tujuan pembelajaran nantinya dapat tercapai dengan baik, tepat dan sesuai dengan target yang diinginkan.

Keberhasilan dalam proses belajar di sekolah, sangat tergantung pada ketersediaan guru yang profesional, sebab tanpa guru itu, sangat tidak mungkin dapat dikelola segala hal terkait dengan keberlangsungan proses belajar yang baik, misalnya anak didik dapat berpartisipasi secara maksimal.⁹ Oleh karena itu, pembelajaran harus dikemas dengan menarik dan menyenangkan agar peserta didik dapat memahami materi yang disampaikan.

⁷ Mhd Syahdan Lubis, "Belajar Dan Mengajar Sebagai Suatu Proses Pendidikan Yang Berkemajuan," *Jurnal Literasiologi* 5, no. 2 (2021): 95–105.

⁸ Adi Wijayanto and dkk, *Urgensi Media Pembelajaran Pada Pendidikan Dasar* (Tulungagung: Akademia Pustaka, 2023), hal. 37.

⁹ Anita, dkk., *Yang Terdepan Dalam Menghadapi Pembelajaran Daring, Yang Terdepan Dalam Menghadapi Pembelajaran Daring*, (Tulungagung: Akademia Pustaka, 2021) hal. 14.

Pendidik adalah orang yang diberi amanah untuk tidak saja membuat perencanaan, melaksanakan pembelajaran, menilai, membimbing, tetapi juga melakukan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat. Hal ini berarti bahwa seorang pendidik tidak hanya bertugas untuk mentransfer ilmunya, melainkan harus selalu mengadakan penelitian dalam rangka menyesuaikan pengetahuannya dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat cepat.¹⁰ Guru harus mampu untuk membuat rancangan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran dan sumber belajar yang saat ini telah berkembang. Mereka harus mampu menyusun bahan pembelajaran yang inovatif, efisien dan efektif. Media pembelajaran adalah salah satu unsur pembelajaran yang memiliki peran penting dalam kegiatan belajar mengajar di dalam kelas.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi telah berpengaruh terhadap penggunaan alat-alat bantu mengajar di sekolah-sekolah dan lembaga-lembaga pendidikan lainnya.¹¹ Teknologi yang berkembang telah menjadi penolong bagi kemajuan pendidikan karena mempermudah guru untuk mencari sumber materi pembelajaran sekarang ini. Penggunaan teknologi yang tepat sangat penting di dalam pembelajaran terutama di dalam penggunaan media.¹² Penguasaan teknologi tersebut dapat dimanfaatkan guru untuk media pembelajaran yang nantinya memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.¹³ Di era industri 4.0, guru harus terlibat dalam proses pembelajaran yang mengharuskan untuk menguasai teknologi informasi yang digunakan dalam pembelajaran berbasis komputer dan internet yang canggih. Dengan ini, guru diharapkan mampu menguasai

¹⁰ Sulaiman Saat, "Faktor-Faktor Determinan Dalam Pendidikan," *Jurnal Al -Ta'dib* 8 (2015): 1–17.

¹¹ Ali Muhson, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi," *Jurnal Pendidikan Akutansi Indonesia* VIII, No. 2 (2010).

¹² Adi Wijayanto and dkk, *Teknologi Era Society Pada Dunia Pendidikan* (Tulungagung: Akademia Pustaka, 2023), hal 76.

¹³ Rizqy Rizal Fanani, Achmad Patoni, and Adi Wijayanto, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam," *Tadarus* 10, no. 1 (2021): 111–130.

teknologi informasi yang berkembang saat ini dan mampu belajar dan mahir dalam bidang teknologi informasi.

Media pembelajaran di SD/MI adalah suatu alat yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan isi pelajaran atau materi pelajaran SD/MI dari guru kepada siswa agar siswa mudah untuk memahami materi yang disampaikan guru.¹⁴ Media pembelajaran dapat digunakan sebagai sarana untuk membuat siswa tertarik, senang dan termotivasi dalam proses pembelajaran. Sehingga guru dituntut untuk dapat menerapkan media dalam pembelajaran di kelas.

Media pembelajaran dapat membantu proses pembelajaran di dalam kelas. Namun, guru harus memahami karakteristik siswanya sebelum menggunakan media pembelajaran yang tepat. Setelahnya guru dapat menganalisis media pembelajaran mana yang relevan dengan perkembangan pendidikan saat ini. Media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran tidak hanya sebatas alat peraga. Media pembelajaran dapat dikembangkan dengan kebutuhan siswa dan capaian pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran yang berkembang saat ini. Salah satu media yang saat ini tengah berkembang yang cukup efisien, efektif dan praktis adalah buku elektronik.

Hasil observasi yang telah peneliti lakukan bersama walikelas IV di MI Nurul Huda, terkait bagaimana proses pembelajaran berlangsung. Dari hasil wawancara diketahui bahwa dalam kegiatan proses pembelajaran guru hanya menggunakan buku cetak dan selama mengajar menggunakan media konkret sebagai sarana menyampaikan materi ke siswa. Walikelas menuturkan bahwa seringkali peserta didik bosan mengikuti pembelajaran dikarenakan hanya menggunakan buku cetak dan kesulitan membedakan bentuk bagian tubuh hewan. Menurut Rahma, penyajian media dalam bentuk

¹⁴ M P Marlina dkk., *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI* (Sigli: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021), hal. 4 <https://books.google.co.id/books?id=pdM6EAAAQBAJ>.

cetak masih dianggap kurang menarik, karena cenderung membosankan.¹⁵ Selain itu, kelemahan dalam pembelajaran media konkret yaitu tidak semua materi dapat disajikan menggunakan media konkret, sehingga guru terbatas dalam menggunakan media konkret ini.

Media pembelajaran tidak hanya berupa benda konkret, namun dapat dikembangkan dan divariasikan menjadi berbasis elektronik, contohnya buku elektronik. Walikelas IV MI Nurul Huda mengatakan bahwa belum pernah menggunakan elektronik. Buku elektronik adalah sebuah publikasi yang terdiri dari teks, gambar, maupun suara dan dipublikasikan dalam bentuk digital yang dapat dibaca di komputer maupun perangkat elektronik lainnya seperti android, *smartphone*, atau tablet.¹⁶ Jika pada buku cetak berisi kumpulan kertas yang berisikan teks dan gambar, maka pada buku elektronik ini dapat memuat teks, gambar, audio dan video.

Kelebihan dari buku elektronik ini adalah dapat diakses dengan mudah dimanapun dan kapanpun, mudah diakses menggunakan *handphone*, dapat memudahkan peserta didik dalam pembelajaran dikarenakan peserta didik dapat mengakses dan materi lebih lengkap.¹⁷ Jadi ketika pembelajaran di kelas sudah selesai guru dapat membagikan dengan mudah link buku elektronik kepada siswa agar ketika di rumah dapat mempelajarinya lagi.

Hasil analisis kebutuhan siswa di MI Nurul Huda didapatkan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran berbasis elektronik. Pada kegiatan belajar mengajar berlangsung masih menggunakan buku cetak dan media konkret sebagai acuan guru dalam menyampaikan materi ke siswa. Dengan berkembangnya teknologi saat ini, buku cetak dapat dikembangkan menjadi *e-book*, kemudian jika kita ingin menambahkan gambar, teks, audio, video dan animasi dapat digunakan buku elektronik berbasis *book creator*.

¹⁵ Rahma Trimukti Mahanani, dkk, Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *E-Learning* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas VI Madrasah Ibtidaiyah, *Jurnal Pendidikan dasar*, Vol. 9, No. 2, 2021

¹⁶ Nasrul Makdis, Penggunaan *E-Book* Pada Era Digital, *Jurnal Al-Maktabah*, Vol. 19, 2020

¹⁷ Dwi Mentari, Sumpono Sumpono, and Aceng Ruyani, "Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Berdasarkan Hasil Riset Elektroforesis 2-d Untuk Mengukur Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa," *PENDIPA Journal of Science Education* 2, no. 2 SE-Articles (May 30, 2018)

Book creator adalah platform sederhana untuk membantu proses pembelajaran pada peserta didik. Kelebihan *book creator*, tidak hanya menampilkan teks dan gambar, juga bisa menyisipkan audio, video serta animasi yang dapat mendukung proses pembelajaran.¹⁸ Oleh karena itu, adanya buku elektronik berbasis *book creator* ini diharapkan dapat membantu proses pembelajaran dan mendapatkan respon yang positif dari peserta didik.

Berdasarkan beberapa uraian di atas maka perlunya sebuah penelitian tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Bentuk dan Fungsi Bagian Tubuh hewan Berbasis *Book Creator* di MI Nurul Huda dan MI Darussalam Plosoklaten Kediri.”

B. Perumusan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, ditemukan beberapa permasalahan sebagai berikut:

- a. Guru belum pernah menggunakan buku elektronik dalam proses pembelajaran
- b. Guru belum memanfaatkan secara optimal penggunaan media pembelajaran berbasis elektronik dalam kegiatan belajar mengajar.
- c. Materi disampaikan hanya dengan menggunakan buku cetak dan media konkret saja.

2. Batasan Masalah

Demi terwujudnya pembahasan yang terarah, maka peneliti membatasi masalah sebagai berikut:

- a. Penelitian pengembangan ini dikembangkan dengan dibatasi pada buku elektronik.
- b. Validasi buku elektronik hanya pada validasi ahli media dan ahli materi
- c. Uji coba lapangan dilakukan dengan uji coba kelompok kecil dan besar.

¹⁸ Fimier Liady et al., “Pendampingan Literasi Teknologi,” *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 2, No. 1 (2022).

d. Materi Bentuk dan Fungsi Bagian Tubuh Hewan.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diajukan dalam pengembangan ini adalah:

1. Bagaimana desain media pembelajaran Bentuk dan Fungsi Bagian Tubuh Hewan Berbasis *Book creator* di MI Nurul Huda dan MI Darussalam Plosoklaten Kediri?
2. Bagaimana pengembangan media pembelajaran Bentuk dan Fungsi Bagian Tubuh Hewan Berbasis *Book creator* di MI Nurul Huda dan MI Darussalam Plosoklaten Kediri?
3. Bagaimana efektivitas media pembelajaran Bentuk dan Fungsi Bagian Tubuh Hewan Berbasis *Book creator* di MI Nurul Huda dan MI Darussalam Plosoklaten Kediri?

D. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan desain media pembelajaran Bentuk dan Fungsi Bagian Tubuh Hewan Berbasis *Book creator* di MI Nurul Huda dan MI Darussalam Plosoklaten Kediri.
2. Untuk mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran Bentuk dan Fungsi Bagian Tubuh Hewan Berbasis *Book creator* di MI Nurul Huda dan MI Darussalam Plosoklaten Kediri
3. Untuk mendeskripsikan efektivitas media pembelajaran Bentuk dan Fungsi Bagian Tubuh Hewan Berbasis *Book creator* di MI Nurul Huda dan MI Darussalam Plosoklaten Kediri.

E. Manfaat Pengembangan

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan dan memberikan manfaat bagi berbagai pihak baik manfaat teoritis ataupun manfaat praktis, diantaranya sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam upaya mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, khususnya pengembangan media dalam pembelajaran IPA.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Kepala Madrasah dan Pendidik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan pengetahuan sebagai referensi dan memberikan variasi media pembelajaran untuk mengoptimalkan proses pembelajaran, khususnya mata pelajaran IPA.

b. Bagi Peserta Didik

Media buku elektronik ini diharapkan dapat menjadi salah satu media pembelajaran yang menyenangkan. Media ini juga mempermudah siswa untuk belajar dimana pun dan kapan pun saat di rumah maupun di sekolah. Sehingga diharapkan dapat termotivasi untuk belajar lebih rajin dan dapat memahami materi dengan baik.

c. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai informasi bagi peneliti lain dalam mengembangkan media dalam pembelajaran IPA.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Asumsi dalam penelitian pengembangan ini meliputi:

- a. *Book creator* dengan pembelajaran IPA dalam materi bentuk dan fungsi bagian tubuh hewan mampu menarik perhatian siswa dan membuat siswa lebih mudah memahami materi yang telah disampaikan.
- b. Ahli media, pengajar dan pendidik bidang studi IPA memiliki pemahaman sama tentang kualitas perangkat pembelajaran IPA yang baik.

2. Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan dalam penelitian pengembangan ini meliputi:

- a. Pengembangan yang dilaksanakan hanya terbatas platform *book creator* materi bentuk dan fungsi bagian tubuh hewan di kelas IV MI.
- b. Terbatas hanya pada *book creator*.

G. Spesifikasi Produk

Produk yang diharapkan sebagai salah satu alternatif pemecahan masalah yang dihasilkan dari penelitian dan pengembangan ini adalah berupa media buku elektronik untuk memudahkan peserta didik memahami materi yang telah disampaikan guru. Spesifikasi media pembelajaran sebagai berikut:

1. Bentuk produk

Produk dalam penelitian ini dibuat dalam bentuk elektronik, sehingga praktis digunakan untuk belajar dimanapun dan kapanpun karena dapat diakses dengan android dan komputer. Produk yang dikembangkan berupa media buku elektronik yang dibuat menggunakan aplikasi *book creator*. Ditulis menggunakan font sederhana yang mudah dibaca oleh pengguna. Buku ini juga disertai audio dan video untuk memudahkan siswa memahami materi.

2. Materi Pembelajaran

Penyusunan materi dalam produk ini dilakukan dengan mengamati kebutuhan siswa yang disesuaikan dengan kompetensi dasar yang harus dicapai siswa dalam pembelajaran. Materi dalam buku ini memuat kompetensi dasar yang terdapat dalam silabus muatan pelajaran IPA.

3. Petunjuk Penggunaan

Petunjuk penggunaan media terdiri atas tujuan pembelajaran dengan menggunakan media dan isi setiap materi yang disajikan dalam buku. Petunjuk penggunaan buku elektronik ini disusun untuk memudahkan siswa mempelajari materi dengan *book creator*.

H. Penegasan Istilah

Agar tidak terjadi salah penafsiran istilah dalam penelitian ini, maka perlu adanya penegasan istilah secara konseptual maupun operasional sebagai berikut:

1. Penegasan Konseptual

a. Pengembangan media pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran adalah suatu usaha untuk meningkatkan keefektifan suatu media yang telah ada untuk

dikembangkan dan disesuaikan dengan kebutuhan sehingga hasil yang didapatkan bisa menjadi lebih baik. Pengembangan media pembelajaran ini dilakukan agar membuat media pembelajaran yang menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar lebih rajin. Untuk media penyampaian materi Bentuk dan Fungsi Bagian Tubuh Hewan Berbasis *book creator* di kelas IV.

b. *Book creator*

Book creator adalah salah satu aplikasi pembuat buku elektronik interaktif yang didalamnya dapat kita sisipkan teks, gambar, audio, video dan animasi. Dengan menggunakan media pembelajaran ini akan jauh lebih menarik minat siswa karena bisa dibuka melalui *handphone* masing-masing saat di rumah.

2. Penegasan Operasional

Berdasarkan penegasan konseptual di atas, maka secara operasional yang dimaksud dari “Pengembangan Media Pembelajaran Bentuk dan Fungsi Bagian-Bagian Tubuh Hewan berbasis *Book Creator* di MI Nurul Huda dan MI Darussalam Plosoklaten Kediri” adalah upaya pengembangan media pembelajaran dalam materi bentuk dan fungsi bagian tubuh hewan menggunakan aplikasi *book creator* di MI Nurul Huda dan MI Darussalam Plosoklaten Kediri.

I. Sistematika Pembahasan

Secara keseluruhan penelitian ini terdiri dari lima bab, masing-masing disusun secara rinci dan sistematis sebagai berikut:

1. Bab pertama merupakan latar belakang, perumusan masalah yang terbagi lagi menjadi identifikasi masalah dan batasan penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, spesifikasi produk yang diharapkan, penegasan istilah, sistematika pembahasan
2. Bab kedua memuat kajian teori (memaparkan mengenai pengembangan media pembelajaran, Materi bagian-bagian tubuh hewan, *book creator*), kerangka berpikir, penelitian terdahulu dan hipotesis.

3. Bab ketiga, metodologi penelitian memuat: langkah-langkah penelitian yang mengenai jenis penelitian, model pengembangan *Borg and Gall*, desain uji coba produk, instrumen pengumpulan data dan teknik analisis data
4. Bab keempat, hasil dan pembahasan yang memuat: desain awal produk, uji coba ahli media dan materi, revisi produk, uji coba kelompok kecil, revisi produk tahap 2, uji coba kelompok besar, revisi produk tahap 3, dan pembahasan produk.
5. Bab kelima, kesimpulan dan saran yang memuat: uraian kesimpulan dari hasil penelitian dan saran yang berhubungan dengan pengembangan selanjutnya.