

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi merupakan salah satu faktor yang ikut serta mempengaruhi perilaku peserta didik dalam belajar. Peserta didik tanpa disadari telah ikut menjadi bagian dari *digital native*, yaitu generasi yang hidup di zaman digital di mana mereka bisa dengan mudah mendapatkan informasi dan kemudahan lainnya melalui media digital¹. Hal ini ditunjang dengan semakin berkembangnya perangkat komputer maupun *gadget* yang mendukung generasi *digital native* sehingga mereka dengan mudah bisa mendapatkan perangkat tersebut untuk bisa mengakses informasi secara cepat melalui perangkat tersebut. Seperti yang dilansir oleh kompas.com bahwa generasi *digital native* lebih mampu mengaplikasikan semua kegiatan dalam satu waktu. sebagai contoh, nge-tweet menggunakan ponsel, browsing dengan PC, mendengarkan musik menggunakan *headset*, dan apa pun aktivitasnya berhubungan dengan dunia maya.² Seiring perkembangannya, maka semakin banyak pula peserta didik yang telah mampu mengoperasikan perangkat komputer maupun *gadget*. Hal ini berarti sedikit banyak ikut mempengaruhi gaya hidup mereka, tidak terkecuali dalam hal belajar.

Belajar bukan suatu tujuan, tetapi merupakan suatu proses untuk mencapai tujuan.³ Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari pada itu, yaitu mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan, melainkan perubahan kelakuan⁴. Keterlibatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran diharapkan dapat berpengaruh terhadap

¹ Rigel Sampelolo, Andi Hamzah Fansury, dan Sri Khaerani Rahman, "Implementasi *Digital Content Assisted Language Learning* dalam Pengembangan Materi Ajar Berbasis WEB Based bagi Siswa SMA Di Kab. Tanah Toraja". *Klasikal : Journal of Education, Language Teaching and Science*, No. 3 Vol. 4, 2022. hlm 768.

² Retia Kartika Dewi dan Seraficia Gischa, "Apa yang Dimaksud Generasi *Digital Native*?" Kompas, Juni 28, 2023, https://www.kompas.com/skola/read/2023/06/28/200000969/apa-yang-dimaksud-generasi-digital-native-ini-penjelasan--?page=all&lgn_method=google

³ Sherley Yudistiya Utari, "Pengembangan Media *E-Book* pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas X Di SMA Negeri 2 Padang Panjang", *Tesis*, Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Sebelas Maret, 2014, hlm. 103.

⁴ Jainiyah Jainiyah et al., "Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa". *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, No. 6, Vol. 2, 2023. hlm 1304.

pembelajaran yang dialami peserta didik serta tujuan yang hendak dicapai dalam pembelajaran itu sendiri. Salah satunya dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Tujuan pembelajaran Bahasa Inggris yang harus dicapai adalah mampu berkomunikasi dasar serta menguasai empat *skill* berbahasa (menyimak, membaca, menulis, berbicara) dalam bahasa Inggris dalam batasan tertentu.⁵ Hal tersebut didukung oleh opini Zaim yang menyatakan bahwa di dalam konsep pembelajaran bahasa, ada empat keterampilan berbahasa yang harus dikuasai, yaitu keterampilan berbicara, keterampilan mendengarkan, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Keempat keterampilan berbahasa tersebut dapat dikuasai jika ditunjang dengan kemampuan menguasai komponen bahasa, yaitu penguasaan tata bahasa dan kosakata.⁶

Kenyataan di lapangan yang menunjukkan bahwa masih banyak guru yang sering menggunakan metode yang konvensional tanpa bantuan media pembelajaran dalam penyampaian materi. Guru lebih cenderung menyampaikan materi pelajaran secara lisan. Peserta didik hanya memperoleh hasil belajar melalui indra pendengarannya saja. Hal ini didukung dengan laporan mahasiswa Program Studi PGSD FKIP UMM pada tahun 2016 bahwa sebagian besar guru masih berpedoman pada metode konvensional dalam pembelajaran.⁷ Metode ini, ikut serta mempengaruhi tingkat pemahaman dan minat belajar peserta didik. Sedangkan setiap materi pelajaran memiliki tingkat kesukaran yang berbeda beda. Tidak hanya itu saja, pada saat pembelajaran berlangsung proses pembelajaran kurang efektif karena masih sedikit atau minimnya sumber belajar yang digunakan, hanya tersedia buku teks dan LKS. Seperti yang kita ketahui bahwa sebuah buku teks pelajaran, berisi penuh dengan deretan tulisan yang kecil-kecil, terkadang dilengkapi dengan gambar ataupun

⁵ Iriany Kesuma Wijaya, "Pembelajaran Bahasa Inggris Di Sekolah Dasar". *BAHTERA : Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, No. 2, Vol. 14, 2015. hlm 120.

⁶ M. Asholahudin, "Kompetensi Bahasa Inggris," *Jurnal Horizon Pedagogia*, No. 1 Vol. 1, 2020. hlm 72.

⁷ Athia Fidiana dan Agrissto Bintang Aji Pradana, "Pemberdayaan Guru Sekolah Dasar Di Kota Magelang Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Online 'See Saw' Pada Pembelajaran Menulis Bahasa Inggris". *Community Empowerment*, No. 1 Vol. 5. 2020, hlm 10.

Diagram. Namun, semua itu disusun dengan *layout* yang kaku serta berwarna hitam dan putih saja. Akibatnya ketika peserta didik merasa bosan atau kelelahan seringkali peserta didik akan mencari kegiatan lain untuk menghilangkan kebosanan mereka tersebut. Sehingga tujuan pembelajaran semakin sulit untuk dicapai. Dengan digunakannya buku teks dan LKS dalam pembelajaran yang dirasa membosankan tersebut, maka dibutuhkan sumber belajar yang praktis dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Salah satunya dengan memanfaatkan perkembangan teknologi pula yaitu pemanfaatan *gadget*. Sayangnya, *gadget* mereka lebih banyak digunakan untuk mengakses media sosial atau hal lain yang tidak berhubungan dengan materi pelajaran yang sedang dipelajari daripada digunakan sebagai media pembelajaran itu sendiri. Sedangkan tujuan pembelajaran yang diinginkan harus mereka capai.

Mata pelajaran Bahasa Inggris awalnya adalah mata pelajaran muatan lokal pilihan. Seiring perkembangannya, mata pelajaran Bahasa Inggris menjadi mata pelajaran muatan lokal wajib di beberapa daerah di Indonesia. Lebih lanjut pelajaran Bahasa Inggris yang pada mulanya dimulai pada kelas 4 sekarang telah dimulai pada kelas 1, 2, dan 3. Pokok bahasan mata pelajaran Bahasa Inggris berupa uraian teks. Kompetensi dasar yang hendak dicapai adalah kemampuan mendeskripsikan pokok bahasan, sehingga diperlukan keterampilan peserta didik dalam membaca dan memahami konten pembelajaran.⁸ Kemampuan dan keterampilan guru dalam memilih dan menggunakan metode pembelajaran sangat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

Menurut data awal yang ditemukan oleh peneliti di MI Podorejo Sumbergempol ditemukan beberapa masalah, bahwa pada proses pembelajaran bahasa Inggris di kelas IV, guru hanya menggunakan media pembelajaran berupa buku LKS dari penerbit sebagai sumber belajar. Sedangkan materi yang disajikan di LKS kurang lengkap, menggunakan kertas buram dan warna yang kurang menarik, yaitu hitam dan putih, serta

⁸ Ahmad Ghazali Samad dan Sri Wahyuni, "Penggunaan Metode *Survey, Question, Read, Recite, Review* pada Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar". *Tarbawi : Jurnal Ilmu Pendidikan*, No. 2 Vol. 15, 2019. hlm. 264.

ukuran LKS yang cukup besar untuk dibawa kemana-mana membuat peserta didik kurang berminat dalam belajar. Tidak hanya itu, dalam proses pembelajaran peserta didik kelas IV merasa bahwa pelajaran Bahasa Inggris merupakan pelajaran yang susah karena Bahasa Inggris merupakan bahasa asing serta banyak kosa kata yang sulit untuk diucapkan. Tidak hanya itu, seringkali juga kosa kata dalam Bahasa Inggris, cara pengucapan dan penulisannya berbeda. Hal itu pula menambah tingkat kesulitan bagi mereka dalam mempelajari Bahasa Inggris. Mereka kesulitan dalam memahami bahasa dan materi yang kompleks. Tidak banyak peserta didik yang paham betul akan materi yang disampaikan guru serta memperhatikan penjelasan guru dengan baik. Sehingga perlu pengulangan beberapa kali agar peserta didik dapat memahami materi yang telah dijelaskan.

Hal inilah yang menjadi dasar pemikiran penulis untuk memanfaatkan perangkat komputer ataupun *gadget* peserta didik sebagai media untuk kepentingan pembelajaran itu sendiri agar dapat membuat kondisi dan suasana belajar efektif serta memastikan fungsi proses belajar secara keseluruhan. Kehadiran media mempunyai arti yang sangat penting dalam proses pembelajaran karena ketidak jelasan bahan yang disampaikan dalam pembelajaran dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Media dapat menyampaikan pesan yang kurang mampu dijelaskan melalui kata kata atau kalimat tertentu. Sama halnya yang dituturkan oleh Arsyad dalam jurnal JRPD, bahwa media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan atau informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.⁹ Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang disajikan diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik. Dengan begitu, kompetensi dan tujuan pembelajaran akan dapat dicapai dengan baik. Seperti yang disampaikan oleh Miarso bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik

⁹ Tiurida Intika, "Pengembangan Media Booklet Science for Kids Sebagai Sumber Belajar Di Sekolah Dasar". *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, No. 1 Vol. 1, 2018. hlm 171.

sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.¹⁰

Berdasarkan penjabaran dan pemaparan di atas, maka penulis mencoba untuk membuat sebuah media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik dan bisa digunakan tidak hanya pada jam pelajaran di sekolah saja, namun tetap bisa digunakan pada saat di luar jam sekolah serta media pembelajaran yang akan dirancang mengikuti perkembangan jaman yang ada. Salah satu media yang dapat digunakan yaitu *e-booklet*. *E-booklet* memanfaatkan kemajuan teknologi untuk didayagunakan dalam pembelajaran. *E-booklet* yang dibuat, bisa disimpan dalam perangkat elektronik yang bisa diakses kapan saja dan di mana saja. Peserta didik bisa mempelajari materi yang sedang dipelajari tidak hanya pada saat jam pelajaran di sekolah. Kehadiran *e-booklet* bisa menjadi solusi untuk hal ini, sebab *e-booklet* yang fleksibel, bisa dibaca peserta didik kapan saja ketika peserta didik tersebut memiliki waktu luang untuk belajar. *E-booklet* dapat menjadi bahan ajar yang memiliki paling sedikit lima halaman tetapi tidak lebih dari 48 halaman di luar hitungan sampul.¹¹ *E-booklet* juga berisikan tentang informasi-informasi penting yang disertai gambar ilustrasi, animasi, audio, video, serta latihan-latihan soal yang memudahkan peserta didik menggunakan dalam proses pembelajaran sehingga lebih menarik dibandingkan dengan buku pelajaran konvensional.

Berdasarkan uraian yang dikemukakan di atas, maka penulis tertarik untuk membahas “Pengembangan Media *E-Booklet* sebagai Sarana Pendamping untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Kelas IV di MI Podorejo Sumbergempol.” Tujuan dari penelitian ini adalah memberikan pandangan kepada guru tentang bagaimana agar membuat kondisi dan suasana belajar yang efektif serta dapat memastikan bahwa dengan hadirnya *e-booklet* ini peserta didik merasa senang dan puas terhadap hasil belajar karena mampu meningkatkan hasil belajarnya.

¹⁰ Sherley Yudistiya Utari, “Pengembangan Media E-Book pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas X di SMA Negeri 2 Padang Panjang”, hlm 104

¹¹ Tiurida Intika, “Pengembangan Media *Booklet Science for Kids* sebagai *Sumber Belajar di Sekolah Dasar*”, hlm 100

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dikemukakan di atas, maka rumusan masalahnya adalah:

1. Bagaimana kondisi pembelajaran Bahasa Inggris kelas IV di MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung saat ini?
2. Bagaimana prosedur pengembangan media *e-booklet* sebagai sarana pendamping untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris kelas IV di MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung?
3. Bagaimana hasil uji kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan media *e-booklet* sebagai sarana pendamping untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris kelas IV di MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung?

C. Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk menjelaskan kondisi pembelajaran Bahasa Inggris kelas IV di MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung saat ini.
2. Untuk menghasilkan media *e-booklet* sebagai sarana pendamping untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris kelas IV di MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung.
3. Untuk mengetahui hasil uji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media *e-booklet* sebagai sarana pendamping untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris kelas IV di MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung.

D. Manfaat Pengembangan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi semua pihak yang membaca, terutama bagi orang-orang yang berkecimpung dalam dunia pendidikan. Adapun manfaat penelitian ini secara teoritis dan praktis adalah sebagai berikut:

1. Secara teoritis
Secara teoritis, penelitian diharapkan dapat memberikan tambahan pengetahuan pengembangan media *e-booklet* sebagai sarana

pendamping untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris kelas IV dan dapat memberi dukungan terhadap hasil penelitian yang sejenis tentang pengembangan *e-booklet*.

2. Secara praktis

Hasil penelitian yang dilakukan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak, diantaranya:

a. Kepala Madrasah

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan masukan dan gambaran terkait penerapan *e-booklet* serta memebrikan inovasi pembelajaran untuk mata pelajaran Bahasa Inggris yang diterapkan di madrasah.

b. Bagi pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi mengenai pelaksanaan pembelajaran yang dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam perencanaan metode pada materi pelajaran Bahasa Inggris.

c. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan pedoman bagi pneelitian lain yang mengkaji lebih dalam mengenai topik pengembangan *e-booklet*.

d. Bagi pembaca

Penelitian ini diharapkan mampu menambah pengetahuan serta pemahaman pembaca mengenai pengembangan *e-booklet* serta pengaruhnya terhadap hasil belajar Bahasa Inggris.

e. Bagi kalangan akademis

Penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai referensi dalam karya ilmiah bagi kalangan akademis termasuk Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung.

E. Asumsi Pengembangan

Implementasi produk media pembelajaran *e-booklet* ini didasarkan pada beberapa asumsi, antara lain:

1. Sudah banyak peserta didik yang mampu mengoperasikan *gadget*, laptop, atau perangkat elektronik lainnya.
2. Penggunaan metode pembelajaran yang inovatif serta penggunaan media pembelajaran yang sesuai diharapkan mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran.
3. Media pembelajaran (*e-booklet*), yang tidak monoton, artinya berisi teks yang bervariasi, terdapat gambar yang berwarna, audio, video, serta latihan-latihan soal yang menunjang, diyakini mampu mempercepat pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran yang disampaikan. Implementasi produk media pembelajaran *e-booklet* ini memiliki beberapa keterbatasan dalam pengembangannya:

1. Produk yang dikembangkan hanya mengkaji materi mata pelajaran Bahasa Inggris kelas IV, diantaranya *greeting*, penggunaan *a* dan *an*, penggunaan *there is* dan *there are*, *present continuous tense*, dan *simple present tense*.

F. Spesifikasi Produk

Produk yang akan dihasilkan adalah sebuah *e-booklet* yang dibuat dengan aplikasi Canva untuk mata pelajaran Bahasa Inggris kelas IV yang layak digunakan sebagai pendamping dalam proses pembelajaran serta dapat membantu pemahaman peserta didik dengan cara yang menyenangkan, menarik, dan mudah dipahami. *E-booklet* ini berbentuk *soft file* yang dapat diakses melalui link yang dibagikan dengan dengan ukuran kertas A5. Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1. Materi

Materi yang terdapat pada *e-booklet* merupakan materi pembelajaran Bahasa Inggris kelas IV, diantaranya *greeting*, Penggunaan *there is/there are*, Penggunaan *a* dan *an*, Penggunaan *preposition*, *Simple Present*, *Present Continuous Tense*, *preposition*,

2. User

- a. Peserta didik

Merupakan sasaran utama dari pengguna *e-booklet* yang dapat mempelajari teks materi serta mengerjakan latihan-latihan soal.

b. Guru

Guru bisa menjadikan *e-booklet* ini sebagai salah satu sumber referensi dalam pembelajaran.

3. Gambar berwarna, audio, video, dan latihan soal

Gambar berwarna sebagai penunjang agar *e-booklet* menjadi lebih menarik. Sehingga peserta didik lebih berminat untuk belajar. Selain itu, gambar yang berwarna dibutuhkan untuk meningkatkan daya ingat peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Format gambar yang diunggah berformat jpg. Terdapat audio disetiap gambar yang nantinya ketika gambar tersebut diklik akan berbunyi sesuai dengan nama disetiap gambar. Terdapat pula video di akhir dari setiap materi yang dibahas. Tujuannya memudahkan peserta didik untuk lebih memahami materi yang telah dipaparkan sebelumnya. Selain itu terdapat latihan soal/tes sumatif yang disediakan guna mengetahui seberapa jauh peserta didik bisa memahami materi pada *e-booklet* yang telah dirancang ini yang terletak diakhir materi.

G. Orisinalitas Penelitian

Orisinalitas penelitian ini didasarkan pada beberapa penelitian yang mempunyai kekhususan relative sama dalam tema kajiannya. Meskipun beberapa hal terdapat perbedaan, seperti dalam hal jenjang dan jumlah subjek yang menjadi sasaran penelitian, lokasi penelitian, maupun analisis data yang dikembangkan. Penelitian yang akan dilakukan mengenai pengembangan media *e-booklet* sebagai sarana pendamping untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris kelas IV di MI Podorejo.

Penelitian yang terkait dan hamper sama dengan penelitian saat ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Wenes Khidmatul 'Ulya Yamir dengan judul "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis E-Bookle pada Materi Sistem Ekskresi Kelas XI IPA untuk SMA di Pekanbaru Tahun Ajaran 2021/2022". Penelitian ini menyimpulkan bahwa kelayakan *e-booklet* mendapatkan

kaegori sangat valid dan dapat digunakan sebagai bahan ajar yang dapat membantu proses pembelajaran dan dapat respon positif dari peserta didik. Kesamaan penelitian yang dilakukan oleh Wenes Khidmatul ‘Ulya Yamir dengan peneliian yang dilakukan oleh peneliti adalah sama-sama membahas tentang pengembangan *e-booklet*, sedangkan perbedaannya terdapat pada materi yang digunakan, lokasi penelitian, dan subjek yang menjadi sasaran penelitian.

Penelitian lainnya yang terkait adalah penelitian yang dilakukan oleh Syifa Dwi Hendrianti, Sholeh Hidayam dan Suherman dengan judul “Pengembangan Media *E-Booklet* Pembelajaran Berbasis Flipbook Maker pada Materi Identifikasi Karirs Siswa”. Penelitian ini menyimpulkan bahwa pengembangan media *e-booklet* berbasis flipbook maker memiliki nilai rata-rata 89,28% yang dikategorikan sangat layak. Kesamaan peneliian yang dilakukan oleh Syifa Dwi Hendriantik, dkk dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah adalah sama-sama membahas tentang pengembangan *e-booklet*, sedangkan perbedaannya terdapat terdapat pada materi yang digunakan, lokasi penelitian, subjek yang menjadi sasaran penelitian, dan model pengembangan.

Penelitiannya lainnya yang masih terkait adalah penelitian yang dilakukan oleh Ernika Khusaini dengan judul “Pengembangan *E-Modul* berbasis *Book Creator* dengan Model ADDIE pada Materi Sistem Pencernaan di Kelas V MI”. Penelitian ini menyimpulkan media e-modul memiliki kualitas yang sanga baik dan dapat membantu peserta didik kelas V untuk memahami materi sistem pencernaan hewan dan manusia. Kesamaan peneliian yang dilakukan oleh Ernika Khusaini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah adalah sama-sama menggunakan model pengembangan ADDIE sampai tahap dan membahas tentang pengembangan media pembelajaran. Perbedaannya terletak materi yang digunakan, lokasi penelitian, subjek yang menjadi sasaran penelitian, serta produk yang dikembangkan memiliki beberapa perbedaaan.

H. Definisi Operasional

Definisi operasional pada penelitian ini sangat diperlukan untuk menghindari kesalahan persepsi antara pembaca dengan penulis. Adapun definisi operasional dalam penelitian ini adalah:

1. Media Pembelajaran adalah sesuatu yang menyalurkan pesan antara pemberi pesan kepada penerima pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran.
2. *E-booklet* adalah publikasi yang terdiri atas tulisan maupun gambar yang disajikan dalam bentuk elektronik yang menarik dan mudah dipahami peserta didik serta dapat diakses pada perangkat elektronik, misalnya *gadget* maupun komputer serta dapat diakses kapan saja dan di mana saja. *E-booklet* bisa merupakan versi digital dari *booklet* yang sudah ada, namun tidak jarang juga sebuah *booklet* diterbitkan hanya dalam bentuk digital.
3. Pembelajaran Bahasa Inggris. Kemampuan berbahasa Inggris merupakan salah satu keterampilan yang harus dikuasai oleh peserta didik dikarenakan Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional.

I. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam penelitian dapat memberikan arahan bagi pembaca, oleh karena itu berikut disajikan sistematika pembahasan dalam penelitian ini:

1. Bagian Awal

Pada bab awal skripsi mencakup halaman sampul depan/*cover*, lembar judul, lembar persetujuan, lembar pengesahan, lembar pernyataan keaslian tulisan, lembar persembahan, lembar motto, lembar kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, dan abstrak.

2. Bagian inti

Bab I Pendahuluan

Bab ini mencakup latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, spesifikasi produk, orisinalitas penelitian, definisi operasional, dan sistematika pembahasan.

Bab II Kajian Pustaka

Bab ini mencakup deskripsi teori, kerangka berpikir, dan penelitian terdahulu.

Bab III Metode Penelitian

Bab ini mencakup jenis penelitian, model pengembangan, prosedur pengembangan, uji coba, instrument pengumpulan data, Teknik analisis data, dan prosedur penelitian.

Bab IV Hasil dan Pembahasan

Bab ini mencakup penyajian data, analisis data, dan revisi produk.

Bab V Penutup

Bab ini mencakup kajian produk yang sudah direvisi dan pemanfaatan, desiminasi, serta pengembangan produk lebih lanjut.

3. Bagian akhir

Pada bagian terakhir skripsi, mencakup daftar rujukan, lampiran-lampiran, dan daftar riwayat hidup.