

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan faktor penting dalam mendukung pembangunan nasional. Melalui pendidikan berkualitas akan berdampak yang besar dalam pengembangan kompetensi generasi muda bangsa sebagai penerus dalam memimpin bangsa. Pendidikan sebagai wadah untuk pengembangan kompetensi diri seseorang hendaknya menjadi perhatian penting bagi suatu negara untuk melahirkan insan pemuda yang berkualitas, berintegritas, bertanggung jawab serta memiliki jiwa patriotisme dalam mempertahankan harga diri bangsa Indonesia.

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan nasional menjelaskan bahwa Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Menurut Ki Hajar Dewantara Pendidikan adalah memberi tuntunan terhadap segala kekuatan kodrat yang dimiliki anak agar ia mampu mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya baik sebagai seorang manusia maupun sebagai anggota masyarakat.

Berdasarkan penjelasan tentang pendidikan di atas menunjukkan pentingnya pendidikan dalam pengembangan kompetensi seseorang yang dijadikan sebagai pedoman kehidupannya untuk dapat berkarya serta berkontribusi dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara. Melalui pendidikan akan menunjukkan arah yang jelas dalam mencapai keselamatan hidup. Namun, saat ini kualitas pendidikan di Indonesia belum sepenuhnya menunjukkan pada kualitas yang baik karena masih banyak hal yang perlu dibenahi dalam pelaksanaan di lapangan.

Pendidikan yang diharapkan mampu mendampingi peserta didik dalam mengembangkan potensi dalam dirinya namun pelaksanaan pendidikan hanya sebatas formalitas semata sebagai sebuah kewajiban yang harus dijalankan. Penyelenggaraan pendidikan di lapangan perlu dibenahi agar dapat mewujudkan cita-cita pendidikan nasional yakni mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Hal-hal yang menjadi fokus dalam upaya untuk membenahi kualitas pendidikan diantaranya tenaga pendidik yakni kualitas guru, desain intruksional, pendanaan, sarana dan prasarana, serta seluruh ekosistem yang terlibat dalam lembaga kependidikan termasuk di dalamnya peserta didik dan masyarakat/orangtua peserta didik. Berkaitan dengan hal tersebut sudah menjadi tugas semua ekosistem yang terlibat dalam lembaga Pendidikan agar dapat mewujudkan pendidikan yang berkualitas seperti yang diharapkan.

Guru menjadi salah satu faktor penting sebagai pengendali dalam menentukan kualitas pendidikan hendaknya mendapat perhatian serius dalam hal

pelaksanaan tugas, pengembangan diri serta peningkatan kesejahteraan. Melalui beberapa program yang telah diluncurkan Kemdikbud Ristek harusnya dapat memfasilitasi guru-guru dalam melaksanakan pengembangan diri sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas diri sebagai pendidik. Selain itu, kebijakan dalam penyelenggaraan program Pendidikan Profesi Guru (PPG) menjadi satu wadah yang vital dalam mendukung lahirnya guru-guru yang berkualitas sekaligus meningkatkan kesejahteraan profesi seorang guru.

Guru-guru yang telah memiliki sertifikat Pendidikan yaitu harus mengikuti Pendidikan Profesi Guru (PPG) dan dinyatakan sebagai guru profesional ternyata masih menjalankan pembelajaran dengan cara-cara lama, belum ada perbaharuan dalam menerapkan pembelajaran di kelas, pembelajaran tidak didukung oleh model dan media ajar interaktif yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Padahal tunjangan profesi guru yang diberikan salah satu tujuannya adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas dengan mengalokasikan sebagian dana tunjangan profesi tersebut untuk penyediaan media ajar, alat praktik dan lain sebagainya yang dapat mendukung proses pembelajaran yang lebih baik.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 33 Tahun 2018 tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 10 Tahun 2018 tentang Petunjuk Teknis Penyaluran Tunjangan Profesi Guru Pegawai Negeri Sipil Daerah (PNSD), terdapat hal-hal penting sebagai berikut: Tunjangan Profesi bertujuan untuk: (1) memberi penghargaan kepada Guru PNSD sebagai tenaga profesional dalam melaksanakan sistem pendidikan nasional dan mewujudkan tujuan pendidikan nasional, yaitu berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan

bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab; (2) mengangkat martabat Guru PNSD, meningkatkan kompetensi Guru PNSD, memajukan profesi Guru PNSD, meningkatkan mutu pembelajaran, dan meningkatkan pelayanan pendidikan yang bermutu; dan (3) membiayai pelaksanaan kegiatan pengembangan keprofesian berkelanjutan yang mendukung pelaksanaan tugas sebagai Guru PNSD profesional.

Pelaksanaan di lapangan masih ditemukan guru-guru tidak aktif secara mandiri maupun terorganisasi memanfaatkan fasilitas pengembangan diri yang telah tersedia seperti PMM (*Platform Merdeka Mengajar*), Program Guru Penggerak, Pematik (pembelajaran berbasis TIK), dan lainnya. Banyak guru-guru yang telah nyaman dengan kebiasaan yang ada sehingga enggan dalam *upgrade* diri sebagai bekal dalam melaksanakan pembelajaran yang lebih berkualitas.

Permasalahan yang kompleks di atas tentu harus mendapat perhatian khusus untuk membenahi Pendidikan di Indonesia secara umum, serta membenahi kualitas Pendidikan khususnya di sekolah tempat bertugas masing-masing. Dengan demikian, semua pelaku pendidikan hendaknya mengambil peran untuk dapat menjalankan tugasnya dengan penuh rasa tanggung jawab.

Dari penjelasan di atas, peneliti telah menggali informasi di lapangan secara langsung terkait permasalahan dalam pembelajaran di SMA Swasta Maitreyawira Deli Serdang sebagai lokasi penelitian yang dipilih. Berdasarkan hasil observasi langsung ke sekolah ini memiliki fasilitas yang sangat lengkap dan memadai, bangunan gedung permanen dan megah, fasilitas laboratorium, lapangan olahraga, ruang kelas yang nyaman dan lingkungan yang bersih tentunya akan mendukung

proses pembelajaran yang berkualitas. Namun, pada pelaksanaan pembelajaran ternyata masih ditemukan kendala-kendala yang perlu diperhatikan sebagai bahan evaluasi.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan beberapa guru di SMA Swasta Maitreyawira Deli Serdang yaitu Ibu Siti Mawarni Pohan, S.Pd. dan Bapak Gindo Leontinus Siringoringo, S.Pd. yang merupakan guru mata pelajaran geografi mengatakan bahwa masih ada ditemukan beberapa kendala dalam proses pembelajaran khususnya di mata pelajaran geografi. Kendala-kendala yang ditemui saat pembelajaran yaitu rendahnya minat belajar peserta didik, sebagian besar peserta didik masih menganggap bahwa tidak begitu penting dalam mempelajari geografi, ketika memanfaatkan *handphone* dalam pembelajaran kondisi kelas menjadi lebih tidak terkontrol sehingga memberi peluang pada peserta didik untuk membuka situs-situs lain di luar yang diintruksikan guru, rasa tanggung jawab yang rendah serta peran orangtua terhadap anak yang tidak menyelesaikan tugas geografi yang diberikan masih minim, sebab masih ada paradigma dari orangtua yang menyatakan bahwa anaknya dikatakan berprestasi di sekolah ketika menguasai pelajaran sains dan matematika dengan baik sehingga daya juang anak-anak pada mata pelajaran lainnya di luar itu masih tergolong rendah salah satunya pada mata pelajaran geografi. Hal tersebut mempengaruhi hasil belajar peserta didik di mata pelajaran geografi pada materi hidrosfer masih tergolong rendah jika dilihat dari ketuntasan secara klasikal. Rekapitulasi ketuntasan hasil belajar geografi di SMA Swasta Maitreyawira Deli Serdang disajikan pada tabel berikut:

Tabel 1.1 Rekapitulasi Ketuntasan Hasil Belajar Geografi Kelas X SMA Swasta Maitreyawira Deli Serdang

Tahun Pelajaran	Jumlah Seluruh Siswa	Jumlah Siswa Tuntas	Persentase Ketuntasan	Keterangan
2021-2022	55	32	58%	Tidak Tuntas
2022-2023	123	78	63%	Tidak Tuntas

Menurut Trianto (2019:241) menyatakan bahwa ketuntasan klasikal jika terdapat $\geq 85\%$ peserta didik yang telah tuntas belajarnya. Dari pernyataan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik di SMA Swasta Maitreyawira Deli Serdang dinyatakan belum tuntas.

Hasil belajar adalah kemampuan siswa yang diperoleh setelah kegiatan belajar (Nugraha, 2020). Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dan meliputi keterampilan kognitif, afektif, maupun psikomotor (Wulandari, 2021). Pendapat dari Mustakim (2020) hasil belajar adalah segala sesuatu yang dicapai oleh peserta didik dengan penilaian tertentu yang sudah ditetapkan oleh kurikulum Lembaga pendidikan sebelumnya. Dari beberapa pendapat di atas hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil dari proses belajar mengajar baik kognitif, afektif, maupun psikomotor dengan penilaian yang sesuai dengan kurikulum pembelajaran lembaga pendidikan.

Dari hasil observasi pada saat pembelajaran berlangsung, menunjukkan pembelajaran yang diterapkan sudah memanfaatkan media pembelajaran berupa video, *power point*, dan sumber baca lainnya yang mendukung keberlangsungan pembelajaran. Telah menerapkan model-model pembelajaran interaktif seperti *jigsaw*, *talking stick*, dan pembelajaran berbasis masalah. Namun, dari hasil observasi yang dilakukan menunjukkan bahwa guru-guru masih menggunakan media yang telah tersedia artinya bukan dari desain mandiri yang menyesuaikan

dengan kondisi kebutuhan peserta didik di lapangan. Begitu halnya dengan penyusunan sintaks pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran belum menyesuaikan pada kebutuhan peserta didik.

Pembelajaran yang tidak interaktif menyebabkan proses pembelajaran geografi belum dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Di era kemajuan teknologi yang pesat saat ini tentu akan memberikan kemudahan bagi pendidik dalam memanfaatkan teknologi sesuai dengan kebutuhannya, namun akan menimbulkan permasalahan apabila teknologi tersebut tidak digunakan dengan bijaksana. Dalam proses pembelajaran pemanfaat teknologi akan sangat mendukung ketika terkoordinir dengan baik sehingga dalam hal ini hendaknya guru mampu menyusun sebuah pembelajaran dengan menggunakan media teknologi yang tepat guna.

Media pembelajaran interaktif adalah suatu sistem penyampaian pengajaran yang menyajikan materi dengan berbagai cara seperti merekam video recorder dengan komputer (Arjulayana, 2018). Media pembelajaran interaktif adalah media yang dirancang dalam satu keutuhan seperti gambar, teks, audio, animasi, dan simulasi yang digunakan dalam pembelajaran untuk memperjelas materi atau konsep-konsep yang abstrak menjadi konkret yang dilengkapi dengan *tools* dan memberikan keleluasaan dalam mengoperasikan media pembelajarannya (Deliany, 2019).

Media pembelajaran interaktif memiliki banyak keunggulan seperti penyajian informasi berupa teks, gambar, dan suara secara bersamaan. Sadiman (2014) menyebutkan bahwa ada 4 manfaat media pembelajaran interaktif yaitu (1) untuk memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik, (2)

mengatasi keterbatasan, ruang, waktu, dan daya indera, (3) dan mengatasi sifat pasif anak didik, dan (4) mempermudah guru dalam menyampaikan isi materi pelajaran. Untuk menghasilkan media pembelajaran yang berkualitas maka perlu adanya kontribusi model pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik.

Pernyataan tentang media pembelajaran interaktif di atas relevan dengan hasil penelitian Hutagalung (2021) menyatakan bahwa multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan mampu meningkatkan hasil belajar. Sejalan dengan itu, berdasarkan hasil observasi langsung yang telah dilakukan di kelas alternatif solusi lain dalam mengatasi masalah dalam pembelajaran geografi di kelas yaitu dengan penerapan model pembelajaran inovatif di kelas yaitu model *problem based learning (PBL)*.

Penelitian Dewantara, dkk (2020) menunjukkan bahwa untuk menganalisis kebutuhan terhadap multimedia interaktif berbasis Problem Based Learning pada materi Biologi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa 67,2% siswa menyatakan bahwa materi sistem imun merupakan materi yang dianggap paling sulit, 93,3% siswa menginginkan adanya pengembangan media pembelajaran baru, 54% siswa menginginkan multimedia interaktif. Kesimpulan dari penelitian ini adalah perlu dikembangkan media pembelajaran berupa multimedia interaktif berbasis Problem Based Learning pada materi “Sistem Imun” untuk kelas XI SMA.

Model *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang menyajikan masalah sehingga merangsang peserta didik untuk belajar. Dalam kelas yang menerapkan pembelajaran ini, peserta didik bekerja dalam tim untuk memecahkan masalah dunia nyata (*real word*). Pembelajaran dengan model ini merupakan pembelajaran yang menantang peserta didik untuk “belajar bagaimana

belajar” bekerja secara berkelompok untuk mencari solusi dari permasalahan dunia nyata. Masalah yang diberikan ini digunakan untuk mengikat peserta didik pada rasa ingin tahu terhadap pembelajaran yang dimaksud. Masalah diberikan kepada peserta didik, sebelum peserta didik mempelajari konsep atau materi yang berkenaan dengan masalah yang harus dipecahkan (Daryanto, 2014).

Menurut Suradijono (2004), pembelajaran berdasarkan masalah merupakan suatu pendekatan pembelajaran dimana siswa mengerjakan permasalahan yang autentik dengan maksud untuk menyusun pengetahuan mereka sendiri, mengembangkan inkuiri dan keterampilan berpikir tingkat lebih tinggi, mengembangkan kemandirian dan percaya diri.

Arifin (2014), menyatakan bahwa ada tiga ciri utama pembelajaran berbasis masalah: (1) merupakan rangkaian aktivitas pembelajaran, artinya dalam implemenasinya ada sejumlah kegiatan yang harus dilakukan peserta didik. Dalam pembelajaran berbasis masalah, menuntut peserta didik secara aktif terlibat berkomunikasi, mengembangkan daya pikir, mencari dan mengolah data serta menyusun kesimpulan bukan hanya sekedar mendengarkan, mencatat, atau menghafal materi pembelajaran; (2) aktivitas pembelajaran diarahkan untuk menyelesaikan masalah. Tanpa masalah pembelajaran tidak akan terjadi; (3) pemecahan masalah dilakukan dengan pendekatan berpikir ilmiah.

Berdasarkan penjelasan mengenai pembelajaran berbasis masalah di atas ternyata cocok untuk dikombinasikan dengan penerapan media interaktif dalam proses pembelajaran di kelas. Khusus mata pelajaran geografi pada materi hidrosfer yang merupakan materi yang sangat kompleks permasalahannya dalam kehidupan sehari-hari sehingga ketika diangkat menjadi sebuah topik pembahasan terkait

masalah-masalah perairan yang sering ditemui langsung dalam kehidupan manusia untuk ditemukan solusinya bersama. Pembahasan materi hidrosfer yaitu berkaitan dengan keadaan lapisan perairan di permukaan bumi hingga saat ini masih menjadi sebuah permasalahan yang sering dihadapi manusia seperti banjir, kekeringan, tsunami, *slum area* dan masalah lainnya. Mengkombinasikan berbagai media pembelajaran sehingga menjadi sebuah media pembelajaran interaktif berbasis *problem based learning* pada mata pelajaran geografi di kelas diharapkan dapat berjalan dengan efektif dan efisien.

Peneliti akan menyusun perencanaan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik sehingga segala sumber daya yang tersedia dapat dimanfaatkan dengan maksimal. Melalui media pembelajaran interaktif berbasis masalah maka peserta didik akan diarahkan dalam memanfaatkan teknologi untuk mengakses media pembelajaran serta penyelesaian tugas-tugas yang telah disediakan pada media interaktif tersebut.

Dalam menyusun media pembelajaran interaktif berbasis *problem based learning* akan diperbantukan dengan pemanfaatan aplikasi *canva* sebagai *tools* yang akan digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *problem based learning*. *Canva* adalah *platform* desain grafis yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis konten visual dengan mudah, tanpa memerlukan keterampilan desain grafis yang mendalam. Aplikasi ini dirancang sebagai alat yang ramah pengguna, memungkinkan orang-orang dengan berbagai tingkat keahlian untuk membuat desain yang menarik dan profesional.

Keunggulan penggunaan *canva* antara lain: (1) *template* desain yang beragam, (2) pustaka media yang kaya, (3) memiliki alat desain yang lengkap, (4)

fitur tambahan yang sangat mendukung, (5) kemudahan akses baik menggunakan computer/laptop maupun *handphone* selular. Dari berbagai keunggulan tersebut sangat mendukung untuk menjadi *tools* dalam mendesai media pembelajaran interaktif berbasis *problem based learning* yang efektif dan efisien.

Dari uraian terkait pembelajaran berbasis masalah dan media interaktif di atas, peneliti akan melakukan penelitian dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *problem based learning* sebagai salah satu upaya untuk menyelesaikan permasalahan yang masih muncul dalam pembelajaran geografi di SMA Swasta Maitreyawira Deli Serdang.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan pada latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran geografi materi hidrosfer masih rendah.
2. Terdapat paradigma peserta didik dan orangtua/wali menganggap pelajaran geografi tidak begitu penting, sehingga pengetahuan mereka sangat rendah.
3. Pemanfaatan media belum sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik.
4. Pemilihan model pembelajaran dan penyusunan skenario pembelajaran belum dapat berjalan dengan efektif.
5. Ketersediaan fasilitas yang memadai belum dimanfaatkan secara maksimal.
6. Perlunya pengembangan media interaktif dan model pembelajaran

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini dapat mencapai tujuan yang lebih spesifik lagi maka penulis akan membatasi permasalahan yang akan diteliti, antara lain:

1. Peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran geografi materi hidrosfer di kelas X SMA Swasta Maitreyawira Deli Serdang.
2. Penerapan media pembelajaran interaktif berbasis model *problem based learning*.
3. Aspek penelitian ini pada pengembangan media pembelajaran berbasis media interaktif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih efektif.

1.4 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini, antara lain:

1. Bagaimana Prosedur dan Produk Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis *Problem Based Learning (PBL)* dalam Pembelajaran Geografi di Kelas X SMA Swasta Maitreyawira Deli Serdang?
2. Bagaimana Media Pembelajaran Interaktif berbasis *Problem Based Learning* layak digunakan sebagai Media Pembelajaran Geografi di Kelas X SMA Swasta Maitreyawira Deli Serdang?
3. Bagaimana Media Pembelajaran Interaktif berbasis *Problem Based Learning* praktis digunakan sebagai Media Pembelajaran Geografi di Kelas X SMA Swasta Maitreyawira Deli Serdang?
4. Bagaimana Media Pembelajaran Interaktif berbasis *Problem Based Learning* efektif digunakan sebagai Media Pembelajaran Geografi di Kelas X SMA Swasta Maitreyawira Deli Serdang?

1.5 Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini secara umum adalah untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis model *problem based learning* dalam pembelajaran geografi. Tujuan khusus dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Untuk Menghasilkan Produk Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis *Problem Based Learning (PBL)* dalam Pembelajaran Geografi di Kelas X SMA Swasta Maitreyawira Deli Serdang.
2. Untuk Menganalisis Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif berbasis *Problem Based Learning* dalam Pembelajaran Geografi di Kelas X SMA Swasta Maitreyawira Deli Serdang.
3. Untuk Menganalisis Kepraktisan Media Pembelajaran Interaktif berbasis *Problem Based Learning* dalam Pembelajaran Geografi di Kelas X SMA Swasta Maitreyawira Deli Serdang.
4. Untuk Menganalisis Keefektifan Media Pembelajaran Interaktif berbasis *Problem Based Learning* dalam Pembelajaran Geografi di Kelas X SMA Swasta Maitreyawira Deli Serdang.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan menghasilkan temuan-temuan yang merupakan masukan berarti bagi pembaharuan pelaksanaan pembelajaran yang dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih efektif dan efisien serta meningkatkan kreativitas guru dalam melaksanakan pembelajaran dalam kelas. Sehingga hasil belajar peserta didik dapat meningkat dengan baik. Adapun manfaat yang akan diperoleh antara lain:

1.6.1 Manfaat Teoritis

1. Memperkaya khazanah penelitian pendidikan yang berkenaan dengan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis model *problem based learning*.
2. Melengkapi, memperluas dan mengembangkan teori dalam bidang pendidikan secara khusus pengaplikasian teori belajar sibermetik.
3. Memberikan kesempatan untuk melaksanakan penelitian lanjutan tentang hal yang sama tentunya dengan menggunakan teori dan metode lain yang belum pernah digunakan sebelumnya.

1.6.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat, antara lain:

1. Siswa

Melalui pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *problem based learning* diharapkan peserta didik dapat lebih semangat belajar serta meningkatkan hasil belajar

2. Guru Geografi

Penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *problem based learning* diharapkan dapat memberikan pemahaman baru bagi guru-guru, terkhususnya guru geografi dalam mempersiapkan pembelajaran yang efektif dan efisien.

3. Sekolah

Bagi sekolah penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh Lembaga Pendidikan sebagai sumber yang dijadikan sebagai bahan evaluasi dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas.

4. Peneliti lainnya

Menjadi referensi bagi peneliti lainnya yang berminat melakukan penelitian mengenai pengembangan yang sejenis.

