

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Memasuki era perkembangan teknologi saat ini yang semakin pesat, tidak dapat dipungkiri lagi telah memengaruhi berbagai aspek kehidupan, salah satunya di bidang pendidikan. Instansi pendidikan seakan dituntut untuk menjadikan perkembangan teknologi saat ini sebagai sarana untuk meningkatkan mutu pendidikan. Maka dari itu, demi meningkatkan mutu pendidikan di tengah merebaknya perkembangan teknologi saat ini, ketepatan penggunaan metode dan media, serta sarana prasarana sangat diperlukan dalam meningkatkan kegiatan belajar mengajar. Mutu pendidikan akan sangat terlihat kualitasnya apabila hal-hal tersebut diterapkan dengan baik oleh guru. Oleh karena itu, guru memegang peranan yang sangat penting dalam keseluruhan upaya meningkatkan mutu pendidikan. Sejalan dengan pendapat Ramadhani, dkk (2020) yang mengatakan bahwa guru dituntut untuk menguasai aplikasi buku/modul digital, *photo editor*, *sound editor*, animasi sederhana, presentasi menarik, video interaktif, dan produk-produk digital lainnya. Dengan menguasai beberapa aplikasi tersebut, guru akan menjadi lebih kreatif dalam membuat bahan pembelajaran.

Agar kegiatan belajar mengajar menjadi lebih inovatif dan kreatif tentunya memerlukan metode serta media yang tepat sehingga dapat digunakan dalam situasi apapun. Mengingat keadaan Indonesia yang sempat mengalami kesulitan akibat pandemi Covid 19 sehingga berdampak pada kegiatan belajar mengajar yang harus dilaksanakan secara daring demi mencegah penyebaran Covid 19 semakin parah.

Namun, seiring dengan penanganan Covid 19 yang semakin membaik dan pelaksanaan vaksinasi yang merata, kasus pasien terkonfirmasi Covid 19 di Indonesia mulai mengalami penurunan sehingga pembelajaran tatap muka pun kembali dilaksanakan.

Meskipun saat ini pembelajaran sudah kembali dilaksanakan secara tatap muka atau luring, pemanfaatan teknologi masih dapat diterapkan untuk menunjang proses pembelajaran di sekolah. Terdapat berbagai media pembelajaran yang dapat digunakan bagi guru ketika melaksanakan pembelajaran tatap muka di sekolah, diantaranya animasi sederhana, presentasi yang menarik, dan video interaktif. Pemilihan media pembelajaran ini tentunya juga harus memperhatikan gaya belajar, karena kembali lagi bahwa masing-masing siswa memiliki gaya belajar yang berbeda. Menurut Pamungkas dan Amir (2017) mengatakan bahwa gaya belajar merupakan suatu kombinasi dari bagaimana seseorang menyerap, dan kemudian mengatur serta mengolah informasi. Seperti yang sudah dikatakan sebelumnya bahwa setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda-beda, yakni ada siswa yang memiliki gaya belajar visual (melihat atau membaca), ada siswa yang memiliki gaya belajar auditori (mendengar), dan ada siswa yang memiliki gaya belajar kinestetik (melibatkan gerakan).

Hal tersebut tentu saja merupakan sebuah tantangan baru bagi guru agar dapat menjadikan kegiatan belajar mengajar yang saat ini dilakukan secara tatap muka (luring) lebih menarik perhatian siswa. Guru dapat memanfaatkan media pembelajaran yang saat ini sudah semakin berkembang serta mudah diakses dalam kegiatan belajar mengajar di kelas agar berlangsung secara efektif. Sejalan dengan hal tersebut Miarso (dalam Rahma, 2019) menyatakan bahwa hal pertama yang

dilakukan oleh guru dalam penggunaan media secara efektif adalah mencari, menemukan, dan memilih media yang memenuhi kebutuhan belajar anak, menarik minat anak, sesuai dengan perkembangan kematangan dan pengalamannya serta karakteristik khusus yang ada pada kelompok belajarnya. Dapat dikatakan bahwa penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran sangatlah penting. Selain itu, keberadaan media pembelajaran itu sendiri juga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi.

Hal ini sejalan dengan pandangan Marzoan (2014) yang berpendapat bahwa kompetensi guru bukan saja menguasai apa yang harus dibelajarkan (*content*) tapi bagaimana membelajarkan siswa yang menantang, menyenangkan, memotivasi, menginspirasi, dan lain-lain. Dalam konteks inilah guru dituntut agar dapat memanfaatkan TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) dalam merancang dan menghasilkan media maupun sumber belajar yang berbasis TIK. Apalagi saat ini pelaksanaan kurikulum baru sebagai salah satu upaya untuk mengatasi krisis pembelajaran pasca pandemi Covid 19 diluncurkan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) sebagai bagian dari kebijakan Merdeka Belajar, yaitu Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka dimaknai sebagai desain pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar dengan tenang, santai, menyenangkan, bebas stres dan bebas tekanan untuk menunjukkan bakat alaminya. Merdeka Belajar berfokus pada kebebasan dan pemikiran kreatif (Rahayu, dkk, 2022). Implementasi Kurikulum Merdeka ini berfokus pada pemanfaatan teknologi dan komunitas belajar untuk saling berbagi praktik baik antara guru, siswa, dan akademisi. Berbagai strategi dan *platform* telah banyak dikembangkan untuk implementasi Kurikulum Merdeka, sehingga

diharapkan seluruh *stakeholder* yang terlibat dalam pengimplementasian ini dapat memanfaatkannya dengan optimal sebagai upaya untuk pemulihan pembelajaran pasca pandemi Covid 19 (Nugraha, 2022). Sejalan dengan hal tersebut Marisa (2021) juga mengatakan bahwa penggunaan teknologi dan kebutuhan kompetensi di era sekarang ini menjadi salah satu dasar dikembangkannya Kurikulum Merdeka. Selain itu, menurut Karuniawati (2022) menyatakan bahwa teknologi juga berperan dalam membantu peserta didik dalam mendapatkan materi pembelajaran dengan cara mengakses berbagai macam *website* dan aplikasi-aplikasi pembelajaran yang lain. Maka dari itu, kondisi ini juga sekaligus menegaskan bahwa peran TIK dalam Kurikulum Merdeka dapat meningkatkan kreativitas guru dan siswa dengan cara guru dapat berinovasi dengan memberikan materi pembelajaran menggunakan aplikasi atau *website* yang tersedia, sedangkan siswa dapat memanfaatkan teknologi tersebut untuk memenuhi tugas maupun latihan yang telah diberikan oleh guru. Dengan begitu, penyampaian materi menggunakan media pembelajaran yang berbasis TIK dalam Kurikulum Merdeka dapat membantu siswa menumbuhkan minat, keaktifan, serta perhatiannya terhadap materi yang disampaikan oleh guru.

Pengimplementasian Kurikulum Merdeka di sekolah juga ikut memberikan peran penting dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran, khususnya pembelajaran Bahasa Indonesia. Pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas VII dalam Kurikulum Merdeka terdiri dari enam bab yang akan dibahas. Dari keenam bab yang akan dibahas, peneliti hanya menggunakan salah satu bab, yaitu pada bab kedua “Berkelana di Dunia Imajinasi” mengenai materi cerita fantasi. Cerita fantasi merupakan karangan yang bersifat imajinatif. Dengan menggunakan cerita fantasi sebagai materi yang akan digunakan tentu dapat memberikan manfaat bagi siswa,

yaitu dapat menarik minat baca siswa, karena dengan membaca cerita fantasi itu sendiri dapat mengembangkan kemampuan imajinasi serta sumber bacaan siswa sehingga dapat membantu mereka memperkaya kosakata dalam berbahasa.

Berdasarkan hasil observasi awal dapat dilihat dari aktivitas belajar yang diperoleh siswa di kelas VII SMP Negeri 10 Denpasar saat menerima pelajaran Bahasa Indonesia pada materi cerita fantasi tergolong masih rendah. Hal tersebut terjadi karena terdapat beberapa kendala dan masalah, seperti guru masih menggunakan metode ceramah dan informasi yang didapatkan masih berpusat pada guru serta media pembelajaran yang digunakan belum dapat meningkatkan minat dan keaktifan belajar luring siswa. Hal inilah yang menjadi penyebab terhambatnya siswa menerima pembelajaran dengan baik. Melihat kendala dan masalah yang dialami siswa saat pembelajaran luring, penggunaan media pembelajaran video interaktif dapat menjadi alternatif dalam mengatasi hal tersebut. Dengan adanya penggunaan media pembelajaran video interaktif maka siswa dapat memahami konsep materi secara lebih luas dan mendetail. Menurut Biassari dan Eka (2021) menjelaskan bahwa video pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran yang disajikan secara audio visual (gambar dan suara) yang melibatkan peserta didik secara aktif sehingga peserta didik tidak hanya sekedar melihat atau mendengarkan materi di dalam media tersebut saja. Sejalan dengan hal tersebut Yasa, dkk, (2017), mengatakan bahwa suatu media dikatakan interaktif apabila terjadi keterlibatan antara peserta didik dengan media tersebut, sehingga peserta didik tidak hanya sekedar melihat atau mendengarkan materi di dalam media tersebut saja. Penggunaan media *edpuzzle* merupakan salah satu media pembelajaran berbasis video interaktif yang dapat diterapkan guru untuk membuat pelajaran semenarik

mungkin. Ramadhani, dkk (2020) menjelaskan bahwa *edpuzzle* merupakan aplikasi video yang mudah digunakan untuk membantu pendidik mengefektifkan waktu, mengoptimalkan ruang kelas dan meningkatkan pembelajaran peserta didik dengan menggunakan video pembelajaran. Selain itu, *edpuzzle* ini merupakan suatu *website* yang dapat diakses oleh siswa dan guru tanpa harus membayar. Adapun penggunaan *website* ini cukup mudah, yakni guru hanya perlu mengunggah video pada bagian *content* di *website edpuzzle* kemudian guru dapat mengedit untuk menyisipkan pertanyaan di menit-menit tertentu pada video agar pembelajaran lebih interaktif. Tidak hanya itu, guru juga dapat mengatur berapa banyak pertanyaan yang ingin disisipkan pada video dengan jenis pertanyaan tersebut dapat dikreasikan, seperti menggunakan pilihan ganda, uraian singkat, maupun uraian paragraf. Nantinya ketika video diputar, di menit-menit tertentu akan terdapat pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa, siswa tidak dapat melanjutkan menonton video apabila belum menjawab pertanyaan yang diberikan dan juga siswa tidak dapat melakukan *skip* pada video tersebut. Media *edpuzzle* merupakan media yang dapat digunakan dan perlu dikembangkan lagi di SMP saat ini.

Melalui hasil observasi awal di atas dapat diketahui bahwa penggunaan media menjadi hal yang utama dalam upaya peningkatan minat belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran yang sesuai pada kebutuhan dan gaya belajar siswa yang berbeda-beda, tentu dapat memberikan penyelesaian yang baik. Selain itu, tercapainya proses pembelajaran yang berlangsung secara efektif dan inovatif menggunakan media pembelajaran yang tepat tentunya menjadi harapan besar yang ingin dicapai oleh guru agar siswa dapat menyerap materi pembelajaran menjadi lebih mudah.

Penyampaian materi pelajaran menggunakan media *edpuzzle* diharapkan dapat membantu siswa dalam hal memahami materi yang diajarkan dengan baik sehingga dapat membuat siswa tertarik dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, dengan menerapkan media video interaktif siswa akan menjadi lebih mudah dalam memahami isi dari materi pelajaran yang diberikan karena didukung oleh gambar visual dan video sehingga tujuan utamanya dapat mengatasi keterbatasan media di SMP saat ini.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut.

1. Pembelajaran kurang kreatif dan inovatif, karena media yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran kurang bervariasi.
2. Hasil belajar siswa ketika menggunakan model pembelajaran konvensional dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi cerita fantasi tergolong masih rendah. Hal ini terlihat dari tes evaluasi siswa yang hanya 50% mencapai KKTP.
3. Kurangnya keaktifan siswa dalam melaksanakan diskusi saat proses pembelajaran berlangsung.
4. Kurangnya sarana media pembelajaran yang digunakan saat proses pembelajaran berlangsung.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian identifikasi masalah di atas, permasalahan dalam dunia pendidikan sangatlah banyak, salah satunya dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VII di SMP Negeri 10 Denpasar saat ini yang memerlukan adanya media pembelajaran yang tepat. Maka dari itu, dalam penelitian ini perlu dilakukan pembatasan masalah agar pengkajian masalahnya merangkum masalah-masalah utama yang harus dipecahkan demi mendapatkan hasil yang optimal. Pembatasan masalah sangat diperlukan mengingat luasnya masalah yang telah diuraikan pada identifikasi masalah. Oleh sebab itu, peneliti membatasi penelitian ini tentang pengembangan video interaktif menggunakan media *edpuzzle* dengan model ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*) pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi cerita fantasi di SMP Negeri 10 Denpasar kelas VII.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka peneliti dapat menarik rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana rancang bangun pengembangan video interaktif menggunakan media *edpuzzle* dalam pembelajaran cerita fantasi pada siswa kelas VII di SMP Negeri 10 Denpasar?
2. Bagaimana tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan video interaktif menggunakan media *edpuzzle* dalam pembelajaran cerita fantasi pada siswa kelas VII di SMP Negeri 10 Denpasar?

## 1.5 Tujuan Pengembangan

Terkait dengan rumusan masalah yang dikemukakan di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan rancang bangun pengembangan video interaktif menggunakan media *edpuzzle* dalam pembelajaran cerita fantasi pada siswa kelas VII di SMP Negeri 10 Denpasar.
2. Untuk mendeskripsikan tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan video interaktif menggunakan media *edpuzzle* dalam pembelajaran cerita fantasi pada siswa kelas VII di SMP Negeri 10 Denpasar.

## 1.6 Manfaat Pengembangan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pembaca, baik secara teoritis maupun secara praktis. Adapun manfaat penelitian ini, yaitu sebagai berikut.

### 1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat, yaitu sebagai bahan alternatif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam penerapan pembelajaran Bahasa Indonesia serta sebagai dasar pemikiran untuk penelitian selanjutnya, baik oleh peneliti sendiri maupun peneliti-peneliti lainnya.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini akan memberikan manfaat bagi beberapa pihak, yaitu sebagai berikut.

- a. Bagi Guru

Media pembelajaran video interaktif menggunakan media *edpuzzle* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif untuk diberikan kepada siswa dalam pembelajaran serta sebagai referensi untuk mengembangkan media video.

b. Bagi Siswa

Dengan adanya media video interaktif menggunakan media *edpuzzle* ini dapat digunakan untuk memfasilitasi proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat memberikan dampak yang positif terhadap kemajuan sekolah dikarenakan produk hasil pengembangan sebagai salah satu indikator terpenuhinya standar sarana dan prasarana pembelajaran sekolah yang nantinya akan berdampak pada kegiatan manajemen sekolah dalam kapasitasnya mendukung peningkatan kualitas proses dan hasil belajar.

d. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan suatu referensi mengenai masalah-masalah pembelajaran khususnya dalam hal pengembangan media pembelajaran berbasis video interaktif. Keunggulan produk pengembangan dapat dijadikan sebagai salah satu referensi penelitian yang relevan oleh peneliti lain dalam hal pengembangan produk sejenis.

### 1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan pada penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Media pembelajaran berupa video interaktif dikembangkan dengan menampilkan beberapa unsur multimedia, seperti tulisan, gambar, dan audio

yang dikemas menggunakan media *edpuzzle* untuk menambahkan beberapa pertanyaan di menit-menit tertentu dan siswa tidak dapat melanjutkan menonton video apabila belum menjawab pertanyaan yang diberikan. Selain itu, siswa juga tidak dapat melakukan *skip* pada video tersebut.

2. Media *edpuzzle* ini mudah dalam penggunaannya karena dikemas dalam bentuk *link website* sehingga dapat diakses kapan saja dan dimana saja serta tidak memerlukan ruang penyimpanan pada perangkat *smartphone* maupun laptop.
3. Media *edpuzzle* ini berisikan materi mengenai cerita fantasi. Materi ini terdapat pada mata pelajaran Bahasa Indonesia SMP Negeri 10 Denpasar kelas VII yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran kurikulum merdeka.

### **1.8 Pentingnya Pengembangan**

Pengembangan media *edpuzzle* berupa video interaktif didasarkan pada analisis kebutuhan siswa kelas VII di SMP Negeri 10 Denpasar. Menariknya media pembelajaran yang digunakan serta kemudahan dalam memahami isi media pembelajaran menjadi nilai penting dalam penelitian ini. Materi cerita fantasi merupakan materi yang mewajibkan siswa untuk menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Namun, nyatanya minat siswa dalam keempat keterampilan berbahasa tersebut masih rendah. Hal tersebut dapat dilihat pada kegiatan visual, lisan, mental, dan emosional siswa yang cenderung masih kurang. Maka dari itu, siswa memerlukan media pembelajaran yang tepat sehingga dapat mempermudah serta membantu pemahaman dan minat siswa mengenai materi cerita fantasi dengan baik.

Oleh karena itu, pengembangan media *edpuzzle* berupa video interaktif pada materi cerita fantasi kelas VII sangat penting dilakukan.

## 1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

### 1.9.1 Asumsi Pengembangan

Asumsi dari pengembangan video interaktif menggunakan media *edpuzzle* dalam pembelajaran cerita fantasi dapat dijelaskan sebagai berikut.

- a. Media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis video interaktif menggunakan *edpuzzle* pada materi cerita fantasi, mampu membuat siswa menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.
- b. Media yang dikembangkan memberi rangsangan kepada siswa sehingga memungkinkan siswa belajar lebih interaktif dan tidak cepat merasa bosan.
- c. Modal utama dalam mengoperasikan media *edpuzzle* ialah siswa harus sudah mempunyai kemampuan dalam menggunakan laptop atau *smartphone*.
- d. *Item-item* dalam angket validasi menyatakan layak atau tidaknya suatu produk untuk digunakan.

### 1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Selain memiliki kelebihan, pengembangan media pembelajaran ini juga memiliki keterbatasan sebagai berikut.

- a. Video interaktif menggunakan media *edpuzzle* dengan materi cerita fantasi ini dibatasi pada materi menelaah struktur dan bahasa cerita fantasi.
- b. Tahap implementasi dilaksanakan terbatas, yaitu pada sekolah yang dituju yakni SMP Negeri 10 Denpasar.

- c. Uji coba pengembangan hanya dibatasi pada siswa kelas VII di SMP Negeri 10 Denpasar.

### 1.10 Definisi Istilah

Definisi istilah diperlukan untuk menghindari adanya kekeliruan terhadap istilah-istilah kunci yang digunakan dalam tulisan ini, maka dari itu perlu untuk memberikan batasan-batasan istilah, yakni sebagai berikut.

1. Pengembangan merupakan proses, cara, dan perbuatan untuk mengembangkan suatu produk yang digunakan untuk menghubungkan antara penelitian dan praktek pendidikan.
2. Media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi atau materi pembelajaran kepada siswa sehingga menciptakan suatu kondisi yang dapat menarik minat siswa dalam belajar. Adapun media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini ialah video interaktif menggunakan media *edpuzzle*.
3. Video interaktif adalah media pembelajaran yang di dalamnya mengombinasikan unsur suara, gerak, gambar, teks, ataupun grafik yang bersifat interaktif untuk menghubungkan media pembelajaran tersebut dengan penggunaanya (Prastowo, 2014). Adapun video interaktif dalam penelitian ini ialah menggunakan media *edpuzzle* dengan menampilkan pertanyaan-pertanyaan baik itu pilihan ganda, uraian singkat, maupun uraian paragraf yang telah disisipkan di pertengahan video sehingga siswa tidak hanya menyimak saja melainkan akan diminta untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut.

4. *Edpuzzle* adalah aplikasi video yang mudah digunakan untuk membantu pendidik mengefektifkan waktu, mengoptimalkan ruang kelas dan meningkatkan pembelajaran peserta didik dengan menggunakan video pembelajaran (Ramadhani, dkk, 2020). Media *edpuzzle* ini dapat diakses secara gratis oleh siswa dan guru melalui *website*. Dalam media *edpuzzle* guru dapat memilih klip video dari berbagai sumber video online, seperti *Youtube*, *Khan Academy*, *Crash Course*, *National Geographic*, *TED Talks*, *Veritasium*, *Numberphile*, dan *Vimeo*. Setiap sumber video online tersebut dapat dicari berdasarkan topik materi atau dengan judul video. Singkatnya melalui media *edpuzzle* ini guru dapat memilih video, menambahkan pertanyaan sendiri, menambahkan komentar, narasi, dan kemudian menugaskannya kepada siswa. Nantinya media *edpuzzle* ini akan diterapkan pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi cerita fantasi khususnya pada materi menelaah struktur dan bahasa cerita fantasi.
5. Uji validitas adalah pengujian kelayakan yang mencakup aspek kevalidan yang merujuk pada dua hal, yakni pada media pembelajaran yang dikembangkan secara teoretik (*content validity*) serta konsistensi internal pada setiap komponennya. Pada penelitian ini, yang dimaksud dengan uji validitas adalah pengukuran menggunakan angket yang nantinya akan dinilai oleh validator. Produk baru dapat dikatakan valid jika validator menyatakan bahwa produk tersebut dapat digunakan dengan sedikit revisi atau tanpa revisi.
6. Uji kepraktisan adalah pengujian kemudahan pengguna dalam mengoperasikan media yang telah dikembangkan. Produk baru dapat dikatakan praktis jika ahli menyatakan bahwa produk yang dikembangkan dapat diterapkan dengan

mudah dan tepat di lapangan. Pada penelitian ini, yang dimaksud dengan uji kepraktisan adalah pengukuran menggunakan angket respon siswa yang nantinya akan disesuaikan dengan tabel kategori.

7. Uji keefektifan adalah pengujian yang dilakukan untuk mengukur tingkat keberhasilan penggunaan media dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Pada penelitian ini, yang dimaksud dengan uji keefektifan adalah pengukuran menggunakan tes evaluasi berupa butir-butir soal yang nantinya akan diberikan kepada perorangan yang dilakukan pada 12 orang siswa serta kelompok kecil yang dilakukan pada 30 orang siswa.

