

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Perkembangan dunia pendidikan saat ini dapat dilihat dengan berkembangnya inovasi teknologi yang sangat pesat, sehingga penyesuaian sistem pendidikan perlu dilakukan selaras dengan tuntutan pada dunia kerja. Pembinaan sumber daya manusia (SDM) sangat diperlukan dalam menghadapi perkembangan jaman dan persaingan antar negara. Salah satu upaya negara dalam pemenuhan SDM level menengah yang berkualitas adalah pembinaan pendidikan kejuruan (Damarjati, 2016). Pendidikan Kejuruan/SMK adalah jenis pendidikan yang tujuan utamanya adalah menjadikan individu peserta didik siap pakai di dunia kerja dan memiliki perkembangan karier dalam pekerjaannya (Sudira, 2012). Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional, No. 20 Tahun 2003, menjelaskan bahwa pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang berguna untuk mempersiapkan peserta didik bekerja sesuai keahlian/bidang tertentu. Pendidikan kejuruan terdiri dari Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), dan Madrasah Aliyah Kejuruan. Berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Pasal 26 ayat 3 menjelaskan bahwa adapun sasaran dan tujuan pendidikan kejuruan di Indonesia adalah sebagai pendidikan untuk meningkatkan kecerdasan, ketrampilan, pengetahuan serta kepribadian untuk hidup mandiri dan melanjutkan pendidikan ke jenjang lebih tinggi sesuai dengan bidang keahliannya. SMK memiliki banyak

program keahlian yang dilaksanakan menyesuaikan dengan kebutuhan dunia kerja. Program keahlian di SMK pada bidang teknologi informasi dan komunikasi, meliputi multimedia, rekayasa perangkat lunak, jaringan komputer, animasi, produksi siaran televisi, dan produksi siaran radio (Sudira, 2012)

Sekolah Menengah Kejuruan merupakan sekolah utama yang ditunjuk sebagai ICT Center (Pusat TIK) dalam pengembangan jardiknas di sekolah-sekolah. Pembangunan Jardiknas (Jejaring Pendidikan Nasional) dari Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan (Direktorat PSMK) adalah langkah awal dari terbangunnya Pusat Layanan Internet Pendidikan. Jardiknas mempunyai fungsi untuk memanfaatkan TIK dalam pengelolaan manajemen pendidikan, melakukan integrasi Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam pembelajaran, serta memanfaatkan TIK dalam berbagai kegiatan pendidikan (Hudallah, 2012). Berdasarkan hal tersebut, Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 17 Tahun 2010, pasal 48 dan 59 menjelaskan bahwa pemerintah Republik Indonesia mendorong dikembangkannya suatu pendidikan dan pengajaran yang berbasis pada teknologi dalam menyampaikan sumber pengajaran kepada pendidik, tenaga pendidik serta peserta didik.

SMK Negeri 3 Singaraja merupakan salah satu sekolah teknik menengah di Singaraja yang memiliki 10 jurusan. Program keahlian Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) merupakan program keahlian yang berfokus pada bidang teknologi informasi dan komunikasi. Mata pelajaran Administrasi Sistem Jaringan merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib pada paket keahlian TKJ. Pentingnya mata pelajaran tersebut dikarenakan mata pelajaran administrasi sistem jaringan berguna sebagai fondasi atau dasar peserta didik TKJ menjadi seorang

administrator jaringan. Pada pembelajaran tersebut mempelajari hal teknis tentang bagaimana cara mengadministrasi server dalam sebuah jaringan, pembelajaran administrasi sistem jaringan ini memerlukan pemahaman dan pematangan konsep agar diperoleh hasil yang baik (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI, 2013).

Suatu metode mengajar dan media pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi ini membuat model pembelajaran berubah, dimana dengan adanya teknologi peserta didik dapat mengakses materi dimana saja, kapan saja dan dengan siapa saja. Untuk itu guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan suatu media pembelajaran yang dapat membantu meringankan dalam penyampaian pembelajaran serta dapat mempermudah peserta didik dalam mengakses pembelajaran kapan pun yang dibutuhkan oleh peserta didik. Menurut Arsyad (2011), media merupakan komponen sumber belajar yang mengandung materi instruksional di lingkungan peserta didik yang dapat membangkitkan semangat peserta didik untuk belajar. Penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran memberikan beberapa manfaat di antaranya yaitu (1) Meningkatkan hubungan yang terjalin antara peserta didik dan guru. (2) Membuat pembelajaran lebih menarik. (3) pembelajaran pada menjadi lebih interaktif. (4) menghemat waktu dalam proses mengajar. (5) pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja. (6) kualitas belajar peserta didik menjadi meningkat (7) sikap positif yang timbul pada peserta didik terhadap pembelajaran (Situmorang, *et al.*, 2006). Salah satu peranan penting dari media pembelajaran yaitu sebagai sarana peserta didik dalam proses pembelajaran yang ditata dan diciptakan oleh pendidik. Dengan

adanya media pembelajaran dalam proses pembelajaran maka penyajian pesan atau informasi yang akan disampaikan dapat diperjelas, mengatasi keterbatasan yang ada pada proses pembelajaran, dan peningkatan motivasi belajar peserta didik serta memberikan kesamaan pengalaman yang dimiliki peserta didik berdasarkan pada media pembelajaran yang telah disusun oleh guru.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan pada 31 Oktober 2019 dengan guru mata pelajaran Administrasi Sistem Jaringan kelas XI TKJ di SMK Negeri 3 Singaraja, informasi yang diperoleh bahwa selama proses kegiatan pembelajaran yang dilakukan ada beberapa permasalahan pada pembelajaran ini di antaranya yaitu selama ini media yang disediakan guru dalam menyampaikan bahan ajar atau materi hanya berupa modul sederhana berbentuk *pdf* yang menjelaskan cara mengadministrasi *server* pada jaringan sesuai dengan mata pelajaran administrasi sistem jaringan, namun materi yang tersedia belum sesuai dengan aspek kompetensi yang harus dicapai pada pembelajaran tersebut. Sedangkan, dalam proses pembelajaran peserta didik memiliki pemahaman yang berbeda untuk dapat dengan cepat menerima pembelajaran, di antaranya dapat berupa teks, video, praktikum, dan lain sebagainya. Penyediaan bahan ajar yang masih berupa modul ajar tersebut berpengaruh terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan karena peserta didik hanya terpaku pada penjelasan dan materi yang terdapat pada modul yang diberikan oleh guru, sehingga proses pembelajaran menjadi kurang efektif. Selain itu, guru belum dapat menyediakan fasilitas bagi peserta didik untuk mengakses bahan ajar yang diharapkan, hal tersebut menyebabkan peserta didik kebingungan dalam mencari materi pelajaran yang digunakan. Adanya keterbatasan waktu dalam menyampaikan materi pembelajaran yang padat dan sulit serta kesibukan lain yang

tidak bisa ditinggalkan juga menjadi permasalahan yang ada, hal ini juga disebabkan karena banyaknya libur yang ada pada semester genap sehingga menyebabkan kurang efektifnya penyampaian materi pembelajaran. Dengan demikian, kebutuhan terhadap media pembelajaran dalam mata pelajaran administrasi sistem jaringan ini sangat dibutuhkan oleh guru untuk memfasilitasi peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Adapun hasil observasi awal yang telah dilakukan terhadap peserta didik kelas XI TKJ2 di SMK Negeri 3 Singaraja serta penyebaran angket karakteristik peserta didik yang dimana terdapat 35 peserta didik/responden, diperoleh beberapa permasalahan yaitu peserta didik masih kurang memahami materi yang telah dijelaskan oleh guru. Media yang disediakan oleh guru hanya berupa modul ajar mengenai mata pelajaran administrasi sistem jaringan. Ketersediaan modul ajar dalam proses pembelajaran selama ini, membuat peserta didik hanya menyimak penjelasan yang disampaikan oleh guru sembari mencatat hal-hal penting dari materi yang sedang dijelaskan serta mencari informasi tambahan melalui internet atau dengan meminta materi pembelajaran kepada guru. Modul pelajaran yang disediakan kurang menarik minat belajar dari peserta didik untuk mempelajari mata pelajaran administrasi sistem jaringan. Adanya suatu media pembelajaran yang inovatif dan bervariasi untuk mata pelajaran Administrasi Sistem Jaringan sangat diharapkan oleh peserta didik. Dengan adanya media atau tempat untuk mengakses materi, maka peserta didik dapat dengan mudah mendapatkan materi yang diinginkan baik saat berada di rumah maupun di sekolah. Selain hal tersebut, peserta didik juga membutuhkan wadah untuk berdiskusi sesama peserta didik maupun dengan guru mata pelajaran, tempat untuk mengumpulkan tugas, dan juga

tempat untuk melakukan kuis atau tes yang dapat mengukur keberhasilan peserta didik dalam memahami materi yang telah dijelaskan oleh guru. Suatu laporan pencapaian/nilai yang dapat dilihat oleh peserta didik sehingga dapat menjadi bahan evaluasi diri bagi peserta didik. Berdasarkan angket terkait pengembangan media pembelajaran *e-learning* pada mata pelajaran administrasi sistem jaringan di kelas XI yang telah disebarakan kepada para peserta didik, maka diperoleh hasil dari komponen karakteristik peserta didik bahwa sebesar 47% responden masih kurang memahami materi pembelajaran, sebanyak 79% responden menyatakan tertarik mempelajari mata pelajaran administrasi sistem jaringan jika menggunakan media yang beraneka ragam seperti video atau gambar dan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran *e-learning*, serta sejumlah 84% responden menyatakan sangat termotivasi untuk belajar, jika menggunakan media pembelajaran yang bervariasi seperti menggunakan media pembelajaran *e-learning* pada mata pelajaran administrasi sistem jaringan. Pada komponen karakteristik pembelajaran, diperoleh hasil sebanyak 80% responden menyatakan bahwa materi pada mata pelajaran administrasi sistem jaringan susah untuk dipahami, sejumlah 70% responden menyatakan bahwa media pembelajaran yang digunakan selama ini oleh guru masih berupa modul pelajaran dan kurang menarik, sedangkan untuk sarana pendukung pembelajaran diperoleh persentase sebesar 84% responden menyatakan bahwa sekolah telah menyediakan fasilitas komputer yang memadai untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Bersumber pada permasalahan yang telah disebutkan, maka fasilitas teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai inovasi dalam pembelajaran salah satunya yaitu dengan menggunakan *electronic learning* atau *e-learning*. *E-learning*

adalah salah satu aspek penerapan TIK di institusi pendidikan, dimana *e-learning* bisa menjadi media penyampai konten pembelajaran atau pengalaman belajar secara elektronik menggunakan komputer dan media berbasis komputer (Hudallah, 2012). Semua kegiatan pelatihan yang mengacu pada penggunaan media elektronik atau teknologi informasi merupakan terminologi dari *e-learning* itu sendiri (Effendi & Zhuang, 2005). *E-learning* ialah suatu media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan bahan ajar kepada peserta didik dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi yang telah tersedia. Hal ini juga akan mendukung program pemerintah dalam mengembangkan suatu pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Aplikasi *Schoology* merupakan media *e-learning* yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. *Schoology* memungkinkan kolaborasi dari berbagai individu maupun kelompok sehingga sangat cocok untuk dijadikan media pembelajaran berbasis *e-learning*. Pemanfaatan media pembelajaran *e-learning* dapat memberikan pengalaman kepada peserta didik terhadap pemanfaatan teknologi dan informasi (Tigowati, *et al*, 2017). Pembelajaran menggunakan media *e-learning* akan meningkatkan aktivitas peserta didik menjadi lebih mandiri sehingga proses pembelajaran tidak terpusat pada guru (*teacher centered learning*), melainkan akan berpusat pada peserta didik (*student centered learning*).

Berdasarkan pemaparan permasalahan di atas, pengoptimalan penerapan dari *e-learning* akan maksimal jika dikombinasikan dengan model yang sesuai dengan mata pelajaran. Adanya suatu inovasi dan transformasi dalam proses pembelajaran akan meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Inovasi tersebut dapat diterapkan salah satunya dengan menerapkan *blended learning*. *Blended*

learning didefinisikan sebagai model pembelajaran yang menggabungkan model tradisional (tatap muka) dengan model *online (e-learning)* (Handoko & Waskito, 2018). Bahan ajar yang diberikan pada model pembelajaran ini dapat dikombinasikan dan dibuat semenarik mungkin dengan berlandaskan pada tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Tujuan dari pelaksanaan *blended learning* yaitu untuk meningkatkan pembelajaran kearah yang lebih baik dengan menggabungkan keunggulan metode tradisional yang memungkinkan peserta didik untuk melakukan pembelajaran secara interaktif dengan metode online dimana dapat memberikan materi secara online sehingga tercapai tujuan pembelajaran yang optimal (Husamah, 2014).

Karakteristik dari *blended learning* secara umum dipaparkan sebagai berikut: (a) Kombinasi pembelajaran dari berbagai teknik model, gaya dan penyampaian serta teknologi yang beragam dalam pembelajaran (b) kombinasi pengajaran langsung, mandiri dan online . (c) Kombinasi yang efektif dari cara penyampaian, cara mengajar dan gaya pembelajaran. (d) peran penting yang dimiliki pengajar dan orang tua yaitu orangtua sebagai pendukung dan pengajar sebagai fasilitator (Husamah, 2014). Adapun kelebihan dari model *blended learning* ini yaitu : (1) Menghemat waktu serta biaya yang digunakan, (2) Pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien, (3) Kemudahan dalam mengakses materi pembelajaran, (4) dapat dengan mudah mempelajari materi pelajaran secara mandiri, (5) Dapat melakukan diskusi secara *online*, (6) Memperluas jangkauan informasi dalam pembelajaran/pelatihan, (7) Meningkatkan daya tarik pembelajaran sehingga memperoleh hasil yang optimal (Amin, 2017). Penerapan *blended learning* diharapkan dapat menjadi solusi dari permasalahan diatas.

Dengan menggunakan *blended learning*, diharapkan pengelolaan materi dan kelas akan menjadi lebih baik, sehingga hasil belajar peserta didik akan meningkat.

Adapun beberapa peneliti yang telah melakukan penelitian serupa diantaranya yaitu penelitian yang dilakukan oleh (Fadloli, *et al*, 2019) mengenai pembelajaran *blended learning* berbasis *Edmodo* untuk pembelajaran kimia yang efektif di SMA N 8 Semarang di kelas X IPA 4 pada semester genap tahun ajaran 2017/2018. Hasil penelitian yang diperoleh bahwa hasil dari tanggapan guru, peserta didik uji skala kecil dan besar mencapai persentase kelayakan sebesar 77,50; 74,64 dan 74,93% dengan kriteria menarik. Simpulan penelitian ini adalah pembelajaran materi redoks dan tata nama senyawa dengan model pembelajaran *blended learning* berbasis *Edmodo* layak untuk diterapkan.

Selain itu, adapun penelitian yang dilakukan oleh (Murtikusuma, *et al.*, 2019) mengenai pengembangan *blended learning* berbasis *google classroom* dengan tema budaya *osing* dalam pembelajaran matematika maka diperoleh hasil yaitu (1) Pengembangan *blended learning* dengan *google classroom* dalam penelitian ini dikategorikan layak berdasarkan penilaian dari *validator*, (2) Pengembangan *blended learning* dengan *google classroom* dalam penelitian ini dikategorikan praktis berdasarkan pengamatan kegiatan guru dan saran dari praktisi, serta (3) Pengembangan *blended learning* dengan *google classroom* dalam penelitian ini dikategorikan sangat efektif berdasarkan hasil tes peserta didik, pengamatan aktivitas peserta didik dan hasil respons peserta didik.

Penelitian lain yang dilakukan yaitu penelitian mengenai perbandingan penggunaan *e-learning* berbasis *Schoology* dan *Edmodo* penelitian ini dilakukan oleh (Tigowati, *et al.*, 2017) peneliti tersebut dilakukan di SMK Negeri 1

Sukoharjo, penelitian ini menunjukkan hasil bahwa hasil belajar kognitif yang menggunakan *e-learning* berbasis *Edmodo* lebih rendah daripada kelas yang menggunakan *e-learning* berbasis *Schoology* dimana perbandingan rata-ratanya yaitu 71,25 dengan 80,08. Perbandingan motivasi peserta didik dari kelas yang menggunakan *Schoology* dan *Edmodo* diperoleh hasil bahwa kelas yang menggunakan *Schoology* mendapat hasil yang lebih baik.

Berdasarkan beberapa permasalahan yang telah dipaparkan, perlunya pengembangan suatu media pembelajaran pada mata pelajaran Administrasi Sistem Jaringan dalam proses pembelajaran akan sangat membantu berjalannya proses pembelajaran sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan suatu media pembelajaran *e-learning* adapun judul dari penelitian ini yaitu “***Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Schoology dan Blended Learning Pada Mata Pelajaran Administrasi Sistem Jaringan di Kelas XI SMK Negeri 3 Singaraja***”. Dengan dikembangkannya media pembelajaran *elearning* berbasis *schoology* dan *blended learning* ini diharapkan dapat menjadi solusi dari permasalahan yang telah dipaparkan serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik sehingga mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Selain itu, dapat membantu pendidik untuk lebih aktif dan berkembang lebih baik di dalam proses belajar.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka penelitian ini difokuskan pada 2 permasalahan pokok yang dibahas yaitu :

1. Bagaimana pengembangan dan implementasi dari media pembelajaran *e-learning* berbasis *schoology* dan *blended learning* pada mata pelajaran administrasi sistem jaringan di kelas XI SMK Negeri 3 Singaraja ?
2. Bagaimana respons guru dan peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran *e-learning* berbasis *schoology* dan *blended learning* pada mata pelajaran administrasi sistem jaringan di kelas XI SMK Negeri 3 Singaraja ?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan pada rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka adapun tujuan dari penelitian ini yaitu :

1. Untuk dapat mengembangkan dan mengimplementasi media pembelajaran *e-learning* berbasis *schoology* dan *blended learning* pada mata pelajaran administrasi sistem jaringan di kelas XI SMK Negeri 3 Singaraja.
2. Untuk mengetahui respons guru dan peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran *e-learning* berbasis *schoology* dan *blended learning* pada mata pelajaran administrasi sistem jaringan di kelas XI SMK Negeri 3 Singaraja.

1.4 BATASAN MASALAH

Adapun batasan masalah dalam pengembangan media pembelajaran *e-learning* berbasis *schoology* dan *blended learning* pada mata pelajaran administrasi sistem jaringan di kelas XI SMK Negeri 3 Singaraja adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran *e-learning* berbasis *schoology* dan *blended learning* pada mata pelajaran administrasi sistem jaringan di kelas

XI SMK Negeri 3 Singaraja ini dikembangkan dengan menggunakan sumber silabus pusat Direktorat Pembinaan SMK sebagai acuan dalam menyusun materi pembelajaran serta buku dan jurnal terkait pengembangan media pembelajaran *e-learning* berbasis *schoology* dan *blended learning*.

2. Pengembangan media pembelajaran *e-learning* berbasis *schoology* dan *blended learning* pada mata pelajaran administrasi sistem jaringan di kelas XI SMK Negeri 3 Singaraja ini hanya dilaksanakan sampai kegiatan uji coba terbatas yang diujikan selama 4 kali pertemuan tatap muka di kelas, dimana merupakan suatu upaya untuk melakukan evaluasi dan revisi untuk mendapatkan hasil berupa media pembelajaran *e-learning* berbasis *schoology* dan *blended learning*, karena beberapa pertimbangan yaitu : (a) keterbatasan waktu dalam penelitian, (2) memerlukan adanya keterlibatan peserta didik yang lebih banyak.

1.5 MANFAAT PENELITIAN

Secara umum terdapat dua manfaat dari penelitian yang dilakukan yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis, sebagai berikut :

1.5.1. Manfaat Teoretis

Adapun hasil yang diperoleh dapat memberikan landasan teoretis pemecahan masalah pengembangan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran, serta memberi sumbangan dalam ilmu pengetahuan di bidang pendidikan. Sebuah inovasi dalam pendidikan untuk mengembangkan media pembelajaran *e-learning* berbasis *schoology* dan *blended learning*. Pengembangan media pembelajaran *e-learning* akan sangat membantu memperlancar proses pembelajaran dan menambah motivasi belajar

peserta didik agar peserta didik dapat menguasai serta memahami materi pembelajaran sepenuhnya sesuai dengan teori belajar pembelajaran tuntas (*Mastery Learning*).

1.5.2 Manfaat Praktis

a. Manfaat Bagi Guru

Adanya penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran *e-learning* berbasis *schoolology* dan *blended learning* pada mata pelajaran administrasi sistem jaringan ini diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengembangkan suatu media pembelajaran *e-learning*, yang dapat memudahkan guru dalam memfasilitasi kebutuhan pembelajaran peserta didik sehingga dapat dengan mudah menguasai materi mata pelajaran administrasi sistem jaringan.

b. Manfaat Bagi Peserta didik

Penelitian pengembangan media pembelajaran *e-learning* berbasis *schoolology* dan *blended learning* ini diharapkan dapat digunakan sebagai sumber belajar peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran, serta dapat melatih kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam pembelajaran yang dilaksanakan. Dengan adanya pengembangan media pembelajaran *e-learning* ini diharapkan juga dapat meningkatkan keaktifan dan kemandirian peserta didik dalam seluruh proses pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran administrasi sistem jaringan.

c. Manfaat Bagi Peneliti

Dengan adanya penelitian ini dapat memberikan pengetahuan, pengalaman serta menambah wawasan peneliti mengenai pengembangan media pembelajaran *e-learning* berbasis *schoolology* dan *blended learning* di SMK Negeri 3 Singaraja.

1.6 SISTEMATIKA PENULISAN

Berikut dijelaskan sistematika penulisan dari skripsi ini.

a. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah dan manfaat penelitian.

b. BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

Bab ini membahas mengenai kajian teori yang digunakan pada penelitian ini.

c. BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini membahas mengenai metode penelitian dan model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini.

d. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas mengenai hasil dari setiap tahapan yang digunakan pada metode yang digunakan yaitu model ADDIE. Adapun hasil tahapan yang dimaksud yakni hasil tahap analisis, hasil tahap desain, hasil tahap pengembangan, hasil tahap implementasi, dan hasil tahap evaluasi.

e. BAB V PENUTUP

Bab ini membahas mengenai kesimpulan dari penelitian yang dilakukan dan saran untuk penelitian tahap selanjutnya.