

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

IPA merupakan ilmu yang mempelajari tentang pengetahuan alam serta mempelajari tentang kejadian-kejadian yang terjadi di alam semesta dan sejauh ini telah dikembangkan oleh para ahli melalui serangkaian proses ilmiah yang dilakukan secara teliti dan sangat hati-hati dengan didasarkan pada hasil observasi baik dilakukan secara sistematis yang didukung oleh teori-teori sebelumnya maupun spekulasi tanpa dukungan teori lainnya. Permendiknas No. 22 tahun 2006 tentang Standar Isi terkait dengan pengertian IPA, yaitu IPA adalah ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis sehingga IPA bukan hanya kumpulan beberapa pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja melainkan suatu proses penemuan.¹

Pembelajaran IPA dapat menjadi sarana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri maupun alam sekitar serta proses pengembangan dalam menerapkan pada kehidupan sehari-hari.² Sains banyak sekali ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. Tidak dapat dipungkiri bahwa setiap harinya peserta didik selalu berhadapan dengan sains. Tetapi terkadang banyak orang yang tidak menyadarinya. Termasuk penggunaan sistem gerak dalam kehidupan sehari-hari. Bahkan, peserta didik beranggapan bahwa materi sistem gerak merupakan materi yang sulit karena termasuk dalam materi yang abstrak.³ Peserta didik yang mampu memahami dan menyadari penerapan sistem gerak dalam kehidupan sehari-

¹ Atep Sujana, *Dasar-Dasar IPA: Konsep Dan Aplikasinya* (Bandung: UPI Press, 2014), 3-4.

² Denys Arlianovita, Beni Setiawan, and Elok Sudibyo, "Pendekatan Etnosains Dalam Proses Pembuatan Tempe Terhadap Kemampuan Literasi Sains," 2015, 102.

³ Sulasfiana Alfiraida, "Identifikasi Materi Biologi SMA Sulit Menurut Pandangan Siswa Dan Guru SMA Se-Kota Salatiga," *Journal of Biology Education* 1 (2018): 209, <https://doi.org/10.21043/job.e.v1i2.4118>.

hari, dapat bermanfaat bagi dirinya sendiri maupun lingkungan sekitar.

Setiap orang yang menyadari sains dalam kehidupan sehari-hari berarti melek akan literasi sains. Hal ini sepadan dengan Pendidikan IPA yang bertujuan untuk menciptakan generasi muda yang melek sains, dan makna dari pembelajaran IPA bagi peserta didik dapat diperoleh jika peserta didik memiliki kecakapan literasi sains yang baik.⁴ Secara bahasa, literasi berarti “melek”, sedangkan sains berarti pengetahuan alam.⁵ Literasi sains merupakan bentuk pengetahuan dan kecakapan ilmiah yang dimiliki oleh seseorang untuk mengidentifikasi suatu pertanyaan, memperoleh pengetahuan baru, menjelaskan fenomena ilmiah, serta mengambil simpulan berdasarkan fakta, memahami karakteristik sains, kesadaran atau melek akan sains dan teknologi dalam membentuk lingkungan alam, intelektual dan budaya serta kemauan untuk terlibat dan peduli terhadap isu-isu yang terkait sains.⁶ Literasi sains sangat penting untuk dunia pendidikan. Pendidikan menjadi suatu hal pokok yang akan menopang kemajuan suatu bangsa dan menjadi tolak ukur dari kualitas dan sistem pendidikan yang ada. Suatu negara akan jauh tertinggal dari negara lain jika negara tersebut tidak mengedepankan pendidikan dan mutu pendidikan di Indonesia pada dewasa ini sangat memprihatinkan. Hal tersebut ditunjukkan dari indeks pengembangan dan hasil laporan *PISA (Programme for International Student Assessment)*.

“PISA (Program for International Student Assessment) is a triennial survey of 15-year-old students around the world that assesses the extent to which they have acquired key knowledge and skills essential for full participation in social and economic life. PISA assessments do not just ascertain whether students near the end of compulsory education can

⁴ Yosef Firman Narut dan Kanisius Supardi, “Literasi Sains Peserta Didik Dalam Pembelajaran IPA Di Indonesia,” *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar* 3, no. 1 (2013): 62.

⁵ Narut and Supardi, 62.

⁶ Laila Azwani Panjaitan, *Pengembangan Literasi Sains Di Sekolah* (Bogor: Guepedia Publisher, 2016), 67.

reproduce what they have learned, they also examine how well students can extrapolate from what they have learned and apply their knowledge in unfamiliar settings, both in and outside of school."⁷ Artinya: *PISA (Program for International Student Assessment)* adalah sebuah program survei internasional berjangka waktu tiga tahunan kepada para pelajar berusia 15 tahun di seluruh dunia yang menilai sejauh mana mereka telah memperoleh pengetahuan dan keterampilan utama khususnya untuk berpartisipasi penuh dalam kehidupan sosial dan ekonomi. Penilaian *PISA* tidak hanya memastikan apakah peserta didik yang mendekati pendidikan akhir dapat mereproduksi apa yang telah mereka pelajari, tetapi juga memeriksa seberapa baik peserta didik dapat mengekstrapolasi dari apa yang telah mereka pelajari dan menerapkan pengetahuan mereka dalam segala kondisi, baik di dalam maupun di luar sekolah."

Menurut data *PISA* menunjukkan bahwa posisi Indonesia berada pada peringkat 6 dari bawah atau di posisi ke-74 dari 79 negara. Menurunnya tingkat literasi pelajar Indonesia menjadi penyebab turunnya kemampuan berpikir kritis mereka. Kompetensi membaca pelajar Indonesia tergolong rendah dengan skor dari 397 menjadi 371, disusul matematika dari 386 menjadi 379 dan sains dari 403 menjadi 396. Secara nasional kemampuan matematika sebanyak 77,13%, kemampuan membaca 46,83% dan kemampuan sains 73,61%.⁸ Hasil survei tersebut menjelaskan bahwa persoalan minat baca dan literasi bangsa Indonesia harus diperhatikan secara serius. Hal ini menjadikan bangsa Indonesia dapat berperan aktif dan berkembang di era global. Literasi tidak hanya dipahami sebagai kemampuan memanfaatkan hasil bacaan tersebut untuk kecakapan hidup pembacanya. Oleh karena itu, literasi dalam konteks baca tulis menjadi salah satu kebutuhan yang harus dipenuhi dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan sehari-hari.

⁷ OECD, "PISA 2018 Results. Combined Executive Summaries," *Journal of Chemical Information and Modeling* 53, no. 9 (2019): 14, www.oecd.org/about/publishing/corrigenda.htm.

⁸ OECD, 15–16.

Banyak hal yang dapat diperoleh dari literasi sains seperti menjalankan ibadah. Ibadah adalah sikap tunduk kepada Allah SWT yang disebabkan karena kesadaran bahwa Allah yang telah menciptakan alam semesta ini, yang menumbuhkan, yang mengembangkan, yang menjaga dan memeliharanya.⁹ Pertama Menjalankan Ibadah puasa sangat memberikan manfaat bagi kesehatan, sehingga seorang muslim akan dapat mengatur pola makan.¹⁰ Ibadah lainnya yaitu wudhu, sebelum seseorang menjalankan sholat terlebih dahulu seorang muslim melakukan wudhu. Wudhu merupakan proses kebersihan yang dilakukan seseorang untuk membasuh bagian-bagian tubuh yang mengandung dua aspek kebersihan yaitu kebersihan lahir berupa pencucian bagian tubuh manusia, dan kebersihan batin berupa pembersihan dari kesalahan dan dosa yang dilakukan oleh anggota-anggota tubuh.¹¹

Termasuk pada saat memainkan rebana, rebana adalah alat musik yang digunakan untuk mengiringi sholawat atas Nabi Muhammad SAW yang termasuk ibadah sarana untuk mendekatkan diri kepada Allah SWT. Selain dalam konteks ibadah, rebana merupakan jenis seni musik yang didalamnya mengandung nilai estetika atau keindahan. Hal tersebut dapat dilihat ketika seseorang menabuh rebana dan disesuaikan dengan ritme dari lagu, syair, dan shalawat sebagai bentuk rasa cinta kepada Nabi Muhammad SAW, dan memuji kepada Allah SWT sebagai bentuk rasa syukur kepada-Nya. Dalam Hadits di bawah ini yang memaparkan tentang keindahan atau estetika:

⁹ Irvan, "Konsep Ibadah Dalam Al-Qur'an Kajian Surat Al-Fatihah Ayat 1-7" (Skripsi, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2014), 7.

¹⁰ Sumarno Adi Subrata and Merses Varia Dewi, "Puasa Ramadhan Dalam Perspektif Kesehatan: Literatur Review," *Studi Islam Dan Humaniora* XV (2017): 243.

¹¹ Muhammad Afif and Uswatun Khasanah, "Urgensi Wudhu Dan Relevansinya Bagi Kesehatan (Kajian Ma ' Anil Hadits) Dalam Perspektif Imam Musbikin," *Riwayah: Jurnal Studi Hadis* 3 (2016): 216, <https://doi.org/10.21043/riwayah.v3i2.3746>.

إِنَّ اللَّهَ جَمِيلٌ يُحِبُّ الْجَمَالَ

Artinya: “Sesungguhnya Allah Maha Indah dan menyukai keindahan.” (HR. Muslim).¹²

Rasulullah SAW bersabda bahwa Allah SWT itu Maha Indah dan menyukai keindahan (HR. Imam Muslim). Hadist tentang keindahan ini, Allah mengajarkan kepada kita tentang bagaimana mengutamakan sesuatu yang mempunyai keindahan/estetika yang dalam bahasa Arab berasal dari kata *jamilun/husnun*. Bentuk syukur kepada Allah yang dapat dilakukan adalah salah satunya mengembangkan sebuah karya seni yang indah dengan mempertahankan budaya Islam seperti budaya memainkan rebana yang sudah muncul sejak zaman dulu.

Kegiatan memainkan rebana adalah salah satu cara untuk mengembangkan literasi sains sistem gerak. Pemain rebana dapat memadukan teknik permainan rebana dengan makna yang diperoleh dalam pembelajaran IPA, seperti teknik agar memunculkan irama yang indah melalui pukulan tangan pada rebana maupun teknik agar tidak muncul gangguan sistem gerak setelah memainkan rebana. Pemain rebana yang mampu mengembangkan literasi sains sistem gerak juga dapat menyampaikan teknik-teknik tersebut kepada pemain yang lainnya, sehingga dapat lebih bermanfaat.

Sarana untuk mengembangkan literasi sains sistem gerak, dapat dilakukan disekolah maupun di luar sekolah serta dimana saja dengan berbagai media yang ada dan tentunya yang sesuai dengan kondisi dari peserta didik. Pembelajaran yang dapat dilakukan di mana saja dapat menggunakan media salah satunya dengan memanfaatkan teknologi. Perkembangan teknologi yang semakin berkembang sangat pesat di seluruh pelosok dunia dimana semua masyarakat menghabiskan hampir seluruh waktunya dengan teknologi di kehidupan

¹² Putri Ramadhani, “Analisis Etnomatematika Kesenian Rebana Sebagai Sumber Belajar Matematika Bagi Siswa SMP Darul Falah Bandar Lampung” (Skripsi, UIN Raden Intan Lampung, 2019), 1–2.

sehari-hari.¹³ Perkembangan zaman yang serba modern dengan kemajuan teknologi yang sudah sangat pesat seperti saat ini, *smartphone* memiliki daya tarik tersendiri bagi pemiliknya. Melalui berbagai fitur-fitur yang disediakan dapat membuat seseorang tertarik untuk menggali fitur-fitur yang telah tersedia, salah satunya penggunaan *YouTube*.¹⁴

YouTube merupakan salah satu alamat web yang digunakan untuk para konten *creator* membagikan video yang telah dibuat dan para pengguna dapat menikmati dan menonton video dengan gratis ataupun berbayar.¹⁵ *YouTube* ini disediakan bagi siapapun dan kapanpun yang akan mencari informasi video atau menonton video pada siaran langsung. Sesuai dengan jenis-jenis media sosial, *YouTube* termasuk ke dalam jenis media sharing. Video yang telah dibagikan melalui situs *YouTube* saat ini sangat banyak dan kini *YouTube* menguasai 60% dari jumlah total penikmat video online dan menjadi situs video konten sharing terbesar di dunia. Pemanfaatan *YouTube* yang lebih nyata dan langsung aplikatif terhadap berbagai keperluan dan kebutuhan pengguna salah satunya mengakses dan berbagi informasi seputar hal-hal teknis.

Banyak pengguna yang mengakses *YouTube* untuk mengetahui cara-cara melakukan beberapa hal tertentu, seperti mencari informasi terkait penjelasan materi sekolah, cara memasak, cara menggunakan aplikasi dalam komputer atau telepon pintar, mendaur ulang sampah, cara praktis dan efektif untuk melakukan suatu hal yang biasanya dianggap rumit oleh banyak orang, serta mengasah berbagai skill dan lain sebagainya. Selain sebagai konten sharing, *YouTube* juga dimanfaatkan sebagai media literasi berbasis digital yang

¹³ Amirul Anam, "Pengembangan Video Pembelajaran Fisika Channel Youtube Berbantu Aplikasi POWTOON Pada Materi Suhu Dan Kalor" (Skripsi, UIN Raden Intan Lampung, 2019), 19.

¹⁴ Naelan Ni'mah et al., "Peningkatan Literasi Keluarga Dalam Konten Edukatif Pembuatan Brownies Kukur Melalui Youtube," *Berdikari: Jurnal Inovasi Dan Penerapan Ipteks* 9, no. 1 (2021): 24, <https://doi.org/10.18196/berdikari.v9i1.9804>.

¹⁵ Muhammad Iqbal, "Pengembangan Video Blog (Vlog) Channel Youtube Berbasis STEM Sebagai Media Alternatif Pembelajaran Online" (Skripsi, UIN Raden Intan Lampung, 2019), 6.

sangat dibutuhkan untuk dapat berpartisipasi di dunia modern sekarang ini terutama pada keluarga. Literasi digital juga sangat penting disamping seseorang melakukan kegiatan membaca, menulis, berhitung dan disiplin ilmu lainnya termasuk sains.¹⁶

YouTube adalah salah satu media yang saat ini semakin digemari oleh berbagai kalangan termasuk usia peserta didik. Di *YouTube* banyak sekali tayangan-tayangan yang berisi video tutorial, vlog, video traveling, video fakta unik dan menarik, video pembelajaran, video musik dan lain sebagainya. Peserta didik sering menonton video yang tidak berupa pembelajaran tetapi video yang lainnya seperti video musik, video tutorial dan video traveling, karena video pembelajaran IPA di *YouTube* yang telah ada isinya hanya materi tentang IPA yang dirasa kurang menarik dan membosankan.

Penelitian-penelitian terkait video konten *YouTube* telah dilakukan oleh para peneliti sebelumnya. Penelitian yang telah dilakukan oleh Muhamad Iqbal berjudul “Pengembangan Video Blog (Vlog) *Channel YouTube* Berbasis STEM sebagai Media Alternatif Pembelajaran Online”¹⁷ dan hasil pengembangannya berupa video blog (vlog) channel *YouTube* berbasis STEM untuk media pembelajaran secara online dan dapat didapatkan secara keseluruhan serta dapat meningkatkan tersedianya sumber belajar online. Amirul Anam dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran Fisika *Channel YouTube* Berbantu Aplikasi Powtoon Pada Materi Suhu dan Kalor”.¹⁸ Penelitian yang telah dilakukan oleh Muhammad Rimando Gili saka berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Literasi Sains dengan Menggunakan

¹⁶ Kemendikbud, “Materi Pendukung Literasi Sains-Gerakan Literasi Sains,” *Kemendikbud Dan Kebudayaan Republik Indonesia*, 2017, 5, <http://gln.kemdikbud.go.id/glnsite/wp-content/uploads/2017/10/cover-materi-pendukung-literasi-sains-gabung.pdf>.

¹⁷ Iqbal, “Pengembangan Video Blog (Vlog) Channel Youtube Berbasis STEM Sebagai Media Alternatif Pembelajaran Online.”

¹⁸ Anam, “Pengembangan Video Pembelajaran Fisika Channel *YouTube* Berbantu Aplikasi POWTOON Pada Materi Suhu Dan Kalor.”

Software Camtasia Studio.”¹⁹ Penelitian yang telah dilakukan oleh Putri Ramadhani berjudul “Analisis Etnomatematika Kesenian Rebana sebagai Sumber Belajar Matematika bagi Siswa SMP Darul Falah Bandar Lampung”.²⁰ Perbedaan dari beberapa penelitian yang telah dilakukan oleh para peneliti diatas yaitu penelitian konten *YouTube* berbasis literasi sains untuk menjawab kebutuhan peserta didik yang belum menemukan video pembelajaran berupa konten *YouTube* berbasis literasi sains.

Berdasarkan uraian di atas peneliti mengembangkan konten video pembelajaran sains yang menarik berkaitan dengan kehidupan nyata yaitu video konten *YouTube* berbasis literasi sains materi sistem gerak dalam permainan rebana di tingkat SMP/MTs. Konten video *YouTube* ini perlu dikembangkan karena sangat bermanfaat yaitu peserta didik dapat melestarikan seni dan budaya, sebagai sarana ibadah yang dapat mendekatkan diri kepada Allah dengan bersholaawat yang diiringi dengan rebana, serta peserta didik dapat memperoleh ilmu sains di dalamnya yaitu materi sistem gerak di tingkat SMP/MTs.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti merumuskan permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimana pengembangan konten *YouTube* berbasis literasi sains materi sistem gerak manusia dalam permainan rebana di tingkat SMP/MTs?
2. Bagaimana respon peserta didik terhadap konten *YouTube* berbasis literasi sains materi sistem gerak manusia dalam permainan rebana di tingkat SMP/MTs?

¹⁹ Muhammad Rimando Gili Saka, “Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Literasi Sains Dengan Menggunakan Software Camtasia Studio” (Skripsi, UIN Raden Intan Lampung, 2019).

²⁰ Ramadhani, “Analisis Etnomatematika Kesenian Rebana Sebagai Sumber Belajar Matematika Bagi Siswa SMP Darul Falah Bandar Lampung.”

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

1. Menghasilkan konten *YouTube* berbasis literasi sains materi sistem gerak manusia dalam permainan rebana di tingkat SMP/MTs.
2. Mengetahui respon peserta didik terhadap konten *YouTube* berbasis literasi sains materi sistem gerak manusia dalam permainan rebana di tingkat SMP/MTs.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan tujuan yang ingin dicapai maka suatu penelitian memiliki manfaat secara teoritis dan praktis. Adapun manfaat dari penelitian ini sebagai berikut.

1. Secara teoritis diharapkan dapat berfungsi sebagai kontribusi dan sumbangan yang bermanfaat untuk mengembangkan keilmuan prodi IPA dan memperkaya hasil penelitian yang ada.
2. Secara praktis diharapkan dapat berguna bagi kepala sekolah, guru, peserta didik SMP/MTs dan Peneliti. Adapun masing-masing manfaatnya sebagai berikut.

a. Kepala Sekolah

Penelitian ini dapat dijadikan bahan masukan dalam menyusun pendidikan di sekolah dan sebagai salah satu solusi cara untuk meningkatkan literasi dan hasil belajar peserta didik.

b. Guru

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan masukan bagi guru dalam meningkatkan mutu pendidikan di kelasnya dan meningkatkan literasi sains dari pengembangan konten *YouTube* berbasis literasi sains materi sistem gerak manusia dalam permainan rebana di tingkat SMP/MTs. Hal tersebut dapat menunjang hasil belajar peserta didik yang maksimal.

c. Peserta didik SMP/MTs

Hasil penelitian ini dapat meningkatkan literasi sains melalui konten *YouTube* berbasis literasi sains materi sistem gerak manusia dalam permainan rebana di tingkat SMP/MTs, meningkatkan keaktifan dan tingkat

pemahaman peserta didik dalam pembelajaran khususnya mata pelajaran IPA.

d. Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang pengembangan konten *YouTube* berbasis literasi sains materi sistem gerak manusia dalam permainan rebana di tingkat SMP sebagai masukan untuk melakukan penelitian lebih lanjut.

E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Video konten *YouTube* yang dikembangkan sesuai dengan materi mata pelajaran IPA di SMP/MTs kelas VIII.
2. Video konten *YouTube* dirancang untuk digunakan sebagai media pembelajaran secara mandiri dan fleksibel dengan berbasis web.
3. Video konten *YouTube* dikembangkan dengan memanfaatkan aplikasi *Kinemaster* video editor.
4. Video konten *YouTube* dikembangkan mudah diakses kapan dan di mana saja. Dengan syarat koneksi internet yang baik terpenuhi.
5. Tampilan video konten *YouTube* lebih menarik dengan materi yang mudah dipahami serta dilengkapi dengan materi yang dapat mendorong peserta didik untuk menerapkan dan belajar secara mandiri.
6. Video konten *YouTube* dilengkapi dengan gambar-gambar dan animasi yang sesuai dengan materi yang dikembangkan.
7. Sasaran produknya yaitu peserta didik kelas VIII SMP/MTs.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Asumsi dalam penelitian pengembangan ini sebagai berikut.

- a. Media pembelajaran video konten *YouTube* ini mampu membawa peserta didik untuk aktif di dalam proses

pembelajaran IPA dan mampu membawa IPA yang abstrak ke pengalaman hidup yang nyata.

- b. Peserta didik dapat belajar dengan mandiri.
- c. Validator ahli materi yaitu dosen yang sudah berpengalaman dalam mengajar dan dipilih sesuai dengan bidangnya. Selain itu juga validator ahli media yang sudah cakap bernaung dalam bidang multimedia.
- d. *Item-item* dalam angket validasi mencerminkan penilaian produk secara komprehensif, menyatakan layak dan tidaknya produk untuk digunakan.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran video konten *YouTube* berisi materi sistem gerak manusia.
- b. Uji validasi dilakukan pada validasi ahli dan uji coba produk dilakukan pada kelas kecil dan kelas besar.
- c. Uji coba dilakukan di MTs Nurul Ittihad Babalan kelas VIII.

G. Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran pembahasan yang sistematis serta mudah dipahami, maka penulisan skripsi ini disusun dengan sistematika sebagai berikut:

1. Bagian Awal

Pada bagian ini meliputi: halaman judul skripsi, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian skripsi, abstrak, halaman motto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi.

2. Bagian isi meliputi:

Pada bagian ini memuat garis besar terdiri dari lima bab, antara bab satu dengan bab lain saling berhubungan karena merupakan satu kesatuan yang utuh, kelima bab itu adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, penegasan istilah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

- BAB II : TINJAUAN PUSTAKA**
Bab ini berisi tentang deskripsi teori dan kerangka berfikir.
- BAB III : METODE PENELITIAN**
Bab ini akan menjelaskan tentang model penelitian dan pengembangan, prosedur penelitian dan pengembangan, teknik pengumpulan data, instrumen pengumpulan data dan analisis data.
- BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**
Bab ini meliputi hasil awal produk (gambar dan penjelasan), hasil pengujian pertama, revisi produk (gambar setelah direvisi dan penjelasannya), penyempurnaan produk dan pembahasan hasil penelitian.
- BAB V : PENUTUP**
Bab ini meliputi kesimpulan-kesimpulan yang didapat dari hasil penelitian dan saran sesuai permasalahan yang diteliti.

3. Bagian Akhir

Bagian akhir berisi daftar pustaka, lampiran-lampiran, daftar riwayat hidup penulis dan dokumen yang mendukung penelitian.