

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan bagian yang sangat penting dalam kehidupan. Pendidikan menjadi pengawal sejati dan menjadi kebutuhan asasi manusia. Dalam Kamus Besar disebutkan bahwa pendidikan merupakan sebuah proses perubahan tingkah laku dan sikap seseorang atau kelompok dalam upaya mendewasakan manusia melalui sebuah pengajaran dan latihan, proses perbuatan, dan cara mendidik.¹ Kegiatan pembelajaran dilakukan oleh dua orang pelaku, yaitu antara guru dan siswa. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menyatakan:

“Pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan potensi peserta didik menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokrasi serta bertanggung jawab.”²

Berdasarkan hal tersebut, pendidikan memiliki tujuan yang sangat mulia, yaitu membentuk individu yang bermoral sehingga dapat mengangkat harkat dan martabatnya.

Dalam Al-Qur’an Allah SWT menjelaskan pada Q.S Ar-Rad ayat 11 yang berbunyi:

¹ Munir Yusuf, *Pengantar Ilmu Pendidikan* (Palopo: Lembaga Penerbit Kampus IAIN, 2018).

² *UU RI nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional* (Jakarta Selatan: Transmedia Pustaka, 2007).

لَهُ مُعَقَّبَاتٌ مِنْ بَيْنِ يَدَيْهِ وَمِنْ خَلْفِهِ يَحْفَظُونَهُ مِنْ أَمْرِ اللَّهِ إِنَّ اللَّهَ لَا يُعَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُعَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ بِقَوْمٍ سُوءًا فَلَا مَرَدَّ لَهُ وَمَا هُمْ مِنْ دُونِهِ مِنْ وَال

Berdasarkan ayat di atas, Allah swt menegaskan bahwa tidak akan mengubah keadaan suatu umat kecuali atas kehendaknya sendiri. Hal ini berkaitan dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu mengingankan sebuah kebermanfaatan proses pendidikan yang akan bermanfaat bagi hasil belajar. Melalui pendidikan manusia membuktikan diri sebagai makhluk yang paling sempurna.

Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) adalah peralatan yang berkaitan dengan proses pengelolaan, pemindahan serta manipulasi informasi antara pengirim dengan penerima. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi melaju dengan pesat bahkan telah merambah ke semua sektor termasuk pendidikan.³ Hal ini ditandai dengan maraknya cara yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk menyampaikan materi kepada siswa. Dengan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi sebagai salah satu inovasi dalam pendidikan diharapkan akan memajukan mutu pendidikan seiring dengan kemajuan teknologi.⁴

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi tidak terlepas dari peran matematika sebagai sebuah ilmu yang universal. Matematika adalah mata pelajaran pokok yang diajarkan disemua jenjang pendidikan di Indonesia. Hal

³ Intan Safiah, "Kompetensi Guru Dalam Memanfaatkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di SD Negeri 16 Banda Aceh" 2 (2017): 127.

⁴ Rujianto Eko Saputro dan Dhanar Intan Surya Saputra, "Pengembangan Media Pembelajaran Mengenal Organ Pencernaan Manusia Menggunakan Teknologi Augmented Reality," *Jurnal Buana Informatika* 6, no. 2 (1 Mei 2015): 154, <https://doi.org/10.24002/jbi.v6i2.404>.

tersebut dilakukan untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, dan kreatif sehingga mampu menyelesaikan masalah-masalah dalam dunia nyata. Sebagian besar materi pelajaran disampaikan secara konvensional sehingga materi terlihat kurang menarik. Agar materi terlihat lebih menarik dan memotivasi siswa untuk belajar diperlukan sebuah inovasi pembelajaran. Maka dari itu, dibutuhkan media yang lebih menarik untuk digunakan guru dalam proses pembelajaran. Media teknologi dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik, mengajarkan konsep secara imajinatif dan kreatif.⁵

Beberapa pendapat menuturkan bahwa proses pembelajaran konvensional seperti pembelajaran yang hanya berpusat pada guru kurang efektif dalam mencapai pemahaman konsep yang optimal. Maka dalam konteks pembelajaran matematika yang kekinian, guru harus berpandangan bahwa materi-materi matematika bukanlah sebuah hapalan, namun lebih dari itu yaitu memahami konsep dari apa yang diberikan. Salah satu pembelajaran yang mampu membangun siswa dalam mengembangkan pemahaman konsep matematika yaitu pembelajaran matematika realistik (PMR). Pendekatan pembelajaran matematika yang pertama kali dikembangkan oleh ahli matematika dari *Freudenthal Institute, Utrecht University* Belanda pada tahun 1971. PMR merupakan pendekatan pada permasalahan yang nyata dengan konsep matematika.⁶ STEM adalah pendekatan

⁵ In In Supianti, "Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam Pembelajaran Matematika," *MENDIDIK: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pengajaran* 4, no. 1 (20 April 2018): 66, <https://doi.org/10.30653/003.201841.44>.

⁶ Adrianus Akuila Jeheman, Bedilius Gunur, dan Silfanus Jelatu, "Pengaruh Pendekatan Matematika Realistik terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa," *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika* 8, no. 2 (1 Juni 2019): 194, <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v8i2.454>.

pembelajaran yang mengintegrasikan ilmu pengetahuan, teknologi, teknik, dan matematika. Dengan pembelajaran matematika berbasis STEM peserta didik ditantang untuk kritis, kreatif dan inovatif dalam memecahkan masalah nyata. Pembelajaran dengan menggunakan pendekatan STEM tentunya diharapkan dapat membangun dan mengembangkan peserta didik tidak hanya menghafal konsep-konsep, namun diarahkan untuk mengintegrasikan bidang ilmu sekaligus dalam satu proses pembelajaran.

Dalam suatu proses pembelajaran model, pendekatan dan media pembelajaran merupakan unsur yang sangat penting. Penggunaan salah satu model, pendekatan dan media pembelajaran tersebut harus sesuai dan tepat dengan materi yang diajarkan. Ketepatan tersebut adalah bagian penting dalam merencanakan dan mendesain suatu proses pembelajaran dalam mencapai tujuan yang diharapkan. Penggunaan media pembelajaran yang efektif dalam proses pembelajaran dapat memberikan motivasi dan rangsangan dalam kegiatan belajar untuk menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan yaitu dapat memanfaatkan ilmu teknologi, yang dijadikan sebagai media pembelajaran untuk menunjang proses belajar mengajar.

Aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker* adalah salah satu aplikasi yang mendukung sebagai media pembelajaran yang akan membantu dalam proses pembelajaran, karena aplikasi ini tidak terpaku pada tulisan-tulisan saja tetapi bisa dimasukan sebuah animasi gerak, video, dan audio yang menjadikan sebuah interaktif media pembelajaran yang menarik sehingga pembelajaran menjadi tidak monoton. *Kvisoft flipbook maker* adalah perangkat lunak atau *software* yang dapat

mengubah tampilan file PDF menjadi lebih menarik mirip sebuah buku. Penggunaan bahan ajar digital saat ini di jenjang SMA sudah ada yang menggunakan, namun bahan ajar yang digunakan masih sederhana hanya berupa teks dan gambar saja, misalnya *Portable Document Format* (PDF). Dalam penelitian ini, bahan ajar digital yang dikembangkan adalah *Kvisoft flipbook maker*.⁷

Permasalahan yang mendasar terhadap peranan buku digital adalah guru belum memahami akan pentingnya buku digital di era pesatnya teknologi informasi dan komunikasi. Padahal dalam pembelajaran matematika, materi akan lebih menarik dan mudah dipelajari jika disajikan dalam bentuk yang dinamis misalnya dengan memasukkan video pembelajaran ke dalam buku digital. Buku digital juga sangat praktis dan mudah dibawa kemana-mana sehingga memudahkan siswa untuk membacanya kapanpun dan dimanapun dan merupakan salah satu cara untuk meningkatkan minat baca siswa. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran dimaksudkan untuk melengkapi dan membantu guru dalam menyampaikan informasi dan menjalin komunikasi yang baik antara guru dan siswa.

Pembelajaran matematika dengan memanfaatkan teknologi informasi sebagai salah satu cara yang dilakukan agar proses pembelajaran menjadi menarik dan kontekstual. Sekolah yang akan diteliti adalah SMA Negeri 1 Kurau di kelas XI. Masih ditemui pembelajaran yang hanya berpusat pada guru, berorientasi pada buku teks dan media yang digunakan seadanya, hal ini menyebabkan

⁷ Dewi Handayani dkk., "Pelatihan Pembuatan Buku Digital Kvisoft Flipbook Maker Sebagai Media Pembelajaran Bagi Guru," 2020, 85.

pembelajaran kurang optimal, siswa kurang aktif, minat belajar menurun dan menjadi bergantung dengan guru. Berdasarkan wawancara singkat dengan guru matematika bahwa hasil belajar siswa masih rendah. Kesulitan pada materi integral dapat berpengaruh pada siswa merasa tidak mudah di bagian lain dalam materi itu sendiri, karena pokok bahasan integral merupakan sub bahasan terakhir dalam bab semester dua di kelas XI, sehingga guru mata pelajaran terkadang tidak dapat menyelesaikan materi hingga akhir. Faktor yang menyebabkan kesulitan siswa tersebut dikarenakan pada beberapa hal yaitu pemahaman mengenai konsep maupun rumus integral, pemahaman sebelumnya mengenai materi integral yang masih belum kuat, kurang terampil menggunakan ide-ide pemecahan masalah matematika yang berkaitan dengan integral, serta keadaan lingkungan kelas yang kurang kondusif.

SMA Negeri 1 Kurau merupakan salah satu sekolah yang memiliki layanan internet yang cukup baik. Selain itu, siswanya sebagian besar memiliki smartphone maupun laptop yang digunakan untuk melakukan komunikasi maupun mencari materi bahan ajar. Namun pemanfaatan teknologi dan layanan internet yang ada masih belum maksimal untuk menunjang kegiatan pembelajaran di sekolah, terutama penggunaan smartphone oleh siswa hanya sebagai sarana komunikasi, media sosial maupun hiburan. Oleh karena itu, penggabungan antara media pembelajaran *kvisoft flipbook maker* berbasis STEM dan pendekatan matematika realistik dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam aspek pengetahuan dan keterampilan khususnya dalam menggunakan teknologi.

Pengembangan media pembelajaran multimedia diharapkan dapat membantu guru menyampaikan materi dan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik di sekolah-sekolah khususnya SMA Negeri 1 Kurau sehingga proses pembelajaran semakin aktif, interaksi guru dan siswa juga akan semakin baik. Dengan demikian peneliti akan mengadakan penelitian yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis STEM dan Pendekatan Matematika Realistik Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker.

B. Definisi Operasional

Istilah-istilah berikut akan didefinisikan untuk mencegah kebingungan mengenai arti judul:

1. Pengembangan

Penelitian Pengembangan atau *research and development* adalah teknik penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk dalam pendidikan ataupun pembelajaran. Penelitian pengembangan yang digunakan mengacu pada model Borg and Gall modifikasi Sugiyono. Pengertian Penelitian pengembangan sering diartikan sebagai suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada.⁸ Pengembangan media pembelajaran merupakan tindakan untuk menyampaikan hal baru atau *upgrade* terhadap media yang dianggap penting untuk dikembangkan. Pada penelitian ini, peneliti ingin mengembangkan produk

⁸ Dede Dwiansyah Putra dkk., "Kupas Tuntas Penelitian Pengembangan Model Borg & Gall," *Wahana Dedikasi: Jurnal PkM Ilmu Kependidikan* 3, no. 1 (28 Mei 2020): 47, <https://doi.org/10.31851/dedikasi.v3i1.5340>.

media pembelajaran matematika pada materi integral di kelas XI SMA Negeri 1 Kurau dengan berbasis stem dan pendekatan matematika realistik.

2. Media Pembelajaran

Media Pembelajaran merupakan sebuah sarana yang dapat digunakan sebagai perantara dari guru kepada peserta didik. Media pembelajaran dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kemahiran belajar yang demikian akan membangun retensi siswa terhadap pembelajaran yang diberikan oleh pendidik. Dalam penelitian ini media pembelajaran yang dimaksud adalah berupa modul yang dibuat dengan sebuah aplikasi digital yaitu *kvisoft flipbook maker*.

3. Kvisoft Flipbook Maker

Aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker* adalah program ampuh yang dibuat untuk mengubah file PDF menjadi buku flip atau publikasi digital.⁹ Dalam penelitian ini aplikasi *kvisoft flipbook maker* adalah alat yang digunakan dalam membuat modul. Merupakan suatu bentuk penggabungan antara beberapa media seperti gambar, tulisan dan audio visual. Perangkat lunak/*software* yang digunakan untuk membuat tampilan buku atau bahan ajar lainnya menjadi sebuah buku elektronik digital berbentuk *flipbook*.

4. Pendekatan Matematika Realistik

Metode penerapan matematika yang memanfaatkan konteks keadaan sebenarnya dikenal dengan pendekatan matematika realistik.¹⁰ Dalam penelitian

⁹ Nurul Huda, Thoriq Zia Al Fariz, dan Eka Utari Handayani, "Pengembangan E-book Bahasa Arab Dengan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Pada Siswa Kelas XI Keagamaan MAN 1 Sleman," *Ijaz Arabi Journal of Arabic Learning* 4, no. 3 (30 Oktober 2021), <https://doi.org/10.18860/ijazarabi.v4i3.12101>.

¹⁰ Muhammad Rusli Baharuddin, "Konsep Pecahan dan Pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik" 3, no. 3 (2020): 7.

ini, pendekatan PMR merupakan pembelajaran yang berpusat pada siswa ,dimulai dari sesuatu yang riil bagi siswa sehingga siswa terlibat dalam proses pembelajaran secara bermakna.

5. STEM

Sebuah meta-disiplin yang dikenal sebagai STEM menggabungkan sains, teknologi, teknik, dan matematika menjadi satu strategi kohesif yang dapat digunakan dalam pendidikan.¹¹ Dalam penelitian ini, peneliti ingin mengembangkan produk media pembelajaran matematika berbasis stem pada materi integral dengan menggunakan aplikasi *kvisoft flipbook maker* di kelas XI SMA Negeri 1 Kurau.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana tahapan mengembangkan media pembelajaran berbasis STEM dan pendekatan matematika realistik menggunakan aplikasi *kvisoft flipbook maker*?
2. Bagaimana kevalidan media pembelajaran berbasis STEM dan pendekatan matematika realistik menggunakan aplikasi *kvisoft flipbook maker*?
3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran berbasis STEM dan pendekatan matematika realistik menggunakan aplikasi *kvisoft flipbook maker*?

¹¹ Ninit Permata Sari, "Implementasi Pembelajaran Matematika Realistik Berbasis Stem di Sekolah Dasar," 2020, 13.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang diuraikan sebelumnya, maka yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui tahapan mengembangkan media pembelajaran berbasis STEM dan pendekatan matematika realistik menggunakan aplikasi *kvisoft flipbook maker*.
2. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran berbasis STEM dan pendekatan matematika realistik menggunakan aplikasi *kvisoft flipbook maker*.
3. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran berbasis STEM dan pendekatan matematika realistik menggunakan aplikasi *kvisoft flipbook maker*.

E. Signifikansi Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, penelitian diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Penelitian ini dapat memberikan kontribusi dan inovasi baru dalam perkembangan ilmu pendidikan, pengetahuan dan teknologi.
2. Bagi guru, menambah bahan ajar bagi guru sehingga mampu membuat media pembelajaran digital yang bisa digunakan oleh guru dan dapat membantu

dalam mengajar matematika di kelas XI tidak hanya di SMAN 1 Kurau, diharapkan juga dapat bermanfaat untuk sekolah lainnya.

3. Bagi siswa, diharapkan dapat meningkatkan kemampuan teknologi dan untuk lebih memahami materi khususnya materi barisan.
4. Bagi peneliti, diharapkan dapat dijadikan bahan dalam menambah wawasan dalam bidang media pembelajaran matematika.

F. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Adapun penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Adelweiss Saralee dan Reinita dalam jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang Universitas Negeri Padang, (2022) yang berjudul “Pengembangan Media Kvisoft Flipbook Maker Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V SD.” Menyatakan bahwa “Produk yang dikembangkan yaitu media Kvisoft Flipbook Maker berbasis pendekatan santifik di Tema 8 (Lingkungan sahabat Kita) subtema 1 (Manusia dan Lingkungan) Pembelajaran 3 dan 4. Proses validasi dinilai oleh 3 ahli diantaranya media, materi, serta bahasa yang akan terjadi penelitian yang dikembangkan diperoleh yang akan terjadi tingkat validitas media Kvisoft Flipbook Maker menggunakan jumlah keseluruhan nilai validasi 96% yaitu termasuk dalam tingkatan sangat valid. Hasil uji coba praktikalitas dilihat angket respon siswa serta guru. Dimana angket respon siswa secara keseluruah sebanyak 10 orang adalah 97% dalam kategori sangat

praktis serta angket respon guru adalah 95,7% dalam kategori sangat praktis. Dengan demikian, media Kvisoft Flipbook Maker berbasis pendekatan saintifik dinyatakan valid dan praktis dipergunakan dalam kegiatan pembelajaran.”¹²

Berdasarkan penelitian sebelumnya terdapat persamaan dan perbedaan dengan judul peneliti. Persamaannya adalah sama-sama menggunakan model penelitian pengembangan dan berbantu *flipbook maker*. Sedangkan perbedaannya yaitu peneliti sebelumnya menggunakan pendekatan Saintifik beserta perbedaan materi yang disajikan sedangkan peneliti ini menggunakan pendekatan matematika realistik dan stem.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Dwi Helga Femalia dan Syafri Ahmad dalam judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Terhadap Keliling dan Luas Persegi, Persegi Panjang, dan Segitiga Serta Hubungan Pangkat Dua Dengan Akar Pangkat Dua di Kelas IV Sekolah Dasar”. Menyatakan bahwa “Hasil penelitian Uji validitas media memperoleh hasil 89,14% pada kategori sangat valid. Uji validitas aspek materi memperoleh 93,33% pada kategori sangat validan pada uji validitas bahasa memperoleh hasil 91,42% dengan katagori sangat valid. Kesimpulan dari penelitian ini yaitu media aplikasi Kvisoft Flipbook Maker yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat valid, praktis dan efektif serta layak untuk di gunakan dalam proses belajar.”¹³

¹² Adelweiss Saralee, “Pengembangan Media Kvisoft Flipbook Maker Berbasis Pendekatan Santifik Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V SD” 08 (2022): 8.

¹³ Dwi Helga Femalia dan Syafri Ahmad, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Terhadap Keliling dan Luas Persegi, Persegi Panjang, dan

Berdasarkan penelitian sebelumnya terdapat persamaan dan perbedaan dengan judul peneliti. Persamaannya adalah sama-sama menggunakan model penelitian pengembangan dan berbantu *flipbook maker*. Sedangkan perbedaannya terletak pada mata pelajaran yang disajikan dan tempat penelitian.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Rhesta Ayu Oktaviara dan Triesninda Pahlevi dalam judul “Pengembangan *E-modul* Berbantuan *Kvisoft Flipbook Maker* Berbasis Pendekatan Saintifik pada Materi Menerapkan Pengoperasian Aplikasi Pengolah Kata Kelas X OTKP 3 SMKN 2 Blitar”. Menyatakan bahwa “Hasil penelitian menunjukkan pengembangan e-modul berbantuan *kvisoft flipbook maker* berbasis pendekatan saintifik terdiri dari *e-modul* yang dikembangkan menggunakan *software kvisoft flipbook maker* dengan pendekatan saintifik yang terdiri dari 5M yaitu mengamati, menanya, mencoba, menalar dan mengkomunikasikan yang disesuaikan dengan kompetensi dasar Menerapkan Pengoperasian Aplikasi Pengolah Kata. Penilaian validasi oleh ahli materi memperoleh persentase sebesar 90% dengan interpretasi sangat kuat dan ahli bahasa sebesar 90% dengan interpretasi sangat kuat. Ahli kegrafikan memperoleh persentase sebesar 83,15% dengan interpretasi sangat kuat. Respon siswa melalui uji coba terbatas diperoleh nilai persentase sebesar 94,4% dengan interpretasi sangat kuat. Sehingga dengan pengembangan *e-modul* berbantuan *kvisoft flipbook*

maker berbasis pendekatan saintifik pada materi menerapkan pengoperasian aplikasi pengolah kata sangat baik untuk bahan ajar siswa”¹⁴

Berdasarkan penelitian sebelumnya terdapat persamaan dan perbedaan dengan judul peneliti. Persamaannya adalah menggunakan model penelitian pengembangan dengan berbantuan *kvisoft flipbook maker*. Sedangkan perbedaannya adalah peneliti sebelumnya menggunakan pendekatan saintifik dengan model pengembangan ADDIE.

G. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penyusunan proposal ini dibagi menjadi tiga bagian, yaitu bagian awal, substansi dan bagian akhir. Bagian yang mendasari terdiri dari halaman sampul, halaman logo.

Dalam segmen substansi, terkandung dalam bagian-bagian sebagai satu kesatuan. Setiap bagian memiliki sub-bidang yang memahami topik bagian yang berhubungan dengannya.

BAB I Pendahuluan, yang berisi pendahuluan atau gambaran umum penulisan skripsi yang meliputi latar belakang masalah, defines operasional, rumusan masalah, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, penelitian terdahulu yang relevan dan sistematika penulisan.

BAB II Kajian Teori dan Kerangka Pikir, yang berisi kajian teori dan kerangka pikir yang meliputi tinjauan teoritik dan kerangka pikir.

¹⁴ Rhesta Ayu Oktaviara, “Pengembangan E-modul Berbantuan Kvisoft Flipbook Maker Berbasis Pendekatan Saintifik pada Materi Menerapkan Pengoperasian Aplikasi Pengolah Kata Kelas X OTKP 3 SMKN 2 Blitar” 07 (2019).

BAB III Metode Penelitian, yang berisi metode penelitian yang meliputi jenis dan pendekatan penelitian, desain penelitian, setting penelitian, populasi dan sampel, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, instrument penelitian, teknik analisis data dan teknik validitas dan keabsahan data.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, yang memuat tentang hasil penelitian dan pembahasan.

BAB V Penutup, yang memuat tentang kesimpulan dan saran.

Pada bagian akhir dari skripsi ini terdiri dari daftar pustaka dan lampiran yang terkait dengan penelitian, serta daftar riwayat hidup peneliti.