

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar, dengan tujuan membantu peserta didik mencapai penguasaan pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Unsur-unsur yang terlibat dalam pembelajaran meliputi pendidik (guru), peserta didik (siswa), materi pembelajaran, metode dan media pembelajaran, evaluasi, dan lingkungan belajar. Sebagai salah satu unsur pembelajaran, media memegang peranan penting dalam pencapaian penguasaan pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Media digunakan para pengajar untuk mempermudah dalam menyampaikan pelajaran. Media pembelajaran yang baik, sesuai dan mudah dimengerti juga akan menambah minat belajar yang ujungnya adalah peningkatan pemahaman siswa.

Menurut Kustandi dan Sutjipto, media pembelajaran adalah alat yang membantu proses belajar mengajar sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna (Husein & 2020, 2020). Secara umum media pembelajaran terbagi menjadi beberapa jenis meliputi media visual yang mengandalkan penglihatan (gambar, grafik), media audio yang fokus pada pendengaran (rekaman suara), media audio visual yang mengkombinasikan keduanya (video dan film pendek), media interaktif yang memungkinkan pengguna berpartisipasi aktif (aplikasi pembelajaran), media cetak (buku, modul), dan media objek/benda nyata (alat peraga).

Media pembelajaran interaktif terbukti signifikan dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa sekolah dasar (Putri et al., 2022). Penggunaan media seperti video dan *game* interaktif dalam meningkatkan hasil belajar. Peningkatan semangat dan motivasi belajar juga diamati, yang mengarah pada hasil belajar yang lebih baik. Selanjutnya, media interaktif mengaktifkan indra siswa, sehingga memaksimalkan penyerapan materi. Kesimpulannya, media interaktif meningkatkan daya tarik pembelajaran dan keterlibatan aktif siswa, yang mendukung peningkatan pemahaman dan hasil belajar.

Media pembelajaran yang digunakan di SDN Patihan 1 Sragen adalah media visual dan media audiovisual, salah satunya adalah pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), yang saat ini masih menggunakan media pembelajaran yang manual. Hal ini dikarenakan oleh beberapa faktor, di antaranya sumber daya manusia (SDM) dimana guru kelas pengampu kurang menguasai teknologi karena faktor usia. Guru kelas masih menggunakan buku teks, papan tulis, dan metode ceramah, dengan alasan kemudahan implementasi dan biaya yang relatif rendah, namun mengesampingkan gaya belajar siswa yang beragam dan berpotensi menimbulkan kejenuhan serta kurangnya interaksi aktif dalam proses pembelajaran.

Mata pelajaran IPAS termasuk dalam Kurikulum Merdeka dan mencakup berbagai materi seperti; Siklus Hidup, Energi dan Perubahannya, Bagian Tubuh Tumbuhan, Upaya Pelestarian Sumber Daya Alam, Gaya di Sekitar Kita. Dari sekian materi yang disampaikan, guru kelas merasakan sedikit kesulitan dalam memberi pemahaman kepada siswa tentang materi Gaya. Beliau menyampaikan

bahwa siswa butuh visualisasi. Guru belum mampu mengembangkan media pembelajaran lain yang inovatif. Akibatnya, pemahaman mereka terhadap materi pelajaran menjadi kurang optimal. Permasalahan tersebut didukung melalui hasil belajar siswa dalam ulangan akhir semester 1 (UAS) pada mata pelajaran IPAS materi gaya yang tergolong masih rendah. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan adalah 70. Dari jumlah 25 siswa, yang memiliki rerata 46,4 terdapat 15 siswa (60%) belum dapat mencapai KKM dan rerata 76,1 sebanyak 10 siswa (40%) telah mencapai KKM.

Media berbasis visual sangat penting peranannya dalam proses pembelajaran, meningkatkan pemahaman dan memperkuat ingatan terhadap materi belajar (Hulu et al., 2022). Melihat bahwa pemahaman siswa terhadap materi gaya yang seringkali abstrak dapat ditingkatkan melalui visualisasi, maka tujuan instruksional khusus (TIK) untuk materi ini di Kelas 4 SD dirancang untuk menekankan penggunaan media visual. Secara spesifik, setelah menyelesaikan pembelajaran, siswa diharapkan dapat: mengidentifikasi berbagai jenis gaya di lingkungan sekitar melalui pengamatan, menjelaskan pengaruh gaya terhadap gerak benda, membedakan antara gaya otot, gaya pegas, gaya gravitasi, dan gaya gesek melalui animasi.

Menyadari berbagai keterbatasan dan permasalahan akibat media pembelajaran manual, penulis atas persetujuan guru kelas membuat inovasi dalam penyampaian mata pelajaran IPAS pada materi Gaya di Kelas 4 di SDN Patihan 1 Sragen yang berjumlah 25 siswa. Adapun metode pengembangan yang digunakan dalam penulisan ini adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development,*

Implementation, dan Evaluation). Model ini dipilih karena memiliki keunggulan, yaitu menawarkan kerangka kerja yang sistematis dan terstruktur, sehingga proses pengembangan menjadi lebih terorganisir dan mudah dipelajari. Selain itu, model ini bersifat fleksibel dan memungkinkan adanya evaluasi serta revisi di setiap tahapannya, bukan hanya di akhir. Hal ini penting untuk meminimalkan kesalahan dan memastikan media pembelajaran menjadi lebih valid, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Dengan demikian, ADDIE dianggap model yang paling rasional dan cocok untuk pengembangan media pembelajaran interaktif ini.

Penerapan media pembelajaran interaktif adalah solusi yang dibuat untuk menciptakan pengalaman belajar agar lebih mudah dipahami, partisipatif melalui animasi, simulasi dan umpan balik. Adanya tampilan animasi wajah guru dapat meningkatkan keterlibatan siswa melalui ekspresi dinamis sehingga membangun koneksi emosional dengan menciptakan rasa kedekatan, memperdalam pemahaman melalui penekanan visual. Gaya belajar ini memberikan penyesuaian pembelajaran siswa agar lebih dekat dengan guru, mengatasi keterbatasan fisik dalam pembelajaran daring serta menawarkan kemudahan pengulangan materi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang yang telah dijelaskan, rumusan masalah yang diajukan “Bagaimana membuat media pembelajaran interaktif materi Gaya IV untuk membantu meningkatkan pemahaman siswa Kelas IV SDN Patihan 1 Sragen?”

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan, berikut beberapa batasan

masalah yang dapat diterapkan:

1. Fitur pada media pembelajaran ini terdiri dari terdiri dari definisi, sifat gaya, dan jenis-jenis gaya, *game*, dan latihan soal.
2. Media pembelajaran interaktif ini melibatkan presentasi materi melalui animasi 2D dan menyertakan *game* yang berupa pertanyaan interaktif.
3. Media pembelajaran ini berbasis desktop.
4. Peningkatan nilai siswa dapat dilihat dari nilai *pre-test* dan *post-test*.

1.4 Tujuan Penulisan

Berdasarkan rumusan masalah dan batasan masalah yang telah dijelaskan, berikut tujuan tugas akhir yang ditetapkan:

1. Membuat media pembelajaran interaktif materi Gaya untuk membantu meningkatkan pemahaman siswa.
2. Sebagai syarat kelulusan pada Program Studi D3 Manajemen Informatika.

1.5 Manfaat Penulisan

Dengan adanya tugas akhir ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat, antara lain :

1.5.1 Bagi Siswa

- a. Siswa dapat memahami materi gaya dengan lebih mudah.
- b. Pembelajaran yang lebih aktif dan partisipatif.
- c. Penyerapan materi yang lebih optimal.

1.5.2 Bagi Guru

- a. Mempermudah penyampaian materi.
- b. Meningkatkan keterlibatan siswa.

- c. Potensi peningkatan hasil belajar siswa

1.5.3 Bagi Penulis

- a. Pengembangan kompetensi.
- b. Untuk memenuhi syarat kelulusan.

1.5.4 Bagi STMIK Amikom Surakarta

- a. Sebagai bahan referensi bagi mahasiswa akhir terutama materi gaya.
- b. Menghasilkan media pembelajaran interaktif yang bermanfaat bagi sekolah sehingga kampus lebih di kenal.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penyusunan tugas akhir ini mengandung uraian tentang metode yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu sebagai berikut:

1.6.1 Metode Observasi

Observasi merupakan bagian dari pengumpulan data melalui pengamatan langsung di lapangan. Penulis melakukan observasi di SDN Patihan 1 Sragen yang berfokus pada cara guru dalam menyampaikan materi dan respon siswa terhadap materi yang di sampaikan. Siswa merasa bosan karena materi hanya di sampaikan dengan lisan, sehingga siswa kurang memahami isi dari materi yang di sampaikan.

1.6.2 Metode Wawancara

Penulis melakukan tanya jawab langsung dengan Bapak Pardiyanto, S.Pd., Kepala Sekolah SDN Patihan 1 Sragen, dan Ibu Setiati, S.Pd., sebagai guru wali kelas IV. Penulis memperoleh informasi dalam sesi wawancara tersebut bahwa

para siswa kesulitan dalam memahami mata pelajaran IPAS pada materi gaya.

1.6.3 Studi Pustaka

Studi pustaka atau kepustakaan dapat diartikan sebagai serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat serta mengolah bahan penulisan, penulis mencari informasi melalui buku LKS, jurnal ilmiah, internet, dan buku di perpustakaan AMIKOM Surakarta.

1.6.4 N-Gain Score

Uji N-Gain adalah metode yang umum digunakan untuk mengukur efektivitas suatu pembelajaran atau intervensi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik (Sukarelawan et al., 2024). Berikut adalah rumus yang dapat digunakan untuk menghitung skor N-Gain:

$$N - Gain = \frac{\text{Nilai Posttest} - \text{Nilai Pretest}}{\text{Nilai Maksimum} - \text{Nilai Pretest}}$$

Untuk melihat kategori besarnya peningkatan skor N-Gain, dapat mengacu pada kriteria Gain ternormalisasi dalam Tabel 1.1. Sedangkan untuk menentukan tingkat keefektifan penerapan intervensi, dapat mengacu pada Tabel 1.2. Berikut adalah pembagian N-Gain Score yang dijelaskan:

Tabel 1. 1 Kriteria Gain Ternormalisasi

PEMBAGIAN N-GAIN SCORE	
NILAI N-GAIN	KATEGORI
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Tabel 1. 2 Kategori Efektivitas N-Gain

KATEGORI TAFSIRAN N-GAIN	
PRESENTASE	TAFSIRAN
< 40	Tidak Efektif
40-55	Kurang Efektif
56-75	Cukup Efektif
>76	Efektif

1.7 Teori Yang Digunakan

Pada bagian ini memuat rangkuman teori-teori yang diambil dari buku atau literatur yang mendukung penelitian. Contoh di bawah ini silakan disesuaikan dengan kebutuhan penulis.

1.7.1 Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sarana untuk menyampaikan dan mendapatkan pesan, sedangkan penerima pesannya adalah peserta didik bahkan pendidik itu sendiri. Sebuah pesan disampaikan oleh pendidik atau sumber-sumber lain ke dalam simbol-simbol komunikasi, baik secara verbal (lisan ataupun tertulis) maupun secara non verbal atau visual (Setyawan dalam Afifah et al., 2022).

Menurut (Afifah et al., 2022), media dapat dikelompokkan menjadi empat kategori utama. Kategori pertama adalah media visual, yang bekerja dengan mengandalkan indra penglihatan, membuat siswa sangat bergantung pada kemampuan visual mereka. Contoh media visual termasuk foto, gambar, globe, dan poster. Selanjutnya, media audio hanya melibatkan indra pendengaran siswa, dengan contoh seperti radio. Kategori ketiga adalah media audio-visual, yang menyajikan gambar dan suara secara bersamaan, memanfaatkan indra pendengaran dan penglihatan untuk meningkatkan retensi memori siswa. Contoh media audio-visual meliputi video dan DVD. Terakhir, multimedia didefinisikan sebagai penggabungan teknologi digital dan analog, yang terdiri dari kombinasi teks, seni grafik, animasi, suara, dan video yang diintegrasikan menjadi satu kesatuan

1.7.2 Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif merupakan suatu alat penghubung dan penyampaian informasi agar kegiatan belajar dapat berkomunikasi dua arah atau lebih, sehingga adanya interaksi antara siswa dan pendidik untuk mencapai tujuan belajar yang diharapkan (Cahyaningtias & Ridwan, 2021).

Media pembelajaran yang interaktif memberikan peluang yang cukup besar agar mahasiswa menampakkan tanggapan yang baik terhadap bahan pembelajaran yang diberikan (Yunus & Fransisca dalam Maielfi et al., 2023). Kemudian media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi 4 kelompok besar yaitu Media Audio, Media Visual, Media Audio-Visual, dan Multimedia (Aghni dalam Maielfi et al., 2023).

1.7.3 Multimedia

Multimedia adalah integrasi beberapa elemen media (Harto dalam Rukmana et al., 2023), seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi, ke dalam satu platform digital (Yanto dalam Rukmana et al., 2023). Elemen multimedia:

1. Teks

Teks adalah bentuk multimedia paling sederhana, yang mencakup konten tertulis dalam bentuk artikel, blog, atau halaman web.

2. Gambar

Gambar adalah representasi visual dari ide atau konsep, seperti foto, grafik, atau ilustrasi. Mereka dapat digunakan untuk menyampaikan emosi, informasi, dan ide dengan cara yang lebih menarik secara visual.

3. Audio

Audio adalah bentuk multimedia yang mencakup suara dan musik. Ini dapat digunakan untuk menciptakan suasana hati, membangkitkan emosi, atau memberikan informasi.

4. Video

Video adalah jenis multimedia yang mencakup gambar bergerak dan suara. Ini banyak digunakan untuk tujuan hiburan dan pendidikan. Video dapat berupa *live-action* atau animasi, dan dapat digunakan untuk bercerita, menyampaikan informasi, atau menampilkan produk.

5. Animasi

Animasi adalah jenis multimedia yang melibatkan pembuatan gambar bergerak dari elemen statis. Ini digunakan untuk menciptakan rasa gerak dan dapat digunakan untuk tujuan hiburan, pendidikan, atau pemasaran. Animasi dapat berupa 2D dan 3D. pada tugas akhir ini, penulis menggunakan animasi 2D untuk membuat media pembelajaran interaktif.

1.7.4 Animasi 2D

Animasi dalam multimedia merupakan penggunaan komputer untuk menciptakan gerak pada layar, merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar untuk mendapatkan ilusi pergerakan (A. Suryanti et al., 2021). Dengan penggunaan gambar bergerak, animasi dapat memvisualisasikan konsep-konsep yang sulit dijelaskan secara verbal atau statis. Selain itu, interaktivitas animasi memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan konten pembelajaran, seperti mengklik, menyorot, atau memilih opsi yang memungkinkan eksplorasi mandiri

(Eka Melati et al., 2023)

1.7.5 Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) menjadi salah satu ciri khas dari Kurikulum Merdeka di Tingkat Sekolah Dasar. IPAS merupakan hasil gabungan antara mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial. Tujuan pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka yaitu meningkatkan minat dan keingintahuan peserta didik, mendorong keterlibatan aktif, mengembangkan keterampilan inkuiri, meningkatkan pemahaman tentang diri sendiri dan lingkungan serta mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep IPAS (Agustina dalam Kurniawan et al., 2024).

(Utami et al., 2024) mengemukakan bahwa pemahaman sehari-hari mengenai istilah "gaya," seperti pada gaya berpakaian, berbeda dengan konsep gaya dalam ilmu pengetahuan alam. Dalam sains, gaya didefinisikan sebagai dorongan atau tarikan. Ketika suatu benda ditarik atau didorong, gaya sedang diberikan pada benda tersebut, dan tindakan ini memerlukan tenaga. Meskipun gaya tidak dapat diamati secara langsung, pengaruhnya dapat dirasakan. Oleh karena itu, dalam konteks ilmiah, gaya diartikan sebagai tarikan dan dorongan, yang memiliki variasi kekuatan. Semakin besar gaya yang diterapkan, semakin besar pula energi yang dibutuhkan. Alat untuk mengukur besarnya gaya adalah dinamometer, dan satuan standarnya adalah Newton (N). Lebih lanjut, (Utami et al., 2024) menyatakan bahwa gaya memiliki kemampuan untuk memengaruhi gerakan dan bentuk suatu benda. Gaya dapat dibedakan menjadi bermacam-

macam, antara lain:

1.7.5.1 Gaya Gesek

Gaya gesek ditimbulkan oleh gesekan antara dua permukaan benda, misalnya ban mobil yang melaju di atas jalan beraspal. Mobil dapat berhenti ketika direm karena adanya gaya gesek antara permukaan ban mobil dengan jalan.



Gambar 1. 1 Gaya Gesek

1.7.5.2 Gaya Pegas

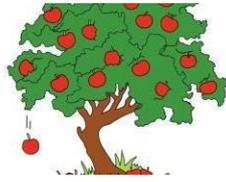
Gaya pegas ditimbulkan oleh keelastisan suatu benda, misalnya pegas dan busur panah. Ketika anak panah dilepaskan dari busurnya, maka anak panah akan melesat ke depan.



Gambar 1. 2 Gaya Pegas

1.7.5.3 Gaya Gravitasi

Gaya gravitasi ditimbulkan oleh tarikan bumi. Benda dapat jatuh ke tanah disebabkan adanya gaya gravitasi bumi. Misalnya buah kelapa jatuh ke tanah.



Gambar 1. 3 Gaya Gravitasi

1.7.5.4 Gaya Magnet

Gaya magnet adalah gaya yang ditimbulkan oleh tarikan dan dorongan dari benda magnet. Adapun benda yang dapat ditarik oleh magnet disebut benda magnetis contoh baja dan besi.



Gambar 1. 4 Gaya Magnet

1.7.5.5 Gaya Otot

Gaya yang dihasilkan oleh kontraksi otot-otot dalam tubuh manusia atau hewan. Gaya ini memungkinkan kita untuk bergerak, mengangkat benda, mendorong, menarik, dan melakukan berbagai aktivitas fisik lainnya.

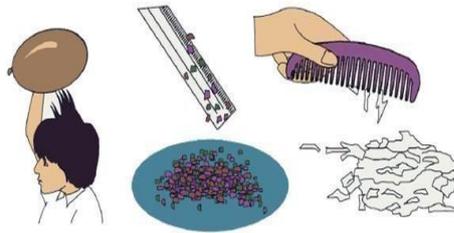


Gambar 1. 5 Gaya Otot

1.7.5.6 Gaya Listrik Statis

Gaya yang timbul akibat adanya muatan listrik statis (diam) pada suatu

benda. Benda dapat menjadi bermuatan listrik statis melalui berbagai cara, seperti penggosokan.



Gambar 1. 6 Gaya Listrik Statis

1.7.6 Adobe Animate

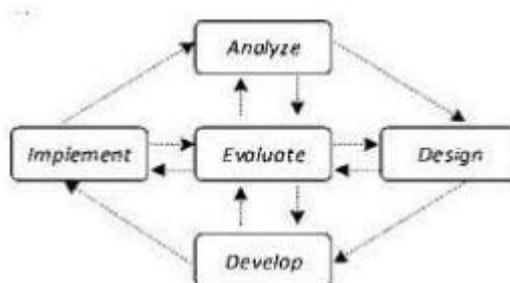
Adobe Animate memberikan fitur-fitur yang bisa menunjang dalam pembuatan media pembelajaran berupa tulisan, animasi-animasi, video, suara, dan interaktifitas pengguna sehingga bisa menciptakan suatu media pembelajaran yang bisa mempermudah mahasiswa dalam memvisualisasikan permasalahan-permasalahan dalam pembelajaran (Saniriati dalam Maielfi et al., 2023).

1.7.7 Adobe Illustrator

Adobe Illustrator adalah sebuah software desain berbasis vektor dan sudah dikenal sebagai software desain dengan keunggulan fitur yang dapat diandalkan dalam proses penciptaan desain yang kreatif. Adobe illustrator sangat mudah digunakan dengan beragam fasilitas fitur yang dimilikinya, terutama dalam sistem pengelompokan fasilitas yang terbagi dalam menu, palet warna, toolbox dan lainnya (Ni'amillah et al., 2023). Selain itu adobe illustrator dapat dimanfaatkan untuk menggambar karakter animasi dengan beberapa efek sehingga dapat menghasilkan tampilan yang lebih menarik (Ni'amillah et al., 2023).

1.7.8 ADDIE

Model yang digunakan pada Penulisan ini yaitu model ADDIE. Penulisan ini menggunakan model ADDIE karena model ADDIE tahapannya berurutan, lebih sederhana, lebih mudah dipahami dan juga lebih mudah diaplikasikan (Umami & Rusdi dalam Legina & Sari, 2022). Model ADDIE dilaksanakan dalam lima tahapan yaitu Analisis (*Analyze*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evaluation*) (Arofah & Cahyadi dalam Legina & Sari, 2022).



Gambar 1. 7 Model ADDIE

Apabila dalam uraian teori terdapat data pendukung seperti tabel ataupun gambar maka format penulisannya sebagai berikut:

1. Analisis (*Analysis*): Di tahap ini, kita mencari tahu apa yang dibutuhkan. Misalnya, apa yang harus diajarkan, siapa siswa yang akan belajar, dan apa saja alat yang diperlukan.
2. Desain (*Design*): Setelah tahu kebutuhannya, kita mulai merancang. Ini termasuk membuat rencana pelajaran, menyiapkan materi, dan mendesain tampilan media yang akan digunakan, seperti gambar dan tombol.
3. Pengembangan (*Development*): Di tahap ini, kita membuat media pembelajaran yang sebenarnya, seperti video atau animasi. Kita juga memeriksa dan

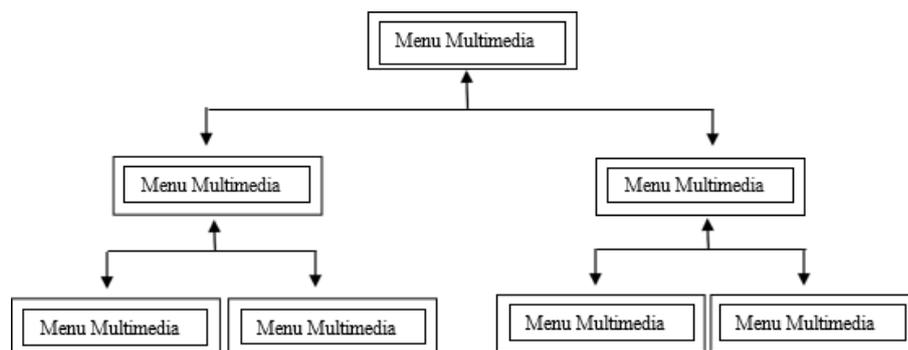
memperbaiki media tersebut jika diperlukan.

4. Penerapan (*Implementation*): Setelah media siap, kita mencoba menggunakannya di kelas. Ini adalah saat kita melihat bagaimana siswa berinteraksi dengan materi.

5. Evaluasi (*Evaluation*): Setelah uji coba, kita mengumpulkan umpan balik. Berdasarkan masukan ini, kita memperbaiki dan menyempurnakan media pembelajaran agar lebih baik di masa depan.

1.7.9 Struktur Navigasi Multimedia

Struktur hirarki adalah struktur yang memiliki cabang-cabang sehingga bentuknya menyerupai pohon. Struktur ini memiliki sebuah menu utama dengan banyak pilihan menu pendukung. Struktur ini tidak dibatasi dalam jumlah menu atau pun submenu yang dapat dimiliki. Rangka dari struktur hirarki dapat dilihat pada Gambar 1.3 (Bahari et al., 2021).



Gambar 1. 8 Struktur Hierarki.

1.8 Perangkat Keras (*Hardware*) dan Perangkat Lunak (*Software*) Yang Digunakan

Pada pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Adobe

Animate 2019 Spesifikasi laptop yang digunakan sebagai berikut:

1.8.1 Perangkat Keras (*Hardware*)

Tabel 1. 3 *Hardware* yang digunakan

No.	<i>Hardware</i>	Keterangan
1.	<i>Processor</i>	Intel I7 gen 8
2.	RAM	16 GB
3.	<i>System Type</i>	Windows 11
4.	<i>Hardisk</i>	1 TB

1.8.2 Perangkat Lunak (*Software*)

Perangkat *software* yang digunakan untuk Tugas Akhir ini adalah Aplikasi Adobe Animate 2019 dan Adobe Illustrator untuk membuat sebuah Aplikasi media pembelajaran interaktif tentang mata pelajaran IPAS materi gaya kelas 4 di SDN Patihan 1 Sragen.

1.9 Sistematika Penulisan

Berisi paparan garis besar setiap bab yang ada di tugas akhir. Silakan disesuaikan dengan isi tugas akhir penulis.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi uraian latar belakang masalah tentang gaya, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penulisan, manfaat penulisan, metode pengumpulan data, teori yang digunakan, perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan, sistematika penulisan, jadwal kegiatan.

BAB II GAMBARAN UMUM

Bab ini merupakan uraian gambaran umum objek yaitu instansi pendidikan yang terdapat pada objek penulisan, diantaranya sejarah berdirinya, struktur

