

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada didalam masyarakat dan kebudayaan. Sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri untuk memiliki kekuatan spiritual keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan sangat diperlukan bahkan sangat dianjurkan karena sebagai jalan atau syarat untuk memperoleh suatu ilmu pengetahuan dan pengalaman yang baik. Ilmu pengetahuan dapat diperoleh dimana saja dan kapan saja, baik yang berada diruangan maupun berada diluara ruangan. Salah satunya mengikuti pendidikan formal sejak TK, SD, SMP, SMA hingga perguruan tinggi.

Salah satu pendidikan formal yaitu Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Sekolah Manengah Kejuruan merupakan salah satu lembaga pendidikan yang bertujuan menyiapkan peserta didiknya untuk terjun dalam dunia kerja setelah lulus. Kurikulum yang digunakan pada Sekolah Menengah Kejuruan dirancang untuk menyeimbangkan kemampuan sikap spiritual dan sosial, kreativitas, rasa ingin tau dengan kemampuan psikomotor dan kemampuan intelektual peserta didik (Kholiso, 2018:121). Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan pendidikan dirancang untuk menyiapkan peserta didik atau lulusan yang siap

memasuki dunia kerja dan mampu didalam bidang keahliannya. Dalam SMK pembelajaran yang baik sangat diperlukan demi tercapainya tujuan pembelajaran. Menurut Mujtahidin (2014) pembelajaran merupakan suatu kegiatan belajar mengajar yang melibatkan guru dan peserta didik, dimana dalam kegiatan tersebut berdasarkan pada pengajaran materi dengan tujuan untuk mengetahui perkembangan pengetahuan, sikap serta keterampilan yang dimiliki oleh peserta didik. Pembelajaran pada Sekolah Menengah Kejuruan memiliki banyak program keahlian, salah satu program keahlian tersebut adalah TKJ Teknik Komputer Jaringan (TKJ) (Bahrin, 2018:2).

Pada tanggal 21 Oktober 2019 dilakukan wawancara pada guru mata pelajaran pemograman dasar. Berdasarkan hasil wawancara tersebut menyatakan bahwa pada materi function ada permasalahan. Hal tersebut dikarenakan semua guru kelas X TKJ menggunakan metode ceramah bersamaan dengan praktek langsung di Lab TKJ sehingga menyebabkan peserta didik menjadi kurang aktif dalam melaksanakan pembelajaran yang berakibat pada menurunnya hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil analisis nilai hasil belajar peserta didik tahun lalu dari 20 peserta didik, 15 peserta didik memiliki nilai dibawah KKM. Untuk nilai KKM sendiri adalah 75.

Berdasarkan permasalahan yang di temukan dilapangan, diperoleh salah satu cara dalam menyelesaikan masalah tersebut yakni menggunakan model pembelajaran AIR (*Auditory Intellectually Repetition*) dimana pada model pembelajaran ini menekankan pada alat indera. Model pembelajaran AIR merupakan salah satu model pembelajaran dengan menggunakan pendekatan konstruktivisme yang menekankan bahwa proses belajar dengan memanfaatkan

alat indera yang dimiliki oleh peserta didik (Winarti, 2015:2). Suatu pembelajaran akan efektif menurut (Alan, (2017:68-69) menjadi lebih efektif dengan memperhatikan tiga hal: yaitu (1) *Auditory* (mendengar) yang erati memanfaatkan telinga untuk mendengar, menyimak, serta argumentasi, (2) *Intellectully* (berpikir) didalamnya merupakan kemampuan berpikir perlu dilatih melalui sebuah kegiatan yang didalamnya terdapat kegiatan nalar, mencipta dan memecahkan masalah, dan (3) *Repetition* (pengulangan) dimana didalamnya terdapat pengulangan dengan tujuan agar peserta didik menjadi lebih memahami materi pembelajaran dengan cara mengerjakan soal, dan memberikan soal atau dengan melaksanakan kuis. Dalam hal ini kelebihan dari model pembelajaran AIR diantaranya adalah peserta didik menjadi lebih aktif dan tanggap dalam menyelesaikan permasalahan (Fitriana, 2016:63). Meskipun model pembelajaran AIR memiliki kelebihan tetapi sebuah pembelajaran akan menjadi lebih efektif jika dipadukan dengan metode *gamification*.

Gamification merupakan salah satu metode mengajar dengan menggunakan prinsip bermain layaknya *games* yang didalamnya terdapat sebuah misi yang harus diselesaikan dimana guru memanfaatkan misi tersebut untuk mendapatkan nilai dari peserta didik (Hidayat, 2017:1). Tujuan penerapan teknik *gamification* adalah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam melakukan atau mengerjakan sesuatu (Pramana, 2018:204). Dalam proses pembelajaran nantinya metode *gamification* akan diadopsi dari permainan tradisional, dimana peserta didik nantinya akan diinstruksikan untuk berdiri setiap perwakilan ketua kelompok kemudian maju kedepan kelas dan ketika yang terpilih dari beberapa kelompok maka mendapatkan kesempatan memilih soal

yang sebelumnya sudah dibuat sebelumnya, kemudian apabila peserta didik salah dalam menjawab soal maka tidak mendapat skor, sedangkan apabila benar dalam menjawab soal maka akan mendapatkan skor tertentu yang sebelumnya disepakati. Kesempatan menjawab soal diberikan sampai soal yang disiapkan sebelumnya habis. Kemudian setelah soal habis dilakukan penjumlahan skor dan dilanjutkan dengan pemberian *reward* kepada kelompok dengan skor tertinggi serta melakukan pengulangan materi bersama-sama terkait soal yang diberikan.

Solusi lain yang ditawarkan adalah penggunaan media pembelajaran. hal tersebut disebabkan karena Media pembelajaran juga memiliki peran yang penting dalam proses pembelajaran dikelas dengan tujuan agar peserta didik fokus terhadap pembelajaran yang sedang dilakukan salah satunya adalah media pembelajaran berupa video tutorial. Penelitian yang dilakukan di SMK Negeri 1 Arosbaya, peserta didik masih sering mengalami kesulitan dalam membuat program sehingga dengan permasalahan tersebut dapat diterapkan media pembelajaran video tutorial yang diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik secara empiris sehingga motivasi belajar yang dimiliki peserta didik dapat meningkat (Wulandari, 2018:138). Sedangkan Kelebihan dari media video pembelajaran menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Chandra & Nugroho (2017:24) adalah dapat menarik perhatian yang dimiliki oleh peserta didik meskipun memiliki durasi waktu yang cukup singkat, selain itu dapat menghemat waktu dalam pelaksanaan proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Linuwih & Sukwati (2014:159) bahwa pembelajaran dengan menggunakan model AIR dapat mengakibatkan peserta didik memiliki kemampuan yang lebih dalam pemahaman,

keaktivitas dan keaktifan dalam pembelajaran, kemampuan memecahkan masalah dan daya ingat yang kuat. Disamping itu, model pembelajaran AIR memiliki beberapa kelebihan yakni peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran yang dilakukan, peserta didik lebih banyak dalam memanfaatkan pengetahuan serta keterampilan, peserta didik memiliki pengalaman untuk menemukan dan menjawab sesuatu (Fitriana, 2016:63) pentingnya pengembangan perangkat pembelajaran sehingga harus dikembangkan perangkat tersebut.

Salah satu materi dalam TKJ yang dirasakan oleh peserta didik menjadi permasalahan yang terjadi pada akhir-akhir ini adalah yakni materi function. Materi function ini merupakan materi yang didalamnya mencakup pemrograman dasar pada aplikasi java. Materi tersebut peserta didik diharapkan dapat memahami pemrograman dasar sehingga mempermudah dalam mengaplikasikan pada pengkodean di aplikasi java. Pemaparan yang telah disampaikan sebelumnya, maka akan dilakukan sebuah penelitian dengan mengambil sebuah sudut pandang mengenai bagaimana cara peserta didik lebih memahami dalam materi function dengan melakukan Penerapan Model Pembelajaran AIR Berbantu Video Tutorial Dipadu dengan Metode Gamification. Berdasarkan pertimbangan di atas, diperlukan suatu penelitian untuk mengembangkan suatu perangkat pembelajaran AIR berbantu video tutorial dipadu dengan metode *gamification*.

1.2 Tujuan penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas, Tujuannya adalah dengan mengembangkan perangkat model pembelajaran AIR berbantu video tutorial dipadu dengan metode gamification menjadi sebuah perangkat pembelajaran, sehingga guru lebih mudah dalam menyampaikan materi secara sistematis dan peserta didik menjadi lebih aktif dari pembelajaran metode ceramah

1.3 Spesifikasi Produk yang diharapkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah perangkat pembelajaran, dimana dalam perangkat pembelajaran adalah :

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) (terdiri dari dua pertemuan)
2. Modul
3. Lembar Kerja Kelompok LKK (berbentuk kuis atau pertanyaan terkait *gamification*)
4. Tes hasil belajar peserta didik
5. Lembar Observasi Aktivitas guru
6. Lembar Observasi Aktivitas peserta didik

1.4 Batasan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan pemaparan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka batasan penelitian yang digunakan sebagai berikut.

1. Model pembelajaran yang digunakan adalah Model pembelajaran AIR .
2. Media pembelajaran yang digunakan adalah Media pembelajaran Video *tutorial*.
3. Metode pembelajaran yang digunakan adalah Metode pembelajaran *gamification*.

4. Materi yang digunakan adalah materi *function* tentang pemograman pada aplikasi java kelas X semester genap K.D 3.9 menerapkan penggunaan *function*.

1.5 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan perangkat pembelajaran ini, diharapkan dapat memberikan dampak positif baik secara teoritis maupun praktis, manfaat teoritis berfungsi untuk pengembangan mata pelajaran yang berkaitan lebih lanjut, sedangkan manfaat praktis berfungsi untuk memecahkan sebuah permasalahan secara aktual. Untuk manfaat yang diharapkan dari penelitian adalah :

1. Manfaat teoritis :
 - a. Sebagai pertimbangan calon pendidik dalam mengembangkan perangkat pembelajaran.
 - b. Sebagai acuan untuk penelitian selanjutnya terkait pengembangan perangkat pembelajaran
2. Manfaat praktis
 - a. Bagi peserta didik

Peserta didik mudah memahami pembelajaran dengan bantuan LKK yang telah dibuat, menumbuhkan minat dan motivasi belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dikelas, hal tersebut disebabkan peserta didik lebih dapat memahami materi *function* setelah belajar dengan menggunakan LKK (lembar kerja kelompok) sebagai bahan ajar sehingga

diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran pemograman dasar, materi *function*.

b. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan menjadi bahan pertimbangan guru dalam memilih perangkat model pembelajaran, serta media pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran. Beberapa manfaat tersebut diantaranya: (1) untuk membantu guru menyampaikan materi *function*, (2) memberikan wawasan kepada guru terkait dengan model pembelajaran, media pembelajaran, serta metode pembelajaran, sehingga proses pembelajaran lebih variatif dan materi yang disampaikan kepada peserta didik dapat tersampaikan dengan sistematis sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan.

c. Bagi Sekolah memberikan referensi bagi sekolah dengan dengan tujuan perbaikan proses pembelajaran.

Sehingga diharapkan dapat meningkatkan kualitas Pendidikan yang baik.

d. Bagi Peneliti, hasil penelitian ini diharapkan menjadi acuan terhadap penelitian selanjutnya yang lebih luas.

Pendidikan merupakan usaha untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada didalam masyarakat dan kebudayaan. Sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri untuk memiliki kekuatan spiritual keterampilan

yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan sangat diperlukan bahkan sangat dianjurkan karena sebagai jalan atau syarat untuk memperoleh suatu ilmu pengetahuan dan pengalaman yang baik. Ilmu pengetahuan dapat diperoleh dimana saja dan kapan saja, baik yang berada di ruangan maupun berada di luar ruangan. Salah satunya mengikuti pendidikan formal sejak TK, SD, SMP, SMA hingga perguruan tinggi.

Salah satu pendidikan formal yaitu Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Sekolah Menengah Kejuruan merupakan salah satu lembaga pendidikan yang bertujuan menyiapkan peserta didiknya untuk terjun dalam dunia kerja setelah lulus. Kurikulum yang digunakan pada Sekolah Menengah Kejuruan dirancang untuk menyeimbangkan kemampuan sikap spiritual dan sosial, kreativitas, rasa ingin tau dengan kemampuan psikomotor dan kemampuan intelektual peserta didik (Kholiso, 2018:121). Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan pendidikan dirancang untuk menyiapkan peserta didik atau lulusan yang siap memasuki dunia kerja dan mampu di dalam bidang keahliannya. Dalam SMK pembelajaran yang baik sangat diperlukan demi tercapainya tujuan pembelajaran. Menurut Mujtahidin (2014) pembelajaran merupakan suatu kegiatan belajar mengajar yang melibatkan guru dan peserta didik, dimana dalam kegiatan tersebut berdasarkan pada pengajaran materi dengan tujuan untuk mengetahui perkembangan pengetahuan, sikap serta keterampilan yang dimiliki oleh peserta didik. Pembelajaran pada Sekolah Menengah Kejuruan memiliki banyak program keahlian, salah satu program keahlian tersebut adalah TKJ Teknik Komputer Jaringan (TKJ) (Bahrun, 2018:2).

Pada tanggal 21 Oktober 2019 dilakukan wawancara pada guru mata pelajaran pemograman dasar. Berdasarkan hasil wawancara tersebut menyatakan bahwa pada materi function ada permasalahan. Hal tersebut dikarenakan semua guru kelas X TKJ menggunakan metode ceramah bersamaan dengan praktek langsung di Lab TKJ sehingga menyebabkan peserta didik menjadi kurang aktif dalam melaksanakan pembelajaran yang berakibat pada menurunnya hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil analisis nilai hasil belajar peserta didik tahun lalu dari 20 peserta didik, 15 peserta didik memiliki nilai dibawah KKM. Untuk nilai KKM sendiri adalah 75.

Berdasarkan permasalahan yang di temukan dilapangan, diperoleh salah satu cara dalam menyelesaikan masalah tersebut yakni menggunakan model pembelajaran AIR (*Auditory Intellectually Repetition*) dimana pada model pembelajaran ini menekankan pada alat indera. Model pembelajaran AIR merupakan salah satu model pembelajaran dengan menggunakan pendekatan konstruktivisme yang menekankan bahwa proses belajar dengan memanfaatkan alat indera yang dimiliki oleh peserta didik (Winarti, 2015:2). Suatu pembelajaran akan efektif menurut (Alan, (2017:68-69) menjadi lebih efektif dengan memperhatikan tiga hal: yaitu (1) *Auditory* (mendengar) yang erati memanfaatkan telinga untuk mendengar, menyimak, serta argumentasi, (2) *Intellectually* (berpikir) didalamnya merupaka kemampuan berpikir perlu dilatih melalui sebuah kegiatan yang didalamnya terdapat kegiatan nalar, mencipta dan memecahkan masalah, dan (3) *Repetition* (pengulangan) dimana didalamnya terdapat pengulangan dengan tujuan agar peserta didik menjadi lebih memahami materi pembelajaran dengan cara mengerjakan soal, dan memberikan soal atau dengan melaksanakan kuis.

Dalam hal ini kelebihan dari model pembelajaran AIR diantaranya adalah peserta didik menjadi lebih aktif dan tanggap dalam menyelesaikan permasalahan (Fitriana, 2016:63). Meskipun model pembelajaran AIR memiliki kelebihan tetapi sebuah pembelajaran akan menjadi lebih efektif jika dipadukan dengan metode *gamification*.

Gamification merupakan salah satu metode mengajar dengan menggunakan prinsip bermain layaknya *games* yang didalamnya terdapat sebuah misi yang harus diselesaikan dimana guru memanfaatkan misi tersebut untuk mendapatkan nilai dari peserta didik (Hidayat, 2017:1). Tujuan penerapan teknik *gamification* adalah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam melakukan atau mengerjakan sesuatu (Pramana, 2018:204). Dalam proses pembelajaran nantinya metode *gamification* akan diadopsi dari permainan tradisional, dimana peserta didik nantinya akan diinstruksikan untuk berdiri setiap perwakilan ketua kelompok kemudian maju kedepan kelas dan ketika yang terpilih dari beberapa kelompok maka mendapatkan kesempatan memilih soal yang sebelumnya sudah dibuat sebelumnya, kemudian apabila peserta didik salah dalam menjawab soal maka tidak mendapat skor, sedangkan apabila benar dalam menjawab soal maka akan mendapatkan skor tertentu yang sebelumnya disepakati. Kesempatan menjawab soal diberikan sampai soal yang disiapkan sebelumnya habis. Kemudian setelah soal habis dilakukan penjumlahan skor dan dilanjutkan dengan pemberian *reward* kepada kelompok dengan skor tertinggi serta melakukan pengulangan materi bersama-sama terkait soal yang diberikan.

Solusi lain yang ditawarkan adalah penggunaan media pembelajaran. hal tersebut disebabkan karena Media pembelajaran juga memiliki peran yang penting

dalam proses pembelajaran dikelas dengan tujuan agar peserta didik fokus terhadap pembelajaran yang sedang dilakukan salah satunya adalah media pembelajaran berupa video tutorial. Penelitian yang dilakukan di SMK Negeri 1 Arosbaya, peserta didik masih sering mengalami kesulitan dalam membuat program sehingga dengan permasalahan tersebut dapat diterapkan media pembelajaran video tutorial yang diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik secara empiris sehingga motivasi belajar yang dimiliki peserta didik dapat meningkat (Wulandari, 2018:138). Sedangkan Kelebihan dari media video pembelajaran menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Chandra & Nugroho (2017:24) adalah dapat menarik perhatian yang dimiliki oleh peserta didik meskipun memiliki durasi waktu yang cukup singkat, selain itu dapat mnghemat waktu dalam pelaksanaan proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Linuwih & Sukwati (2014:159) bahwa pembelajaran dengan menggunakan model AIR dapat mengakibatkan peserta didik memiliki kemampuan yang lebih dalam pemahaman, kreativitas dan keaktifan dalam pembelajaran, kemampuan memecahkan masalah dan daya ingat yang kuat. Disamping itu, model pembelajaran AIR memiliki beberapa kelebihan yakni peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran yang dilakukan, peserta didik lebih banyak dalam memanfaatkan pengetahuan serta keterampilan, peserta didik memiliki pengalaman untuk menemukan dan menjawab sesuatu (Fitriana, 2016:63) pentingnya pengembangan perangkat pembelajaran sehingga harus dikembangkan perangkat tersebut.

Salah satu materi dalam TKJ yang dirasakan oleh peserta didik menjadi permasalahan yang terjadi pada akhir-akhir ini adalah adalah yakni materi

function. Materi function ini merupakan materi yang didalamnya mencakup pemrograman dasar pada aplikasi java. Materi tersebut peserta didik diharapkan dapat memahami pemrograman dasar sehingga mempermudah dalam mengaplikasikan pada pengkodean di aplikasi java. Pemaparan yang telah disampaikan sebelumnya, maka akan dilakukan sebuah penelitian dengan mengambil sebuah sudut pandang mengenai bagaimana cara peserta didik lebih memahami dalam materi function dengan melakukan Penerapan Model Pembelajaran AIR Berbantu Video Tutorial Dipadu dengan Metode Gamification. Berdasarkan pertimbangan di atas, diperlukan suatu penelitian untuk mengembangkan suatu perangkat pembelajaran AIR berbantu video tutorial dipadu dengan metode *gamification*.

1.6 Tujuan penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas, Tujuannya adalah dengan mengembangkan perangkat model pembelajaran AIR berbantu video tutorial dipadu dengan metode gamification menjadi sebuah perangkat pembelajaran, sehingga guru lebih mudah dalam menyampaikan materi secara sistematis dan peserta didik menjadi lebih aktif dari pembelajaran metode ceramah

1.7 Spesifikasi Produk yang diharapkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah perangkat pembelajaran, dimana dalam perangkat pembelajaran adalah :

7. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) (terdiri dari dua pertemuan)
8. Modul

9. Lembar Kerja Kelompok LKK (berbentuk kuis atau pertanyaan terkait *gamification*)
10. Tes hasil belajar peserta didik
11. Lembar Observasi Aktivitas guru
12. Lembar Observasi Aktivitas peserta didik

1.8 Batasan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan pemaparan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka batasan penelitian yang digunakan sebagai berikut.

5. Model pembelajaran yang digunakan adalah Model pembelajaran AIR .
6. Media pembelajaran yang digunakan adalah Media pembelajaran Video *tutorial*.
7. Metode pembelajaran yang digunakan adalah Metode pembelajaran *gamification*.
8. Materi yang digunakan adalah materi function tentang pemograman pada aplikasi java kelas X semester genap K.D 3.9 menerapkan penggunaan *function*.

1.9 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan perangkat pembelajaran ini, diharapkan dapat memberikan dampak positif baik secara teoritis maupun praktis, manfaat teoritis berfungsi untuk pengembangan mata pelajaran yang berkaitan lebih lanjut, sedangkan manfaat praktis berfungsi untuk memecahkan sebuah permasalahan secara aktua. Untuk manfaat yang diharapkan dari penilitan adalah :

3. Manfaat teoritis :

- c. Sebagai pertimbangan calon pendidik dalam mengembangkan perangkat pembelajaran.
 - d. Sebagai acuan untuk penelitian selanjutnya terkait pengembangan perangkat pembelajaran
4. Manfaat praktis

e. Bagi peserta didik

Peserta didik mudah memahami pembelajaran dengan bantuan LKK yang telah dibuat, menumbuhkan minat dan motivasi belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dikelas, hal tersebut disebabkan peserta didik lebih dapat memahami materi *function* setelah belajar dengan menggunakan LKK (lembar kerja kelompok) sebagai bahan ajar sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran pemograman dasar, materi *function*.

f. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan menjadi bahan pertimbangan guru dalam memilih perangkat model pembelajaran, serta media pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran. Beberapa manfaat tersebut diantaranya: (1) untuk membantu guru menyampaikan materi *function*, (2) memberikan wawasan kepada guru terkait dengan model pembelajaran, media pembelajaran, serta metode pembelajaran, sehingga proses pembelajaran lebih variatif dan materi yang disampaikan kepada peserta didik dapat tersampaikan dengan sistematis sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan.

- g. Bagi Sekolah memberikan referensi bagi sekolah dengan dengan tujuan perbaikan proses pembelajaran.

Sehingga diharapkan dapat meningkatkan kualitas Pendidikan yang baik.

- h. Bagi Peneliti, hasil penelitian ini diharapkan menjadi acuan terhadap penelitian selanjutnya yang lebih luas.