

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Mata pelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar merupakan muatan lokal sejak tahun 1994 sesuai dengan kebijakan Depdikbud RI No. 0487/1992, BAB VIII, yang menyatakan bahwa sekolah dasar dapat menambahkan mata pelajaran dalam kurikulum nya asalkan pelajaran itu tidak bertentangan dengan tujuan pendidikan nasional. Setiap sekolah dapat memiliki kebijakan sendiri apakah bahasa Inggris akan dimasukkan sebagai salah satu mata pelajaran sebagai muatan lokal atau tidak. Namun, yang perlu diperhatikan adalah penentuan muatan lokal tidak mengurangi jam mata pelajaran wajib.

Pada saat saat kurikulum 2013 menghapus mata pelajaran Bahasa Inggris sebagai salah satu mata pelajar di SD, masyarakat mengira mata pelajaran bahasa Inggris dihapuskan dari kurikulum yang ada di Indonesia. Padahal sejak dahulu, memang Bahasa Inggris tidak ada dalam kurikulum yang digunakan di sekolah dasar sebelum kurikulum 2013. Walaupun ada beberapa sekolah yang menjadikan bahasa Inggris sebagai salah satu mata pelajaran, statusnya sebagai muatan lokal yang kebijakan nya ditentukan oleh satuan pendidikan.

Meskipun pada masa setelah Kurikulum 2013 Bahasa Inggris merupakan muatan lokal atau mata pelajaran, mata pelajaran Bahasa Inggris dianggap memiliki peran strategis. Melalui mata pelajaran ini, sekolah telah mempersiapkan siswa memiliki kemampuan berbahasa Inggris sejak dini dalam menghadapi pergaulan global. Pada 4 November 2019, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Nadiem Makarim mengemukakan bahwa bahasa Inggris menjadi salah satu mata pelajaran utama di sekolah dasar. Oleh karena itu, pembelajaran Bahasa Inggris di SMP dan SMA dihapuskan karena seharusnya sudah dituntaskan di sekolah dasar. Pembelajaran Bahasa Inggris di SMP dan SMA difokuskan ke percakapan, bukan tata bahasa (Zarary, 2019).

Dengan memfokuskan pada percakapan, bukan tata bahasa, inkonsistensi pelafalan tidak akan menjadi kendala dan penggunaan *tenses* yang menunjukkan

waktu juga sebenarnya hanya beberapa saja yang digunakan. Namun, apapun yang menjadi fokus dalam pembelajaran bahasa di sekolah dasar, sebenarnya yang diperlukan adalah strategi dan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Diperlukan strategi dan metode pembelajaran efektif dan menyenangkan.

Seperti halnya pelajaran lain, ternyata fakta yang terjadi di sekolah menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Inggris masih mengalami beberapa kendala. Megawati (2016) mengemukakan dua faktor yang menyebabkan pembelajaran bahasa Inggris belum berjalan dengan baik, yaitu (1) ketidakmampuan siswa dalam pengucapan lafal bahasa Inggris dengan kecepatan normal melalui materi *listening*; dan (2) minimnya kosakata bahasa Inggris yang dikuasai siswa. Kemudian Maesaroh, Sirumapea, & Setiaji (2016) menambahkan satu kendala lain, yaitu kesulitan siswa dalam menghafal susunan huruf dan menuliskannya menjadi kata.

Meskipun siswa telah diberikan penunjang keterampilan bahasa Inggris dalam bentuk buku teks selama 1 semester, hasil belajar Bahasa Inggris siswa masih rendah. Berdasarkan pengamatan peneliti, ternyata yang menjadi kendala bukan hanya terkait dengan metode dan strategi, melainkan terjadi juga pada bahan ajar bahasa Inggris yang digunakan di sekolah dasar. Peneliti melakukan wawancara kepada beberapa siswa, guru, dan kepala sekolah dasar. Setelah dianalisis, kendala dalam pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar dapat dikemukakan sebagai berikut:

- a. Penyediaan buku paket dalam format *compact disk* (CD) dan hanya dipegang guru. Kondisi cukup menyulitkan siswa ketika akan mengerjakan tugas-tugas bahasa Inggris yang ada di dalam buku paket tersebut, padahal hampir semua penugasan melalui audio yang ada dalam CD tersebut. Karena hanya dipegang guru, siswa kesulitan untuk belajar mandiri di rumah. Untuk mengerjakan tugas yang memerlukan CD, siswa harus menunggu guru untuk memutar SD, karena semua tugas dan instruksinya ada di dalam CD yang dapat diputar hanya oleh guru.
- b. siswa merasa kesulitan belajar bahasa Inggris;

- c. motivasi belajar siswa rendah, dipengaruhi oleh penyajian materi dan pembelajaran masih berpusat pada guru;
- d. belum adanya media pembelajaran yang secara khusus membahas *skill* di sekolah dasar;
- e. strategi dan pendekatan dalam pembelajaran juga belum dirancang secara khusus, sehingga belum mampu meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris yang maksimal;
- f. media yang ada saat ini belum didesain secara khusus untuk siswa sekolah dasar, materi yang ada juga kurang menyajikan muatan yang menarik siswa agar aktif dalam pembelajaran; dan
- g. bahan ajar yang digunakan masih berupa buku paket dan masih menekankan pada penguasaan materi (*content*), rendah penggunaan dalam komunikatif (*practice*) materi belajar masih berdasarkan buku atau *text-book oriented*.

Dari kendala-kendala di atas, faktor yang paling menonjol adalah penggunaan bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik siswa SD. Walaupun sudah menggunakan buku paket, tetapi buku tersebut belum disesuaikan dengan kondisi dan perkembangan anak usia SD, seperti masih tersedia dalam bentuk CD dan hanya dipegang guru, belum dirancang secara khusus untuk anak usia SD, dan masih menekankan pada penguasaan materi bahasa Inggris bukan pada praktik komunikasi.

Berdasarkan hal di atas, untuk mengatasi masalah-masalah dalam pembelajaran bahasa Inggris, yang utama adalah dengan mengembangkan bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Penggunaan bahan ajar yang disesuaikan dengan karakteristik siswa akan meningkatkan minat dan motivasi siswa yang tinggi dalam belajar bahasa Inggris. Selain itu, siswa juga akan mudah mengikuti dan memahami pembelajaran Bahasa Inggris.

Karakteristik anak usia sekolah dasar adalah senang bermain, bergerak, bekerja dalam kelompok, dan merasakan, melakukan, atau memperagakan sesuatu secara langsung (Septi, 2014). Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran yang dikemukakan Piaget. Walaupun sempat dikritik, beberapa penelitian, teori Piaget telah terbukti bahwa tahapan pembelajaran Piaget telah berhasil dalam mencapai

hasil pendidikan berkualitas tinggi. Pendidikan berpusat dan sesuai dengan perkembangan siswa yang merupakan inti dari teori Piaget telah banyak dijadikan sebagai rujukan kurikulum di setiap satuan pendidikan, khususnya di sekolah dasar. Salah satu konsep yang menonjol dalam teori ini adalah kurikulum yang berpusat pada anak dan sesuai dengan perkembangan anak.

Perkembangan anak sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret (7-12 tahun). Pada tahap ini, anak telah memiliki kecakapan berpikir logis, tetapi hanya terkait dengan benda-benda yang bersifat konkret. Bagi mereka, materi belajar akan mudah dimengerti manakala wujudnya nyata atau konkret. Akan tetapi, saat ini materi pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar, materi pembelajarannya bersifat verbalistik serta konsep-konsepnya yang abstrak sehingga cenderung disampaikan dengan metode yang sangat monoton bahkan ada yang masih menggunakan metode ceramah sehingga pelajaran ini dianggap sulit dan membosankan oleh siswa.

Halperin (2020) mengemukakan bahwa walaupun teori Piaget sempat dikritik, namun telah terbukti dalam beberapa penelitian bahwa tahapan pembelajaran Piaget telah berhasil dalam mencapai hasil pendidikan berkualitas tinggi. Pendidikan berpusat dan sesuai dengan perkembangan siswa sebagai inti dari teori Piaget telah banyak dijadikan sebagai rujukan kurikulum di setiap satuan pendidikan, khusus pendidikan di sekolah dasar. Perkembangan anak sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret (7-12 tahun). Pada rentang usia ini, anak telah memiliki kecakapan berpikir logis, tetapi hanya dengan benda-benda yang bersifat konkret. Bagi siswa sekolah dasar, walaupun mulai dapat berpikir logis, materi belajar akan mudah dimengerti jika wujudnya nyata atau konkret.

Kondisi pembelajaran saat ini belum sesuai dengan yang dikemukakan teori Piaget. Dalam pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar, materi pembelajarannya masih bersifat verbalistik serta konsep-konsepnya yang abstrak sehingga cenderung disampaikan dengan metode yang sangat monoton bahkan ada yang masih menggunakan metode ceramah sehingga pelajaran ini dianggap sulit dan membosankan oleh siswa (Halperin, 2020).

Sejalan dengan perkembangan teknologi, saat ini siswa sekolah dasar sudah menggunakan media teknologi berbasis internet untuk berbagai keperluan, seperti untuk belajar dan bermain *game online*. Dengan media tersebut, mereka banyak belajar tentang berbagai hal. Kemudian tidak sedikit di antara mereka mendiskusikan apa yang mereka pelajari dan berbagi ide melalui *blog* atau *youtube*. Di samping untuk belajar, tidak sedikit di antara mereka yang memanfaatkan media berbasis internet untuk bermain *game online*. Mereka adalah adalah anak-anak yang dilahirkan di lingkungan digital (Barlow, 2009).

Prensky (2001a) menyatakan bahwa siswa membutuhkan lebih banyak kesenangan, aktivitas, dan grafik. Selain itu, mereka juga memiliki gaya belajar yang memelukan media non teks dan umpan balik langsung. Untuk memenuhi kebutuhan belajar, mereka dapat mencari informasi mendalam di internet daripada membaca buku di perpustakaan. Mereka menerima informasi dengan cepat melalui jaringan dikarenakan otak dan pola pikir mereka berkembang secara berbeda dari anak yang tidak lahir di dunia digital. Siswa yang lahir di dunia digital terbiasa dengan kecepatan dan interaktivitas. Struktur kognitif mereka paralel dan bukan berurutan, dan jangka waktu perhatian mereka pendek berbeda dari cara belajar yang lama.

Saat ini siswa sekolah dasar suka bermain *game online* berselancar di dunia maya, dan mereka banyak belajar dari media tersebut kemudian mereka mendiskusikan apa yang mereka pelajari kadang-kadang mereka berbagi ide atau perasaan melalui *blog* atau *youtube* mereka. Mereka juga berkomunikasi menggunakan platform elektronik. Mereka adalah adalah anak-anak yang dilahirkan dalam lingkungan digital. Mereka lebih suka mengumpulkan informasi dari situs *web*; *facebook*, *instagram* dan *blog* pribadi (Barlow, 2009). (Prensky, 2001a) menyatakan bahwa siswa membutuhkan lebih banyak kesenangan, lebih banyak aktivitas, lebih banyak grafik, gaya belajar non teks dan umpan balik langsung. Mereka dapat mencari informasi mendalam di internet daripada membaca buku di perpustakaan. Mereka menerima informasi dengan cepat melalui jaringan dikarenakan otak dan pola pikir mereka berkembang secara

berbeda dari anak yang tidak lahir di dunia digital. Siswa yang lahir di dunia digital terbiasa dengan kecepatan dan interaktivitas. Struktur kognitif mereka paralel dan bukan berurutan, dan jangka waktu perhatian mereka pendek berbeda dari cara belajar yang lama

Prinsip-prinsip pembelajaran multimedia telah dikembangkan berdasarkan Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia (Richard E Mayer & Fiorella, 2014). Oleh karena itu, tidak mengherankan bahwa penelitian yang mengukur muatan kognitif cenderung menilai prinsip-prinsip pembelajaran multimedia (Schwan, Dutz, & Dreger, 2017). Pembelajaran dengan menggunakan multimedia memberikan dorongan yang bermanfaat bagi pembelajaran pasif yang monoton. Siswa secara individual berjalan sesuai dengan kemampuannya sendiri, misalnya, multimedia dapat memberi waktu kepada siswa berkemampuan rendah waktu belajar yang lebih banyak sebelum memasuki materi pelajaran selanjutnya. Sedangkan, siswa berkemampuan tinggi dapat belajar dengan urutan yang acak melalui modul dan tidak dibatasi oleh kecepatan waktu yang jauh lebih lambat. Siswa dimungkinkan untuk belajar sesuai dengan kecepatan masing-masing. salah satu karakteristik multimedia yang menguntungkan adalah menggunakan pembelajaran yang berpusat pada siswa (Mayer, 2011).

Beberapa studi menunjukkan bahwa siswa yang belajar dari multimedia memiliki tingkat retensi dalam pembelajaran melebihi dari cara tradisional. Ketika siswa terlibat dalam pembelajaran kemungkinan untuk menyimpan informasi dan mempertahankan proses pembelajaran meningkat (Teoh & Neo, 2007). Pada dasarnya multimedia terdiri dari dua kata, multi berarti memiliki lebih dari satu bentuk, dan media mengacu pada lingkungan dimana informasi disampaikan (Arkün, 2008). Sedangkan (Mayer, 2010) menggambarkan bahwa multimedia adalah bahan ajar yang mengandung kata-kata dan gambar yang dimaksudkan untuk tujuan mendorong pembelajaran yang lebih baik. Jadi, dengan menggunakan multimedia dalam proses belajar mengajar, guru memaksa kemampuan dan kompetensi siswa dengan cara yang menyenangkan. Selain itu, (Beatty, 2010) mencatat definisi multimedia yang cenderung mengintegrasikan jenis media termasuk teks, gambar, suara, video dan atau animasi.

Mempertimbangkan definisi yang diberikan di atas dalam arti umum, multimedia adalah mengemas teks, gambar, animasi dan suara dalam suatu sistem.

Gambar dan bahasa yang disajikan dalam materi multimedia digital membuat pembelajaran lebih efektif bagi siswa. Teknologi digital dapat menarik perhatian siswa dan menginspirasi pembelajaran mereka melalui umpan balik interaktif (Wu, 2011). Pembelajaran bahasa berbantuan teknologi telah banyak efektif untuk mempromosikan kegiatan siswa dan inisiatif mereka selama belajar bahasa Inggris di kelas (Shyamlee & Phill, 2012). Saat ini pembelajar tertarik pada alat digital, guru dapat menggunakan teknologi untuk menciptakan lingkungan dimana siswa dapat belajar bahasa Inggris secara alami tanpa tekanan baik di sekolah maupun di rumah. Mengajar bahasa Inggris dengan menggunakan multimedia yang dirancang untuk mencapai keterampilan bahasa yang diperlukan.

Permasalahan-permasalahan yang telah diungkap menunjukkan bahwa dibutuhkannya media pembelajaran yang lebih sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar untuk meningkatkan pemahaman siswa, pembelajaran yang menarik serta mudah di akses dimanapun mereka berada baik di sekolah maupun diluar sekolah. Berdasarkan uraian dari latar belakang di atas maka sangat diperlukan upaya meningkatkan kemampuan belajar mandiri siswa dengan kemudahan mengakses pembelajaran maka dari itu menarik bagi peneliti untuk melakukan penelitian “**Model Bahan Ajar Bahasa Inggris Berbasis Multimedia (Penelitian Pengembangan di SDIT Permata Bunda Jakarta)**”.

1.2 Fokus dan Sub Fokus

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka penelitian ini fokus pada penelitian “Model Bahan Ajar Bahasa Inggris berbasis Multimedia” dengan menitik beratkan pada sub fokus penelitian sebagai berikut:

1. Model bahan ajar bahasa Inggris yang ada saat ini di SDIT Permata Bunda Jakarta.

2. Bahan ajar bahasa Inggris berbasis multimedia yang sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa SDIT Permata Bunda Jakarta.
3. Kelayakan bahan ajar bahasa Inggris berbasis multimedia yang dikembangkan dalam meningkatkan kemampuan dan keterampilan bahasa Inggris dari sudut pandang pakar.
4. Penilaian guru, siswa dan pakar terhadap model bahan ajar bahasa Inggris berbasis multimedia pada SDIT Permata Bunda Jakarta.
5. Keefektifan bahan ajar bahasa Inggris yang dikembangkan.

1.3 Rumusan Masalah

Permasalahan pokok dalam penelitian ini berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, maka perumusan masalah penelitian dan pengembangan disusun sebagai berikut:

1. Bagaimanakah model bahan ajar bahasa Inggris saat ini pada SDIT Permata Bunda Jakarta?
2. Bagaimanakah model bahan ajar bahasa Inggris berbasis multimedia yang sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa SDIT Permata Bunda Jakarta?
3. Bagaimanakah kelayakan bahan ajar bahasa Inggris berbasis multimedia yang dikembangkan dalam meningkatkan kemampuan dan keterampilan bahasa Inggris dari sudut pandang pakar?
4. Bagaimana penilaian guru, siswa dan pakar terhadap model bahan ajar bahasa Inggris berbasis multimedia pada SDIT Permata Bunda Jakarta?
5. Bagaimana keefektifan bahan ajar bahasa Inggris yang dikembangkan?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia sebagai bahan pembelajaran bagi sekolah dasar. Media pembelajaran ini sangat dibutuhkan untuk meningkatkan kompetensi dan kemampuan guru dalam mengajar yaitu membantu siswa memperoleh informasi, ide keterampilan, nilai, cara berpikir, sarana untuk mengekspresikan dirinya sedangkan pembelajaran adalah upaya untuk membelajarkan siswa. Multimedia adalah

kombinasi dari penggunaan beberapa media seperti film, slide, musik, penerangan dengan teks, *image*, khususnya untuk tujuan pendidikan dan hiburan.

1.5 Kebaharuan Penelitian

Banyak penelitian yang dilakukan terkait pengembangan media pembelajaran bahasa Inggris, dan multimedia yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar. Peneliti menemukan 31 artikel dari tahun 2009 hingga 2019 yang meneliti tentang multimedia dalam pembelajaran bahasa Inggris yang digunakan di sekolah dasar (Rafiq, Boeriswati, & Usman, 2020). Dari ketiga puluh satu artikel yang di analisis menunjukkan bahwa ada 9 penelitian yang menjadi dasar untuk memperkuat penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu penelitian dengan judul: (1) *"PowPow" Interactive Game in Supporting English Vocabulary Learning for elementary students* (Andreani & Ying, 2019), yang mengajarkan bahasa Inggris (untuk meningkatkan kosakata) dengan games di dalam aplikasi *handphone*. (2) *Multimedia Application with Animated Cartoons for Teaching Science* (Dalacosta, Kamariotaki-paparrigopoulou, Palyvos, & Spyrellis, 2009), memaparkan bahwa penyajian kartun dalam aplikasi multimedia memberikannya keuntungan yang jelas sebagai alat bantu belajar. (3) *Learning English in Taiwan's Elementary Schools* (Wu, 2011), yang mengajarkan bahasa Inggris dikelas dengan menggunakan *games* dan teknologi digital. (4) *Computer-based interactive multimedia: a study on the effectiveness of integrative thematic learning in elementary schools* (Rachmatullah, Zulela, & SYarif, 2019), pembelajaran menggunakan multimedia interaktif berbasis komputer dapat meningkatkan interaksi langsung antara peserta didik dengan sumber belajar. (5) *Effectiveness of MMORPG-based instruction in elementary English education in Korea* (Suh, Kimt, & Kim, 2010), mengajarkan bahasa Inggris dengan menggunakan *games* bermain peran online meningkatkan keterampilan komunikasi bahasa Inggris. (6) *Improving English as a foreign language writing in elementary schools using mobile devices in familiar situational contexts* (Hwang, Chen, Shadiev, Huang, & Chen, 2014), meningkatkan kemampuan menulis dengan menggunakan *handphone*. (7) *Vocabulary learning in virtual environments: Learner autonomy and*

collaboration (8) *Evaluating reading fluency behavior via reading rates of elementary school students reading e-books* (Lin, Su, & Huang, 2018), siswa dapat belajar membaca dengan menggunakan dengan menggunakan *e-book based detection system*. (9) *The Effect of Rosetta Stone Computer Software on Vocabulary Learning of Iranian Elementary EFL Learners* (Sharifi, Azizifar, Jamalinesari, & Gowhary, 2015), meningkatkan kosakata dengan menggunakan *Rosetta Stone Computer Software*.

Tabel 1.1 Penelitian terdahulu yang menjadi dasar menentukan kebaruan penelitian

Tahun	Nama Penulis	Nama Jurnal	Media pembelajaran
2019	Wiwik Andreani & Yi Ying	Procedia computer science	Meningkatkan kosakata dengan games di dalam aplikasi handphone
2019	Reza Rachmadtullah, Zulela MS & Mohamad Syarif S	Journal of Physics	Pembelajaran menggunakan multimedia interaktif berbasis komputer dapat meningkatkan interaksi langsung antara peserta didik dengan sumber belajar
2019	Wen-Ta Tseng, Hao-Jyuan Liou, Hsi-Chin Chu	System	siswa harus menjadi pembelajar yang mandiri, termasuk belajar mandiri di rumah.
2018	Pei-Hsuan Lin, Yen-Ning Su, Yueh-Min Huang	Computers in Human Behavior	siswa dapat belajar membaca dengan menggunakan dengan menggunakan <i>e-book based detection system</i>
2015	Marzieh Sharifi, Akbar Azizifar, Ali Jamalinesari, Habib Gowhary	Procedia - Social and Behavioral Sciences	meningkatkan kosa kata dengan menggunakan <i>Rosetta Stone Computer Software</i>
2014	Hwang, Chen, Shadiey, Huang, & Chen	computer Assisted Language Learning	meningkatkan kemampuan menulis dengan menggunakan handphone
2011	Wu, Tzu ting	Journal of Future Studies	menggunakan games dan teknologi digital
2010	S. Suh, S.W. Kimt & N.J. Kim	Journal of Computer Assisted Learning	games bermain peran online meningkatkan keterampilan komunikasi bahasa Inggris
2009	Dalacosta, Kamariotaki-Paparrigopoulou, Palyvos, & Spyrellis	Computer and Education	penyajian kartun dalam aplikasi multimedia sebagai alat bantu belajar

Dari hasil penelusuran literatur yang dilakukan ada 145 percobaan ditinjau yang menghasilkan 31 program intervensi pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar (Rafiq, Boeriswati, & Usman, 2020) menunjukkan bahwa hanya 2 penelitian

yang mempelajari intervensi *speaking* dan *listening*. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan multimedia secara luas diabaikan pada pengembangan bahasa Inggris dengan *speaking* dan *listening* di sekolah dasar.

Penelitian ini menggunakan multimedia dan memanfaatkan kemajuan terbaru dalam teknologi digital dan informasi untuk menerapkan pendekatan baru yang tidak tersedia di sekolah. Multimedia yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris seperti *games* dan kartun animasi, dengan menggunakan teknologi digital seperti komputer dan *smartphone* agar dapat belajar mandiri dan kemudahan mengakses materi belajar bahasa Inggris dengan menggunakan kode QR. Pendekatan ini dipilih karena lebih efektif untuk menyelesaikan masalah yang melibatkan gaya belajar, kemampuan berpikir, karakteristik siswa sekolah dasar, motivasi, minat dan bakat serta kemampuan awal yang dimiliki siswa. Multimedia dapat digunakan untuk merangsang minat siswa dan meningkatkan kemampuan bahasa mereka dan memperkuat pemahaman siswa karena semua indera terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga penggunaan pendekatan ini sangat tepat untuk melaksanakan pengembangan pembelajar secara menyeluruh.

1.6 Road Map Penelitian



Gambar 1.1 Roadmap Penelitian

