

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kondisi perekonomian dunia *secara* global saat ini sedang tidak baik-baik saja, menurut hasil proyeksi pertumbuhan ekonomi dunia sedang mengalami koreksi kebawah. Tahun 2022 hanya 3,2 persen hasil dari proyeksi *Word Economic Outlook IMF*, diperkirakan juga pertumbuhan ekonomi untuk tahun depan makin rendah hingga mencapai 2,7 persen. Dengan adanya penurunan pertumbuhan ekonomi dan tingginya inflasi menandakan keadaan ekonomi dunia cukup tertekan. Sedangkan kondisi perekonomian di Indonesia tergolong relatif resilien diangka 5,3 persen hasil dari proyeksi pertumbuhan ekonomi tahun 2022 dan tahun 2023 diproyeksikan ada di angka 5,0 persen. Kuatnya pertumbuhan ekonomi yang ada di Indonesia dilihat dari kinerja APBN sampai kuartal tiga saat ini karena adanya dukungan dari neraca konsumsi rumah tangga, perdagangan, serta investasi.¹

Menurut hasil data Badan Pusat Statistik Kemenperin 2017 pada sektor ekonomi memiliki industri perekonomian yang berkontribusi untuk menjalankan perekonomian Indonesia.

Gambar 1.1 Diagram Presentase Kontribusi Perekonomian Indonesia



Sumber : Kemenperin.go.id

¹ Kementerian Keuangan RI, “Kuartal Ketiga Kondisi Ekonomi Resilien Dan Kuat,” (*Kemenkeu.go.Id*, 2 November 2022). <https://www.kemenkeu.go.id/informasi-publik/publikasi/berita-utama/Kuartal-Ketiga-Kondisi-Ekonomi-Resilien-dan-Kuat>.

Diagram presentase kontribusi perekonomian Indonesia menunjukkan bahwa masih rendahnya industri ekonomi kreatif dengan presentase 11%. Ini merupakan salah satu permasalahan akan kurangnya kesadaran masyarakat untuk menerapkan nilai-nilai kreativitas dalam mencoba hal baru. Rendahnya jumlah pengusaha di Indonesia dan ekonomi kreatif membuat bangsa Indonesia hanya menjadi konsumen saja.² Dalam ekonomi kreatif terdapat tujuh belas sub sektor diantaranya yaitu aplikasi, arsitektur, desain komunikasi visual, desain produk, desain interior, fotografi, musik, kriya, kuliner, fesyen, penerbitan, film, periklanan, permainan interaktif, seni pertunjukkan, seni rupa, dan TV atau radio.³

Penanganan mengenai rendahnya industri ekonomi kreatif pemerintah Indonesia memberikan dorongan berupa akomodasi dan amanat melalui beberapa kebijakan. Salah satu kebijakannya yaitu UU 11/2020 tentang cipta kerja, yang menghasilkan PP 7/2021 tentang kemudahan, perlindungan, dan pemberdayaan koperasi dan UMKM melalui penguatan inkubator wirausaha. Pemerintah juga memberikan beberapa strategi untuk pengembangan kebijakan kewirausahaan dan ekonomi kreatif diantaranya meningkatkan kapasitas usaha dan akses pembiayaan bagi wirausaha, meningkatkan penciptaan peluang usaha dan *start-up*, meningkatkan nilai tambah usaha sosial.⁴

Usaha pemerintah untuk mengembangkan kewirausahaan dan ekonomi kreatif yang memaksimalkan kinerja kementriannya dengan membangun upaya kewirausahaan di semua sektor, begitu

² Amnia Salma, "Penerapan Edupreneurship Melalui Pengembangan Aplikasi Game Edukasi Matematika 'Raja BIMA (Rajin Belajar Bilangan Prima)", (*disertasi, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta*, 2018), 2.

³ Creative Economic, *Statistik Ekonomi Kreatif 2020*, pertama (Pusat Data dan Sistem Informasi Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif / Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, 2020), 4, <https://kemenparekraf.go.id/publikasi-statistik-ekonomi-kreatif/statistik-ekonomi-kreatif-2020>.

⁴ Haryo Limanseto, "Industri Kreatif Dan Digital: Kembangkan Potensi, Gerakan Ekonomi, Dan Ciptakan Lapangan Kerja," *Kementerian Koordinator Bidang Perekonomian Republik Indonesia*, 2021, <https://www.ekon.go.id/publikasi/detail/2449/industri-kreatif-dan-digital-kembangkan-potensi-gerakkan-ekonomi-dan-ciptakan-lapangan-kerja>.

juga di sektor pendidikan.⁵ Fungsi dan tujuan pendidikan nasional menurut UU No 20 tahun 2003 pasal 3 menjelaskan bahwa “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.⁶ Tujuan pendidikan nasional tersebut sesuai dengan karakteristik seorang pengusaha yaitu bersifat mandiri dan kreatif.

Kewirausahaan merupakan suatu contoh gambaran dari ekonomi yang memberikan perubahan, inovasi, inisiatif, dan pembangunan ekonomi. Model ekonomi sekarang ini lebih memiliki perkembangan (kemajuan) dibandingkan dengan zaman dahulu, kemajuan ini juga terlihat nyata dalam dunia pendidikan.⁷ Kewirausahaan terbagi dalam beberapa jenis yaitu *technopreneur* yang bergerak di bidang teknologi, pada bidang cyber disebut *cyberpreneur*, *agropreneur* bidang pertanian, *santripreneur* di bidang pesantren, pada bidang keguruan disebut *teacherpreneur*, dan *edupreneur* bergerak di bidang pendidikan. *Edupreneur* menurut epistemologi berasal dari kata *entrepreneur*, maka *edupreneurship* adalah inovasi-inovasi yang dilakukan oleh lembaga pendidikan secara sistematis, melakukan perubahan secara transformasional dengan bertujuan adanya peluang pendidikan yang baru dan unggul. Secara umum *edupreneurship* dapat diartikan semua usaha kreatif dan inovatif lembaga pendidikan yang berorientasi pada keunggulan.⁸

⁵ Amnia Salma, “Penerapan Edupreneurship Melalui Pengembangan Aplikasi Game Edukasi Matematika ‘Raja BIMA (Rajin Belajar Bilangan Prima)’”, (*disertasi, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta*, 2018), 2.

⁶ Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional, “Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional”, 2003, https://pmpk.kemdikbud.go.id/assets/docd/UU_2003_No_20_-_Sistem_Pendidikan_Nasional.pdf.

⁷ Maria Liana L A C A T U Ş and Camelia S T A Iculescu, “Entrepreneurship In Education” XXII, no. 2 (2016): 438-43, <https://doi.org/10.1515/kbo-2016-0075>.

⁸ Andrew Shandy Utama dkk, *EDUPRENEURSHIP*, Pertama (Solok, Sumatra Barat: Insan Cendekia Mandiri, 2021), 61-62. <https://www.reserchgate.net/publication/351449766>.

Saat ini bidang pendidikan menjadi daya tarik bagi pengusaha, karena adanya perubahan teknologi pendidikan yang memberikan peluang baru.⁹ Menurut peraturan pemerintah RI No.57 Tahun 2021 menyatakan bahwa “Pelaksanaan pembelajaran pada lembaga pendidikan diselenggarakan dengan suasana belajar yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik supaya aktif dalam pembelajaran, dan memberikan ruang yang cukup bagi prakarya kreatifitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologi peserta didik”.¹⁰ Dengan adanya peraturan tersebut, maka perlu adanya media pembelajaran supaya peserta didik dapat berperan aktif sesuai dengan situasi dan kondisi. Dengan diterapkannya media pembelajaran efektif terciptanya media belajar yang menarik sehingga peserta didik mudah memahami materi yang diajarkan.

Salah satu materi yang diajarkan yaitu aritmatika sosial yang terdapat pada mata pelajaran matematika tingkat SMP, aritmatika sosial merupakan pengaplikasian dari materi aljabar. Pada materi aritmatika sosial membahas tentang permasalahan hidup sehari-hari dan perhitungan keuangan diantaranya tentang harga beli dan harga jual, rugi dan untung, presentase kerugian dan keuntungannya, diskon, dan bunga tunggal. Aritmatika sosial ini merupakan materi yang penting untuk dipelajari oleh peserta didik agar dapat menjadi bekal di lingkungan sosial dan ekonomi.¹¹ Akan tetapi pentingnya penguasaan materi ini tidak seimbang dengan fakta dilapangan, menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh April dan Nely menyimpulkan bahwa rendahnya kemampuan peserta didik untuk menyelesaikan suatu soal, sehingga perlu adanya usaha untuk meningkatkan kemampuan peserta didik.¹²

Upaya untuk meningkatkan kemampuan peserta didik yaitu salah satunya dengan media pembelajaran yang dikembangkan lebih kreatif dan inovatif agar terciptanya proses pembelajaran yang

⁹ Ş and Iculescu, “Entrepreneurship In Education.”

¹⁰ Peraturan Pemerintah, “Peraturan Pemerintah Republik Indonesia,” no. 102501 (2021), <https://jdih.kemdikbud.go.id/sjdih/siperpu/dokumen/salinan/Salinan%2520PP%2520Nomor%252057%2520Tahun%252021.pdf>.

¹¹ Apri Kurniawan and Nelly Fitriani, “Analisis Kesalahan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Aritmatika Sosial” 02, no. 02 (2020): 226, <https://doi.org/10.31004/joe.v2i2.308>.

¹² Kurniawan and Fitriani, “Analisis Kesalahan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Aritmatika Sosial”, 225.

efektif. Dalam bidang pendidikan, proses belajar mengajar yang efektif sangat dibutuhkan dan menjadi hal penting untuk memperoleh pendidikan yang bermutu. Dari segi keislaman dapat dijelaskan pada Q.S Al-Baqarah ayat 31-33 sebagai berikut:

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ
 إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ ﴿٣١﴾ قَالُوا سُبْحَانَكَ لَا عِلْمَ لَنَا إِلَّا مَا عَلَّمْتَنَا إِنَّكَ أَنْتَ
 الْعَلِيمُ الْحَكِيمُ ﴿٣٢﴾ قَالَ يَا آدَمُ أَنْبِئْهُمْ بِأَسْمَائِهِمْ فَلَمَّا أَنْبَأَهُمْ بِأَسْمَائِهِمْ قَالَ
 أَلَمْ أَقُلْ لَكُمْ إِنِّي أَعْلَمُ الْغَيْبِ السَّمُوتِ وَالْأَرْضِ وَأَعْلَمُ مَا تُبْدُونَ وَمَا كُنْتُمْ
 تَكْتُمُونَ ﴿٣٣﴾

Artinya: “(31) Dan Dia ajarkan kepada Adam nama-nama (benda) semuanya, kemudian Dia perlihatkan kepada para malaikat seraya berfirman, Sebutkan kepada-Ku nama semua (benda) ini, jika kamu yang benar! (32) Mereka menjawab, Maha Suci Engkau, tidak ada yang kami ketahui selain apa yang telah engkau ajarkan kepada kami. Sungguh, Engkaulah Yang Maha Mengetahui, Maha Bijaksana. (33) Dia (Allah) berfirman, Wahai Adam! Beritahukanlah kepada mereka nama-nama itu! Setelah dia (Adam) menyebutkan nama-namanya, Dia berfirman, Bukankah telah Aku katakan kepadamu bahwa Aku mengetahui rahasia langit dan bumi dan Aku mengetahui apa yang kamu nyatakan dan apa yang kamu sembunyikan?”

Permasalahan media pembelajaran selama ini menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Syifa Nursafitri dkk yaitu peserta didik tidak tertarik pada media pembelajaran karena kurangnya kreatifitas pendidik dalam membuat media pembelajaran atau alat peraga yang dikembangkan oleh pendidik, sehingga komponen media yang digunakan tidak dapat membuat peserta didik tertarik pada proses pembelajaran yang dilakukan.¹³ Penelitian lain yang dilakukan oleh Junal menyatakan bahwa permasalahan lainnya

¹³ Syifa Nursafitri dkk, “*Problematika Dalam Penerapan Media Pembelajaran Yang Berlaku Di MI/SD*,” *Prosiding IAIN Pekalongan*, 2021, <http://proceeding.iainpekalongan.ac.id/index.php/semair>.

bersumber dari pendidik, yaitu dengan anggapan yang salah bahwa media pembelajaran harus dengan teknologi yang canggih dan mahal, hal ini dapat menimbulkan permasalahan baru akan ketidak sempurnaan dalam penggunaan media tersebut.¹⁴

Ketidak sempurnaan dalam penggunaan media pembelajaran mengakibatkan kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan. Pada materi aritmatika sosial terdapat beberapa media pembelajaran diantaranya yaitu media pembelajaran menggunakan aplikasi *powtoon* yang dikembangkan oleh Indah Ratna Sari, media pembelajaran yang dikembangkan berisi video tentang pembelajaran aritmatika sosial. Pada penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *online powtoon* pada materi aritmatika sosial teruji kevalidannya sebesar 90.1%, akan tetapi dengan menggunakan aplikasi *powtoon* ini memiliki beberapa kelemahan seperti bergantung dengan sambungan internet, memerlukan keahlian dalam menggunakannya, serta peserta didik hanya dapat melihat video pembelajaran sehingga tidak dapat berperan aktif dalam mengaplikasikannya.¹⁵ Media pembelajaran pada materi aritmatika sosial selanjutnya yaitu media pembelajaran dengan menggunakan *e-comic* yang dikembangkan oleh Yosse Andreas dkk, media pembelajaran ini berisi gambar-gambar menarik yang di dalamnya memberikan pembelajaran tentang aritmatika sosial. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *e-comic* dapat menarik minat belajar yang dilihat dari respon peserta didik. Media pembelajaran *e-comic* juga memiliki beberapa kelemahan diantaranya praktis dan mudahnya dalam membaca komik menjadikan peserta didik malas membaca buku-buku yang tidak bergambar, dengan menggunakan *e-comic* peserta didik hanya terbatas membaca sehingga tidak dapat berperan aktif dalam proses pembelajarannya.¹⁶

¹⁴ Junal, "Media Pembelajaran: Problematika Dan Solusinya," *Jurnal Dosen STKIP PGRI Bangkalan*, 2016,

<http://stkipgri-bkl.ac.id/wp-content/uploads/2016/11/ARTIKEL-MEDIA-PEMBELAJARAN.pdf&hl=en>.

¹⁵ Indah Ratna Sari, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Aplikasi Online Powtoon Pada Materi Aritmatika Sosial Kelas VII SMP," *Disertasi, Universitas Islam Riau*, 2021.

¹⁶ Yosse Andreas Batu-bara, Agus Dahlia, and Leo Adhar Effendi, "Analisis Minat Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran E-Comic Aritmatika Sosial Dimasa," *Jurnal Derivat* 8, no. 1 (2021).

Salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan secara menarik dan peserta didik dapat berperan aktif yaitu, media pembelajaran ular tangga matematika. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Yeti dan Siti media pembelajaran ular tangga matematika dinyatakan layak untuk diterapkan sebagai media pembelajaran karena telah memenuhi kriteria media yang berkualitas baik, serta hasil penelitian menunjukkan media pembelajaran yang digunakan efektif dilihat dari hasil postes yaitu 82,35%.¹⁷ Proses pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran ular tangga matematika khususnya pada materi aritmatika sosial menjadikan peserta didik dapat memahami cakupan materi tentang aritmatika sosial serta dapat menumbuhkan jiwa kewirausahaan.

Pada penelitian terdahulu terdapat penelitian tentang *edupreneurship* dalam media pembelajaran, salah satunya penelitian yang dilakukan oleh Amnia Salma yang menunjukkan hasil aplikasi game edukasi RAJA BIMA layak disebut sebagai aplikasi edukasi sebagai penerapan dari *edupreneurship*.¹⁸ Pada penelitian lain yang dilakukan oleh Kevin Joan dkk menunjukkan hasil media pembelajaran Puzzel Wira dapat dijadikan sarana belajar dan media pembelajaran ini mendukung pendidikan kewirausahaan yang diterapkan sejak dini, sehingga bisa memicu masyarakat untuk menjadi wirausahawan sejak dini.¹⁹

Media pembelajaran berperan penting bagi perkembangan peserta didik dalam mempelajari suatu mata pelajaran. Berdasarkan penjelasan di atas peneliti mengembangkan media pembelajaran ular tangga matematika, yang telah di inovasikan dengan materi aritmatika sosial dan konsep *edupreneur*. Pemilihan permainan ular tangga ini dikarenakan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti permainan ini banyak dikenal anak-anak dan mudah untuk dimainkan. Sehingga akan memudahkan peserta didik selama

¹⁷ Yeti Istiadah and Siti Khabibah, "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Matematika Pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung," *Cartesian*, no. 20 (2021), <https://doi.org/10.33752/cartesian.v1i1.2077>.

¹⁸ Salma, "Penerapan Edupreneurship Melalui Pengembangan Aplikasi Game Edukasi Matematika 'Raja BIMA (Rajin Belajar Bilangan Prima).'"

¹⁹ Kevin Joan and Tantut Wahyu Setyoko, "Wira: Sarana Edupreneurship Berbasis Mobile Multimedia Untuk Generasi Alpha Di Era Disrupsi Teknologi Puzzle," *Indonesian Journal of Social Science Education (IJSSE)* 2 (2020), <http://dx.doi.org/10.29300/ijssse.v2i1.2734%0D>.

permainan berlangsung, menjadikan peserta didik merasa nyaman, tenang, dan memberikan pemahan materi-materi tentang aritmatika sosial sehingga dapat menumbuhkan jiwa-jiwa kewirausahaan pada peserta didik.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang di jelaskan di atas, peneliti telah memberikan solusi untuk meningkatkan kompetensi kewirausahaan pada peserta didik serta bermanfaat unuk menambah pengetahuan di bidang pendidikan dalam memanfaatkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif berupa *game* dan menerapkan nilai-nilai *edupreneur* adalah dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif berupa ular tangga matematika.

B. Rumusan Masalah

Rumusan Masalah berdasarkan latar belakang diatas sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran ular tangga untuk meningkatkan *Edupreneurship* pada materi aritmatika sosial?
2. Bagaimana validasi media pembelajaran ular tangga untuk meningkatkan *Edupreneurship* pada materi aritmatika sosial?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini berdasarkan rumusan masalah yaitu

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran ular tangga dalam meningkatkan *Edupreneurship* pada materi aritmatika sosial.
2. Untuk menganalisis hasil validasi media pembelajaran ular tangga dalam meningkatkan *Edupreneurship* pada materi aritmatika sosial.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini dapat ditinjau dari dua segi, yaitu:

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis, diharapkan hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan, referensi, bahkan kajian bagi peneliti selanjutnya terkhusus dalam penerapan *edupreneurship* berbasis media pembelajaran ular tangga matematika.

2. Manfaat praktis

a. Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baik untuk sekolah dibidang edupreneur melalui media pembelajaran ular tangga matematika pada materi aritmatika sosial.

b. Pendidik

Pendidik harus lebih variatif dalam menentukan pendekatan dan model pembelajaran. Untuk itu penelitian ini hadir guna menjadi sebagai salah satu sumber refrensi bagi pendidik dalam melaksanakan pembelajaran.

c. Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami materi aritmatika sosial, serta dapat menanamkan jiwa-jiwa kewirausahaan.

d. Peneliti lain

Penelitian ini menjadi refrensi bagi peneliti lain. Peneliti lain dapat menambah wawasan, pengetahuan, ketrampilan dari penelitian ini khususnya dalam menghubungkan penerapan nilai-nilai kewirausahaan dalam media pembelajaran ular tangga matematika.

E. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang telah dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini sebagai berikut:

1. Media pembelajaran ular tangga matematika yang akan didesain menggunakan aplikasi *corel draw* dengan papan berukuran 42 cm x 32 cm dicetak dengan menggunakan kertas ap 270, kartu soal yang didalamnya terdapat pertanyaan tentang materi aritmatika sosial dicetak dengan menggunakan kertas ap 320 berukuran 9 cm x 6 cm, pion pada ular tangga dibuat dengan bahan akrilik dengan ukuran 2 cm x 3 cm.
2. Media pembelajaran ular tangga matematika merupakan media pembelajaran yang berisi tentang pembelajaran aritmatika sosial.
3. Media pembelajaran ular tangga matematika sebagai penerapan *edupreneurship* memenuhi aspek kriteria kualitas, yaitu:

a) Aspek *edupreneurship*

Aplikasi yang dikembangkan menyesuaikan dengan kebutuhan dalam pendidikan, dapat mengembangkan media pembelajaran, dapat menumbuhkan dan mengembangkan jiwa-jiwa kewirausahaan bagi peserta didik.

b) Aspek pendidikan

Media pembelajaran ular tangga matematika ini berisi tentang aritmatika sosial yang dikemas dalam permainan sebagai salah satu media pembelajaran matematika, kesesuaian media pembelajaran dengan konsep pembelajaran pada materi aritmatika sosial.

c) Aspek desain

Media pembelajaran ini di desain dengan keterpaduan warna yang menarik, desain produk yang di inovasi, serta menggunakan jenis *font* yang sesuai.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Penelitian ini berasumsi bahwa media pembelajaran ular tangga matematika mampu menjadi media pembelajaran yang efektif untuk peserta didik dan bagi khalayak umum serta bisa menjadi salah satu alternatif dalam penerapan jiwa-jiwa kewirausahaan bagi peserta didik.

Keterbatasan dalam pengembangan penelitian ini yaitu produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran ular tangga matematika terbatas yang berisi materi aritmatika sosial, media pembelajaran ular tangga matematika ini merupakan pengembangan dari *edupreneurship*.

G. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi atau penelitian ini dimaksudkan untuk mendapatkan gambaran serta garis-garis besar dari masing-masing bagian atau yang saling berhubungan, sehingga nantinya akan diperoleh penelitian yang sistematis dan ilmiah. Adapun sistematika penulisan penelitian ini dibagi menjadi tiga bagian, yaitu:

1. Bagian awal

Bagian awal terdiri atas beberapa halaman, diantaranya: halaman judul, persetujuan bimbingan, pengesahan, motto, halaman persembahan, halaman transliterasi Arab latin, kata

pengantar, abstrak, daftar isi, halaman daftar tabel, dan halaman daftar gambar dan daftar lampiran.

2. Bagian isi

Bagian isi terdiri atas lima bab, yaitu:

BAB I: PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, spesifikasi produk yang dikembangkan, asumsi dan keterbatasan pengembangan, serta sistematika penulisan.

BAB II: KAJIAN PUSTAKA

Bab ini berisi tentang deskripsi teori tentang Media Pembelajaran, Ular Tangga Matematika, Aritmatika Sosial, dan *Edupreneurship*, hasil penelitian terdahulu, kerangka berfikir.

BAB III: METODE PENELITIAN

Bab ini berisi tentang model pengembangan, prosedur pengembangan, dan uji coba produk, teknik pengumpulan data penelitian, dan teknik analisis data penelitian.

IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang hasil penelitian, hasil pengembangan, dan pembahasan media akhir.

BAB V: PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran-saran.

3. Bagian akhir

Bagian akhir meliputi: daftar pustaka, lampiran-lampiran dan daftar riwayat hidup