

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di dunia ini memiliki beragam cabang ilmu yang dapat kita pelajari dan didapatkan dengan mudah. Ilmu tersebut dapat kita peroleh dan kita pelajari dari berbagai sumber belajar. Pemerolehan ilmu tersebut dilakukan untuk meningkatkan kualitas diri dan sebagai bekal untuk menunjang masa depan. Kita dapat memupuk diri dan menyerap berbagai hal positif ke dalam diri kita dengan berbagai cabang ilmu yang ada di dunia. Selain itu, ilmu yang kita peroleh dapat membuat diri kita lebih terkontrol dalam menjalankan kehidupan dan dalam menyelesaikan masalah yang kita hadapi.

Hukum menuntut ilmu sendiri dalam agama Islam adalah wajib. Menimba ilmu menjadi kewajiban setiap umat muslim karena ilmu mampu menjadi tumpuan utama untuk meningkatkan kecerdasan dan membangun kebudayaan serta peradaban di dunia terutama apabila ilmu tersebut dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Bahkan ada pepatah arab yang menyatakan bahwa tuntunlah ilmu walau ke negeri China, hal ini menjadi landasan umat muslim untuk mencari ilmu sebanyak-banyaknya hingga diberbagai wilayah yang ada di seluruh dunia meskipun pergi jauh seperti ke Negara China.¹

Salah satu cabang ilmu di dunia pendidikan yang dapat kita pelajari adalah ilmu matematika. Matematika di dalam dunia pendidikan merupakan mata pelajaran penting yang dapat diterapkan dalam menjalankan kehidupan dan sebagai pelajaran yang wajib untuk diajarkan bagi seluruh peserta didik disegala tingkatan pendidikan yang ada di Indonesia.² Namun dapat disayangkan peringkat pendidikan matematika Indonesia masuk ke dalam kategori rendah. Peringkat Indonesia pada kualitas pendidikan matematika berdasarkan data yang diperoleh dari PISA (*Programme for International Student Assessment*) pada 2019 yang menunjukkan bahwa skor pengetahuan matematika Indonesia terletak pada peringkat 72 dari 78 negara yang diteliti.³

¹Ulfa Khairini, "Komunikasi Mahasiswa muslim Indonesia di Beijing," *Jurnal AlBayan* 23, no. 1 (2017): 2, <http://dx.doi.org/10.22373/albayan.v23i1.1231>

²I Wayan Eka Mahendra, "Project Based Learning Bermuatan Etnomatematika dalam Pembelajaran Matematika," *Jurnal Pendidikan Indonesia* 6, no. 1 (2016): 107, <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPI/article/view/9257>

³Tommy kurnia, "Skor Terbaru PISA: Indonesia Merosot di Bidang Membaca, Sains, dan Matematika" 5 Desember 2019.

Pembelajaran matematika berfungsi untuk menciptakan kemampuan peserta didik dalam menghitung, mengukur, menentukan, dan dalam menggunakan persamaan numerik dalam materi pengukuran, geometri, aljabar, peluang, statistika, kalkulus, dan trigonometri dalam kehidupan sehari-hari.⁴ Pembelajaran geometri salah satunya yaitu mempelajari tentang bangun datar termasuk di dalamnya yaitu mengenal sifat, menghitung keliling bangun datar, serta menghitung luas bangun datar baik berbentuk segiempat maupun segitiga.

Pada kenyataannya, materi geometri bangun datar segitiga dan segiempat masih menuai beberapa kesulitan bagi peserta didik. Pada wawancara yang dilakukan pada tanggal 12 Februari 2022, Bapak Joko selaku guru matematika kelas VII SMP Negeri 3 Lasem mengungkapkan bahwa matematika materi bangun datar segitiga dan segiempat mengalami kendala dalam penyampaian materi dikarenakan jam pelajaran matematika yang kurang serta peserta didik yang kurang aktif dalam pembelajaran, selain itu peserta didik masih merasa bingung untuk membedakan bentuk bangun datar serta perhitungan luas dan keliling bangun datar segitiga dan segiempat. Kesulitan-kesulitan dalam mempelajari materi geometri dapat memberikan efek kelanjutan karena banyak materi geometri yang saling bersangkutan.⁵

Pernyataan diatas sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Sri dan Wahyu mengungkapkan bahwa peserta didik mengalami kesukaran dalam menyelesaikan masalah mengenai soal luas dan keliling segiempat dan segitiga dengan berbagai faktor, salah satunya karena peserta didik masih kesulitan membayangkan bentuk bangun segitiga dan segiempat.⁶ Hasil penelitian soleh Anggie, dkk. juga menyatakan pada materi bangun datar, peserta didik memiliki kemampuan bernalar 47%, menyelesaikan soal penalaran 35%, dan bisa mengerjakan perhitungan pola ke-n 20%,

<https://www.liputan6.com/global/read/4126480/skor-terbaru-pisa-indonesia-merosot-di-bidang-membaca-sains-dan-matematika>

⁴ Uzliva Silma, "Analisis kemampuan Berpikir Aljabar Siswa dalam Model Pembelajaran *Learning Cycle 5E*," *Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika* 5, no. 3 (2018): 301, <https://jurnal.uns.ac.id/jpm/article/view/26078>

⁵ Silfi Zainatu Sholihah dan Ekasatya Aldila Afriansyah, "Analisis Kesulitan Siswa dalam Proses Pemecahan Masalah Geometri berdasarkan Tahapan Berpikir Van Hiele," *Jurnal Mosharafa* 6, no. 2 (2017): 290, <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v6i2.317>

⁶ Sri Rosa Aprilia dan Wahyu Setiawan, "Analisis kesulitan Siswa SMP Mutiara 5 Lembang pada Materi Segiempat dan Segitiga," *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 5, no. 2 (2021): 2037, <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i2.706>

dari hal tersebut maka terdapat kesulitan dalam mengerjakan soal untuk bangun datar segitiga dan segiempat.⁷

Pada wawancara yang dilakukan pada tanggal 12 Februari 2022, Bapak Joko selaku guru matematika kelas VII SMP Negeri 3 Lasem juga menyatakan bahwa pembelajaran matematika untuk materi bangun datar segiempat dan segitiga dalam proses pembelajarannya menggunakan model pembelajaran konvensional atau ceramah, serta media yang digunakan masih cenderung menggunakan buku, LKS, dan penjelasan dengan menggunakan papan tulis. Hal tersebut menunjukkan bahwa pelajaran matematika untuk materi bangun datar di dalam kelas dewasa ini masih sering dijumpai guru yang mendominasi dan mengontrol peserta didik. Peserta didik masih banyak yang berperilaku pasif di mana peserta didik hanya masuk ke dalam kelas, duduk, mendengarkan materi, mengerjakan tugas, dan tak sedikit peserta didik yang diakhir pelajaran langsung lupa dengan materi yang baru saja diberikan.

Melihat kondisi tersebut dewasa ini menjadi lebih mengkhawatirkan, karena generasi mudalah yang akan meneruskan dan mewujudkan tujuan pendidikan yaitu untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Kecerdasan dan wawasan luas yang dimiliki oleh generasi muda diharapkan mampu meningkatkan dan memajukan kualitas pendidikan dunia khususnya di Indonesia. Pembelajaran matematika memiliki objek yang bersifat abstrak, sehingga tidak sedikit guru yang mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran matematika.⁸

Matematika bangun datar termasuk materi geometri memiliki konsep abstrak.⁹ Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan Bapak Joko di mana peserta didik SMP Negeri 3 Lasem yang mengalami kesulitan dalam belajar materi bangun datar segitiga segiempat, sehingga perlu dibutuhkan adanya media pembelajaran sebagai alat penunjang belajar peserta didik agar pembelajaran di dalam kelas menjadi konkret dan tidak membosankan. Media pembelajaran diartikan menjadi sesuatu yang dapat membantu menyampaikan pesan, sebagai rangsangan pikiran,

⁷ Anggie Munthia Safitri, dkk., "Analisis Kemampuan Penalaran Matematis Siswa SMP pada Materi Segitiga dan Segiempat," *JPMI: Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif* 1, no. 4 (2018): 763, <http://dx.doi.org/10.22460/jpmi.v1i4.p759-764>

⁸ Iis Holisin, "Pembelajaran Matematika Realistik (PMR)," *DIDAKTIS* 5, no. 3 (2007), 45, <http://dx.doi.org/10.30651/didaktis.v7i3.255>

⁹ Sri Rosa Aprilia dan Wahyu Setiawan, "Analisis Kesulitan Siswa SMP Mutiara 5 Lembang pada Materi Segiempat dan Segitiga," *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 5, no. 2 (2021): 2030, <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i2.706>

perasaan, dan kemauan peserta didik di mana hal tersebut dapat menciptakan dorongan kuat bagi peserta didik dalam proses belajar dalam diri peserta didik.¹⁰

Penggunaan media pembelajaran untuk membantu dalam proses belajar peserta didik sudah dijelaskan dalam ayat suci Al-Qur'an dalam surat An-Nahl ayat 44 yang berbunyi:

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

“(mereka kami utus) dengan membawa keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. Dan kami turunkan *Az-Zikr* (Al-Qur'an) kepadamu, agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan”.¹¹

Media belajar yang dapat digunakan salah satunya adalah menggunakan kartu matematika bergambar. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh Kresna Oktafianto menyebutkan bahwa peserta didik lebih bersemangat dan aktif dalam proses belajar matematika dengan bantuan media pembelajaran berupa kartu dari pada pembelajaran konvensional oleh guru.¹² Kartu matematika bergambar termasuk jenis dari *flashcard*. *Flashcard* adalah kartu bergambar yang disajikan dengan rangkaian kata.¹³ Kartu matematika merupakan media pembelajaran yang termasuk ke dalam jenis media pembelajaran visual. Kelebihan dari kartu matematika yang termasuk ke dalam media pembelajaran visual yaitu media pembelajaran yang proses pembuatan dan penggunaannya mudah, mudah disimpan dan tahan lama, mudah dipahami dan diingat.¹⁴

Kartu matematika yang memiliki gambar unik dan berwarna warni dapat membuat peserta didik lebih tertarik dan memiliki minat belajar dalam proses pembelajaran matematika materi bangun datar. Hal tersebut karena kartu matematika memuat gambar yang berisikan penjelasan materi mengenai gambar yang tertera pada

¹⁰ Anggitia Lutfiana Dewi, dkk., “Deskripsi Pemahaman Konsep Matematika Peserta Didik dengan Model Pembelajaran Murder Berbantuan Puzzle Math,” *Jurnal Math Educator Nusantara* 5, no. 1 (2019): 61, <https://doi.org/10.29407/jmen.v5i01.12397>

¹¹ Aisyah: Al-Qur'an dan Terjemah untuk Wanita, (Bandung: JABAL, 2010), 272.

¹² Kresna Oktavianto, dkk., “Pengembangan Desain Pembelajaran *Basic Mathematic* dengan Metode Estafet Kartu,” *Abdimas Universal* 1, no. 2 (2019), 26, <https://doi.org/10.36277/abdimasuniversal.v1i2.36>

¹³ Rendy wijayanto dan Sutriyono, “Pengembangan Media FlashCard pada Materi Pythagoras bagi Siswa Kelas VIII SMP,” *Jurnal Pendidikan Berkarakter* 1, no. 1 (2018): 71, <https://doi.org/10.31764/pendekar.v1i1.284>

¹⁴ “Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Berbasis Visual,” *Crator Media* 26 Maret 2022, <https://creatormedia.my.id/kelebihan-dan-kekurangan-media-pembelajaran-berbasis-visual/>

kartu tersebut.¹⁵ Salah satu upaya untuk menarik perhatian peserta didik yaitu dengan membuat media pembelajaran. Menurut Rendy wijayanto dan Sutriyono dalam penelitiannya menyatakan cara yang dapat digunakan untuk membuat proses pembelajaran yang menyenangkan yaitu dengan media belajar yang dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran.¹⁶

Pada penelitian ini, peneliti ingin mengimplementasikan budaya dan tradisi ke dalam media pembelajaran kartu matematika yang akan dibuat. Tanpa kita sadari, matematika selain sebagai ilmu sains ia juga merupakan disiplin ilmu yang sudah lama masuk dalam kehidupan budaya di Indonesia. Karena itu, dapat kita artikan bahwa matematika merupakan wujud dari tradisi.¹⁷ Perwujudan tradisi serta budaya dalam ilmu matematika tersebut yang membuat munculnya istilah etnomatematika.

Etnomatematika yaitu kajian dalam pembelajaran matematika yang menggunakan pendekatan kebudayaan dan tradisi daerah tempat tinggal individu.¹⁸ Selain itu, etnomatematika dapat menghubungkan matematika dengan kehidupan peserta didik dalam kegiatan sehari-hari yang mengandung seni serta budaya masyarakat setempat agar peserta didik mudah dalam mempelajari materi matematika.¹⁹ Etnomatematika yang digabungkan dengan media pembelajaran berupa kartu matematika diharapkan dapat menambah kualitas belajar peserta didik di dalam kelas sehingga mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika terutama dalam materi bangun datar segiempat dan segitiga.

Salah satu bentuk pengenalan etnomatematika pada materi bangun datar yaitu dengan membuat kartu matematika yang bergambar bangun rumah adat Jawa yaitu Joglo. Rumah joglo

¹⁵ Rahel Wiwit, dkk., “ Pengembangan Media Pembelajaran Flash Card Mathematics pada Pembelajaran Matematika,” *Mat-Edukasia: Jurnal Pendidikan Matematika* 6, no. 2 (2021): 37, <https://orcid.org/0000-0003-2329-8682>

¹⁶ Rendy wijayanto dan Sutriyono, “Pengembangan Media FlashCard pada Materi Pythagoras bagi Siswa Kelas VIII SMP,” 71.

¹⁷ Shela Jazilatul Izah dan Putri Nur Malasari, “Studi Etnomatematika: Masjid Sunan Bonang dalam Pembelajaran Geometri,” *Jurnal Pendidikan Matematika* 1, no. 1 (2021): 45, <https://doi.org/10.28918/circle.v1i1.3597>

¹⁸ Shela Jazilatul Izah dan Putri Nur Malasari, “Studi Etnomatematika: Masjid Sunan Bonang dalam Pembelajaran Geometri,” *Jurnal Pendidikan Matematika* 1, no. 1 (2021): 46, <https://doi.org/10.28918/circle.v1i1.3597>

¹⁹ Fitria Nur kholisa, “Eksplorasi Etnomatematika terhadap Konsep Geometri pada Rumah Joglo Pati,” *Circle: Jurnal Pendidikan Matematika* 1, no. 1 (2021): 91 , <https://core.ac.uk/download/pdf/230663165.pdf>

memiliki bangunan unik dengan desainnya yang berupa bangunan rumah yang berbentuk simetris yaitu mengandung unsur bentuk segiempat maupun bujur sangkar.²⁰ Rumah adat joglo yang merupakan rumah adat pulau Jawa, selain bernama joglo juga memiliki julukan lain yaitu rumah *tikelan* yang berarti patah, hal tersebut karena atap atapnya seperti terbagi menjadi tiga bagian yaitu *brujuung*, *pananggap*, dan *panitih*.²¹ Walaupun setiap bagian atap memiliki nama yang berbeda, namun atap tersebut tetap memiliki bentuk dasar bujur sangkar. Selain melihat di bagian atap, unsur unsur bangunan lain seperti lantai, pintu, jendela, langit langit atap bagian dalam rumah, tiang, dan lain lain juga mengandung bentuk geometri pada pembelajaran matematika materi bangun datar.

Konsep etnomatematika geometri yang ditemukan pada struktur bangunan rumah adat joglo inilah yang menjadi inspirasi dalam pembuatan media pembelajaran berupa KARMAGAMA (Kartu Matematika Bergambar Etnomatematika Rumah Adat Jawa) dan diharapkan media pembelajaran ini dapat membuat suasana pembelajaran yang menyenangkan, menumbuhkan kecintaan peserta didik terhadap kebudayaan yang ada di Indonesia, serta mampu meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik. Selain itu, media pembelajaran berupa KARMAGAMA (Kartu Matematika Bergambar Etnomatematika Rumah Adat Jawa) dikembangkan dengan harapan dapat menunjang proses belajar peserta didik dalam memahami materi bangun datar dalam pembelajaran matematika.

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan oleh peneliti di atas, peneliti ingin mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan di mana peserta didik dan guru terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang dimaksudkan yaitu berbantuan media pembelajaran berupa KARMAGAMA (Kartu Matematika Bergambar Etnomatematika Rumah Adat Jawa) yang diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Maka dari itu peneliti membuat judul “Pengembangan KARMAGAMA (Kartu Matematika Bergambar Etnomatematika Rumah Adat Jawa) sebagai Media Pembelajaran Matematika Materi Bangun Datar Peserta didik Kelas VII SMP Negeri 3 Lasem”.

²⁰ Yonada Nancy, “Keunikan Rumah Joglo Jawa Tengah: Bagian, Filosofi, dan Jenisnya” 10 Desember 2021. <https://tirto.id/keunikan-rumah-joglo-jawa-tengah-bagian-filosofi-dan-jenisnya-gmbv>

²¹ Rois Aiunul Umah dan Tian Fitriara Huda, “Pergeseran Bentuk dan Fungsi Rumah Joglo di Wilayah Banyuwangi,” FKIP Universitas PGRI Banyuwangi Seminar Nasional: Pendidikan Budaya dan Sejarah “Dibalik Revitalisasi Budaya”, 2018: 92, <https://osf.io/preprints/inarxiv/gmeby/>

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan di atas, rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pengembangan media KARMAGAMA (Kartu Matematika Bergambar Etnomatematika Rumah Adat Jawa) sebagai media pembelajaran matematika materi bangun datar bagi peserta didik kelas VII SMP Negeri 3 Lasem?
2. Bagaimanakah kelayakan media KARMAGAMA (Kartu Matematika Bergambar Etnomatematika Rumah Adat Jawa) sebagai media pembelajaran matematika materi bangun datar bagi peserta didik kelas VII SMP Negeri 3 Lasem?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dari permasalahan yang telah dirumuskan, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengembangan media KARMAGAMA (Kartu Matematika Bergambar Etnomatematika Rumah Adat Jawa) sebagai media pembelajaran matematika materi bangun datar bagi peserta didik kelas VII SMP Negeri 3 Lasem.
2. Untuk mengetahui kelayakan media KARMAGAMA (Kartu Matematika Bergambar Etnomatematika Rumah Adat Jawa) sebagai media pembelajaran matematika materi bangun datar bagi peserta didik kelas VII SMP Negeri 3 Lasem.

D. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian yang didapatkan nantinya berharap mampu memberikan manfaat bagi semua pihak yang memiliki kepentingan terhadap permasalahan yang sedang diteliti, khususnya adalah sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik
 - a. Mampu meningkatkan pengetahuan mengenai kebudayaan dan adat Jawa yang diimplementasikan dalam pembelajaran matematika berupa etnomatematika.
 - b. Mampu meningkatkan kreatifitas peserta didik dalam proses belajar matematika.
 - c. Mampu merubah pola pikir peserta didik terhadap matematika yang dianggap sulit dan membosankan menjadi mudah untuk dipahami dan menyenangkan.
 - d. Mampu menggunakan media pembelajaran KARMAGAMA (Kartu Matematika Bergambar Etnomatematika Rumah Adat Jawa) untuk membantu

memahami matematika terutama materi bangun datar segiempat dan segitiga.

2. Bagi guru
 - a. Memperoleh ilmu baru dalam memvariasikan proses pembelajaran agar tidak monoton.
 - b. Mendapatkan referensi terkait media pembelajaran matematika yang menyenangkan.
 - c. Mendapatkan pengetahuan bahwa matematika bersifat fleksibel yang juga ditemukan dalam kebudayaan dan adat Jawa.
 - d. Mengetahui manfaat dari KARMAGAMA (Kartu Matematika Bergambar Etnomatematika Rumah Adat Jawa) dalam pembelajaran matematika materi bangun datar segiempat dan segitiga.
3. Bagi peneliti lain
 - a. Mendapatkan wawasan baru bahwa etnomatematika dapat diterapkan dalam pembelajaran matematika peserta didik baik di dalam kelas maupun di luar kelas.
 - b. Menambah referensi untuk mengembangkan media pembelajaran terutama media pembelajaran KARMAGAMA (Kartu Matematika Bergambar Etnomatematika Rumah Adat Jawa) untuk materi bangun datar.

E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah kartu matematika yang bernama KARMAGAMA (Kartu Matematika Bergambar Etnomatematika Rumah Adat Jawa) sebagai media pembelajaran matematika materi bangun datar untuk peserta didik kelas VII SMP Negeri 3 Lasem yang memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah media pembelajaran yang berbentuk media cetak berbentuk kartu matematika yang bernama KARMAGAMA (Kartu Matematika Bergambar Etnomatematika Rumah Adat Jawa) sebagai media pembelajaran matematika materi bangun datar.
2. Kartu matematika tersebut memuat gambar bangun rumah adat Jawa (rumah joglo) di mana hal ini bertujuan untuk mengenalkan budaya dan adat yang dimiliki suku Jawa.
3. Kartu matematika menggunakan bahasa Indonesia yang didesain dengan warna dan gambar-gambar relevan sehingga mudah untuk dipahami.

4. Kartu matematika berisikan soal-soal terkait materi bangun datar kelas VII, sehingga kartu matematika dapat membuat peserta didik kreatif, aktif, dan mampu berpikir kritis dalam memahami materi bangun datar.

F. Keterbatasan Pengembangan

1. Materi bahasan

Keterbatasan pada penelitian pengembangan kartu matematika ini yaitu terletak pada materi bangun datar yang diajarkan pada tingkat sekolah menengah pertama kelas VII yang meliputi:

- a. Persegi
 - b. Persegi panjang
 - c. Trapesium
 - d. Segitiga
 - e. Layang-layang
 - f. Belah ketupat
2. Subjek penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VII SMP Negeri 3 Lasem Kecamatan Lasem Kabupaten Rembang yang berjumlah 8 peserta didik untuk skala kecil dan 56 peserta didik untuk skala besar.

3. Lokasi penelitian

Lokasi penelitian yaitu SMP Negeri 3 Lasem yang beralamatkan di Jalan Babagan Km. 1 Kecamatan Lasem Kabupaten Rembang.

G. Sistematika Penulisan

1. Bagian awal

Dalam bagian awal terdiri dari halaman judul dan daftar isi

2. Bagian isi

Bagian isi terdiri dari beberapa bab yaitu sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab pendahuluan terdiri dari (A) latar belakang, (B) rumusan masalah, (C) tujuan penelitian, (D) manfaat penelitian, dan (E) spesifikasi produk yang dikembangkan (F) keterbatasan pengembangan (G) sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada BAB II Landasan Teori terdiri dari bagian yang menjelaskan mengenai (A) kajian teori, (B) memaparkan penelitian terdahulu yang relevan, (C) kerangka berpikir, dan (D) pertanyaan penelitian.

BAB III : METODE PENELITIAN

Pada bagian landasan teori terdiri dari (A) jenis dan pendekatan yang digunakan dalam penelitian, (B) prosedur penelitian pengembangan, (C) desain uji coba produk, (D) subjek uji coba produk, (E) teknik pengumpulan data, dan (F) teknik analisis data

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Pada BAB IV Hasil dan Pembahasan Penelitian terdiri dari bagian yang menjelaskan mengenai hasil penelitian dan pembahasan.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bagian kesimpulan dan saran berisikan tentang kesimpulan yang didapat pada hasil penelitian dan saran yang diberikan oleh peneliti terhadap pembacanya.

3. Bagian akhir

Pada bagian akhir terdiri dari daftar pustaka dan lampiran lampiran mengenai penelitian yang dilaksanakan.

