

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan seluruh tahapan pengembangan kemampuan-kemampuan dan perilaku-perilaku manusia, juga proses penggunaan hampir seluruh kehidupan.¹ Pendapat tersebut menunjukkan bahwa pendidikan sangatlah penting bagi manusia untuk menjalani kehidupannya, baik untuk lingkungan maupun untuk bangsa dan negara. Sebagai warga negara yang mempunyai tanggung jawab, sudah seharusnya memiliki jiwa untuk mewujudkan cita-cita bangsa Indonesia, yang termuat dalam UUD 1945, yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa,² pada pasal 31 tentang pendidikan di ayat 1 yang berbunyi “setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan”.

Sesuai dengan aturan Pemerintah, pendidikan memiliki fungsi dan tujuan untuk membangun manusia Indonesia seutuhnya, sebagaimana yang terinci dalam UU No.20 Tahun 2003 tentang Sistem 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,

¹ Bisri M. Djaelani, *Psikologi Pendidikan*, (Sukamaju Depok: Arya Duta, 2011), hal. 4

² *Undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 (UUD'45)*, (Surabaya: Anugerah), hal.3

cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi arga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.³

Tujuan pendidikan tersebut sudah sangat jelas, namun selama ini apakah pendidikan Indonesia sudah terwujud seperti halnya dalam UU. Perubahan-perubahan itu antara lain perubahan pada tingkah laku individu, kehidupan pribadi individu maupun kehidupan masyarakat dan alam sekitarnya dimana individu itu hidup.⁴ Tentu masih banyak dari anak-anak Indonesia yang masih belum bersekolah, dikarenakan beberapa faktor, salah satunya yaitu faktor dari kehidupan orangtua mereka yang kurang mampu dan anak-anak dari suku pedalaman. Hal ini sangat miris jika dibayangkan dibanding dengan kehidupan dikota yang serba lengkap dan modern dengan teknologi yang sudah berkembang, tapi diluar sana masih banyak anak-anak yang belum dapat membaca maupun bersekolah. Dilihat dari kenyataan bahwa sangat penting adanya peningkatan pendidikan untuk memajukan dan mencerdaskan anak bangsa, tidak terkecuali pada pendidikan IPS. IPS adalah Penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah.⁵

Ilmu pengetahuan Sosial merupakan penelaah atau kajian tentang masyarakat.⁶ Oleh karena pendidikan IPS sangat dan itu kita harus giat dan bekerja keras supaya siswa di Indonesia mempunyai kepekaan terkait masalah yang sedang terjadi sekarang.

³ Binti Maunah, *Landasan Pendidikan*, (Yogyakarta: Teras, 2009), hal. 14

⁴ Binti Maunah, *Landasan Pendidikan*, (Yogyakarta: Penerbit Teras, 2009), hal. 9

⁵ Sapriya, *Pendidikan IPS* (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2009), hal. 11

⁶ Sapriya, *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2012), hal. 48

Di Indonesia sendiri sudah beberapa kali melakukan revisi kurikulum, mulai dari rencana pembelajaran 1947 hingga saat ini yaitu kurikulum 2013. Kurikulum 2013 sendiri merupakan penyempurnaan, modifikasi dan pemutakiran dari kurikulum sebelumnya. Hal tersebut disebabkan dari perubahan gaya kehidupan yang banyak dipengaruhi teknologi menuntut segera diberlakukannya kurikulum ini karena kurikulum ini mengintegrasikan semua bidang studi mata pelajaran dengan pemanfaatan teknologi informasi. Kurikulum ini tidak lagi mendasarkan pada standar kompetensi lulusan saja, tetapi lebih mendasarkan pembelajaran pada kebutuhan peserta didik. Oleh karena itu dalam menyikapi pemberlakuan kurikulum 2013, seorang guru dituntut untuk meningkatkan kompetensi atau kemampuan yang dapat menunjang dan mengantarkan siswa berhasil untuk mencapai tujuan pendidikan.⁷ Dalam proses pembelajarannya sendiri, pada tingkat SMP/MTS diberlakukannya secara terpadu dalam mata pelajaran IPS dan IPA serta TIK yang menjadi media semua mata pelajaran.⁸

Pada proses pembelajaran siswa seringkali dihadapkan pada materi yang abstrak dan di luar pengalaman kehidupannya sehari-hari, maka guru menjadi sulit untuk memberikan materi tersebut dan siswa sulit dalam memahaminya.⁹ Selain itu keanekaragaman kemampuan siswa dalam menyerap dan memahami pelajaran pada proses pembelajaran sudah pasti berbeda tingkatnya. Hal tersebut dibedakan menjadi tiga gaya belajar diantaranya visual, auditori, dan kinestetik. Gaya belajar visual dengan cara

⁷ Ibid, hal. 7

⁸ Sapriya, *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran* (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2012), hal. 12

⁹ Darmanto, *media pembelajaran* (yogyakarta: Gava Media, 2010), hal.5

menyerap dan memahami mata pelajaran atau informasi melalui mata seperti melihat gambar, poster, dan sebagainya. Sehingga mata mempunyai untuk peran sangat penting dalam gaya visual. Gaya belajar auditori menggunakan telinga atau indera pendengaran dalam menyerap dan memahami mata pelajaran atau informasi seperti melalui kata-kata atau bunyi-bunyian. Sedangkan gaya belajar kinestetik adalah memuat kemampuan seseorang untuk aktif menggunakan bagian atau seluruh tubuh untuk berkomunikasi dan memecahkan berbagai masalah baik dengan sentuhan, bau, rasa, dan gerak.¹⁰

Kemajuan ilmu pengetahuan bisa berdampak terhadap proses pembelajaran seperti banyaknya sumber dan media pembelajaran.¹¹ Maka para guru diharapkan dapat menggunakan alat-alat atau perlengkapan secara efektif dan efisien dalam proses pembelajaran di kelas sesuai dengan kurikulum dan materi yang akan diajarkan agar dapat memudahkan gaya belajar siswa.¹²

Pada hakikatnya pembelajaran adalah adalah proses dasar pendidikan. Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi komunikasi antara sumber belajar, guru, dan siswa. Interaksi komunikasi dilakukan baik secara langsung dalam kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung menggunakan media.¹³ Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar dan mengajar. Untuk mencapai hasil belajar yang maksimal, pembelajar harus mempunyai pengetahuan tentang pengelolaan media pembelajaran sebagai alat bantu

¹⁰ Desti Partiw, dkk. *Gaya Belajr Dominan Pada Siswa Berprestasi Dalam Kegiatan Pembelajaran Di SD Negeri 2 Gombong Tahun Ajaran 2013/2014*. FKIP, PGSD Universitas Sebelah Maret.

¹¹ Hujair AH. Sanaky, *Media Pembelajaran*(Yogyakarta: Safira Insania Press,2008), hal.

1

¹² *Ibid*, hal. 2

¹³Rusman dkk, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru*,(Jakarta:Rajawali Press,2013), Hal. 16

penyampaian isi materi kepada siswa. Dalam usaha mengelola serta memanfaatkan media, Edgar Dale mengklasifikasi menurut tingkat dari yang paling kongkret ke yang paling abstrak.¹⁴

Pembelajaran bermakna bisa didapatkan dari pengaplikasian model pembelajaran sesuai dan juga penggunaan media pembelajaran. Hal ini juga dimaksudkan untuk mengatasi kesulitan belajar, keterbatasan ruang, dan mengatasi sikap pasif siswa. Selain itu media juga menjadi solusi untuk pembelajaran yang kurang menarik. Ketidakmenarikan pembelajaran akan membuat persepsi siswa negatif tentang mata pelajaran, khususnya mata pelajaran yang membutuhkan pemecahan dan cukup membosankan bagi mereka seperti halnya IPS.

IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) adalah mengembangkan potensi siswa untuk peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang ada dalam masyarakat dan terampil dalam mengatasi masalah baik dalam kehidupan diri sendiri maupun masyarakat¹⁵ Dalam teori guru sudah diberikan petunjuk berbagai model pengembangan bahan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial), seperti: 1. Pengembangan berdasarkan topik, 2. Model Integrasi berdasarkan potensi utama, 3. Model Integrasi berdasarkan permasalahan dan lain-lain. Namun semua ini seakan seperti memaksakan, banyaknya guru yang tidak memahami dan menggunakan cara yang gampang sebagaimana pengalamannya sewaktu

¹⁴ *Ibid*, Hal. 171

¹⁵ Sapriya, *Pendidikan IPS Konsep dan pembelajaran*, (Bandung:Remaja Rosdakarya.2009), hal. 11

di SMA dulu.¹⁶ Hal ini menunjukkan bahwa kompetensi guru IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) masih harus ditingkatkan lagi.

Dari penjelasan di atas wajar apabila siswa dan masyarakat masih menganggap IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) sebagai mata pelajaran yang kedua setelah IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) yang diakibatkan dari cara pembelajaran, pandangan guru dan tujuan pembelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) yang belum sepenuhnya dipahami oleh guru.¹⁷ Dan menyebabkan mata pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) menjadi mata pelajaran yang membosankan dan kehilangan makna.¹⁸

Dalam materi IPS lebih sering menghafal, sehingga banyak siswa hanya sekedar hafal, akan tetapi mereka belum sepenuhnya memahami pelajaran sehingga materi tersebut tidak membekas dalam ingatannya. Maka perlu adanya perbaikan dan modifikasi dalam sistem pembelajaran di kelas. Salah satunya adalah media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran tersebut kurang termotivasi dan menyenangkan, sehingga membuat siswa bosan dan berkurangnya minat dalam belajar. Oleh karena itu dibutuhkan inovasi media pembelajaran sesuai dengan perkembangan dunia pendidikan saat ini dan fasilitas yang ada di sekolah tersebut.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di MTs Assyafi'iyah Gondang, siswa kurang memahami materi IPS dengan baik karena pembelajaran yang dilakukan menggunakan *teacher centered approach*, yaitu pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai obyek dalam belajar dan kegiatan belajar bersifat

¹⁶ H.Buchari Alma(ed).*Pembelajaran Studi Sosial*(Bandung: Alfabeta, 2010),hlm. 6

¹⁷ Ibid, hlm.10

¹⁸ Sapriya, *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*, (Bandung:Remaja Rosdakarya.2009), hlm. 15

klasik. Pendekatan ini guru menempatkan diri sebagai orang yang serba bisa dan sebagai satu-satunya sumber belajar. Hal ini tentu berimbas pada hasil belajar Semester mata pelajaran IPS masih di bawah standar ketuntasan minimum.

Pada tingkat SMP/MTs sederajat pembelajaran yang dilakukan seharusnya menarik dan berorientasi pada siswa serta mengkonkretkan sesuatu yang abstrak agar mudah diterima, karena pada tingkat ini penalaran peserta didik belum sempurna. Jean Piaget mengklasifikasikan tahapan perkembangan kognitif menjadi empat yaitu tahap sensorimotor, tahap preoperasional, tahap operasional konkret, dan tahap operasional formal. Walaupun dalam pengklasifikasian tersebut peserta didik SMP/MTs kelas VII tergolong dalam masa operasional formal, akan tetapi mereka baru keluar dari masa operasional konkret. Oleh karena itu materi dalam pembelajaran perlu dikonkretkan seperti halnya pada IPS siswa MTs Assyafi'iyah Gondang. Diketahui nilai Ujian Tengah Semester materi kelangkaan dan kebutuhan manusia masih jauh dibawah standar ketuntasan minimum.

Bertolak pada masalah kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi serta rendahnya kualitas pendidikan maka dapat dikembangkan teknologi pendidikan/pembelajaran yang interaktif. Teknologi pendidikan diartikan sebagai suatu cara mengajar yang menggunakan alat-alat teknik modern yang sebenarnya dihasilkan bukan untuk keperluan pendidikan akan tetapi dapat dimanfaatkan dalam pendidikan seperti radio, TV, video, komputer, dan lain-lain.¹⁹ Teknologi pembelajaran ini mampu menangkap respon pengguna dan

¹⁹ S. Nasution, *Teknologi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), Hal. 2

membantu siswa dalam mengatur belajarnya sendiri.²⁰ Hasil penelitian dan pengembangan produk ini diharapkan dapat membantu permasalahan siswa dalam belajar IPS bab kelangkaan dan kebutuhan manusia di tingkat SMP/MTs sederajat.

Penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk atau menyempurnakan produk yang telah ada yang dapat dipertanggungjawabkan.²¹ Strategi penelitian dan pengembangan banyak digunakan dalam teknologi pembelajaran seperti mengembangkan bahan ajar, media pembelajaran serta manajemen pembelajaran. Oleh karena itu dalam penelitian dan pengembangan ini akan menghasilkan suatu produk berupa teknologi pembelajaran IPS yang dapat diciptakan untuk menarik minat dan motivasi siswa yaitu dalam hal media pembelajaran. Pembuatan media pembelajaran kini sudah dimudahkan dengan berbagai *software* yang ditawarkan, mulai dari *power point*, video tutorial, *macromedia captivate* dan lain-lain. Disini peneliti memilih untuk membuat media pembelajaran menggunakan *macromedia captivate* dengan pertimbangan bahwa semua media akan dapat dijalankan menggunakan *macromedia captivate*.

Macromedia captivate adalah aplikasi ini diperuntukkan pengguna profesional, yang dapat dengan mudah membuat demonstrasi interaktif serta simulasi dalam berbagai format yang dapat digunakan untuk membuat produk online, simulasi *software* untuk *ie-learning*, atau tutorial online untuk

²⁰ *Ibid*, hal 5

²¹ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung:PT Remaja Rosdakarya, 2013), Hal. 164

dukungan pemakai.²² Di dalam *macromedia captivate* terdapat semua yang dibutuhkan yang terjadi dalam desktop yang secara instan akan membuat sebuah simulasi. Dan juga memungkinkan untuk menambah, modifikasi keterangan teks, memberi audio (*voice-overs, background dan sound effects*), animasi teks, gambar dalam *movie* yang dibuat.²³

Dengan pengembangan media pembelajaran IPS berbasis *macromedia captivate* ini diharapkan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Karena dengan media pembelajaran ini, siswa diajak untuk lebih aktif dalam kegiatan serta disertai banyak soal yang akan membuat mereka lebih memahami materi pelajaran ini. Pembelajaran akan menjadi lebih praktis, variatif, kreatif, dan menarik siswa untuk aktif dalam pembelajaran IPS baik secara mandiri maupun kelompok, dan pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar. Beberapa uraian tersebut membuat peneliti akan mengangkat tema **“Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis *Macromedia Captivate* materi Kelangkaan dan Kebutuhan Manusia kelas VII MTs Assyafi’iyah Gondang Tulungagung”**

²²

<https://dwiastuti281.wordpress.com/2014/06/02/makalah-macromedia-captivate/>, diakses tanggal 01 Oktober 2018 jam 21.30

²³ Andi Pastowo, *Panduan Kreatif Membuat Baan Ajar Inovatif* (Yogyakarta: Diva Press, 2011), hlm. 335

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, permasalahan dalam penelitian yang dilakukan di MTs Assyafi'iyah Gondang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Bagaimana proses media pembelajaran IPS berbasis *Macromedia Captivate* pada materi kelangkaan dan kebutuhan manusia kelas VII MTs Assyafi'iyah Gondang?
2. Bagaimana tingkat kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran IPS berbasis *Macromedia Captivate* pada materi kelangkaan dan kebutuhan manusia kelas VII MTs Assyafi'iyah Gondang?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui Proses media pembelajaran IPS berbasis *macromedia Captivate* pada materi kelangkaan dan kebutuhan manusia kelas VII MTs Assyafi'iyah Gondang.
2. Untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran IPS berbasis *Macromedia Captivate* pada materi kelangkaan dan kebutuhan manusia kelas VII MTs Assyafi'iyah Gondang

D. Kegunaan Penelitian

Selain dari tujuan di atas, maka penelitian ini juga memiliki kegunaan antara lain:

1. Kegunaan secara teoritis
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan untuk mengetahui bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis *Macromedia Captivate* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VII materi kelangkaan dan kebutuhan manusia di MTs Assyafi'iyah Gondang
 - b. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai pedoman dalam mengadakan penelitian selanjutnya
2. Kegunaan Praktis
 - a. Bagi kepala MTs Assyafi'iyah Gondang
Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi acuan untuk mengambil kebijakan yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran siswa terutama di lingkungan sekolah yang dipimpin.
 - b. Bagi guru MTs Assyafi'iyah Gondang
Hasil penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai masukan untuk menemukan pendekatan pengajaran yang lebih baik bagi peserta didik sehingga pembelajaran akan semakin efektif.
 - c. Bagi siswa
Hasil penelitian ini diharapkan akan berguna bagi siswa untuk memotivasi dirinya supaya terus meningkatkan prestasi belajar.
 - d. Bagi perpustakaan IAIN Tulungagung

Hasil penelitian ini bagi perpustakaan IAIN Tulungagung berguna untuk menambah *literature* di bidang pendidikan terutama yang bersangkutan dengan “Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis *Macromedia Captivate* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VII materi kelangkaan dan kebutuhan manusia di MTs Assyafi’iyah Gondang”.

e. Bagi peneliti yang akan datang

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi pijakan dalam perumusan desain penelitian lanjutan yang lebih mendalam dan lebih komprehensif khususnya yang berkenaan dengan penelitian mengenai “Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis *Macromedia Captivate* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VII materi kelangkaan dan kebutuhan manusia di MTs Assyafi’iyah Gondang”.

E. Penegasan Istilah

1. Penegasan Konseptual

a. Pengembangan

Pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.²⁴

b. Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau untuk pembelajaran dari seseorang guru kepada siswanya.²⁵

²⁴ Sugiyono, *metode Penelitian: pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2009), hal. 407

²⁵ Hujair AH. Sanaky, *Media pembelajaran* (Yogyakarta: Safira Insania Press, 2009), hal.

c. Pengembangan media pembelajaran adalah suatu usaha penyusunan program media pembelajaran yang lebih tertuju pada perencanaan media. Media yang akan ditampilkan dalam proses mengajar terlebih dahulu direncanakan dan dirancang sesuai dengan kebutuhan lapangan atau siswanya.²⁶

d. Mata Pembelajaran IPS Terpadu

IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) merupakan integrasi dari berbagai macam ilmu-ilmu social seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hokum, dan budaya. Yang bertujuan mengembangkan potensi siswa agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi dan terampil mengatasi masalah dalam kehidupan sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri, maupun masyarakat.²⁷

e. *Macromedia Captivate*

Macromedia Captivate adalah sebuah software yang dapat digunakan untuk merekap suatu kegiatan yang akan atau sedang berlangsung yang ditujukan dalam bentuk movie dan hanya bisa disimpan dalam bentuk *macromedia captivate*.²⁸ Dan pada *software* kita dapat menambahkan audio, gambar ke dalam *movie*.²⁹

²⁶ Basyiruddin Usman dkk, media pembelajaran, (Jakarta: Ciputat Press, 2002), hal. 135

²⁷ Sapriya, Pendidikan IPS, Konsep dan pembelajaran, (Bandung: Remaja Rosdakarya.2009), hal. 7

²⁸ <https://dwiastuti281.wordpress.com/2014/06/02/makalah-macromedia-captivate/>, diakses tanggal 01 Oktober 2018 jam 21.30

²⁹ Andi Pastowo, *Panduan Kreatif Membuat Baan Ajar Inovatif* (Yogyakarta: Diva Press, 2011), hlm. 335

2. Penegasan Operasional

Berdasarkan judul di atas “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Macromedia Captivate* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VII materi kelangkaan dan kebutuhan manusia di MTs Assyafi’iyah Gondang”. Dimana diharapkan setelah pendidik memahami pentingnya media pembelajaran IPS berbasis *macromedia captivate* sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Pendidik dapat lebih kreatif dan inovatif dalam menggunakan media pembelajaran IPS berbasis *macromedia captivate* guna memperoleh pembelajaran yang menyenangkan sehingga peserta didik aktif dan semangat dalam mengikuti pembelajaran.

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika penulisan skripsi berisi tentang hal-hal yang akan dibahas dalam skripsi pengembangan ini, sehingga diharapkan dapat mempermudah dan memberikan gambaran secara umum kepada pembacanya. Adapun sistematika penulisan skripsi pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. Bagian Awal

Bagian awal skripsi terdiri dari: halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan pembimbing, halaman pengesahan, halaman motto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar lampiran, daftar gambar, dan abstrak.

2. Bagian Inti

Bab I: Pendahuluan, memuat A) Latar Belakang Masalah, B) Rumusan Masalah, C) Tujuan Penelitian dan Pengembangan, D) Hipotesis

Penelitian, E) Kegunaan Penelitian, F) Penegasan Istilah, dan G) Sistematika Pembaasan.

Bab II: Landasan Teori, meliputi A) Deskripsi Teori, B) Kerangka Berfikir, C) Penelitian terdahulu.

Bab III: Metode Penelitian, yang memuat tiga hal pokok, yaitu A) Langkah-langkah Penelitian, B) Metode Penelitian Tahap I, meliputi 1) Populasi dan Sampel, 2) Teknik Pengumpulan Data, 3) Instrument Peneliti, 4) Analisis Data, 5) Perencanaan Desain Produk, 6) Validasi Desain C) Metode Penelitian Tahap II, meliputi 1) Model Rancangan Desain Eksperimen untuk Menguji, 2) Populasi dan Sampel, 3) Teknik Pengumpulan Data, 4) Instrumen Penelitian, dan 5) Teknik Analisis data.

Bab IV: Hasil Pengembangan Dan Pembahasan, dalam bab ini dibahas mengenai A) Penyajian Hasil Penelitian dan Pengembangan, meliputi 1) Penelitian dan Pengumpulan Data Awal, 2) Perencanaan, dan 3) Penyajian Produk pengembangan media pembelajaran, B) Penyajian Data Uji Coba meliputi 1) Uji Validitas Media Pembelajaran, dan 2) Uji Validitas Soal Post-test, C) Revisi Produk, D) Uji Coba Lapangan, meliputi 1) Penyajian Data dan 2) Pembahasan

Bab V: Penutup, yang memuat tentang kesimpulan dan penjelasan produk dari penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan serta saran-saran yang berkaitan dengan pengembangan lebih lanjut.

3. Bagian Akhir

Bagian akhir dalam skripsi pengembangan ini terdiri dari: daftar rujukan dan lampiran-lampiran yang menyangkut penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan.