

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau sekelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan.¹ Pada dasarnya pendidikan merupakan aspek yang penting dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Dari mulai lahirnya manusia senantiasa belajar hal-hal terjadi di sekitarnya, hingga manusia lanjut usia bahkan meninggal dunia, ia tetap melakukan *prokandisi-prokandisi* dalam melihat persoalan yang dihadapi, dan inilah yang disebut dengan proses pembelajaran.²

Islam mengajarkan bahwa pendidikan adalah hal yang sangat penting. Diantara muslim yang baik yaitu muslim yang memiliki wawasan yang luas dan Allah SWT akan menaikkan derajat manusia yang berilmu. Untuk itu setiap muslim diharuskan untuk mencari ilmu, salah satunya melalui proses pendidikan. Hal tersebut dijelaskan dalam Al Qur'an surat Al Mujadilah ayat 11, yang berbunyi³ :

¹ Amos Neolaka dan Grace Amalia A. Neolaka, *LANDASAN PENDIDIKAN : Dasar Pengenalan Diri Sendiri Menuju Perubahan Hidup*, (Depok: Kencana, 2017), hal. 15

² Syukirman, *SOSIOLOGI PENDIDIKAN : Memahami Pendidikan dari Aspek Multikulturalisme*, (Jakarta: Kencana, 2020), hal. 79-80

³ Departemen Agama RI, *Al Qur'an dan Terjemahan Bahasa Indonesia*, (Kudus: Menara Kudus), hal. 544

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَأَفْسَحُوا يَفْسَحَ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ

انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ



Artinya :

“Hai orang-orang yang beriman apabila dikatakan padamu: berlapang-lapanglah dalam majelis, maka lapanglah niscaya Allah akan memberikan kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan berdirilah kamu maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan.” (Q.S Al-Mujadilah 11)

Pendidikan dapat menjadi jembatan untuk meningkatkan kehidupan satu generasi ke generasi berikutnya. Salah satu cara yang bisa dilakukan yaitu dengan meningkatkan kualitas pendidikan yang ditempuh dengan memperbaiki komponen-komponen pembelajaran di sekolah, diantaranya dalam mengembangkan media pembelajaran. Hal tersebut dimaksudkan untuk mewujudkan situasi belajar yang efektif, untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu siswa dalam menangkap pengertian yang diberikan guru⁴. Menurut Suryosubontoro penyediaan media pembelajaran yang bermacam-macam akan sangat berguna bagi anak untuk belajar sesuai dengan cara belajar

⁴ Rudi Sumiharsono dan Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran*, (Jember : CV Pustaka Abadi, 2017), hal. 11

yang berbeda-beda.⁵ Maka, kehadiran media pembelajaran ini sangat dibutuhkan khususnya pada mata pelajaran matematika yang sering dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit untuk dimengerti karena sifatnya yang abstrak dan memiliki simbol-simbol serta rumus-rumus yang sulit untuk dipahami.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di MTs Guppi Bendungan, siswa kurang menyukai mata pelajaran matematika. Hal ini dikarenakan guru tidak menggunakan media yang menarik. Sehingga membuat siswa cenderung merasa bosan dan kurang tertarik dalam memperhatikan penjelasan dari guru. Hal tersebut juga menyebabkan hasil belajar matematika siswa belum mencapai hasil yang maksimal. Kurangnya ketertarikan siswa dalam pembelajaran juga disebabkan karena guru cenderung menggunakan model *teacher center approach*, yaitu pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai objek dalam belajar dan kegiatan bersifat klasik. Sehingga mengakibatkan siswa asyik sendiri saat pembelajaran berlangsung seperti gaduh dalam kelas, menggambar, bahkan tidur di kelas. Oleh karena itu, sangat penting bagi seorang guru untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang kondusif dengan merancang media pembelajaran yang baik dan menyenangkan bagi siswa.

Menurut Daryanto media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Sedangkan menurut Yusuf hadi Miarso media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat merangsang terjadinya proses

⁵ Lasmiyati dan Idris Harta, *Pengembangan Modul Pembelajaran untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Minat SMP*, ISSN: 1978-4538, Vol. 9, No. 2, 2014, hal. 162

belajar mengajar.⁶ Salah satu tujuan dalam penggunaan media pembelajaran yaitu untuk menciptakan suasana belajar yang menarik dan kondusif. Banyak jenis dan ciri-ciri media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, salah satunya yang dikemukakan Suherman yaitu modul.⁷

Menurut Asyar modul ialah salah satu bahan ajar berbasis cetakan yang dirancang untuk belajar secara mandiri oleh peserta pembelajaran.⁸ Beriringan dengan kemajuan teknologi modul dapat disajikan dalam format digital. Modul elektronik atau e-modul adalah sebuah bentuk penyajian bahan belajar mandiri yang disusun secara sistematis ke dalam unit pembelajaran terkecil untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu yang disajikan ke dalam format elektronik yang di dalamnya terdapat animasi, audio, navigasi yang membuat penggunaanya lebih interaktif dengan program.⁹ E-modul atau Modul elektronik merupakan tampilan informasi dalam format buku yang disajikan secara elektronik dengan menggunakan *hard disk*, disket, CD, atau *flash disk* dan dapat dibaca dengan menggunakan komputer atau alat pembaca buku elektronik.¹⁰

Modul elektronik atau e-modul juga dapat diimplementasikan sebagai salah satu sumber belajar mandiri yang dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan kompetensi maupun pemahaman secara kognitif yang dimilikinya

⁶ Steffi Adam dan Muhammad Taufik Syastra, *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam*, ISSN 2337-8794 Vol. 3, No. 2, hal. 79

⁷ Ihwan Mahara, I Nyoman Sudana Degeng dan Dedi Kuswandi, *E-Modul Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Siswa SMPN 1 Takngong*, Vol. 4, No. 4, 2016, hal. 308

⁸ Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN : Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*, (Jakarta : Kencana, 2020), hal. 158

⁹ Wahyu Restu, et. all., *Pengaruh E-Modul Mata Pelajaran Video Editing Berbasis Model Pembelajaran Project Based Learning terhadap Hasil Belajar Siswa SMK*, ISSN 2252-9063, Vol. 7, No. 2, 2018, hal. 177

¹⁰ Ihwan Mahara, I Nyoman Sudana Degeng dan Dedi Kuswandi, *E-Modul Pembelajaran...*, hal. 308

serta tidak bergantung lagi pada satu-satunya sumber informasi.¹¹ Karena *e-modul* merupakan gabungan dari media cetak dan komputer sehingga modul ini dapat mengakomodasi semua kegiatan pembelajaran interaktif seperti mendengarkan, membaca, menulis, dan juga permainan.¹² Sehingga dengan adanya modul interaktif yang pemakaiannya mudah dipahami diharapkan dapat dijadikan media pembelajaran yang baik karena dalam proses pembelajaran tersebut akan melibatkan tampilan audio visual, sound, movie dan lainnya.¹³

Salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat e-modul yang menarik, interaktif dan hemat biaya adalah *kvisoft flipbook maker*. Menurut Hidayatullah *kvisoft flipbook maker* adalah aplikasi/software yang digunakan dalam pembuatan *e-book, e-modul, e-paper dan e-magazine*.¹⁴ Aplikasi ini merupakan aplikasi yang berfungsi membuka setiap halaman seperti layaknya buku. Dalam aplikasi Kvisoft Flipbook maker ini dapat memasukkan file berupa PDF, gambar, video (Mp4) dan file animasi (SWF) menjadi sebuah buku atau album fisik ketika kita buka perhalamannya.¹⁵ Output yang dihasilkan oleh Kvisoft Flipbook maker berekstensi antara lain HTML, EXE, ZIP dan APP. Dengan menggunakan aplikasi Kvisoft Flipbook maker ini maka tampilan akan

¹¹ Hafis M Kaunang Ataji dan Agus Sujarwanta, *Analisis Pentingnya Pengembangan Modul Berbasis Video Assistant Menggunakan Link QR Code Terintegrasi Al-Qur'an dan Hadis Materi SMA Sistem Reproduksi Manusia*, ISSN 2716-473X, Vol. 1, No. 1, 2020, hal. 52

¹² Dendik Udi Mulyadi, Sri Wahyuni, Rif'ati Dina Handayani, *Pengembangan Media Flash Flipbook Untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kreatif Siswa Siswa dalam Pembelajaran IPA di SMP*, Vol. 4, No. 4, 2016, hal. 297

¹³ Dony Sugianto, et. all., *Modul Virtual : Multimedia Flipbook Dasar Teknik Digital*, Vol. 9, No. 2, 2013, hal. 101-116

¹⁴ Dewa Gede Hendra Diviyana, P Wayan Arta Suyasa dan Agus Adiarta, *Pelatihan Pembuatan Digital Berbasis Kvisoft Flipbook Maker bagi Para di SMK TI Udayana*, ISSN 2615-8728, Vol. 1, No. 2, 2018, hal. 31-44

¹⁵ Reni Ariska Putri, Sri Uchtiawati dan Nur Fauziyah, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Flipbook Menggunakan Kvisoft Flipbook Maker Berbasis Seni Budaya Lokal*, Vol. 26, No. 2, 2020, hal. 4

lebih variatif, tidak hanya teks saja melainkan gambar, video dan audio juga bisa disisipkan dalam media ini, selain itu tampilan dari aplikasi ini dalam bentuk tiga dimensi sehingga proses pembelajaran akan lebih menarik.¹⁶

Salah satu materi pembelajaran yang cocok untuk dibuat ke dalam media pembelajaran *flipbook* adalah lingkaran. Materi Lingkaran merupakan salah satu pokok bahasan pada kelas VIII SMP yang memuat beberapa konsep yang berupa simbol-simbol dan beberapa macam abstraksi gambar yang sulit dipahami oleh siswa apabila tanpa adanya bimbingan, arahan atau mediasi dari guru. Berdasarkan hasil wawancara guru matematika kelas VIII di MTs GUPPI Bendungan siswa masih merasa kesulitan dalam memahami hubungan antar sudut pusat dengan panjang busur dan luas juring lingkaran. Untuk itu dengan pemakaian media *flipbook* ini diharapkan pengajaran dapat menarik perhatian pelajar, menjelaskan materi yang sulit dengan lebih mudah dipahami dan menyenangkan.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Edi Wibowo tentang pengembangan bahan ajar e-modul menggunakan aplikasi *kvisoft flipbook maker* pada kelas VII SMP/MTs menunjukkan respon peserta didik sangat menarik sehingga dianggap layak untuk digunakan dalam pembelajaran materi himpunan.¹⁷ Sedangkan penelitian yang dilakukan Yulinar tentang pengembangan media pembelajaran *flipbook kvisoft* berbasis android kelas X SMAN 4 Jeneponto pada mata pelajaran fisika yang menyimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan

¹⁶ Neng Nenden Mulyaningsih dan Dandan Luhur Saraswati, *Penerapan Media Pembelajaran Digital Book dengan Kvisoft Flipbook Maker*, ISSN 2442-4838, Vol. 5, No. 1, 2017, hal. 26

¹⁷ Edi Wibowo, *Pengembangan Bahan Ajar E-Modul dengan Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker*, (Lampung: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2018), hal. 98

bersifat valid, praktis dan efektif.¹⁸ Dari kedua hasil yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan e-modul dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan ketertarikan siswa serta dalam penggunaannya bersifat efektif.

Berdasarkan uraian di atas peneliti berusaha mengembangkan media pembelajaran e-modul menggunakan aplikasi Kvisoft Flipbook maker yang diharapkan dapat membantu permasalahan siswa dalam belajar matematika khususnya bab lingkaran di tingkat SMP/MTs sederajat. Judul yang dipilih peneliti adalah “Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook Kvisoft* Pada Materi Lingkaran Kelas VIII Di Mts Guppi Bendungan Trenggalek”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas ada beberapa masalah yang dapat diidentifikasi antara lain :

1. Sumber belajar matematika berupa media pembelajaran untuk siswa yang terbatas.
2. Kejenuhan siswa akan pembelajaran matematika yang monoton.
3. Masih banyak guru yang belum menguasai dan menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.
4. Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran masih belum maksimal.

¹⁸ Yulinar, *Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Kvisoft Berbasis Android Kelas XI SMAN 4 Jeneponto*, (Makassar: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2019), hal. 78-79

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian ini yaitu, bagaimana mengembangkan media pembelajaran *flipbook kvisoft* pada materi lingkaran kelas VIII yang valid, praktis dan efektif?

D. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian dan pengembangan adalah untuk mengembangkan media pembelajaran *flipbook kvisoft* pada materi lingkaran kelas VIII yang valid, praktis dan efektif.

E. Manfaat Penelitian dan Pengembangan

Manfaat penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat berfungsi sebagai kontribusi dan sumbangan ilmiah untuk memperluas ilmu pengetahuan, khususnya dalam dunia pendidikan matematika sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Secara Praktis

a. Bagi siswa

Siswa diajak dalam situasi belajar mengajar yang aktif dan menarik, sehingga saat pembelajaran berlangsung siswa tidak merasa bosan serta dapat mengeksplorasi ide-ide mereka serta memperoleh pengetahuannya

sendiri tentang materi lingkaran dan mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Selain itu siswa dapat melakukan pembelajaran secara mandiri.

b. Bagi guru

Dengan penelitian ini, diharapkan media yang dihasilkan dapat membantu proses pembelajaran dalam menumbuhkan pemahaman siswa. Selain itu guru bisa memberikan inovasi baru untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan mengemas materi pembelajaran agar lebih menarik untuk di pelajari siswa.

c. Bagi sekolah

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan sekolah dapat memberikan sarana dan prasarana yang sesuai untuk mengembangkan kreativitas guru dalam menyampaikan materi pelajaran matematika.

d. Peneliti lain

Sebagai pendorong untuk terus selalu berkarya, pemahaman terhadap objek yang diteliti, dan sebagai penambah wawasan guna menyempurnakan metode yang berkembang dan terus akan dikembangkan, juga sebagai bekal guna penelitian selanjutnya.

F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk dari penelitian dan pengembangan ini adalah berupa media pembelajaran matematika berbasis flipbook kvisoft pada materi lingkaran dan untuk meningkatkan hasil belajar siswa MTs. Produk ini diharapkan memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Materi yang disampaikan adalah Lingkaran pada kelas VIII MTs.
2. Materi yang disampaikan dalam media pembelajaran tersebut dilengkapi dengan media-media interaktif yang menarik untuk siswa.
3. Media pembelajaran menekankan pada pemahaman siswa serta pengaplikasian dalam kehidupan sehari-hari.
4. Media pembelajaran memuat permasalahan-permasalahan yang terkait dengan kehidupan sehari-hari.
5. Desain bahan ajar meliputi beberapa bagian, yaitu:
 - a. Cover
 - b. Daftar isi
 - c. Petunjuk, berisikan beberapa petunjuk penggunaan modul pembelajaran
 - d. Bagian kurikulum, berisikan beberapa kompetensi yang harus di tempuh yaitu kompetensi inti dan kompetensi dasar. Selain itu di bagian ini juga memuat indikator
 - e. Peta Konsep
 - f. Materi, berisikan materi yang berhubungan dengan pembelajaran yang disajikan dalam uraian singkat, video, serta beberapa gambar.
 - g. Kuis, berisi soal-soal tentang pembelajaran garis dan sudut yang akan dijadikan hasil evaluasi selama pembelajaran.
 - h. Bagian Biografi, berisikan profil pembuat.

G. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Pengembangan bahan ajar ini diharapkan dapat menjadi alternatif sumber belajar yang berbasis flipbook kvisoft untuk siswa kelas VIII MTs. Manfaat yang diharapkan untuk pengembangan bahan ajar materi lingkaran secara khusus antara lain:

1. Memberikan akses kemudahan bagi siswa dalam belajar mandiri dan aktif.
2. Memberikan penyampaian materi yang menarik bagi siswa dalam pembelajaran matematika.
3. Memperkaya sumber belajar bagi guru dan siswa.
4. Menjadi masukan bahan ajar berbasis e-book yang relevan.

H. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan dalam penelitian dan pengembangan buku dan media matematika adalah sebagai berikut:

1. Asumsi Pengembangan
 - a. Tujuan utama dari pembelajaran matematika adalah mempersiapkan siswa agar sanggup menghadapi perubahan keadaan dan mempersiapkan siswa menggunakan matematika dalam kehidupan sehari-hari dalam mempelajari ilmu pengetahuan.
 - b. Dengan menggunakan *flipbook kvisoft* ini diharapkan siswa maupun guru tidak lagi canggung terhadap perubahan zaman dan tidak *gaptek*. Serta siswa akan mampu berkomunikasi secara aktif dengan media

pembelajaran yang telah dikembangkan, dapat belajar dengan mandiri serta memiliki rasa ingin tahu yang tinggi.

- c. Melalui media pembelajaran yang dikembangkan ini, melalui bimbingan guru maka siswa akan lebih terkontrol dan pembelajaran yang dahulunya terpusat pada guru (*teacher center*) sekarang beralih menjadi terpusat pada siswa (*student center*). Selain itu pembelajaran juga dapat berlangsung secara interaktif.
- d. Belum tersedianya pengembangan media pembelajaran khususnya pada materi lingkaran yang berbasis *flipbook kvisoft* dikelas VIII.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Pengembangan media pembelajaran berbasis *flipbook kvisoft* ini hanya terbatas pada materi lingkaran yang ada dikelas VIII.
- b. Objek penelitian terbatas pada pengguna media pembelajaran di kelas VIII.

I. Penegasan Istilah

Untuk menghindari terjadinya kesalahan pemahaman antara peneliti dengan pihak-pihak yang akan memanfaatkan hasil penelitian ini maka diperlukan beberapa penegasan istilah sebagai berikut :

1. Penegasan secara konseptual
 - a. Penelitian dan pengembangan adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi sebagai siklus R&D, yang terdiri dari mempelajari temuan penelitian yang berkaitan dengan prosuk yang akan

dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan ini, bidang pengujian dalam pengaturan dimana ia akan digunakan akhirnya, dan merevisinya untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan dalam tahap mengajukan pengujian.¹⁹ Dalam penelitian ini difokuskan untuk mengembangkan produk berupa media pembelajaran sehingga dapat tercapainya tujuan pembelajaran.

- b. Media merupakan segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses penyaluran pesan.²⁰ Dalam penelitian ini media sebagai perantara untuk penyampaian materi pelajaran matematika dari seseorang guru kepada siswa. Media yang digunakan berbasis web.
- c. Pembelajaran adalah aktivitas guru untuk menciptakan kondisi yang memungkinkan proses belajar siswa berlangsung optimal.²¹ Dalam penelitian ini pendekatan pembelajaran yang digunakan adalah saintifik
- d. Media pembelajaran merupakan pembawaan pesan-pesan atau informasi yang bertujuan pembelajaran atau mengandung maksud-maksud pembelajaran.²² Media pembelajaran dikhususkan untuk mata pelajaran matematika dengan berbasis web menggunakan *flipbook kvisoft maker*.
- e. Flipbook kvisft adalah perangkat lunak yang handal yang dirancang untuk mengonversi file PDF ke halaman-balik publikasi digital.

¹⁹ Hanafi, *Konsep Penelitian R&D dalam Bidang Pendidikan*, ISSN : 2407-053X, Vol. 4, No. 2, Juli-Desember 2017, hal. 133-134

²⁰ Rudi Susilana dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran*, (Bandung : CV Wacana Prima, 2009), hal. 6

²¹ Winastwan Gora dan Sunarto, *PAKEMATIK: Strategi Pembelajaran Inovatif Berbasis TIK*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2010), hal. 1

²² Rudi Sumiharsono & Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran*, (Jember : CV Pustaka Abadi, 2017), hal. 9

2. Penegasan secara operasional

- a) Penelitian dan pengembangan adalah suatu usaha untuk menghasilkan, mengembangkan atau menyempurnakan suatu produk. Pada penelitian ini peneliti memfokuskan pada mengembangkan media pembelajaran berbasis *flipbook kvisoft*.
- b) Media adalah alat bantu untuk menyampaikan informasi.
- c) Pembelajaran adalah suatu aktifitas yang dilakukan oleh guru dan peserta didik agar terjadi proses belajar.
- d) Media pembelajaran adalah alat bantu yang berguna untuk proses pembelajaran, yaitu membantu guru menyampaikan materi dengan mudah.
- e) Flipbook kvisft adalah aplikasi yang dapat mengubah bentuk file pdf, jpg, Mp4 ke dalam bentuk buku atau majalah yang mana setiap lembaran halaman menyerupai buku.

J. Sistematika Penulisan Skripsi

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) Identifikasi Masalah, C) Rumusan Masalah, D) Tujuan Penelitian dan Pengembangan, E) Manfaat Penelitian dan Pengembangan, F) Spesifikasi Produk yang Dihasilkan, G) Pentingnya Penelitian dan Pengembangan, H) Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan, I) Penegasan Istilah, dan J) Sistematika Penulisan Skripsi.

BAB II: Kajian Pustaka, dalam kajian pustaka ini dibahas mengenai hasil kajian pustaka yang mengungkapkan kerangka acuan komprehensif mengenai konsep, prinsip, dan teori yang digunakan sebagai landasan dalam memecahkan masalah yang dihadapi atau dalam pengembangan produk yang diharapkan. Kajian Pustaka meliputi A) Penelitian dan Pengembangan B) Media Pembelajaran, C) *Flipbook Kvisoft*, D) Materi Lingkaran, E) Kerangka Berfikir, F) Kajian Terdahulu

BAB III: Metode Penelitian dan Pengembangan, yang memuat tiga hal pokok, yaitu A) Metode Penelitian dan Pengembangan, B) Prosedur Penelitian dan Pengembangan, meliputi 1) Penelitian dan pengumpulan data, 2) Perencanaan, 3) Pengembangan Draft Produk, 4) Uji Validitas, 5) Revisi Desain, 6) Uji Coba Produk, C) Uji Coba Produk, meliputi 1) Desain Uji Coba, 2) Subyek uji coba, 3) Jenis data, 4) Instrumen Pengumpulan data, 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) Pengembangan Draf Produk, 4) Validasi Produk, 5) Revisi Produk, 6) Uji Cba Lapangan, B) Penyajian Data meliputi 1) Uji Validitas Media Pembelajaran, dan 2) Uji Validitas Soal Post-test, C) 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.