

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kegiatan pembelajaran merupakan suatu aktivitas yang melibatkan seseorang untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, serta nilai-nilai positif dengan menggunakan berbagai macam sumber dalam proses pembelajaran.¹ Proses pembelajaran merupakan hal terpenting dari kegiatan pembelajaran, dimana hal ini melibatkan 2 pihak yaitu pendidik dan peserta didik, pendidik berperan sebagai penyedia informasi, sedangkan peserta didik berperan sebagai penerima informasi.² Berdasarkan pemaparan diatas, maka kegiatan pembelajaran adalah suatu aktivitas yang melibatkan interaksi antara pendidik dan peserta didik untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, serta nilai-nilai positif dengan menggunakan berbagai sumber dalam proses pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran tentunya harus berjalan dengan efektif dan efisien agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Agar tujuan pembelajaran dapat tercapai, pendidik dapat mengarahkan peserta didik pada proses pembelajaran yang menyenangkan, karena pembelajaran yang cenderung monoton akan membuat peserta didik merasa jenuh.³ Jika peserta didik merasa jenuh dalam

¹ Rohani, 'Diktat Media Pembelajaran', Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, 2019, hal. 1 <[http://repository.uinsu.ac.id/8503/1/Diktat Media Pembelajaran RH 2019.pdf](http://repository.uinsu.ac.id/8503/1/Diktat%20Media%20Pembelajaran%20RH%202019.pdf)>.

² Ibid.

³ Sundus Fairosa, Novi Prayekti, and Rachmaniah M Hariastuti, 'Pengembangan Media Permainan Matematika Berbasis Kartu Domino Pada Materi Eksponen', 2.2 (2018), hal. 51

proses pembelajaran, tujuan pembelajaran akan sulit tercapai.⁴ Sehingga hasil belajar peserta didik menjadi kurang maksimal.

Matematika merupakan salah satu pembelajaran yang seringkali dianggap monoton oleh peserta didik.⁵ Pembelajaran matematika memiliki tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep yang lebih tinggi dari pembelajaran lain.⁶ Kegiatan pembelajaran matematika yang menyenangkan sangat diperlukan agar peserta didik tidak merasa jenuh dalam belajar. Oleh karena itu pendidik dapat menggunakan media untuk menyampaikan konsep matematika, sehingga memungkinkan peserta didik untuk belajar lebih baik dan meningkatkan performan mereka sesuai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.⁷

Media dalam proses pembelajaran adalah alat yang menjadi perantara bagi pendidik dan peserta didik dalam mengirim pesan, merangsang pikiran, perasaan, dan keinginan, sehingga peserta didik juga dapat terlibat langsung dalam proses pembelajaran.⁸ Daryanto juga menjelaskan bahwa, media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang meliputi manusia, benda, atau lingkungan sekitar yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan dalam pembelajaran sehingga perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dapat

⁴ Sundus Fairosa, Novi Prayekti, and Rachmaniah M Hariastuti, 'Pengembangan Media Permainan Matematika Berbasis Kartu Domino Pada Materi Eksponen', 2.2 (2018), hal. 51

⁵ Fairosa, Prayekti, and Hariastuti, *Pengembangan Media ...*, hal.52

⁶ Tri Murdiyanto and Yudi Mahatama, 'Pengembangan Alat Peraga Matematika Untuk Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar', *Sarwahita*, 11.1 (2014), hal. 38 <<https://doi.org/10.21009/sarwahita.111.07>>.

⁷ *Ibid.*

⁸ Mustofa Abi Hamid , et. all., *Media Pembelajaran* (Medan : Yayasan Kita Menulis, 2020), hal. 3

terangsang dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.⁹

Kegiatan pembelajaran yang menyenangkan akan meningkatkan motivasi belajar peserta didik, jika peserta didik termotivasi dalam belajar, maka hasil belajar yang akan diperoleh pun akan maksimal.¹⁰ Dengan pemilihan media pembelajaran yang baik, kegiatan pembelajaran akan menyenangkan, sehingga hasil belajar peserta didik akan maksimal, dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.¹¹

Berdasarkan hasil observasi peneliti di Madrasah Aliyah Negeri 2 Jombang, Pada pembelajaran matematika kelas XI dan XII, beberapa guru menggunakan media pembelajaran berupa video untuk materi tertentu. Namun pada kelas X, media pembelajaran tersebut belum digunakan, karena keterbatasan *smart tv* yang dimiliki oleh madrasah, dimana pada kelas X belum tersedia *smart tv*, sehingga tidak memungkinkan untuk memutar video pembelajaran. Karena pada kelas X media pembelajaran belum digunakan, peneliti memilih kelas X untuk mengembangkan media pembelajaran.

MAN 2 Jombang merupakan madrasah yang berada di lingkungan pondok pesantren darul ulum Jombang, dan kebanyakan peserta didik di MAN 2 Jombang adalah santri pondok pesantren darul ulum. Karena sebagian besar peserta didik adalah santri, maka terdapat peraturan di MAN 2 Jombang yang tidak mengizinkan peserta didik membawa alat elektronik seperti *handphone*

⁹ *Ibid*, hal. 4

¹⁰ Fadli Rasam dan Ani Interdiana Candra Sari, "Peran Kreativitas Guru Dalam Penggunaan Media Belajar Dan Minat Belajar Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik Smk Di Jakarta Selatan," *Research and Development Journal of Education* 5, no. 1 (2018): 96.

¹¹ Rasam and Sari.

maupun laptop. Sehubungan dengan hal itu, maka peneliti memilih untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan.

Permainan dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan karena peserta didik cenderung suka bermain.¹² Dengan adanya permainan, peserta didik akan memiliki tantangan untuk menjadi juara dalam permainan tersebut dan bersaing untuk menjadi yang terbaik.¹³

Permainan yang digunakan untuk media pembelajaran, tentunya harus mudah dimainkan oleh peserta didik, selain itu permainan juga harus bisa membuat peserta didik bekerja sama untuk menyelesaikannya. Oleh karena itu, peneliti memilih permainan UNO *stacko*.

UNO *stacko* adalah kombinasi dari permainan kartu UNO dan permainan jenga (balok menara), sehingga permainan ini menyenangkan saat dimainkan bersama-sama. Aturan permainan ini adalah menyamakan angka atau warna pada *stacko* atau balok, dan berakhir saat menara UNO tersebut runtuh.

Media pembelajaran dapat digunakan pada materi yang baru dipelajari atau dianggap sulit oleh peserta didik.¹⁴ Dengan media pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat termotivasi untuk belajar materi tersebut, sehingga pendidik dapat menyampaikan informasi kepada peserta didik dengan mudah.

Salah satu materi yang baru dipelajari oleh peserta didik kelas X adalah materi vektor. Karena pada materi ini, bukan hanya besaran yang dihitung,

¹² Ganes Mahesti dan Henny Koeswanti, "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Asean Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 1 Selamatkan Makhluk Hidup Pada Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar," MIMBAR PGSD Undiksha 9, no. 1 (2021): hal. 32.

¹³ Mitchella Sinta Larasati and Erlina Prihatnani, "Pengembangan Media Pembelajaran Ush (Uno Stacko Hitung)," EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika 6, no. 2 (2018): hal. 151.

¹⁴ Sundus Fairosa, Novi Prayekti, and Rachmaniah M Hariastuti, "Pengembangan Media Permainan Matematika Berbasis Kartu Domino Pada Materi Eksponen" 2, no. 2 (2018): hal. 51.

namun juga menentukan arahnya. Selain itu, materi ini merupakan materi baru bagi peserta didik, sehingga peserta didik sulit untuk mempelajarinya. Kesulitan materi ini menyebabkan peserta didik cenderung pasif saat proses pembelajaran berlangsung tidak antusias saat pembelajaran sedang berlangsung.

Gustiasih dan Widajati dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Konstruktivistik Bermedia Uno *Stacko* terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Kelompok A” menyebutkan bahwa pembelajaran menggunakan media UNO *stacko* dapat membangun pengetahuan dan pemahaman baru bagi peserta didik.¹⁵ Media UNO *stacko* ini juga membuat peserta didik semakin aktif dan berpengaruh pada perkembangan kognitif. Selain itu, Virgadi, dkk dalam penelitiannya yang berjudul “*Japanese Vocabulary Enhancement Through The Uno Stacko Game*” juga menyebutkan bahwa UNO *stacko* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.¹⁶ Dalam penelitiannya, Virgadi menggunakan desain *pretest-posttes* dan hasilnya nilai *posttes* lebih tinggi dari nilai *pretest*. Sehingga, Virgadi menemukan bahwa UNO *stacko* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran kosakata bahasa jepang..

Berdasarkan pemaparan diatas, media pembelajaran dengan menggunakan UNO *stacko* dapat menjadi solusi agar siswa dapat memiliki hasil belajar yang baik pada materi vektor. Oleh karena itu, judul penelitian ini adalah

¹⁵ Sriwulandari Wiwit, ‘Pengaruh Model Pembelajaran Konstruktivistik Bermedia Uno *Stacko* terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Kelompok A’, *Донну*, 5.December (2016), hal. 122.

¹⁶Siti Ayu Kumala, Ria Asep Sumarni, and Fita - Widiyatun, “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Uno *Stacko* Pada Materi Fisika Kelas X,” *Navigation Physics : Journal of Physics Education* 2, no. 1 (2020): 16, <https://doi.org/10.30998/npjpe.v2i1.269>.

“Pengembangan Media Pembelajaran Uno *stacko* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Vektor Kelas X Di MAN 2 Jombang”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang terjadi:

1. Pembelajaran matematika yang monoton cenderung membuat peserta didik merasa bosan
2. Media pembelajaran jarang digunakan oleh pendidik pada pembelajaran matematika
3. Penggunaan media pembelajaran di kelas belum melibatkan peserta didik secara langsung

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan diatas, peneliti dapat merumuskan masalah dalam pengembangan media pembelajaran tersebut:

1. Bagaimana langkah-langkah pengembangan media pembelajaran UNO *stacko* pada materi vektor kelas X?
2. Bagaimana kevalidan media pembelajaran UNO *stacko* pada materi vektor kelas X?
3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran UNO *stacko* pada materi vektor kelas X?

4. Bagaimana efektivitas media pembelajaran UNO *stacko* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi vektor kelas X di MAN 2 Jombang?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan langkah–langkah pengembangan media pembelajaran UNO *stacko* pada materi vektor kelas X.
2. Untuk mendeskripsikan kevalidan media pembelajaran UNO *stacko* pada materi vektor kelas X.
3. Untuk mendeskripsikan kepraktisan media pembelajaran UNO *stacko* pada materi vektor kelas X.
4. Untuk mendeskripsikan efektivitas media pembelajaran UNO *stacko* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi vektor kelas X di MAN 2 Jombang.

E. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Berikut ini adalah spesifikasi produk yang dikembangkan, sehingga berbeda dari produk lain:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa permainan UNO *stacko*
2. UNO *Stacko* adalah kombinasi dari kedua permainan kartu asli UNO dan permainan jenga (balok menara). Pemain bergiliran menarik balok yang berbeda berwarna dari menara dan menempatkan mereka di atas itu sesuai

dengan aturan permainan. Permainan berakhir ketika seseorang membuat jatuhnya menara.

3. Dalam permainan UNO *stacko* terdapat 45 balok yang terdiri dari,
 - a. 5 warna, yaitu merah, kuning, hijau, biru, dan ungu
 - b. Jumlah balok merah, kuning, hijau, dan biru adalah 41, yang terdiri dari,
 - 1) Angka 1-4 pada masing-masing warna sebanyak 2
 - 2) Balok dengan simbol *draw to block* sebanyak 1 pada masing-masing warna yang digunakan untuk mengambil 2 balok oleh pemain selanjutnya\
 - 3) Balok dengan simbol *reverse* pada warna merah, biru, dan kuning yang tersedia 1 pada masing-masing warna tersebut. Digunakan untuk memutar balik giliran pemain
 - 4) Balok dengan simbol *skip* pada warna hijau dan merah yang tersedia 1 pada masing-masing warna tersebut. Digunakan untuk melompati atau melewati pemain selanjutnya
 - c. Jumlah balok ungu adalah 4, balok ungu digunakan untuk mengganti warna pemain selanjutnya sesuai keinginan pemain yang sedang mendapat giliran.
4. Dalam permainan ini akan ditambahkan kartu soal berjumlah 32, yang terdiri dari 8 kartu merah, 8 kartu kuning, 8 kartu hijau, dan 8 kartu biru. Kartu soal hanya tersedia pada balok yang memiliki angka. Sehingga nomor pada kartu soal juga menyesuaikan angka pada balok. Misalkan peserta didik mengambil balok merah dengan angka 2, maka peserta didik juga harus mengambil kartu merah bernomor 2. Semakin besar angka pada balok

maupun nomor pada kartu soal, maka soal yang diperoleh semakin sulit, begitupun sebaliknya.

5. Dalam permainan ini, peserta didik di kelas akan dibagi menjadi beberapa kelompok. Dimana 1 kelompok terdapat 5-6 peserta didik. Kelompok yang mendapat giliran bermain, salah satu anggotanya akan bermain dan mengambil kartu yang sama seperti balok yang diambil, lalu bersama kelompoknya, ia akan menjawab soal tersebut.
6. Kelompok yang mampu mengambil balok sehingga tidak runtuh mendapat skor 1, dan jika mampu menjawab soal, maka akan mendapat tambahan poin sesuai dengan angka atau nomor kartu yang diambil, Misalkan peserta didik berhasil mengambil balok warna biru dengan angka 4, maka kelompoknya akan mendapat skor 1, selanjutnya jika ia dan kelompoknya berhasil menjawab soal pada kartu maka kelompok tersebut memperoleh 4 skor tambahan, sehingga total skor kelompok tersebut adalah 5.
7. Permainan berakhir jika menara runtuh atau ada salah satu kelompok yang telah memperoleh skor 40. Kelompok yang meruntuhkan menara akan mendapat pengurangan skor sebesar 5.
8. Pemenang permainan ini adalah kelompok dengan skor tertinggi, kelompok ini akan memperoleh *reward* dari guru. Sedangkan kelompok yang mendapat skor terendah bisa diberi hukuman yang telah disepakati bersama oleh peserta didik.
9. Materi yang digunakan pada soal adalah materi vektor dua dimensi
10. Sasaran produk adalah peserta didik kelas X IPA di MAN 2 Jombang.

F. Kegunaan Penelitian dan Pengembangan

Kegunaan penelitian dan pengembangan terdiri dari kegunaan teoritis dan kegunaan praktis.

1. Kegunaan Teoritis

- a. Sebagai referensi dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran *uno stacko* selanjutnya.
- b. Memperkaya khasanah keilmuan, terutama dalam pengembangan media pembelajaran *uno stacko*.

2. Kegunaan Praktis

- a. Bagi peserta didik : Peserta didik menjadi lebih aktif dalam pembelajaran matematika, khususnya materi vektor sehingga meningkatkan minat dan hasil belajar.
- b. Bagi pendidik : Sebagai masukan dan pertimbangan media pembelajaran dalam proses belajar materi vektor untuk kelas X, dan mengolah permainan UNO *stacko* sebagai salah satu media pembelajaran yang inovatif dan diberdayakan dalam pembelajaran.
- c. Bagi peneliti : Menambah pengetahuan peneliti tentang media pembelajaran menggunakan UNO *stacko*

G. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran *uno stacko* ini didasari pada asumsi:

1. Media pembelajaran uno *stacko* mampu melibatkan peserta didik untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran
2. Media pembelajaran uno *stacko* adalah media yang valid dan praktis, sehingga dapat digunakan pada materi vektor kelas X
3. Media pembelajaran uno *stacko* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi vektor .

Pengembangan media pembelajaran uno *stacko* ini membatasi pada hal-hal berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran uno *stacko* ini difokuskan pada materi vektor sub bab vektor dua dimensi.
2. Uji coba produk ini dilaksanakan hanya untuk peserta didik kelas X-IPA 2 di MAN 2 Jombang

H. Penegasan Istilah

1. Penegasan Konseptual

a. Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk dan menguji efektivitasnya.¹⁷ Penelitian dan pengembangan dilakukan untuk membuat suatu produk menjadi lebih efektif dan efisien dalam penggunaannya.

¹⁷ Amir Hamzah, Metode Penelitian dan Pengembangan Research & Development, (Malang: Literasi Nusantara, 2019), hal.1

b. Media Pembelajaran

media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.¹⁸

c. Permainan UNO *stacko*

Permainan yang dilakukan 2 orang atau lebih menggunakan kumpulan balok yang disusun seperti menara, dan cara memainkannya adalah dengan mengambil salah satu bagian dari balok, dan balok yang lain tidak boleh runtuh.¹⁹

d. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh peserta didik setelah proses pembelajaran yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.²⁰

e. Materi Vektor

Vektor merupakan sebuah besaran yang memiliki besar dan arah.²¹ Arah vektor digambarkan dengan panah, dan panjang garisnya disebut besar vektor.

f. Media Valid

Valid artinya sesuai dengan ketentuan yang berlaku.²² Media yang valid untuk tujuan tertentu, belum tentu valid untuk tujuan yang lainnya.²³

¹⁸ Rodhatul Jennah, *Media Pembelajaran.....*, hal.2.

¹⁹ Siti Ayu Kumala, Ria Asep Sumarni, and Fita - Widiyatun, 'Pengembangan Media *stacko* Pembelajaran Menggunakan Uno *Stacko* Pada Materi Fisika Kelas X', *Navigation Physics : Journal of Physics Education*, 2.1 (2020), hal, 15

²⁰ Teni Nurrita, 'Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa', *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3.1 (2018), hal. 175 <<https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>>.

²¹ Yuhanin Zamrodah, 'Modul Matematika Peminatan Kelas X- KD 3.2 Vektor', 15.2 (2020), hal. 10.

g. Media Praktis

Praktis artinya mudah dan senang memakainya (menjalankan dan sebagainya)²⁴. Media dikatakan praktis jika pengguna dapat menggunakannya dengan mudah dan senang saat menggunakannya

h. Media Efektif

Efektif merupakan perubahan yang memiliki dampak, arti, dan kegunaan tertentu.²⁵ Suatu pembelajaran dikatakan efektif jika dalam proses pembelajarannya mampu untuk membedakan peserta didik secara aktif.²⁶

2. Penegasan Operasional

a. Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk dan menguji efektivitasnya, sehingga produk dapat digunakan secara efektif dan efisien. Dalam penelitian pengembangan ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran *uno stacko* dan menguji efektivitasnya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X pada materi vektor.

b. Media Pembelajaran

- 1) Alat bantu pada proses belajar mengajar, baik di dalam maupun di luar kelas
- 2) Digunakan untuk interaksi antara pendidik dengan peserta didik dalam proses belajar mengajar

²² <https://kbbi.web.id/valid>, akses pada 21 Desember 2022

²³ Zulkifli Matondang, 'Validitas Dan Reliabilitas Suatu Instrumen Penelitian', *Jurnal Tabularasa PPS UNIMED*, 6.1 (2009), hal. 89
<<https://doi.org/10.4028/www.scientific.net/AMM.496-500.1510>>.

²⁴ <https://kbbi.web.id/praktis>, akses pada 21 Desember 2022

²⁵ Fakhrurrazi Fakhrurrazi, 'Hakikat Pembelajaran Yang Efektif', *At-Ta'fikir*, 11.1 (2018), hal. 86 <<https://doi.org/10.32505/at.v11i1.529>>.

²⁶ *Ibid.*

c. Permainan UNO *Stacko*

- 1) Permainan dilakukan dengan memindahkan susunan balok menara, sehingga menara menjadi lebih tinggi
- 2) Balok hanya boleh dipindahkan menggunakan satu tangan
- 3) Balok pada susunan 1, 2, 3 bagian atas tidak boleh diambil
- 4) Balok pertama yang diambil harus mengandung angka
- 5) Pemain yang meruntuhkan menara harus menata kembali menara agar dapat bermain kembali

d. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh peserta didik berupa nilai yang diperoleh dari tes pengetahuan setelah proses pembelajaran berlangsung.

e. Materi Vektor

Materi vektor adalah materi yang mempelajari perhitungan besar dan arah suatu garis yang disebut vektor. Besar kecilnya suatu vektor ditentukan oleh panjang pendeknya suatu garis. Sedangkan arahnya digambarkan dengan tanda panah.

f. Media Pembelajaran Valid

Media pembelajaran dikatakan valid, apabila media pembelajaran telah mendapat validasi ahli bahwa media layak digunakan dalam proses pembelajaran. Validitas media pembelajaran diperoleh dari angket validasi ahli media dan ahli materi. Jika skor yang diperoleh memenuhi kriteria kevalidan, maka media pembelajaran dapat dikatakan valid.

g. Media Pembelajaran Praktis

Media pembelajaran dikatakan praktis apabila media pembelajaran mudah untuk digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran. Kepraktisan media diperoleh dari angket respon pendidik dan lembar observasi. Jika skor yang diperoleh memenuhi kriteria kepraktisan, maka media pembelajaran dikatakan praktis.

h. Media Pembelajaran Efektif

Media pembelajaran dikatakan efektif jika setelah penggunaan media, 75% peserta didik dalam suatu kelas mampu memperoleh nilai hasil belajar lebih dari atau sama dengan KKM (kriteria ketuntasan minimal) yang ditetapkan sekolah serta angket respon peserta didik dan hasil observasi peserta didik memperoleh presentase lebih dari atau sama dengan 75%.

I. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan berikut ditulis untuk mempermudah pembaca memahami skripsi ini.

1. Bagian Awal

Bagian awal skripsi terdiri dari halaman sampul, halaman judul, halaman persetujuan pembimbing, halaman pengesahan penguji, halaman pernyataan keaslian, motto, halaman persembahan, prakata, daftar isi, daftar tabel, daftar lampiran, dan abstrak.

2. Bagian Inti

Bagian inti skripsi terdiri dari 5 bab:

BAB I adalah Pendahuluan yang terdiri dari. (a) latar belakang, (b) perumusan masalah, (c) tujuan pengembangan, (d) manfaat pengembangan, (e) asumsi pengembangan, (f) spesifikasi produk yang dikembangkan, (g) penegasan istilah (definisi konseptual dan definisi operasional), dan (h) sistematika pembahasan.

BAB II adalah Landasan teori dan kerangka berfikir yang terdiri dari (a) landasan teori, (b) kerangka berfikir, dan (c) penelitian terdahulu

BAB III adalah Metode penelitian yang terdiri dari (a) model penelitian dan pengembangan, (b) prosedur penelitian dan pengembangan, (c) Subjek uji coba, (d) Teknik pengumpulan data, (e) instrumen penelitian, dan (f) teknik analisis data

BAB IV adalah hasil penelitian dan pembahasan yang terdiri dari (a) hasil penelitian (b) pembahasan hasil penelitian.

Bab V adalah penutup yang terdiri dari (a) kesimpulan dan (b) saran.

3. Bagian Akhir

Bagian akhir dalam skripsi ini terdiri dari daftar rujukan, lampiran-lampiran, dan daftar riwayat hidup.