

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat menentukan bagi perkembangan dan perwujudan diri individu, terutama bagi pembangunan bangsa dan negara. Tujuan pendidikan pada umumnya ialah menyediakan lingkungan yang memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan bakat dan kemampuannya secara optimal, sehingga ia dapat mewujudkan dirinya dan berfungsi sepenuhnya sesuai dengan kebutuhan pribadinya dan kebutuhan masyarakat.¹

Dalam Al-Qur'an surat Al-Mujaadila ayat 11 juga dijelaskan bahwa :

يَتَأَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا
يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ أَنْشُرُوا فَأَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا
مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

Artinya: “Hai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu: “Berlapang-lapanglah dalam majelis.” maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: “Berdirilah kamu.” maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman diantaramu, dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan.”²

¹ Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2012), hal. 6.

² Departemen Agama RI *Alquran dan terjemahan* (Jakarta: Yayasan Penyelenggaraan Penerjemah Al Quran, 2006), hal. 793.

Ayat di atas menggambarkan bahwa pentingnya ilmu pengetahuan bagi manusia, serta anjuran untuk selalu menuntut ilmu agar Allah meninggikan derajat kita. Manusia harus selalu berusaha untuk menambah ilmu pengetahuan serta mencarinya. Agar Allah memudahkan baginya jalan untuk menuju surga.

Begitu juga tentang pendidikan, pendidikan sekolah dapat terpenuhi, tetapi membutuhkan proses yang panjang sehingga dapat dikatakan bahwa pendidikan berlangsung seumur hidup. Seperti Hadits Rosululloh SAW yang artinya “Tuntutlah ilmu mulai dalam kandungan sampai ke liang lahat.” Konsep pendidikan tersebut didasarkan atas kebijakan nasional yang tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia No.20 tahun 2003 tentang pendidikan nasional, yaitu:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.”³

Usaha yang ditempuh oleh pemerintah untuk mencapai tujuan pendidikan nasional antara lain melalui perbaikan kurikulum sekolah, menambah jumlah mengajar sesuai dengan bidang studinya dan memperbaiki metode atau teknik pengajaran dalam proses belajar mengajar demi keberhasilan dan tercapainya suatu pendidikan. Pendidikan disini mencakup beberapa mata pelajaran, salah satunya adalah pelajaran Matematika.

³ Undang-Undang Republik Indonesia No.20 tahun 2003 tentang Sisdiknas (Surabaya: Media Centre, 2005) , hal 4 .

Ada beberapa pendapat yang mengemukakan tentang pengertian teknologi pendidikan. Salah satunya, pendapat yang dikemukakan oleh Nasution tentang Commission on Intructional Technology dalam buku Pengembangan Media Pembelajaran yang menyatakan bahwa “media komunikasi yang berkembang secara pesat sekali yang dapat dimanfaatkan dalam pendidikan. Alat-alat teknologi ini lazim disebut “hardware” antara lain berupa TV, radio, CD, video tape, komputer, dan lain-lain”.⁴

Dilain pihak ada pendapat bahwa teknologi pendidikan adalah pengembangan, penerapan dan penilaian sistem-sistem, teknik dan alat bantu untuk memperbaiki dan meningkatkan proses belajar. Jadi teknologi pendidikan adalah mengenai “software” maupun “hardware”. Pendapat Nasution yang lain dikutip pada buku yang sama mengungkapkan bahwa “Software” berguna untuk menganalisis dan mendesain urutan atau langkah-langkah belajar berdasarkan tujuan yang ingin dicapai dengan metode penyajian yang serasi serta penilaian keberhasilannya.⁵

Uraian di atas dapat disimpulkan bahwa setidaknya ada dua pendekatan dalam memberikan pengertian teknologi pendidikan, yaitu:⁶

- a. Teknologi pendidikan sebagai suatu pendekatan perangkat keras (*hardware approach*)

Menurut pendekatan ini teknologi pendidikan mengandung makna sebagai pemanfaatan atau penggunaan peralatan yang canggih dalam

⁴ Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: PT Pustaka Insani, Anggota IKAPI, 2012), hal. 1.

⁵ *Ibid*, hal. 2

⁶ *Ibid*, hal. 2-3.

sistem pendidikan. Teknologi pendidikan tertuju pada penggunaan peralatan yang biasa disebut dengan media pendidikan, yakni seperangkat alat bantu (*audiovisual aids*) yang digunakan oleh guru/pendidik dalam rangka berinteraksi dengan peserta didik dalam wujud yang kongkret.

- b. Teknologi pendidikan sebagai suatu pendekatan perangkat lunak (*software approach*)

Menurut pendekatan ini teknologi pendidikan merupakan aplikasi prinsip-prinsip ilmiah dalam memecahkan masalah-masalah pendidikan. Prinsip-prinsip ilmiah adalah cara memandang sesuatu secara sistematis, objektif, kritis, dan logis/rasional dalam merancang, melaksanakan, dan menilai keseluruhan proses pendidikan (pembelajaran) untuk mencapai tujuan pendidikan.

Kedua pendekatan tersebut sesuai dengan definisi tujuan dikembangkannya teknologi pendidikan menurut Sukiman, sebagai berikut:

Tujuan Teknologi Pendidikan dikembangkan adalah untuk memecahkan persoalan belajar manusia atau dengan kata lain mengupayakan agar manusia (peserta didik) dapat belajar dengan mudah dan mencapai hasil secara optimal. Pemecahan masalah belajar tersebut diwujudkan dalam bentuk semua sumber belajar atau sering dikenal dengan komponen pendidikan yang meliputi: pesan, orang/manusia, bahan, peralatan, teknik, dan latar/lingkungan.⁷

Ada tiga prinsip dasar yang digunakan dalam mengembangkan teknologi pendidikan menurut Kanti Soeharto,dkk dalam buku Pengembangan Media Pembelajaran, yaitu: (1) berorientasi pada peserta

⁷ Sukiman, *Pengembangan Media...*, hal. 3.

didik, (2) menggunakan pendekatan sistem, dan (3) pemanfaatan sumber belajar secara luas dan maksimal.⁸

Teknologi pendidikan juga sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran diantaranya, penetapan isi kurikulum, rancangan pembelajaran, produksi bahan pembelajaran, evaluasi pembelajaran, interaksi dengan peserta didik, dan penilaian pembelajaran. Oleh sebab itu, pembelajaran menggunakan teknologi pendidikan sangat dianjurkan untuk guru/pengajar. Penulis akan menerapkan teknologi pendidikan pada pembelajaran matematika.

Teknologi pendidikan dan ilmu pengetahuan semakin berkembang bahkan saat ini sangat pesat. Yang sering dimanfaatkan dalam dunia pendidikan yaitu media pembelajaran dengan menggunakan berbagai media (multimedia). Dengan menggunakan banyak ragam media (audio, visual, animasi gerak, dan lain-lain) maka akan menghasilkan proses kognitif yang maksimal.

Pengembangan multimedia dengan menggunakan komputer tentunya memanfaatkan suatu *software* atau perangkat lunak. *Adobe Flash CS3* merupakan *software* yang tepat untuk membuat berbagai bentuk sajian visual yang dapat mengintegrasikan berbagai media, seperti video, animasi, gambar dan suara. Ada berbagai aplikasi dua dimensi yang dapat dibuat seperti animasi kartun, animasi interaktif, *game*, *company profile*, presentasi, *video clip*, *movie*, web animasi dan aplikasi animasi lainnya yang sesuai

⁸ *Ibid.*, hal. 5.

dengan kebutuhan. Yang menonjol dalam *Adobe Flash CS3* adalah hasil karya yang dapat diekspor ke dalam format file ".swf", sehingga animasi yang dibuat dapat dimainkan di setiap *Personal Computer* (PC) yang sudah terinstall *Flash Player*.

Adanya pemanfaatan *software Adobe Flash CS3* diharapkan mampu menjadikan pembelajaran matematika lebih bervariasi dan mendapatkan respon positif dari peserta didik serta memfasilitasi kemampuan pemecahan masalah matematika peserta didik.

Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran yang mampu meningkatkan dan mengoptimalkan kegiatan belajar mengajar karena peserta didik diuntut untuk bertanggung jawab pada proses belajarnya, terlibat aktif, berpikir kritis, serta memiliki usaha yang besar untuk berprestasi sesuai dengan prinsip proses pembelajaran kooperatif, peserta didik bekerja sama secara kolaboratif dalam kelompok kecil yang mempunyai karakteristik yang heterogen, setiap anggota kelompok bertanggungjawab atas keberhasilan kelompoknya, merasa harus saling membantu untuk memecahkan masalah dan menguasai materi yang diajarkan.

Materi yang dipilih dalam penelitian ini karena menggunakan *software Adobe Flash CS3* yang sesuai adalah materi pembelajaran bangun ruang kubus di kelas VIII SMP/MTS. Biasanya guru mengajarkan kepada peserta didik secara ceramah maupun visual berupa benda atau membuat bangun ruang kubus dari sebuah kertas karton. Dilihat dari materi pelajarannya lebih

mudah jika pembelajarannya menggunakan media secara visual ataupun audio visual. Hal ini lah ide peneliti untuk menggunakan media pembelajaran *Adobe Flash CS3*. Dengan audio visual peserta didik diharapkan lebih tertarik untuk belajar dan mudah memahami materi yang diajarkan. Selain itu, jika menggunakan media pembelajaran berupa CD interaktif peserta didik tidak hanya dapat belajar di dalam kelas namun juga dapat belajar di luar kelas ataupun di rumah, melalui komputer atau *laptop*. Dan motivasi belajar juga meningkat.

Berdasarkan uraian di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash CS3* pada Pelajaran Matematika Kelas VIII MTS Negeri Tulungagung Tahun Ajaran 2015/2016”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian sebagai berikut:

1. Mata pelajaran matematika masih merupakan mata pelajaran yang cenderung kurang menarik dan sukar bagi peserta didik.
2. Masih banyak guru yang belum memanfaatkan penggunaan media pembelajaran berbasis komputer dan mengembangkan media pembelajaran secara mandiri.
3. Peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif serta memfasilitasi kemampuan pemecahan masalah matematika.

C. Batasan Masalah

Mengingat keterbatasan dan kemampuan yang dimiliki oleh peneliti dan agar penelitian ini menjadi lebih terarah maka peneliti perlu memberikan batasan masalah.

Penelitian ini dibatasi permasalahan sebagai berikut:

1. Materi pokok dalam media pembelajaran yang akan dikembangkan hanya menyangkut materi bangun ruang kubus.
2. Menilai kualitas media pembelajaran interaktif berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi dan pembelajaran, serta peserta didik SMP/MTS kelas VIII.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan pembatasan masalah, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana langkah-langkah pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS3* pada pelajaran matematika materi bangun ruang kubus di kelas VIII MTS N Tulungagung yang mudah dipahami oleh peserta didik?
2. Bagaimana kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan produk pengembangan media pembelajaran dengan *Adobe Flash CS3* pada pelajaran matematika materi bangun ruang kubus di kelas VIII MTS N Tulungagung berdasarkan ahli media, ahli materi dan peserta didik?

E. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Tujuan yang diharapkan dari penelitian dan pengembangan ini adalah untuk menghasilkan suatu produk media pembelajaran matematika yang di dalamnya terdapat presentasi materi, simulasi, latihan dan tes. Secara umum, tujuan yang diharapkan dari penelitian dan pengembangan ini, adalah:

1. Mengetahui langkah-langkah pengembangan media pembelajaran dengan *Adobe Flash CS3* pada pelajaran matematika materi bangun ruang kubus di kelas VIII MTS N Tulungagung yang mudah dipahami oleh peserta didik.
2. Mengetahui kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan produk pengembangan media pembelajaran dengan *Adobe Flash CS3* pada pelajaran matematika materi bangun ruang kubus di kelas VIII MTS N Tulungagung berdasarkan ahli media, ahli materi dan peserta didik.

F. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran matematika disajikan menggunakan *Adobe Flash CS3*. Kemudian dikemas dalam bentuk *Compact Disk (CD)*. CD tersebut merupakan pembelajaran interaktif yang berisi materi bangun ruang kubus untuk memfasilitasi kemampuan pemecahan masalah. CD pembelajaran ini dapat digunakan secara klasikal pada pembelajaran di kelas dan Guru matematika sebagai fasilitator dan menyampaikan materi dan dapat

digunakan secara mandiri atau individu oleh peserta didik di luar kelas.

Dalam pemakaian media ini menggunakan bantuan komputer.

2. Media pembelajaran yang dikembangkan memuat materi pokok Kurikulum 2013 tentang pokok bahasan Bangun ruang kubus untuk peserta didik tingkat SMP/MTS kelas VIII.
3. Media pembelajaran yang dikembangkan merupakan CD pembelajaran yang berisi materi pokok bangun ruang kubus. Jenis media yang dibuat hanya dibatasi pada media berupa *Compact Disk* CD yang memuat:
 - a. Teks,
 - b. *Image* (gambar diam),
 - c. Animasi (gambar bergerak),
 - d. *Audio*, dan
 - e. Video
4. CD pembelajaran interaktif yang dibuat didalamnya berisi beberapa menu yaitu: tokoh matematika, pengantar materi, Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, materi, simulasi, latihan, soal evaluasi dan kuis, serta profil.
5. Media pembelajaran ini telah memenuhi aspek kriteria kualitas media pembelajaran yang meliputi:
 - a. Kualitas isi dan tujuan (aspek kriteria pendidikan).
 - b. Kualitas tampilan media.
 - c. Kualitas kepraktisan media.
6. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbentuk aplikasi tutorial yaitu penyajian materi

pembelajaran dalam bentuk multimedia dengan pola interaksi multi arah yang penggunaannya memerlukan komputer atau *laptop* dengan spesifikasi minimal:

- a. Menggunakan spesifikasi operasi minimal Windows XP, tetapi karena perkembangan jaman mayoritas sudah menggunakan Windows 7 dan Windows 8.
- b. Menggunakan *Prosesor Intel Pentium III* 600MHz sampai keluaran yang terbaru.
- c. Menggunakan RAM minimal 512 MB.
- d. Memiliki *Optical Hardware* untuk *Compact Disk (CD)*.

G. Manfaat Penelitian dan Pengembangan

Media pembelajaran ini diharapkan menjadi fasilitator yang berperan menjadi sumber belajar dan bisa melengkapi peserta didik untuk belajar secara mandiri di sekolah maupun di rumah. Selain pertimbangan tersebut peserta didik diarahkan untuk membangun pemahamannya dengan mengaitkan soal-soal dan materi dengan pengalamannya di kehidupan sehari-hari sehingga kegiatan belajar menjadi lebih bermakna.

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Peserta Didik
 - a. Sebagai pengalaman baru dalam pembelajaran matematika menggunakan media pembelajaran sehingga dapat menumbuhkan minat dan motivasi dalam belajar matematika.

- b. Sebagai pemicu dan meningkatkan pemahaman konsep matematika sesuai dengan kemampuan dan kecepatannya dalam perkembangan teknologi yang semakin canggih.
- c. Peserta didik dapat belajar secara mandiri di rumah dengan bantuan komputer.
- d. Peserta didik memberdayakan pengetahuan awal maupun pengetahuannya secara maksimal dalam membangun suatu konsep matematika.

2. Bagi Guru

- a. Sebagai media alternative untuk pembelajaran matematika dan menjadi masukan untuk lebih inovatif dan kreatif dalam menggunakan media pembelajaran, sehingga dapat membuat pembelajaran matematika menjadi menyenangkan.
- b. Media ini memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran dan membimbing peserta didik dalam membangun pengetahuan serta pemahaman peserta didik.
- c. Sebagai khazanah media pembelajaran yang digunakan demi upaya meningkatkan optimalisasi hasil pembelajaran sesuai amanah yang termuat dalam Undang-Undang 1945, yakni pendidikan adalah upaya untuk mencerdaskan anak bangsa.
- d. Sebagai alternatif pendekatan pembelajaran matematika yang lebih menyenangkan dan mendorong pendidik untuk selalu menambah ilmu pengetahuan, meningkatkan kualitas pembelajaran dengan melakukan

renovasi pembelajaran menggunakan multimedia salah satunya menggunakan komputer.

3. Bagi Sekolah

- a. Diharapkan penelitian ini bisa sebagai masukan dan evaluasi untuk menentukan kebijakan dalam membantu meningkatkan keefektifan pembelajaran.
- b. Sekolah diharapkan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi seperti komputer, alat peraga atau media lainnya.

4. Bagi peneliti lain

- a. Menjadi bahan pertimbangan untuk dijadikan sebagai referensi penelitian yang relevan.
- b. Sebagai pendorong untuk terus berkarya dan sebagai penambah wawasan dan penambah terhadap objek yang diteliti guna menyempurnakan metode yang berkembang dan terus akan dikembangkan.

5. Bagi pembaca

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan masukan referensi atau acuan untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran ataupun penelitian.

H. Asumsi Penelitian dan Pengembangan

1. Media pembelajaran matematika dengan materi bangun ruang kubus ini mampu membuat peserta didik untuk aktif di dalam proses pembelajaran matematika dan mampu membawa matematika abstrak ke pengalaman kehidupan nyata.
2. Peserta didik dapat belajar dengan mandiri.
3. Validator yaitu dosen dan guru yang sudah berpengalaman dalam mengajar dan dipilih sesuai dengan bidangnya. Selain itu juga validator ahli media yang sudah cakap bernaung dalam bidang multimedia.
4. *Item-item* dalam angket validasi mencerminkan penilaian produk secara komprehensif, menyatakan layak dan tidaknya produk untuk digunakan.

I. Penegasan Istilah

Agar diperoleh pengertian yang sama tentang istilah dalam penelitian ini dan tidak menimbulkan interpretasi yang berbeda dari pembaca maka perlu adanya penegasan istilah dalam penelitian ini

Istilah yang perlu dijelaskan penulis dalam penelitian ini adalah:

1. Penelitian pengembangan ini merupakan suatu jenis penelitian yang tidak dimaksudkan untuk menguji teori, tetapi untuk menghasilkan atau mengembangkan produk yaitu berupa media pembelajaran matematika yang terintegrasi ke dalam bentuk *Compact Disc (CD)*.
2. Penelitian dan pengembangan ini didefinisikan sebagai kajian secara sistematis untuk merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi

program-program, proses, dan hasil pembelajaran yang memenuhi kriteria konsistensi dan keefektifan secara internal.⁹

3. program-program, proses, dan hasil pembelajaran yang memenuhi kriteria konsistensi dan keefektifan secara internal.¹⁰
4. Media adalah grafik, fotografi, elektronik, atau alat-alat mekanik untuk menyajikan, memproses, dan menjelaskan informasi lisan atau visual.¹¹
5. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.¹²
6. Multimedia adalah perpaduan antara berbagai media (*format file*) yang berupa teks, gambar (*vector* atau *bitmap*), grafik, *sound*, animasi, video interaksidan lain-lain yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik.¹³
7. *Adobe Flash CS3*, adalah media berupa software yang dapat mengolah suara, gambar , dan video dalam bentuk baru atau produk baru berupa animasi, *game*, design gambar, dan dapat digunakan untuk membuat aplikasi baru.

⁹ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia, 2013), hal 223.

¹⁰ *Ibid.*, hal 223.

¹¹ Sri Anitah, *Media Pembelajaran*, (Surakarta: UNS Press, 2008), hlm 4.

¹² Munadi Yudhi, *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*, (Jakarta: Gaung Persada press, 2008), hal. 7.

¹³ Niken Ariani, dkk, *Pembelajaran Multimedia di Sekolah*, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2010), hal. 25.

8. Bangun ruang adalah suatu bangun yang dibentuk dari beberapa bangun datar yang membentuk sebuah ruang.
9. Kubus adalah suatu bangun ruang yang dibentuk dari enam bangun datar sama sisi.

J. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi berisis tentang hal-hal yang akan dibahas dalam skripsi pengembangan ini, sehingga diharapkan dapat mempermudah dan memebrikan gambaran secara umum kepada pembacanya. Sistematika penulisan skripsi tersiri dari 3 bagian yaitu bagian awal, bagian utama (inti), dan bagian akhir. Adapun sistematika penulisan skripsi pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Bagian Awal

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

2. Bagian Utama (Inti)

BAB I: PENDAHULUAN, memuat latar belakang masalah penulisan skripsi, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian dan pengembangan, spesifikasi produk yang diharapkan, manfaat penelitian dan pengembangan, asumsi penelitian dan

pengembangan, penegasan istilah, dan sistematika penulisan skripsi pengembangan.

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 pengertian penelitian pengembangan, media pembelajaran, multimedia, teori belajar mengajar matematika, dan materi pembelajaran bangun ruang kubus kubus.

BAB III: METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN, yang memuat 3 hal pokok, yaitu jenis penelitian, prosedur penelitian dan pengembangan, dan uji coba produk.

BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN, dalam bab ini dibahas mengenai data hasil uji coba produk. Data hasil uji coba produk memuat penyajian data uji coba, analisis data dan revisi produk.

BAB V: KAJIAN DAN SARAN, yang memuat ulasan tentang produk secara umum setelah direvisi, dan saran-saran yang berkaitan dengan pengembangan lebih lanjut.

3. Bagian Akhir

Bagian akhir dalam skripsi pengembangan ini terdiri dari: daftar rujukan, lampiran-lampiran, surat pernyataan keaslian dan daftar riwayat hidup.