

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, yang meliputi keterampilan kognitif, afektif, maupun psikomotor.<sup>2</sup> Menurut Oemar Hamalik hasil belajar adalah kemampuan seseorang dalam proses belajar yang dapat mempengaruhi perubahan tingkah laku pada orang tersebut.<sup>3</sup> Winkel menyatakan bahwa hasil belajar merupakan suatu kemampuan internal yang telah menjadi milik pribadi seseorang dan kemungkinan orang itu melakukan sesuatu sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya.<sup>4</sup> Gagne dan Briggs menyatakan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan seseorang setelah mengikuti proses pembelajaran tertentu.<sup>5</sup> Dari beberapa pendapat di atas hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil dari proses pembelajaran baik dari segi kognitif, afektif, maupun psikomotor dengan melihat kemampuan internal seseorang yang sudah melekat pada dirinya dan terjadi perubahan tingkah laku yang sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya.

Menurut Nana Sudjana hasil belajar merupakan suatu kompetensi atau kecakapan yang dapat dicapai oleh siswa melalui kegiatan pembelajaran yang

---

<sup>2</sup> Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Prenada Media, 2011), 336.

<sup>3</sup> Hamalik Oemar. 2006. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.

<sup>4</sup> *Ibid*, hlm. 163.

<sup>5</sup> Margaret E. Bell Gredler, *Learning and Instruction Theory into Practice*. Terjemahan Munandir (Jakarta: Rineka Cipta, 2007), 102.

dirancang dan dilaksanakan oleh guru di sekolah dan kelas tertentu.<sup>6</sup> Berdasarkan teori Taksonomi Bloom, hasil belajar dicapai melalui tiga kategori ranah, yaitu: ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif terdiri dari enam aspek, yaitu: (1) ranah ingatan, (2) ranah pemahaman, (3) ranah penerapan, (4) ranah analisis, (5) sintesis dan, (6) ranah penilaian. Ranah afektif mencakup perilaku, seperti: perasaan, minat, sikap, emosi, dan nilai. Ranah psikomotorik ini berisi perilaku yang menekankan fungsi manipulatif dan keterampilan motorik atau kemampuan fisik, seperti: berenang, berlari, melompat, dan menggunakan alat.<sup>7</sup> Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, ketrampilan pada diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku.<sup>8</sup>

Menurut Hamalik bahwa hasil belajar matematika penting karena terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu dan dari tidak mengerti menjadi mengerti.<sup>9</sup> Menurut Dimiyati dan Mudjiono hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi, yaitu sisi siswa dan dari sisi guru.<sup>10</sup> Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan sebelum belajar. Dan dari sisi guru sendiri mempunyai peranan penting sebagai pembentukan pengetahuan siswa terhadap hal-hal yang diamatinya dan memberikan

---

<sup>6</sup> Agus Suprijono. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2014.

<sup>7</sup> Daryanto, *Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2007), 102.

<sup>8</sup> Winkel, W.S. 1987. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: Gramedia.

<sup>9</sup> Mega Nimala Mboa, dkk. 2024. Meningkatkan Hasil Belajar dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* pada Materi Peluang Siswa Kelas VIII SMPK St. Theresia Kupang, *Jurnal Pendidikan*, 6(2)

<sup>10</sup> Dimiyati dan Mudjiono. 1999. *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta.

kebebasan terhadap siswa untuk membentuk pengetahuannya sendiri. Guru harus mempunyai kemampuan yang memadai dalam memadukan metode dan strategi pembelajaran. Hasil belajar siswa masih tergolong rendah disebabkan karena metode mengajarnya bermasalah.<sup>11</sup>

Menurut Joice dan Weil ada banyak cara untuk belajar, sehingga dibutuhkan metode pembelajaran yang berbeda pula. Masing-masing mempunyai landasan, tujuan, kelebihan, dan kelemahan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapainya.<sup>12</sup> Dengan banyaknya ragam metode pembelajaran, maka ketepatan metode pembelajaran yang dipilih untuk memainkan peranan penting dalam meningkatkan mutu pendidikan. Terdapat permasalahan pada media pembelajaran yang digunakan karena kurang bervariasi, sehingga siswa cepat lelah dan bosan. Media yang bervariasi membentuk semangat belajar siswa yang lebih kondusif dan menyenangkan yang dapat meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini dapat disimpulkan bahwasannya jika media pembelajaran masih minim atau kurang maka akan menghambat tujuan pendidikan yang sesungguhnya.<sup>13</sup>

Pentingnya media dalam proses belajar mengajar juga dibuktikan oleh sejumlah penelitian. Berdasarkan penelitian Lino Spiani pada tahun 2015 melakukan penelitian dengan judul “Penggunaan Media Gambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPA Kelas V” di SDN

---

<sup>11</sup>Dr. Abdur Djamluddin. S.Ag., S.Sos. dkk. 2019. *Belajar dan Pembelajaran*. Sulawesi Selatan: CV. Kaaffah Learning Center.

<sup>12</sup> Abdullah. 2017. Pendekatan dan Model Pembelajaran yang Mengaktifkan Siswa, *Jurnal Pendidikan*, 1(1), hlm. 47

<sup>13</sup>Agus Wedi. 2016. Konsep Penerapan Metode Penelitian: *Upaya Peningkatan Mutu Pembelajaran Melalui Konsistensi Teoritis-Praktis Penggunaan Metode Pembelajaran*, 1(1)

01 Nanga Mahap memperoleh hasil rata-rata pada siklus I sebesar 59 sedangkan pada siklus II sebesar 89. Dengan peningkatan dari siklus I dan II sebesar 28,29. Seriani Panjaitan juga melakukan penelitian terhadap “Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Media Gambar Pada Siswa Kelas 2A” di SDN 78 Pekanbaru yang mendapatkan hasil pada pra siklus nilai kemampuan hasil belajar siswa mempunyai rerata 43,08. Sedangkan pada pelaksanaan siklus I dan II terjadi peningkatan terhadap kemampuan hasil belajar siswa yaitu pada siklus I mempunyai rerata 61,79 dan pada siklus II mempunyai rerata 82,56. Hidayati, Nurul pada tahun 2012 melakukan penelitian di MI Manbaut Tholibin Kerjen Srengat Blitar dengan judul “Penggunaan Media Visual (Gambar) untuk Meningkatkan Prestasi Siswa Kelas IV”. Penelitian tersebut mendapatkan hasil pada tes awal siswa memperoleh nilai rata-rata 57,72 (sebelum tindakan), setelah siklus I menjadi 71,81, dan pada siklus II 82,72. Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media visual (gambar) dalam pembelajaran IPA bisa meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas IV MI Manbaut Tholibin.<sup>14</sup>

Penulis ingin mendalami lebih lanjut dari hasil-hasil penelitian sebelumnya bahwa peran media pembelajaran sangat penting dalam proses belajar mengajar. Melalui penggunaan media pembelajaran siswa benar-benar terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini juga, akan meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, sehingga peserta didik mau

---

<sup>14</sup> F. Lino Spiani. 2015. Penggunaan Media Gambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPA Kelas V, *Artikel Penelitian*, hlm. 1

berusaha lebih baik lagi ketika menemukan berbagai masalah dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang dibutuhkan siswa disesuaikan dengan masalah yang ada agar bisa memecahkan suatu persoalan terkait pembelajaran matematika. Banyak sekali permasalahan yang dialami siswa, seperti halnya pembelajaran yang terlalu monoton, suasana yang kurang kondusif, sarana dan prasarana yang kurang memadai, dan masih banyak lagi. Sehingga dalam hal ini media pembelajaran harus disesuaikan dengan permasalahan yang dialami siswa.

Berpijak pada penelitian yang dilakukan oleh Tri Murdiyanto dan Yudi Mahatama yang membahas seputar media pembelajaran matematika yang dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar matematika siswa.<sup>15</sup> Guru juga berperan dalam mengembangkan kemampuan dalam merencanakan, membuat, dan menggunakan alat peraga pembelajaran agar pelaksanaan proses belajar mengajar yang dilaksanakan dapat menarik siswa dan mampu melibatkan partisipasi aktif siswanya yang membuat prestasi siswa lebih meningkat.<sup>16</sup> Meskipun sudah banyak para ahli membahas penelitian terkait media pembelajaran matematika dan tentunya penelitian ini memiliki beberapa kesamaan dengan penelitian terdahulu, seperti: pemilihan media, metode dan lainnya. Namun, penulis akan menegaskan sisi perbedaan dari pemilihan media yang akan digunakan. Bahwa belum ada yang meneliti lebih

---

<sup>15</sup> Sarwahita. 2014. Pengembangan Alat Peraga Matematika untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar, *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 11(1), hlm.39

<sup>16</sup> Nugroho Wibowo. 2016. Upaya Peningkatan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar di SMK Negeri 1 Saptosari, *Jurnal Electronics, Informatics, and Vocational Education (ELINVO)*, 1(2)

dalam terkait alat peraga tersebut. Kedua, lokasi penelitian yang penulis pilih juga berbeda dengan penelitian sebelumnya.

Berdasarkan hasil observasi di lembaga mitra, media yang akan digunakan adalah media realita berupa alat peraga yang dapat diujikan langsung kepada siswa. Berdasarkan wawancara terhadap guru matematika MTs Al Huda Bandung, bahwa siswa dilatih untuk kreatif dan tidak diperkenankan memakai gadget atau biasa disebut android. Maka media pembelajaran disesuaikan dengan lingkup sekolah tersebut. Berdasarkan permasalahan di atas, diberikan sebuah alternatif atau solusi dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis media realita berupa Papan Relasi (*paresi*) untuk melengkapi keterbatasan media pembelajaran pada materi Relasi dan Fungsi. Penulis berharap bahwa media tersebut bisa membantu siswa dalam proses pembelajaran, tidak hanya bermanfaat untuk siswanya saja melainkan untuk guru matematika MTs Al Huda Bandung.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan konteks penelitian yang telah dipaparkan di atas, maka pokok fokus penelitian ini yakni:

1. Bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran papan relasi dan fungsi (*paresi*) yang valid untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada materi relasi dan fungsi siswa kelas VIII di MTs Al Huda Bandung?
2. Bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran papan relasi dan fungsi (*paresi*) yang praktis untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada materi relasi dan fungsi siswa kelas VIII di MTs Al Huda Bandung?

3. Bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran papan relasi dan fungsi (*paresi*) yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada materi relasi dan fungsi siswa kelas VIII di MTs Al Huda Bandung?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang dipaparkan, maka tujuan peneliti dalam pembahasan ini, yakni:

1. Untuk mendiskripsikan pengembangan media pembelajaran papan relasi dan fungsi (*paresi*) yang valid untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada materi relasi dan fungsi siswa kelas VIII di MTs Al Huda Bandung.
2. Untuk mendiskripsikan pengembangan media pembelajaran papan relasi dan fungsi (*paresi*) yang praktis untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada materi relasi dan fungsi siswa kelas VIII di MTs Al Huda Bandung.
3. Untuk mendiskripsikan pengembangan media pembelajaran papan relasi dan fungsi (*paresi*) yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada materi relasi dan fungsi siswa kelas VIII di MTs Al Huda Bandung.

### **D. Spesifikasi Produk yang diharapkan**

Spesifikasi produk yang berupa media pembelajaran papan relasi dan fungsi (*paresi*) untuk kelas VIII adalah untuk mengembangkan atau menciptakan media pembelajaran matematika berbasis papan berupa papan

relasi dan fungsi (*paresi*) agar mempermudah siswa dalam memecahkan atau menyelesaikan masalah materi relasi dan fungsi dalam pembelajaran matematika untuk kelas VIII di MTs Al Huda Bandung:

1. Alat dan bahan yang diperlukan untuk membuat media pembelajaran papan relasi dan fungsi (*paresi*), yaitu: penggaris, spidol, pensil, lem fox, double tipe, gergaji, cater, gunting, kuas, palu, paku, kayu, tali rami, cat warna, tiner, dan kertas warna.
2. Untuk membuat media pembelajaran papan relasi dan fungsi (*paresi*), yaitu: potong kayu dengan gergaji ukuran  $\pm 100 \times 50$  cm lalu di bagi menjadi dua bagian, selanjutnya kayu di potong sesuai dengan pinggiran tripleks, lanjut paku kayu dipinggiran dibuat sedemikian rupa seperti papan catur, setelah itu papan di cat sesuai keinginan, jika sudah kering buat huruf-huruf dan angka-angka dengan kertas warna sesuaikan dengan sub bab pada materi relasi dan fungsi.
3. Materi meliputi sub bab yang ada dalam relasi dan fungsi, yaitu: definisi relasi, representasi relasi (diagram panah, himpunan pasangan berurutan, diagram cartesius), definisi fungsi, unsur-unsur fungsi (domain, kodomain, range), grafik fungsi, menghitung nilai dari fungsi (notasi fungsi, jenis fungsi yaitu: surjektif, injektif, bijektif), dan merumuskan suatu fungsi.
4. Sisi perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya. Bahwa belum ada yang meneliti lebih dalam terkait alat peraga tersebut dan lokasi penelitian yang penulis pilih juga berbeda dengan penelitian sebelumnya.

## **E. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini selain memiliki tujuan juga memberikan manfaat konseptual utamanya pada pembelajaran matematika, selain itu memberikan peningkatan mutu proses dan hasil pembelajaran matematika, diantaranya:

### **1. *Manfaat Teoritis***

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan dalam proses pembelajaran matematika khususnya materi relasi dan fungsi, serta dapat memberikan alternatif pembelajaran yang lebih mudah dengan adanya media papan relasi dan fungsi (*paresi*).

### **2. *Secara Praktis***

#### **a. Bagi Guru**

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk guru sebagai alternatif pembelajaran pada mata pelajaran matematika khususnya materi relasi dan fungsi.

#### **b. Bagi Siswa**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan bekal pengetahuan yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pemahaman konsep matematis, memberikan suasana baru dalam pembelajaran matematika, serta mampu menyelesaikan masalah dalam materi relasi dan fungsi.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini untuk mengembangkan pengetahuan, sekaligus dapat menambah wawasan, dan pengalaman dalam proses pembinaan diri sebagai calon guru.

d. Bagi Peneliti lain

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan referensi bagi pembaca atau peneliti lain yang ingin melakukan penelitian yang sejenis.

## **F. Asumsi Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan**

Pembuatan media pembelajaran berbasis papan relasi dan fungsi (*parsi*) ini didasari pada asumsi:

1. Bahan yang digunakan dalam media pembelajaran papan relasi dan fungsi (*parsi*, yaitu: tripleks, kayu, tali rami, dan kertas warna.
2. Pengembangan media pembelajaran berbasis papan relasi dan fungsi (*parsi*) difokuskan untuk materi relasi dan fungsi kelas VIII.
3. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa papan relasi dan fungsi (*parsi*).

## **G. Penegasan Istilah**

### **1. Konseptual**

- a. **Pengembangan:** Perubahan yang dialami individu untuk menuju tingkat kedewasaan atau kematangannya. Dapat didefinisikan

sebagai proses perubahan seseorang menuju hal yang awalnya tidak tahu menjadi tahu melalui proses pendidikan.<sup>17</sup>

- b. **Media Pembelajaran:** Media adalah sesuatu yang mengantar atau meneruskan informasi (pesan), antar sumber (pemberi pesan), dan penerima pesan tersebut. Istilah media dikenal dengan sebutan alat peraga. Media berkembang sesuai dengan perkembangan zaman dan banyak istilah yang digunakan, tetapi fungsinya tetap sama sebagai alat bantu untuk pengembangan mutu pendidikan dan sarana dalam pembelajaran.<sup>18</sup>
- c. **Relasi:** Relasi adalah suatu kalimat matematika yang memasangkan unsur-unsur dari suatu himpunan A ke himpunan B.
- d. **Fungsi:** Fungsi (pemetaan) merupakan relasi dari himpunan A ke himpunan B, jika setiap anggota himpunan A berpasangan tepat satu dengan anggota himpunan B.
- e. **Media yang valid:** Menurut Rochmad kevalidan suatu media pembelajaran dapat merujuk pada dua hal, yaitu: apakah media pembelajaran yang dikembangkan sesuai secara teoritik pada setiap komponennya dan media pembelajaran dikatakan valid apabila media pembelajaran dinyatakan layak digunakan dengan revisi atau tanpa revisi oleh validator.<sup>19</sup> Instrumen kevalidan ini divalidasi oleh

---

<sup>17</sup> Dina Gasong, *Belajar dan Pembelajaran*, (Sleman: Penerbit Deepublish, 2018), hal. 5

<sup>18</sup> Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2012), hal. 252

<sup>19</sup> *Ibid*, hlm. 1725

dosen ahli sehingga dapat dikembangkan dan ditentukan oleh pendapat para ahli. y

- f. **Media yang praktis:** Menurut Rochmad media pembelajaran yang dikembangkan dapat dilihat dari tingkat kemudahan dan keterbantuan dalam penggunaannya. Kepraktisan dalam penelitian ini ditentukan dengan angket respon guru dan lembar observasi.<sup>20</sup> Dikatakan praktis dan mudah jika angket respon guru dan lembar observasi berada pada kriteria minimal baik.
- g. **Media yang efektif:** Menurut Rochmad media pembelajaran yang efektif dilihat dari hasil belajar siswa, aktivitas siswa, angket, dan tes. Indikator yang digunakan antara penelitian satu dengan penelitian yang lain dapat berbeda-beda tergantung pada pendefinisian efektif dalam penelitian tersebut.<sup>21</sup> Apresiasi siswa yang tinggi akan meningkatkan keinginan siswa untuk belajar. Hal ini tentunya dapat meningkatkan pencapaian siswa. Pencapaian siswa dapat digunakan untuk mengukur tingkat keefektifan media pembelajaran. Keefektifan media pembelajaran dalam penelitian ini ditentukan dengan angket pada kegiatan pembelajaran menggunakan media serta hasil belajar siswa menggunakan tes. Media pembelajaran dikatakan efektif apabila angket serta hasil

---

<sup>20</sup> *Ibid*, hlm. 1726

<sup>21</sup> Elsi Indira Sari, dkk. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Konstruktivisme pada Materi Segitiga Siswa Kelas VII SMP*, 2(5), hlm. 1725

ujian belajar siswa mendapatkan hasil yang baik dan presentase rencana hasil belajar siswa harus lebih dari 70%.

## 2. Operasional

- a. **Pengembangan:** Perubahan diri seseorang yang awalnya tidak tahu menjadi tahu sehingga ada perubahan pada individu tentang sesuatu yang sifatnya lebih luas.
- b. **Media Pembelajaran:** Alat bantu siswa dalam mendeskripsikan, mempermudah dalam memahami, dan menyampaikan pesan atau informasi untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- h. **Relasi:** Relasi adalah suatu kalimat matematika yang memasangkan unsur-unsur dari suatu himpunan A ke himpunan B.
- c. **Fungsi:** Fungsi (pemetaan) merupakan relasi dari himpunan A ke himpunan B, jika setiap anggota himpunan A berpasangan tepat satu dengan anggota himpunan B.
- d. **Media yang valid:** Media pembelajaran dikatakan valid apabila media pembelajaran dinyatakan layak digunakan dengan revisi atau tanpa revisi oleh validator. Ditentukan melalui validasi oleh dosen ahli sehingga dapat dikembangkan dan ditentukan oleh pendapat para ahli.
- i. **Media yang praktis :** Media pembelajaran yang dikembangkan dapat dilihat dari tingkat kemudahan dan keterbantuan dalam penggunaannya. Ditentukan melalui angket respon guru dan lembar observasi yang digunakan untuk mengetahui tanggapan pengguna

media pembelajaran yang dikembangkan mengenai seberapa cocok dan mudah dalam penerapannya. Dikatakan praktis dan mudah jika angket respon guru dan lembar observasi berada pada kriteria minimal baik.

- j. **Media yang efektif:** Media pembelajaran yang efektif dilihat dari hasil belajar siswa, aktivitas siswa, angket, dan tes. Keefektifan media pembelajaran dalam penelitian ini ditentukan dengan lembar keterlaksanaan kegiatan pembelajaran serta hasil belajar siswa menggunakan tes. Media pembelajaran dikatakan efektif apabila lembar keterlaksanaan pembelajaran serta hasil ujian belajar siswa mendapatkan hasil yang baik dan rencana hasil belajar siswa harus lebih dari 70%.

## **H. Sistematika Penulisan**

Sistematika pembahasan berisi hal-hal yang akan dibahas dalam penelitian ini, sehingga diharapkan dapat memberikan gambaran secara umum mengenai isi dari skripsi ini kepada pembaca. Berikut adalah sistematika penulisan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### **1. Bagian Awal**

Pada bagian awal terdiri dari sampul depan, halaman judul, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pernyataan keaslian, motto, persembahan, prakata, daftar bagan, daftar gambar, daftar tabel, daftar lampiran, abstrak, dan daftar isi.

## 2. Bagian Inti

- a. BAB I: Pendahuluan, mencakup: Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Spesifikasi Produk yang diharapkan, Manfaat Penelitian, Asumsi Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan, Penegasan Istilah, Sistematika Penulisan.
- b. BAB II: Landasan Teori, mencakup: Deskripsi Teori, Kerangka Berfikir, dan Penelitian Terdahulu.
- c. BAB III: Metode Penelitian, mencakup: Langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan, Sumber Data, Teknik Pengumpulan Data, Instrumen Pengumpulan Data, dan Teknik Analisis Data.
- d. BAB IV: Hasil Penelitian Pengembangan dan Pembahasan mencakup: Penyajian Proses Pengembangan, Hasil Analisis Kelayakan Produk, Hasil Analisis dan Pembahasan Produk.
- e. BAB V: Kesimpulan dan Saran.

## 3. Bagian Akhir

Pada bagian akhir mencakup daftar pustaka dan lampiran-lampiran.