

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika menjadi salah satu mata pelajaran pokok yang diajarkan di sekolah dan wajib dipelajari oleh setiap siswa baik itu di SD, SMP maupun di SMA dan tidak terkecuali juga untuk mahasiswa di Perguruan Tinggi.¹ Menurut Supardi matematika adalah ilmu pengetahuan eksak yang berhubungan dengan logika, penalaran, bilangan, operasi perhitungan, konsep-konsep abstrak, serta fakta-fakta kuantitatif berupa hubungan pola pikir bentuk dan ruang, serta dapat menimbulkan suatu pola pikir yang masuk akal dan berguna untuk mengatasi berbagai persoalan dalam kehidupan sehari-hari.² Sementara itu, Suhendri mengemukakan bahwa matematika adalah ilmu tentang bilangan, bangun, hubungan-hubungan konsep dan logika dengan menggunakan bahasa lambang atau simbol dalam menyelesaikan masalah-masalah dalam kehidupan sehari-hari.³

Manusia dalam kehidupannya tak lepas dari matematika. Tanpa disadari matematika menjadi bagian dalam kehidupan yang dibutuhkan kapan dan dimana saja sehingga matematika menjadi hal penting.⁴ Cornelius mengemukakan lima

¹ Azura Arviana, dkk., "Analisis Penyebab Rendah Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IVB SD Negeri 147 Pekanbaru", *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, (2020): 28-34.

² Nurul Khautsar Ilmu, dkk., "Studi Kepustakaan Tentang Pengaruh Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis *Android*", *Jurnal Serunai Matematika* 14, no. 2 (2022): 120-126.

³ Siti Komariah, dkk., "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Siswa SMP Berbasis *Android*", *JKPM: Jurnal Kajian Pendidikan Matematika* 4, no. 1 (2018): 43-52.

⁴ Dian Novitasari, "Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa", *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika* 2, no. 2 (2016): 8-18.

alasan perlunya belajar matematika karena matematika merupakan (1) sarana berpikir yang jelas dan logis, (2) sarana untuk memecahkan masalah kehidupan sehari-hari, (3) sarana mengenal pola-pola hubungan dan generalisasi pengalaman, (4) sarana untuk meningkatkan kreativitas, (5) sarana untuk meningkatkan kesadaran terhadap perkembangan budaya.⁵ Namun kenyataannya, matematika menjadi salah satu pelajaran yang sering dianggap sulit oleh siswa sehingga terdapat beberapa siswa yang memiliki hasil belajar yang rendah.⁶

Rendahnya nilai matematika siswa, terjadi karena saat proses pembelajaran selalu ada hambatan siswa dalam memahaminya. Apalagi matematika yang diajarkan pada saat ini dilakukan dengan cara guru mengajarkan rumus dan prosedur saja. Hal tersebut membuat siswa menjadi kurang termotivasi dan menganggap matematika itu menakutkan serta membosankan.⁷

Amalia Putri Siregar, dkk dalam penelitiannya menunjukkan bahwa terdapat dua faktor penyebab hasil belajar matematika rendah yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal disebabkan karena adanya kurangnya minat siswa dalam pembelajaran matematika sehingga siswa enggan untuk belajar karena tidak ada daya tarik baginya dan kurangnya motivasi siswa dalam pembelajaran matematika karena mereka tidak menyukai pelajaran matematika sehingga lebih sering berbicara dengan teman sebangkunya daripada memperhatikan penjelasan

⁵ Ainul Marhamah Hasibuan, dkk., "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Pendekatan Matematika Realistik untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah dan Kemandirian Belajar", *PJPM: Paradikma Jurnal Pendidikan Matematika* 13, no. 1 (2020): 88-96.

⁶ Azura Arviana, dkk., op. cit., 28-34.

⁷ Siti Komariah, dkk., op. cit., 43-52.

guru. Sedangkan faktor eksternal disebabkan oleh metode mengajar guru yang membosankan dan tidak menarik bagi siswa.⁸

Untuk mengatasi hal tersebut, diperlukan inovasi dalam pembelajaran matematika yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Rosid Tamami yang menyatakan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran hasil belajar siswa akan lebih baik karena konsep dan teknik terbangun dengan baik melalui proses melihat dan pengalaman nyata sehingga terjadi pembelajaran yang lebih bermakna.⁹

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien.¹⁰ Media pembelajaran berfungsi sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa untuk memperoleh pesan dan informasi yang diberikan oleh guru sehingga materi pembelajaran dapat lebih meningkat dan membentuk pengetahuan bagi siswa.¹¹

Pada hakekatnya sumber dan media pembelajaran itu dapat diperoleh dari bentuk apapun, selagi masih mengandung unsur memantapkan kemampuan siswa

⁸ Amalia Putri Siregar, dkk., "Analisis Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V di SD Negeri 95/96 Kelurahan Bergam", *Berajah Journal: Jurnal Pembelajaran dan Pengembangan Diri* 3, no. 2 (2023): 403-408.

⁹ Rosid Tamami, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif (MPI) Powerpoint untuk Visualisasi Konsep Menggambar Grafik Persamaan Garis Lurus", *Indonesian Digital Journal of Mathematics and Education* 1, no. 1 (2014): 1-12.

¹⁰ Septy Nurfadhillah, dkk., "Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III", *PENSA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 3, no. 2 (2021): 243-255.

¹¹ Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa", *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah* 3, no. 1 (2018): 171-187.

dalam memahami konsep.¹² Begitu penting media pembelajaran itu dikembangkan sejak dini dengan alasan dapat memberikan peran belajar yang begitu kuat, seperti yang dikemukakan oleh Hamalik bahwasannya pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan mengajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.¹³

Salah satu media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi adalah dengan menggunakan *smartphone*. Hal ini didasari dari minat siswa yang lebih banyak mengaplikasikan *smartphone* dalam kehidupan sehari-harinya.¹⁴ Sejalan dengan pendapat Fariansyah yang mengatakan bahwa penggunaan *smartphone* banyak digunakan oleh pengguna di bawah usia 18 tahun.¹⁵

Berdasarkan minat siswa yang besar terhadap penggunaan *smartphone*, mengakibatkan banyaknya siswa lebih menghabiskan waktunya dengan *smartphone* dibandingkan dengan buku pelajaran. Oleh karena itu, perlu dibuat sebuah desain media pembelajaran yang dapat memudahkan siswa untuk belajar. Salah satunya media berbasis *android*, seperti yang disampaikan oleh Juraman bahwa saat ini banyak masyarakat yang beralih menggunakan perangkat berbasis

¹² Pratama Benny Herlandy, dkk., “Pengembangan Media Pembelajaran dengan *Adobe Flash* Pokok Bahasan Komunikasi dalam Jaringan untuk Kelas X SMK”, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro* 3, no. 1 (2019): 29-39.

¹³ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran (Edisi Revisi) Cetakan Ke-20*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2019), hal 15-16.

¹⁴ Utari Wiranda dan Masniladevi, “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Android* pada Materi Pecahan terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar”, *Jurnal Pendidikan Tambusai* 4, no. 3 (2020): 3045-3051.

¹⁵ Akbar Himawan Fariansyah dan Laila Septiana, “Animasi Pembelajaran Bangun Ruang untuk Sekolah Dasar Kelas IV Berbasis *Android*”, *Jurnal Akbar Juara* 4, no. 2 (2019): 74-82.

android untuk dijadikan sebagai media dalam mengakses informasi secara mudah dan cepat.¹⁶

Media pembelajaran berbasis *android* yang akan dibuat ini berbentuk sebuah aplikasi. Aplikasi ini berisi materi yang disajikan dalam bentuk teks, audio, video animasi, dan gambar menarik. Terdapat juga contoh soal beserta penyelesaiannya, latihan soal dan kuis. Selain itu, aplikasi ini dapat diakses secara *offline* dan dapat diunduh pada *smartphone* dengan merek apapun, asalkan menggunakan *operating system android*. Pembelajaran dengan menggunakan *smartphone android* ini diharapkan menjadi menyenangkan dan tidak membosankan serta dapat memotivasi siswa untuk belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 2 November 2023 kepada guru mata pelajaran matematika kelas VII di MTs Miftahul Huda Ngunut Tulungagung bahwa materi Aljabar dianggap sebagai materi yang tergolong sulit bagi siswa. Materi pokok ini, menuntut siswa memiliki pemikiran teliti dan kritis dalam menyelesaikan soal-soal yang berkaitan dengan Aljabar. Banyak siswa yang belum mampu memahami dan mengatasi masalah matematika yang berkaitan dengan Aljabar sehingga membuat hasil belajar matematika siswa rendah. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai ulangan harian matematika pada materi Aljabar, siswa belum memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan oleh sekolah yaitu 74. Dimana sebanyak 18 siswa atau 90% dari 20 siswa memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP),

¹⁶ Deary Putriani, dkk., "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* dengan Program *Construct 2* pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar untuk Siswa SMP Kelas 8", *Jurnal Pendidikan Matematika* 6, no. 3 (2017): 1-10.

sedangkan 2 siswa atau 10% dari 20 siswa memperoleh nilai di atas Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Dari permasalahan di atas, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran matematika pada materi Aljabar guna meningkatkan hasil belajar siswa yang akan di desain untuk kelas VII SMP/MTs yang memuat contoh soal serta penyelesaiannya dan juga terdapat kuis untuk latihan soal. Tampilan aplikasi yang menarik diharapkan siswa merasa lebih tertarik dan tidak akan merasa bosan serta dapat menggunakan *smartphone* sesuai dengan kebutuhannya. Judul yang dipilih peneliti adalah “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis *Android* Materi Aljabar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII di MTs Miftahul Huda Ngunut Tulungagung”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana langkah-langkah pengembangan media pembelajaran matematika berbasis *android* pada materi Aljabar untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII di MTs Miftahul Huda Ngunut Tulungagung?
2. Bagaimana kevalidan media pembelajaran matematika berbasis *android* pada materi Aljabar untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII di MTs Miftahul Huda Ngunut Tulungagung?
3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran matematika berbasis *android* pada materi Aljabar untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII di MTs Miftahul Huda Ngunut Tulungagung?

4. Bagaimana keefektifan media pembelajaran matematika berbasis *android* pada materi Aljabar untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII di MTs Miftahul Huda Ngunut Tulungagung?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka penelitian ini bertujuan:

1. Untuk mendeskripsikan langkah-langkah pengembangan media pembelajaran matematika berbasis *android* pada materi Aljabar untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII di MTs Miftahul Huda Ngunut Tulungagung
2. Untuk mendeskripsikan kevalidan media pembelajaran matematika berbasis *android* pada materi Aljabar untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII di MTs Miftahul Huda Ngunut Tulungagung
3. Untuk mendeskripsikan kepraktisan media pembelajaran matematika berbasis *android* pada materi Aljabar untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII di MTs Miftahul Huda Ngunut Tulungagung
4. Untuk mendeskripsikan keefektifan media pembelajaran matematika berbasis *android* pada materi Aljabar untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII di MTs Miftahul Huda Ngunut Tulungagung

D. Kegunaan Penelitian dan Pengembangan

Kegunaan dari penelitian dan pengembangan ini terdiri dari kegunaan teoritis dan kegunaan praktis yaitu sebagai berikut:

1. Kegunaan Teoritis

Penelitian dan pengembangan ini, diharapkan dapat menjadi referensi pada penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran berbasis *android* guna mempermudah proses pembelajaran.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi siswa

Penggunaan media pembelajaran matematika berbasis *android* diharapkan mampu mempermudah siswa dalam memahami materi Aljabar dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Bagi guru

Menambah pengetahuan dalam mengembangkan media pembelajaran untuk membangun proses belajar mengajar yang efektif, menarik dan menyenangkan.

c. Bagi sekolah

Memberi masukan ataupun evaluasi agar sekolah dapat menentukan kebijakan dalam proses pembelajaran yang efektif, menarik dan menyenangkan melalui media pembelajaran berbasis *android*.

d. Bagi peneliti

Menambah pengetahuan dan pengalaman terkait pengembangan media pembelajaran matematika.

e. Bagi peneliti lain

Sebagai referensi atau pembanding dalam melakukan penelitian dan pengembangan yang berkaitan dengan media pembelajaran berbasis *android*.

E. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan
 - a. Media pembelajaran matematika berbasis *android* merupakan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif sehingga dapat digunakan oleh siswa kelas VII pada materi Aljabar
 - b. Media pembelajaran matematika berbasis *android* ini, mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika pada materi Aljabar
 - c. Media pembelajaran matematika berbasis *android* ini, siswa dapat belajar secara mandiri dalam kegiatan pembelajaran
2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan
 - a. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa aplikasi berbasis *android* dengan materi terbatas yaitu pada materi Aljabar
 - b. Media pembelajaran yang dikembangkan hanya dapat digunakan melalui *smartphone android*
 - c. Uji coba produk hanya dilakukan pada salah satu kelas VII di MTs Miftahul Huda Ngunut Tulungagung

F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dari penelitian dan pengembangan ini yaitu sebagai berikut:

1. Media pembelajaran matematika berbasis *android* hanya dapat diakses dengan menggunakan *smartphone android*
2. Media pembelajaran matematika berbasis *android* ini dapat diakses secara *offline*

3. Media pembelajaran matematika berbasis *android* disajikan dalam bentuk aplikasi berisi materi dalam bentuk teks, audio, video animasi, gambar menarik, dan latihan soal
4. Media pembelajaran matematika berbasis *android* diharapkan mempermudah siswa untuk memahami materi Aljabar dalam pembelajaran matematika kelas VII sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa

G. Penegasan Istilah

Penegasan istilah berfungsi untuk memberikan dan memperjelas makna atau arti dari istilah-istilah yang diteliti sesuai dengan kamus bahasa agar tidak salah menafsirkan permasalahan yang sedang diteliti. Dalam penelitian ini akan dijelaskan beberapa istilah yang berkaitan dengan permasalahan yang sedang diteliti antara lain:

1. Penegasan Konseptual
 - a. Penelitian dan pengembangan

Penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk dalam pendidikan dan pembelajaran.¹⁷

- b. Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa, sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar.¹⁸

¹⁷ Walter R. Borg dan Meredith D. Gall, *Educational Research: An Introduction*, (London: Longman, 1983), hal 72.

¹⁸ R. Ibrahim dan Nana Syaodih S., *Perencanaan Pengajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), hal 112.

c. *Android*

Android adalah sebuah sistem operasi perangkat *mobile* berbasis *linux* yang mencakup sistem operasi, *middleware*, dan aplikasi.¹⁹

d. Media pembelajaran berbasis *android*

Media pembelajaran berbasis *android* merupakan salah satu aplikasi audio-visual yang digunakan sebagai sarana belajar dengan menggunakan *smartphone*.²⁰

e. Media pembelajaran valid

Media pembelajaran dapat dikatakan valid jika hasilnya sesuai dengan kriteria, dalam arti hasil tes memiliki kesejajaran dengan kriteria yang telah ditentukan sebelumnya.²¹

f. Media pembelajaran praktis

Media pembelajaran dapat dikatakan praktis apabila guru menyatakan produk yang dihasilkan mudah digunakan dan dapat membantu guru dalam proses pembelajaran.²²

g. Media pembelajaran efektif

Media pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila hasil belajar siswa dan respon siswa memberikan hasil yang sesuai dengan apa yang diharapkan.²³

¹⁹ Ir. Yuniar Supardi, *Koleksi Tugas Akhir dan Skripsi dengan Android*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2017), hal 1.

²⁰ Trysanti Kisria Darsih, "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Android* pada Materi Memproses Entri Jurnal Kelas X AKL", *Jurnal Sintaksis: Pendidikan Guru Sekolah Dasar, IPA, IPS dan Bahasa Inggris* 4, no. 4 (2022): 71–79.

²¹ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), hal 69.

²² Nienke Nieveen, *Design Approaches and Tools in Education and Training*, (Netherlands: Springer, 1999), hal 127.

²³ Gunawan dan Asnil Aidah Ritonga, *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2019), hal 53.

h. Hasil belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. Semua hasil belajar siswa merupakan proses dari terjadinya interaksi belajar dan mengajar.²⁴

i. Aljabar

Aljabar merupakan cabang dari matematika yang mempelajari tentang simbol-simbol matematika dan aturan-aturan yang digunakan untuk memanipulasi simbol.²⁵

2. Penegasan Operasional

a. Penelitian dan pengembangan

Secara operasional, peneliti mengembangkan media pembelajaran matematika yang valid, efektif dan praktis berbasis *android* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII pada materi Aljabar.

b. Media pembelajaran

Secara operasional, peneliti mengembangkan media untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar sehingga dapat tercipta pembelajaran yang aktif, efektif dan efisien.

c. *Android*

Android adalah suatu *Operating System* (OS) yang sedang berkembang pada saat ini dan digunakan pada sebagian besar *smartphone*.

²⁴ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010), hal 22.

²⁵ I. N. Herstein, *Topics in Algebra "An algebraic system can be described as a set of objects together with some operations for combining them"*, (Ginn and Company: 1964).

d. Media pembelajaran berbasis *android*

Secara operasional, media pembelajaran berbasis *android* merupakan suatu produk media pembelajaran berbentuk aplikasi yang dapat diunduh pada *smartphone* dengan menggunakan *operating system android*. Media pembelajaran berbasis *android* ini berisi materi yang disajikan dalam bentuk teks, audio, video animasi, dan gambar menarik. Selain itu, terdapat contoh soal beserta penyelesaiannya dan kuis untuk latihan soal.

e. Media pembelajaran valid

Media pembelajaran berbasis *android* dapat dikatakan valid apabila skor angket validasi dari para ahli meliputi ahli media dan ahli materi telah memenuhi kriteria yang telah ditentukan.

f. Media pembelajaran praktis

Media pembelajaran berbasis *android* dapat dikatakan praktis apabila skor angket respon guru dan angket respon siswa telah memenuhi kriteria kepraktisan.

g. Media pembelajaran efektif

Media pembelajaran berbasis *android* dapat dikatakan efektif apabila hasil belajar siswa pada suatu standar kompetensi tertentu telah mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan oleh sekolah.

h. Hasil belajar

Secara operasional, peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis *android* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar pada siswa.

i. Aljabar

Aljabar yang diartikan dalam penelitian ini meliputi mengenal Bentuk Aljabar, operasi hitung Bentuk Aljabar dan menyelesaikan Bentuk Aljabar dalam kehidupan sehari-hari.

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan berupa uraian secara teratur dan sistematis yang bertujuan untuk memudahkan jalannya pembahasan terhadap suatu maksud yang terkandung. Sistematika pembahasan pada proposal skripsi ini terdiri dari bagian awal dan bagian inti, rinciannya yaitu sebagai berikut:

1. Bagian Awal

Pada bagian awal terdiri dari halaman sampul, halaman judul, lembar persetujuan, lembar pengesahan, surat pernyataan keaslian tulisan, surat pernyataan kesediaan publikasi karya ilmiah, motto, persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar bagan, daftar gambar, daftar lampiran, dan abstrak.

2. Bagian Utama

BAB I: Pendahuluan yang meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian dan pengembangan, kegunaan penelitian dan pengembangan baik kegunaan teoritis maupun praktis, asumsi dan keterbatasan penelitian dan pengembangan, spesifikasi produk yang diharapkan, penegasan istilah secara konseptual dan operasional, serta sistematika pembahasan.

BAB II: Landasan Teori yang meliputi deskripsi teori, penelitian terdahulu, dan kerangka berpikir.

BAB III: Metode Penelitian yang meliputi model penelitian dan pengembangan, prosedur penelitian dan pengembangan, uji coba produk, teknik pengumpulan data, instrumen pengumpulan data, serta teknik analisis data.

BAB IV: Hasil Penelitian dan Pembahasan yang meliputi hasil pengembangan media pembelajaran dan pembahasan hasil penelitian

BAB V: Penutup yang meliputi kesimpulan dan saran.

3. Bagian Akhir

Pada bagian akhir terdiri dari daftar rujukan, lampiran-lampiran, dan daftar riwayat hidup.