

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan bukan sekedar memberikan pengetahuan atau nilai-nilai atau melatih keterampilan namun pendidikan berfungsi membantu siswa dalam pengembangan dirinya, yaitu pengembangan semua potensi, kecakapan, serta karakteristik pribadinya kearah yang positif, baik bagi dirinya maupun lingkungannya.¹ Masalah dalam pendidikan sangatlah kompleks. Ini membutuhkan peran serta dari berbagai pihak. Baik dari guru, siswa, orang tua, bahkan masyarakat pun ikut andil dalam menyukseskan tujuan pembelajaran.

Kesuksesan pendidikan selain berguna bagi diri sendiri juga sangat berguna bagi orang lain serta Negara. Oleh sebab itu pemerintah Republik Indonesia memberikan peraturan wajib belajar 12 tahun yang termaktub dalam peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia pasal 2 nomor 19 tahun 2016 tentang program Indonesia pintar yang berbunyi, “meningkatkan akses bagi anak usia 6 (enam) sampai dengan 21 (dua puluh satu) tahun untuk mendapatkan layanan pendidikan sampai tamat satuan pendidikan menengah dalam rangka mendukung pelaksanaan pendidikan menengah universal/rintisan

¹ Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan* (Bandung : Remaja Rosdakarya , April 2009), halm.4.

wajib belajar 12 (dua belas) tahun”.² Selain itu Allah mewajibkan hambanya untuk menuntut ilmu. Sebagaimana surat Al-a’alq ayat 1-5:

{ } { } { }
 { } عِلْمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ { }

Artinya :”Bacalah dengan (menyebut) nama tuhanmu yang menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah, Bacalah, dan tuhanmu lah yang paling pemurah, yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam. Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahui.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran sekaligus ilmu yang penting dalam hidup kita. Banyak hal yang berkaitan dengan matematika. Matematika sendiri juga menjadi salah satu mata pelajaran yang harus ditempuh di setiap jenjang pendidikan karena merupakan salah satu ilmu terapan yang hampir digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Hampir disemua bidang dan kegiatan selalu menggunakan matematika. Contohnya dalam bidang seperti perdagangan, meramu obat, membangun gedung, transportasi, kedokteran, dan lain sebagainya. Selain itu menurut Moore dan Stanley menyebutkan bahwa jika kemampuan berpikir kritis diterapkan dalam matematika dan pengetahuan alam, maka prestasi (*achievement*) peserta didik dalam mata pelajaran tersebut akan meningkat.³ Maka dari itu mempelajari matematika sangatlah penting dan pastilah berguna.

² Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 12 tahun 2016 (Jakarta: direktur jenderal peraturan perundang-undangan kementerian hukum dan hak asasi manusia republik Indonesia, 27 Mei 2016), Hlm. 2

³ Niluh Sulistyani & Heri Retnawati, “Jurnal Riset Pendidikan Matematika : Pengembangan Perangkat Pembelajaran Bangun Ruang di SMP dengan Pendekatan Problem-Based Learning”. Vol. 2 No. 2, November 2015, 198.

Namun pada kenyataannya matematika menjadi salah satu mata pelajaran yang dianggap momok oleh sebagian besar siswa. Mereka beralasan bahwa matematika selalu berisi rumus-rumus yang banyak, dan sulit untuk dihafalkan. Hal ini membuat mereka tidak menyukai matematika dan bersikap pasif di kelas saat pembelajaran matematika berlangsung. Banyak siswa yang tidak aktif mengikuti pembelajaran matematika. Sebagian dari mereka lebih memilih membolos jam pelajaran atau bahkan tidur di dalam kelas saat jam pelajaran matematika berlangsung. Alasan tersebut sesuai dengan pendapat Skemp bahwa konsep-konsep matematika bersifat abstrak, yang saling berkorelasi membentuk konsep baru yang lebih kompleks.⁴

Hal ini juga terjadi di SMPN 2 Kedungwaru. Suasana kelas yang kurang menyenangkan, metode pembelajaran satu arah yang kurang menarik, dan bahan ajar yang sulit dipahami membuat siswa malas untuk belajar. Selain itu LKS yang digunakan kurang menarik karena menggunakan kertas buram, warna hanya hitam-putih, gambar yang disajikan terkait kehidupan nyata yang kurang. Selain itu adanya ketidaksesuaian gambar dengan materi, serta ketidak runtutan materi. Akibat yang ditimbulkan dari hal tersebut adalah kurangnya atau bahkan tidak mengerti materi yang disampaikan. Sehingga mereka akan kesulitan menyelesaikan soal-soal atau bahkan ujian. Padahal mereka harus menempuh Sandart Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang ada semaksimal mungkin dan dengan waktu yang sudah ditentukan pada setiap Kompetensi dasarnya jika mereka menginginkan naik kelas atau lulus. Sehingga guru dibuat bingung karena

⁴ Rismawati Amiluddin & S. Sugiman, "Jurnal Riset Pendidikan Matematika : *Pengaruh Problem Posing Dan Pbl Terhadap Prestasi Belajar, dan Motivasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Matematika*". Vol. 3 No. 1, Mei 2016, 101.

harus membuat nilai palsu ataupun membuat ujian-ujian ulang guna memperbaiki nilai para siswa tersebut.

Akan tetapi jika para guru hanya terus mengadakan ujian ulang atau remedial, ini tidak akan efektif karena akan menyita waktu yang banyak dan memforsir pikiran dan tenaga. Sehingga guru harus memikirkan metode-metode pembelajaran yang efektif, menarik dengan meminimalisir kekurangannya dan menambah kelebihannya guna mencapai tujuan pendidikan yaitu mampu menuntaskan Standart Kompetensi dan Kompetensi Dasar tepat pada waktunya dengan hasil yang maksimal. Maka dari itu dibutuhkan strategi pembelajaran yang pas sehingga keberanekaan kemampuan siswa dapat teratasi dan pembelajaran matematika menjadi berjalan sukses sesuai target.

Berdasarkan level unit kompetensi Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) maka SN DIKTI yang diatur oleh Kepmendiknas no 49 tahun 2014 menjelaskan bahwa keterampilan umum lulusan program sarjana hendaknya mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya.⁵ Maka dari itu pemilihan model pembelajaran yang baik dan menarik akan mensukseskan proses kegiatan pembelajaran.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan dalam matematika adalah pembelajaran berbasis masalah Pembelajaran berbasis masalah menurut Hmelo-Silver adalah seperangkat model mengajar yang menggunakan masalah sebagai fokus untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, materi,

⁵ *Ibid.*

dan pengaturan-diri.⁶ Pembelajaran Berbasis-Masalah adalah satu model pengajaran yang menggunakan masalah sebagai focus untuk mengembangkan keterampilan pemecahan-masalah, materi (konten), dan pengendalian diri.⁷ Metode pemecahan masalah (*problem solving*) merupakan cara memberikan pengertian dengan menstimulasi anak didik untuk memperhatikan, manelaah dan berpikir tentang suatu masalah untuk selanjutnya menganalisis masalah tersebut sebagai upaya untuk memecahkan masalah.

Kegiatan pembelajaran berbasis masalah memanfaatkan efek motivasi dari rasa ingin tahu dan tantangan, tugas autentik, dan keterlibatan serta otonomi. Pemecahan masalah dapat membantu siswa untuk mengembangkan pengetahuan barunya dan bertanggung jawab dalam pembelajaran yang mereka lakukan. Dengan memulai kegiatan dengan satu masalah akan mendorong rasa ingin tahu dan tantangan, tugas-tugas autentik mengaitkan materi abstrak dengan dunia nyata, dan otonomi serta keterlibatan tercipta saat kegiatan dilaksanakan. Sehingga siswa akan senang jika siasana kelas menjadi aktif. Jadi model pembelajaran ini sangatlah cocok digunakan dalam pembelajaran matematika. Sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Tambelu, Wenas, & Utina di tahun 2009 diperoleh hasil bahwa pembelajaran berbasis masalah dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi kubus dan balok dengan hasil yang lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.⁸

⁶ Paul Edden dan Don Kauchak, *Pembelajaran Berbasis-Masalah (Problem_Based Learning)*, Halm.307

⁷ *Ibid.* halm.354s

⁸ Niluh Sulistyani & Heri Retnawati, "Jurnal Riset Pendidikan Matematika : Pengembangan Perangkat Pembelajaran Bangun Ruang di SMP dengan Pendekatan Problem-Based Learning". Vol. 2 No. 2, November 2015, 200.

Rasulullah SAW juga pernah menggunakan metode ini ketika hendak mengutus Mu'adz ke Yaman. “Sesungguhnya Rasulullah SAW berkehendak mengutus Mu'adz ke Yaman. Beliau berkata: ‘Bagaimana engkau memutuskan (hukum) apabila seseorang mengajukan sesuatu masalah kepadamu?’ Mu'adz menjawab: ‘Aku memutuskan (hukum masalah tersebut) dengan kitab Allah SWT.’ Nabi bersabda: ‘Bagaimana sekiranya engkau tidak mendapatinya pada kitab Allah SWT?’ Mu'adz menjawab: ‘Dengan Sunnah Rasulullah SAW.’ Nabi bersabda lagi: ‘Bagaimana pula sekiranya engkau tidak mendapati pada Sunnah Rasulullah SAW dan tidak pula pada kitab Allah SWT?’ Mu'adz berkata: ‘Aku akan menggunakan pikiranku untuk berijtihad. Dan aku tidak berbuat sia-sia.’ Maka Rasulullah SAW menepuk dadanya seraya bersabda: ‘Segala puji bagi Allah SWT, yang telah menyesuaikan pendirian utusan Rasulullah dengan apa yang diridhai (disetujui) oleh Rasulullah.’⁹ Pembelajaran berbasis masalah ini ditunjukkan dari cara Rasulullah memberikan pertanyaan-pertanyaan kepada Mu'adz agar Mu'adz berpikir untuk menemukan jawabannya.

Berdasarkan kegiatan observasi dan wawancara, di SMPN 2 Kedungwaru Tulungagung ini masih menggunakan pembelajaran konvensional. Model pembelajaran “konvensional” adalah model pembelajaran yang satu arah, dimana siswa hanya menerima penjelasan dari guru. Kelebihan dari model pembelajaran ini adalah siswa menjadi mudah memahami materi yang diajarkan. Namun pembelajarannya ini juga memiliki kelemahan salah satunya yaitu siswa menjadi pasif, sehingga dalam pembelajarannya siswa hanya bergantung kepada guru. Hal ini ditunjukkan dari sikap para siswanya yang kurang memiliki motivasi untuk

⁹ Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru* (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2012), Halm 142-143

belajar, terutama untuk pelajaran matematika. Para siswa hanya bergantung kepada guru, dan cenderung pasif dalam menerima pelajaran. Mereka tidak berani bertanya ataupun menyalurkan idenya. dari guru. Selain itu di SMPN 2 Kedungawaru menggunakan bahan ajar (LKS) yang beredar di pasaran dimana isi LKS tersebut kurang memperhatikan kebutuhan siswa dan keragaman siswa. LKS yang dipasaran hanya memuat rangkaian-rangkain soal terkait materi, tanpa memasukkan model pembelajaran di dalamnya. Sehingga membuat siswa menjadi acuh, kurang tertarik, bahkan membuat mereka bergantung kepada temannya dengan mencontek jawabannya tanpa tau prosesnya.

Dari permasalahan diatas peneliti ingin menerapkan model pembelajaran berbasis masalah atau *problem based learning* (PBL) dan materi yang dipilih adalah segiempat pada kelas VII semester 2 di UPTD SMPN 2 Kedungawaru Tulungagung. Adapun alasan peneliti memilih materi segiempat, karena segiempat adalah salah satu mata pelajaran di Sekolah Menengah Pertama (SMP) khususnya dikelas VII semester 2 yang sangat erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari, mereka sering menemukan dan menggunakannya untuk berbagai keperluan, baik berkenaan dengan pengerjaan soal dalam aktivitas rutin pembelajaran, maupun tata letak. Selain itu segiempat sebagai materi yang harus dikuasai untuk meningkatkan kemampuan matematika dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan uraian diatas peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Lembar Kerja Siswa Matematika Berbasis Masalah (*problem based learning*) pada Materi Segiempat Semester 2 Kelas VII SMPN 2 Kedungawaru Tulungagung”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti mengambil rumusan masalah dalam penelitian dan pengembangan ini adalah:

1. Bagaimana proses pengembangan lembar kerja siswa matematika dengan pendekatan pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*) ?
2. Bagaimana validitas lembar kerja siswa matematika dengan pendekatan pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*) ?
3. Bagaimana kepraktisan lembar kerja siswa matematika dengan pendekatan pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*) ?
4. Bagaimana keefektifan lembar kerja siswa matematika dengan pendekatan pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*) ?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan yang diharapkan oleh pengembang dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan proses pengembangan produk bahan ajar berupa lembar kerja siswa matematika kelas VII semester 2 dengan pendekatan pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*)
2. Mendeskripsikan kevalidan produk pengembangan bahan ajar berupa lembar kerja siswa matematika kelas VII semester 2 dengan pendekatan pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*)
3. Mendeskripsikan kepraktisan produk pengembangan bahan ajar berupa lembar kerja siswa matematika kelas VII semester 2 dengan pendekatan pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*)

4. Mendeskripsikan keefektifan produk pengembangan bahan ajar berupa lembar kerja siswa matematika kelas VII semester 2 dengan pendekatan pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*)

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah bahan ajar berupa lembar kerja siswa Matematika kelas VII semester 2 berbasis masalah (*problem based learning*) pada materi segiempat. Spesifikasi lembar kerja siswa mata pelajaran matematika kelas VII semester 2 adalah sebagai berikut:

1. Bahan ajar yang dihasilkan dari penelitian dan pengembangan ini yaitu lembar kerja siswa matematika
2. Lembar kerja siswa dibuat berdasarkan pendekatan dengan model pembelajaran *problem based learning* baik standar kompetensi, kompetensi dasar, serta cakupan materi yang mengacu pada silabus kurikulum yang berlaku yakni Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)
3. Materi yang disediakan yakni materi segiempat kelas VII semester 2
4. Lembar kerja siswa siswa yang dikembangkan di desain dengan deskripsi judul, petunjuk penggunaan untuk siswa, standar kompetensi, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, soal evaluasi, dan daftar rujukan.

E. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Penelitian dan pengembangan bahan ajar berupa lembar kerja siswa matematika kelas VII semester 2 dengan pendekatan model pembelajaran *problem based learning* ini diharapkan mempunyai peranan penting, di antaranya adalah:

1. Bagi siswa, khususnya Kelas VII SMP/MTs yang mempelajari Mata Pelajaran Matematika
 - a. Menyediakan lembar kerja siswa siswa yang menekankan kemandirian siswa dalam menemukan konsep segiempat, berlatih soal, sehingga siswa lebih aktif, kreatif, dan produktif
 - b. Siswa dapat belajar dan bekerja secara mandiri maupun kelompok
 - c. Memiliki kecakapan dalam memecahkan masalah yang dihadapi, khususnya permasalahan yang berkaitan dengan pelajaran matematika
2. Bagi guru pengajar Mata Pelajaran Matematika, dapat dijadikan pelengkap dalam melaksanakan pembelajaran serta referensi baru dalam menyediakan bahan ajar sehingga dapat digunakan sebagai upaya meningkatkan optimalisasi hasil pembelajaran untuk mencerdaskan anak bangsa sesuai amanah yang termuat dalam UUD 1945, sekaligus mewujudkan tujuan pendidikan nasional dalam UU Nomor 20 Tahun 2003
3. Bagi Sekolah Menengah Pertama dan sederajat, sebagai bahan pustaka yang dapat memberikan informasi bagi pihak yang berkepentingan, selain itu juga sebagai bahan pertimbangan untuk memilih kreasi dan inovasi ragam pembelajaran untuk membuat dan mengembangkan bahan ajar yang sesuai dengan situasi dan kondisi siswanya, serta disesuaikan dengan potensi yang ada di lingkungan sekolah.
4. Bagi peneliti, dapat memberikan wawasan tambahan mengenai konsep pembelajaran dengan lembar kerja siswa
5. Bagi umum, dapat digunakan sebagai referensi, sumber informasi dan acuan untuk mengadakan penelitian dan pengembangan yang serupa.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian Pengembangan

Asumsi dalam penelitian dan pengembangan bahan ajar matematika berupa lembar kerja siswa matematika kelas VII semester 2 dengan pendekatan model pembelajaran *problem based learning* ini adalah sebagai berikut:

1. Bahan ajar matematika berupa lembar kerja siswa menggunakan pendekatan model pembelajaran *problem based learning* pada materi segiempat dapat menjadikan siswa mampu menemukan konsep segiempat dan menyelesaikan setiap permasalahan yang berkaitan dengan materi segiempat yang diajarkan
2. Siswa dapat menyelesaikan soal-soal yang diberikan dengan baik dan sesuai perintah, sehingga lembar kerja siswa yang menggunakan pendekatan dengan model pembelajaran *problem based learning* ini dapat meningkatkan kemampuan menemukan konsep dan hasil belajar siswa pada materi segiempat
3. Siswa dapat bekerja secara aktif, baik secara individu maupun diskusi kerja kelompok
4. Validator produk adalah dosen dan guru yang sudah berpengalaman dalam mengajar.
5. Item-item yang ada pada angket validasi mencerminkan penilaian produk secara komprehensif, menyatakan layak dan tidaknya produk untuk digunakan.

Keterbatasan dalam penelitian dan pengembangan lembar kerja siswa matematika semester 2 kelas VII dengan pendekatan model pembelajaran *problem based learning* ini adalah:

1. Produk bahan ajar yang dihasilkan berupa lembar kerja siswa yang terbatas pada ringkasan materi segiempat yaitu persegi panjang, persegi, jajargenjang, belah ketupat, layang-layang, dan trapesium.
2. Pengembangan ini diintergrasikan dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning*
3. Uji validasi dilakukan pada validasi ahli dan uji coba lapangan
4. Subjek uji coba lembar kerja siswa terbatas pada siswa SMPN 2 Kedungwaru Kelas VII E semester 2 tahun ajaran 2016/2017
5. Pengaruh penggunaan produk terhadap peningkatan hasil belajar diukur dari hasil tes kelas akni *pre-test* dan *post-test*.

G. Definisi Istilah

Untuk menghindari kemungkinan timbulnya kesalah pahaman dan pengertian ganda terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam skripsi pengembangan bahan ajar matematika ini diberikan penegasan terhadap beberapa istilah yang berkaitan berikut ini:

1. Pengembangan adalah suatu proses yang bertujuan untuk membuat suatu produk yang melalui beberapa tahap, yaitu perencanaan, pembuatan produk itu sendiri dan evaluasi.¹⁰
2. Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru/fasilitator dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas. Bahan yang dimaksud bisa berupa bahan tertulis maupun tidak tertulis.¹¹ Bahan ajar

¹⁰ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan : Penelitian Memberikan Deskripsi, Eksplanasi, Inovasi, dan juga Dasar-Dasar Teoritis bagi Pengembangan Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), hal. 164-165

¹¹ Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru* (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2012), Halaman 174

yang dimaksud dalam penelitian dan pengembangan ini adalah lembar kerja siswa matematika semester 2 kelas VII pada materi segiempat.

3. Lembar kerja siswa adalah suatu media yang berupa lembar kegiatan yang memuat petunjuk, materi ajar dalam melaksanakan proses pembelajaran untuk menemukan suatu fakta, ataupun konsep.¹²
4. Pembelajaran Berbasis Masalah adalah suatu model pembelajaran yang didasarkan pada prinsip menggunakan masalah sebagai titik awal akuisisi dan integrasi pengetahuan baru.¹³
5. Segiempat adalah poligon bidang yang dibentuk dari empat sisi yang saling berpotongan pada satu titik.¹⁴

H. Sistematika Penulisan Skripsi Penelitian Pengembangan

Sistematika penulisan skripsi berisi tentang hal-hal yang akan dibahas dalam skripsi penelitian dan pengembangan ini. Pada sistematika ini akan diperoleh informasi secara umum yang jelas, sistematis dan menyeluruh tentang isi pembahasan skripsi ini. Adapun sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

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

¹² eureka pendidikan.com : eureka pendidikan.com/2015/01/lembar-kegiatan-siswa-lks.html?m=1

¹³ Risnawati Amiluddin, S. Sugiman, "Jurnal Riset Pendidikan Matematika : Pengaruh Problem Posing Dan PBL Terhadap Prestasi Belajar, Dan Motivasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Matematika", UNY, Vol.3 No. 1, Mei 2016 , hlm 103

¹⁴ Bornok Sinaga, dkk, *Matematika kurikulum 2013 SMP/MTs Kelas VII* (Jakarta: Katalog Dalam Terbitan, Mei 2013), hlm. 186

Bagian inti, terdiri dari:

BAB I: PENDAHULUAN, memuat: (a) latar belakang masalah penulisan skripsi, (b) rumusan masalah, (c) tujuan penelitian pengembangan, (d) spesifikasi produk yang diharapkan, (e) pentingnya penelitian pengembangan, (f) asumsi dan keterbatasan penelitian pengembangan, (g) definisi istilah, dan (h) sistematika penulisan skripsi penelitian pengembangan.

BAB II: KAJIAN PUSTAKA, dalam kajian pustaka ini dibahas mengenai hasil kajian pustaka yang mengungkapkan kerangka acuan komprehensif mengenai konsep, prinsip, atau teori yang digunakan sebagai landasan dalam memecahkan masalah yang dihadapi atau dalam pengembangan produk penelitian dan pengembangan ini. Pada bab ini terdiri dari: (a) lembar kerja siswa, (b) hakekat matematika, (c) pendekatan model pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*), dan (d) materi segiempat.

BAB III: METODE PENELITIAN, yang memuat (a) metode penelitian dan pengembangan, (b) prosedur penelitian pengembangan, (c) uji coba produk yang memuat data-data dan analisis yang digunakan.

BAB IV: HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN, pada bab ini dibahas mengenai produk yang dihasilkan serta pembahasan setelah produk diterapkan di lapangan. Bab ini terdiri dari: (a) penelitian dan pengumpulan data, (b) perencanaan, (c) desain produk, (d) penyajian data uji coba, (e) revisi produk, (f) uji-lapangan (*field testing*), (g) analisis data.

BAB V: PENUTUP, bagian ini terdiri dari: (a) kesimpulan, (b) saran.

Bagian akhir, terdiri dari: (a) daftar rujukan, (b) lampiran-lampiran, (c) surat pernyataan keaslian tulisan, (d) daftar riwayat hidup.