

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan 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 dan masyarakat. Dapat diartikan bahwa pengajaran ialah sebuah cara perubahan etika serta perilaku oleh individu atau sosial dalam upaya mewujudkan kemandirian dalam rangka mematangkan atau mendewasakan manusia melalui upaya pendidikan, pembelajaran, bimbingan serta pembinaan.¹ Pendidikan sekarang ini mengedepankan era digital yang berorientasi terhadap pelaksanaan pendidikan yang cakap memanfaatkan ilmu dan teknologi. Kemajuan zaman ini menjadi peluang dan tantangan lembaga pendidikan untuk melaksanakan tujuan pendidikan yakni membentuk generasi berintelektual dan berbudi pekerti.²

Teknologi yang bisa diterapkan dalam pendidikan yakni dengan menerapkan media pembelajaran. Dengan hal ini teknologi dalam pendidikan harus diciptakan, digunakan, hingga dikembangkan dan dikelola

¹ Desi Pristiwanti, dkk., "Pengertian Pendidikan", *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, Vol. 4, No. 6, (2022)

² Ummi Kulsum dan Abdul Munib, "Pendidikan Karakter melalui Pendidikan Agama Islam di Era Revolusi Digital", *Intelektual: Jurnal Pendidikan dan Studi Keislaman*, Vol. 12, No. 2, (2022), Hal. 158

untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran dengan maksud untuk mencapai efektifitas dan efesiensi dalam proses pembelajaran.³ Salah satunya dengan pengembangan bahan ajar yang sesuai. Pengembangan bahan ajar dalam bentuk apapun termasuk dalam bentuk elektronik dimaksudkan untuk membantu orang belajar atau memudahkan peserta didik belajar. Oleh karena itu, aktivitas pengembangan harus didasarkan pada berbagai teori tentang orang belajar, orang yang mengajar, dan aktivitas belajar itu sendiri. Dengan kata lain, pemahaman terhadap orang yang belajar, orang yang mengajar, dan aktivitas belajar merupakan kondisi bagi setiap kegiatan pengembangan pembelajaran. Bahan ajar yang baik menyediakan perangkat yang memudahkan pengguna untuk melihat kemanfaatan dan menggunakannya dalam praktek. Bahan ajar digital dalam bentuk elektronik menyediakan peluang untuk inovasi, meskipun hanya terhadap bagian-bagian kecil dari bahan ajar tersebut.⁴

Salah satu mata pelajaran yang wajib dipelajari oleh siswa sekolah adalah matematika. *National Council of the Teacher of Mathematics* (NCTM) menyebutkan bahwa tujuan pembelajaran matematika adalah (1) pembelajaran komunikasi, (2) berpikir tentang matematika, dan (3) memecahkan masalah (menyelesaikan soal matematika), (4) Belajar mengasosiasikan ide (hubungan matematis), (5) Mengembangkan sikap

³ Anggi Reviani Pulungan, Fibri Rakhmawati, “Tren Media Pembelajaran Matematika dalam Jurnal Pendidikan Matematika di Seluruh Indonesia”. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 6, No. 3, (2022), Hal. 3444

⁴ Rumondang Florentina Turnip, Rofi'i, Hari Karyono, “Pengembangan E-modul interaktif Dalam meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis”, *JEMS (Jurnal Edukasi Matematika dan Sains)*, Vol. 9, No. 2, (2021), Hal. 487

positif terhadap matematika (positif sikap terhadap matematika).⁵ Matematika merupakan ilmu universal atau bersifat umum dan berlaku bagi seluruh orang pada kehidupan sehari-hari. Matematika yaitu salah satu cabang ilmu pengetahuan dan memegang peranan krusial pada kemajuan ilmu dan teknologi (IPTEK), oleh karena itu dapat digunakan sebagai alat aplikasi bagi disiplin ilmu lain serta perkembangan matematika itu sendiri. Mengingat pentingnya peran matematika, upaya perbaikan sistem pengajaran matematika selalu menjadi perhatian masyarakat, terutama bagi pemerintah dan pakar pendidikan matematika.⁶

Salah satu tujuan belajar matematika adalah meningkatkan kemampuan literasi numerasi. Konsep literasi merupakan serangkaian kemampuan memahami dan menganalisis bahan bacaan.⁷ Secara umum maupun khusus, kemampuan literasi bukan hanya berdampak bagi individu, tapi juga bagi masyarakat dan negara. Kontribusi nyata dari kemampuan literasi dapat kita lihat dalam perkembangan, ekonomi, dan kesejahteraan masing-masing individu, masyarakat atau negara. Masyarakat yang mampu mengaplikasikan pemahaman matematika dalam berbagai bidang keilmuan, akan mampu mendorong peradaban dan peningkatan daya saing ketenagakerjaan serta dapat mendorong pertumbuhan ekonomi dan

⁵Solikhatun Marfu'ah, dkk., "Model Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematis Siswa", (PRISMA: *Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 5, 2022), Hal. 50

⁶ Rahma Yulianti dan Joko Soebagyo, "Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Matematika Terapan pada Materi Matriks", *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 5 No. 3 (2021), Hal. 2271

⁷ Dyah Worowirastris & Beti Istanti S., "Literasi Numerasi Untuk Sekolah Dasar", (Malang: UMM, 2019), Hal. 5

kesejahteraannya.⁸

Selain kemampuan literasi, kemampuan numerasi juga memiliki andil yang sangat besar untuk dikuasai. Kemampuan numerasi melibatkan cara berpikir kritis dalam memecahkan masalah. Berhitung dalam literasi numerasi bukan hanya tentang penguasaan matematika di sekolah, namun juga melibatkan kemampuan untuk menghubungkannya dengan pemecahan masalah di berbagai situasi di luar sekolah juga.⁹ Keterampilan numerasi dibutuhkan dalam semua aspek kehidupan, baik di rumah, di pekerjaan, maupun di masyarakat.¹⁰

Namun, pentingnya literasi numerasi tidak selaras dengan kenyataan yang terjadi. Literasi numerasi siswa Indonesia masih rendah, berdasarkan hasil *Programme for International Student Assessment* (PISA) yang diadakan oleh *Organisation for Economic Coorporation* (OECD) untuk mengetahui prestasi anak yang berusia 15 tahun pada bidang kemampuan literasi membaca, matematika, dan sains. Rendahnya pencapaian peserta didik Indonesia pada hasil PISA tersebut memunculkan beragam pertanyaan, apakah kurikulum di Indonesia sudah tepat, atau apakah peserta didik kita belum mampu untuk memecahkan soal-soal tes yang memerlukan keterampilan berpikir tingkat tinggi.¹¹ Apabila hasil asesmen yang

⁸ Asriyati Nadjamuddin, Evi Hulukati, “Kemampuan Literasi Numerasi Mahasiswa dalam Menyelesaikan Masalah Matematika”, *Jurnal Basicedu*, Vol. 6 No. 1 (2022), Hal. 988

⁹ Euis Fajriyah, “Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Pada Pembelajaran Matematika Di Abad 21” (Cirebon: STAI Ma’had Ali, 2022), Hal. 404

¹⁰ Nisa Nashirulhaq, dkk., “*Pentingnya Kemampuan Dasar Literasi numerasi di Jenjang Pendidikan SMP*”, Universitas Ibn Khaldun, (2022), Hal. 119

¹¹ Syifa Nabilah, dkk., “Systematic Literature Review: Literasi Numerasi dalam Pembelajaran Matematika, Jenjang, Materi, Model dan Media Pembelajaran”, *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, Vol. 6 No. 4 (2023), Hal. 2

disampaikan oleh PISA suatu negara ada di atas rata-rata maka negara tersebut dianggap memiliki standar pendidikan yang dibutuhkan pasar internasional dan sebaliknya apabila hasilnya ada di bawah rata-rata maka negara tersebut dengan kurikulumnya dianggap belum mampu memenuhi standar kebutuhan global.¹²

Salah satu materi matematika yang dipelajari di sekolah menengah adalah peluang. Peluang memiliki keterkaitan konsep kemungkinan (kesempatan) dengan suatu kejadian. Peluang saat ini menjadi materi matematika yang digunakan secara luas dan sering dianggap sulit oleh siswa karena sifatnya yang abstrak dan kurang terhubung dengan pengamalan langsung. Dalam belajar materi peluang kebanyakan siswa salah dalam memasukkan rumus dan penyelesaian, siswa lebih dominan kesulitan pada pembahasan aturan permutasi, kombinasi, dan perkalian.¹³ Pada materi peluang hal ini selalu jadi bahan permasalahan bagi guru, karena melihat dari hasil belajar siswa serta proses pembelajaran yang berlangsung. Adapun keberhasilan pembelajaran ditentukan sejauh mana penguasaan siswa terhadap bahan pelajaran yang disampaikan oleh guru. Tentu saja hal ini harus didukung dengan perangkat pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Salah satu perangkat pembelajaran yang harus diperhatikan

¹²Erdy Poernomo, dkk, "Studi Literasi Matematis", *ALGORITMA Journal of Mathematics Education (AJME)*, Vol. 3 No. 1 (2021), Hal. 84-85

¹³Yenny Anggreini Sarumaha, dkk., "Penggunaan Alat Peraga Papan Peluang Matematika pada Materi Peluang Kelas VII SMP", *KONSTRUKTIVISME*, Vol. 16, No. 1, Januari 2024, Hal. 143-144

oleh guru ketika melakukan proses pembelajaran adalah bahan ajar.¹⁴

Berdasarkan permasalahan di atas dibutuhkan sebuah terobosan baru untuk memudahkan siswa memahami materi matematika dengan mengaitkan materi yang dipelajari di sekolah dan budaya yang dimiliki oleh siswa serta memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian pengembangan E-modul interaktif berbasis etnomatematika.¹⁵ Etnomatematika merupakan suatu pendekatan yang mengaitkan antara matematika dengan budaya. Hal ini sejalan dengan pendapat Barton menyatakan bahwa, “Dalam konsep ini, etnomatematika adalah sebuah program yang menyelidiki cara-cara berbagai kelompok budaya memahami, mengartikulasikan, dan menerapkan konsep-konsep serta praktik-praktik yang dapat diidentifikasi sebagai praktik matematis.”. Hal itu menunjukkan bahwa, etnomatematika dapat dipandang sebagai suatu kajian yang meneliti cara sekelompok orang pada budaya tertentu dalam memahami, mengekspresikan dan menggunakan konsep-konsep serta praktik-praktik kebudayaan yang digambarkan ke dalam matematika.¹⁶

Berdasarkan hasil observasi, peneliti berencana mengembangkan suatu bahan ajar berbentuk elektronik yaitu E-modul interaktif dengan menggunakan pendekatan etnomatematika untuk memberikan alternatif

¹⁴Mutiarahman, W, dkk., “Lembak Kerja Peserta Didik Berbasis Realistic Mathematics Education pada Materi Peluang”, *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 2023, Hal. 160

¹⁵Sonya Fiskha Dwi Patri, Sonya Heswari, “Efektivitas E-modul interaktif Berbasis Etnomatematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis”, *Jurnal Muara Pendidikan*, Vol. 6 No. 1 (2021), Hal. 2

¹⁶Medita Wahyu Sintiya, dkk., “Pengembangan E-modul interaktif Berbasis Etnomatematika Motif Batik Adi Purwo untuk Siswa SMP”, *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, Vol. 6 No. 1 (2021), Hal. 2-3

dalam pembelajaran matematika yang berbasis literasi numerasi pada materi Peluang. Maka judul yang dipilih untuk penelitian ini adalah **“Pengembangan E-modul interaktif Berbasis Etnomatematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi numerasi pada Materi Peluang Siswa Kelas VIII MTsN 6 Tulungagung”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, maka peneliti dapat mengidentifikasi permasalahannya sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang kurang mendukung dan cenderung membosankan, sehingga siswa kesulitan dan merasa bosan untuk memahami konteks yang disajikan oleh guru.
2. Rendahnya kemampuan literasi numerasi siswa menjadi faktor utama yang memengaruhi siswa dalam menerapkan konsep matematika untuk menyelesaikan permasalahan di sekitarnya.

C. Batasan Masalah

Pembatasan masalah bertujuan sebagai ruang lingkup pelaksanaan penelitian, memfokuskan, memperjelas, dan mempermudah proses pelaksanaan penelitian. Adapun pembatasan masalah sebagai berikut:

1. Produk yang dikembangkan berupa E-modul interaktif berbasis etnomatematika untuk meningkatkan literasi numerasi pada materi Peluang siswa kelas VIII MTsN 6 Tulungagung.

2. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII MTsN 6 Tulungagung.

D. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana langkah-langkah pengembangan E-modul interaktif berbasis etnomatematika untuk meningkatkan kemampuan literasi numerasi pada materi Peluang siswa kelas VIII MTsN 6 Tulungagung?
2. Bagaimana kevalidan E-modul interaktif berbasis etnomatematika untuk meningkatkan kemampuan literasi numerasi pada materi Peluang siswa kelas VIII MTsN 6 Tulungagung?
3. Bagaimana kepraktisan E-modul interaktif berbasis etnomatematika untuk meningkatkan kemampuan literasi numerasi pada materi Peluang siswa kelas VIII MTsN 6 Tulungagung?
4. Bagaimana keefektifan E-modul interaktif berbasis etnomatematika untuk meningkatkan kemampuan literasi numerasi pada materi Peluang siswa kelas VIII MTsN 6 Tulungagung?

E. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

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

1. Untuk mendeskripsikan langkah-langkah pengembangan E-modul interaktif berbasis etnomatematika untuk meningkatkan kemampuan

literasi numerasi pada materi Peluang siswa kelas VIII MTsN 6 Tulungagung.

2. Untuk mendeskripsikan kevalidan E-modul interaktif berbasis etnomatematika untuk meningkatkan kemampuan literasi numerasi pada materi Peluang siswa kelas VIII MTsN 6 Tulungagung.
3. Untuk mendeskripsikan kepraktisan E-modul interaktif berbasis etnomatematika untuk meningkatkan kemampuan literasi numerasi pada materi Peluang siswa kelas VIII MTsN 6 Tulungagung.
4. Untuk mendeskripsikan keefektifan E-modul interaktif berbasis etnomatematika untuk meningkatkan kemampuan literasi numerasi pada materi Peluang siswa kelas VIII MTsN 6 Tulungagung.

F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

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

1. Media pembelajaran E-modul interaktif berbasis etnomatematika dapat diakses menggunakan *smartphone* dan laptop baik secara online maupun offline.
2. E-modul interaktif yang dikembangkan berupa materi Peluang yang sesuai dengan siswa MTsN kelas VIII yang berisi konteks permasalahan dalam kehidupan sehari-hari dengan menggunakan pendekatan konteks budaya lokal.
3. E-modul interaktif dilengkapi dengan petunjuk penggunaan, daftar isi,

penjelasan materi secara tulisan dan video pembelajaran, ringkasan materi, contoh soal, latihan soal, evaluasi, dan glosarium.

4. E-modul interaktif ini diharapkan mempermudah siswa untuk memahami materi Peluang dalam pembelajaran matematika kelas VIII sehingga dapat meningkatkan kemampuan literasi numerasi siswa.

G. 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 bahan rujukan untuk peneliti selanjutnya yang berkaitan dengan E-modul interaktif berbasis etnomatematika maupun dikembangkan untuk kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran guna mempermudah pembelajaran.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi siswa

Penggunaan E-modul interaktif berbasis etnomatematika diharapkan mampu mempermudah siswa dalam memahami materi Peluang dan dapat meningkatkan kemampuan literasi numerasi siswa.

b. Bagi guru

Menambah pengetahuan dalam mengembangkan E-modul interaktif 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 E-modul interaktif berbasis etnomatematika.

d. Bagi peneliti

Menambah pengetahuan dan pengalaman terkait pengembangan media E-modul interaktif, sekaligus memberikan inovasi baru yang mendukung proses pembelajaran siswa.

e. Bagi peneliti lain

Sebagai referensi atau pembandingan dalam melakukan penelitian dan pengembangan yang berkaitan dengan E-modul interaktif berbasis etnomatematika.

H. Penegasan Istilah

Penegasan istilah berfungsi untuk mengartikan istilah-istilah yang digunakan dalam judul ini supaya tidak terjadi kesalahan saat menafsirkan permasalahan yang sedang diteliti. Adapun penegasan istilah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Penegasan Konseptual

a. Pengembangan

Pengembangan adalah suatu proses untuk membentuk potensi yang ada menjadi sesuatu yang lebih lagi. Pengembangan merupakan kegiatan-kegiatan untuk mengembangkan suatu produk atau dengan kata lain menyempurnakan

produk yang ada menjadi produk yang dapat dipertanggungjawabkan.¹⁷

b. Modul

Modul adalah suatu pedoman bahan ajar yang digunakan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran yang tersusun secara sistematis, operasional, serta terarah sehingga peserta didik dapat belajar secara mandiri yang dapat membantu peserta didik memahami tujuan belajar dengan seperangkat pengalaman belajar yang terencana.¹⁸

c. E-Modul Interaktif

E-modul adalah salah satu jenis E-modul yang di dalamnya terdapat teks, gambar, grafik, animasi, dan juga video yang bisa diakses di manapun dan kapanpun. E-modul adalah modul dalam bentuk digital, yang terdiri dari teks, gambar, atau keduanya yang berisi materi elektronika digital disertai dengan simulasi yang dapat dan layak digunakan dalam pembelajaran.¹⁹

d. Matematika

Matematika merupakan ilmu pengetahuan yang memiliki pola pikir deduktif serta mempelajari struktur yang abstrak dan pola hubungan yang ada di dalamnya.²⁰

e. Etnomatematika

Etnomatematika adalah sebuah kajian matematika yang berupa kajian

¹⁷ Adella Priscilla Ritonga, dkk, "Pengembangan Bahan Ajar Media", *Jurnal Multi Disiplin Dehasen* (MUDE), Vol. 1 No. 3 (2022), Hal. 344

¹⁸ Laili Rahmawati, "Pengembangan E-Modul Interaktif Menggunakan Flip PDF Berbasis Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Kurikulum Merdeka Belajar", UIN Raden Intan Lampung, (2023), Hal. 23

¹⁹ Yunita Lastri, "Pengembangan dan Pemanfaatan Bahan Ajar E-modul interaktif Dalam Proses Pembelajaran", *Jurnal Citra Pendidikan*, Vol. 3 No. 3 (2023), Hal. 1140

²⁰ Yuliana Widiani dan Nana Ferolina, "*Matematika dan Lingkungan*", *Jurnal Equation*, Vol. 2 No. 1 (2021), Hal. 40

dari wujud dari kebudayaan yang sudah menjadi ciri khas dari suatu kelompok masyarakat tertentu. Dalam kajian yang dilakukan oleh seorang yang memiliki pengetahuan atau keahlian dalam bidang matematika. Karena itu, etnomatematika merupakan sebuah studi maka menjadikan ide-ide atau konsep dan aktivitas suatu kelompok budaya sebagai objek kajiannya. Maka dari itu, bisa saja untuk melakukan eksplorasi konsep matematika terhadap berbagai khasanah budaya Indonesia. Salah satu cara yang dapat menjembatani antara budaya, pendidikan, dan matematika adalah etnomatematika.²¹

f. Peluang

Misalnya S menunjukan ruang sampel eksperimen dan A menunjukan kumpulan semua kejadian yang bisa dibentuk dari S . Peluang $P(A)$ adalah sebuah fungsi dengan domain A dan daerah hasilnya $[0,1]$ ²²

g. Literasi numerasi

Literasi numerasi adalah pengetahuan dan kecakapan untuk (a) menggunakan berbagai macam angka dan simbol-simbol yang terkait dengan matematika dasar untuk memecahkan masalah praktis dalam berbagai macam konteks kehidupan sehari-hari dan (b) menganalisis informasi yang ditampilkan dalam berbagai bentuk (grafik, tabel, bagan, dsb.) lalu menggunakan interpretasi hasil analisis tersebut untuk memprediksi dan

²¹ Joko Soebagyo, dkk, "Analisis Peran Etnomatematika dalam Pembelajaran Matematika", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, Vol. 4 No. 2 Tahun 2021, Hal. 185

²² Darwanto dan Karsoni Berta Dinata, "Pengantar Teori Peluang", Lampung: UMKO Publishing, (2021) Hal. 45

mengambil keputusan.²³

2. Penegasan Operasional

a. Pengembangan

Pengembangan merupakan suatu proses memperbaiki atau meningkatkan sesuatu agar menjadi lebih baik atau lebih maju dari sebelumnya. Sesuatu yang dimaksud disini adalah media pembelajaran seperti E-modul interaktif, video, aplikasi, dll.

b. Modul

Bahan ajar yang tersusun secara sistematis, operasional, serta terarah sehingga peserta didik dapat belajar secara mandiri.

c. E-Modul Interaktif

Modul interaktif merupakan e-modul yang memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri melalui interaksi langsung dan tidak langsung antara bahan ajar dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

d. Etnomatematika

Etnomatematika adalah sebuah pendekatan matematika yang hubungannya dengan aktivitas manusia dalam budaya.

e. Peluang

Peluang merupakan suatu cara yang menunjukkan seberapa besar kemungkinan suatu kejadian akan terjadi, yang biasanya digunakan untuk memperkirakan hasil dari peristiwa yang tidak pasti.

f. Literasi numerasi

²³ Weilin Han, M.Sc, dkk., “Materi Pendukung Literasi Numerasi”, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, (2017), Hal. 3

Literasi numerasi merupakan kemampuan dasar yang mencakup keterampilan membaca, menulis, memahami informasi, serta menggunakan angka dan konsep matematika untuk menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

I. Sitematika Pembahasan

Sistematika pembahasan pada laporan penelitian ini dibuat supaya pembaca dapat dengan mudah menentukan setiap bagian yang dicari dan memahami setiap bab dengan tepat. Berikut sistematika pembahasan dalam penelitian:

1. 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.
2. BAB II : LANDASAN TEORI yang meliputi deskripsi teori, penelitian terdahulu, dan kerangka berpikir.
3. 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.
4. BAB IV : HASIL PENELITIAN yang meliputi tahapan pengembangan

secara berurutan, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

5. BAB V : PEMBAHASAN yang meliputi temuan penelitian terkait dengan pertanyaan penelitian.
6. BAB VI : KESIMPULAN yang meliputi kesimpulan dan saran.