

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi pada saat ini sangat berkembang pesat. Tentunya hampir semua sendi-sendi kehidupan manusia pada saat ini sangat dipengaruhi oleh teknologi yang amat canggih baik diberbagai bidang seperti dalam bidang pemerintahan, politik, perdagangan bahkan dunia pendidikanpun tak luput dari sentuhan teknologi. Kemajuan teknologi di era sekarang akan mempengaruhi pola pikir manusia terutama dikalangan generasi milenial.

Kemajuan dibidang teknologi, tentunya akan berdampak besar terhadap perubahan cara pandang anak bangsa baik yang bersifat positif maupun negatif tergantung bagaimana mereka menyikapi dan menyaring kemajuan teknologi tersebut. Dewasa ini pembelajaran sejarah dihadapkan dengan tantangan revolusi industri 4.0 yang ditandai dengan perkembangan teknologi dan informasi modern seperti pemanfaatan jaringan internet. Dampak nyata dari pesatnya perkembangan akses informasi yang kita kenal dengan sebutan revolusi industry 4.0, terhadap dunia pendidikan berakibat pada kebutuhan desain dan mekanisme pembelajaran secara digital dan sudah merupakan suatu keharusan terhadap setiap proses pembelajaran yang sedang berlangsung bersentuhan dengan teknologi. Nurasiah (2019:563) mengemukakan:

Revolusi industri 4.0 adalah nama trend dari sistem otomatisasi industri, dimana terdapat pertukaran data terkini dalam teknologi pabrik. Istilah ini mencakup sistem siber fisik, internet untuk segala aktifitas, komputasi kognitif dan aktifitas lain berbasis jaringan. Revolusi industri 4.0 sering pula disebut revolusi industri generasi keempat yang ditandai dengan kemunculan super komputer, robot pintar, kendaraan tanpa awak, editing genetik dan perkembangan neuroteknologi yang memungkinkan manusia dapat mengoptimalkan fungsi otak.

Untuk menyikapi kemajuan teknologi tersebut, tentunya didalam dunia pendidikan haruslah diadakan inovasi baru dalam setiap proses kegiatan pembelajaran agar terciptanya sebuah proses pembelajaran yang sangat berkualitas.

Kegiatan pembelajaran terjadi karena adanya komunikasi diantara pemberi pesan (guru) dan penerima pesan (peserta didik), pembelajaran melibatkan pendidik sebagai penyampai informasi dan peserta didik sebagai

penerima informasi. Dengan adanya kemajuan teknologi, tentunya harus sangat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan, seperti yang diketahui pendidikan adalah suatu proses internalisasi gagasan, nilai dan seperangkat pengetahuan dari satu generasi ke generasi lainnya. Terkait itu semua, pendidikan dapat diartikan sebagai sebuah proses penanaman-penanaman nilai-nilai yang akan membentuk tatanan masyarakat dimasa yang akan datang.

Untuk membentuk nilai-nilai pada generasi muda tidaklah mudah, diperlukan mata pelajaran yang sangat tepat untuk itu semua. Salah satu mata pelajaran yang dapat membentuk nilai pada generasi muda dan ada di kurikulum pendidikan Indonesia adalah sejarah. Mata pelajaran sejarah tentunya memiliki arti dan peranan yang sangat strategis dalam pembentukan watak, kepribadian serta membentuk peradaban bangsa yang bermartabat dan juga untuk membentuk manusia Indonesia yang memiliki rasa kebangsaan yang amat tinggi dan rasa cinta tanah air yang tinggi terhadap bangsanya.

Aman (2011:7) menyatakan, selama ini pembelajaran sejarah di sekolah kurang begitu diminati oleh peserta didik. Pelajaran sejarah dianggap pelajaran yang membosankan karena seolah-olah cenderung hapalan. Bahkan banyak dari peserta didik yang beranggapan bahwa pelajaran sejarah tidak membawa manfaat karena kajiannya adalah masa lampau.

Sikap apatis yang ditunjukkan oleh peserta didik terhadap pelajaran sejarah diakibatkan oleh banyak faktor. Faktor tersebut meliputi terhadap penyajian materi pelajaran sejarah yang cenderung mengarah kepada rentetan fakta yang cenderung membosankan, metode yang digunakan kadangkala tidak sesuai dengan substansi materi sejarah, kurangnya sarana dan media yang digunakan saat pembelajaran sejarah berlangsung, di samping faktor kinerja guru sejarah yang merupakan faktor utama yang cenderung kurang memuaskan dalam kegiatan pembelajaran sejarah. Selain faktor tersebut, terdapat juga faktor dari peserta didik yaitu sikap peserta didik itu sendiri terhadap pelajaran sejarah yang kurang positif dan juga minat serta motivasi peserta didik yang rendah terhadap pelajaran sejarah.

Padahal pada mata pelajaran sejarah di dalamnya banyak mengandung sifat positif seperti tugas untuk menanamkan semangat kebangsaan dan bertanah air yang tinggi yang berkaitan erat dengan sejarah perjuangan bangsa ini terutama dalam hal memerdekakan negeri ini. Selain itu pembelajaran sejarah juga dapat membangkitkan kesadaran empati pada peserta didik, sikap

toleransi pada peserta didik yang disertai dengan kemampuan mental dan sosial untuk mengembangkan sifap kreatif, inovatif, sikap partisipatif serta imajinasi dalam diri peserta didik.

Dalam konteks ini tentunya sangat perlu menanamkan rasa nasionalisme dikalangan generasi muda untuk menjawab tantangan di era yang serba maju seperti sekarang ini agar generasi penerus bangsa tidak lupa akan sejarah bangsanya sendiri. Aman (2011:3) mengatakan “dalam konsepsi pembelajaran sejarah, tujuan-tujuan itu lebih terwujud secara spesifik seperti kesadaran sejarah, nasionalisme, patriotisme, wawasan humaniora, disamping kecakapan akademik”.

Dalam hal ini tentunya mata pelajaran sejarah mempunyai peranan penting dalam membangun karakter religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, demokratis, cinta tanah air, peduli lingkungan dan sosial, tanggung jawab, cinta damai, bersahabat, dan patriotisme pada anak bangsa, serta dapat membangun identitas bangsa dan integritas bangsa Indonesia.

Hal ini dapat terlaksana dengan baik jika dalam pembelajaran sejarah menerapkan metode yang kreatif, inovatif serta efisien yang mudah diterima oleh peserta didik pada saat proses kegiatan pembelajaran sedang berlangsung. Tentunya kemajuan dibidang teknologi harus dimanfaatkan sebaik mungkin dalam proses pembelajaran sejarah untuk menjawab tantangan di era revolusi industri 4.0 yang memanfaatkan jaringan internet.

Dalam proses kegiatan pembelajaran sejarah guru merupakan fasilitator bagi peserta didik sekaligus motivator pembimbing terbaik bagi peserta didik. Pembelajaran sejarah akan berjalan dengan baik apabila didukung dengan ketersediaan sumber belajar, seperti media pembelajaran yang tepat. Penggunaan media yang tepat serta meningkatkan kualitas media pembelajaran akan menghasilkan kualitas hasil belajar yang baik. Untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran, tentunya perlu memanfaatkan kemajuan dibidang teknologi salah satunya dengan memanfaatkan media elektronik.

Inovasi sangat diperlukan oleh guru karena guru merupakan penentu keberhasilan tujuan pembelajaran, inovasi tersebut terutama dalam pengembangan media pembelajaran. Hadirnya media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran sejarah tentunya akan memudahkan

peserta didik untuk memahami materi yang diajarkan serta menambah semangat, ketertarikan dan motivasi belajar pada peserta didik pada mata pelajaran sejarah.

Untuk menunjang kegiatan pembelajaran sejarah, salah satu media yang memanfaatkan teknologi adalah E-Modul. E-Modul dirancang untuk memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran. E-Modul sebagai salah satu media pembelajaran elektronik tidak saja menampilkan materi, tetapi menampilkan juga video, animasi dan audio untuk memperkaya pengalaman belajar pada peserta didik dan menambah minat belajar pada peserta didik terhadap materi pembelajaran sejarah.

E-Modul pada saat proses pembelajaran digunakan sebagai sumber belajar peserta didik. Materi yang dikembangkan didalam e-modul tentunya akan lebih menarik dan dapat merangsang peserta didik dan memotivasi peserta didik sehingga peserta didik dapat terbantu dalam belajar sejarah. Husnulwati (2019:2) mengemukakan “Modul Elektronik adalah modul yang berbentuk digital yang dapat berwujud teks, gambar, audio, ataupun animasi yang dibaca pada komputer atau pembaca digital lainnya”.

E-Modul merupakan media yang di kembangkan dari modul cetak yang diubah ke versi elektronik. E-Modul dapat dikemas dengan menarik dan juga dapat dibuat menjadi sebuah aplikasi. Hadirnya e-modul tentunya akan memudahkan peserta didik dalam belalajar karena e-modul dapat dipelajari peserta didik dimana saja dan kapan saja. E-Modul dirancang dengan berbagai fitur menarik didalamnya, selain materi pelajaran sejarah yang dapat dibaca, peserta didik juga dapat membuka link-link mengenai informasi materi pelajaran sejarah yang terdapat didalam e-modul. Selain itu peserta didik juga dapat melihat video pembelajaran sejarah kemerdekaan Indonesia yang tentunya akan menarik perhatian peserta didik karena nantinya peserta didik akan terfokus kepada materi-materi yang ada didalam e-modul.

Dikemasnya E-Modul dengan apik serta menambahkan video-video mengenai sejarah kemerdekaan Indonesia diharapkan mampu menanamkan rasa cinta tanah air didalam diri peserta didik di era yang modern ini.

Berdasarkan pra survey yang telah dilakukan pada hari senin, 9 Desember 2019 di SMA Negeri 4 Metro, berdasarkan hasil observasi dilapangan bahwa fasilitas yang terdapat di SMA Negeri 4 Metro telah memadai, seperti peserta didik di perbolehkan membawa *smarthphone*

kesekolah dan difasilitasi juga dengan jaringan internet yang memadai. Sedangkan berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran sejarah kelas XI, didapatkan hasil bahwa, penggunaan model pembelajaran dalam mata pelajaran sejarah sudah bervariasi dan beranekaragam menyesuaikan dengan perangkat pembelajaran yang telah dibuat. Namun setiap kali guru melaksanakan kegiatan pembelajaran menggambarkan peta konsep dipapan tulis dan kemudian dijelaskan secara verbal. Sedangkan dalam penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran sejarah selama ini masih menggunakan buku-buku paket yang disediakan oleh sekolah dan juga masih menggunakan LKPD sebagai penunjang kegiatan pembelajaran di kelas sedangkan penggunaan LCD jarang digunakan karena harus mengambil dari ruang tata usaha dan belum terpasang secara permanen di dalam kelas yang mengakibatkan memerlukan waktu yang sangat lama untuk mempersiapkan LCD jika harus menggunakan LCD. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru sejarah kelas XI mengatakan :

Selama kegiatan pembelajaran sejarah disekolahan belum pernah menggunakan media Modul ataupun media E-Modul, terutama saat menjelaskan materi sejarah kemerdekaan Indonesia media yang digunakan masih menggunakan buku cetak dan lkpd.

Kenyataan yang didapat dan dihadapi dalam proses pembelajaran sejarah berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran sejarah di SMA Negeri 4 Metro bahwa perlu dikembangkan E-Modul Sejarah kemerdekaan Indonesia berbentuk aplikasi untuk menunjang kegiatan pembelajaran sejarah di era revolusi industri 4.0 serta untuk memudahkan kegiatan pembelajaran terutama untuk menarik daya tarik peserta didik dan memotivasi mereka untuk belajar sejarah. Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan yang berjudul "Pengembangan E-Modul Sejarah Kemerdekaan Indonesia Untuk Menanamkan Rasa Cinta Tanah Air Pada Peserta Didik Kelas XI di SMA Negeri 4 Metro".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan kepada latar belakang diatas, maka yang menjadi masalah dalam penelitian ini yaitu kurangnya pemanfaatan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran sejarah ditambah dengan pesatnya arus perkembangan teknologi mengharuskan adanya pembelajaran yang

memanfaatkan media yang bersentuhan dengan teknologi. Dengan hal tersebut maka perlu adanya pengembangan e-modul sejarah kemerdekaan Indonesia yang dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran sejarah di SMA Negeri 4 Metro pada materi sejarah kemerdekaan Indonesia. Dengan adanya masalah tersebut maka disini akan muncul rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimanakah media pembelajaran sejarah yang digunakan selama ini dikelas XI di SMA Negeri 4 Metro?
2. Seperti apa desain pengembangan E-Modul Sejarah Kemerdekaan Indonesia untuk Menanamkan Rasa Cinta Tanah Air pada Peserta Didik Kelas XI di SMA Negeri 4 Metro?
3. Apakah menurut pakar dan praktisi desain pengembangan E-Modul Sejarah Kemerdekaan Indonesia untuk Menanamkan Rasa Cinta Tanah Air pada Peserta Didik Kelas XI di SMA Negeri 4 Metro tersebut layak di uji cobakan?
Berdasarkan pada rumusan masalah tersebut maka peneliti akan mengangkat judul : “Pengembangan E-modul Sejarah Kemerdekaan Indonesia Untuk Menanamkan Rasa Cinta Tanah Air Pada Peserta Didik Kelas XI di SMANegeri 4 Metro”.

C. Tujuan Pengembangan Produk

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari dilakukanya penlitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan media pembelajaran sejarah yang selama ini yang digunakan dikelas XI di SMA Negeri 4 Metro.
2. Untuk mendapatkan desain media E-Modul Sejarah Kemerdekaan Indonesia untuk Menanamkan Rasa Cinta Tanah Air Pada Peserta Didik Kelas XI di SMA Negeri 4 Metro.
3. Untuk mendeskripsikan pendapat para pakar/praktisi desain E-Modul Sejarah Kemerdekaan Indonesia layak digunakan atau tidak.

D. Kegunaan Pengembangan Produk

1. Manfaat Teoritis
 - a) Dapat dijadikan sebagai bahan studi relevan untuk penelitian lebih lanjut mengenai pengembangan produk e-modul khususnya pada materi Sejarah Kemerdekaan Indonesia.

b) Untuk menambah wawasan ilmu pengetahuan mengenai Sejarah Kemerdekaan Indonesia.

2. Manfaat Praktis

a) Manfaat bagi peserta didik

Dengan dilakukannya penelitian ini tentunya akan bermanfaat untuk peserta didik karena media pembelajaran E-Modul dapat dijadikan sebagai sumber belajar agar peserta didik lebih paham dan mengerti tentang sejarah kemerdekaan Indonesia dan juga mempermudah peserta didik dalam mencari informasi mengenai sejarah kemerdekaan Indonesia saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

b) Manfaat bagi Guru

Dengan dilakukannya penelitian ini tentunya diharapkan dapat dijadikan sebagai pertimbangan dan rujukan dalam menggunakan media pembelajaranyang berinovatif dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran sejarah yang dapat membantu guru serta mudah digunakan oleh guru guna mempermudah dalam kegiatan proses pembelajaran.

c) Manfaat bagi sekolah

Dapat dijadikan sebagai bahan rujukan dan referensi bagi sekolah dalam memanfaatkan media pembelajaran pada materi sejarah kemerdekaan Indonesia, melalui pengembangan E-Modul diharapkan akan tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan.

d) Manfaat bagi Peneliti

Manfaat penelitian ini dapat dijadikan sebagai pengalaman bagi peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran E-Modul dan juga penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan rujukan dalam penyusunan dan pembuatan media pembelajaran E-Modul khususnya pada materi Sejarah Kemerdekaan Indonesia ataupun materi-materi lainnya.

Tindak lanjut dari penelitian pengembangan ini diharapkan akan dapat dilanjutkan ketahap berikutnya yaitu tahap uji coba produk kepada peserta didik dan dapat diproduksi secara masal agar produk e-modul nantinya dapat digunakan oleh peserta didik dan guru sebagai media pembelajaran sejarah secara luas.

E. Spesifikasi Pengembangan Produk

Pengembangan ini akan menghasilkan produk berbentuk aplikasi e-modul yang dapat dijalankan pada *smartphone* dengan sistem operasi android. Media pembelajaran e-modul berbentuk aplikasi ini nantinya dapat di instal oleh peserta didik melalui *smartphone* mereka masing-masing. Aplikasi dapat dijalankan pada *smartphone* dengan sistem operasi minimal Android 4.4 (Kitkat).

Aplikasi yang digunakan berjenis aplikasi dengan tipe *button on screen*, artinya semua tombol pengoprasian berupa icon-icon tombol yang berada pada layar *smartphone*. Aplikasi e-modul dapat dijalankan secara offline (tidak membutuhkan akses internet) dan hanya berukuran 15 MB (menyesuaikan *upgrade*). Aplikasi e-modul nantinya dapat melakukan penilaian otomatis terhadap soal evaluasi yang dikerjakan oleh peserta didik. Aplikasi e-modul ini memiliki format APK (*Aplication Package File*). E-Modul memuat: materi sejarah kemerdekaan Indonesia, video yang berkaitan dengan sejarah kemerdekaan Indonesia, gambar-gambar yang memiliki keterangan dan link-link yang menunjang materi pembelajaran dan memuat latihan soal berupa pilihan ganda. Pemilihan materi sejarah kemerdekaan Indonesia sebagai pokok pembahasan dalam produk e-modul karena seiring dengan perkembangan zaman kemajuan teknologi sangat maju yang akan berdampak kepada semakin maraknya konten negatif yang dapat berpengaruh terhadap generasi muda.

Dengan adanya materi sejarah kemerdekaan Indonesia diharapkan generasi muda tidak lupa akan sejarah bangsanya sendiri dan dapat membangun nilai karakter dalam diri mereka dengan mencontoh perjuangan para pejuang kemerdekaan Indonesia karena pada materi sejarah kemerdekaan Indonesia banyak sekali nilai-nilai karakter yang dapat diterapkan didalam kehidupan sehari-hari. Berikut akan disajikan spesifikasi dari produk e-modul dapat dilihat pada tabel 1:

Tabel 1. Spesifikasi Pengembangan Produk

No	Spesifikasi	Keterangan
1.	Bentuk	Aplikasi E-Modul
2.	Judul	E-Modul Sejarah Kemerdekaan Indonesia
3.	Halaman	±70 Halaman
4.	Ukuran Huruf	11-12
5.	Jenis Huruf	Arial, Myriad Pro
6.	Spasi	1,5-2
7.	Margin	4,3,3,3
8.	Jenis kertas	B 5
9.	Teks	Materi dan keterangan gambar yang berkaitan.
10.	Isi materi yang dimuat :	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kekalahan Jepang dan Kekosongan Kekuasaan. 2. Persiapan Kemerdekaan Indonesia. 3. Peristiwa Rengasdengklok. 4. Proklamasi dan penyebaran luasan berita proklamasi
	Bentuk-bentuk isi produk :	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagian pertama berisi tentang, Petunjuk penggunaan aplikasi, materi pembelajaran, video pembelajaran, latihan soal pilihan ganda dan biodata penulis 2. Bagian petunjuk penggunaan berisi cara penggunaan aplikasi E-Modul. 3. Bagian materi pembelajaran berisi Materi E-Modul pembelajaran sejarah kemerdekaan Indonesia. <ol style="list-style-type: none"> a. E-Modul <ol style="list-style-type: none"> 1. Cover 2. Tim Redaksi 3. Kata Pengantar 4. Daftar Isi 5. Peta Kedudukan Modul 	
11.	<ol style="list-style-type: none"> 6. Peta Konsep 7. Pendahuluan 8. Kompetensi Inti 9. Kompetensi Dasar 10. Alokasi Waktu 11. Indikator 12. Tujuan Pembelajaran 13. Petunjuk Penggunaan Modul 14. Materi E-Modul 15. Rangkuman 16. Glosarium 17. Daftar Pustaka 	
	<ol style="list-style-type: none"> 4. Latihan soal berisi soal pilihan ganda, nama peserta didik, no absen dan nilai keseluruhan peserta didik. 5. Biodata berisi identitas lengkap penulis 	

F. Urgensi Pengembangan

Melihat pesatnya perkembangan ilmu teknologi tentunya membuat kebutuhan akan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi sangat diperlukan untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Dengan hal tersebut peneliti akan mengembangkan sebuah produk elektronik yakni e-modul sejarah sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu peserta didik dalam belajar. Berdasarkan fakta dan realita dilapangan, dalam proses pembelajaran sejarah, pada saat guru menyampaikan materi dengan menggambarkan peta konsep yang kemudian dijelaskan oleh guru, sedangkan penggunaan media pembelajaran umumnya menggunakan buku cetak, LKPD dan kurangnya pemanfaatan LCD. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran membuat peserta didik kesulitan untuk memahami dan mencari informasi mengenai mata pelajaran sejarah khususnya sejarah kemerdekaan Indonesia. Padahal didalam sejarah kemerdekaan Indonesia banyak mengandung nilai-nilai yang patut dicontoh oleh peserta didik salah satunya ialah rasa cinta tanah air.

Dengan adanya masalah tersebut, tentunya sebagai pendidik kita harus mampu memecahkan masalah tersebut dengan berinovasi dan memfasilitasi peserta didik dengan menggunakan media yang tepat dan interaktif. Maka melalui pengembangan produk E-Modul ini, diharapkan akan mampu memfasilitasi dan memudahkan peserta didik dalam belajar sejarah dimasa revolus industri 4.0 ini dan mencari informasi mengenai sejarah kemerdekaan Indonesia dan juga diharapkan akan mampu menanamkan rasa cinta tanah air kepada peserta didik melalui materi-materi yang berada didalam e-modul.

G. Keterbatasan Pengembangan

Dalam pengembangan E-Modul sejarah kemerdekaan Indonesia terdapat beberapa keterbatasan yaitu :

1. Pengembangan E-Modul hanya mencakup materi sejarah kemerdekaan Indonesia.
2. Penelitian ini hanya berupa produk E-Modul yang berbentuk sebuah aplikasi pembelajaran yang berisikan materi mengenai sejarah kemerdekaan Indonesia, video yang terkait dengan materi, gambar-gambar penunjang dan link-link sebagai sarana mencari informasi materi.
3. Materi yang didapatkan didapat dari sumber-sumber yang relevan.

4. pada penelitian pengembangan ini hanya terbatas pada tahap pengembangan level 1. Sehingga hanya sebatas uji validasi produk oleh pakar/praktisi dan tidak pada sampai tahap uji coba.
5. Media pembelajaran E-Modul berbentuk Aplikasi ini dapat digunakan di semester genap kelas XI baik program IPA maupun IPS.

H. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada penelitian ini berisikan mengenai pengembangan produk E-Modul sejarah kemerdekaan Indonesia untuk menanamkan rasa cinta tanah air pada peserta didik kelas XI di SMA Negeri 4 Metro.

Sedangkan sistematika pembahasan pada penelitian pengembangan ini sebagai berikut :

- BAB I : Berisi tentang pendahuluan, latar belakang masalah, tujuan pengembangan produk, kegunaan pengembangan produk, spesifikasi pengembangan produk, urgensi pengembangan, keterbatasan pengembangan dan sistematika penulisan.
- BAB II : Berisi tentang, kajian teori, media pembelajaran, pembelajaran sejarah, e-modul, sejarah kemerdekaan Indonesia, cinta tanah air, defenisi operasional, kajian yang relevan, kerangka berfikir.
- BAB III : Berisikan tentang metode penelitian, tahapan penelitian, rancangan pengembangan produk, tahapan pengembangan.
- BAB IV : Berisikan tentang hasil pengembangan, pada bab ini akan dibahas mengenai jawaban permasalahan yang ada pada rumusan masalah.
- BAB V : Berisikan tentang penutup, kesimpulan dan saran.