

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis dan Pendekatan Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Menurut Borg & Gall, penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.<sup>60</sup> Penelitian dan pengembangan atau R&D adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat di pertanggungjawabkan.<sup>61</sup> Produk yang dimaksud tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*) seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas atau di laboratorium, tetapi bisa juga berupa perangkat lunak (*software*) seperti program computer untuk pengolahan data, pembelajaran di kelas, perpustakaan, ataupun model-model pendidikan, pembelajaran di kelas, perpustakaan, ataupun model-model pendidikan, pembelajaran, pelatihan, bimbingan, evaluasi dan lain-lain.<sup>62</sup> Oleh karena itu, pada penelitian ini akan dikembangkan dan dihasilkan suatu

---

<sup>60</sup> Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, (Jakarta: Kencana, 2015),h.194.

<sup>61</sup> Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya,2005),h.164.

<sup>62</sup> *Ibid.*,h.164-165

produk berupa desain Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) model pembelajaran *Problem Based Learning* pada materi operasi perkalian bilangan bulat berbasis karakter.

Penelitian ini dirancang sebagai penelitian *Research And Development (R&D)* dengan model pengembangan versi ADDIE. Nada Aldoobie mengatakan bahwa:<sup>63</sup>

*“ADDIE model is one of the most common models used in the instructional design field a guide to producing an effective design”.*

Pernyataan tersebut mempunyai maksud bahwa model ADDIE merupakan salah satu model yang paling sering digunakan dalam bidang desain instruksional untuk menghasilkan sebuah desain atau produk hasil yang efektif. Model ADDIE terdiri dari 5 tahap utama, yaitu (A)*nalysis*, (D)*esain*, (D)*evelopment*, (I)*mplementation*, dan (E)*valuation*. Kelima tahap dalam model ADDIE perlu dilakukan secara sistematis.

Pengembangan desain Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) model pembelajaran *Problem Based Learning* pada materi operasi perkalian bilangan bulat berbasis karakter yang dilakukan oleh peneliti, diharapkan akan memperoleh hasil akhir layak yang dapat dijadikan sebagai contoh dalam penerapan RPP dalam pembelajaran.

---

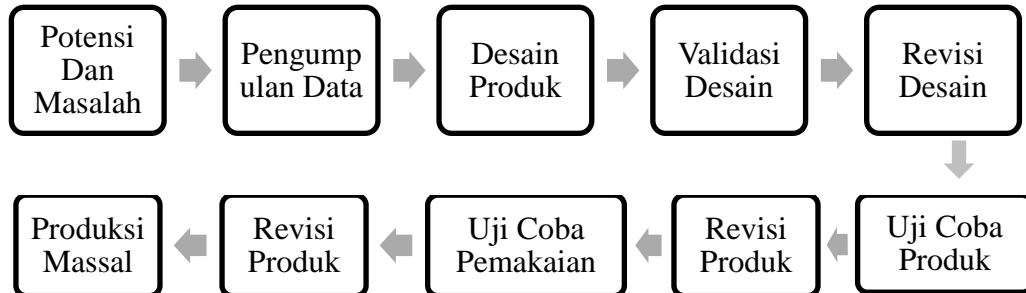
<sup>63</sup> Nada Aldoobie, “ADDIE Model”, dalam *American International Journal Of Contemporary Research*, Vol. 5 No.6, December 2015,h.68.

Pendekatan pada penelitian ini adalah pendekatan kualitatif, karena data yang dihasilkan berupa dokumen pribadi, catatan lapangan, ucapan, dokumen dan lain-lain yang disajikan dalam bentuk kata-kata.

## B. Prosedur Pengembangann

Ada beberapa prosedur pengembangan yang dikemukakan oleh beberapa ahli. Salah satunya adalah prosedur penelitian pengembangan yang dikemukakan oleh Sugiyono. Prosedur penelitian pengembangan menurut Sugiyono dapat dilihat pada gambar 1.

Gambar 1 Prosedur Penelitian Pengembangan Menurut Sugiyono



Prosedur yang dilakukan dalam penelitian pengembangan ini meliputi beberapa tahap seperti yang dikemukakan Sugiyono, yaitu:<sup>64</sup>

1. Potensi dan Masalah. *Research and Development* (R&D) dapat berawal dari adanya potensi dan masalah. Data tentang potensi dan masalah tidak harus dicari sendiri, tetapi bisa berdasarkan laporan penelitian orang lain.

<sup>64</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 409-426.

2. Pengumpulan Data. Setelah potensi dan masalah dapat ditunjukkan secara factual dan *up to date*, selanjutnya perlu dikumpulkan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut.
3. Desain Produk. Hasil akhir serangkaian penelitian awal dapat berupa rancangan kerja baru atau produk baru. Desain produk harus diwujudkan dalam gambar atau bagan, sehingga dapat digunakan sebagai pegangan untuk menilai dan membuatnya.
4. Validasi desain. Proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan atau produk baru secara rasional akan lebih efektif dari yang lama. Validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang telah dibuat.
5. Revisi desain produk. Setelah desain produk divalidasi melalui diskusi dengan para pakar dan ahli lainnya, selanjutnya dapat diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki desain.
6. Uji coba produk. Melakukan uji coba terbatas, pengujian dapat dilakukan dengan eksperimen, yaitu membandingkan efektivitas dan efisiensi sistem kerja lama yang baru.
7. Revisi produk. Pengujian produk pada sampel yang terbatas tersebut menunjukkan bahwa kinerja sistem baru ternyata lebih baik dari sistem kerja lama.

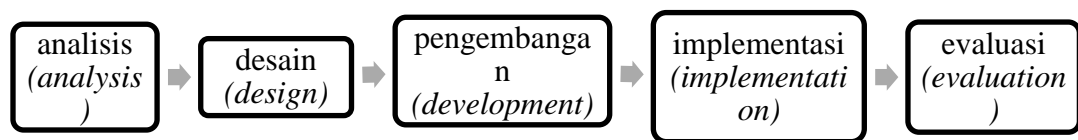
8. Uji coba pemakaian. Setelah pengujian terhadap produksi berhasil, dan mungkin ada revisi yang tidak terlalu penting, maka selanjutnya produk tersebut diterapkan pada kondisi nyata untuk lingkup yang luas.

9. Revisi produk. Revisi ini dilakukan apabila dalam pemakaian kondisi nyata terdapat kekurangan, maka produk perlu diperbaiki.

10. Produk massal. Pembuatan produk massal ini dilakukan apabila produk yang telah diuji coba efektif dan layak untuk diproduksi massal.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan model ADDIE. Model ADDIE dikembangkan oleh Dick dan Carry (1996). Tahap yang harus dilakukan pada penelitian dalam model ADDIE melalui lima tahap yaitu : analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*).

Gambar 2 Prosedur Penelitian Pengembangan Model ADDIE



Model Pengembangan ADDIE dikembangkan oleh Dick dan Carry pada tahun 1996 untuk merancang sistem pembelajaran. Model ADDIE menggunakan lima tahap pengembangan, yaitu:<sup>65</sup>

<sup>65</sup> Endang Mulyaningsih, "Pengembangan Model Pembelajaran" <http://staffnew.uny.ac.id/upload/131808329/pengabdian/7c-pengembangan-model-pembelajaran.pdf>, diakses pada tanggal 05 Juli 2020, pukul 15:13.

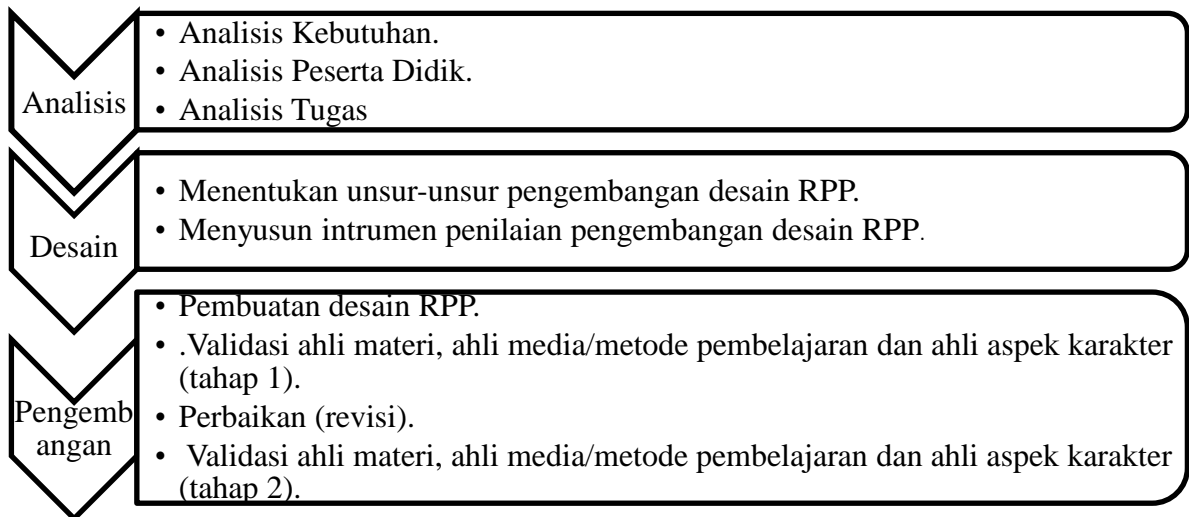
1. *Analysis*, yaitu melakukan analisis kebutuhan. Mengidentifikasi masalah, mengidentifikasi produk sesuai dengan sasaran dan pemikiran tentang produk yang akan dikembangkan.
2. *Design*, yaitu tahap desain merupakan tahap perancangan konsep produk yang akan dikembangkan.
3. *Development*, yaitu pengembangan adalah proses mewujudkan desain tadi menjadi kenyataan.
4. *Implementation*, yaitu implementasi adalah uji coba produk sebagai langkah nyata untuk menerapkan produk yang sedang kita buat.
5. *Evaluation*, yaitu proses untuk melihat apakah produk yang dibuat berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak.

*Brog and Gall* dalam Winarno mengatakan setiap pengembangan tentu saja dapat memilih dan menentukan langkah-langkah yang paling tepat bagi dirinya berdasarkan kondisi khusus yang dihadapinya dalam proses pengembangan.<sup>66</sup> Oleh karena itu peneliti hanya menggunakan 3 langkah dari 5 langkah pengembangan dalam model ADDIE yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain), dan *development* (pengembangan). Sehingga prosedur pengembangan dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

---

<sup>66</sup> Try Sevita Haryanto,dkk., “Pengembangan Pembelajaran Permainan Bolavoli Menggunakan Media Interaktif di Smp Negeri 6 Kabupaten Situbondo”, dalam *Jurnal Pendidikan Jasmani*, Vol. 25 No.1, 2015,h. 124.

Gambar 3. Bagan Pengembangan Produk



### 1. Analisis (*Analysis*)

Studi pendahuluan dalam ADDIE adalah tahap analysis. Tahap analisis merupakan dasar pada semua tahap yang lain. Tahap analisis adalah suatu tahap pengumpulan informasi yang dapat dijadikan sebagai bahan untuk membuat produk, dalam hal ini produk yang dihasilkan adalah desain Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) model pembelajaran *Problem Based Learning* pada materi operasi perkalian bilangan bulat berbasis karakter. Pada tahap ini akan dilakukan pendefinisian terhadap apa yang akan dipelajari, yaitu dengan melakukan *need assessment* (analisis kebutuhan), *need of learner* (analisis peserta didik), dan *task analysis* (analisis tugas). Yang akan menghasilkan output berupa identifikasi kebutuhan, karakteristik peserta didik dan analisis tugas yang dibutuhkan.

a. Analisis Kebutuhan (*Need Assessment*)

Analisis kebutuhan digunakan untuk memunculkan dan menetapkan masalah apa saja yang terjadi dilapangan. Pada analisis kebutuhan akan diawali dengan mengidentifikasi kebutuhan bahan ajar yang telah digunakan peserta didik sehingga akan ditentukan media pembelajaran yang efektif dan efisien dan perlu dikembangkan untuk membantu peserta didik belajar.

b. Analisis Peserta Didik (*Analysis of Learner*)

Analisis peserta didik digunakan untuk mengetahui latar belakang, karakteristik, dan pengetahuan awal peserta didik sesuai dengan jenjang pendidikannya, serta dikaitkan dengan topik pembelajaran yang akan dikembangkan.

c. Analisis Tugas (*Task Analysis*)

Analisis tugas digunakan untuk merinci isi materi secara garis besar dan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) yang akan diterapkan dalam pembelajaran. Sehingga dalam analisis tugas akan dilakukan analisis kurikulum untuk menentukan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) yang diterapkan sesuai dengan kurikulum yang digunakan dan adanya kejelasan antara model pembelajaran yang digunakan dengan tujuan pembelajaran, model pembelajaran dengan KI dan KD, serta kejelasan antara model pembelajaran dengan materi yang diajarkan.

**2. Perancangan (*Desain*)**



Tahap kedua dari model ADDIE adalah tahap design atau perancangan. Pada tahap ini mulai di rancang RPP yang akan dikembangkan sesuai hasil analisis sebelumnya. Selanjutnya, tahap perancangan dilakukan dengan menentukan unsur-unsur yang diperlukan dalam RPP seperti kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti juga menyusun instrument yang akan digunakan untuk menilai RPP yang dikembangkan. Instrument disusun dengan memperhatikan aspek penilaian RPP yaitu aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian dan kesesuaian dengan aspek pendekatan yang digunakan. Instrument yang disusun berupa lembar validasi penilaian RPP.

### **3. Pengembangan (*Development*)**

Tahap pengembangan merupakan tahap realisasi produk. Pada tahap ini pengembangan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada materi operasi perkalian bilangan bulat berbasis karakter dalam RPP dilakukan sesuai rancangan. RPP tersebut akan di validasi untuk menilai apakah produk baru yang dibuat secara rasional akan lebih efektif dari yang lama. Validasi produk dilakukan dengan menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang telah dibuat. Saran dan komentar yang berkaitan dengan isi RPP dari para validator nanti akan digunakan sebagai patokan perbaikan RPP sampai RPP dinyatakan layak untuk diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti juga melakukan analisis data terhadap hasil penilaian RPP yang

didapatkan dari validator. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan nilai kevalidan RPP.

#### **4. Implementasi (*Implementation*)**

Pada tahap implementasi berkaitan dengan penyampaian intruksi secara nyata di kelas. Tujuan pada tahap ini adalah keefektifan dan kepraktisan penggunaan RPP yang dikembangkan. Tahap implementasi ini dilaksanakan setelah mendapat status kelayakan dari validator ahli. Selama implementasi, rancangan desain RPP yang telah dikembangkan diterapkan pada kondisi yang sebenarnya. Materi disampaikan sesuai dengan desain RPP baru yang dikembangkan. Setelah penerapan desain RPP kemudian dilakukan evaluasi awal untuk memberi umpan balik pada penerapan model/metode berikutnya. Namun pada penelitian ini tahap implementasi tidak dilakukan disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan peneliti di awal sesuai dengan bagan pengembangan produk yang telah didesain peneliti.

#### **5. Evaluasi (*Evaluation*)**

Pada tahap terakhir model ADDIE ini, kegiatan yang dilakukan adalah melakukan evaluasi program pembelajaran yang ada pada RPP dan evaluasi hasil belajar. Sehingga, tahap evaluasi merupakan tahap untuk mengukur keefektifan dan kepraktisan RPP yang dikembangkan dalam proses pembelajaran untuk membentuk pendidikan karakter islami pada peserta didik. Untuk kevalidan RPP telah diukur dari penilaian validator ahli pada tahap pengembangan. Peneliti dalam tahap ini menganalisis tanggapan peserta

didik untuk mengetahui kepraktisan RPP yang dikembangkan serta mengevaluasi hasil belajar dengan menganalisis nilai pretest dan nilai posttest untuk mengetahui efektivitas RPP yang dikembangkan. Namun pada penelitian ini tahap evaluasi tidak dilakukan disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan peneliti diawal sesuai dengan bagan pengembangan produk yang telah didesain peneliti.

### **C. Tempat, Subjek dan Objek Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di Banjarmasin. Subyek yang diambil dalam penelitian ini merupakan tiga orang dosen UIN Antasari Banjarmasin yang menguasai bidang-bidang dalam aspek-aspek yang dibutuhkan dalam rancangan penelitian ini. Objek penelitian ini adalah pengembangan perangkat pembelajaran berupa RPP pada model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) pada materi operasi perkalian bilangan bulat berbasis karakter. Tetapi dalam penelitian ini peneliti hanya ingin membuat desain Rencana Pelaksanaan Pembelajarannya saja yang mengembangkan nilai-nilai karakter dari materi operasi perkalian bilangan bulat pada model pembelajaran PBL,tidak sampai melakukan implementasi ke lapangan.

### **D. Penilaian Produk**

#### **1. Jenis Data**

- a. Data Kualitatif

Data kualitatif berupa nilai kategori kualitas RPP yang dikembangkan pada materi operasi perkalian bilangan bulat berbasis karakter menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berdasarkan angket yang telah diisi oleh para validator ahli.

Tabel 3 Kategori Kualitas

<b>Skor</b>	<b>Kategori</b>
<b>SB</b>	Sangat Baik
<b>B</b>	Baik
<b>CB</b>	Cukup Baik
<b>K</b>	Kurang
<b>SK</b>	Sangat Kurang

b. Data Kuantitatif

Data kuantitatif berupa skor penilaian setiap point kriteria penilaian pada angket kualitas RPP yang dikembangkan pada materi operasi perkalian bilangan bulat berbasis karakter menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) yang diisi oleh validator ahli sebagai penilai. Penilai setiap point kriteria diubah menjadi skor dengan skala *likert*.

Tabel 4 skala *likert*

<b>Skor</b>	<b>Kategori</b>
<b>5</b>	Sangat Baik
<b>4</b>	Baik
<b>3</b>	Cukup Baik
<b>2</b>	Kurang Baik
<b>1</b>	Sangat Kurang

**2. Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data ini yaitu menggunakan lembar validasi dan lembar kuesioner (angket).

a. Lembar validasi

Lembar validasi digunakan untuk mengetahui apakah RPP yang dikembangkan dan instrumen penilaian mencakup kategori valid atau tidak. Lembar validasi pada penelitian ini yaitu lembar validasi RPP, lembar validasi RPP matematika masing-masing aspek dikembangkan menjadi beberapa pernyataan.

b. Lembar Kuisisioner (angket)

Lembar angket digunakan untuk mengetahui respon validator ahli terhadap RPP matematika. Angket diberikan setelah desain RPP sudah selesai.

## E. Teknik Pengumpulan Data

1. **Interview (wawancara)**, yaitu percakapan dengan maksud tertentu yang dilakukan oleh pewawancara (*interviewer*) dengan mengajukan pertanyaan dan yang di wawancarai memberi jawaban atas pertanyaan.<sup>67</sup> Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti dan responden yang lebih mendalam. Wawancara dilakukan sebelum pembuatan

---

<sup>67</sup>Lexy J.Moloeng, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT. Remaja Rosda Karya,2010),h.135.

bahan ajar untuk memperoleh informasi mengenai permasalahan yang terjadi pada bahan ajar yang telah tersedia.

2. **Observasi**, yaitu pengamatan dan pencatatan mengenai fenomena yang diteliti. Dalam *observasi* tidak hanya mencatat sesuatu kejadian atau praktik, namun juga segala sesuatu atau sebanyak mungkin hal-hal yang diduga ada kaitannya.<sup>68</sup>
3. **Studi Pustaka**, studi pustaka merupakan teknik pengumpulan data dengan mengadakan studi penelaah terhadap buku-buku, literatur-literatur, catatan-catatan dan laporan-laporan yang ada hubungannya dengan hal yang ingin diteliti, untuk memperoleh dasar-dasar dan pendapat secara tertulis. Hal ini juga dilakukan untuk mendapatkan data sekunder yang akan digunakan sebagai landasan penunjang untuk menjelaskan data-data dasar yang didapat. Data sekunder diperoleh dengan *browsing* di internet, membaca berbagai literature, hasil kajian dari peneliti terdahulu serta sumber-sumber lain yang relevan.<sup>69</sup>
4. **Dokumentasi**, yaitu perolehan data-data dari dokumen-dokumen dan lain-lain.<sup>70</sup> Untuk menguatkan data-data dalam penelitian, maka

---

<sup>68</sup> Lexy J Moroeng, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, ...., h.126.

<sup>69</sup> Moh. Nazir, *Metode Penelitian*, (Bogor: Ghalia Indonesia,2013),h. 93

<sup>70</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*,(Jakarta:Rineka Cipta,2010), h.146.

mendokumentasikan data-data yang didapatkan dalam penelitian sangat penting.<sup>71</sup>

#### **F. Teknik Analisis Data**

Analisis data pada penelitian ini adalah menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Kualitatif adalah data yang diperoleh berupa masukan dari validator pada tahap validasi, juga masukan dari tim ahli. Sedangkan kuantitatif adalah data yang memaparkan hasil kevalidan dari desain Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) pada materi operasi perkalian bilangan bulat berbasis karakter. Data yang diperoleh melalui instrument penilaian. Data berupa pendapat atau tanggapan pada uji validasi produk yang dikumpulkan melalui angket dianalisis dengan statistic.

Hasil data yang didapat dari para tim ahli berupa data kualitatif di ubah sesuai dengan kategori kualitas yang ada, kemudian hasil dari data kualitatif tersebut diubah lagi menjadi data kuantitatif menggunakan skala *likert*, setelah data telah diubah menjadi data kuantitatif kemudian dihitung agar mendapat kriteria sikap responden terhadap produk hasil dari pengembangan dan penelitian.

---

<sup>71</sup>*Ibid.*,h. 206.

Rumus untuk menentukan jarak interval dari sangat kurang (SK) sampai sangat baik (SB) adalah

$$\text{Skor rata - rata}(\bar{x}) = \frac{\text{Jumlah Skor } (\sum x)}{\text{Jumlah Butir } (n)}$$

Berdasarkan jarak interval diatas dapat disusun tabel kriteria sikap responden terhadap produk hasil dari pengembangan dan penelitian sebagai berikut:

Tabel 5 Interval Kemenarikan Menurut Sugeng Eko Putro Widoyoko<sup>72</sup>

Rata- rata skor	Klasifikasi	Kesimpulan
> 4,2	Sangat Baik	Dapat dijadikan contoh
> 3,4 – 4,2	Baik	Dapat Digunakan tanpa perbaikan
> 2,6 – 3,4	Cukup	Dapat Digunakan dengan sedikit perbaikan
> 1,8 – 2,6	Kurang	Dapat Digunakan dengan banyak perbaikan
≤ 1,8	Sangat Kurang	Belum dapat digunakan

Berdasarkan tabel diatas, maka produk pengembangan akan berakhir saat skor penilaian terhadap RPP yang dikembangkan dari model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) pada materi operasi perkalian bilangan bulat

<sup>72</sup>Sugeng Eko Putro Widoyoko, "Pengembangan Model Evaluasi Kualitas dan Output Pembelajaran IPS di SMP", dalam *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, Vol. 1 No. 1 November, 2008, h.47.



berbasis karakter telah memenuhi syarat atau dengan kata lain telah mencapai klasifikasi baik.

Sedangkan data kualitatif yang telah dikumpulkan dianalisis melalui tiga tahap, yaitu:<sup>73</sup>

1. *Data Reduction*, yaitu merangkum data-data yang diperoleh, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan hal yang penting, dicari tema dan polanya. Dengan demikian, data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas.
2. *Data Display*, penyajian data dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan dan hubungan antar kategori.
3. *Verification*, yaitu penarikan kesimpulan dan verifikasi terhadap data yang telah dikumpulkan dan direduksi.

## **G. Prosedur Penelitian**

### **1. Tahap Perencanaan**

- a. Setelah menentukan masalah maka peneliti berkonsultasi dengan dosen pembimbing akademik lalu membuat desain proposal skripsi.
- b. Menyerahkan proposal skripsi kepada Tim Skripsi untuk mohon persetujuan judul.

### **2. Tahap Persiapan**

---

<sup>73</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, h.249-252.

- a. Mengadakan seminar desain proposal skripsi.
- b. Memohon surat riset kepada sekolah yang bersangkutan.
- c. Berkonsultasi dengan dosen matematika untuk mengatur jadwal penelitian.

### **3. Tahap Pelaksanaan**

- a. Melakukan observasi serta melakukan wawancara kepada informan.
- b. Mengolah data-data yang sudah dikumpulkan.
- c. Melakukan analisis data.
- d. Menyimpulkan hasil penelitian.

### **4. Tahap Penyusunan Laporan**

- a. Penyusunan hasil penelitian dalam skripsi.
- b. Berkonsultasi dengan dosen pembimbing skripsi.
- c. Selanjutnya akan diperbanyak untuk dipertanggungjawabkan pada sidang munaqasyah skripsi.

## **H. Sistematika Penulisan**

Untuk memudahkan analisa maka sistematika penulisan skripsi ini di bagi menjadi lima bab sebagai berikut.

### **1. BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini merupakan pola dasar yang memberikan gambaran secara umum dari seluruh skripsi yang melatar belakangi penulisan skripsi ini, yang kemudia meliputi: latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian,

kegunaan penelitian, definisi operasional, ruang lingkup penelitian, dan kajian pustaka.

## **2. BAB II : LANDASAN TEORI**

Bab ini merupakan landasan teori model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) pada materi operasi perkalian bilangan bulat berbasis karakter yang berkaitan dengan persoalan yang dilakukan dalam penelitian.

## **3. BAB III: METODE PENELITIAN**

Bab ini merupakan metode penulis skripsi untuk penulis gunakan untuk memperoleh data-data tertentu sebagai suatu cara pendekatan ilmiah agar diperoleh suatu hasil yang valid, sehingga dapat dipertanggung jawabkan atas kebenarannya, yang meliputi: jenis penelitian, prosedur pengembangan lokasi, subjek, dan objek penelitian, penilaian produk, teknik pengumpulan data, teknik analisis data dan prosedur penelitian.

## **4. BAB IV : PENYAJIAN DAN LAPORAN PENELITIAN**

Bab ini merupakan pemaparan bagaimana langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk meningkatkan pendidikan karakter dalam pembelajaran kepada peserta didik. Selain itu pada bab ini juga merupakan pembahasan inti, yakni mendesain bagaimana Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) pada materi operasi perkalian bilangan bulat berbasis karakter yang dapat digunakan dan dipraktikkan nantinya oleh para pengajar kepada para peserta didik.

## **5. BAB V : PENUTUP**

Pada bab ini merupakan bab terakhir dari pembahasan skripsi ini yang berisi tentang kesimpulan sebagai jawaban dari rumusan permasalahan, serta saran-saran.