

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Teknologi diciptakan dan dikembangkan untuk mempermudah kehidupan manusia khususnya dalam bidang pendidikan. Kemajuan teknologi yang semakin maju menyebabkan adanya tuntutan terhadap kualitas hasil belajar. Untuk memperoleh hasil belajar yang berkualitas dibutuhkan suatu terobosan inovasi pengembangan model pembelajaran, maka dari itu peran pendidik dibutuhkan guna menghasilkan suatu pembelajaran inovatif sehingga mampu meningkatkan inspirasi peserta didik untuk belajar dengan maksimal. Pendekatan yang sering dipakai guna memberikan peningkatan dalam hasil pembelajaran peserta didik yakni mengembangkan model pembelajaran sederhana menjadi media pembelajaran yang menyenangkan. Tanpa adanya sebuah media pembelajaran, peserta didik akan mengalami kesulitan saat memperhatikan materi dan sulit untuk terlibat langsung kedalam pembelajaran. Menggunakan sebuah media pembelajaran dapat meningkatkan mutu pendidikan dan mampu meningkatkan tingkat pemahaman peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan. Tanpa bantuan dari media pembelajaran, proses pembelajaran yang terjadi tidak dapat dilakukan dengan maksimal. Namun dengan menggunakan sebuah media pembelajaran dapat menciptakan suasana baru dalam sebuah pembelajaran sehingga mampu membuat peserta didik terlibat selama proses pembelajaran berlangsung.¹

¹ L.K Pulasthi Dhananjaya Gunawardhana and Professor Sellappan Palaniappan, "Using Multimedia as an Education Tool," *9th Annual International Conference on Computer Games*

Dengan mengembangkan media belajar menggunakan android membuat yakin jika media belajar dapat menunjukkan proses pembelajaran peserta didik terutama saat melakukan pembelajaran daring dengan memudahkan peserta didik dalam belajar memahami materi melalui media tersebut kapan saja dan dimana saja. Selain itu adanya media belajar ini mampu menarik minat siswa saat pembelajaran karena dengan pembelajaran yang menarik mampu meningkatkan motivasi siswa dari materi yang diajarkan sehingga mudah untuk dipahami oleh siswa.²

Fungsi pendidik adalah menyiapkan peserta didik. “Menyiapkan diartikan bahwa peserta didik pada hakikatnya belum siap, tetapi perlu disiapkan dan sedang menyiapkan dirinya sendiri. Hal ini menunjukkan pada proses yang berlangsung sebelum peserta didik itu siap untuk terjun ke kancah kehidupan nyata. Penyiapan ini dikaitkan dengan kedudukan peserta didik sebagai calon pembentuk keluarga baru, serta mengemban tugas dan pekerjaan kelak dikemudian hari. Tujuan pendidikan adalah untuk mengukur tingkat pembelajaran peserta didik setelah diselenggarakannya kegiatan pendidikan. Setiap kegiatan pendidikan, yakni bimbingan pengajaran atau kegiatan diarahkan untuk mencapai tujuan pendidikan. Dalam konteks ini, tujuan pendidikan merupakan suatu komponen sistem pendidikan yang mengakui kemampuan peserta didik dan fungsi kalimatnya. Hal ini berdasarkan fakta

Multimedia & Allied Technologies (CGAT 2016) Using, no. APRIL 2013 (2016): 98–101, <https://doi.org/10.5176/2251-1679>.

² Erfitra Rezqi Prasmala and Emirensiana D Tanggu, “Analysis of Development of Digestive System Module Needs Analysis with Make a Match Learning Model Based on Digital Daily Assistance,” *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan* 9, no. 1 (2020): 91–97, <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v>.

bahwa pendidik perlu memahami dengan baik tujuan pendidikan, supaya berupaya melaksanakan tugas dan fungsinya untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Sementara menurut Arikunto dalam Purwanto, Tujuan pendidikan adalah perubahan perilaku yang di inginkan terjadi setelah siswa belajar. Tujuan pendidikan dapat dijabarkan mulai dari tujuan nasional, institusional, kurikuler sampai instruksional. Sasaran pendidikan adalah manusia. Pendidikan bermaksud membantu peserta didik untuk menumbuhkan potensi-potensi kemampuannya. Potensi kemanusiaan merupakan benih kemungkinan untuk menjadi manusia. Ibarat biji mangga bagaimana pun wujudnya jika ditanami dengan baik, pasti menjadi pohon mangga dan bukannya menjadi pohon jambu.

Pada saat peneliti melakukan observasi di SMPN 4 Bojonegoro, peneliti menemukan sebuah permasalahan yaitu ketika proses pembelajaran berlangsung, guru cenderung menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi dan pada akhirnya siswa diberi tugas oleh guru. Peneliti melihat kurangnya siswa untuk belajar terutama pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi menjadi pribadi yang dapat dipercaya serta terhindar dari riba dalam jual beli dan hutang piutang, siswa sering mengantuk dan tidak mendengarkan materi yang diajarkan oleh guru. Oleh sebab itu, guru harus membuat proses Kegiatan Belajar Mengajar menjadi menarik sehingga dapat membuat siswa lebih memperhatikan penjelasan guru ketika sedang melakukan proses Kegiatan belajar Mengajar. Salah satu caranya adalah dengan menerapkan pembelajaran seperti memberikan media pembelajaran probing

prompting dengan menggunakan website berupa *random whell* sebagai upaya untuk menstimulasi kemampuan problem solving (pemecahan masalah) terutama pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.³ Namun realitanya, pendidik yang ada di Indonesia belum seperti yang peneliti harapkan. Permasalahan mengenai kualitas pendidikan yang ada di bumi pertiwi pastinya tidak bisa dientaskan begitu saja lewat perombakan kurikulum yang ada, mengganti dirijen atau Menteri pendidikan ataupun menambah APBN yang nantinya dialokasikan pada sektor pendidikan. Kualitas pendidikan yang ada di Indonesia sebenarnya bisa di tingkatkan dengan cara peningkatan kualitas tenaga pendidik.⁴

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi antara guru dan siswa. Proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila siswa mencapai kompetensi yang diharapkan, karena hal itu merupakan cerminan dari kemampuan siswa dalam memahami suatu materi. Hal ini tidak terlepas dari kemampuan pendidik dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran yang tepat dan efektif, bila media pembelajaran yang digunakan pendidik tidak tepat dan tidak efektif maka dapat menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.⁵ Selain model pembelajaran yang kurang memuaskan, sikap peserta didik yang pasif saat proses

³ Ana Theriana, "Pengaruh Model Pembelajaran Probing Prompting Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Sma Nurul Amal," *Jurnal Ilmiah Bina Bahasa* 13, no. 01 (2020): 12–26, <https://doi.org/10.33557/binabahasa.v13i01.963>.

⁴ Syarif Yunus, "Kenali 4 Penyebab Rendahnya Kompetensi Guru", Artikel daring Yang Diunduh Dari <https://www.indonesiana.id/read/119880/empat-sebab-rendahnya-kompetensi-guru>, 2020, Diakses 6 Februari 2024, pukul 10.23 WIB

⁵ Helivia Elvandari and Kasmadi Imam Supardi, "Penerapan Model Pembelajaran Probing-Prompting Berbasis Active Learning Untuk Meningkatkan Ketercapaian Kompetensi Siswa," *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia* 10, no. 1 (2016): 1651–60.

pembelajaran juga menjadi salah satu faktor penyebab rendahnya kualitas belajar peserta didik.

Salah satu teknik pembelajaran yang dapat memberikan keleluasaan berpikir kepada peserta didik adalah teknik pembelajaran yang sifatnya menuntun dan menggali pengetahuan siswa dan pengalamannya dengan pengetahuan baru yang sedang dipelajari. Menurut Sumartini,⁶ untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa, perlu didukung oleh metode pembelajaran yang tepat. Dalam mengasah kemampuan pemecahan masalah matematis siswa sangat diperlukan model pembelajaran yang mendukung dan memacu motivasi siswa dalam belajar, salah satunya adalah model pembelajaran probing prompting. Probing prompting merupakan pembelajaran dengan cara guru menyajikan serangkaian pertanyaan. Proses tanya jawab dalam media pembelajaran ini dilakukan dengan menunjuk siswa secara acak sehingga setiap siswa mau tidak mau harus berpartisipasi aktif, siswa tidak bisa menghindar dari proses pembelajaran, setiap saat ia bisa dilibatkan dalam proses tanya jawab. Media pembelajaran probing prompting ini dapat digunakan sebagai tempat untuk menstimulasi kemampuan dalam memecahkan suatu masalah atau yang biasa disebut problem solving.

Menurut Marzano, problem solving adalah salah satu bagian dari proses berpikir yang berupa kemampuan untuk memecahkan masalah. Menurut Utomo Dananjaya, metode problem solving yaitu upaya peningkatan hasil melalui

⁶ Rizky Novalinda, Ali Syahbana, and Ety Septiati, "Metode Reward and Punishment Pada Pembelajaran Probing Prompting Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah," *Transformasi : Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika* 4, no. 2 (2020): 259–70, <https://doi.org/10.36526/tr.v4i2.913>.

proses secara ilmiah untuk menilai, menganalisis dan memahami keberhasilan.⁷ Model pembelajaran problem solving melatih siswa untuk mencari informasi dan mengecek validitas informasi dari sumber lain. Problem solving diharapkan dapat memberikan perubahan pola berpikir siswa agar memperhatikan dan mampu menganalisa suatu masalah yang selanjutnya dapat dipecahkan dengan baik. Problem solving dianggap cocok untuk menyelesaikan masalah pembelajaran karena melatih cara berpikir dan bernalar dalam menarik kesimpulan, mengembangkan kemampuan memecahkan masalah dengan menyampaikan informasi. Menurut Jensen berpikir kritis berarti proses mental yang efektif dan mahir, digunakan dalam mengejar pengetahuan yang sesuai dan benar tentang dunia. Kemampuan peserta didik untuk berpikir kritis dilaksanakan saat proses belajar berlangsung dengan pendidik memberikan arahan kepada peserta didik untuk menyelesaikan permasalahan yang telah disampaikan oleh pendidik.⁸

Dengan memiliki kemampuan problem solving, peserta didik dapat mengidentifikasi masalah tersebut dengan mencari tahu mengapa sesuatu yang telah dikerjakan tidak sesuai dengan harapan, dan menentukan tindakan (solusi) untuk memperbaikinya. Bisa kita lihat seperti apa macam-macam peserta didik ketika pembelajaran akan dimulai. Dalam pembelajaran saat kita memberikan

⁷ Pebriani Utari, Ursula Yula, and Endang Indarini, "Kajian Meta Analisis: Model Pembelajaran Problem Solving Dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Matematika SD," *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan* 1, no. 3 (2022): 135–42, <https://doi.org/10.56916/ejip.v1i3.132>.

⁸ Oktavia Wahyu Ariyani and Prasetyo Tego, "Efektivitas Model Pembelajaran Problem Based Learning Dan Problem Solving Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, no. 3 (2021): 2247–55, <https://jbasic.org/index.php/basicedu>.

pertanyaan pemantik terkait materi pembelajaran yang telah berlalu, masih ada beberapa peserta didik yang mungkin sudah tidak ingat ataupun pasif didalam mengingat pembelajaran yang telah mereka pelajari kemarin. Supaya peserta didik dapat mengingat materi pembelajaran yang sudah diterangkan kemarin dengan baik maka peneliti akan memberikan sebuah media pembelajaran yang dapat memacu semangat peserta didik untuk bisa lebih aktif di dalam memecahkan masalah dalam suatu materi pembelajaran.

Berdasarkan data hasil observasi yang telah dikemukakan diatas hal ini sangat penting untuk dilakukan penelitian pengembangan yaitu Pengembangan Media Pembelajaran Problem Solving Berbasis Random Whell Dengan Metode Probing Promting Pada Mata Pelajaran PAI Kelas VIII Di SMPN 4 Bojonegoro yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis *Random Wheel* yang dapat diakses secara efektif dan efisien.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran Problem Solving Berbasis Random Whell Dengan Metode Probing Promting Pada Mata Pelajaran PAI Kelas VIII Di SMPN 4 Bojonegoro?
2. Bagaimana kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran Problem Solving Berbasis Random Whell Dengan Metode Probing Promting Pada Mata Pelajaran PAI Kelas VIII Di SMPN 4 Bojonegoro?

3. Bagaimana kemampuan *problem solving* pasca penggunaan Media Pembelajaran Problem Solving Berbasis Random Whell Dengan Metode Probing Prompting Pada Mata Pelajaran PAI Kelas VIII Di SMPN 4 Bojonegoro?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui Pengembangan media pembelajaran problem solving berbasis random whell dengan metode probing prompting pada mata pelajaran PAI kelas VIII Di SMPN 4 Bojonegoro
2. Untuk mengetahui kelayakan Pengembangan media pembelajaran problem solving berbasis random whell dengan metode probing prompting pada mata pelajaran PAI kelas VIII Di SMPN 4 Bojonegoro
3. Untuk mengetahui kemampuan *problem solving* pasca penggunaan media pembelajaran problem solving berbasis random whell dengan metode probing prompting pada mata pelajaran PAI kelas VIII Di SMPN 4 Bojonegoro

D. Manfaat Pengembangan

1. Manfaat Teoritis

Dalam penelitian ini dapat mengembangkan suatu produk yaitu media pembelajaran problem solving berbasis random whell dengan metode probing prompting pada mata pelajaran PAI kelas VIII di SMPN 4 Bojonegoro.

2. Manfaat Praktis

a. *Bagi Siswa*

Media pembelajaran probing prompting dapat membantu peserta didik dalam belajar khususnya pada mata pelajaran PAI supaya peserta didik mampu untuk menstimulasi kemampuan problem solving pada materi menjadi pribadi yang dapat dipercaya serta terhindar dari riba dalam jual beli dan hutang piutang.

b. *Bagi Guru*

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran probing prompting khususnya pada mata pelajaran PAI.

c. *Bagi Peneliti*

Peneliti mendapat pengalaman dan pengetahuan dalam mengembangkan media pembelajaran untuk memfasilitasi kemampuan memecahkan masalah siswa sehingga dapat menjadi acuan bagi peneliti dalam proses pembelajaran

E. Komponen dan Spesifikasi Produk

1. Media pembelajaran game *Random Whell* diperuntukkan bagi peserta didik kelas VIII SMPN 4 Bojonegoro pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi menjadi pribadi yang dapat dipercaya serta terhindar dari riba dalam jual beli dan hutang piutang

2. Media game Random Wheel dapat digunakan setelah peserta didik memperoleh pengetahuan awal materi menjadi pribadi yang dapat dipercaya serta terhindar dari riba dalam jual beli dan hutang piutang
3. Komponen media game Random Whell berisi pertanyaan terkait materi menjadi pribadi yang dapat dipercaya serta terhindar dari riba dalam jual beli dan hutang piutang, dengan menggunakan waktu sebanyak kurang lebih 15-20 menit
4. Media pembelajaran Random Whell digunakan dengan cara berkelompok
5. Materi pembelajaran yang akan dibuat mengandung aspek pembelajaran yang menunjukkan bahwa materi memapu untuk memecahkan masalah

F. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Pengembangan

1. Ruang Lingkup

Untuk menghindari melebarnya penelitian ini perlu adanya ruang linking terhadap objek yang akan diteliti. Dalam penelitian ini hanya berfokus pada :

- a. Pengembangan media pembelajaran problem solving berbasis random wheel dengan metode probing prompting pada mata pelajaran PAI kelas VIII di SMPN 4 Bojonegoro.
- b. Objek penelitian terbatas pada penggunaan media pembelajaran random wheel dikelas VIII di SMPN 4 Bojonegoro

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran yang berbentuk website yang dapat diakses di internet pada materi jual beli sesuai dengan kurikulum yang diterapkan.
- b. Uji coba produk dilakukan secara terbatas pada kelas VIII di SMPN 4 Bojonegoro

G. Definisi Operasional

Terdapat beberapa definisi operasional dalam penelitian ini yang bertujuan untuk menjelaskan secara lebih singkat jelas terkait judul penelitian agar mudah dipahami. Oleh karena itu perlu adanya penjelasan istilah-istilah dalam judul dengan penjelasan yang lengkap:

1. Pengembangan media pembelajaran adalah proses merancang, membuat, menyempurnakan serta mengembangkan suatu produk yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan (materi pembelajaran) dari pengirim dalam hal ini pendidik ke penerima (peserta didik) sehingga dapat merangsang perhatian, pikiran, minat, motivasi serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar lebih efektif dan efisien agar tujuan pembelajaran tercapai dengan sempurna.
2. Problem Solving adalah suatu pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara langsung dapat menyelesaikan masalah dengan tenang serta mencari pemecahan masalah atau solusi dari permasalahan tersebut baik secara individu maupun kelompok. Pembelajaran Problem Solving adalah cara penyajian bahan pelajaran

dengan menjadikan masalah sebagai tolak pembahasan untuk dianalisis dalam usaha mencari pemecahan masalah dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam.⁹ Soemarno dan Hendriana, mengungkapkan bahwa problem solving merupakan keterampilan utama yang harus dikuasai oleh peserta didik. Peserta didik yang memiliki keterampilan dalam memecahkan masalah, maka siswa hendak terampil pula dalam mengidentifikasi masalah, mencari informasi, atau data yang relevan, Menyusun, menganalisis, mengevaluasi dan menyajikan hasil.

3. Random wheel sebagai media pembelajaran merupakan salah satu terobosan dalam pembelajaran. Random wheel dijadikan sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran roda putar berbentuk lingkaran bergambar yang diputar, bergerak pada porosnya hingga berhenti disalah satu bagian gambar. Random wheel (Roda Putar) adalah suatu alat yang berbentuk lingkaran yang dapat bergerak dan dapat berputar-putar atau berkeliling yang dapat digunakan sebagai alat bantu belajar. Disamping itu media random wheel ini dapat menyajikan pesan atau informasi mengenai mata pelajaran yang akan disampaikan. Media random wheel ini juga termasuk media yang menarik, sehingga dengan menggunakan media random wheel ini,

⁹ Rika Argusni, Ike Sylvia, "Pelaksanaan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Problem Solving Siswa Kelas XII IIS SMAN 16 Padang", *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran* 1, no. 1 (2019). <http://repository.unp.ac.id/24132/>

peserta didik dapat tertarik dan semangat untuk belajar dan lebih mudah dalam memahami pelajaran yang disampaikan oleh pendidik.

4. Probing prompting adalah pembelajaran dengan cara guru menyajikan serangkaian pertanyaan yang bersifat menuntun dan menggali sehingga terjadi proses berpikir yang mengaitkan pengetahuan peserta didik dan pengalamannya. Metode probing-prompting dapat mendorong murid berperan aktif. Metode ini melalui proses tanya jawab secara acak sehingga setiap murid tidak bisa menghindar dari proses pembelajaran, setiap saat murid bisa dilibatkan dalam proses tanya jawab.

H. Orisinalitas Penelitian

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian

No.	Peneliti/Judul	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Fani Azfar (2023) berjudul Pengaruh Metode Pembelajaran Probing Prompting Dan Perhatian Orangtua Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII MTs. Al-Musholliyah Ampelgading Malang ¹⁰	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Menggunakan metode pembelajaran probing prompting 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Jenis penelitian kualitatif ➤ Diterapkan pada mata pelajaran Akidah Akhlaq ➤ Tanpa menggunakan media pembelajaran interaktif 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Focus penelitian ini pada pengembangan media pembelajaran probing prompting berbasis wordsearch pada mata pelajaran PAI di SMPN 4 Bojonegoro 2. Pengembangan media pembelajaran probing prompting berbasis wordsearch ini menggunakan model Addie

¹⁰ Fani Azfar, "Implementasi Model Pembelajaran Probing Prompting Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlaq Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X-C MAN 1 Jombang", (Jombang, Universitas Maulana Malik Ibrahim Malang, 2023), hal. 27

2.	<p>Millatus Sholihah (2019) berjudul Implementasi Model Pembelajaran Probing Prompting Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlaq Untuk Mringkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X-C MAN 1 Jombang¹¹</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Menggunakan metode pembelajaran probing prompting 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Diterapkan pada mata pelajaran IPS ➤ Jenis penelitian kuantitatif 	<p>3. Digunakan untuk menstimulasi kemampuan problem solving peserta didik kelas VII di SMPN 4 Bojonegoro</p>
3.	<p>Hermalia Nanda Putri (2023) berjudul Pengaruh Model Probing Prompting Berbantuan Media <i>Couple Card</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas V MIN 11 Bandar Lampung¹²</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Sama-sama menggunakan media pembelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Berbantu <i>Couple Card</i> ➤ Digunakan untuk mendapatkan hasil belajar siswa ➤ Pada mata pelajaran Tematik 	

¹¹ Millatus Sholihah, “Pengaruh Metode Pembelajaran Probing Prompting Dan Perhatian Orang Tua terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII MTs. Al-Musholliyah Ampelgading Malang”, (Malang, Universitas Maulana Malik Ibrahim Malang, 2019), hal. 17

¹² Hermalia Nanda P, “Pengaruh Model Probing Prompting Berbantuan Media *Couple Card* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas V MIN 11 Bandar Lampung”, (Lampung, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2022), hal.27

I. Sistematika Pengembangan

Sistematika penulisan skripsi Pengembangan Pengembangan Media Pembelajaran Probing Prompting Berbasis Wordsearch Untuk Menstimulasi Kemampuan Problem Solving Pada Mata Pelajaran PAI Dikelas VIII Di SMPN 4 Bojonegoro ini disusun dalam lima bab yang sistem penulisannya sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab pendahuluan ini mencakup latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, spesifikasi produk yang akan dikembangkan, Batasan masalah, orisinalitas penelitian, serta sistematika pembahasan.

2. BAB II KAJIAN PUSTAKA

Pada bab kajian pustaka memaparkan tentang beberapa kajian teori yang terdiri dari materi pengembangan media pembelajaran probing prompting berbasis wordsearch dan menstimulasi kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah (*problem solving*)

3. BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab metode penelitian ini akan menjelaskan terkait jenis penelitian, model pengembangan, prosedur penelitian dan pengembangan, teknik dan instrument penelitian serta uji coba produk

4. BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi pemaparan hasil-hasil pengembangan yakni penyajian data peneliti dan pembahasan temuan peneliti

5. BAB V PENUTUP

Pada bab penutup menyajikan kesimpulan dari hasil penelitian dan saran yang dilampirkan dapat memberikan mafaat bagi pengguna website dalam pengelajaran ini.

