

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Belajar adalah suatu aktivitas yang sangat erat dengan kehidupan manusia. Setiap individu akan melakukan kegiatan ini dimana dan kapanpun. Hingga ada suatu pepatah “Belajar dari semenjak buaian hingga sampai liang lahat.” Pepatah tersebut dapat diartikan bahwa manusia belajar dari hingga bayi sampai ajal menjemput. Kata belajar sendiri sangat identik dengan kegiatan di sekolah formal seperti TK, SD, SMP, SMA hingga bangku kuliah. Namun hal tersebut dirasa kurang benar. Menurut Gagne dalam Ratna (2006:2) yang mengartikan belajar ialah sebuah proses dimana suatu organisasi berubah perilakunya sebagai akibat dari pengalaman. Pengertian tersebut mematahkan pemikiran masyarakat pada umumnya dimana mereka beranggapan bahwa belajar ialah aktivitas yang dilakukan murid yang berseragam rapi dan duduk tenang sambil mendengarkan ceramah guru.

Sejalan dengan hal tersebut Witherington dalam Cucu (2014:7) mengatakan bahwa belajar adalah perubahan dalam kepribadian yang diwujudkan dalam pola-pola respon baru, berbentuk ketrampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan serta kecakapan. Hal tersebut menandakan bahwa belajar yang diartikan sempit oleh kebanyakan masyarakat salah besar. Belajar memiliki pengertian yang luas. Tak hanya mengenai pengetahuan namun juga perilaku serta sikap. Seorang individu dapat dikatakan telah belajar jika ada perubahan dalam diri manusia tersebut.

Setiap perbuatan yang dilakukan manusia didorong oleh suatu motif tak terkecuali belajar. Motivasi belajar siswa dibagi menjadi dua, motivasi internal dan motivasi dari luar. Motivasi internal berasal dari dalam diri siswa tersebut. Sedangkan motivasi dari luar berasal dari lingkungan siswa tersebut, seperti guru, orang tua, teman, serta buku ajar. Ada beberapa hal yang dapat dilakukan guru untuk membangkitkan motivasi siswa dalam belajar. Hal tersebut seperti mempersiapkan metode dan media pembelajaran yang bervariasi. Merencanakan serta memilih bahan ajar yang menarik minat dan dibutuhkan siswa. Bahan ajar yang menarik minat dan memang dibutuhkan siswa akan membangkitkan motif untuk mempelajarinya (Syaiful, 2013:153).

Bahan ajar dapat diartikan sebagai seperangkat materi yang disusun secara sistematis, baik tertulis maupun tidak, sehingga tercipta lingkungan atau suasana yang memungkinkan siswa untuk belajar (Andi, 2013:297). Bahan ajar disusun guna menciptakan sebuah kondisi yang diinginkan oleh guru. Maka dari itu dalam hal pembuatan bahan ajar harus disesuaikan dengan perencanaan pembelajaran yang akan dilakukan. Dengan adanya bahan ajar dalam sebuah pembelajaran, maka siswa akan dapat mempelajari kompetensi yang ada secara runtut dan sistematis. Hal tersebut memungkinkan siswa untuk menguasai semua kompetensi yang telah dirumuskan guru secara runtut dan utuh.

Salah satu dari jenis bahan ajar ialah majalah. Majalah sendiri dapat diartikan sebagai salah satu media cetak yang bebas, menampilkan sebuah laporan populer, percampuran kritik budaya, ulasan sosial politik, wawancara, dan ulasan buku (Stanley, 2008:174). Majalah lebih berfokus pada selera atau bidang tertentu,

namun dapat meraih berbagai kelas sosial, tingkatan pendapatan, atau latar belakang pendidikan di seluruh penjuru negara. Majalah yang beredar saat ini cukup bervariasi jenisnya, namun tetap mewakili berbagai kepentingan pembacanya.

Berdasarkan hasil angket yang telah dilakukan pada tanggal 10 Oktober 2019 di kelas V SDN Gili Barat Kamal Bangkalan ditemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran. Dalam permasalahan pembelajaran di SD tersebut ditemukan bahwa kurang antusiasnya siswa dalam mengikuti pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan bahan ajar yang hanya berupa buku pegangan. Hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dihasilkan data bahwa guru hanya menggunakan buku tematik dalam mengajar sehari-hari. Hal tersebut selaras dengan angket yang telah disebar peneliti, dimana seluruh siswa menjawab mereka hanya menggunakan buku tema dalam pembelajaran. Dari hasil wawancara dengan guru, diperoleh data bahwa beberapa siswa masih memperoleh nilai dibawah rata-rata. Hasil observasi oleh peneliti menemukan bahwa desain bahan ajar kurang menarik karena kurangnya gambar dan warna sehingga tidak membuat siswa tertarik untuk membaca bahan ajar tersebut. Selain itu, bahan ajar yang digunakan kurang mengembangkan contoh yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa. Bahan ajar yang digunakan guru bersifat monoton karena hanya menampilkan tulisan sehingga peserta didik merasa kurang tertarik untuk membaca dan menggali informasi dari bahan ajar yang biasa digunakan. Dalam proses pembelajaran guru berpatokan pada materi yang ada pada buku pegangan guru dan tidak mengaitkan dengan kehidupan peserta didik. Sehingga materi yang

disampaikan tidak di bahas secara lebih mendalam sesuai dengan lingkungan peserta didik.

Berdasarkan hasil angket diketahui bahwa 75% siswa menginginkan untuk belajar menggunakan bahan ajar lain yang lebih menarik. Hasil wawancara dengan guru kelas V didapatkan data bahwa sebanyak 30% siswa masih memperoleh nilai di bawah rata-rata. Dari hasil wawancara dengan guru kelas, siswa mengalami kesulitan dalam pembelajaran pada tema 2 sub tema 2. Hal tersebut dikarenakan materi yang terlalu luas dan contoh yang kurang sesuai dengan kehidupan sehari-hari siswa. Dari hasil penyebaran angket diperoleh data bahwa 60% siswa memainkan *game Mobile Legend*.

Dari hasil observasi angket dan wawancara tersebut peneliti berkesimpulan bahwa permasalahan yang ada pada kelas V SDN Gili Barat adalah pembelajaran yang kurang menarik sehingga diperlukan sebuah bahan ajar yang dapat menggugah keinginan siswa untuk belajar. Merujuk dari Afria (2019:31-32) kurang menariknya pembelajaran yang dilakukan guru dapat menyebabkan nilai yang diperoleh siswa tidak sesuai dengan harapan. Dari beberapa jenis bahan ajar yang ada, peneliti berkeinginan untuk mengembangkan bahan ajar majalah. Hal tersebut dikarenakan dalam majalah siswa tidak hanya disuguhkan teks namun juga disertai ilustrasi yang dapat menarik perhatian siswa untuk membaca. Dalam hal ini peneliti berkeinginan untuk mengembangkan sebuah bahan ajar yang dirasa cukup dekat dalam kehidupan sehari-hari siswa. Oleh karena itu peneliti berkeinginan untuk membuat bahan ajar berdasarkan *game* yang sering dimainkan oleh siswa. Dari

hasil angket, *game* yang kerap dimainkan siswa ialah *mobile legend*. Oleh sebab itu peneliti berkesimpulan untuk mengembangkan majalah berdasarkan *game* tersebut.

Hasil penelitian lain yang berhasil mengembangkan majalah adalah skripsi dari Dwi Wahyuni (2018) dengan judul Pengembangan Majalah Berbasis Potensi Lokal Daerah untuk Pembelajaran IPS Kelas IV SDN Kajeksan Sidoarjo. Hasil yang didapatkan dari penelitian pengembangan ini telah valid dengan nilai 86%. Hasil dari kemenarikan bahan ajar majalah berbasis potensi lokal daerah mendapat presentase sebesar 95%. Penelitian pengembangan majalah lain dilakukan oleh Krisna Sasti Aji dengan judul Pengembangan Bahan Ajar Pkn Berbasis Majalah Materi Perwujudan Sikap-Sikap Pancasila dalam Kehidupan Sehari-hari pada Kelas 2 SDN Bancaran 4 Bangkalan. Hasil yang didapatkan dari penelitian pengembangan ini adalah validitas dari majalah ini telah valid dengan nilai 86,63%. Kepraktisan produk bahan ajar yang telah dikembangkan mendapatkan hasil sebesar 98,33% yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Sedangkan mengenai kemenarikan produk, mendapatkan presentase sebesar 83,50% yang tergolong dalam kategori sangat menarik. Namun, majalah yang dikembangkan oleh Krisna Sasti Aji memiliki beberapa kelemahan. Seperti, terbatas pada mata pelajaran Pkn dan hanya memuat materi Perwujudan Sikap-Sikap Pancasila dalam Kehidupan Sehari-hari. Penelitian pengembangan majalah lain dilakukan oleh Fajar Adi Nugroho (2016) dengan judul Pengembangan Bahan Ajar *Chemistry Magazine* Berstrategi *Problem Based Learning* dengan Pendekatan Kontekstual pada Materi Kelarutan dan Hasil Kali Kelarutan. Hasil yang diperoleh dari penelitian pengembangan majalah ini ditunjukkan dengan nilai validitas 93%. Penelitian

pengembangan majalah lain dilakukan oleh Chirana Suprihatin(2012) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Majalah untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa SMP pada Materi Cahaya. Dari hasil penelitian pengembangan tersebut diperoleh data bahwa majalah yang dikembangkan memperoleh hasil sebesar 72,9% dalam hal minat baca.

Berdasar beberapa pertimbangan tersebut, peneliti berkeinginan untuk mengembangkan sebuah bahan ajar majalah berbasis *game mobile legend* sebagai penunjang pembelajaran tematik pada sub tema pentingnya udara bersih bagi pernapasan. Berkaitan dengan hal tersebut peneliti berkeinginan untuk membuat judul penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Majalah Berbasis *Game Mobile Legend* pada Kelas V Sub tema Pentingnya Udara Bersih bagi Pernapasan.”

1.2 Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan majalah berbasis *game mobile legend* pada kelas V Sub tema Pentingnya Udara Bersih bagi Pernapasan yang valid ditinjau dari hasil validasi ahli.
2. Mengembangkan majalah berbasis *game mobile legend* pada kelas V Sub tema Pentingnya Udara Bersih bagi Pernapasan yang efektif ditinjau dari tes hasil belajar dan respon siswa.

3. Mengembangkan majalah berbasis *game mobile legend* pada kelas V Sub tema Pentingnya Udara Bersih bagi Pernapasan yang praktis ditinjau dari aktivitas guru dan siswa.

1.3 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini berupa pengembangan majalah berbasis *game mobile legend* pada kelas V Sub tema Pentingnya Udara Bersih memiliki spesifikasi sebagai berikut:

- 1.3.1 Majalah yang dikembangkan berbasis *game mobile legend*
- 1.3.2 Materi yang digunakan adalah gangguan pada alat pernapasan pada tema pentingnya udara bersih bagi pernapasan untuk siswa SD kelas V semester I tentang
- 1.3.3 Majalah menggunakan jenis huruf *comic sans* dengan ukuran 12
- 1.3.4 Warna yang digunakan dalam majalah menggunakan jenis RGB(*Red, Green, Blue*)
- 1.3.5 Bahasa yang digunakan dalam majalah komunikatif sehingga mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar.
- 1.3.6 Majalah dilengkapi dengan ilustrasi gambar yang menarik perhatian siswa
- 1.3.7 Majalah berukuran 21 cm x 29,7 cm (Ukuran kertas a4)
- 1.3.8 Cover majalah menggunakan jenis kertas *art carton* dengan ciri-ciri tekstur halus, licin, putih serta mengkilap, dan ketebalan 230 gsm(g/m²). Isi majalah menggunakan jenis kertas *art paper* dengan ciri-ciri halus, licin, serta mengkilap, dan ketebalan 120 gsm(g/m²).

1.3.9 Majalah berisikan daftar isi, cerpen, materi, komik dan kuis.

1.4 Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, maka hasil penelitian dan pengembangan diharapkan dapat memberikan manfaat kepada semua pihak terkait. Adapun manfaat pengembangan ini sebagai berikut:

- 1.4.1 Bagi Siswa, penelitian ini bermanfaat dalam menumbuhkan minat membaca, meningkatkan motivasi belajar, dan menciptakan rasa senang serta daya tarik dalam pembelajaran.
- 1.4.2 Bagi Guru, dengan adanya penelitian dan pengembangan ini dapat dijadikan referensi tentang bahan ajar pembelajaran yang efektif serta menumbuhkan minat membaca.
- 1.4.3 Bagi Sekolah, dapat dijadikan rujukan dalam penggunaan bahan ajar majalah.
- 1.4.4 Bagi Peneliti, penelitian ini bermanfaat karena memberikan pengalaman langsung dalam mengembangkan bahan ajar majalah yang akan dapat diterapkan ketika menjadi pendidik dimasa yang akan datang.

1.5 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

1.5.1 Asumsi Penelitian dan Pengembangan

Menurut Arikunto (2014:63) asumsi diartikan sebagai sebuah anggapan dasar yang menjadi titik tolak dari pemikiran yang kebenarannya diterima oleh penyidik. Asumsi adalah pernyataan yang diterima kebenarannya tanpa pembuktian. Sedangkan yang menjadi asumsi dalam

penelitian adalah pengembangan majalah berbasis *game mobile legend* pada subtema cara tubuh mengolah udara bersih menjadi salah satu alternative untuk mengembangkan ajar yang inovatif dalam pembelajaran IPA.

1.5.2 Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan Pengembangan ini memiliki beberapa keterbatasan sebagai berikut:

- Majalah ini terbatas pada kurikulum 2013 tema 2 udara bersih bagi kesehatan subtema 2 Pentingnya Udara Bersih bagi Pernapasan
- Majalah ini hanya di uji kevalidan pada ahli, uji cobakan kepada siswa kelas V.
- Majalah yang dikembangkan dalam penelitian ini memiliki keterbatasan yang hanya di uji cobakan pada satu sekolah yaitu SD Negeri Gili Barat.
- Penelitian yang dilakukan hanya sampai uji coba terbatas. Hal ini dikarenakan kondisi yang tidak memungkinkan akibat pandemi *Covid-19*.

1.6 Definisi Operasional

Menurut Widyoko (2017:130) definisi operasional diartikan sebagai sebuah pengertian yang didasarkan pada sifat-sifat yang dapat diamati. Definisi operasional dalam penelitian pengembangan ini antara lain:

- 1.6.1 Bahan ajar dapat didefinisikan sebagai seperangkat materi atau substansi pembelajaran yang disusun secara sistematis dan menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai siswa dalam kegiatan pembelajaran.
- 1.6.2 Majalah dapat penelitian ini didefinisikan sebagai sebuah bahan ajar yang mengangkat tema tertentu yang didasarkan pada kebutuhan siswa, berisi studi kasus, cerpen, materi, proyek, komik dan kuis.
- 1.6.3 *Game mobile legend* adalah sebuah permainan piranti yang bergerak dengan jenis MOBA(*Multiplayer Online Battle Arena*) yang dikembangkan dan diterbitkan oleh perusahaan bernama Moonton.
- 1.6.4 Majalah berbasis *game mobile legend* adalah sebuah bahan ajar cetak yang memuat tentang karakter-karakter yang ada dalam *game mobile legend* serta terdapat materi sub tema udara bersih bagi kesehatan yang menunjang pencapaian kompetensi pembelajaran.
- 1.6.5 Pentingnya Udara Bersih bagi Pernapasan merupakan sub tema yang diajarkan pada kelas V semester 1 Subtema 2 tema 2 udara bersih bagi kesehatan, KD: 3.2. Menjelaskan organ pernapasan dan fungsinya pada hewan dan manusia, serta cara memelihara kesehatan organ pernapasan manusia 4.2. Membuat model sederhana organ pernapasan manusia.