

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada dasarnya, pendidikan dirancang sebagai sebuah aktivitas terstruktur dan disengaja demi menciptakan lingkungan pembelajaran yang kondusif. Hal ini bertujuan agar siswa dapat menggali potensi internal mereka secara optimal, yang meliputi aspek spiritualitas, kontrol diri, karakter, kecerdasan, moralitas, hingga kecakapan hidup yang bermanfaat bagi lingkungan sosial maupun tanah air.¹ Demi mewujudkan visi ini, kegiatan belajar-mengajar tidak boleh terjebak pada pemindahan ilmu semata (*transfer of knowledge*). Sebaliknya, interaksi di kelas mesti berjalan dinamis agar dapat menstimulasi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik secara proporsional. Terlebih lagi dalam menjawab tantangan abad ke-21 yang kian rumit, paradigma instruksional wajib bertransformasi dari metode konvensional ke arah pendekatan yang lebih kreatif, inovatif, serta berbasis teknologi informasi untuk membekali generasi muda menghadapi tantangan dunia modern.²

Efektivitas kegiatan akademik di lingkungan sekolah sangat bergantung pada kecermatan pendidik dalam menentukan strategi mengajar serta media penunjang yang relevan. Pada mata pelajaran Sains (IPA), proses edukasi idealnya sanggup menjembatani teori-teori ilmiah yang cenderung abstrak dengan realitas konkret yang dijumpai murid dalam keseharian mereka. Guna memenuhi kebutuhan tersebut, pendekatan *Contextual Teaching and Learning*

¹ Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 ayat (1).

² Kemendikbud, Konsep Dasar Pembelajaran Abad 21, (Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, 2017)

(CTL) menawarkan alternatif solutif secara teoretis yang menitikberatkan pada partisipasi aktif peserta didik dalam mengeksplorasi materi ajar, lalu mengaitkannya dengan realitas konkret di sekitar mereka.³ Pola ini memotivasi siswa untuk mengimplementasikan pemahaman tersebut dalam keseharian. Berkat strategi ini, pengalaman belajar bertransformasi menjadi lebih esensial; wawasan baru tidak lagi dianggap sekadar rangkaian fakta yang wajib diingat di luar kepala, melainkan diresapi sebagai instrumen yang fungsional bagi kehidupan nyata. Kendati demikian, fakta empiris di sekolah masih memperlihatkan adanya jarak (gap) yang cukup lebar antara harapan ideal tersebut dengan situasi riil yang terjadi.⁴

Namun, realitas di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan (gap) yang signifikan antara kondisi ideal tersebut dengan kondisi aktual. Berdasarkan data nasional dari Pusdatin Kemendikbud, hanya sekitar 45% guru di tingkat pendidikan menengah yang secara konsisten mengintegrasikan media pembelajaran berbasis teknologi dan pendekatan kontekstual.⁵ Sebagian besar proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah konvensional yang berpusat pada guru (*teacher centered*). Ketergantungan yang tinggi pada buku teks cetak yang bersifat statis dan penggunaan alat peraga yang sudah usang mengakibatkan rendahnya minat baca serta motivasi belajar siswa. Hal ini menjadi hambatan besar dalam pemahaman konsep-konsep sains yang memerlukan visualisasi tinggi, seperti pada materi Klasifikasi Makhluk Hidup.

³ E.B. Johnson, *Contextual Teaching and Learning: What It Is and Why It's Here to Stay*, (Corwin Press, 2002).

⁴ R. Johar, dkk., "Contextual Teaching and Learning in Science Education", *Journal of Physics: Conference Series*, Vol. 1088, 2018.

⁵ Pusdatin Kemendikbud, *Statistik Penggunaan Media Pembelajaran di Satuan Pendidikan Menengah*, (Jakarta, 2023).

Materi Klasifikasi Makhluk Hidup merupakan salah satu materi esensial di kelas VII SMP yang menuntut pemahaman mendalam mengenai keragaman organisme, karakteristik, serta pengelompokannya berdasarkan ciri-ciri tertentu. Materi ini seringkali dianggap sulit oleh siswa karena banyaknya istilah ilmiah (nomenklatur) dan konsep klasifikasi yang abstrak jika hanya dipelajari melalui teks naratif tanpa visualisasi yang konkret.⁶ Kondisi ini terkonfirmasi di SMPN 1 Tulungagung, khususnya pada kelas VII-K. Berdasarkan observasi awal dan hasil wawancara dengan guru IPA pada tanggal 5 November 2025 di SMPN 1 Tulungagung, ditemukan bahwa rendahnya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran menyebabkan 65% siswa mengalami kesulitan dalam mencapai kriteria ketuntasan minimal pada materi ini.⁷ Selain itu, hasil angket menunjukkan bahwa 70% siswa merasa media yang digunakan saat ini berupa buku paket dan lembar kerja siswa (LKS) kurang menarik dan sulit dipahami karena penyajian gambarnya yang terbatas dan kurang relevan dengan keanekaragaman hayati yang ada di sekitar lingkungan Tulungagung.⁸

Faktor penghambat utama yang ditemukan di SMPN 1 Tulungagung adalah terbatasnya ketersediaan media pembelajaran yang praktis, modern, sekaligus memiliki kedalaman materi secara kontekstual. Di sisi lain, terdapat faktor pendukung berupa fasilitas sekolah yang sudah memadai, seperti ketersediaan laboratorium komputer dan kepemilikan *smartphone* oleh hampir

⁶ N.A. Campbell, dkk., *Biology: A Global Approach* (11th ed.), (New York: Pearson, 2018).

⁷ Wawancara dengan Guru IPA SMPN 1 Tulungagung, 3 November 2025.

⁸ SMPN 1 Tulungagung, *Laporan Observasi Awal dan Hasil Angket Siswa Kelas VII-K*, (Tulungagung, 2025).

seluruh siswa kelas VII, namun potensi teknologi ini belum dimanfaatkan secara optimal untuk mendukung literasi sains siswa. Oleh karena itu, diperlukan sebuah pengembangan produk media pembelajaran yang mampu menggabungkan kekuatan visual, kemudahan akses, dan relevansi materi dengan kehidupan nyata.

Sebagai alternatif solusi, peneliti mengusulkan pengembangan media pembelajaran dalam bentuk majalah digital. Secara definitif, majalah digital adalah bentuk publikasi elektronik yang menyajikan informasi, artikel, dan gambar dalam format digital (seperti *flipbook* atau *e-magazine*) yang dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti komputer, laptop, hingga smartphone.⁹ Majalah digital memiliki keunggulan dibandingkan media cetak, yakni tidak memerlukan bahan baku kertas, lebih ekonomis dalam distribusi, serta mampu menampilkan visualisasi warna yang lebih tajam dan tata letak yang lebih dinamis.¹⁰ Selain keunggulan teknis, majalah digital memiliki karakteristik yang berbeda dengan buku teks konvensional yang menggunakan Bahasa formal, kaku, dan bersifat satu arah, majalah menggunakan gaya bahasa yang lebih komunikatif, santai, dan ringan untuk dibaca¹¹. Pemilihan kalimat yang tidak terlalu akademis bertujuan agar siswa lebih mudah memahami materi Klasifikasi Makhluk Hidup sehingga penyampaian materi menjadi lebih menarik dan mampu menarik rasa ingin tahu siswa.

⁹ L. Sitoro, dkk., "Analisis Kohesi Dan Koherensi Wacana Berita Rubrik Nasional Pada Majalah Online Tempo", *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 4.2 (2020), hlm. 362–370.

¹⁰ S. Chalid, dkk., "Development of E-Magazine Based on Flipbook Maker", *Proceedings of the 6th AISELT*, (2021).

¹¹ *Ibid*,..

Penggunaan majalah digital yang diintegrasikan dengan pendekatan kontekstual diharapkan dapat memperkuat pemahaman mandiri siswa. Dengan pendekatan ini, isi majalah tidak hanya berisi teori, tetapi juga mengangkat contoh-contoh spesies atau makhluk hidup yang ada di lingkungan sekitar siswa lokal, sehingga siswa merasa apa yang mereka pelajari sangat dekat dengan kehidupan mereka. Hal ini sejalan dengan penelitian Dewanto dkk. yang menunjukkan bahwa penggunaan *e-magazine* fisika mampu meningkatkan literasi sains siswa dengan rata-rata persentase respon positif sebesar 84,7%.¹² Begitu pula dengan penelitian Mahdia Fitria yang menyatakan bahwa majalah sains digital berbasis literasi sains efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa karena sifatnya yang interaktif.¹³

Melalui pengembangan media ini, siswa diharapkan dapat belajar secara fleksibel kapanpun dan dimanapun tanpa terbatas oleh ruang kelas. Integrasi antara teknologi digital dan pendekatan kontekstual dipandang sebagai langkah inovatif untuk meningkatkan kualitas pendidikan di SMPN 1 Tulungagung. Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti memandang penting untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul: “Pengembangan Media Pembelajaran Majalah Digital Berbasis Pendekatan Kontekstual pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas 7 SMPN 1 Tulungagung”

¹² Dewanto Kamas Utomo dan Yuvita Oktarisa, "Pengembangan E-Magz fisika Untuk Meningkatkan Literasi Sains Peserta Didik", Jurnal Pembelajaran Fisika, 14.1 (2022), hlm. 61.

¹³ Mahdia Fitria dan Habibi, Pengembangan Majalah Sains Digital Berbasis Literasi Sains Pada Materi Pemanasan Global, (Jember: Universitas Jember, 2023).

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan wawancara guru dan observasi angket siswa yang dilakukan oleh peneliti pada senin, 03 November 2025, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran IPA di kelas VII, khususnya pada materi Klasifikasi Makhluk Hidup di SMPN 1 Tulungagung sebagai berikut:

- 1) Proses pembelajaran masih sangat bergantung pada media cetak konvensional seperti buku paket dan LKS yang bersifat statis, sehingga kurang mampu memvisualisasikan konsep-konsep klasifikasi yang kompleks dan abstrak.
- 2) Kesulitan Siswa dalam Memahami Istilah Ilmiah: Materi Klasifikasi Makhluk Hidup yang penuh dengan nomenklatur atau penamaan ilmiah dan karakteristik taksonomi seringkali dianggap sebagai hafalan semata, sehingga siswa kesulitan membangun pemahaman konsep yang mendalam.
- 3) Kurangnya Relevansi Kontekstual: Materi yang disajikan dalam media eksisting cenderung bersifat umum dan kurang mengaitkan contoh-contoh makhluk hidup yang ada di lingkungan lokal sekitar siswa, sehingga pembelajaran terasa tidak relevan dengan kehidupan nyata.
- 4) Belum Optimalnya Pemanfaatan Teknologi Informasi: Meskipun fasilitas pendukung seperti *smartphone* dan infrastruktur sekolah sudah memadai, namun pemanfataannya sebagai sarana penunjang literasi sains digital masih sangat terbatas.
- 5) Rendahnya minat baca dan literasi sains siswa karena media pembelajaran yang ada saat ini kurang memiliki daya tarik visual dan tata letak yang

interaktif, sehingga minat baca mandiri siswa terhadap materi IPA menjadi rendah.

- 6) Terbatasnya Aksesibilitas Sumber Belajar: Siswa membutuhkan sumber belajar yang lebih fleksibel dan praktis yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja tanpa harus membawa buku cetak yang tebal dan berat.

C. Batasan Masalah

Mengingat luasnya permasalahan yang telah diidentifikasi dan adanya keterbatasan waktu, tenaga, serta biaya, maka penelitian ini perlu dibatasi agar lebih terfokus dan mendalam. Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Penelitian ini hanya berfokus pada pengembangan media pembelajaran dalam bentuk majalah digital. Produk yang dikembangkan ditekankan pada aspek visual, kemudahan akses, dan pengintegrasian komponen pendekatan kontekstual.
- 2) Materi yang dimuat dalam majalah digital ini dibatasi hanya pada materi Klasifikasi Makhluk Hidup, yang mencakup sub-materi karakteristik makhluk hidup, pengenalan mikroskop, serta pengelompokan makhluk hidup (lima kingdom).
- 3) Pendekatan yang digunakan adalah Pendekatan Kontekstual (*Contextual Learning*), di mana contoh-contoh organisme yang disajikan dalam media diutamakan yang dapat ditemukan atau relevan dengan lingkungan sekitar siswa di wilayah Tulungagung dan penjelasan yang digunakan disesuaikan dengan perumpamaan pengalaman sehari-hari siswa.

- 4) Aspek Subjek Penelitian: Subjek uji coba dalam penelitian pengembangan ini dibatasi pada peserta didik kelas VII-K SMPN 1 Tulungagung semester ganjil tahun ajaran 2025/2026.
- 5) Aspek Kelayakan (Metodologis): Penelitian ini bertujuan untuk menguji tingkat kevalidan (melalui validasi ahli materi dan ahli media) serta tingkat kepraktisan atau kemenarikan media berdasarkan respon peserta didik, tanpa mengukur efektivitas hasil belajar secara luas melalui uji eksperimen kontrol.

D. Rumusan Masalah

- 1) Bagaimana karakteristik pengembangan media pembelajaran majalah digital majalah berbasis pendekatan kontekstual pada materi Klasifikasi Makhluk Hidup di kelas 7 SMPN 1 Tulungagung?
- 2) Bagaimana kevalidan media pembelajaran majalah digital berbasis pendekatan kontekstual pada materi Klasifikasi Makhluk Hidup di kelas 7 SMPN 1 Tulungagung?
- 3) Bagaimana kepraktisan media pembelajaran majalah digital berbasis pendekatan kontekstual pada materi Klasifikasi Makhluk Hidup di kelas 7 SMPN 1 Tulungagung?
- 4) Bagaimana keefektifan media pembelajaran majalah digital berbasis pendekatan kontekstual pada materi Klasifikasi Makhluk Hidup di kelas 7 SMPN 1 Tulungagung untuk meningkatkan kemampuan literasi sains?

E. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

- 1) Mendeskripsikan karakteristik pengembangan media pembelajaran majalah digital majalah berbasis pendekatan kontekstual pada materi Klasifikasi Makhluk Hidup di kelas 7 SMPN 1 Tulungagung
- 2) Mendeskripsikan kevalidan pengembangan media pembelajaran majalah digital berbasis pendekatan kontekstual pada materi Klasifikasi Makhluk Hidup di kelas 7 SMPN 1 Tulungagung
- 3) Mendeskripsikan kepraktisan pengembangan media pembelajaran majalah digital berbasis pendekatan kontekstual pada materi Klasifikasi Makhluk Hidup di kelas 7 SMPN 1 Tulungagung
- 4) Mendeskripsikan keefektifan pengembangan media pembelajaran majalah digital berbasis pendekatan kontekstual pada materi Klasifikasi Makhluk Hidup di kelas 7 SMPN 1 Tulungagung untuk meningkatkan kemampuan literasi sains.

F. Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berupa majalah digital pada materi Klasifikasi Makhluk Hidup. Spesifikasi produk yang dikembangkan dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Media dikemas dalam format digital interaktif berbasis *flipbook* yang dapat diakses secara online melalui tautan (link) maupun offline dalam format aplikasi atau PDF. Media ini dirancang agar kompatibel dengan berbagai perangkat elektronik seperti smartphone (Android/iOS), tablet, maupun laptop.

- 2) Konten majalah disusun mengikuti tujuh komponen utama pendekatan kontekstual yaitu: konstruktivisme, menemukan (*inquiry*), bertanya (*questioning*), masyarakat belajar (*learning community*), pemodelan (*modeling*), refleksi (*reflection*), dan penilaian nyata (*authentic assessment*).
- 3) Majalah digital ini memiliki desain tata letak (*layout*) yang dinamis layaknya majalah populer, dengan perpaduan warna yang menarik, tipografi yang mudah dibaca. Penataan elemen visual diatur dengan memperhatikan aspek kenyamanan visual yaitu penggunaan margin yang proporsional dan pengaturan kolom yang sistematis agar alur membaca tetap terjaga. Ukuran media disesuaikan dengan aspek rasio layar baik di *smartphone* maupun tablet agar konten tetap terbaca jelas. serta penggunaan bahasa yang komunikatif (bukan bahasa teks ilmiah yang kaku) untuk meningkatkan minat baca siswa.
- 4) Spesifikasi khusus yang membedakan produk ini adalah penyajian materi klasifikasi yang dihubungkan dengan keanekaragaman hayati lokal di wilayah Tulungagung. Contoh-contoh makhluk hidup yang ditampilkan mengacu pada organisme yang mudah ditemui siswa di lingkungan sekitar sekolah atau tempat tinggal mereka.
- 5) Majalah digital ini dilengkapi dengan fitur navigasi (daftar isi interaktif), penyematan video pembelajaran yang relevan, galeri gambar dengan resolusi tinggi yang dapat diperbesar, serta latihan soal interaktif yang memberikan umpan balik langsung kepada siswa.

- 6) Produk dirancang sebagai sumber belajar mandiri (*self instructional*) yang memungkinkan siswa mempelajari materi Klasifikasi Makhluk Hidup sesuai dengan kecepatan belajar masing-masing, baik di dalam kelas maupun di luar jam sekolah.

G. Kegunaan Penelitian dan Pengembangan

a. Kegunaan Teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat memberikan pengetahuan tentang pengembangan media pembelajaran majalah khususnya dalam konteks mata pelajaran IPA jenjang SMP. Penelitian ini juga memberikan pemahaman tentang bagaimana prinsip pendekatan kontekstual diimplementasikan secara efektif dalam format media pembelajaran yang menarik. Penelitian ini memberi pengetahuan karakteristik spesifik dari media pembelajaran majalah yang sesuai dan efektif sebagai sumber belajar khususnya penguatan literatur mengenai pengembangan media pembelajaran majalah berbasis pendekatan kontekstual yang mengutamakan minat belajar siswa. Penelitian ini dapat menjadi referensi teoritis bagi peneliti lain yang tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran majalah berbasis kontekstual pada materi IPA lainnya.

b. Kegunaan Praktis

1) Bagi Siswa

Hasil dari penelitian dan pengembangan diharapkan dapat menyajikan materi Klasifikasi Makhluk Hidup dengan cara yang lebih menarik dan mudah diakses tanpa keterbatasan jumlah sehingga

meningkatkan kemampuan literasi sains peserta didik. Membantu peserta didik menghubungkan konsep abstrak Klasifikasi Makhluk Hidup dengan pengalaman nyata.

2) Bagi Guru

Hasil dari penelitian dan pengembangan diharapkan bisa menjadi alternatif sumber belajar yang lebih menarik dan mudah digunakan, serta mendukung proses pembelajaran berbasis *Student Centered Learning*. Membantu guru dalam menyajikan materi Klasifikasi Makhluk Hidup secara visual dan interaktif sehingga mempermudah penyampaian konsep yang mungkin sulit dijelaskan secara verbal

3) Bagi Sekolah

Hasil dari penelitian dan pengembangan diharapkan dapat memperkaya sumber belajar disekolah sehingga sekolah memiliki tambahan media pembelajaran yang modern dan bervariasi, tidak hanya bergantung pada buku siswa atau papan tulis. Majalah digital bisa menjadi solusi kebutuhan visualisasi konsep materi Klasifikasi Makhluk Hidup yang kompleks dan membutuhkan ilustrasi yang lebih menarik untuk membantu meningkatkan kemampuan literasi sains siswa.

4) Bagi peneliti selanjutnya

Hasil dari Penelitian ini diharapkan bisa menjadi referensi atau dasar pengembangan media pembelajaran majalah berbasis pendekatan kontekstual dengan menerapkan pada materi lain. Serta

dapat menjadi inspirasi pengembangan lebih lanjut mengenai media pembelajaran majalah digital.

H. Penegasan Istilah

Agar tidak adanya miskonsepsi mengenai judul penelitian “Pengembangan media Pembelajaran Majalah Digital Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup di Kelas VII SMPN 1 Tulungagung”. Maka Perlu dijelaskan istilah kata yang berada didalamnya, yaitu sebagai berikut:

Definisi konseptual

1) Pengembangan

Pengembangan Media Pembelajaran adalah prinsip dasar yang dilakukan secara bertahap dalam menciptakan bahan-bahan atau alat yang digunakan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran agar tujuan yang diinginkan lebih sempurna dari sebelumnya. Dalam kegiatan mengembangkan media pembelajaran, guru atau pendidik haruslah memperhatikan landasan atau asas-asas penyusunannya. Hal ini penting dilakukan agar media pembelajaran yang dihasilkan dapat menjadi bahan rujukan yang sesuai dengan situasi dan kondisi siswa yang menggunakannya¹⁴

2) Media Pembelajaran Majalah Digital

Media pembelajaran majalah adalah salah satu bentuk media pembelajaran yang dirancang menyerupai format majalah populer namun dengan konten dan tujuan yang difokuskan pada pencapaian tujuan pembelajaran tertentu. Berbeda dengan buku teks tradisional yang padat

¹⁴ Supardi, landasan pengembangan Media Pembelajaran (Mataram: Penerbit Sanabil,2020), hlm. 31

teks dan linear, media pembelajaran majalah menawarkan pendekatan yang lebih menarik, visual, dan kontekstual.¹⁵ Majalah digital adalah majalah dalam bentuk elektronik, tidak lagi memakai bahan cetak seperti kertas untuk memuat artikel-artikelnya dan dapat diakses melalui berbagai elektronik¹⁶

3) Pendekatan kontekstual

Pendekatan kontekstual adalah konsep belajar yang membantu guru menghubungkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata peserta didik dan mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan peserta didik sehari-hari¹⁷.

4) Materi Klasifikasi Makhluk Hidup

Materi Klasifikasi Makhluk Hidup merupakan materi yang diajarkan pada kelas VII SMPN 1 Tulungagung pada semester 2 yang menjelaskan tentang taksonomi, nomenklatur, dan identifikasi makhluk hidup berdasarkan ciri-ciri mereka.¹⁸

Definisi Operasional

Definisi operasional menjelaskan bagaimana istilah-istilah tersebut digunakan secara spesifik dalam konteks penelitian ini

1) Pengembangan

¹⁵ Kustandi, Cecep, dan Daddy Darmawan. Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2020, hlm. 87.

¹⁶ L Sitoro and others, Analisis Kohesi Dan Koherensi Wacana Berita Rubrik Nasional Pada Majalah Online Tempo', Diglosia: Jurnal, 4.2 (2020), 362–70 .

¹⁷ Depdiknas, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2007), Edisi 3, 246

¹⁸ Kemendikbudristek, *Buku Siswa IPA Kelas VII*, (Jakarta: Kemendikbudristek, 2021), hlm.132

Pengembangan Media ini didefinisikan sebagai rangkaian tahapan menggunakan model ADDIE untuk menciptakan majalah digital berbasis pendekatan kontekstual. Mengintegrasikan pendekatan kontekstual yang mengaitkan materi pelajaran dengan dunia nyata siswa guna meningkatkan efektivitas proses pembelajaran di kelas.

2) Media Pembelajaran Majalah Digital

Media Pembelajaran majalah Digital merupakan media yang memuat materi pembelajaran dan disajikan dengan tampilan yang lebih menarik dan lebih seru untuk menarik minat pembaca berbentuk file yang bisa diakses siapapun dimanapun.

3) Pendekatan Kontekstual

Pendekatan kontekstual merupakan salah satu cara belajar yang mengaitkan pembelajaran dengan kejadian nyata yang dialami atau dilihat.

4) Materi Klasifikasi Makhluk Hidup

Materi Klasifikasi Makhluk Hidup merupakan materi yang berisi cara pengelompokan, pemberian nama, dan pengidentifikasian makhluk hidup berdasarkan ciri-ciri mereka. Materi ini merupakan bagian dari Fase D (kelas VII SMP) sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) elemen Pemahaman IPA, yang berfokus pada kemampuan siswa dalam melakukan Klasifikasi makhluk hidup dan benda berdasarkan karakteristik yang diamati.

I. Sistematika Pembahasan

Penelitian ini menerapkan metode *Research and Development* untuk menghasilkan produk berupa majalah digital sebagai media pembelajaran berbasis kontekstual. Penelitian dilaksanakan di kelas VII SPMN 1 Tulungagung. Penelitian ini menggunakan kerangka kerja ADDIE yang terdiri atas tahapan analisis (*Analysis*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Development*), penerapan (*Implementation*), serta penilaian (*Evaluation*).

Mengawali penelitian ini, penulis melakukan sesi wawancara bersama pendidik mata pelajaran IPA kelas VII. Dari diskusi tersebut, teridentifikasi sebuah kendala berupa rendahnya pemahaman peserta didik terhadap materi Klasifikasi Makhluk Hidup yang dinilai rumit, yang pada akhirnya memicu penurunan capaian akademis mereka. Di samping itu, hasil pengamatan langsung di lapangan turut menyingkap problem lain, yakni minimnya daya tarik media pembelajaran yang dipakai oleh guru, sehingga memicu keengganan siswa untuk mengikuti proses belajar secara antusias.

Memasuki fase perencanaan yang didasarkan pada temuan wawancara dan observasi awal, diputuskan untuk merancang instrumen pembelajaran berwujud majalah pada topik Klasifikasi Makhluk Hidup demi memantik kembali ketertarikan belajar siswa. Format majalah dipilih karena karakteristiknya yang fleksibel dalam mengintegrasikan bermacam komponen visual maupun verbal, seperti narasi teks, elemen grafis, serta dokumentasi foto yang atraktif. Kombinasi ini diharapkan mampu mengikis kejenuhan yang kerap muncul pada buku teks konvensional, sekaligus membantu menyajikan konsep abstrak

secara lebih riil agar murid termotivasi untuk berpartisipasi aktif selama kegiatan kelas berlangsung.

Ketika memasuki fase pengembangan, proses pengerjaan majalah digital ini dimulai dari penyusunan kulit muka , halaman pengantar, bagian inti, hingga sampul belakang. Sisi sampul depan dihiasi oleh visualisasi aneka ragam fauna dan flora, serta judul "BIO-TAXON" selaku identitas utama dari produk yang dirancang. Selanjutnya, halaman awal memuat susunan daftar isi untuk memudahkan navigasi. Pada bagian inti, substansi materi mengenai Klasifikasi Makhluk Hidup disusun secara sistematis mengikuti tingkatan taksonomi, mulai dari Kingdom, Filum, Classis, Ordo, Familia, Genus, hingga Spesies. Guna menambah daya tarik, tiap-tiap subbab dilengkapi dengan permainan interaktif yang menghibur, tautan video pembelajaran yang edukatif, serta gambar. Bagian sampul belakang berisi tulisan biologi dan pertanyaan-pertanyaan singkat dan menarik pembaca.