

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Hakikat Pembelajaran Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani adalah “suatu proses pembelajaran melalui aktifitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kesegaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif dan kecerdasan emosi. Lingkungan belajar diatur secara saksama untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan seluruh ranah, jasmani, psikomotor, kognitif, dan efektif setiap siswa (Samsudin, 2008:21).

Husdarta, (2009:18) ”Mendefinisikan pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani, permainan atau olahraga yang terpilih untuk mencapai tujuan pendidikan”. Melalui pembelajaran pendidikan jasmani yang diarahkan dengan baik anak-anak akan mengembangkan keterampilan yang berguna dalam pengisian waktu senggang, terlibat dalam aktivitas yang kondusif untuk membangun hidup sehat, berkembang secara sosial, dan menyumbang pada kesehatan fisik dan mental.

Berdasarkan uraian diatas dapat dapat disimpulkan bahwa, pembelajaran pendidikan jasmani adalah ”proses pendidikan melalui aktivitas jasmani agar terjadi perubahan tingkah laku dari hasil pengalaman, latihan dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif, afektif dan psikomotor” sedangkan tujuan pembelajaran pendidikan jasmani adalah untuk membangun pengetahuan, sikap, dan psikomotor, artinya: pengetahuan berkaitan dengan ranah kognitif, sikap berkaitan dengan afektif dan gerak berkaitan dengan psikomotor.

Menurut Muhajir, (2004:9) Adapun tujuan dan fungsi pendidikan jasmani adalah sebagai berikut:

1. Tujuan Pendidikan Jasmani

Mata pelajaran Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut.

- a. Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga yang terpilih
- b. Meningkatkan pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik.
- c. Meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar
- d. Meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai-nilai yang terkandung di dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan
- e. Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggungjawab, kerjasama, percaya diri dan demokratis
- f. Mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri, orang lain dan lingkungan
- g. Memahami konsep aktivitas jasmani dan olahraga di lingkungan yang bersih sebagai informasi untuk mencapai pertumbuhan fisik yang sempurna, pola hidup sehat dan kebugaran, terampil, serta memiliki sikap yang positif.

2. Fungsi Pendidikan Jasmani

a. Aspek Organik

- 1) Menjadikan fungsi sistem tubuh menjadi lebih baik sehingga individu dapat memenuhi tuntutan lingkungannya secara memadai serta memiliki landasan untuk pengembangan keterampilan.
- 2) Meningkatkan kekuatan otot, yaitu jumlah tenaga maksimum yang dikeluarkan oleh otot atau kelompok otot.

- 3) Meningkatkan daya tahan otot, yaitu kemampuan otot atau kelompok otot untuk menahan kerja dalam waktu yang lama.
- 4) Meningkatkan daya tahan kardiovaskuler, kapasitas individu untuk melakukan aktivitas yang berat secara terus menerus dalam waktu yang relatif lama.
- 5) Meningkatkan fleksibilitas, yaitu: rentang gerak dalam persendian yang diperlukan untuk menghasilkan gerakan yang efisien dan mengurangi cedera.

b. Aspek Neuromuskuler

- 1) Meningkatkan keharmonisan antara fungsi saraf dan otot.
- 2) Mengembangkan gerak dasar lokomotor, seperti: berjalan, berlari, melompat, meloncat, meluncur, melangkah, mendorong, menderap/mencongklang, berguling, menarik.
- 3) Mengembangkan gerak dasar non-lokomotor, seperti: mengayun, melengok, meliuk, bergoyang, meregang, menekuk, menggantung, membongkok.
- 4) Mengembangkan gerak dasar manipulatif, seperti: memukul, menendang, menangkap, menghentikan, melempar, mengubah arah, memantulkan, menggulirkan, memvoli.
- 5) Mengembangkan komponen fisik, seperti: kekuatan, daya tahan, kelenturan, kecepatan, keseimbangan, ketepatan, power.
- 6) Mengembangkan kemampuan kinestetik seperti: rasa gerak, irama, waktu reaksi dan koordinasi.
- 7) Mengembangkan potensi diri melalui aktivitas jasmani dan olahraga, seperti: sepakbola, softball, bola voli, bola basket, bola tangan, baseball, atletik, tennis, tennis meja, beladiri dan lain sebagainya.
- 8) Mengembangkan aktivitas jasmani di alam bebas melalui berbagai kegiatan, seperti: menjelajah, mendaki, berkemah, dan lainnya.

c. Aspek Kognitif

- 1) Mengembangkan kemampuan menemukan sesuatu, memahami, memperoleh pengetahuan dan mengambil keputusan.
- 2) Meningkatkan pengetahuan tentang peraturan permainan, keselamatan, dan etika.
- 3) Mengembangkan kemampuan penggunaan taktik dan strategi dalam aktivitas yang terorganisasi.
- 4) Meningkatkan pemahaman bagaimana fungsi tubuh dan hubungannya dengan aktivitas jasmani.
- 5) Menghargai kinerja tubuh, penggunaan pertimbangan yang berhubungan dengan jarak, waktu, tempat, bentuk, kecepatan, dan arah yang digunakan dalam mengimplementasikan aktivitas dan dirinya.

2.2. Desain Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Desain pembelajaran Menurut Uno (2007:2) merupakan perencanaan atau perancangan sebagai upaya membelajarkan peserta didik. Oleh sebab itu dalam belajar, peserta didik tidak hanya berinteraksi dengan guru sebagai salah satu sumber belajar, tetapi juga berinteraksi dengan keseluruhan sumber belajar yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Sedangkan menurut Prawaradilaga (2007:16) desain pembelajaran mencakup empat komponen (siswa, tujuan, metode, dan evaluasi) serta analisis topik, empat komponen dibawah dipengaruhi oleh teori belajar dan pembelajaran, sedangkan analisis topik merupakan desain pembelajaran yang dihasilkan dari disiplin ilmu tertentu. Dick & Carey (2005:3) mengatakan desain pembelajaran mencakup seluruh proses yang dilaksanakan pada pendekatan sistem teori belajar, teori evaluasi, dan teori pembelajaran.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa desain pembelajaran mencakup: analisis karakteristik siswa, menentukan tujuan, menetapkan metoda, evaluasi, serta menerapkan teori-teori belajar dan pembelajaran.

2.2.1. Karakteristik Pendidikan Jasmanai, Olahraga dan Kesehatan

Mata pelajaran Penjasorkes bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan sosial, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat, dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktifitas jasmani, olahraga dan kesehatan yang direncanakan secara sistimatis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional BSNP (2007:14).

Mata pelajaran Penjasorkes merupakan media untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan gerak, pengetahuan dan penalaran, penghayatan dan nilai-nilai (sikap, mental, emosional, sportivitas, spiritual, sosial) serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang. Olahraga memiliki karakteristik khusus, namun memiliki dimensi yang sama dengan pendidikan jasmani. Olahraga dan pendidikan jasmani memiliki obyek yang sama yaitu gerak manusia, gerak manusia dipengaruhi aspek biologis-psikologis, dan aspek sosial-budaya. Hal ini berarti bahwa gerak manusia berkaitan dengan fungsi sistem anatomi dan fisiologi, serta psikologis dan sosial. Pendidikan kesehatan diorientasikan pada penumbuhan kebiasaan dan berperilaku hidup sehat, BSNP (2007:14).

Materi Penjasorkes merupakan kajian terhadap gerak manusia yang dikemas dalam muatan yang esensial, faktual, dan aktual. Materi ini disampaikan dalam rangka memberikan kesempatan kepada siswa untuk tumbuh kembang secara proposional, dan rasional dalam hal ranah psikomotor, jasmani, kognitif, dan afektif. Untuk mencapai

tujuan penjasorkes tersebut proses pembelajaran yang dilaksanakan harus menyenangkan, mengembirakan, dan mencerdaskan siswa.

2.3 Prinsip- Prinsip Pembelajaran di Sekolah Dasar

Sesuai dengan karakteristik anak-anak usia Sekolah Dasar, pembelajaran di Sekolah dasar akan lebih efektif jika dalam pembelajaran siswa turut aktif berpartisipasi dan melibatkan diri. Prinsip-prinsip yang perlu diterapkan guna mewujudkan situasi belajar yang sesuai yaitu prinsip motivasi, latar, menemukan, belajar sambil bekerja, belajar sambil bermain dan prinsip hubungan sosial.

a. Prinsip motivasi

Motivasi adalah daya dorong yang dapat berasal dari dalam diri seseorang (intrinsik) maupun dorongan yang muncul karena rangsangan dari luar (ekstrinsik) seseorang untuk melakukan sesuatu. Seorang guru harus mampu menjadi seorang motivator yang menumbuhkan keinginan belajar pada diri siswa(Sanoto & S. Pulungan, 2014).

b. Prinsip latar

Berlangsungnya proses pembelajaran hendaknya diawali dengan menggali pengetahuan awal yang mungkin sudah dimiliki siswa untuk menghindari kekosongan pada awal pembelajaran (Sanoto & S. Pulungan, 2014).

c. Prinsip menemukan

Siswa yang difasilitasi dan diberi kesempatan untuk mengembangkan rasa keingintahuannya tidak akan merasa bosan, karena mereka cenderung memiliki rasa ingin tahu yang besar sehingga memungkinkan mereka untuk mencari dan menemukan sesuatu (Sanoto & S. Pulungan, 2014).

d. Prinsip belajar sambil melakukan

Pengalaman yang bermakna adalah ketika anak melakukan suatu kegiatan. Dalam proses belajar anak diarahkan untuk memperoleh pengalaman melalui bekerja atau melakukan sesuatu sehingga pengalaman belajar yang ia peroleh tidak mudah terlupakan (Sanoto & S. Pulungan, 2014).

e. Prinsip belajar sambil bermain

Penciptaan suasana belajar yang kreatif dan menyenangkan bagi siswa melalui permainan-permainan dapat menarik perhatian siswa agar mau melibatkan diri dalam kegiatan belajar mengajar (Sanoto & S. Pulungan, 2014).

f. Prinsip hubungan sosial

Pentingnya menumbuhkan kesadaran interaksi dan kerjasama dengan orang lain bagi siswa didasari oleh adanya beberapa kegiatan belajar yang dapat lebih berhasil jika dilakukan secara berkelompok (Sanoto & S. Pulungan, 2014).

2.4. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan memiliki arti pertumbuhan, perubahan secara perlahan dan perkembangan secara bertahap. Pertumbuhan yang dimaksud adalah berkembang secara terus menerus, sedangkan berubah adalah menjadi tidak seperti di awal artinya berubah menjadi yang lebih baik. Karena pokok bahasan yang dimaksud disini adalah pendidikan maka harapannya kedepan menuju perubahan dan pertumbuhan kearah yang lebih baik melalui tahapan tahapan tertentu serta perencanaan yang matang. Borg & gall mendefinisikan penelitian pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk meneliti dan mengembangkan suatu produk dalam dunia pendidikan. (Punaji Setyosari, 2013). Produk yang dimaksud disini bukan hanya seperti buku, teks, dan film tapi juga aplikasi perangkat lunak.

Penelitian pengembangan adalah suatu metode yang digunakan untuk mengatasi kesenjangan antara penelitian dasar dan penelitian terapan. Penelitian pengembangan memiliki fungsi untuk memvalidasi dan mengembangkan suatu produk. memvalidasi produk berarti produk itu telah ada dan peneliti hanya menguji efektifitas atau validasi produk tersebut, (Zainal Arifin, 2012).

Penelitian pengembangan kajiannya berfokus pada bidang desain atau rancangan. Sehingga makna dari penelitian pengembangan adalah mengembangkan produk baru atau mengembangkan produk yang sudah ada dibuat untuk menjadi lebih baik lagi. Produk tersebut tidak selalu benda seperti buku, teks, cd, tetapi juga perangkat lunak dan juga model, desain, metode pembelajaran dan lain lain, (Nana Syaodih Sukmadinata, 2008).

Rickey dan Kellin menyatakan bahwa penelitian pengembangan ini dinamakan design and development research. Perancangan dan penelitian ini adalah sebuah kajian yang sistematis tentang rancangan sebuah produk, mengembangkan produk tersebut, mengembangkan dan memproduksi, rancangan tersebut, mengevaluasi produk kerja tersebut, sehingga tujuannya dapat diperoleh suatu produk yang berguna untuk pembelajaran maupun non pembelajaran. (Rickey C dan Klein D James, 2009).

Media secara bahasa kata media berasal dari bahasa Latin “medium” yang artinya perantara, sedangkan dalam bahasa Arab media berasal dari kata “wasaaila” artinya pengantar pesan dari pengirim kepada penerima.²¹ Media Sebagai wadah dari pesan yang oleh sumber atau penyalurnya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. (Sapriyah, 2019)

Media merupakan sumber belajar sehingga secara luas media pembelajaran dapat diartikan dengan manusia, benda ataupun peristiwa yang memungkinkan siswa memperoleh

pengetahuan serta keterampilan. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, di dengar, dan dibaca. Uraian dan pendapat para ahli diatas menyimpulkan media adalah alat bantu yang berguna untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima yang menarik untuk digunakan. Dengan menggunakan media, proses pengajaran akan tersampaikan dengan baik dan pembelajaran tidak menjadi monoton. Sehingga, target yang diharapkan bisa terlaksana dengan baik. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik kepada peserta didik agar terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan atau dengan kata lain proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. (Adi Wijayanto, Murtiyah, Andi Asrifan, 2021).

Sedangkan Prawiradilaga dan Siregar mengemukakan bahwa: “Pembelajaran adalah upaya menciptaka kondisi dengan sengaja agar tujuan pembelajaran dapat dipermudah (facilitated) pencapaiannya”. Pembelajaran merupakan sebuah upaya yang dilakukan untuk memperoleh kompetensi pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan dalam melakukan suatu pekerjaan. Pada proses pembelajaran, media merupakan wadah dan penyalur pesan dari guru atau sumber belajar kepada siswa guna mencapai tujuan pembelajaran.

Beberapa uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran adalah proses merancang, membuat, menyempurnakan serta mengembangkan suatu produk yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (materi pembelajaran) dari pengirim dalam hal ini guru ke penerima (siswa) sehingga dapat merangsang perhatian, pikiran, minat, motivasi serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar lebih efektif dan efesien agar tujuan pembelajaran tercapai dengan sempurna. Tujuan dari penlitian pengembangan yaitu untuk menghasilkan suatu produk melalui proses pengembangan yang terjadi dalam kurun waktu tertentu akibat dari produk tersebut.

2.5 Hakekat Majalah Olahraga

Majalah dalam bahasa Inggris disebut Magazine kata ini berasal dari bahasa Arab makhazi, yang mempunyai arti gudang penyimpanan. Ruary Mc Lean (seperti dikutip Aasasliyah, 2006) pengertian gudang penyimpanan tersebut sangatlah tepat apabila dilihat kembali bahwa, majalah-majalah tertua di Inggris khususnya di Eropa umumnya, pada mulanya merupakan tempat pengumpulan sketsa-sketsa, karangan-karangan puisi dan berita-berita. Majalah Perancis “Journal des Scavans” dianggap sebagai majalah yang pertama kali di temukan, isinya meliputi intisari buku-buku Eropa, daftar bacaan dan penulisnya, artikel-artikel pengembangan seni, filsafat dan ilmu pengetahuan. (Encyclopedia Internasional Vol II 1973, 2002).

Pengertian Majalah adalah sebuah media publikasi atau terbitan secara berkala yang memuat artikel–artikel dari berbagai penulis (Assegaff, 1983). Selain memuat artikel, Majalah juga merupakan publikasi yang berisi cerita pendek, gambar, review, ilustrasi atau fitur lainnya yang mewarnai isi dari majalah. Oleh karena itu, majalah dijadikan salah satu pusat informasi bacaan yang sering dijadikan bahan rujukan oleh para pembaca dalam mencari sesuatu hal yang diinginkannya. <https://www.e-jurnal.com/2013/12/pengertian-majalah.html>

Majalah adalah salah satu jenis dari media massa. Majalah terdiri dari sekumpulan kertas cetakan yang disatukan. Tulisan-tulisan di dalam majalah dibuat bukan oleh tulisan tangan, namun oleh suatu mesin cetak. Tidak ada ketentuan baku dalam penyusunan isi sebuah majalah. Majalah biasanya berisi berbagai macam topik tulisan yang sesuai dengan tujuan dan topik dari majalah yang bersangkutan. Bukan hanya terdapat tulisan, di dalam majalah juga ada gambar-gambar yang bertujuan sebagai ilustrasi dari tulisan dan juga bertujuan untuk membuat isi majalah menjadi cantik dan menarik. Gambar-gambar tersebut bisa berbentuk gambar orang, gambar benda, atau gambar kartun.

Antara satu tulisan dan tulisan lain dalam majalah tidak mempunyai hubungan cerita secara langsung. Misalkan pada majalah olahraga, tulisan tentang pemain sepakbola tertentu pada satu tulisan tidak berhubungan dengan tulisan lain yang membahas tentang klub sepakbola tertentu. Tulisan-tulisan dalam majalah tidak mempunyai kronologis tertentu, tidak ada awal dan tidak ada akhir. Tidak ada pembuka dan tidak ada penutup. Jadi, majalah hanyalah tempat untuk mengumpulkan tulisan-tulisan tertentu yang mempunyai tema yang sama namun antara tulisan yang satu dengan tulisan yang lain tidak mempunyai hubungan kronologis, masing-masing tulisan berdiri sendiri. Di dalam majalah juga terdapat halaman-halaman iklan, sesuatu yang biasanya tidak terdapat di dalam sebuah buku.

Menurut F. Frazier Bond, majalah dapat dibagi ke dalam dua bagian yaitu:

1. Majalah Umum

Majalah yang menggunakan persoalan-persoalan yang mempunyai arti penting bagi orang banyak. Menyangkut soal politik, ekonomi, pendidikan, kebudayaan dan ilmu pengetahuan yang meliputi kebutuhan manusia dalam masyarakat.

2. Majalah Khusus

Majalah yang mengemukakan masalah pertanian, ekonomi, teknik, ilmu pengetahuan dan lain-lain (Suhandang, 1988). Di dorong oleh keberadaannya sebagai makhluk sosial, manusia senantiasa berusaha untuk mengetahui hal-hal yang terjadi disekitarnya. Media massa menyediakan informasi yang di perlukan guna memenuhi kebutuhan akan informasi tersebut, baik media cetak maupun media elektronika. Adapun peran spesifik media cetak dalam penyampaian informasi, diantaranya berkaitan dengan reading habit dan tradisi menulis. Majalah sebagai salah satu media cetak yaitu merupakan salah satu sumber informasi yang pada saat ini semakin populer di masyarakat. Majalah merupakan bagian dari pers yang membawa misi penerangan, pendidikan, dan hiburan. Penerbitan majalah sendiri dimulai pertama kali di Amerika oleh Benjamin Franklin bernama General

Magazine pada tahun 1741, tetapi perkembangannya sendiri baru tampak sekitar abad XIX. Karena termasuk sebagai media cetak, maka pesan-pesan dalam majalah bersifat permanen dan publik dapat mengatur tempo dalam membacanya, selain itu pula kekuatan utamanya adalah dapat dijadikan sebagai bukti (Assegaff, 1980).

2.5.1 Sejarah Majalah di Indonesia

Dalam <http://www.scribd.com>, sejarah keberadaan majalah sebagai media massa di Indonesia dimulai pada masa menjelang dan awal kemerdekaan Indonesia. Di Jakarta pada tahun 1945 terbit majalah bulanan dengan nama Pantja Raja dipimpin oleh Markoem Djojohadisoearto dengan prakarsa dari Ki Hajar Dewantoro. Sedang di Ternate pada bulan Oktober 1945, Arnold Monoutu dan dr. Hassan Missouri menerbitkan majalah mingguan Menara Merdeka yang memuat berita-berita yang disiarkan Radio Republik Indonesia (RRI). Di Kediri terbit majalah berbahasa Jawa Djojobojo, pimpinan Tadjib Ernadi. Para anggota Ikatan Pelajar Indonesia di Blitar, menerbitkan majalah berbahasa Jawa Obor. Berikut adalah perkembangan majalah dari awal kemerdekaan sampai masa orde baru:

1. Awal Kemerdekaan

Soemanang, SH menerbitkan majalah Revue Indonesia, dalam salah satu edisinya pernah mengemukakan gagasan perlunya koordinasi penerbitan surat kabar yang jumlahnya sudah mencapai ratusan. Semuanya terbit dengan satu tujuan, yakni menghancurkan sisa-sisa kekuasaan Belanda, mengobarkan semangat perlawanan rakyat terhadap bahaya penjajahan, menempa persatuan nasional untuk keabadian kemerdekaan bangsa dan penegakan kedaulatan rakyat.

2. Masa Orde Lama

Pada masa ini, perkembangan majalah tidak begitu baik karena relatif sedikit majalah yang terbit. Sejarah mencatat, majalah Star Weekly serta majalah 8

mingguan yang terbit di Bogor bernama Gledek hanya berumur beberapa bulan saja.

3. Masa Orde Baru

Awal Orde Baru banyak majalah yang muncul dan beragam jenisnya, diantaranya majalah Selecta pimpinan Mochtar Lubis, majalah Panji Masyarakat dan Kiblat. Hal ini terjadi sejalan dengan kondisi perekonomian bangsa Indonesia yang makin baik, serta pendidikan Indonesia yang makin maju.

2.5.2 Jenis-Jenis Majalah

Dalam bukunya, Assegaf mengelompokkan jenis-jenis majalah menjadi 11 jenis, antara lain:

1. Majalah bergambar adalah majalah yang memuat berita berdasarkan gambar-gambar suatu peristiwa atau suatu karangan khusus berisikan foto-foto.
2. Majalah anak-anak adalah majalah khusus mengenai dunia anak-anak.
3. Majalah berita adalah majalah berkala mingguan yang menjadikan berita-berita dengan suatu gaya tulisan khas dilengkapi dengan foto-foto dan gambar.
4. Majalah kebudayaan adalah yang mengkhususkan masalah kebudayaan.
5. Majalah ilmiah adalah khusus berisi mengenai suatu bidang ilmu misalnya teknik radio, elektronika, hukum dan lain-lain.
6. Majalah keluarga adalah yang memuat karangan-karangan untuk seluruh keluarga, dari yang ringan bacaan anak-anak sampai kepada rumah tangga.
7. Majalah keagamaan adalah majalah yang isinya khusus mengenai majalah agama, juga mengenai pendidikan.

8. Majalah mode adalah yang berisikan mode dan dilampiri lembaran berisikan pola pakaian.
 9. Majalah perusahaan adalah majalah yang diterbitkan secara teratur oleh suatu perusahaan berisikan berita-berita atau berisi informasi mengenai kepegawaian, karyawan, kebijaksanaan dan produksi perusahaan.
 10. Majalah remaja adalah majalah yang mengkhususkan isinya mengenai masalah remaja.
 11. Majalah wanita adalah majalah yang berisikan karangan-karangan khusus mengenai dunia wanita, dari masalah-masalah mode, resep masakan, kekeluargaan dan juga yang dihiasi dengan foto-foto.
- <https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/914/5/BAB%20II.pdf>

A. Karakteristik Majalah

Majalah merupakan media yang sederhana, relatif mudah dan tidak memerlukan modal yang banyak. Majalah juga dapat diterbitkan oleh setiap kelompok masyarakat. Meskipun sama-sama sebagai media cetak, majalah tetap dapat dibedakan dengan surat kabar dan media cetak lainya karena majalah memiliki karakteristik tersendiri, Ardianto & Erdinaya (2005, 113-114). Menegaskan majalah dibagi menjadi 4 karakteristik yaitu:

1. Disajikan Begitu banyak.

Frekwensi terbit majalah pada umumnya adalah mingguan selebihnya dwi mingguan, bahkan bulanan (satu kali sebulan), kuncinya adalah, berita-berita dalam majalah disajikan lebih lengkap karena dibubuhi latar belakang peristiwa atau unsur why dikemukakan secara lengkap, begitu pula peristiwanya atau proses terjadinya peristiwa (unsur how) dikemukakan secara kronologis.

2. Nilai aktualitasnya lebih lama

Apabila nilai aktualitas surat kabar hanya berumur satu hari, maka nilai aktualitas majalah bisa satu minggu. sebagai contoh, apabila surat kabar kemarin atau dua hari yang lalu bila di baca saat ini nilai aktualitasnya hilang. Akan tetapi majalah yang terbit dua atau tiga hari yang lalu nilai aktualitasnya masih bertahan. Sebagaimana yang alami bersama, bahwa dalam membaca majalah tidak pernah tuntas sekaligus. Pada hari pertama mungkin hanya membaca topik yang di senangi atau topik yang relevan dengan profesi, hari esok dan seterusnya membaca topik lain sebagai referensi. Dengan demikian, majalah mingguan baru tuntas dibaca dalam tempo 3 atau 4 hari.

3. Ilustrasi dan foto lebih banyak dan menarik

Jumlah halaman majalah lebih banyak, sehingga selain penyajian beritanya yang mendalam, majalah juga dapat menampilkan gambar/foto yang lengkap, dengan ukuran besar dan kadang-kadang berwarna, serta kualitas kertas yang digunakannya pun lebih baik

4. Sampul sebagai daya tarik yang unik

Disamping foto, cover atau sampul majalah juga merupakan daya tarik tersendiri. Cover adalah ibarat pakaian dan aksesorisnya pada manusia. cover majalah biasanya menggunakan kertas yang bagus dengan gambar dan warna yang menarik pula. Menarik tidaknya cover suatu majalah sangat bergantung pada tipe majalahnya, serta konsistensi atau keajegan majalah tersebut dalam menampilkan ciri khasnya.

Berdasarkan uraian di atas dapat di simpulkan bahwa sampul majalah adalah identitas yang memberikan sebuah gambaran jelas terhadap majalah itu sendiri sehingga majalah tersebut memiliki ciri khas yang tidak bisa ditiru oleh majalah lain. Sehingga penyajian sebuah sampul haruslah memiliki kekuatan yang mampu menarik pembaca dari jauh dengan

daya tarik yang sederhana namun menarik untuk dilihat dan harus mampu menahan pembeli untuk menyimpan majalah tersebut bukan hanya memaksa pembeli untuk membeli majalah tersebut. Sampul majalah memiliki faktor daya tarik terhadap pembaca karena secara sepintas pembaca dapat mengenali nama majalah tersebut tanpa harus melihat majalah tersebut secara jelas.

2.6 Penelitian Relevan

1. Emilyya Majid, 2020. “Pengembangan *E-Modul Android* Berbasis Metakognisi Sebagai Media Pembelajaran Biologi Peserta Didik Kelas XII Di Tingkat SMA/MA”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan E-Modul android berbasis metakognisi. Pengembangan E-Modul android dilakukan berdasarkan kebutuhan peserta didik SMAN 1 Jati Agung terhadap media pembelajaran biologi yang jumlahnya terbatas. Metode penelitian ini adalah *Research and Development (R & D)* dengan model pengembangan *Borg and Gall* yang disederhanakan menjadi tujuh tahap yaitu, studi pendahuluan, perencanaan penelitian, pengembangan desain, uji coba terbatas, revisi uji coba terbatas, uji coba skala luas, revisi hasil uji coba secara luas. Sampel penelitian ini melalui teknik diperoleh *purposive sampling* yaitu 10 peserta didik pada uji coba skala terbatas dan 30 peserta didik pada uji coba skala luas. Uji kelayakan E-Modul Android menggunakan angket validasi ahli media, ahli bahasa, ahli materi, serta angket respon dari pendidik dan peserta didik. Teknik analisis data menggunakan teknik deskriptif yang memaparkan hasil pengembangan produk E-Modul Android Berbasis Metakognisi. Kesimpulan hasil penelitian ini adalah (1) Hasil validasi para ahli menyatakan E-Modul Android Berbasis Metakognisi sangat layak untuk dijadikan media pembelajaran biologi peserta didik, (2) E-Modul Android dikembangkan berdasarkan indikator metakognisi yaitu pengetahuan

deklarasi, pengetahuan prosedural, dan pengetahuan kondisional, sehingga peserta didik dapat memonitoring kegiatan belajarnya sendiri.

2. Endang Jariati, 2019. “Desain Dan Uji Coba *E-Magazine* Berbasis Multipel Representasi Pada Materi Larutan Elektrolit Dan Non Elektrolit Penelitian dan desain ini dilatarbelakangi oleh kurangnya pemahaman konsep siswa pada tiga level representasi terutama pada level mikroskopik, serta kurangnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Pemahaman tiga level representasi ini merupakan dasar memahami kimia, sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang menyajikan materi secara makroskopik, mikroskopik dan simbolik. tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendesain media pembelajaran berupa *E-Magazine* berbasis multipel representasi pada materi larutan elektrolit dan non elektrolit . dalam penelitian ini *E-Magazine* didesain menggunakan *Software Adobe Flas CS6* untuk mendukung pembelajaran pada materi larutan elektrolit dan non elektrolit. Hasil akhir berupa *E-Magazine* yang valid. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*research and development*) dengan model penelitian Borg dan Gall meliputi (1) penelitian dan pengumpulan data (2) perencanaan (3) pengembangan produk (4) uji coba skala kecil (5) revisi produk. Teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara dan angket. *E-Magazine* berbasis multipel representasi yang dihasilkan teruji valid dengan persentase 94.23% (sangat valid) dan teruji praktis dengan persentase 90% (sangat praktis) serta mendapat respon baik terhadap keseluruhan isi E-Magazine dengan persentase 50% (bagus).
3. Dwi Permata, dalam skripsinya “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Materi *Passing* Sepak Bola Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) Di Kelas IV B SDIT Insan Kamil Sidoarjo” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah dengan menggunakan model *Student Teams Achievement Division* (STAD) dapat meningkatkan hasil belajar *passing* sepak bola pada siswa kelas IV B

SDIT Insan Kamil Sidoarjo. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari 2 siklus, setiap siklus dilaksanakan dengan empat tahapan, yaitu (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan, (3) Pengamatan, (4) Refleksi. Data penelitian diperoleh melalui observasi dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil observasi mengalami peningkatan pada proses awal pembelajaran pada siklus I persentasinya yaitu 58,26%, siklus II adalah 62,54%, dan rata-rata dari kedua siklus tersebut adalah 60,40%. Kemudian dalam proses pembelajaran pada siklus I persentasinya yaitu 93,02%, siklus II 99,32%, dan rata-rata dari kedua siklus tersebut adalah 96,17%. Selanjutnya pada akhir pembelajaran pada siklus I yaitu 90,14%, siklus II 94,39%, dan rata-rata dari kedua siklus tersebut adalah 92,27%. Ketuntasan hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 30% yaitu pada siklus I 63,3% dan pada siklus II 93,3%. Berdasarkan hasil penelitian ini terjadi peningkatan hasil belajar melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD). Disarankan bagi guru untuk mencoba model pembelajaran yang menarik salah satunya model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2.7 Kerangka Berpikir

Pembelajaran olahraga dapat dilaksanakan dengan baik jika dalam prosesnya terdapat media pembelajaran yang dapat mengembangkan rasa ingin tahu peserta didik berdasarkan pengalaman langsung, membentuk sikap peserta didik dalam kehidupan sehari-hari, menyadari keindahan, keteraturan alam, dan meningkatkan keyakinan kepada Tuhan Yang Maha Esa. Hal tersebut dapat terlaksanakan dengan menambahkan metakognisi dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang diharapkan dalam pembelajaran merupakan media yang sesuai dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi serta dapat mengasah

kemampuan peserta didik. Media yang digunakan merupakan media yang praktis dan menarik dalam penggunaannya.

Pembuatan produk majalah olahraga bertujuan untuk memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran sepakbola. Pembuatan produk majalah olahraga ini diharapkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga dapat membantu peserta didik dalam memahami kimia secara utuh dan dapat membangkitkan motivasi dalam belajar.