

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1.Latar Belakang Masalah

Pada era globalisasi yang begitu pesat seperti saat ini, pendidikan adalah salah satu aspek yang menjadi kebutuhan pokok dalam kehidupan manusia. Hal ini dikarenakan “pada abad 21, dunia akan terus bersaing dalam segala hal terutama dalam bidang ilmu pengetahuan.” (Lamada, Ruslan, & Putriani, 2021). “Pendidikan adalah salah satu upaya yang sangat penting untuk dilakukan dalam mengembangkan kemampuan dan kualitas dari setiap individu, sehingga kemajuan suatu Bangsa bisa ditentukan melalui salah satu faktor yang sangat berperan yakni pendidikan.” (Zega dkk, 2021).

Hal ini berarti dengan meningkatnya kualitas sumber daya manusia maka kualitas Bangsa juga akan ikut meningkat, sehingga pendidikan bisa dikatakan sebagai program penting yang dapat mendukung kemajuan Bangsa dan Negara. “Pendidikan adalah bentuk perwujudan yang berasal dari kebudayaan manusia, di mana selalu mengalami perkembangan demi memperbaiki dan menambah proses belajar dan pola pikir manusia.” (Muldiyana, Ibrahim & Muslim, 2018). Melalui pendidikan, seseorang khususnya peserta didik akan mendapat ilmu pengetahuan yang bisa mengembangkan potensi dan bakat yang dimiliki, dari tidak tahu menjadi tahu sehingga bisa menjadikan dirinya sebagai individu yang lebih baik lagi.

Dalam agama Islam, menuntut ilmu hukumnya yaitu wajib, baik untuk laki-laki maupun perempuan. Islam sangat menghargai mereka yang mempunyai ilmu pengetahuan dan Allah swt. akan meninggikan derajatnya. Sebagaimana Allah swt. berfirman dalam surah Al-Mujadalah Ayat 11 sebagai berikut:

يَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ  
 اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ  
 وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

Artinya: Hai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu berlapang-lapanglah dalam majelis maka lapangkanlah niscaya Allah memberi kelapangan untukmu, dan apabila dikatakan berdirilah, maka berdirilah kamu niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antara kamu dan orang-orang yang berilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah maha mengetahui apa yang kamu kerjakan. (Q.S Al-Mujadalah: 11)

Peserta didik sangat memerlukan bekal yang didapat dari berbagai ilmu demi mengembangkan potensi dan bakat yang dimilikinya, salah satunya yaitu ilmu matematika. “Matematika adalah salah satu bidang studi yang wajib untuk diajarkan di semua jenjang pendidikan.” (Astuti & Syakir, 2020). “Hal ini dikarenakan matematika disiplin ilmu yang bersifat universal dan realistik, di mana matematika adalah induk dari segala ilmu yang bisa diaplikasikan pada ilmu lainnya.” (Supardi, Gusmania & Amelia, 2019).

“Pembelajaran matematika berfungsi sebagai alat atau sarana yang digunakan dalam mencapai kompetensi.” (Novalia & Noer, 2019). Matematika ialah mata pelajaran yang penting untuk diajarkan kepada peserta didik karena sangat erat kaitannya dengan kehidupan sehingga peserta didik bisa menggunakan matematika sebagai alat untuk menyelesaikan permasalahan yang ada di kehidupan sehari-hari. Sebagaimana yang telah kita ketahui, hampir seluruh kegiatan atau aktivitas dalam kehidupan berkaitan dengan matematika.

Salah satu materi matematika yang sering dihubungkan dan diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari adalah Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel (SPLTV). Materi SPLTV adalah lanjutan dari materi sistem persamaan linear dua variabel. Materi SPLTV dipelajari pada jenjang Sekolah Menengah Atas.

Untuk mencapai keberhasilan tujuan dari materi yang diberikan tersebut sangat dipengaruhi oleh pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang terjadi.

Proses pembelajaran yang akan dilaksanakan perlu mendapat perhatian lebih dikarenakan salah satu faktor yang menunjang keberhasilan dalam sebuah pendidikan adalah bergantung pada proses pembelajaran yang dilalui. Suatu proses pembelajaran akan berjalan dengan efektif jika seluruh komponen atau perangkat yang berpengaruh utuh dan saling mendukung. Salah satu komponen atau perangkat yang mendukung berlangsungnya proses pembelajaran yaitu sumber belajar.

Sesuai dengan kurikulum yang sedang berlaku, “pembelajaran harus menjadi interaktif dengan memanfaatkan sumber/media lainnya dalam kegiatan belajar mengajar” (Permendikbud, 2013). “Sumber belajar yaitu suatu kebutuhan penting untuk proses pembelajaran sebagai sumber informasi yang dibuat dan dikemas dalam berbagai bentuk media untuk mendukung keefektifan belajar peserta didik sebagai perwujudan dari kurikulum.” (Suleha, 2019). Dalam menggunakan sumber belajar, perlu menyesuaikan dengan karakter peserta didik dan memperhatikan bahan ajar yang akan digunakan dalam mendukung materi ajar yang akan disampaikan.

Bahan ajar mencakup materi pelajaran yang dirancang dan disusun secara sistematis sehingga sangat berguna bagi guru dalam menerapkan kegiatan belajar mengajar. “Bahan ajar yaitu bagian dari sumber belajar yang tersusun secara sistematis yang memuat pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang harus dikuasai oleh peserta didik dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran” (Lasmiyati & Hatta, 2014). Salah satu bahan ajar yang bisa dipakai oleh guru untuk memaksimalkan proses pembelajaran yaitu modul.

“Modul adalah bahan ajar berbentuk media cetak yang dikemas secara utuh dan sistematis yang bisa dipelajari secara mandiri oleh peserta didik karena di dalamnya memuat panduan untuk belajar sendiri. Modul memiliki karakteristik prinsip belajar mandiri, artinya bisa membuat peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar tanpa adanya kehadiran pendidik secara langsung.” (Susilo, Siswandari & Bandi, 2016).

“Pembelajaran dengan modul bertujuan untuk menambah efisiensi dan efektivitas kegiatan pembelajaran di sekolah guna mencapai tujuan secara

optimal dan maksimal.” (Setiyadi, Ismail & Gani, 2017). Modul merupakan bahan ajar yang memiliki dampak signifikan terhadap keberhasilan proses pembelajaran. Melalui modul, peserta didik secara mandiri dapat mengembangkan dengan mudah dan cepat berbagai konsep dan pengetahuan yang telah dimilikinya. Modul adalah bahan ajar yang memungkinkan siswa untuk menilai pembelajarannya secara mandiri, di mana peserta didik dapat melihat seberapa baik mereka memahami materi yang ada. Berdasarkan hal tersebut dapat diketahui bahwa “berbagai bahan ajar akan membantu peserta didik lebih mudah mencapai kemampuan yang diinginkan dan memenuhi tujuan belajar yang diharapkan” (Irwandani dkk, 2017).

Menurut hasil wawancara yang dilakukan pada hari Selasa, 30 November 2021 dengan Ibu Risna Helfida, S.Pd., M.Si selaku guru matematika di SMA Negeri 5 Binjai, bahwa dalam pembelajaran matematika guru maupun peserta didik menginginkan bahan ajar yang lebih baik yang bisa lebih menambah pemahaman dan hasil belajar peserta didik dikarenakan bahan ajar yang tersedia saat ini masih kurang dalam artian belum sepenuhnya memadai. Bahan ajar yang disediakan hanya berupa buku paket. Kemudian, beliau menyatakan jika terkadang menggunakan internet dan aplikasi tambahan yakni *quipper* serta memanfaatkan bahan atau benda yang ada di sekitar sebagai sumber belajar. Beliau merasa belum puas terhadap sumber belajar yang tersedia saat ini sehingga beliau tidak membatasi peserta didik untuk mengakses sumber belajar secara mandiri sebanyak-banyaknya. Namun, hal tersebut tidak sepenuhnya bisa diharapkan mengingat kebanyakan peserta didik lebih suka menerima apa yang diberikan oleh gurunya.

Sejauh ini, partisipasi peserta didik dalam pembelajaran matematika di kelas terbilang cukup walaupun dengan sumber belajar yang masih terbatas dan belum memuaskan, sehingga beliau tetap mengharapkan adanya sumber atau bahan ajar matematika lain yang sifatnya konkret, menyenangkan dan tentunya bisa membantu peserta didik untuk lebih memahami materi ajar yang disampaikan agar hasil belajar mereka bisa tercapai dengan maksimal sesuai yang diharapkan. Selain itu, pendidik memang belum pernah mengembangkan

bahan ajar secara mandiri. Beliau juga menyatakan jika matematika kerap kali dianggap oleh peserta didik sebagai pelajaran yang tidak mudah, menakutkan, dan membosankan.

Sumber atau bahan ajar yang belum memuaskan, kurangnya pengembangan bahan ajar, dan matematika yang masih dianggap sulit menjadi masalah dalam pembelajaran. Walaupun model atau metode pembelajaran diyakini sudah tepat, tetap saja sumber belajar dan pola pikiran peserta didik menjadi hal yang cukup penting dalam belajar dan proses pembelajaran terutama pada pembelajaran matematika. Sehingga, diperlukannya bahan ajar yang bisa menyenangkan hati, perasaan, dan pikiran peserta didik. Jika perasaan dan pola pikiran peserta didik sudah dalam kondisi yang baik, pembelajaran pun akan bisa dipahami dengan baik pula.

Menurut masalah yang ada di lapangan, diperlukan solusi yang tepat untuk mengatasinya sehingga kegiatan pembelajaran bisa berjalan lebih lancar dan hasil yang didapat akan maksimal. Solusi yang bisa diupayakan yaitu melakukan pengembangan dan menghasilkan bahan ajar berupa modul untuk mendukung berlangsungnya proses pembelajaran. Modul yang dikembangkan akan dirancang semenarik mungkin dan berbeda sehingga bisa membantu peserta didik untuk menjadi manusia yang kompeten. Modul yang akan dikembangkan yaitu modul berbasis *game-based learning* (GBL). *Game-based learning* merupakan pembelajaran berbasis permainan, di mana nantinya peserta didik memang dituntut untuk belajar, namun dengan pendekatan bermain. Modul pembelajaran berbasis *game* adalah perangkat pembelajaran yang bisa membantu dalam memudahkan peserta didik untuk memahami materi ajar yang disampaikan. “Bermain yaitu salah satu kegiatan yang disukai oleh orang-orang mulai dari anak-anak sampai orang dewasa, sehingga pembelajaran dengan pendekatan bermain adalah pembelajaran yang menarik dan banyak disukai.” (Maulidina, Susilaningsih & Abidin, 2018).

Terlebih dalam era modern seperti saat ini, sering kali ditemukan peserta didik yang kecanduan dengan *game*. Kemudian, “pembelajaran berbasis *game* bisa menambah minat dan keaktifan peserta didik.” (Noviami, Lisdiana &

Christijanti, 2013). “Pembelajaran berbasis *game* akan membantu peserta didik untuk dapat lebih memahami materi khususnya dalam pembelajaran matematika serta mengasah kemampuan berpikir kritis matematis sehingga akan membantu dalam menambah hasil belajar mereka.” (Astuti & Syakir, 2020). Pendekatan bermain diyakini akan membuat perasaan dan jiwa peserta didik menjadi rileks dan lebih baik sehingga akan membuat mereka lebih senang dan bersemangat lagi untuk belajar. Mengingat pembelajaran berbasis *game* ini memiliki dampak positif bagi pembelajaran terkhusus pada pembelajaran matematika, perlu untuk dilakukan pengembangan terhadap modul pembelajaran yang berbasis *game-based learning*.

Pengembangan bahan ajar berupa modul berbasis *game-based learning* ini juga telah dilakukan peneliti terdahulu yakni oleh Jannah, Yuniawatika & Mudiono (2020). Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu pada produk yang dihasilkan, di mana penelitian sebelumnya menghasilkan produk berupa e-modul yang di dalamnya menggunakan permainan sebagai alat untuk penyampaian dan pendalaman dari materi ajar saja. Sementara pada pengembangan yang akan dilakukan yaitu dengan menjadikan permainan tidak hanya sebagai pendalaman dari materi ajar namun juga sebagai latihan soal evaluasi, di mana untuk menyelesaikan suatu permainan peserta didik harus mampu menjawab soal-soal yang terkait dengan materi ajar.

Penelitian terdahulu lainnya yaitu penelitian oleh Aspriyani & Suzana (2020). Perbedaannya terletak pada isi modul. Isi modul pada penelitian sebelumnya disusun dengan menggunakan pendekatan *Brain Based Learning* dan di dalamnya menggunakan satu jenis permainan yakni teka-teki silang, sedangkan modul yang akan dikembangkan peneliti menggunakan pendekatan *Game-Based Learning* dengan menggunakan beberapa jenis *game* yakni teka-teki silang, temu kata, tebak aja, ular tangga, dan tebak gambar.

Kemudian, terdapat penelitian relevan lainnya oleh Yuniawatika, dkk (2021). Adapun yang menjadi pembeda penelitian sebelumnya dengan penelitian yang dilakukan adalah pada permainan yang disajikan. Penelitian

dan pengembangan sebelumnya menghasilkan modul yang menyajikan satu permainan saja yakni permainan ular tangga. Sedangkan pada penelitian yang peneliti lakukan yaitu menyajikan beberapa *games* pembelajaran yakni ular tangga, teka-teki silang, tebak aja, temu kata, dan tebak gambar. Di mana penyelesaian dari suatu *game* yang disajikan akan terintegrasi dengan latihan soal evaluasi dari materi ajar.

Beranjak dari latar belakang dan penelitian yang relevan di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis *Game-Based Learning* (GBL) Sebagai Bahan Ajar Matematika pada Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel Untuk Kelas X SMA**”.

### **1.2. Identifikasi Masalah**

Dari uraian latar belakang masalah di atas, penulis menemukan beberapa identifikasi masalah seperti berikut:

- 1.2.1 Masih banyak peserta didik yang berasumsi jika matematika adalah mata pelajaran yang sulit, menakutkan, dan membosankan
- 1.2.2 Sumber belajar yang disediakan untuk mendukung proses pembelajaran belum memuaskan
- 1.2.3 Kurangnya pengembangan bahan ajar yang bersifat konkret dan mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan

### **1.3. Pembatasan Masalah**

Menurut identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi masalah pada: Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis *Game-Based Learning* (GBL) yang digunakan Sebagai Bahan Ajar Matematika pada Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel di kelas X SMA Negeri 5 Binjai.

#### 1.4. Rumusan Masalah

Beranjak dari batasan masalah di atas, rumusan masalah dari penelitian ini adalah:

- 1.4.1 Bagaimanakah kebutuhan modul pembelajaran berbasis *Game-Based Learning* (GBL) pada materi sistem persamaan linear tiga variabel di kelas X SMA Negeri 5 Binjai?
- 1.4.2 Bagaimanakah mengembangkan modul pembelajaran berbasis *Game-Based Learning* (GBL) pada materi sistem persamaan linear tiga variabel di kelas X SMA Negeri 5 Binjai dengan model 4D?
- 1.4.3 Bagaimanakah kevalidan dan kepraktisan modul pembelajaran berbasis *Game-Based Learning* (GBL) pada materi sistem persamaan linear tiga variabel di kelas X SMA Negeri 5 Binjai?
- 1.4.4 Bagaimanakah menyebarkan modul pembelajaran berbasis *Game-Based Learning* (GBL) materi sistem persamaan linear tiga variabel?

#### 1.5. Tujuan Pengembangan

Menurut rumusan masalah di atas, tujuan dilakukannya pengembangan ini yaitu untuk:

- 1.5.1 Mengetahui kebutuhan modul pembelajaran berbasis *Game-Based Learning* (GBL) sebagai bahan ajar matematika pada materi sistem persamaan linear tiga variabel di kelas X SMA Negeri 5 Binjai
- 1.5.2 Mengetahui pengembangan modul pembelajaran berbasis *Game-Based Learning* (GBL) pada materi sistem persamaan linear tiga variabel di kelas X SMA Negeri 5 Binjai dengan model 4D
- 1.5.3 Mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisan modul pembelajaran berbasis *Game-Based Learning* (GBL) pada materi sistem persamaan linear tiga variabel di kelas X SMA Negeri 5 Binjai di kelas X SMA Negeri 5 Binjai
- 1.5.4 Mengetahui penyebaran modul pembelajaran berbasis *Game-Based Learning* (GBL) materi sistem persamaan linear tiga variabel



## 1.6. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Modul yang dikembangkan memiliki spesifikasi fisik berbentuk modul cetak dengan ukuran 210 mm x 297 mm. *Cover* modul didesain dengan aplikasi *canva*. Bagian modul berisikan: *cover*, lembar *franchis*, kata pengantar, daftar isi, pendahuluan, materi pembelajaran, soal latihan, permainan edukatif, refleksi diri, daftar pustaka, dan kunci jawaban.

Pengembangan modul yang dilakukan berupa pengembangan pada konten modul yang ditujukan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran matematika. Materi yang disajikan pada modul yaitu materi sistem persamaan linear tiga variabel (SPLTV) pada kelas X. Modul yang dikembangkan yaitu modul pembelajaran berbasis *Game-Based Learning* (GBL), di mana peserta didik akan membaca modul pembelajaran dengan pendekatan bermain.

Isi dari modul ini akan memuat beberapa *game* edukatif, diantaranya yaitu teka-teki silang, tebak gambar, temu kata, tebak aja, dan ular tangga. *Game* yang disediakan akan memuat penyelesaian dari permasalahan terkait materi SPLTV. Ketika peserta didik ingin menang dalam memainkan suatu permainan yang disediakan, mereka harus mampu menyelesaikan permasalahan yang ada. Hal ini akan mengasah kemampuan peserta didik untuk proses pembelajaran.

## 1.7. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan dilakukan dengan harapan bisa menambah partisipasi, keaktifan, dan pemahaman peserta didik sehingga keberhasilan dalam belajar akan tercapai dengan maksimal. Setiap pengembangan khususnya pengembangan dalam bahan ajar memiliki banyak manfaat, salah satunya yaitu bisa disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan permasalahan yang ada di lapangan. Sehingga hal tersebut akan berpengaruh besar terhadap penyerapan dan pemahaman materi ajar yang disampaikan oleh pendidik. Kemudian, manfaat lain yaitu spesifikasi produk yang dihasilkan dalam pengembangan akan bersifat valid.

Kemudian, pentingnya pengembangan ini dilakukan yaitu karena diharapkan akan memberikan beberapa manfaat seperti berikut:

- 1.7.1 Pengembangan modul pembelajaran berbasis *Game-Based Learning* (GBL) berupa modul cetak yang mudah untuk dipakai dan diaplikasikan dalam kegiatan pembelajaran
- 1.7.2 Pengembangan modul pembelajaran berbasis *Game-Based Learning* (GBL) membuat pembaca (peserta didik) dihadapkan dengan suasana yang berbeda dengan pendekatan bermain
- 1.7.3 Pengembangan modul pembelajaran berbasis *Game-Based Learning* (GBL) menyajikan modul yang memuat permainan edukatif yang bisa merangsang keingin tahaun peserta didik dalam menyelesaikan rintangan dalam permainan sehingga mengasah pola pikir dan pemahamannya
- 1.7.4 Pengembangan modul pembelajaran berbasis *Game-Based Learning* (GBL) memuat permainan yang rintangannya berupa penyelesaian dari permasalahan terkait materi sistem persamaan linear tiga variabel

Sesuai dengan observasi di lapangan yang membutuhkan pengembangan bahan ajar yang bisa meningkatkan minat dan menambah pemahaman peserta didik, maka yang menjadi nilai lebih pada modul yang dihasilkan yaitu akan menggunakan pendekatan bermain atau berbasis *Game-Based Learning* (GBL). Pengembangan terhadap bahan ajar berupa modul adalah hal yang penting khususnya dengan berbasis *Game-Based Learning* (GBL) karena dengan pendekatan bermain peserta didik akan merasa senang, perasaan dan pola pikirnya juga akan menjadi lebih baik. Jika perasaan dan pola pikir sudah dalam keadaan baik, mereka akan mampu menerima materi dengan baik pula. Ketika telah mampu menerima materi dengan baik maka akan dapat menambah partisipasi dan pemahaman mereka. Kemudian, dengan adanya permainan yang disajikan dalam modul akan membuat peserta didik terangsang untuk bisa menyelesaikan rintangan yang ada sehingga nantinya akan membuat proses berpikir dan penyelesaian masalah peserta didik akan meningkat.

Dengan demikian, pengembangan ini penting untuk diterapkan pada bahan ajar yang bisa menghasilkan produk bahan ajar berupa modul berbasis *Game-Based Learning* (GBL) yang diharapkan dapat mengatasi berbagai masalah yang ada di lapangan.

## 1.8.Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

### 1.8.1 Asumsi Pengembangan

Asumsi yang menjadi landasan dalam pengembangan yang dilakukan sehingga modul yang dihasilkan bisa diterapkan sebagai bahan ajar yang tepat pada pembelajaran matematika yaitu seperti berikut:

1. Dwiyono menyatakan jika “pembelajaran yang menggunakan *games* edukasi bisa membantu peserta didik untuk belajar lebih aktif dan kreatif melalui berbagai rintangan yang disajikan pada *games* sehingga akan membuat suasana belajar menjadi menyenangkan dan tidak bosan” (Yuniawatika dkk, 2021).
2. Modul ialah salah satu bahan ajar yang tepat untuk digunakan dalam pembelajaran, karena akan menambah kemandirian peserta didik dalam belajar sehingga bisa mengevaluasi pemahamannya secara mandiri pula.
3. Modul pembelajaran berbasis *game-based learning* (GBL) akan mengasah kemampuan berpikir dan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran.
4. Materi sistem persamaan linear tiga variabel (SPLTV) merupakan materi yang berkaitan erat dengan kehidupan, sehingga dapat diterapkan oleh peserta didik dalam kehidupan nyata.

### 1.8.2 Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan pada pengembangan modul yang akan dikembangkan yakni seperti berikut:

1. Bahan ajar yang akan dikembangkan yaitu berupa modul cetak berukuran 210 mm x 297 mm

2. Modul pembelajaran yang dikembangkan hanya memuat materi sistem persamaan linear tiga variabel
3. Modul yang dikembangkan hanya menggunakan *game-based learning* (GBL)
4. Modul hanya memuat beberapa permainan edukatif seperti teka-teki silang, tebak aja, tebak gambar, temu kata, dan ular tangga

### 1.9. Definisi Istilah

Berikut adalah beberapa definisi istilah dari penelitian dan pengembangan yang akan dilakukan:

- 1.9.1 Pengembangan merupakan proses yang digunakan untuk mengembangkan produk yang telah ada sehingga menghasilkan produk yang berbeda dan memiliki keunggulan dari yang sebelumnya atau benar-benar menciptakan produk baru
- 1.9.2 Modul pembelajaran yaitu bahan ajar yang memuat suatu materi yang dirancang dengan sistematis dan terstruktur serta memakai konsep belajar secara mandiri
- 1.9.3 *Game-Based Learning* (GBL) adalah pembelajaran menurut pendekatan bermain, yang mengharuskan peserta didik untuk belajar namun dengan suasana bermain
- 1.9.4 Bahan ajar yaitu bagian dari sumber belajar yang berisikan seperangkat materi pelajaran yang dibuat menurut kurikulum yang berlaku