



<http://conference.upgris.ac.id/>

PENGEMBANGAN *E-MAGAZINE* DALAM PEMBELAJARAN KELAS V SD KOTA SEMARANG

Achmad Darmawan¹⁾, Henry Jannuar Saputra,²⁾ Ikha Listyarini³⁾

^{1,2,3} Fakultas Ilmu Pendidikan, Unniversitas PGRI Semarang

Abstrak

Penelitian ini menggunakan Pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Tujuan dari penelitian ini yaitubahwa media yang mengintegrasikan teknologi masih jarang digunakan, karena dalam proses belajar mengajar tidak tersedianya waktu guru dalam menyiapkan media yang akan digunakan sehingga penggunaan media dengan mengintegrasikan teknologi kurang maksimal. Permasalahan dalam penelitian ini adalah belum adanya media Subtema 3 Pentingnya menjaga asupan makanan sehat, pembelajaran yang sesuai dengan pemanfaatan teknologi dan informasi untuk mendukung pembelajaran saintifik, Bagaimana kevalidan pengembangan *e-magazine* Subtema 3 Pentingnya menjaga asupan makanan sehat yang layak digunakan sebagai media pembelajaran. Metode dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*research and development*). Subjek penelitian ini melibatkan peserta didik dan guru kelas V Sekolah Dasar dengan mengambil 1 sample Sekolah Dasar yaitu SD Muhammadiyah Plus Semarang. Teknik pengumpulan data melalui wawancara, kuisioner, dan dokumentasi. uji validasi materi mendapat persentase sebesar 89% dengan kriteria “Sangat Layak”. Sedangkan untuk hasil uji validasi media mendapat persentase pada komponen kelayakan kegrafikan sebesar 78% dengan kriteria “Layak”. Berdasarkan hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa bahwa media *e-magazine* merupakan media pembelajaran yang praktis sehingga media pembelajaran ini dapat diterima dan layak digunakan dalam pembelajaran di sekolah.

Kata Kunci: Hasil Uji, Metode pengembangan, *Research and Development*.

History Article

Received 5 Agustus 2023

Approved 7 Agustus 2023

Published 20 Agustus 2023

How to Cite

Achmad Darmawan., Henry Jannuar Saputra. & Ikha Listyarini (2022). Pengembangan *E-Magazine* Dalam Pembelajaran Kelas V Sekolah Dasar Kota Semarang. Prosiding Semnas PGSD 2023, vol 4 (no 1) , hal 1-8

Coressponding Author:

Unniversitas PGRI Semarang, Kota Semarang, Indonesia.

E-mail: ¹ achmad.darmawannew@gmail.com

PENDAHULUAN

Di masa modern saat ini dengan memanfaatkan kecanggihan ilmu pengetahuan dan teknologi dapat membantu manusia dalam berbagai kegiatan, hal ini dalam segi pendidikan tentunya. Pendidikan itu sendiri merupakan sebuah proses pengembangan kemampuan dan pengetahuan diri yang dilakukan dengan sadar dan terencana guna meningkatkan maupun mengembangkan potensi diri manusia, sehingga melalui pendidikan akan mengubah setiap individu kearah yang baik melalui sebuah proses pendidikan. Mengacu pada Fajriyah dkk. (2018:10) mengatakan “secara psikologis, anak SD yang berusia 7-12 tahun berada pada tahapan operasional konkret”. Tentunya pada masa usia ini anak perlu di beri wadah dalam memberikan pengalaman langsung tentunya dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik zaman, hal ini dengan menerapkan teknologi dalam media pembelajaran akan memberikan pengalaman pembelajaran yang bermakna, efisien serta menyenangkan di usia anak SD pada zaman modern ini.

Berdasarkan hasil observasi menyatakan bahwa media yang mengintegrasikan teknologi masih jarang digunakan, karena dalam proses belajar mengajar tidak tersedianya waktu guru dalam menyiapkan media yang akan digunakan sehingga penggunaan media dengan mengintegrasikan teknologi kurang maksimal. Guru juga menyatakan belum pernah menggunakan media pembelajaran yang berbentuk *E-magazine*. seperti yang diungkapkan oleh Estri Sekar Pratiwi, S.Pd. pada saat dilakukan kegiatan observasi pada tanggal 12 September 2022 lalu.

Dengan adanya *e-magazine* ini ditujukan guna sebagai salah satu upaya dari media pembelajaran untuk siswa yang saat ini sedang mengalami sebuah transisi cara belajar secara daring ataupun tidak di lakukan pembelajaran tatap muka sepenuhnya atau terbatas oleh dampak kebijakan pemerintah melalui dinas pendidikan karena adanya pandemi atau bahaya penularan virus covid-19 yang saat ini atau tahun 2021 masih ada di sekitar kita. Dengan adanya media pembelajara ini siswa akan diberikan sarana untuk mempelajari materi yang kurang dikuasai dimanapun dan kapanpun dengan cara yang tidak membosankan. Inilah faktor-faktor yang menjadikan penulis sebagai latar belakang untuk mengadakan penelitian yang berjudul “Pengembangan E-magazine Dalam Pembelajaran Kelas V SD Kota Semarang”.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (research and development). Sukmadinata (2016:164) mengungkapkan bahwa penelitian dan pengembangan adalah proses mengembangkan atau menyempurnakan suatu produk yang dapat dipertanggungjawabkan. Jenis penelitian yang dipilih peneliti adalah penelitian dan pengembangan, karena peneliti mengembangkan produk berupa media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan peneliti merupakan media pengembangan dari media *e-magazine* yang telah ada. Pengembangan dan penelitian ini akan menghasilkan media *e-magazine* yang memuat materi subtema 3 Pentingnya menjaga asupan makanan sehat. Pada media *e-magazine* yang peneliti kembangkan, terdapat ilustrasi materi subtema 3 Pentingnya menjaga asupan makanan sehat serta desain yang menarik. Prosedur dalam

penelitian pengembangan ini menggunakan prosedur ADDIE. Model ini terdiri dari lima fase atau tahap utama, yaitu *Analysis, Desain, Development, Implementation, dan Evaluation*. Peneliti menggunakan prosedur ini untuk mengembangkan sebuah media yang sebelumnya sudah ada.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pokok temuan penelitian ini adalah Ketika produk hasil pengembangan diujicobakan kepada para peserta didik di SD Muhammadiyah Plus Semarang. Adapun bapak ibu guru yang diminta untuk memberikan hasil tanggapan terhadap kepraktisan pengembangan Media *e-magazine* yakni : 1 Guru kelas 1, 2. Guru kelas 2, 3. Guru kelas 3, 4. Guru kelas 4, 5 Guru kelas 5, dan 6. Guru kelas 6. yang merupakan bapak ibu guru yang sudah berpengalaman mengajar di sekolah dasar Muhammadiyah Plus Semarang. Instrumen pengambilan data yang digunakan penulis dalam uji coba lapangan ini adalah dengan menggunakan angket tanggapan guru.

No	Aspek yang dinilai	guru					
		1	2	3	4	5	6
1	Aspek Media E-Book	50	40	49	49	52	51
2	Aspek Materi	27	11	24	27	28	25
Skor yang diperoleh		77	51	73	76	80	76
Skor Maksimal		80	80	80	80	80	80
Prosentase		$\frac{433}{480} \times 100\% = 90,20\%$					
Kategori		Sangat Baik					

Berdasarkan tanggapan bapak ibu guru kelas di atas, data yang didapatkan termasuk dalam kriteria "Sangat Baik" hal ini menandakan bahwa media *e-magazine* dapat diterima dan layak digunakan dalam pembelajaran di sekolah.

Uji coba produk meliputi: uji coba kelompok kecil yang dilakukan di kelas 5 Sekolah dasar Muhammadiyah Plus Semarang dimana dalam satu kelas terdapat 20 peserta didik. Kemudian peneliti membagi ke dalam dua kelompok 10 peserta didik dijadikan kelas eksperimen dan 10 peserta didik dijadikan kelas control. Uji coba kelompok kecil ini untuk menguji tingkat kemampuan pemahaman siswa terhadap materi yang terdapat dalam media *e-magazine* yaitu tema 3 makanan sehat Subtema 2 Pentingnya menjaga asupan makanan sehat. Pembelajaran dilaksanakan dengan lima kali pertemuan di masing-masing kelompok. Perbedaan hasil yang didapatkan dilihat pada skor yang dihasilkan dari pretest dan posttest yang dilakukan oleh guru kelas dan tim peneliti. Tujuan dari dilakukannya uji coba produk ini untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Pada Ujicoba didapatkan data di lapangan:

SD Muhammadiyah Plus Semarang	Kelas Eksperimen			Kelas Kontrol		
	Rata-rata <i>Pretest</i>	Rata-rata <i>Posttest</i>	Rata-rata Persentase Peningkatan (dalam %)	Rata-rata <i>Pretest</i>	Rata-rata <i>Posttest</i>	Rata-rata Persentase Peningkatan (dalam %)
Pertemuan 1	6,5	8,2	26,2	6,6	8,2	24,0
Pertemuan 2	6,5	8,3	29,0	6,5	8,3	28,6
Pertemuan 3	6,5	8,3	28,9	6,6	8,2	25,1
Pertemuan 4	6,5	8,2	26,7	6,6	8,2	25,0
Pertemuan 5	6,6	8,3	27,4	6,6	8,3	25,9

Pada tabel 1 dapat diajabarkan, data yang didapatkan di lapangan. Dari sekian jumlah siswa yang dijadikan sampel dalam penelitian pengembangan media e-magazine mendapatkan tes yang sama, baik sebelum menggunakan media yang dikembangkan dan sesudah menggunakan media yang dikembangkan dalam proses pembelajaran tematik. Adapun dalam tabel tertera data dari pertemuan 1 sampai dengan pertemuan 5.

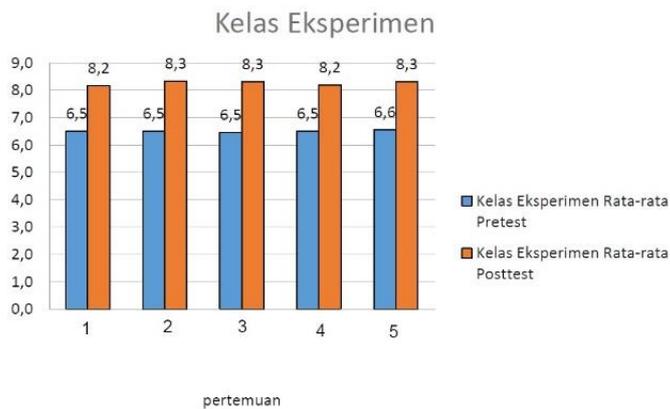
Pada tabel, data pertemuan 1 untuk kelas eksperimen terlihat angka kenaikan rata-rata per anak nya 26%, dibandingkan dari hasil rata-rata pretest 6,5 menjadi 8,2 pada rata-rata posttest. Sedangkan untuk kelas kontrolnya terlihat angka kenaikan rata-rata per anak nya 24%, dibandingkan dari hasil rata-rata pretest 6,6 menjadi 8,2 pada rata-rata posttestnya.

Untuk data pertemuan 2 untuk kelas eksperimen terlihat angka kenaikan rata-rata per anak nya 29%, dibandingkan dari hasil rata-rata pretest 6,5 menjadi 8,3 pada rata-rata posttest. Sedangkan untuk kelas kontrolnya terlihat angka kenaikan rata-rata per anak nya 28,6%, dibandingkan dari hasil rata-rata pretest 6,5 menjadi 8,3 pada rata-rata posttestnya.

Untuk data pertemuan 3 untuk kelas eksperimen terlihat angka kenaikan rata-rata per anak nya 28,9%, dibandingkan dari hasil rata-rata pretest 6,5 menjadi 8,3 pada rata-rata posttest. Sedangkan untuk kelas kontrolnya terlihat angka kenaikan rata-rata per anak nya 25,1%, dibandingkan dari hasil rata-rata pretest 6,6 menjadi 8,2 pada rata-rata posttestnya.

Untuk data pertemuan 4 untuk kelas eksperimen terlihat angka kenaikan rata-rata per anak nya 26,7%, dibandingkan dari hasil rata-rata pretest 6,5 menjadi 8,2 pada rata-rata posttest. Sedangkan untuk kelas kontrolnya terlihat angka kenaikan rata-rata per anak nya 25,0%, dibandingkan dari hasil rata-rata pretest 6,6 menjadi 8,2 pada rata-rata posttestnya.

Untuk data pertemuan 5 untuk kelas eksperimen terlihat angka kenaikan rata-rata per anak nya 27,4%, dibandingkan dari hasil rata-rata pretest 6,6 menjadi 8,3 pada rata-rata posttest. Sedangkan untuk kelas kontrolnya terlihat angka kenaikan rata-rata per anak nya 25,9%, dibandingkan dari hasil rata-rata pretest 6,5 menjadi 8,3 pada rata-rata posttestnya.



Gambar Grafik peningkatan rata-rata persentase pretest dan posttest kelas eksperimen di beberapa pertemuan



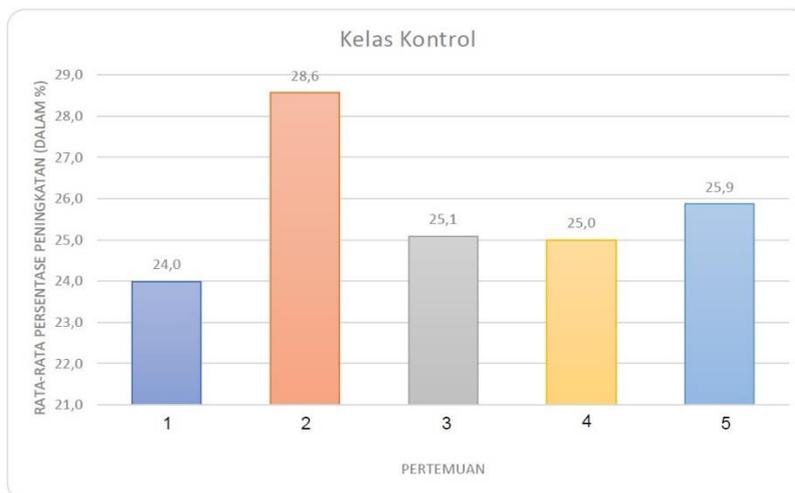
Gambar Grafik peningkatan rata-rata persentase pretest dan posttest kelas kontrol

Pada grafik di atas ditunjukkan data peningkatan rata-rata persentase pretest dan posttest untuk kelas eksperimen pada lima pertemuan. Di rata-rata pretest dan posttest di grafik yang berwarna oranye (posttest) di setiap pertemuan rata-ratanya lebih baik, dapat dilihat dari seberapa besar peningkatannya.

Dilihat dari tabel biru, kelas eksperimen contohnya di pertemuan pertama 26 % kelas eksperimen, di kelas kontrolnya hanya 24%. Berarti kelas eksperimen mengalami peningkatan yang lebih baik. Jadi media e-magazine memberikan pengaruh pada peningkatan kemampuan pemahaman siswa terhadap materi yang terdapat dalam media e-magazine yaitu tema 3 makanan sehat Subtema 2 Pentingnya menjaga asupan makanan sehat (rata-rata peningkatannya dari pretest ke posttestnya). Peningkatan yang paling signifikan ada di pertemuan tiga, kelas kontrolnya 21% di kelas eksperimennya ada 29%.



Gambar Grafik peningkatan rata-rata persentase kelas eksperimen di beberapa pertemuan



Gambar Grafik peningkatan rata-rata persentase kelas kontrol di beberapa pertemuan

Dari grafik biru, memperlihatkan data-data dari sekolah sampel, dan dari hasil analisis didapatkan data rata-rata persentase peningkatan kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan rata-rata persentase peningkatan kelas kontrol dari seluruh pertemuan.

Tahap evaluasi dilakukan dengan tujuan untuk mengukur dan menilai produk media pembelajaran yang telah dikembangkan melalui pendeskripsian hasil uji ahli dan uji produk. Pada setiap tahap pengembangan media pembelajaran ini terdapat evaluasi dan revisi yang dilakukan untuk perbaikan produk yang dihasilkan. Dari hasil pendeskripsian terhadap hasil uji ahli dan uji produk maka peneliti memiliki gambaran terkait keunggulan dan kelemahan dari produk yang telah dikembangkan yaitu e-magazine tema 3 makanan sehat Subtema 2 Pentingnya menjaga asupan makanan sehat. Keunggulan dari e-magazine tema 3 makanan sehat Subtema 2 Pentingnya menjaga asupan makanan sehat adalah sebagai berikut :

1. Penggunaan kata-kata dan gambar disajikan secara bersama sehingga membuat peserta didik lebih cepat memahami materi.
2. Pemilihan kosakata yang sederhana dan sering ditemukan dalam kehidupan sehari-hari

- mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang disajikan.
3. Pemilihan gambar yang jelas dan sesuai dengan materi yang dipelajari membuat peserta didik lebih cepat mengerti materi yang disajikan yaitu makanan.
 4. Bahan ajar disajikan dengan sederhana sehingga sehingga peserta didik tidak bosan. Sedangkan Kelemahan Penelitian Pengembangan Media e-magazine yakni, penelitian pengembangan media pembelajaran ini berbasis website, maka alangkah baiknya jika media e-magazine disertai dengan penjelasan berupa audio ataupun video.

Pada penelitian ini hanya membahas satu subtema saja dan masih ada beberapa hal yang perlu disempurnakan untuk menjadikan media pembelajaran ini menjadi lebih baik lagi

SIMPULAN

Kevalidan produk media pembelajaran e-magazine tema 3 makanan sehat Subtema 2 Pentingnya menjaga asupan makanan sehat terbagi menjadi dua: kevalidan materi dan kevalidan media. Untuk hasil uji validasi materi mendapat persentase sebesar 89% dengan kriteria “Sangat Layak” yang didapat peneliti dari tiga ahli materi: Muhammad Yusuf Setia Wardana, M.Pd., Mira Azizah, M.Pd., dan Khusnul Fajriyah, M.Pd. Sedangkan untuk hasil uji validasi media mendapat persentase pada komponen kelayakan kegrafikan sebesar 78% dengan kriteria “Layak” yang diperoleh peneliti dari tiga ahli media: Muhammad Arief Budiman, M.Hum, Ikha listyarini, M.Hum, dan Mei Fita Asri Untari, M.Pd.

Hasil uji kepraktisan diperoleh peneliti dengan menyebar angket kepada enam guru kelas di Sekolah Dasar Muhammadiyah Plus Semarang: guru kelas 1, guru kelas 2, guru kelas 3, guru kelas 4, guru kelas 5, dan guru kelas 6. Mereka merupakan bapak ibu guru yang sudah berpengalaman mengajar di sekolah dasar Muhammadiyah Plus Semarang lebih dari lima tahun. Instrumen pengambilan data yang digunakan peneliti dalam uji kepraktisan ini adalah dengan menggunakan angket tanggapan kepraktisan guru. Berdasarkan tanggapan bapak ibu guru kelas di atas terkait media pembelajaran e-magazine, data yang didapatkan termasuk dalam kriteria “Sangat Baik” hal ini menandakan bahwa media e-magazine merupakan media pembelajaran yang praktis sehingga media pembelajaran ini dapat diterima dan layak digunakan dalam pembelajaran di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Batubara, H. H. (2021). Media pembelajaran digital. PT Remaja Rosdakarya.
- Himawan, Candra dan Kurniarti, Erni. 2017. Ringkasan Materi dan Latihan Soal Matematika Kelas 5 SD/MI. Jakarta: Bhuana Ilmu Populer
- Lalo, K. (2018). Menciptakan generasi milenial berkarakter dengan Pendidikan karakter guna menyongsong era globalisasi. *Jurnal Ilmu Kepolisian*, 12(2), 8.
- Sultoni, S., Gunawan, I., & Argadinata, H. (2020). Dampak pembelajaran berkarakter terhadap penguatan karakter siswa generasi milenial. *JAMP: Jurnal Administrasi dan Manajemen Pendidikan*, 3(2), 160-170.
- Sitepu, E. N. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Prosiding Pendidikan Dasar*, 1(1), 242-248.
- Sarjan. 2018. Tematik 5 SD/MI Kelas 5 Kurikulum 2013 Revisi Tema 3: Makanan Sehat. Jakarta: Yudhistira
- Suprihatini, Amin. Prabandari, Dwita Pawestri. Santhi, Meita Sandra. 2022. Buku Interaktif Tema 3: Makanan Sehat SD/MI Kelas 5. Jakarta: PT PENERBIT INTAN PARIWARA
- Samidi. 2022. Buku Teks Pendamping Tematik 5 Tema 3: Makanan Sehat SD/MI Kelas V. Jakarta: Andi Offset
- Sari, Kartika. Aviliyah, Arifah Rizky. Supriyantiningtyas. 2020. PR Tema 3: Makanan Sehat untuk SD/MI Kelas 5. Jakarta: PT Penerbit Intan Pariwara
- Sadimin, Suparna. Suminarsih, Yuliana. Putri, Tiara Perdana. 2017. Tematik Tema 3: Makanan Sehat SD/MI Kelas 5 Kurikulum 2013. Jakarta: Bumi Aksara
- Ulhusna, M., Dewimarni, S., & Rismaini, L. (2021). Sosialisasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital pada Masa Pandemi. *Pekodimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 156-165.