

## PENGEMBANGAN *E-MAGAZINE* BERBASIS *ANDROID* DALAM PEMBELAJARAN KELAS V SEKOLAH DASAR

**Anisatur Rohmah\*, Henry Januar Saputra, Ikha Listyarini**  
Universitas PGRI Semarang Indonesia

Diterima : 29 Mei 2020

Disetujui : 12 Juni 2020

Dipublikasikan : Juli 2020

### Abstrak

Latar belakang yang mendorong penelitian dan pengembangan ini adalah kurangnya media dalam pembelajaran tematik kurikulum 2013 di sekolah dasar terutama yang berkaitan dengan pemanfaatan teknologi terutama *android*. Adapun tujuan penelitian yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan pengembangan media *E-magazine* berbasis *android* subtema 2 pentingnya makanan sehat bagi tubuh dalam pembelajaran. Jenis penelitian yang digunakan yaitu *Research and Development (RnD)* dengan model *ADDIE* untuk menghasilkan produk dan sekaligus menguji kelayakan produk yang dikembangkan tersebut. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kualitatif. Hasil kelayakan berdasarkan analisis data oleh pakar ahli memperoleh rata-rata presentase sebesar 95,00% untuk kelayakan media, dan sebesar 100,00% untuk kelayakan materi. Perolehan tanggapan guru terhadap keberterimaan media memperoleh presentase di SD N Pandeanlamper 02 sebesar 87,50%, Hasil angket tanggapan peserta didik memperoleh presentase sebesar 86,33%. Media *e-magazine* berbasis *android* subtema 2 pentingnya makanan sehat bagi tubuh telah memenuhi kriteria sangat baik dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

**Kata Kunci:** Pengembangan, *E-Magazine*, *Android*, Kelas V Sekolah Dasar

### Abstract

The background motivating this research and development is the lack of media in 2013 thematic learning curriculum in elementary schools, especially those related to the use of android, technology. As for the research objectives to be achieved in this study is to determine the validity and practicality of developing E-Magazine media based on android subtheme 2 about the importance of healthy food for the body in learning. The research type used is Research and Development (RnD) with ADDIE models to produce and also to test the feasibility of the developed products. Data analysis techniques use qualitative descriptive. The result of the feasibility based on data analysis by experts obtained on average percentage of 95,00% for media eligibility and 100,00% for material eligibility. The teacher's response to media acceptance received a percentage of 87,50% in Pandeanlamper 02 Elementary School, the results of the student's questionnaire responses obtained a percentage of 86,33%. E-Magazine media based on Android subtheme 2 about the importance of healthy food for the body has met the criteria very good and it's suitable to use in learning process.

**Keywords:** Development, E-Magazine, Android, Grade V Elementary School

### PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses pengembangan pengetahuan dan kemampuan diri yang dilakukan secara sadar. Pendidikan dilakukan atas

kehendak dan keinginan serta memiliki tujuan eksplisit maupun implisit serta dilakukan demi kepentingan peserta didik untuk mengembangkan potensi yang dimiliki. Undang-Undang

---

\*Corresponding Author

Universitas PGRI Semarang Indonesia

E-mail: anisaturohmah@gmail.com

Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Standar Pendidikan Nasional (Bab V Pasal 1-b) mengatakan “setiap peserta didik pada setiap satuan pendidikan berhak mendapatkan pelayanan pendidikan sesuai dengan bakat, minat, dan kemampuannya”. Hal ini sesuai dengan Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 yang menyatakan bahwa proses pembelajaran melibatkan partisipasi aktif peserta didik dan dilakukan sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Dalam merealisasikan tujuan pendidikan nasional tersebut Pemerintah menerapkan Kurikulum 2013 berdasarkan Peraturan Presiden Nomor 5 Tahun 2010 tentang Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional 2010-2014. Salah satu ciri kurikulum tahun 2013 adalah bersifat tematik integratif pada level pendidikan dasar (Majid, 2014:80).

Pembelajaran tematik merupakan salah satu model pembelajaran terpadu (*integrated instruction*) yang memungkinkan peserta didik, baik secara individu maupun kelompok ikut berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran (Majid, 2014:80). Secara sederhana, pembelajaran tematik merupakan sistem pembelajaran yang mengharuskan peserta didik terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran guna meningkatkan kemampuan pengetahuan, sikap, dan keterampilan sehingga pembelajaran menjadi bermakna bagi peserta didik. Hal tersebut tentu mengharuskan guru untuk menguasai prinsip pembelajaran, pemilihan serta penggunaan media yang bervariasi agar dapat memudahkan dalam mentransfer pengetahuan serta mengaitkan antar muatan pelajaran yang satu dengan yang lain kepada peserta didik.

Permasalahan penting pembelajaran abad ke-21 ialah pengintegrasian teknologi dalam kegiatan pembelajaran merupakan suatu keniscayaan. Guru perlu mengikuti perkembangan zaman begitu juga dengan peserta didik perlu belajar sesuai dengan zamannya. Adanya keterlibatan penggunaan media pembelajaran merupakan upaya kreatif dari seorang guru untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik.

Hal ini sesuai dengan pernyataan Fajriyah dkk. (2018:10) yang mengatakan “secara psikologis, anak SD yang berusia 7-12 tahun berada pada tahapan operasional konkret”. Anak pada usia ini perlu difasilitasi untuk banyak melakukan kegiatan atau pengalaman langsung dalam pembelajaran salah satunya melalui penggunaan media pembelajaran. Kustandi (2013:8) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk memudahkan proses pembelajaran dan memperjelas pesan yang ingin disampaikan guru sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Menurut Gerlach & Ely dalam Kustandi (2013:7) media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V yang dilakukan di SD N Pandeanlamper 02 Semarang dengan narasumber Ibu Ambariyati, S.Pd, narasumber menyatakan bahwa dalam pembelajaran di sekolah dasar sesungguhnya guru sudah sering menggunakan media pembelajaran,

namun pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi belum maksimal.

Kurangnya pemahaman guru untuk mengoperasikan komputer, keterbatasan waktu dalam merancang dan menyiapkan media dan tidak tersedianya media yang sesuai kebutuhan. Guru mengakui pentingnya peran media pembelajaran dalam menunjang proses belajar mengajar.

Pemicu utama masalah ini adalah guru kurang melibatkan media pembelajaran tematik khususnya media yang memanfaatkan teknologi disebabkan oleh kurangnya kemampuan guru untuk membuat media berbasis teknologi.

Hasil observasi di kelas V SD N Pandeanlamper 02 Semarang dengan jumlah peserta didik 30 yang menyatakan bahwa media yang memanfaatkan teknologi masih jarang digunakan dalam proses belajar mengajar. Guru belum pernah menggunakan media pembelajaran yang berbasis android. Hal ini seperti yang diungkap oleh Ibu Ambariyati, S.Pd.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Ma'rifah (2017) tentang pengembangan *e-magazine* dalam pembelajaran IPA biologi untuk memberdayakan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Penelitian tersebut menjelaskan bahwa peserta didik lebih termotivasi belajar dan mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran biologi yang menggunakan majalah elektronik daripada menggunakan buku pelajaran biologi biasa.

Hal ini membuktikan adanya potensi pengembangan majalah sebagai sumber belajar dan media pembelajaran dalam memahami materi. Peneliti

berinovasi untuk mengembangkan media pembelajaran tematik dengan melibatkan pemanfaatan teknologi yang berbasis *android* dalam bentuk *e-magazine* (majalah elektronik). Pemilihan majalah dalam bentuk elektronik sebagai media pembelajaran disesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam dunia pendidikan yang semakin maju mengikuti perkembangan zaman. *E-magazine* merupakan suatu produk kemajuan teknologi dalam bidang komunikasi dan informasi. Menurut Sangian (2014) "majalah elektronik (bahasa Inggris: *electronic magazine*; disingkat *e-magazine*) adalah versi elektronik dari majalah karena berbasis listrik".

Jadi, *e-magazine* merupakan inovasi dalam perkembangan media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran sehingga membantu peserta didik lebih aktif dan pembelajaran lebih menyenangkan.

"Anak yang lahir pada tahun 2000-an merupakan generasi *digital native* yaitu generasi yang lahir pada era digital, sehingga mereka sudah terkondisi dengan lingkungan yang berkaitan dengan teknologi digital" (Premsky dalam Ma'rifah, 2017:7).

Generasi ini lebih banyak mengisi kehidupan dengan menggunakan komputer, *video game*, *digital music*, telepon seluler dan berbagai perangkat digital lainnya. Perkembangan teknologi *mobile* saat ini begitu pesat, salah satu perangkat *mobile* yang saat ini sudah umum digunakan adalah telepon seluler. Semakin banyaknya peserta didik yang memiliki dan menggunakan perangkat *mobile* maka semakin besar pula peluang penggunaan perangkat teknologi dalam dunia pendidikan.

Media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi telepon seluler disebut dengan *mobile learning (M-Learning)*. *Mobile learning* merupakan salah satu alternatif pengembangan media pembelajaran. Kehadiran *mobile learning* ditujukan sebagai pelengkap pembelajaran serta memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mempelajari materi yang kurang dikuasai di manapun dan kapanpun. Demikian, faktor utama yang melatarbelakangi Penulis untuk mengadakan penelitian yang berjudul “Pengembangan *E-Magazine* Berbasis *Android* dalam Pembelajaran Kelas V Sekolah Dasar”.

#### METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini merupakan *Research and Development (RnD)*. Peneliti menggunakan prosedur ini untuk mengembangkan sebuah media yang sebelumnya sudah ada. Penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti menggunakan model *ADDIE*.

Uji kelayakan mengenai pengembangan produk media *e-magazine* berbasis android dilakukan dengan pemberian kuisisioner (angket) mengenai kelayakan media, dan materi pembelajaran oleh validator Dosen Ahli, kuisisioner (angket) tanggapan siswa dan guru untuk keberterimaan media pada tahap uji coba lapangan.

Uji coba lapangan dilakukan di SD N Pandeanlamper 02 Semarang dengan *sample* 30 peserta didik dilakukan pada Desember 2019. Tahapan uji coba lapangan dilakukan apabila produk media yang dikembangkan telah dinyatakan layak oleh validator Dosen ahli. Teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti berupa data kualitatif.

Skor penilaian kuisisioner menggunakan skala *Likert* pada kuisisioner instrumen validasi dan keberterimaan media. Sedangkan, skala *Guttman* diberikan pada kuisisioner tanggapan siswa. Skala *Guttman* hanya menghadirkan sejumlah pertanyaan berupa positif (1) dan negatif (0) dalam suatu obyek sedangkan skala *Likert* yaitu dengan menghadirkan pilihan jawaban melalui skor nilai meliputi “4(sangat baik), 3(baik), 2(cukup), dan 1(kurang).”

Untuk mengetahui penilaian kelayakan produk pengembangan maka dibutuhkan interpretasi kriteria penilaian. Dalam hal ini menggunakan nilai presentase yang dikemukakan oleh Arikunto (2013: 44) sebagai kriteria penilaian kelayakan pada tabel dibawah ini:

**Tabel 1.** Kriteria Penilaian Kelayakan

Interpretasi	Kriteria
81%-100%	Sangat Baik
61%-80%	Baik
41%-60%	Cukup
21%-40%	Kurang
0%-20%	Sangat Kurang

#### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Kelayakan media *E-Magazine* berbasis *Android* diperoleh dari hasil validasi media dan materi oleh pakar ahli, tanggapan peserta didik dan guru pada uji coba lapangan. Berikut ini merupakan penjabaran dari hasil pembahasan kelayakan media *E-Magazine* berbasis *Android*:

##### a. Hasil validasi ahli media

Tahap analisis validasi media bertujuan untuk mengetahui kelayakan dari pengembangan produk media *E-Magazine* berbasis **Android** sebelum

dilakukan uji coba lapangan awal. Pada tahapan ini, terdapat satu dosen validator ahli media yang memberikan penilaian tentang media *E-Magazine* berbasis *Android* yaitu Filia Prima Artharina, S.Pd., M.Pd. Hasil validasi media tahap pertama terhadap media *E-Magazine* menunjukkan presentase kelayakan 65% kualitas produk terletak pada kategori “baik”. Pada tahapan ini, ditemukan adanya kekurangan pada penyajian media *E-Magazine* yang kurang sesuai dengan sistematika penulisan majalah dan tidak sesuai dengan KD. Maka penulis melakukan revisi perbaikan media pada bagian tersebut dan dilanjutkan pada tahap validasi media tahap kedua.

Hasil perolehan nilai validasi meningkat pada setiap aspek yang meliputi aspek indikator kesesuaian menunjukkan presentase kelayakan 100%, aspek indikator kelayakan produk menunjukkan presentase kelayakan 91,67%, aspek kontribusi produk menunjukkan presentase kelayakan 93,75%, serta aspek keunggulan produk menunjukkan presentase kelayakan 93,75%. Maka perolehan nilai rata-rata total keseluruhan sebesar 95,00% dengan kriteria “sangat baik” dan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

b. Hasil validasi ahli materi

Tahap validasi materi pembelajaran bertujuan untuk melihat sejauh mana materi yang ada pada media tersebut. Pada tahap ini, Penulis menggunakan satu validator yang merupakan dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas PGRI Semarang (Anggun Dwi Setya Putri, S.Pd., M.Pd.). Uji validasi terhadap media *E-Magazine*

berbasis *Android* materi subtema 2 pentingnya makanan sehat bagi tubuh dilakukan dengan memberikan lembar instrumen penilaian validasi materi untuk diisi oleh validator.

Hasil perolehan validasi materi tahap pertama sebesar 66,67% dan kualitas produk terletak pada kategori “baik”.

Pada tahap ini terdapat kekurangan pada media yaitu kesesuaian materi dengan KD dan media kurang interaktif, sehingga penulis melakukan perbaikan pada bagian tersebut dan dilanjutkan dengan validasi materi tahap kedua.

Hasil validasi materi tahap kedua mendapatkan presentase sebesar 100% pada seluruh aspek dengan termasuk dalam kategori “sangat baik” dan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

c. Hasil angket tanggapan guru

Hasil angket tanggapan guru bertujuan untuk mengetahui diterima atau tidaknya penggunaan media yang layak dalam kegiatan proses belajar mengajar pada tahap uji coba lapangan. Pengisian angket tanggapan guru merupakan cara untuk mengetahui keberterimaan media *E-Magazine* berbasis *Android* dalam proses pembelajaran. Tahapan ini dilakukan di SDN Pandeanlamper 02.

Hasil penilaian angket tanggapan guru kelas V terhadap keberterimaan media *E-Magazine* berbasis *Android* memperoleh nilai sebesar 87,50% dengan kriteria “sangat baik” dan layak digunakan untuk proses pembelajaran tematik, maka media tersebut dapat digunakan sebagai pendukung sumber belajar dari materi subtema 2 pentingnya makanan sehat bagi tubuh.

Hal ini sesuai dengan pernyataan Kustandi & Bambang (2013:23) yang mengemukakan tentang manfaat media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi serta dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.

d. Hasil angket tanggapan peserta didik

Angket tanggapan peserta didik bertujuan untuk mengetahui keberterimaan media *E-Magazine* berbasis *Android* dalam penggunaannya selama proses pembelajaran. Hasil analisis angket tanggapan peserta didik diperoleh dari pengisian angket keberterimaan media oleh peserta didik kelas V pada saat uji coba lapangan yang dilakukan di SDN Pandeanlamper 02.

Perolehan nilai keberterimaan media oleh peserta didik di SDN pandeanlamper 02 sebesar 86,33%. Dengan perolehan nilai keberterimaan tersebut maka nilai media *E-Magazine* berbasis *Android* telah memenuhi kriteria kelayakan media dengan predikat “sangat baik” untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Melibatkannya penggunaan media *E-Magazine* berbasis *Android* dalam proses pembelajaran dapat menjadikan peserta didik lebih semangat dan tertarik. Hal ini sebagai wujud upaya dalam pengimplemantasian kurikulum 2013 yang berbasis karakter dan kompetensi (pengetahuan, sikap dan keterampilan) dalam upaya melahirkan generasi yang kreatif, produktif dan inovatif.

Menurut Rusman (2015:227) salah satu kesuksesan dalam pengimplemantasian kurikulum 2013 berupa penggunaan media yang bervariasi dalam kegiatan belajar mengajar untuk dapat membentuk kompetensi peserta didik.

## KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti, maka dapat diambil kesimpulan berupa dihasilkannya produk pengembangan media *e-magazine* berbasis android yang layak untuk digunakan dalam pembelajaran subtema 2 pentingnya makanan sehat bagi tubuh kelas V Sekolah Dasar. Kelayakan produk media tersebut, diperoleh berdasarkan tahapan proses pengembangan berupa nilai tolak ukur kelayakan media oleh Dosen validator ahli media, dan ahli materi pembelajaran yang berkompeten dalam bidangnya.

Nilai kelayakan media *e-magazine* berbasis android oleh Dosen validator ahli memperoleh nilai kelayakan media dengan rata-rata secara keseluruhan sebesar 95,00%, dan 100,00% untuk kelayakan materi pembelajaran.

Media *e-magazine* berbasis android pada tahap uji coba lapangan telah memperoleh nilai tanggapan guru atas keberterimaan media secara keseluruhan sebesar 87,50% dengan kriteria “sangat baik” dan menyatakan bahwa media *e-magazine* berbasis android sangat layak digunakan. Hasil angket tanggapan peserta didik menyatakan bahwa 86,33%. Peserta didik setuju dengan penggunaan media *e-magazine* berbasis android dapat memberikan kemudahan pemahaman materi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT RINEKA CIPTA.
- Fajriyah, Khusnul dkk. 2018. *Pemelajaran Tematik*. Semarang: UPGRIS PRESS

*Elementary School 7 (2020) 290-296*

- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. 2013. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Ma'rifah, Ulum. 2017. *Pengembangan E-Magazine Berbasis Website Sebagai Media Pembelajaran Ipa Biologi Untuk Memberdayakan Kemampuan Berpikir Kritis*. Undergraduate thesis, UIN Raden Intan Lampung.
- Majid, Abdul. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan SD/MI.
- Pribadi, Benny A. 2010. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Rusman. 2015. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer: Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. Bandung: Alfabeta.
- Undang-undang Republik Indonesia, No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional