

## PENGEMBANGAN MAJALAH ELEKTRONIK BERBASIS KONTEKSTUAL DALAM MUATAN PELAJARAN IPS KELAS V SEKOLAH DASAR

Nadiah Septiana<sup>a</sup>, Nidya Chandra Muji Utami<sup>a</sup>, Yustia Suntari<sup>a</sup>

<sup>a</sup>Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

\*Correspondence: naadiahseptiana@gmail.com

### Abstract

*This study aims to develop contextual based e-magazine on the content in social studies lesson class V elementary school. The method used is the Research and Development (RnD) with the development process using the model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). However, due to the Covid-19 pandemic this research is only up to the development phase. Data collection techniques used are observation, interview and questionnaire. Respondents in this research are one material expert lecturer, one media expert lecturer, one linguist lecturer, three 5th graders of elementary school for one to one phase, and twelve students for small group phases. The results of the feasibility of 1) Media expert validation obtained a score of 96,15%, 2) Material expert validation obtained a score of 93,75%, 3) Linguist validation obtained a score of 85%. Based on the results of the validation of the experts, overall a score of 92,4% was obtained in the very good category. The test to 5th graders of elementary school is resulting in average score of 93,33% for one-to-one phase and 96,67% for small group phase which was included in the very good category so that the product was declared suitable for use.*

**Keywords :** E-Magazine, Contextual, ADDIE

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan majalah elektronik berbasis kontekstual dalam muatan pelajaran IPS kelas V Sekolah Dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah metode Research and Development (RnD) dengan proses pengembangannya menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Namun karena adanya pandemi Covid-19 penelitian ini hanya sampai tahap pengembangan. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan kuesioner. Responden dalam pengembangan ini terdiri dari satu dosen ahli materi, satu dosen ahli media, satu dosen ahli bahasa, peserta didik kelas V Sekolah Dasar yang berjumlah 3 peserta didik pada tahap one to one, dan 12 peserta didik pada tahap small group. Hasil kelayakan dari 1) Validasi ahli media memperoleh skor 96,15%, 2) Validasi ahli materi memperoleh skor 93,75%, 3) Validasi ahli bahasa memperoleh skor 85%. Berdasarkan hasil validasi para ahli secara keseluruhan diperoleh skor 92,4% dengan katagori sangat baik. Hasil uji coba kepada peserta didik kelas V Sekolah Dasar diperoleh nilai rata-rata 93,33% pada tahap one to one dan 96,67% pada tahap small group yang termasuk dalam katagori sangat baik sehingga produk dinyatakan layak digunakan.

**Katakunci:** Majalah Elektronik, Kontekstual, ADDIE

### Pendahuluan

Pendidikan dilakukan secara sadar melalui proses pembelajaran pengembangan pengetahuan dan kemampuan diri. Pendidikan di Indonesia saat ini terus mengalami pembaharuan pada kurikulum 2013, kurikulum yang menekankan student centered learning dengan belajar lebih aktif melalui penemuan dan mengonstruksi konsep selama proses pembelajaran. Tujuan pendidikan atas dasar implementasi kurikulum 2013 diharapkan dapat menghasilkan peserta didik

yang memiliki kompetensi pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Kurikulum 2013 yang bertumpu pada karakter dan kompetensi mengedepankan kebermaknaan proses bagi peserta didik yaitu memperoleh pengalaman belajar yang dapat diterapkan untuk kecapakan hidup (life skills) salah satunya melalui penyusunan pengalaman belajar dengan keterlibatan situasi kehidupan nyata. Terkait dengan perubahan kompleks dalam permasalahan sosial, mata pelajaran pada jenjang pendidikan dasar mengorganisasikan muatan pelajaran IPS yang mengkaji berbagai disiplin ilmu-ilmu sosial.

Istilah IPS di sekolah dasar merupakan nama mata pelajaran yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial (Sapriya, 2017). Pembelajaran IPS mengarahkan peserta didik untuk menghadapi permasalahan yang terjadi dalam kehidupannya dengan memiliki bekal pengetahuan dan keterampilan dalam berinteraksi diberbagai kegiatan sehari-hari. Mata pelajaran IPS merupakan sebuah mata pelajaran integrasi dari mata pelajaran sejarah, geografi, dan ekonomi serta mata pelajaran ilmu sosial lainnya (Yulia Siska, 2016). Mengajarkan IPS diperlukan bahan ajar, metode, dan pembelajaran yang tepat agar peserta didik merasa senang belajar dan tidak merasa jenuh. Guru harus mampu mengembangkan potensi peserta didik secara optimal dengan melaksanakan kegiatan pembelajaran yang melibatkan keterlibatan aktif. Sehingga dapat menghubungkan antara apa yang dipelajari dengan pemanfaatannya dalam kehidupan. Pembelajaran saat ini menuntut adanya pemanfaatan berbagai sumber, media, dan bahan ajar yang bervariasi untuk mendukung proses pembelajaran. Oleh sebab itu proses pembelajaran IPS diperlukan pembaharuan yang sesuai dengan tuntutan zaman dan kondisi lingkungan sekitar.

Kehidupan saat ini sudah memasuki era digitalisasi di segala sektor termasuk merambah pada aspek dunia pendidikan. Kegiatan pembelajaran di sekolah kini harus terhenti dengan hadirnya wabah Covid-19. Situasi pandemi ini mengakibatkan perubahan keberlangsungan dalam dunia pendidikan. Semua jenjang pendidikan bertransformasi untuk beradaptasi melakukan pembelajaran dari rumah (study from home) melalui media dalam jaringan (daring). Memanfaatkan keberadaan internet berdampak bagi peserta didik untuk mendapat berbagai informasi tentang materi belajar secara mandiri yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung motivasi belajar. Guru dapat membantu mentransfer pengetahuan peserta didik dengan variasi bahan ajar penunjang. Mata pelajaran IPS membutuhkan pemahaman dan wawasan pengetahuan, dengan keterkaitan tersebut guru perlu mendukung peserta didik dengan peran bahan ajar yang dapat memberikan keleluasaan untuk mengeksplor pengetahuan yang dimilikinya. Agar mewujudkan pembelajaran yang optimal guru harus memahami kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan melalui instrumen wawancara dan hasil observasi yang dilakukan peneliti dengan guru kelas V SDN Menteng Atas 01 Pagi, ditemui bahwa bahan ajar online masih terbatas, hal ini menyebabkan terhambatnya efektivitas penyampaian materi. Selain itu, bahan ajar buku yang digunakan kurang menarik karena memiliki teks bacaan yang terlalu padat dan minim komposisi gambar serta warna, sehingga peserta didik menjadi bosan dan kurang tertarik terhadap pembelajaran IPS. Bahan ajar yang digunakan belum maksimal dari segi penyajian materi sangat terbatas, kurangnya penambahan informasi edukatif yang diberikan. Melihat kenyataan tersebut upaya yang dapat dilakukan yakni mengolah dan menginovasi media elektronik melalui bahan ajar online untuk meningkatkan atensi minat peserta didik yang bersifat variatif dan informatif. Adapun penggunaan buku pelajaran berbasis baca tulis dapat diinovasikan menjadi pengembangan majalah elektronik. Majalah selama ini hanya dijadikan sebagai media informasi yang menyampaikan berita aktual. Namun jika majalah dijadikan sebagai bahan ajar penunjang maka dapat memberikan suasana pembelajaran yang baru dan menyajikan informasi dengan rubrik majalah yang berkaitan dengan pengkajian khususnya pada materi pengaruh kondisi geografis Indonesia sebagai negara maritim terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, serta transportasi.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Ningsih, Suwatra, dan Pudjawan (2018) hasil penelitian tersebut menjelaskan bahwa bahan ajar majalah menarik minat peserta didik untuk belajar serta mempermudah pemahaman konsep peserta didik dibandingkan dengan menggunakan buku teks. Hal ini membuktikan adanya potensi pengembangan majalah sebagai bahan ajar dalam memahami materi. Dengan pengamatan tersebut peneliti memanfaatkan teknologi dalam pengembangan bahan ajar majalah elektronik. Majalah elektronik merupakan pengembangan inovasi bahan ajar yang tidak lagi menggunakan bahan baku berupa kertas untuk menulis artikel-artikel, melainkan dalam bentuk file digital yang dapat diakses melalui media elektronik (Rohmah, Sapurta, dan Listriyani, 2020). Pengembangan majalah elektronik berbasis kontekstual yang dirancang tidak hanya berfungsi sebagai sumber bacaan pada umumnya namun dengan berbasis kontekstual, bahan ajar majalah elektronik ini mengikutsertakan peserta didik dalam keterlibatan penemuan konsep dalam memperoleh informasi materi pelajaran IPS.

Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu Bagaimanakah mengembangkan majalah elektronik berbasis kontekstual dalam muatan pelajaran IPS materi pengaruh kondisi geografis Indonesia sebagai negara maritim terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, serta transportasi kelas V sekolah dasar. Bagaimanakah uji kelayakan majalah elektronik berbasis kontekstual dalam muatan pelajaran IPS materi pengaruh kondisi geografis Indonesia sebagai negara maritim terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, serta transportasi kelas V sekolah dasar. Dari perumusan masalah maka tujuan penulisan yaitu mengetahui langkah-langkah sistematis dan kelayakan pengembangan majalah elektronik berbasis kontekstual. Penelitian melakukan pengembangan majalah elektronik berbasis kontekstual sebagai bahan ajar penunjang yang variatif dan edukatif. Penyajian konsep bidang kajian majalah bervariasi seperti berita aktual, fun fact, lensa sosial, kids diary, ilustrasi yang menarik, dilengkapi soal latihan yang dikemas dalam bentuk games, dan rubrik edukasi berupa materi pelajaran. Dilengkapi dengan pop-up image, zoom in, zoom out, note dengan fitur flippingbook.

### **Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian dan Pengembangan atau Research & Development (R&D). Dalam hal ini produk pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti menggunakan prosedur penelitian yang mengadaptasi model pengembangan ADDIE (Analysis – Design - Development, Implementation - Evaluation). Pada penelitian pengembangan majalah elektronik berbasis kontekstual dilakukan hanya sampai tahap pengembangan (development) dikarenakan tujuan penelitian ini hanya sebatas mengembangkan dan menghasilkan suatu media yang layak untuk digunakan. Dan terkendala dengan adanya pandemi covid-19 masih berlangsung.

Berikut ini adalah langkah-langkah tahapan model pengembangan ADDIE dalam pengembangan majalah elektronik berbasis kontekstual ; (1) Analysis, tahap pengembangan ini dimulai dari kegiatan analisis kebutuhan guru, kebutuhan peserta didik, dan analisis materi dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan pengisian kuesioner (2) Design, peneliti menentukan perancangan produk, merumuskan kontes atau isi materi, membuat prototype, memilih aplikasi canva sebagai aplikasi perancang desain produk (3) Development, terdapat tiga tahap pengembangan yaitu tahap pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Setelah menghasilkan produk majalah elektronik yang diberi nama Find, peneliti melakukan validasi dengan melibatkan tiga validator yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa untuk mengetahui tingkat kelayakan dari produk yang peneliti buat. Penilaian aspek media oleh Drs. Dudung Amir Soleh, M.Pd. Penilaian aspek materi oleh Prof. Dr. Ir. Arita Marin, M.E. Penilaian aspek bahasa oleh Didah Nurhamidah, M.Pd. Setelah diperoleh kategori sangat baik dan dinyatakan layak oleh validator, majalah elektronik ini dilakukan uji coba terbatas dengan tahap one to one yang melibatkan tiga peserta didik, dan small group yang melibatkan dua belas peserta didik dengan kemampuan yang berbeda.

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, dan kuesioner. Pengumpulan data bertujuan memperoleh data atau informasi yang diperlukan dalam penelitian. Observasi diarahkan pada kegiatan memperhatikan secara akurat, mencatat fenomena yang muncul, dan mempertimbangkan hubungan antar aspek dalam fenomena tersebut (Esty, 2018). Wawancara merupakan komunikasi dua arah untuk bertukar informasi dengan narasumber melalui tanya jawab (Yusuf, 2017). Kuesioner adalah daftar pertanyaan yang diberikan untuk mendapatkan respon dari pengguna (Arikunto, 2016).

Teknik analisis data yang digunakan peneliti yaitu analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Pedoman penilai angka dalam kuesioner expert review menggunakan skala likert 1-4 menggambarkan penilaian sangat baik hingga kurang baik (Sugiyono, 2018). Penilaian kuesioner tertutup dalam uji coba terbatas one to one dan small group menggunakan skala Guttman menggambarkan jawaban ya dan tidak (Sugiyono, 2018). Subyek penelitian ini adalah peserta didik kelas V SDN Menteng 01 Pagi yang berjumlah 15 orang.

### Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dari Hasil penelitian dan pengembangan ini berupa produk majalah elektronik berbasis kontekstual untuk peserta didik kelas V SD. Produk ini diujikan kelayakannya melalui tahap uji ahli dan uji coba lapangan. Adapapun hasil penilaian yang telah dilakukan, diantaranya;

**Tabel 1. Hasil Rekapitulasi Uji Coba Ahli Media**

Aspek yang dinilai	Jumlah Butir	Kriteria Skor	Skor yang didapat	%
Isi Media	3	12	11	91,67 %
Desain Visual	5	20	20	100 %
Tipografi	2	8	8	100 %
Pengoperasian Media	3	12	11	91,67 %
<b>Total</b>	<b>13</b>	<b>52</b>	<b>50</b>	<b>96,15 %</b>

Berdasarkan hasil perhitungan yang sesuai dengan hasil validasi ahli media maka majalah elektronik berbasis kontekstual memperoleh nilai 96,15% (Sangat Baik). Hal ini dibuktikan dengan pencapaian skor dari 13 pertanyaan mencapai nilai 50 dari 52, maka majalah elektronik berbasis kontekstual ini masuk ke dalam kategori Sangat Baik (SB). Adapun komentar dan saran untuk perbaikan majalah elektronik berbasis kontekstual adalah sudah bagus tepat untuk pembelajaran di SD dan bisa dilakukan secara mandiri tanpa dibatasi keterbatasan waktu dan tempat, hanya saja perlu menambahkan fitur pada majalah.

**Tabel 2. Hasil Rekapitulasi Uji Coba Ahli Materi**

Aspek yang dinilai	Jumlah Butir	Kriteria Skor	Skor yang didapat	%
Keselarasan Kompetensi	3	12	12	100 %
Isi Materi	6	24	22	91,67 %
Tingkat Ketertarikan dan Keterlibatan	3	12	11	91,67 %
<b>Total</b>	<b>12</b>	<b>48</b>	<b>45</b>	<b>93,75 %</b>

Berdasarkan hasil perhitungan yang sesuai dengan hasil validasi ahli materi maka majalah elektronik berbasis kontekstual memperoleh nilai 93,75% (Sangat Baik). Hal ini dibuktikan dengan pencapaian skor dari 12 pertanyaan mencapai nilai 45 dari 48, maka majalah elektronik berbasis kontekstual ini masuk ke dalam kategori Sangat Baik (SB). Adapun komentar dan saran untuk perbaikan majalah elektronik berbasis kontekstual adalah secara keseluruhan sudah baik terlihat dari proporsional antara teks dan ilustrasi, hanya saja perlu menambahkan games terkait dengan materi.

**Tabel 3. Hasil Rekapitulasi Uji Coba Ahli Bahasa**

Aspek yang dinilai	Jumlah Butir	Kriteria Skor	Skor yang didapat	%
Kejelasan Bahasa	3	12	11	91,67 %
Kesatuan dan Organik	2	8	7	87,5 %
Komunikatif dan Interaktif	2	8	7	87,5 %
Tipografi	3	12	9	75 %
<b>Total</b>	<b>10</b>	<b>40</b>	<b>34</b>	<b>85 %</b>

Berdasarkan hasil perhitungan yang sesuai dengan hasil validasi ahli bahasa maka majalah elektronik berbasis kontekstual memperoleh nilai 85 % (Sangat Baik). Hal ini dibuktikan dengan pencapaian skor dari 10 pertanyaan mencapai nilai 34 dari 40, maka majalah elektronik berbasis kontekstual ini masuk ke dalam kategori Sangat Baik (SB). Adapun komentar dan saran untuk perbaikan majalah elektronik berbasis kontekstual adalah tampilan sangat menarik dikombinasikan dengan warna dan gambar yang bervariasi, terdapat efek suara yang membangkitkan kemenarikan produk. Hanya saja perlu diperhatikan kata di dan ejaan serta merubah beberapa teks yang terlalu padat dan ukuran huruf lebih besar.

Berdasarkan hasil uji ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, berikut merupakan hasil rekapitulasi Expert Review terhadap majalah elektronik berbasis kontekstual sebagai bahan ajar kelas V Sekolah Dasar.

**Tabel 4. Hasil Rekapitulasi Data *Expert Review***

No	Responden	Presentase
1.	Ahli Media	96,15 %
2.	Ahli Materi	93,75 %
3.	Ahli Bahasa	85 %
<b>Rata-Rata Keseluruhan</b>		<b>92,14 %</b>

Hasil validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa didapatkan tingkat kevalidan 92,14 % (Sangat Baik).

**Tabel 5. Hasil Rekapitulasi Uji Coba *One to One***

Aspek yang dinilai	Jumlah Butir	Kriteria Skor	Skor yang didapat	%
Tampilan	3	9	9	100 %

Komponen Isi	3	9	9	100 %
Bahasa	2	6	5	83,33%
Pengoperasian Produk	2	6	5	83,33 %
<b>Total</b>	<b>10</b>	<b>30</b>	<b>28</b>	<b>93,33 %</b>

Berdasarkan hasil uji coba one to one yang dilakukan oleh 3 orang peserta didik kelas V sekolah dasar, majalah elektronik berbasis kontekstual mendapatkan nilai 93,33% yang berarti hampir seluruhnya menjawab “ya” dan majalah elektronik berbasis kontekstual ini termasuk kedalam kategori **Sangat Baik (SB)**.

**Tabel 6. Hasil Rekapitulasi Uji Coba *Small Group***

Aspek yang dinilai	Jumlah Butir	Kriteria Skor	Skor yang didapat	%
Tampilan	3	36	35	97,22 %
Komponen Isi	3	36	36	100 %
Bahasa	2	24	22	91,67%
Pengoperasian Produk	2	24	23	95,83 %
<b>Total</b>	<b>10</b>	<b>120</b>	<b>116</b>	<b>96,67 %</b>

Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil atau *small group* yang dilakukan oleh 12 orang peserta didik kelas V sekolah dasar, majalah elektronik berbasis kontekstual mendapatkan nilai 96,67% yang berarti hampir seluruhnya menjawab “ya” dan Majalah elektronik berbasis kontekstual ini termasuk kedalam kategori Sangat Baik (SB). Berdasarkan hasil uji coba, berikut merupakan hasil rekapitulasi uji coba terhadap Majalah elektronik berbasis kontekstual.

**Tabel 7. Hasil Rekapitulasi Tahap Uji Coba**

No	Responden	Presentase
1.	<i>One to One</i>	93,33 %
2.	<i>Small Group</i>	96,67 %
<b>Rata-Rata Keseluruhan</b>		<b>96 %</b>

Pengembangan majalah elektronik berbasis kontekstual yang dikembangkan oleh peneliti merupakan bahan ajar dengan tata letak atau layout majalah. Penjelasan materi dengan berbagai rubrik majalah seperti berita aktual, fun fact, rubrik edukasi, lensa sosial, kids diary, soal latihan berupa game, dan evaluasi untuk menilai pemahaman peserta didik. Desain yang menarik dengan fitur flippingbook dilengkapi dengan ilustrasi gambar, bahasa yang komunikatif, tools pendukung seperti pop-up image, zoom in, zoom out, thumbnails, dan note yang menciptakan suasana belajar yang baru dan menyenangkan.

Proses pengembangan model ADDIE yang peneliti gunakan terdiri dari tiga tahap, Analysis, Design, dan Development. Pada penelitian pengembangan majalah elektronik berbasis kontekstual dilakukan hanya sampai tahap pengembangan (*development*) dikarenakan tujuan penelitian ini hanya sebatas mengembangkan dan menghasilkan suatu media yang layak untuk digunakan. Serta terkendala dengan adanya pandemi covid-19 masih berlangsung.

(1) Analysis, tahap pengembangan ini dimulai dari kegiatan analisis kebutuhan guru, kebutuhan peserta didik, dan analisis materi melalui observasi, wawancara guru kelas dan peserta

didik, serta kuesioner (2) Design, peneliti menentukan perancangan produk, merumuskan kontes atau isi materi, membuat prototype, memilih aplikasi canva, adobe illustrator, dan procreate sebagai aplikasi perancang desain produk (3) Development, peneliti mewujudkan rancangan dengan tahap pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Produk majalah elektronik berbasis kontekstual yang diberi nama “Find” berisikan 38 halaman dengan 32 halaman materi utama yang membahas berbagai pengaruh kondisi geografis Indonesia sebagai negara maritim terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, serta transportasi. Produk yang dikembangkan kemudian divalidasi oleh expert review yang terdiri dari satu orang ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, serta dilakukan ujicoba terbatas dengan tahap one to one dan small group.

Pengembangan dan penelitian ini dilakukan pada bulan November 2020- Agustus 2021. Peneliti hanya melakukan evaluasi sampai pada tahap evaluasi formatif untuk mengetahui apakah produk yang dikembangkan layak digunakan kepada peserta didik. Peneliti tidak melakukan evaluasi sumatif dan eksperimen untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik menggunakan majalah elektronik berbasis kontekstual karena peneliti berfokus pada pembuatan desain pembelajaran yang sedang dibuat.

### Simpulan dan Rekomendasi

Dari serangkaian proses pengembangan produk *Media Pembelajaran Audio-Visual Animasi Berbasis Problem Based Learning* untuk pembelajaran IPS bagi siswa Kelas IV SDN Bakti Jaya 01 Depok tersebut, maka peneliti dapat membuat suatu kesimpulan bahwa produk yang dikembangkan melalui penelitian ini telah valid serta praktis untuk digunakan di dalam proses pembelajaran IPS. Di mana, hal tersebut diperoleh melalui hasil *expert judgment* serta uji coba terbatas. Selain melalui tahap uji coba para ahli, media pembelajaran Audio Visual *Animasi Berbasis Problem Based Learning* juga di implementasikan melalui tahap uji coba *one to one*. Pada uji coba *one to one* media pembelajaran *Audio Visual Animasi Berbasis Problem Based Learning* termasuk kedalam kategori **Sangat Baik (SB)** dengan nilai 100%. Efektivitas produk Audio Visual *Animasi Berbasis Problem Based Learning* dengan membandingkan hasil belajar sebelum diperlakukan produk pengembangan (pre-test) dan sebuah diperlakukan produk video dengan *Audio Visual Animasi Berbasis Problem Based Learning* (post-test) dengan membandingkan nilai rata-rata. Berdasarkan hasil perhitungan statistik parametrik melalui uji *Paired Samples Test* mendapatkan Asymp. Sig.(2-tailed) sebesar 0,000 lebih kecil dari < nilai probabilitas 0,05 yang menyatakan “Ha diterima” artinya terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah diberi perlakuan dengan produk video *Audio Visual Animasi Berbasis Problem Based Learning*.

Kontekstual dalam muatan pelajaran IPS di kelas V sekolah dasar. Produk bahan ajar yang dihasilkan diintegrasikan pada materi pengaruh kondisi geografis Indonesia sebagai negara maritim terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, serta transportasi. Majalah elektronik berbasis kontekstual diberi nama “Majalah Find” bersifat digital flippingbook yang dilengkapi dengan fitur pop-up image berisikan materi yang dikemas dengan rubrik edukasi, berita aktual, lensa sosial, kids diary dengan ilustrasi gambar yang menarik, game, dan evaluasi untuk mengukur pemahaman peserta didik pada materi tersebut. Penelitian dan pengembangan majalah elektronik berbasis kontekstual ini menggunakan model ADDIE dengan 3 tahap pengembangan yaitu (analysis, design, development), penelitian pengembangan ini hanya sampai tahap development (pengembangan) karena adanya pandemi covid-19 dan fokus penelitian hanya sebatas mengembangkan dan menghasilkan suatu media yang valid untuk digunakan. Kelayakan produk melalui penilaian oleh para ahli (expert review) dan tahap uji coba one to one dan small group.

Berdasarkan penilaian dari para ahli, pada tahap uji ahli media mendapatkan skor presentase 96,15%, pada tahap uji ahli materi mendapatkan skor presentase 93,75%, pada tahap uji ahli bahasa mendapatkan skor presentase 85%. Dari ketiga ahli tersebut jika diakumulasikan

mendapatkan rata-rata nilai 92,14% dan termasuk ke dalam kategori Sangat Baik (SB) dan layak untuk digunakan. Berdasarkan hasil uji coba atau one to one majalah find memperoleh rata-rata kelayakan produk sebesar 93,33% dan pada tahap small group diperoleh rata-rata kelayakan produk sebesar 96,67%. Hasil uji coba one to one dan small group mendapatkan rata-rata nilai sebesar 96% termasuk kedalam kategori sangat baik dan menunjukkan peserta didik dapat menggunakan majalah elektronik berbasis kontekstual sebagai bahan ajar penunjang yang dapat digunakan untuk belajar dikelas maupun saat pembelajaran online seperti saat pandemi ini.

Berikut ini rekomendasi yang peneliti berikan untuk dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam mengembangkan produk ini kedepannya.

1. Peneliti tidak melakukan tahapan model ADDIE sampai tahap akhir diharapkan penelitian berikutnya melakukan tahapan model ADDIE secara sempurna.
2. Penelitian tidak melakukan evaluasi sumatif dan eksperimen untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik menggunakan majalah elektronik berbasis kontekstual ini. Oleh sebab itu peneliti merekomendasikan bagi peneliti selanjutnya untuk melakukan evaluasi suamatif dan eksperimen untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik.
3. Materi yang terdapat pada majalah elektronik berbasis kontekstual bisa lebih dikembangkan lagi.

#### Daftar Pustaka

- Ardina, Dian dan Mukminan. (2017). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Geografi Berbentuk Majalah Elektronik dengan Materi Hidrosfer untuk Siswa SMA Kelas X. *Social: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial*, 14 (1). <https://doi.org/10.21831/socia.v14i1.19667>.
- Fiidami, Intan Nauran, Asharu, Nur Ngazizah. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Berbentuk Majalah Bedhug Berbasis Karakter Islami Pada Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2 (1). <https://doi.org/10.37729/jpd.v2i1.970>.
- Gunawan, Cakti Indra. (2017). *Pedoman Menulis Bahan Ajar dan Referensi bagi Dosen*. Malang: IRDH.
- Hardiansyah, Irfan Arifin, dan Aswar. (2017). Desain dan Perwajahan Majalah Kurva Desain Komunikasi Visual. *Jurnal Imajinasi*, 1 (2). <https://doi.org/10.26858/i.v1i2.9919>
- Jariati, Endang, dan Elvi Yenti. (2020). Pengembangan E-Magazine Berbasis Multiple Representasi untuk Pembelajaran Kimia di SMA pada Materi Larutan Elektrolit dan Non Elektrolit. *Jurnal Of Natural Science and Integration*, 3 (2). p-ISSN: 2620-4967 ,e-ISSN: 2620-5092, Oktober, hlm. 138-150.
- Kurniawan, Edi, dan Abdul Karim Syahputra. (2018). Perancangan E-Magazine Berbasis Multimedia Pada Lembaga Dakwah Kampus UKMI AL-FAJR Amik Royal. *Seminar Nasional Royal*, 1 (1). ISSN 2622-6510, September, hlm. 169-172.
- Lestari, Dinda Ajeng Ayu, Yustia Suntari, dan Dudung Amir Soleh. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif berbasis *Google Slide* pada Muatan IPS Materi Sikap Kepahlawanan dan Patriotisme Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Educational Technology Journal*, 1 (2), Oktober, ISSN 2797-2593.
- Meldina, Tika, dkk. (2020). Integrasi Pembelajaran IPS pada Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4 (1). <http://dx.doi.org/10.29240/jpd.v4i1.1572>.
- Noviyanti, dan Gading Gamaputra. (2020). Model Pengembangan ADDIE Dalam Penyusunan Buku Ajar. *Jurnal Ilmiah Manajemen Publik dan Kebijakan Sosial*, 4 (2).
- Nurdyansyah, Riska Sugiarto, dan Pandi Rais. (2018). Pengembangan Buku Ajar Berbasis Majalah Anak Materi Wudlu untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa. *Islamic Education Journal*, 2 (2). <https://doi.org/10.21070/halaqa.v2i2.1772>.
- Prastitasari, Herti, Abd Qohar, dan Cholis Sa'dijah. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Berdasarkan Pendekatan Kontekstual pada Materi Bangun Datar untuk Siswa Kelas IV.

- Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 3 (12).  
<http://dx.doi.org/10.17977/jptpp.v3i12.12554>.
- Putri, Citra Eka, dan Radja Erland Hamzah. (2018). Konvergensi Konten Majalah Populer dalam Industri Digital Media Cetak. *Warta ISKI*, 1 (2).  
<https://doi.org/10.25008/wartaiski.v1i02.14>.
- Rayanto, Yudi Hari, dan Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE & R2D2: Teori & Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.
- Rohmah, Anisatur, Henry Januar Saputra, dan Ikha Listyarini. (2020). Pengembangan E-Magazine Berbasis Android Dalam Pembelajaran Kelas V Sekolah Dasar. *Elementary School*, 7(2). 10.31316/esjurnal.v7i2.777.
- Selviani, Siska dan Welly Anggraini. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Majalah Fisika Sebagai Suplemen Pembelajaran Terintegrasi Nilai Keislaman. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 01 (1). <https://doi.org/10.24042/ij sme.v1i1.2478>.
- Simamora, Ade Fitri, dan dan Rosmaini. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbentuk Majalah Elektronik Berbantuan Flip Book Maker Materi Teks Fabel Kelas VII di SMP Negeri 37 Medan Tahun Pembelajaran 2018/2019. *Basastra*, 8(3).  
<https://doi.org/10.24114/bss.v8i3.15884>.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Suhada, Idad. 2017. *Konsep Dasar IPS*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset
- Susanti, Sri Widayati Rohmad, Yuniwati Wulandari, dan Mahfud Nahrowi. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Dengan Pendekatan Kontekstual Berbasis Situs Sejarah Untuk Meningkatkan Pendidikan Karakter. *Heritage: Journal Of Social Studies*, 1 (1).  
<https://doi.org/10.35719/hrtg.v1i1.9>