

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-MAGAZINE PADA MATERI
HAK DAN KEWAJIBAN**

Rista Chamelia Anggraini¹, Ratih Purnamasari², Suci Siti Lathifah³

¹Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pakuan

^{2,3}Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pakuan

Alamat e-mail

ABSTRACT

This study aims to develop an e-magazine learning media on the topic of rights and obligations for fourth-grade students at Sekolah Dasar Negeri Ciheuleut 1. The research used a Research and Development (R&D) approach with 24 students as subjects in the even semester of the 2024/2025 academic year. The research process included needs analysis, curriculum analysis, student analysis, product design, expert validation, and media trials. The validation results from media experts, language experts, and material experts showed that the e-magazine media is feasible to use with an average percentage of 90.25%. The media trial received positive responses from students with an average percentage of 92%. The effectiveness of the media was demonstrated by an increase in pre-test scores from 47% to post-test scores of 85%, with a gain score of 75%, indicating the media is quite effective. In conclusion, the developed e-magazine learning media is valid, attractive, easy to use, and suitable for students to learn about rights and obligations.

Keywords: Development, e-magazine, rights and obligations.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berbentuk e-magazine pada materi hak dan kewajiban untuk peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Negeri Ciheuleut 1. Penelitian menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan subjek sebanyak 24 peserta didik pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Proses penelitian meliputi analisis kebutuhan, kurikulum, dan peserta didik, desain produk, validasi ahli, serta uji coba media pembelajaran. Hasil validasi oleh ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi menunjukkan media e-magazine layak digunakan dengan persentase rata-rata 90,25%. Uji coba media pada peserta didik memperoleh respon positif dengan persentase rata-rata 92%. Efektivitas media dibuktikan melalui peningkatan nilai pretes dari 47% menjadi postes 85%, dengan nilai gain sebesar 75%, yang menunjukkan media tergolong cukup efektif. berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran e-magazine yang dikembangkan valid, menarik, mudah digunakan, dan layak dipelajari oleh peserta didik pada materi hak dan kewajiban.

Kata Kunci: Pengembangan, e-magazine, hak dan kewajiban

A. Pendahuluan

Sarana belajar ialah elemen krusial pada kegiatan belajar karena mampu menarik minat dan meningkatkan semangat belajar siswa. Penggunaan media ini turut membantu menghadirkan proses belajar yang lebih interaktif, bermakna, dan menyenangkan. Dengan demikian, peserta didik tidak hanya menjadi pendengar pasif dari penjelasan guru secara lisan, tetapi juga aktif terlibat dalam mengeksplorasi pengetahuan secara mandiri melalui media yang mengangkat nilai-nilai kearifan lokal.

Di satu sisi, Generasi Alpha, yang sangat akrab dengan teknologi digital. Sebanyak 78% dari mereka aktif di media sosial, dengan WhatsApp sebagai platform favorit. Namun, penggunaan perangkat digital dalam pembelajaran di sekolah masih belum optimal. Survei menurut (Novianti, Hukmi, and Maria 2019) menunjukkan bahwa lebih dari setengah responden menggunakan gadget lebih dari 10 jam sehari, namun belum ada pemanfaatan yang signifikan dalam konteks pembelajaran.

Majalah digital atau e-magazine adalah salah satu media pembelajaran yang menyuguhkan konten materi secara informatif dan disajikan dengan tampilan yang menarik perhatian karena tersedianya gambar dan konten - konten yang dapat membuat pembelajaran lebih menarik.

Berdasarkan hasil dari analisis kebutuhan yang dilakukan dengan wali kelas IV Sekolah Dasar Negeri Ciheuleut 1 Kota Bogor, peneliti menemukan bahwa Peserta didik menghadapi hambatan untuk menguasai materi Hak serta Kewajiban. Pengajar kelas IV menyatakan bahwa sebagian besar

siswa (45%) belum sepenuhnya memahami konsep Hak dan Kewajiban. Selama pembelajaran di kelas, guru masih menggunakan buku guru dan siswa. Pendidik turut mengungkapkan bahwa ia belum pernah memanfaatkan media ajar dalam format majalah digital (e-magazine).

Dari temuan awal dari studi pendahuluan melalui analisis kebutuhan menggunakan instrumen observasi dan wawancara terhadap kegiatan pembelajaran guru kelas IV di SD Negeri Ciheuleut 1 Kota Bogor, peneliti mengetahui bahwa ketertarikan siswa terhadap materi Hak dan Kewajiban tergolong rendah. Rendahnya minat ini disebabkan oleh kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan, sehingga metode ceramah yang diterapkan guru terasa membosankan bagi mereka. Penggunaan metode ini cenderung membuat siswa kehilangan ketertarikan di kelas, yang berdampak pada kesulitan dalam menyerap isi pembelajaran yang disampaikan.

Hasil wawancara dengan pendidik kelas IV di SDN Ciheuleut 1 mengungkapkan bahwa dalam pembelajaran materi Hak dan Kewajiban, murid masih kurang memperhatikan saat guru menjelaskan materi dikarenakan penyampaian materi kurang menarik, sehingga menyebabkan peserta didik menjadi tidak bersemangat pada saat proses pembelajaran di kelas IV SDN Ciheuleut 1 Kondisi tersebut menjadi isu yang perlu segera direspons. Sebagai solusi, guru dapat menyediakan sarana belajar bagi siswa di lingkungan sekolah dengan merancang media pembelajaran yang atraktif guna meningkatkan ketertarikan mereka dalam belajar. Berdasarkan permasalahan tersebut,

penulis merancang sebuah media pembelajaran untuk mata pelajaran PPKn, khususnya pada topik Hak dan Kewajiban, yang berbasis teknologi. Inovasi ini diharapkan mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus membantu peserta didik dalam memahami materi hak dan kewajiban yang diberikan oleh guru.

Media pembelajaran yang dirancang oleh peneliti berupa e-magazine. Penerapan e-magazine pada topik hak dan kewajiban bertujuan untuk mempermudah siswa dalam menyerap materi melalui tampilan visual seperti gambar dan video yang terdapat di dalamnya. Kehadiran media e-magazine ini diharapkan mampu merangsang imajinasi serta pola pikir siswa dalam memahami isi pembelajaran, sehingga berkontribusi dalam memperluas wawasan sekaligus meningkatkan motivasi belajar mereka.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian

Studi pengembangan sarana pembelajaran berbasis e-magazine untuk materi hak serta kewajiban merupakan penelitian yang termasuk ke dalam Pendekatan riset serta pengembangan atau yang dikenal juga dengan sebutan R&D (Research and Development

Lokasi Riset

Studi ini dilakukan terhadap siswa kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Ciheuleut 1, Kecamatan Bogor, kota bogor Semester Ganjil Tahun Ajaran 2024/2025, yang berlokasi di Jl. Pakuan, RT.06/RW.08, Baranangsiang, Kec. Bogor Timur, Kota Bogor, Jawa Barat.

Waktu Riset

Riset ini dilakukan mulai November 2024 hingga Mei 2025. Periode pelaksanaan mencakup tahap observasi awal hingga proses penyusunan skripsi.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan Ahli Media

Tabel 4.4 Saran dan Perbaikan Ahli Media

Sebelum direvisi	Setelah direvisi
Tambahkan logo pada halaman sampul, konsistensi ukuran dan jenis huruf.	
	
Sesuaikan tema pada bagian prakata.	
	
Tambahkan petunjuk penggunaan dan tambahkan nomor urutan percakapan pada bagian komik.	
	



Setelah revisi, peneliti melakukan validasi kedua dengan pakar media. Berikut merupakan hasil validasi kedua yang telah dilakukan oleh bapak Aries Maesya, M. Kom. Dalam tabel berikut ini.

Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Media Setelah Revisi

No	Indikator	Nilai
1.	Media pembelajaran e-magazine mudah dioperasikan	5
2.	Kemudahan dalam memasuki fitur – fitur di website	4
3.	Tampilan media pembelajaran e-magazine menarik	5
4.	Desain sampul isi memikat	5
5.	Kesesuaian penggunaan warna	5
6.	Ketepatan pemilihan bentuk dan warna elemen	4
7.	Membuat peserta didik termotivasi untuk mengikuti pembelajaran	5

8.	Media pembelajaran e-magazine dapat diakses di semua perangkat	5
9.	Petunjuk penggunaan tertera dengan jelas.	5
Jumlah penilaian		43
Angka Tertinggi		45
Persentase		X100%
Average jumlah validitas		95,5%

Dari temuan itu, setelah dilakukan revisi, nilai kelayakan validasi meningkat menjadi 95,5%. Dengan demikian, produk pengembangan ini termasuk dalam kategori “sangat layak” dengan skor antara 81-100%. Artinya, media pembelajaran e-magazine mengenai materi hak dan kewajiban dianggap sudah siap digunakan oleh peserta didik tanpa perlu adanya revisi lebih lanjut.

a. Ahli Bahasa

Tabel 4.8 Saran dan Perbaikan Ahli Bahasa

Sebelum direvisi	Setelah direvisi
Tambahkan dosen pembimbing 1 dan 2 pada sampul e-magazine.	
	
Perbaiki penulisan tanda baca, huruf kapital dan penulisan kalimat efektif pada bagian prakata, tujuan pembelajaran, petunjuk penggunaan dan materi.	
	



Setelah revisi, peneliti melakukan validasi ke 2 dengan pakar bahasa. Temuan validasi ke 2 yang telah dilakukan dari ibu Ainiyah Ekowati, M.Pd. Dalam tabel berikut ini.

Tabel 4.9 Hasil Validasi Ahli Bahasa Setelah Revisi

No	Indikator	Nilai
1.	Topik dalam alat belajar <i>e-magazine</i> tertera dengan jelas.	5
2.	Kesederhanaan dalam penggunaan bahasa.	4
3.	Bahasa gampang diketahui oleh murid.	5
4.	Kalimat yang digunakan pada alat belajar <i>e-magazine</i> selaras pada isi topik.	5
5.	Bahasa selaras pada karakteristik murid.	4
6.	Bahasa yang dipakai pada memunculkan perasaan penasaran murid.	5
7.	Bahasa yang digunakan dapat membangkitkan rasa senang, semangat, dan antusias peserta didik saat membaca media pembelajaran <i>e-magazine</i> .	5
8.	Kesesuaian media pembelajaran <i>e-magazine</i> dengan tata bahasa.	4
9.	Akurasi ejaan terhadap penggunaan istilah dan simbol.	5
10.	Bahasa yang digunakan pada <i>e-magazine</i> harus efektif dan efisien.	5
Total penilaian		47
Angka tertinggi		50
Persentase		X100%
Average jumlah validitas		94%

Dari hasil diatas maka hasil kelayakan validasi setelah revisi

mendapatkan nilai yang lebih baik dengan persentase 94%. Sehingga produk pengembangan ini berada pada kualifikasi “sangat layak” dengan Produk dengan nilai antara 81-100% ini menunjukkan bahwa media pembelajaran e-magazine pada materi hak dan kewajiban sudah memenuhi syarat untuk digunakan oleh peserta didik tidak memerlukan perbaikan.

b. Ahli Materi Dosen

Tabel 4.12 Saran dan Perbaikan Ahli Materi

Sebelum direvisi	Setelah direvisi
Pada bagian cerita pendek, hindari menceritakan kewajiban di rumah dan di sekolah terlebih dahulu. Berikan cerita positif dan sederhana sebagai stimulus..	
	
	
	

Pada bagian pengertian materi hak dan kewajiban, berikan definisinya saja terlebih dahulu, contoh tidak perlu disertakan.



Setelah revisi, peneliti melakukan validasi ke 2 dengan ahli materi. validasi ke 2 yang telah dilakukan dari ibu Mira Mirawati, M.Pd. pada tabel dibawah.

Tabel 4.13 Hasil Validasi Ahli Materi Setelah Revisi

No	Indikator	Nilai
1.	Topik yang diberikan harus relevan dan selaras dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.	4
2.	Tujuan pembelajaran dipaparkan secara jelas.	3
3.	Kelengkapan materi sesuai dengan batasan materi hak dan kewajiban.	4
4.	Urutan penyajian materi berdasarkan topik pembelajaran	5
5.	Konten yang diberikan relevan dengan kebutuhan peserta didik	5
6.	Topik pembelajaran selaras pada hak dan kewajiban.	5
7.	Materi pembelajaran memuat aspek kognitif, afektif, psikomotorik.	4
8.	Gambar serta game yang disediakan	3

	selaras dan sejalan dengan topik yang dipaparkan.	
9.	Penyajian materi disesuaikan dengan perkembangan ilmu dan teknologi.	4
10.	Instruksional yang mempermudah mengakses informasi.	4
Jumlah penilaian		41
Angka tertinggi		50
Persentase		X100%
Average jumlah validitas		82%

Dari temuan itu, setelah revisi dilakukan, nilai kelayakan validasi meningkat menjadi 82%. Oleh karena itu, produk pengembangan ini termasuk dalam kategori “sangat layak” dengan skor antara 81-100%. Ini menunjukkan bahwa media pembelajaran e-magazine pada materi hak dan kewajiban dinilai layak digunakan oleh peserta didik.

c. Ahli Materi Guru Kelas IV

Tabel 4.14 Validasi Ahli Materi Guru Kelas IV

No	Indikator	Nilai
1.	Materi yang disajikan harus relevan serta sesuai dengan capaian pembelajaran.	4
2.	Tujuan pembelajaran dipaparkan secara jelas.	5
3.	Kelengkapan materi sesuai dengan batasan materi hak dan kewajiban.	5
4.	Urutan penyajian materi berdasarkan topik pembelajaran	4
5.	Isi materi disesuaikan dengan kebutuhan murid	5
6.	Topik pembelajaran selaras topik hak dan kewajiban.	5
7.	Materi pembelajaran memuat aspek kognitif, afektif, psikomotorik.	4

8.	Gambar serta game yang disediakan selaras dan sejalan dengan topik yang dipaparkan.	4
9.	Penyajian materi disesuaikan dengan perkembangan ilmu dan teknologi.	4
10.	Instruksional yang mempermudah mengakses informasi.	5
Jumlah penilaian		45
Angka tertinggi		50
Persentase		X100%
Rata – rata jumlah validitas		90%

Angket yang disusun mencakup 10 aspek penilaian dengan rentang skor dari 1 hingga 5. Jika skor untuk 10 aspek tersebut dikalikan dengan jumlah ahli responden, maka total skor yang diperoleh adalah 45. Berdasarkan perhitungan ini, media pembelajaran yang dikembangkan mendapatkan persentase sebesar 90%. Dengan nilai tersebut, produk ini masuk dalam kategori “sangat layak” dengan rentang skor antara 81% hingga 100%. Artinya, produk ini siap digunakan di lapangan tanpa memerlukan revisi lebih lanjut.

Tabel 4.15 Nilai Validator Tentang Aspek Kelayakan Setelah Revisi

Validator	Persentase
Ahli Media	95%
Ahli Bahasa	94%
Ahli Materi	82%
Ahli Materi Guru	90%
Rata-Rata	90,25%

Tabel 4.16 Nilai Validator Tentang Aspek Kelayakan Setelah Revisi

Validator	Penilaian E-magazine Pada Materi Hak Dan Kewajiban	Persentase

	Berdasarkan Kriteria Interpretasi	
Ahli Media	Sangat Layak	95%
Ahli Bahasa	Sangat Layak	94%
Ahli Materi	Sangat Layak	82%
Ahli Materi Guru Kelas IV	Sangat Layak	90%

Dari uraian sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan bahwasannya penciptaan *e-magazine* materi hak dan kewajiban di kelas IV SDN Ciheuleut 1 “Sangat Layak” agar dipakai pada proses belajar. Hasil ini didapatkan dari hasil uji validitas

Tabel 4.17 Perhitungan Analisis Data

Kategori	Hasil Uji		Tindak Lanjut
	Persentase	Kualifikasi	
5	$80\% \leq x \leq 100\%$	Sangat Layak	Implementasi
4	$60\% \leq x \leq 80\%$	Layak	Implementasi
3	$40\% \leq x \leq 60\%$	Cukup Layak	Revisi
2	$20\% \leq x \leq 40\%$	Tidak Layak	Revisi
1	$0\% \leq x \leq 20\%$	Sangat Layak	Revisi



Gambar 4.2 Diagram Persentase Validasi Ahli

Perhitungan data kualitatif secara langsung dapat digunakan untuk menentukan seberapa baik

respon peserta didik terhadap produk *e-magazine*. Di bawah ini adalah hasil tanggapan peserta didik yang diperoleh dari tabel rekap data setelah pelaksanaan uji coba produk *e-magazine*.

Tabel 4.18 Tabel Rekapitulasi Respon Peserta didik Terhadap Penggunaan E-magazine

No	Pernyataan	1	2	3	4	5
1	Media pembelajaran <i>e-magazine</i> memiliki desain yang menarik.	0 %	0 %	0 %	8 %	92 %
2	Media pembelajaran <i>e-magazine</i> memiliki ilustrasi yang menarik.	0 %	0 %	0 %	25 %	75 %
3	Media pembelajaran <i>e-magazine</i> menarik untuk dibaca.	0 %	0 %	4 %	25 %	71 %
4	Media pembelajaran <i>e-magazine</i> mudah digunakan.	0 %	0 %	8 %	25 %	67 %
5	Kalimat yang terdapat pada media pembelajaran <i>e-magazine</i> mudah dipahami.	0 %	0 %	0 %	29 %	71 %
6	Penjelasan cara penggunaan <i>e-</i>	4 %	0 %	4 %	29 %	63 %

	magazine sangat jelas dan mudah dipahami.					
7	Media pembelajaran e-magazine ini membantu saya memahami hak dan kewajiban di rumah dan di sekolah	0 %	0 %	4 %	2 5 %	71 %
8	Saya merasa lebih mudah mengingat hak dan kewajiban di rumah dan di sekolah.	0 %	0 %	4 %	4 6 %	50 %
9	Media pembelajaran e-magazine ini membantu saya memahami hak dan kewajiban di rumah dan di sekolah.	0 %	0 %	0 %	3 7 %	63 %
10	Media pembelajaran e-magazine ini membantu saya lebih aktif dalam pembelajaran.	0 %	4 %	1 2 %	2 1 %	63 %
11	Saya menjadi lebih aktif dalam bekerjasama secara berkelompok	0 %	0 %	4 %	4 2 %	54 %

	k ketika menggunakan media pembelajaran e-magazine ini.					
12	Saya ingin menggunakan media pembelajaran e-magazine serupa pada mata pelajaran lain.	0 %	0 %	8 %	2 5 %	67 %

Dari data ringkasan tanggapan yang dikumpulkan dari 24 siswa seperti terlihat pada tabel di atas, dapat disimpulkan bahwasannya media pembelajaran *e-magazine* mendapatkan respon yang sangat positif. Kondisi ini dinyatakan dari mayoritas peserta didik memberikan penilaian pada skala 4 dan 5 untuk setiap pernyataan. Secara keseluruhan, nilai rata-rata jawaban peserta didik adalah 92%, dalam rentang 80–100%. Berdasarkan kriteria penilaian tersebut, maka pengembangan media pembelajaran *e-magazine* disimpulkan “Sangat Layak” untuk dipakai pada proses belajar tak perlu perbaikan lebih lanjut. Penilaian ini didukung oleh data tabel yang menunjukkan bahwa hampir seluruh aspek media memperoleh skor tinggi dari peserta didik melalui angket skala 1 hingga 5 yang mereka isi sesuai penerapan alat *e-magazine* pada proses.

Dari uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa siswa mampu memanfaatkan media pembelajaran *e-magazine* dengan lancar dan mudah dipahami karena tersedia panduan penggunaan. Dengan hasil ini, siswa menunjukkan ketertarikan

pada pemakaian media pembelajaran *e-magazine* serta meningkatkan motivasi serta semangat belajar pada peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung. Serta media pembelajaran *e-magazine* ini dapat dikatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran di kelas.

A. Angket Respon Guru

Selain memberikan lembar survei jawaban murid pada media pembelajaran *e-magazine*, guru juga diberikan angket respon penggunaan media. Hal ini berimplikasi agar memahami bagaimana jawaban guru dalam pemakaian alat belajar sehingga dapat melihat kelayakan pada media pembelajaran. Hasil tanggapan guru mengenai pemakaian media tersebut bisa terlihat dalam table berikut ini:

Tabel 4.19 Tabel Rekapitulasi Respon Pesentase Respon Guru Terhadap Penggunaan E-magazine

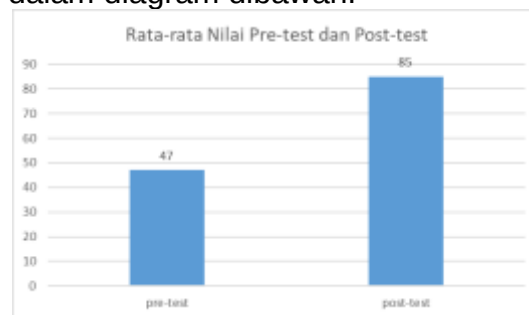
Responden	Total Skor	Jumlah Skor Maksimal	Persentase (%)
Putri Lestari, S.kom., S.Pd	54	60	90%

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa guru memberikan total skor sebesar 90% terhadap media pembelajaran *e-magazine*. Persentase tersebut menunjukkan tingkat penilaian yang sangat tinggi terhadap kelayakan media, meliputi aspek desain, isi topik, kemudahan penggunaan, juga kegunaan dalam proses pembelajaran. Dengan persentase tersebut, dapat disimpulkan bahwa guru menilai media pembelajaran *e-magazine* dalam golongan "Sangat Layak" agar

dipakai pada proses belajar, khususnya pada materi hak dan kewajiban.

B. Deskripsi Temuan Pre-test Dan Post-test

Selain memberikan lembar survei jawaban siswa dan guru agar melihat kelayakan dan keefektifan penggunaan media, peneliti juga memberikan lembar *pre-test* serta *post-test* kepada peserta didik agar mengetahui bagaimana kenaikan wawasan siswa sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran *e-magazine* dalam topik hak dan kewajiban. Adapun data hasil *pre-test* serta *post-test* murid bisa dinyatakan dalam diagram dibawah:



Gambar 4.3 Diagram Rata-rata Hasil Pre-test dan Post-test

Didapat hasil nilai rata-rata *pre-test* sebesar 47 serta *post-test* sebesar 85. Setelah peserta didik mengerjakan soal *pre-test* serta *post-test* maka peneliti menjalankan analisis *normalized gain* atau N-Gain. Analisis N-Gain merupakan sebuah metode penilaian untuk mengukur efektivitas suatu pembelajaran yang hasilnya dapat menggambarkan secara kuantitatif penguasaan materi pembelajaran peserta didik (Sukarelawan, Indratno, and Ayu 2024).

Untuk menghitung nilai N-Gain pada hasil *pre-test* serta *post-test* murid memakai rumus sebagai berikut:

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Pretest} - \text{Skor Posttest}}$$

Pendapatan angka N-Gain yang dihitung menggunakan rumus di atas pada temuan *pre-test* serta *post-test*

murid memperoleh nilai 72%. Melalui kriteria penentuan angka keefektifan, maka proses pembelajaran mencapai interpretasi "Cukup Efektif". Karenanya, tingkat penguasaan pelajar dalam topik hak dan kewajiban meningkat.

Pembahasan

E-magazine ialah suatu alat belajar yang dirancang secara mandiri agar dipelajari oleh murid (Nuraini et al., 2022). Menurut I. U. Ramli et al., (2023) e-magazine ini merupakan salah satu acuan pembelajaran yang yang menawarkan topik dengan cara unik melalui fitur-fitur dan konten yang membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan tampilan yang tidak membosankan. Didalam e-magazine telah dilengkapi dengan petunjuk sehingga memudahkan murid agar belajar dengan otodidak dimanapun serta kapanpun (Muntiani, Jati, and Nafi'ah 2022). Walaupun buku pembelajaran telah disediakan disekolah, namun peserta didik perlu memiliki sumber belajar yang baru selain buku (M.Nur 2012). contohnya dengan menggunakan media pembelajaran e-magazine yang berisi konten-konten seperti cerpen, komik, quotes, materi serta mini game didalamnya.

Dari temuan pengamatan serta wawancara yang penulis jalankan, media pembelajaran yang guru gunakan belum efektif untuk membuat peserta didik menjadi aktif dan bersemangat pada saat proses pembelajaran berlangsung. Hal ini disebabkan oleh guru yang masih menggunakan buku dan powerpoint sederhana sehingga peserta didik mudah bosan saat belajar (Achmad Jalilul Chakam et al. 2023).

Maka dari itu, perlu adanya pengembangan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Salah satunya dengan mengembangkan e-magazine atau majalah elektronik.

Menurut Srikandi et al., (2019) e-magazine efektif meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman siswa pada berbagai materi pelajaran. Dengan menggunakan e-magazine guru dapat memberikan sebuah proses pembelajaran yang berbeda dan memperkenalkan peserta didik pada pembelajaran yang berbeda dan inovatif dengan menggunakan teknologi.

Tahap pertama yaitu melakukan analisis mengumpulkan informasi analisis kebutuhan awal, tahap ini bertujuan untuk mengetahui kebutuhan yang ada di kelas khususnya kelas IV SDN Ciheuleut 1. Setelah itu melakukan analisis di kelas IV selanjutnya melakukan wawancara dengan wali kelas IV. Akhirnya ditemukan bahwa peserta didik kurang bersemangat dan kurang tertarik mengikuti pembelajaran karena media pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang bervariasi (Wulandari, Yogica, and Darussyamsu 2021).

Selanjutnya, pada tahap desain e-magazine, dilakukan perancangan bagian-bagian pada isi sekaligus penetapan konten yang akan dimuat di dalamnya menggunakan aplikasi canva. Menurut Hapsari & Zulherman, (2021) canva merupakan aplikasi yang digunakan untuk membuat desain dan sangat mudah digunakan. Didalam canva kita dapat menyisipkan foto, teks dan shape yang menarik dengan warna yang beragam.

Tahap selanjutnya adalah pengembangan, yaitu penyusunan e-magazine selaras pada desain yang sudah disusun. Seusai selesai, barang dikonsultasikan dengan dosen pembimbing agar memperoleh saran. Lalu, e-magazine diserahkan pada validator agar divalidasi serta mendapatkan saran agar produk cocok dipakai pada proses belajar.

Validator meliputi tiga pengajar universitas pakuandan 1 pengajar kelas IV SDN Ciheuleut 1.

Evaluasi media oleh ahli media, Bapak Aries Maesya, M.Kom., dilakukan dua kali. Pada validasi pertama, produk memperoleh skor 37 dari total maksimal 45, menghasilkan persentase 82,2%, sehingga dinyatakan sangat layak namun masih memerlukan perbaikan yaitu menambahkan logo pada halaman sampul, konsistensi ukuran dan jenis huruf, sesuaikan tema pada bagian prakata, menambahkan petunjuk penggunaan, menambahkan nomor urutan percakapan pada bagian komik. Lalu validasi kedua dilakukan setelah revisi memperoleh nilai 43 dari nilai maksimal 45 dengan presentase 95,5%. Yang artinya produk sudah sangat cocok agar dipakai pada murid tanpa perbaikan.

Penilaian validasi bahasa oleh ahli bahasa, Ibu Ainiyah Ekowati, M.Pd., dilakukan sebanyak dua kali melalui output validasi pertama mendapatkan nilai 36 dari nilai maksimal 50 dengan presentase 72% yang dinyatakan layak tetapi dengan revisi yaitu menambahkan nama dosen pembimbing satu dan dua kedalam sampul e-magazine, memperbaiki penulisan tanda baca pada prakata, tujuan pembelajaran, petunjuk penggunaan, dan materi, memperbaiki penulisan huruf capital dan penulisan kalimat efektif dan memperbaiki penulisan pada bagian biodata penulis. Lalu validasi kedua dilakukan setelah revisi memperoleh nilai 47 dari angka tertinggi 50 melalui presentase 94%. Yang artinya produk sudah sangat cocok untuk diimplementasikan kepada peserta didik tanpa perbaikan.

Temuan analisis validasi materi oleh pakar materi yang dijalankan dari ibu Mira Mirawati, M.Pd. validasi

dijalankan sebanyak 2x dengan temuan validasi ke 1 mendapatkan angka 36 dari angka tertinggi 50 melalui presentase 72% yang disimpulkan cocok tetapi dengan perbaikan yaitu pada bagian cerpen memfokuskan pada cerita positif dan sederhana sebagai stimulus awal dan hindari menceritakan hak dan kewajiban di rumah dan di sekolah, memperbaiki bagian pengertian materi hak dan kewajiban, dengan hanya memberikan definisinya saja terlebih dahulu tanpa menyertakan contoh. Lalu validasi kedua dilakukan setelah revisi memperoleh angka 41 dari angka tertinggi 50 melalui presentase 82%. Yang artinya produk sudah sangat cocok untuk diimplementasikan kepada peserta didik tanpa revisi. Validasi produk dilakukan untuk menentukan tingkat kelayakan dan kesesuaiannya sebelum diimplementasikan kepada peserta didik (Mubasiroh, Priyatni, and Susanto 2019).

Hasil uji validasi materi oleh guru kelas IV SDN Ciheuleut 1 yang dilakukan oleh ibu Indah Putri Lestari, S.Kom. S.Pd. Validasi dijalankan 1x dan memperoleh skor 45 dari total nilai maksimal 50, dengan persentase sebesar 90%. Hasil ini menunjukkan bahwa produk dinyatakan sangat layak untuk diterapkan kepada peserta didik tanpa perlu dijalankan perbaikan.

Seusai melalui proses validasi oleh para pakar, media pembelajaran e-magazine hasil pengembangan dinyatakan siap untuk tahap uji coba kepada 24 murid kelas IV di SDN Ciheuleut 1. Dalam pelaksanaan uji coba ini, peneliti bekerja sama dengan wali kelas IV untuk menyampaikan informasi pada murid agar membawa ponsel yang akan digunakan untuk membuka dan menggunakan produk e-magazine. Setelah membuka dan

menggunakan media pembelajaran e-magazine di ponsel masing-masing, peserta didik mendapatkan penjelasan dari peneliti mengenai materi hak dan kewajiban yang disajikan dalam media tersebut. Selanjutnya, peserta didik mengisi angket respon kelayakan yang berisi dua belas pernyataan untuk mengetahui tanggapan mereka terhadap penggunaan e-magazine. Hasil angket menunjukkan bahwa Tanggapan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran e-magazine pada materi hak dan kewajiban menunjukkan bahwa media ini sangat sesuai dan efektif untuk diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar, dengan persentase sebesar 92%. Oleh karena itu, e-magazine ini dinyatakan pantas untuk digunakan dalam pembelajaran diimplementasikan tanpa memerlukan revisi (Mahesti and Koeswanti 2021).

Tahap terakhir adalah menguji efektivitas produk dan efektivitas proses pembelajaran. Efektivitas produk dibuktikan dengan perhitungan selisih atas perolehan hasil angka average post-test serta pre-test sebelum serta sesudah menggunakan media, yaitu diperoleh Rata-rata nilai post-test mencapai 85, sedangkan rata-rata pre-test berada di angka 47, sehingga terdapat selisih sebesar 38 poin. Terjadi peningkatan hasil belajar antara pre-test dan post-test yang dialami oleh peserta didik. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran e-magazine tergolong cukup efektif dalam membantu siswa memahami materi hak dan kewajiban. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Fuadah Hasanah, Ratih Purnamasari 2023) yang menjelaskan bahwasannya pelajaran yang diciptakan berdasarkan jawaban positif siswa dapat meningkatkan pemahaman

serta motivasi belajar mereka terhadap materi pembelajaran. Selanjutnya, efektivitas proses pembelajaran dibuktikan dengan perhitungan uji N-Gain terhadap perolehan hasil nilai post-test dan pre-test selama proses pembelajaran berlangsung, yang mendapat angka average sejumlah 72, dengannya proses pembelajaran dinyatakan cukup efektif.

E. Kesimpulan

Dari proses perancangan dan hasil uji coba terhadap media pembelajaran e-magazine pada materi hak dan kewajiban di kelas IV SDN Ciheuleut 1, diperoleh rangkuman kesimpulan antara lain:

1. Pembuatan media e-magazine dilakukan menggunakan pendekatan pengembangan ADDIE, yang meliputi lima tahap inti: tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Dalam prosesnya, produk ini telah melalui proses validasi dari tiga narasumber ahli, yakni spesialis media, bahasa, dan isi materi. Validasi menunjukkan bahwa media ini tergolong dalam kategori "sangat layak" untuk dimanfaatkan dalam kegiatan belajar. Setelah proses validasi, media diuji langsung kepada 24 siswa kelas IV SDN Ciheuleut 1. Berdasarkan tanggapan dari peserta didik melalui angket, media e-magazine hasil rancangan dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran.
2. Kelayakan media ini diperoleh dari penilaian para ahli dan respon siswa. Ahli media memberikan skor sebesar 95%, menandakan bahwa produk sangat layak digunakan. Ahli bahasa memberikan nilai 94% dengan klasifikasi kelayakan yang sama.

Sementara itu, penilaian dari ahli materi mencapai 82%, juga berada dalam tingkat kelayakan sangat tinggi. Respon dari 24 siswa yang mengisi angket menghasilkan nilai rata-rata 92%, menegaskan bahwa media pembelajaran e-magazine sangat diminati. Media ini dinilai mempermudah pemahaman terhadap materi, meningkatkan keterlibatan, dan membuat siswa lebih antusias selama proses belajar. Terlihat pula bahwa penggunaan media ini dapat mengurangi kejenuhan saat pembelajaran berlangsung, sehingga layak disebut sebagai media yang menarik dan efektif.

3. Efektivitas media ini diukur melalui selisih skor pre-test dan post-test, serta perhitungan N-Gain. Nilai rata-rata post-test tercatat 85, sedangkan pre-test 47, sehingga terdapat peningkatan sebesar 38 poin. Ini menunjukkan bahwa media pembelajaran e-magazine berhasil meningkatkan penguasaan materi hak dan kewajiban. Hasil perhitungan N-Gain menunjukkan skor 0,72 yang menandakan bahwa proses pembelajaran menggunakan media ini tergolong cukup efektif.

DAFTAR PUSTAKA

Achmad Jalilul Chakam, Sirojuddin Qosim, Asep Saepul Hamdani, and Irma Soraya. 2023. "Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Video Pada Kelas IX SMP Al-Furqan Madrasatul Quran." *Tadbir Muwahhid* 7(2):205–55. doi: 10.30997/jtm.v7i2.9532.

Adventyana, Benedicta Dwi, Hasna Salsabila, Lara Sati, Patricia Bunga Juwita Galand, and Yunita Yasmin Istiqomah. 2023. "Media Pembelajaran Digital Sebagai

Implementasi Pembelajaran Inovatif Untuk Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)* 5(1):3951–55.

Arief, Maipha Deapati, Army Auliah, and Hardin Hardin. 2021. "Pengembangan E-Magazine Reaksi Reduksi Dan Oksidasi Sebagai Media Pembelajaran Kimia Kelas X SMA/MA." *Jurnal Inovasi Pembelajaran Kimia* 3(2):148. doi: 10.24114/jipk.v3i2.28111.

Aziz, Rofiqul. 2019. "Pengembangan Media Pembelajaran Maket 3D Geo Grafi Pada Materi Lipatan Dan Patahan Patahan, Pengembangan Media Pembelajaran Maket 3D Pada Materi Lipatan Dan." *Swara Bhumi E-Journal Pendidikan Geografi FIS Unesa Vol* 5(1):2.

Feny Fadillah Achya, Mushawwir Taiyeb, and Halifah Pagarra. 2022. "Biology Teaching and Learning." 5(2):163–74.

Fuadah Hasanah, Ratih Purnamasari, Suci Siti Lathifah. 2023. "Pengembangan Bahan Ajar Komik Berbasis Webtoon Tema 8 Subtema 3 Aku Suka Berpetualang Kelas III." *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 9(23):656–64.

Haifarashin, Ridha, Yayang Furi Furnamasari, and Dinie Anggraeni Dewi. 2021. "Pemahaman Siswa Tentang Kewajiban Dan Hak Warga Negara." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5:7261–65.

Hapsari, Gita Permata Puspita, and Zulherman Zulherman. 2021. "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal*

- Basicedu, 5(4), 2384–2394. Men.”
Jurnal Basicedu 5(4):2384–94.
- Hasanah, Nurul. 2020. “Pelatihan Penggunaan Aplikasi Microsoft Power Point Sebagai Media Pembelajaran Pada Guru SD Negeri 050763 Gebang.” 1(2):34–41.
- Herman, Maria Angelina Bonita, Andi Besse Tenriawan, and Wolly Candramila. 2021. “Penyajian Konsep Metode Ilmiah Dalam Pengembangan Majalah Elektronik Sebagai Media Pembelajaran Kelas X SMA.” Bioma: Jurnal Biologi Dan Pembelajaran Biologi 6(2):160–73. doi: 10.32528/bioma.v6i2.5600.
- Hidayatullah, Syarif, Abdul Aziz Amir Murni, and Muhammad Muhammad. 2023. “Pemanfaatan Online Platform Dalam Pembelajaran Teknik Informatika.” Masaliq 3(6):1357–69. doi: 10.58578/masaliq.v3i6.2084.
- Idris, Syarif Hidayatullah, Muqowim Muqowim, and Muhammad Fauzi. 2023. “Kurikulum Merdeka Perspektif Pemikiran Pendidikan Ki Hajar Dewantara.” Jurnal Literasiologi 9(2):88–98. doi: 10.47783/literasiologi.v9i2.472.
- Iriyana, Novita, Arie S. M. Lumenta, and Jimmy R. Robot. 2014. “Rancang Bangun E-Magazine Universitas Sam Ratulangi.” 4(1):1–5.
- Listyarini, Ikha, Arisul Ulumuddin, Moh Aniq, Khairul Basyar, and Henry Januar Saputra. 2022. “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-MAJALAH MELALUI.” 2(24):651–62.
- M.Nur, Faizah. 2012. “Pemanfaatan Sumber Belajar Dalam Pembelajaran Sains Kelas V Sd Pada Pokok Bahasan Makhluk Hidup Dan Poses Kehidupan.” Jurnal Penelitian Pendidikan 13(1):1–2.
- Mahesti, Ganes, and Henny Koeswanti. 2021. “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Asean Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 1 Selamatkan Makhluk Hidup Pada Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar.” MIMBAR PGSD Undiksha 9(1):30. doi: 10.23887/jjpgsd.v9i1.33586.
- Martahan, Sutan, and Nurliana Nasution. 2023. “Implementasi Sistem Informasi E-Magazine Pada Kantor Desa Rantau Bertuah Kecamatan Minas Berbasis Web.” J-Com (Journal of Computer) 3(2):117–22. doi: 10.33330/j-com.v3i2.2465.
- Maulana, Muhamad Iqbal, and Erfian Junianto. 2022. “Penerapan Model Addie Dalam Pembuatan Permainan Edukasi Bahasa Inggris Berbasis Android.” Jurnal Responsif: Riset Sains Dan Informatika 4(1):12–22. doi: 10.51977/jti.v4i1.680.
- Mubasiroh, Siti Latifah, Endah Tri Priyatni, and Gatut Susanto. 2019. “Pengembangan Bahan Ajar Menulis Resensi Cerpen Berbasis Literasi Kritis Bagi Siswa Sma Kelas Xi.” Foundasia 10(2). doi: 10.21831/foundasia.v10i2.28926.
- Muntiani, Muntiani, Slamet Sujud Purnawan Jati, and Ulfatun Nafi'ah. 2022. “Pengembangan History E-Magazine (Histoemag) Berbasis Koleksi Museum Kabupaten Pasuruan Kelas X IBB SMAN 1 Bangil.” Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial (JIHI3S) 2(10):999–1013. doi: 10.17977/um063v2i10p999-1013.
- Novianti, Ria, Hukmi, and Ilga Maria. 2019. “Generasi Alpha - Tumbuh Dengan Gadget Dalam Genggaman.” Educhild (Pendidikan & Sosial) 8(2):65–70.

- Nur Alfiah, Putri, Edwita Edwita, and A. R. Supriatna. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran E-Magazine Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Pembelajaran IPA Materi Sifat-Sifat Cahaya Kelas IV SD." *Efektor* 9(2):230–41. doi: 10.29407/e.v9i2.17067.
- Nur Soimah, and Naufal Naufal. 2022. "Implementasi Kebebasan Beragama Di Indonesia Dan Perlindungannya Sebagai Bagian Dari Hak Asasi Manusia." *Jurnal Hukum, Politik Dan Ilmu Sosial* 1(4):169–78. doi: 10.55606/jhps.v1i4.843.
- Nuraida, Nining, Try Susanti, and M. Syahrani Jailani. 2022. "Desain E-Magazine Pada Mata Pelajaran Biologi Bermuatan High Order Thinking Skill (HOTS) Untuk Siswa SMA/MA." *Jurnal Biotek* 10(1):83–101. doi: 10.24252/jb.v10i1.26052.
- Nurhadi, Ardhian. 2020. "E-Magazine Sebagai Media Pembelajaran Teks Fiksi Dan Nonfiksi (Studi Kasus Pada Siswa SMP Islam Al-Azhar 38 Wonosari)." *Prosiding Seminar Nasional IKIP Budi Utomo* 1(01):861–71. doi: 10.33503/prosiding.v1i01.946.
- Pada, Didik Blotong yaitu endapan nira kotor yang diperoleh dari proses pemurnian nira pabrik gula. Penumpukan limbah secara terus-menerus dapat menyebabkan pencemaran lingkungan. Limbah blotong berpotensi untuk dijadikan bahan pupuk organik dengan metode vermic, Materi Pencemaran, and Lingkungan Terintegrasi. 2022. "Jurnal Biotek." 1827(1):178–88.
- Rahma, Ary Analisa. 2020. "Efektivitas Penggunaan Virtual Lab Phet Sebagai Media Pembelajaran Fisika Terhadap Hasil Belajar Siswa." *Pedagogy: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 8(2):50.
- Rahmandani, Fahdian, and Samsuri Samsuri. 2019. "Hak Dan Kewajiban Sebagai Dasar Nilai Intrinsik Warga Negara Dalam Membentuk Masyarakat Sipil." *Fikri: Jurnal Kajian Agama, Sosial Dan Budaya* 4(1):113–28. doi: 10.25217/jf.v4i1.426.
- Ramli, Indah Ulfyanti, Surti Kurniasih, and Desti Herawati. 2023. "Pengembangan E-Magazine Untuk Meningkatkan Keterampilan Argumentasi Siswa Pada Materi Pembelajaran Virus." *Jurnal Edukasi Dan Sains Biologi* 5(1):8–12. doi: 10.37301/esabi.v5i1.38.
- Ramli, Ruslan. 2020. "ANALISIS SEMIOTIKA SAMPUL DEPAN MAJALAH TEMPO EDISI 9 – 15 MARET 2020."
- Saifuddin, Sendy Salsabila, and Yulia Qamariyanti. 2022. "Kepastian Hukum Sertifikat Hak Milik Atas Tanah Atas Terbitnya Surat Keterangan Tanah Pada Objek Tanah Yang Sama." *Notary Law Journal* 1(1):31–48. doi: 10.32801/nolaj.v1i1.2.
- Saraswati, Devi. 2022. "Pembuatan Bahan Ajar E-Magazine Materi Sistem Gerak Untuk Siswa Madrasah Aliyah." *EDU-BIO: Jurnal Pendidikan Biologi* 5(2):49–53. doi: 10.30631/edubio.v6i1.31.
- Septyani, Hannifah Dwi, Tita Mulyati, and Yona Wahyuningsih. 2023. "Designing and Developing E-Magazine about Indonesian Cultural Concept in Social Studies Learning for Elementary School Students." 5(2):80–86.
- Shofia, Ramadhina Nur, Aditya Rakhmawan, Badrud Tamam, Eva Ari Wahyuni, and Wiwin Puspita Hadi. 2024. "Peningkatan Literasi Sains Peserta Didik Melalui Pembelajaran Dengan Pendekatan

- Kontekstual Berbantuan E-Magazine Eco Explorer.” *Jurnal Natural Science Educational Research* 7(2):110–17.
- Siska, Juliani, Refelita Fitri. 2022. “Desain Dan Ujicoba Media Pembelajaran Berbasis E-.” 4(1):22–28.
- Srikandi, Nadia, Ino Angga Putra, Novia Ayu, and Sekar Pertiwi. 2019. “DIFFRACTION: Journal for Physics Education and Applied Physics Majalah Elektronik Materi Rambatn Kalor Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik.” 2(1):1–8.
- Sudaryati, Made Yeni, and Kadek Devi Kalfika. 2019. “Fragmentasi Semiotik Media Cetak Lokal Berbasis Local Wisdom News Di Bali (2018).” *Jurnal Ilmiah Dinamika Sosial* 3(1):126. doi: 10.38043/jids.v3i1.1738.
- Sukarelawan, Moh. Irma, Tono Kus Indratno, and Suci Musvita Ayu. 2024. “N-Gain vs Stacking.” 4.
- Tarihoran, Angel Christina, Nur Izzati, and Mirta Fera. 2022. “Validitas Media E-Magazine Pada Materi Barisan Dan Deret Kelas XI SMA.” *Jurnal Kiprah* 10(1):1–11. doi: 10.31629/kiprah.v10i1.4082.
- Wati, Litna, Rahimah Rahimah, Eka Wahyu Nengsih, and Mardaya Mardaya. 2021. “Media Pembelajaran Majalah Fisika Terintegrasi Nilai Kelslaman.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika* 5(2):192. doi: 10.20527/jipf.v5i2.2731.
- Wulandari, Fatika, Relsas Yogica, and Rahmawati Darussyamsu. 2021. “Analisis Manfaat Penggunaan E-Modul Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh Di Masa Pandemi Covid-19.” *Khazanah Pendidikan* 15(2):139. doi: 10.30595/jkp.v15i2.10809.