

**PENGEMBANGAN MAJALAH ELEKTRONIK BERBASIS
MULTIMEDIA PADA MATA PELAJARAN IPS
KELAS VII SMP**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
Memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:
YENNI ANGRAINI PUSPITA SARI
NIM. 16004082

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2020**

**PENGEMBANGAN MAJALAH ELEKTRONIK BERBASIS
MULTIMEDIA PADA MATA PELAJARAN IPS
KELAS VII SMP**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
Memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:

YENNI ANGRAINI PUSPITA SARI
NIM. 16004082

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2020**

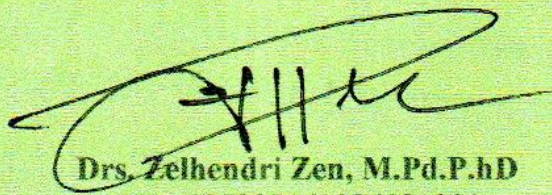
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MAJALAH ELEKTRONIK BERBASIS
MULTIMEDIA PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VII SMP**

Nama : Yenni Angraini Puspita Sari
NIM/BP : 16004082/2016
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2020

**Disetujui Oleh:
Pembimbing**



**Drs. Zelhendri Zen, M.Pd.P.hD
NIP. 195907161986021001**

Ketua Jurusan KTP FIP UNP



**Dr. Abna Hidayati, M.Pd
NIP. 19830126 2008122002**


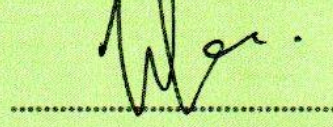
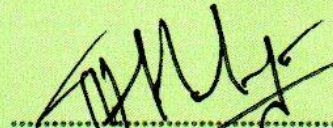
HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Teknologi Pendidikan
Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan Majalah Elektronik Berbasis Multimedia
Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMP
Nama : Yenni Angraini Puspita Sari
NIM/BP : 16004082/2016
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2020

Tim Penguji

| | Nama | Tanda Tangan |
|---------|--|---|
| Ketua | : Drs. Zelhendri Zen, M.Pd.P.hD NIP. 195907161986021001 |  |
| Anggota | : Dr. Ulfia Rahmi, M.Pd NIP. 198705242014042003 |  |
| Anggota | : Meldi Ade Kurnia Yusri ST, M.Pd.T NIP. 198405232008121003 |  |

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yenni Angraini Puspita Sari
NIM/BP : 16004082/2016
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Majalah Elektronik Berbasis Multimedia
Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMP

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, Agustus 2020
Saya Yang Menyatakan



Yenni Angraini Puspita Sari
NIM. 16004082

ABSTRAK

Yenni Angraini Puspita Sari. 2020. Pengembangan Majalah Elektronik Berbasis Multimedia pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMP. Skripsi. Kurikulum dan Teknologi Pendidikan. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Majalah Elektronik Berbasis Multimedia merupakan media pembelajaran yang dikembangkan semenarik mungkin agar proses pembelajaran berlangsung secara optimal. Pengembangan Majalah Elektronik Berbasis Multimedia sesuai dengan kelayakan media dan materi pada mata pelajaran IPS kelas VII SMP. Majalah Elektronik Berbasis Multimedia dikembangkan berdasarkan unsur gambar, audio, video, animasi, teks dan dilengkapi dengan *game* teka-teki silang. Pengembangan Majalah Elektronik Berbasis Multimedia menggunakan aplikasi *Adobe InDesign CC 2019*. Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mendeskripsikan proses pengembangan majalah elektronik berbasis multimedia pada mata pelajaran IPS kelas VII SMP, 2) mengetahui validitas kelayakan majalah elektronik berbasis multimedia pada mata pelajaran IPS kelas VII SMP.

Metode penelitian yaitu *Research and Development* (R&D). Model yang diaplikasikan adalah model pengembangan dikemukakan Borg and Gall termodifikasi sesuai pertimbangan dan kebutuhan peneliti, yaitu: 1) Perencanaan, 2) Pengembangan produk awal, 3) Validasi produk, 4) Uji coba, 5) Produk akhir. Instrumen pada penelitian ini menggunakan lembar angket dan dokumentasi. Lembar angket ditujukan kepada validator media terdiri dari orang dan validator materi terdiri satu orang.

Hasil validasi oleh ahli media terhadap majalah elektronik berbasis multimedia memperoleh hasil penilaian uji validasi pada aspek media dari validator 1 memperoleh skor sebesar 4,28 (86,44%) dan validator 2 memperoleh skor 4,73 (94,07%) dengan kategori “sangat layak”, sedangkan hasil validasi oleh ahli materi terhadap majalah elektronik berbasis multimedia memperoleh skor sebesar 4,86 (97,50%), dengan kategorikan “sangat layak”. Maka dapat disimpulkan bahwa majalah elektronik berbasis multimedia layak untuk digunakan pada mata pelajaran IPS kelas VII SMP.

Kata Kunci: Pengembangan, Majalah Elektronik Berbasis Multimedia, *Adobe InDesign CC 2019*, IPS VII SMP.

KATA PENGANTAR



Assalam' ualaikum wa Rahmatullahi wa Barakatuh

Syukur Alhamdulillah, penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nya lah penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengembangan Majalah Elektronik Berbasis Multimedia Pada Mata Pelajaran IPS kelas VII SMP”**. Penulisan skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan di Universitas Negeri Padang.

Dalam menyelesaikan skripsi ini penulis banyak mendapatkan bantuan, dorongan, petunjuk, bimbingan, pelajaran, dan motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Drs. Zelhendri Zen, M.Pd.P.hD selaku penasehat Akademik dan Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu dan memberi bimbingan dengan sepenuh hati, memberi saran, serta masukan yang sangat berarti bagi peneliti, sehingga peneliti bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Ibu Dr. Abna Hidayati, M.Pd. selaku ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
3. Ibu Dr. Ulfia Rahmi, M.Pd selaku penguji I dan Bapak Meldi Ade Kurnia Yusri, ST, M.Pd.T selaku penguji II yang telah bermurah hati dan memberikan arahannya.

4. Bapak dan Ibu Staf Dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang yang telah membekali penulis dengan ilmu yang bermanfaat.
5. Bapak kepala sekolah dan majelis guru SMP 2 Pariaman.
6. Kedua orang tua tercinta, Ayahanda Akhirman dan Ibunda Osminar Surya Figianti yang selalu mendo'akan dan mendukung anak-anaknya untuk menempuh pendidikan yang lebih tinggi. Serta kasih sayang dan restu yang tak ternilai harganya.
7. Kepada Saudara Kandung yang saling memberikan perhatian, motivasi, dan semangat paling berjasa dalam penyelesaian menuju gelar sarjana ini.
8. Terimakasih kepada sahabat sejurusan pada masa perkuliahan yang telah memberikan banyak kenangan selama 4 tahun ini dan rekan-rekan seperjuangan jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan 2016 yang telah membantu, membimbing, dan mengarahkan dalam mengerjakan skripsi ini.
9. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan namanya satu persatu yang telah membantu selama penelitian hingga akhir penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan dan masih banyak kekurangan-kekurangan dari segi kualitas dan kuantitas. Untuk itu peneliti mohon kritik dan saran yang membangun untuk dapat menjadi perbaikan dimasa mendatang.

Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu. Semoga bantuan yang diberikan kepada penulis dapat menjadi amal ibadah dan mendapat balasan kebaikan disisi Allah SWT. Amiin.

Wassalamualaikum wa Rahmatullahi wa Barakatuh.

Padang, Agustus 2020

Penulis

DAFTAR ISI

| | Halaman |
|--|---------|
| ABSTRAK | i |
| KATA PENGANTAR | ii |
| DAFTAR ISI..... | v |
| DAFTAR GAMBAR | vii |
| DAFTAR TABEL..... | ix |
| DAFTAR LAMPIRAN..... | x |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| A. Latar belakang Masalah | 1 |
| B. Identifikasi Masalah..... | 5 |
| C. Batasan Masalah..... | 6 |
| D. Rumusan Masalah | 6 |
| E. Tujuan pengembangan | 6 |
| F. Spesifikasi Produk yang Dihasilkan..... | 7 |
| G. Pentingnya Pengembangan | 9 |
| H. Asumsi dan Keterbatasan pengembangan..... | 10 |
| I. Manfaat Pengembangan | 10 |
| BAB II KAJIAN TEORI..... | 12 |
| A. Media Pembelajaran..... | 12 |
| B. Media Pembelajaran..... | 13 |
| C. Multimedia | 14 |
| D. Majalah Elektronik..... | 17 |
| E. Majalah Elektronik Berbasis Multimedia Sebagai Media Pembelajaran | 18 |
| F. Aplikasi <i>Adobe InDesign</i> | 20 |

| | |
|--|-----------|
| G. Pembelajaran IPS | 23 |
| H. Peran Teknologi Pendidikan..... | 25 |
| I. Validitas..... | 26 |
| J. Penelitian Yang relevan | 28 |
| BAB III METODOLOGI PENELITIAN..... | 30 |
| A. Jenis Penelitian..... | 30 |
| B. Model Pengembangan..... | 31 |
| C. Prosedur Pengembangan | 33 |
| D. Uji Coba Produk..... | 37 |
| E. Instrumen Pengumpulan Data | 37 |
| F. Teknik Analisis Data..... | 42 |
| BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN | 45 |
| A. Hasil Pengembangan..... | 45 |
| B. Deskripsi Pengembangan Produk dan Hasil Uji Coba..... | 63 |
| C. Revisi Produk | 78 |
| D. Pembahasan..... | 83 |
| BAB V KESIMPULAN DAN SARAN..... | 87 |
| A. Kesimpulan | 87 |
| B. Saran..... | 87 |
| DAFTAR PUSTAKA | 89 |
| LAMPIRAN | 90 |

DAFTAR GAMBAR

| | Halaman |
|---|---------|
| Gambar 1. Tampilan Sampul Majalah Elektronik Berbasis Multimedia..... | 7 |
| Gambar 2. Tampilan Halaman Ke Dua Majalah Elektronik Berbasis Multimedia ... | 8 |
| Gambar 3. Tampilan Halaman Ke Tiga Majalah Elektronik Berbasis Multimedia...8 | 8 |
| Gambar 4. Tampilan Aplikasi <i>Adobe InDesign CC 2019</i> | 21 |
| Gambar 5. Tampilan Membuat Halaman Pada Aplikasi <i>Adobe InDesign CC 2019</i> | 22 |
| Gambar 6. Tampilan Akhir Mengekspor Produk | 23 |
| Gambar 7. Tampilan Cara Membuka Program..... | 48 |
| Gambar 8. Tampilan <i>Create New</i> | 48 |
| Gambar 9. Tampilan Kertas Kerja Baru | 49 |
| Gambar 10. Tampilan <i>Cover</i> Depan Majalah Elektronik Berbasis Multimedia..... | 49 |
| Gambar 11. Tampilan <i>Cover</i> dalam Majalah Elektronik Berbasis Multimedia..... | 50 |
| Gambar 12. Tampilan Halaman Profil dan Petunjuk Majalah Elektronik Berbasis Multimedia | 51 |
| Gambar 13. Tampilan untuk <i>Import</i> Musik Pendukung | 51 |
| Gambar 14. Tampilan Setelah Musik di <i>Import</i> | 52 |
| Gambar 15. Tampilan Halaman Kata Pengantar..... | 52 |
| Gambar 16. Tampilan Halaman <i>Content</i> | 53 |
| Gambar 17. Tampilan Materi Sub Judul A..... | 54 |

| | |
|--|----|
| Gambar 18. Tampilan Materi Sub Judul B | 54 |
| Gambar 19. Tampilan Materi Sub Judul C | 55 |
| Gambar 20. Tampilan Materi Sub Judul D | 55 |
| Gambar 21. Tampilan Materi Sub Judul E..... | 56 |
| Gambar 22. Tampilan Materi Sub judul F | 56 |
| Gambar 23. Tampilan <i>Windows Media</i> | 57 |
| Gambar 24. Tampilan <i>Windows Media</i> | 58 |
| Gambar 25. Tampilan Video Setelah di <i>Import</i> | 58 |
| Gambar 26. Tampilan <i>Review</i> Halaman yang Ada Video | 59 |
| Gambar 27. Tampilan <i>Cover</i> Belakang Majalah Elektronik Berbasis Multimedia ... | 59 |
| Gambar 28. Tampilan Proses <i>Export</i> Produk ke Format <i>Swf</i> | 60 |

DAFTAR TABEL

| | Halaman |
|--|---------|
| Tabel 1. Kisi-kisi angket validasi ahli media | 38 |
| Tabel 2. Kisi-kisi angket validasi ahli materi | 39 |
| Tabel 3. Kriteria Interpretasi Skor | 44 |
| Tabel 4. Skor Nilai untuk Aspek Media oleh Ahli Media | 64 |
| Tabel 5. Skor Nilai untuk Aspek Media oleh Ahli Media Setelah Revisi | 70 |
| Tabel 6. Skor Nilai untuk Aspek Materi oleh Ahli Materi | 74 |
| Tabel 7. Tabel Perbaikan Majalah Elektronik Berbasis Multimedia | 80 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | Halaman |
|--|---------|
| Lampiran 1. <i>Flowchart</i> | 91 |
| Lampiran 2. <i>Storyboard</i> | 92 |
| Lampiran 3. Silabus Pembelajaran..... | 110 |
| Lampiran 4. Lembar Angket Validasi..... | 114 |
| Lampiran 5. Surat Penugasan Validasi | 138 |
| Lampiran 6. Dokumentasi..... | 140 |

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan unsur penting untuk membangun bangsa Indonesia. Melalui pendidikan siswa akan dibekali ilmu pengetahuan untuk menghadapi berbagai masalah yang ada saat ini. Apabila pendidikan berhasil diterapkan maka akan terlahir generasi yang cerdas dan memiliki keterampilan yang baik. Guru harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif agar tercapainya tujuan pembelajaran, oleh karena itu guru dituntut profesional, inovatif, prefektif, dan aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan pengalaman dalam mengajar, kita dapat menentukan metode dan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, untuk mencapai keberhasilan pembelajaran di samping faktor guru dan isi pelajaran itu sendiri. Media yang dirancang dengan memperhatikan sepenuhnya hal-hal yang berkaitan dengan diri siswa, baik minat, bakat, kemampuan termasuk gaya dan kemampuan siswa untuk belajar.

Proses mengajar tidak selamanya dapat menimbulkan pembelajaran. Pembelajaran adalah proses kerja sama dan komunikasi antara siswa dengan guru atau dengan lingkungannya untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Hal ini berarti mengajar hanya salah satu faktor penyebab timbulnya pembelajaran. Media tidak hanya berfungsi untuk menyajikan materi pembelajaran, akan tetapi dirancang untuk merangsang siswa beraktivitas, melakukan berbagai

kegiatan untuk memperoleh pengalaman sesuai dengan tujuan pembelajaran. Suryani, Setiawan, & Putria (2018: 4) mengemukakan media adalah bentuk dan saluran penyampai informasi yang dapat merangsang pikiran, membangkitkan semangat, perhatian, dan kemauan siswa, sehingga siswa dapat memperoleh pengetahuan sesuai tujuan yang disampaikan. Media pembelajaran dapat digunakan oleh siswa dalam proses pembelajaran dan dapat digunakan oleh siswa untuk belajar mandiri di rumah, karena pembelajaran tidak selalu terjadi dalam proses pembelajaran di sekolah.

Berdasarkan pengamatan dan wawancara dengan guru dan beberapa siswa SMP N 2 Pariaman pada 14 Oktober 2019 sampai 17 Oktober 2019, guru menggunakan metode ceramah selama pembelajaran dan memberi catatan mengenai materi, kurangnya interaksi siswa dalam belajar, dan dalam proses pembelajaran berlangsung guru menggunakan bahan ajar seperti buku paket dan media pembelajaran seperti media gambar dan media presentasi. Terbatasnya bahan ajar dan media pembelajaran di sekolah tersebut akan membuat proses pembelajaran yang berlangsung menjadi kurang optimal. Ketersediaan sumber belajar yang terbatas, guru dapat mengatasi dengan mengembangkan media pembelajaran semenarik mungkin agar pembelajaran berlangsung secara optimal.

Pribadi (2017: 13-14) menyatakan media merupakan alat yang memuat informasi dan pengetahuan yang digunakan dalam proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Media sangatlah berfungsi untuk membantu

kelancaran proses pembelajaran dan dapat membuat pembelajaran lebih optimal. Guru dituntut untuk kreatif dalam menggunakan dan memanfaatkan media pembelajaran dan tidak menutup kemungkinan guru mengembangkan media pembelajaran yang dirancang sendiri dengan menyesuaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, bila media tersebut belum tersedia.

Penggunaan media pembelajaran dapat menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien. Media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam proses pembelajaran yang beragam. Guru harus mampu memilih media pembelajaran yang tepat dan menyesuaikan dengan situasi dan kondisi dalam pembelajaran sehingga pembelajaran yang dilaksanakan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dan dapat mengoptimalkan pembelajaran. Menurut Pribadi (2017: 28) ragam media dan teknologi yang dapat digunakan untuk memperoleh informasi dan pengetahuan.

Pengembangan sebuah media pembelajaran sangatlah penting dalam pembelajaran. Sesuai dengan hasil pengamatan dan wawancara dengan guru dan siswa SMP N 2 Pariaman bahwa ketersediaan sarana dan prasarana sudah baik karena telah memiliki laboratorium komputer yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Ketersediaan fasilitas laboratorium komputer yang lengkap dapat digunakan dalam penerapan media pembelajaran berbasis multimedia. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti memilih untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran majalah elektronik berbasis multimedia. Pemilihan media ini dikarenakan bahwa media pembelajaran majalah berbasis multimedia dapat

digunakan dalam proses pembelajaran dan juga digunakan oleh siswa untuk belajar mandiri dan media ini memanfaatkan teknologi dalam penggunaannya seperti komputer dan *laptop*.

Menurut Daryanto (2016:25) majalah merupakan media yang mengandung bahan bacaan hangat dan aktual, memuat data yang menarik perhatian, sebagai sarana belajar dan meningkatkan kemampuan membaca kritis dan keterampilan berdiskusi. Majalah elektronik berbasis multimedia ini adalah majalah yang berbasis listrik dan tidak lagi menggunakan bahan baku berupa kertas untuk menulis artikel seperti majalah pada umumnya. Melainkan dalam bentuk file *digital* yang dapat diakses melalui media elektronik seperti komputer, *laptop*, dan teknologi lainnya, tidak hanya menyajikan materi yang dapat dilihat dan dibaca tetapi juga menyajikan video dan audio yang dapat dilihat dan didengar. Majalah elektronik berbasis multimedia juga menawarkan beberapa keunggulan sebagai media pembelajaran diantaranya dengan sajian lebih kontekstual yang mampu membawakan kehidupan masyarakat ke dalam pembelajaran, sajian lebih menarik, bahasa yang dapat dimengerti, tersedia berbagai rubrik yang disertai dengan gambar dan video yang mendukung. Siswa akan lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran. Peneliti bermaksud untuk mengembangkan media pembelajaran majalah elektronik berbasis multimedia dengan menggunakan aplikasi *Adobe InDesign*.

Aplikasi *Adobe InDesign* adalah program penerbitan desktop yang digunakan untuk membuat tata letak profesional untuk penerbitan cetak

maupun *digital*. Program ini mencakup banyak fitur tata letak dan dapat membantu kita dalam membuat brosur, majalah, poster, laporan, dokumen dan lain-lain. Aplikasi *Adobe InDesign* mencakup fitur-fitur canggih untuk membuat konten *digital*, seperti *e-book*, dan majalah elektronik. Aplikasi ini dapat menambahkan video, audio, animasi dan tayangan *slide* ke dokumen untuk menciptakan pengalaman yang lebih interaktif. Aplikasi *Adobe InDesign* adalah pilihan yang tepat untuk penerbitan *digital* maupun cetak. Beragam fitur yang akan membantu membuat dokumen seperti majalah, buku, brosur, dan poster. Berdasarkan uraian di atas, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran yang berjudul **“Pengembangan Majalah Elektronik Berbasis Multimedia pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMP”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka didapat diidentifikasi beberapa masalah yang ditemukan dalam proses pembelajaran, yaitu:

1. Terbatasnya ketersediaan bahan ajar guru seperti buku paket.
2. Guru menggunakan metode ceramah saat pembelajaran.
3. Kurangnya interaktifitas siswa dalam proses pembelajaran.
4. Guru hanya menggunakan media gambar dan media presentasi sederhana.
5. Kesulitan guru dalam merancang merancang media pembelajaran.
6. Belum tersedianya media majalah elektronik berbasis majalah elektronik berbasis multimedia.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka batasan masalah pada penelitian dan pengembangan peneliti memfokuskan penelitian ini pada:

1. Media yang dihasilkan majalah elektronik berbasis multimedia pada mata pelajaran IPS kelas VII SMP.
2. Materi yang digunakan dalam majalah elektronik berbasis multimedia sesuai dengan silabus, KD 1 dengan materi ruang dan interaksi antarruang

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana proses pengembangan majalah elektronik berbasis multimedia pada mata pelajaran IPS kelas VII SMP?
2. Bagaimana validitas majalah elektronik berbasis multimedia pada mata pelajaran IPS kelas VII SMP?

E. Tujuan Pengembangan

Tujuan dari pelaksanaan penelitian pengembangan majalah elektronik berbasis multimedia adalah:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan majalah elektronik berbasis multimedia pada mata pelajaran IPS kelas VII SMP.
2. Mengetahui validitas kelayakan majalah elektronik berbasis multimedia pada mata pelajaran IPS kelas VII SMP.

F. Spesifikasi Produk Yang Dihasilkan

Penelitian pengembangan ini diharapkan dapat menghasilkan produk yang spesifik, yaitu majalah elektronik berbasis multimedia dengan karakteristik sebagai berikut:

1. Majalah elektronik berbasis multimedia dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan siswa kelas VII SMP pada materi manusia, tempat dan lingkungan.
2. Tampilan awal produk majalah elektronik berbasis multimedia



Gambar 1. Tampilan Sampul Majalah Elektronik Berbasis Multimedia



Gambar 2. Tampilan Halaman Ke Dua Majalah Elektronik Berbasis Multimedia



Gambar 3. Tampilan Halaman Ke Tiga Majalah Elektronik Berbasis Multimedia

3. Dari aspek pembelajaran majalah elektronik berbasis multimedia ini dilengkapi dengan teks, gambar, video dan animasi. Majalah ini disusun dengan tata letak atau *layout* yang lebih menarik.
4. Majalah elektronik berbasis multimedia ini di dalamnya terdapat berbagai rubrik merupakan suatu tema umum yang ada dalam majalah dengan sajian utama berupa *feature* yang berkaitan dengan materi dan rubrik-rubrik lain yang mendukung materi.
5. Program aplikasi yang digunakan untuk pengembangan majalah elektronik berbasis multimedia ini adalah aplikasi *Adobe InDesign*.
6. Majalah elektronik berbasis multimedia dihasilkan dengan format *swf*, yang dapat dijalankan dengan *plugin flash player*. Resolusi majalah elektronik berbasis multimedia adalah 1280 x 800 pixel. Majalah elektronik dapat dijalankan minimal pada windows 7 dan memastikan komputer atau *laptop* sudah terinstall *plugin flash player*.

G. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan majalah elektronik berbasis multimedia menggunakan aplikasi *Adobe InDesign* ini dilakukan sebagai salah satu upaya dalam memecahkan masalah dan mengatasi minimnya media pembelajaran untuk mata pelajaran IPS kelas VII SMP. Pengembangan majalah elektronik berbasis multimedia ini dapat membantu dan mempermudah siswa dalam belajar, karena majalah elektronik berbasis multimedia ini memuat teks, gambar dan video yang dapat menarik siswa untuk belajar, menjadikan siswa lebih aktif, kreatif lagi dan dapat mengoptimalkan

pembelajaran. Pembelajaran menggunakan media ini sangat berperan dalam pembelajaran IPS, terutama untuk menjelaskan dan memperlihatkan keadaan dari interaksi antar ruang.

Berdasarkan uraian di atas, penggunaan majalah elektronik berbasis multimedia dalam pembelajaran dapat dijadikan solusi alternatif dalam membantu siswa memahami materi yang disampaikan guru dalam pembelajaran. Untuk itu dibutuhkan desain majalah elektronik berbasis multimedia yang sesuai dengan kondisi siswa sehingga dapat membantu siswa dalam memahami materi dan memberikan suasana yang menyenangkan pada saat pembelajaran.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Belum tersedianya media pembelajaran majalah elektronik berbasis multimedia di sekolah, dengan majalah elektronik berbasis multimedia ini diharapkan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi. Pengembangan majalah elektronik berbasis multimedia dengan tujuan membuat pembelajaran lebih menyenangkan, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dan dapat membuat pembelajaran yang lebih optimal lagi.

I. Manfaat Pengembangan

Melalui pengembangan majalah elektronik berbasis multimedia ini, penulis mengharapkan penelitian ini dapat bermanfaat bagi beberapa pihak yaitu:

1. Bagi tenaga pendidik, khususnya guru yang di sekolah semoga bisa menjadi motivasi untuk mengembangkan media pembelajaran.
2. Bagi siswa, dapat dijadikan sumber belajar yang menarik minatnya untuk belajar, dan mempermudah dalam memahami materi pembelajaran.
3. Bagi pihak sekolah, dapat dijadikan untuk menambah koleksi media pembelajaran dan dapat dijadikan sebagai sumber belajar, terutama pada Mata Pelajaran IPS.
4. Bagi mahasiswa, khususnya penulis dapat menjadikan sarana mengasah dan mendalami keterampilan dalam menciptakan sebuah pengembangan yang baru dan dapat digunakan dalam pembelajaran yang lebih kreatif, serta sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan studi S1 jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNP.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan:

1. Produk majalah elektronik berbasis multimedia merupakan suatu media pembelajaran pada mata pelajaran IPS kelas VII SMP yang dikemas dalam bentuk *Compact Disk* yang didesain semenarik mungkin untuk dapat dimanfaatkan oleh siswa kelas VII SMP dalam mata pelajaran IPS.
2. Produk majalah elektronik berbasis multimedia yang telah dikembangkan pada aspek media memperoleh hasil penilaian dari validator 1 rata-rata skor sebesar 4,28 (86,44%) dan validator 2 skor sebesar 4,73 (94,07%) dengan kategori “**Sangat layak**” dari masing-masing validator, dan aspek materi memperoleh rata-rata skor sebesar 4,86 (97,5%) dengan kategori “**Sangat layak**”.

B. Saran

1. Penulis menyarankan agar media ini bisa dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran pada mata pelajaran IPS kelas VII SMP, sehingga dengan menggunakan majalah elektronik berbasis multimedia dapat membantu pembelajaran menjadi lebih optimal lagi dan siswa dapat belajar secara mandiri.

2. Penelitian pengembangan ini masih terbatas pada mata pelajaran IPS, oleh karena itu diharapkan adanya penelitian yang lebih kompleks dan dalam lingkup yang luas.
3. Bagi seorang pengembang atau guru diharapkan meningkatkan pengetahuannya tentang desain dalam pembuatan suatu produk sehingga untuk masa yang akan datang dapat mengembangkan produk-produk lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardianto, E., & Erdiana. (2004). *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Arifin, z. (2012). *Penelitian Pendidikan Metode Dan Paradigma Baru*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Azis, A. (2015). *Materi Pokok Konsep Dasar IPS*. Tangerang Selatan: Universitas Negeri Padang.
- Borg and Gall. (1983). *Educational Research, An Introduction*. New York and London: Longman Inc.
- Danesia, M. (2010). *Pengantar Memahami Seomatika Media*. Yogyakarta: Jalasutia.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Enterprise, J. (2019). *Belajar Sendiri Adobe InDesign 2019*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Hamzah, A. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan*. Malang: Literasi Nusantara.
- Hendri, N., Novrianti, & Yusri, M. A. (2018). *Pembelajaran Berbasis Multimedia*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2011). *Media Pembelajaran Manual Dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Limbong, T., & Simarmata, J. (2020). *Media Dan Multimedia Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Miarso, Y. (2016). *Menyemai benih teknologi pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Mustikarini, & Pudyaswara. (2015). *Pengembangan Majalah Fisika Sebagai Alternatif Sumber Belajar Mandiri Berkarakter Islami Melalui Materi Fluida Dinamis Untuk Menumbuhkan Sikap Spiritual Dan Motivasi Belajar PADA Siswa Kelas XI SMA NEGERI 1 Bantul*. Skripsi: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Nida, W., Vina, S., & Raihanati. (2016). Pengembangan Majalah Elektronik Berbasis Contextual Teaching And Learning Pada Materi Pokok Suhu Dan Kalor Untuk Peserta Didik Kelas X. *Jurnal Prosiding SNIPS*, 780-784.