

Lantanida Journal, Vol. 8 No. 2 (2020) 96-188

DESAIN UJI COBA E-MAGAZINE DENGAN PENDEKATAN *SOCIAL EMOTIONAL LEARNING* MENGGUNAKAN *SOFTWARE KVISOFT FLIPBOOK* PADA MATERI ASAM BASA

Abdillah Nur Fitriana^{1*} dan Yenni Kurniawati¹

¹Pendidikan Kimia, UIN Sultan Syarif Kasim Riau, Pekanbaru, Indonesia

*Email: abdillah.nurfitriana@gmail.com

ABSTRACT

This research was instigated by the development of 4.0 industrial revolution era and the need of a teaching material to increase student character based on 2013 Curriculum. Therefore, it was designed a design and test of E-Magazine teaching material with Social Emotional Learning (SEL) approach using Kvisof Flipbook software on Acid Base lesson. It was Research and Development (R&D) using Borg & Gall procedure design. It was conducted at Private Islamic Integrated Senior High School Bangkinang. The subjects of this research were the experts of media design and learning material, practicality by Chemistry subject teachers and students. The object of this research was E-Magazine teaching material with SEL approach on Acid Base lesson. The data taken in this research were in the form of validity and response questionnaire data. The collected data were analyzed by using Qualitative and Quantitative Descriptive analyses. The developed E-Magazine was tested very valid with 90.52% percentage by the experts of media and material, practicality assessment was 81.45% by Chemistry subject teachers and it got very good response with 90% percentage from the students. Based on the result, it could be concluded that E-Magazine teaching material with SEL approach using Kvisof Flipbook software on Acid Base lesson was valid and good.

Keywords: E-Magazine, Social Emotional Learning, Acid Base Lesson.

PENDAHULUAN

Seluruh Dunia, termasuk Indonesia sedang memasuki era baru yang ditandai dengan era digitalisasi di berbagai sektor kehidupan. Para pakar menyebut ini sebagai era revolusi industri 4.0 (Swardana, 2017). Tantangan terbesar dalam era revolusi 4.0 adalah percepatan perubahan teknologi yang berpengaruh dalam setiap kehidupan. Diperlukan strategi sekaligus kekuatan mental untuk dapat bersaing dalam kompetisi global. Dunia Pendidikan juga perlu melakukan inovasi agar dapat melahirkan generasi bangsa yang cerdas, berkualitas dan kompetitif (Setiawan, 2018).

Inovasi merupakan kunci eksistensi dari perubahan itu sendiri. Inovasi adalah faktor penting yang menentukan daya saing suatu negara atau perusahaan (Swardana, 2017). Dalam dunia pendidikan diperlukan adanya inovasi pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan minat bagi siswa. pembelajaran akan lebih sukses bila anak turut aktif, oleh

karena itu diperlukan berbagai fasilitas belajar, termasuk media pembelajaran untuk menunjang keaktifan siswa (Mahnun, 2014).

Media pembelajaran merupakan sarana penting untuk menyampaikan materi pembelajaran. Salah satu materi pembelajaran yang paling banyak membutuhkan media dalam pembelajaran adalah kimia. Pelajaran kimia merupakan salah satu pelajaran yang dianggap sulit dari kebanyakan siswa. Penyebab kesulitan yang dominan diantaranya karena pada umumnya di awal mula kimia dipelajari, konsep kimia yang diperkenalkan cenderung lebih banyak merupakan konsep kimia yang bersifat abstrak seperti struktur atom, ikatan kimia, yang kemudian diikuti dengan pemahaman algoritmik (hitungan matematika) kimia seperti konsep mol, laju reaksi, derajat keasamaan, termokimia dan gabungan konsep abstrak dengan algoritmik seperti teori mekanika kuantum dan persamaan schrodinger (Kurniawati, 2017). Seorang guru dalam hal ini dituntut untuk memberikan analogi-analogi yang tepat sehingga para siswa dapat memahami pelajaran tersebut (Miterianifa, 2015).

Hal ini dimaksudkan untuk memberikan analogi yang tepat seorang guru membutuhkan bahan ajar yang dapat memberikan contoh nyata di alam. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, berpengaruh terhadap kemajuan inovasi bahan ajar. Salah satu jenis bahan ajar yaitu berupa e-magazine.

E-magazine adalah majalah versi elektronik karena berbasis listrik. Majalah elektronik tidak lagi menggunakan bahan baku berupa kertas untuk menulis artikel-artikel seperti majalah pada umumnya, melainkan dalam bentuk file digital yang dapat diakses melalui media elektronik seperti komputer, laptop, handphone, dan teknologi lainnya (Putri, 2017). Majalah dapat dijadikan bahan ajar karena majalah mempunyai karakteristik yang berbeda dengan buku. Bahasa yang digunakan dalam majalah relatif lebih mudah dipahami dibandingkan buku cetak (Nurjanah, 2014).

Sejalan dengan adanya perubahan kurikulum 2013 bahan ajar yang digunakan dalam proses penyampaian materi harus mengedepankan pendidikan karakter. Pendidikan karakter diartikan sebagai usaha kita secara sengaja dari seluruh dimensi kehidupan sekolah untuk membantu pengembangan karakter dengan optimal. Bahkan, hal ini dilakukan bersama-sama dengan orang tua dan anggota masyarakat, untuk membantu anak-anak dan remaja agar menjadi atau memiliki sifat peduli, berpendirian, dan bertanggung jawab (Zubaedi, 2012).

Penanaman sifat peduli sosial dapat dilakukan dengan menggunakan pendekatan Social Emotional Learning (SEL). Integrasi pendekatan Social Emotional Learning (SEL) dalam pembelajaran kimia dapat dilakukan dengan pemberian permasalahan kompleks yang

harus ditangani, sehingga menimbulkan aspek kepedulian sosial dan emosi (Rahmawati, 2018). Salah satu materi pembelajaran dalam ilmu kimia di SMA adalah asam dan basa yang implementasinya banyak digunakan dalam kehidupan sehari-hari, seperti penggunaan detergen, pengawet makanan dan lainnya. Untuk itu integrasi SEL ini akan dicobakan dalam materi asam dan basa.

Berdasarkan studi awal yang telah dilakukan di SMA IT Bangkinang, diketahui bahwa guru mengajar menggunakan media buku paket dan powerpoint yang biasanya hanya berisi materi. Fakta lain yang ditemukan para siswa lebih aktif dan semangat mengikuti pelajaran dengan bantuan komputer. Pada umumnya, jika siswa ikut terlibat aktif dalam proses pembelajaran, maka hasil belajar yang dicapai akan baik sehingga keaktifan siswa mempengaruhi hasil belajar dalam kelas (Kurniawati, 2017).

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan maka diperlukan pengembangan buku paket dalam bentuk *electronic magazine* untuk menambah media dalam pembelajaran yang menarik seperti yang telah dikembangkan oleh Pratama (2018). Peneliti menggunakan *software kvisoft flipbook* yang menghasilkan inovasi bacaan siswa berkembang ke arah yang lebih positif. Pada e-magazine dapat ditambahkan seperti video, gambar, audio, hyperlink, dan objek multimedia untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Hal ini juga didukung oleh data hasil angket uji pendahuluan siswa. Dimana 100% siswa ternyata memiliki komputer yang digunakan untuk membuat tugas atau hanya sekedar mencari informasi tertentu. Selain itu, sekitar 85,7% siswa sangat suka dengan pengembangan bahan ajar *e-magazine*. Pengembangan *e-magazine* ini siswa diharapkan dapat belajar di manapun dan kapanpun tanpa dibatasi ruang dan waktu.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juli sampai dengan Desember yang diujikan oleh siswa kelas XI yang telah mendapatkan materi asam dan basa di SMAS IT Bangkinang. Populasi dalam penelitian ini adalah 43 siswa kelas XI SMAS IT Bangkinang dan sampel dalam penelitian ini adalah 10 orang siswa SMAS IT Bangkinang. Subjek dalam penelitian ini adalah ahli media, ahli materi, ahli uji praktikalitas dan siswa. Sedangkan objek dalam penelitian ini adalah desain dan uji coba bahan ajar e-magazine dengan pendekatan *Social Emotional Learning* (SEL) menggunakan *software kvisoft flipbook* pada materi asam dan basa.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (Penelitian dan pengembangan) dengan menggunakan model Borg & Gall. Model ini terdiri dari 10

tahap penelitian dan pengembangan, yaitu 1) penelitian dan pengumpulan informasi awal, 2) perencanaan, 3) pengembangan format produk awal, 4) uji coba awal, 5) revisi produk, 6) uji coba lapangan, 7) revisi produk, 8) uji lapangan, 9) revisi produk akhir, 10) desiminasi dan implementasi (Setyosari, 2013). Namun, penelitian ini terbatas hanya sampai pada tahap ke 5 yaitu revisi produk berdasarkan hasil uji lapangan produk awal.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini ialah melalui wawancara, angket dan dokumentasi. Peneliti melakukan jenis wawancara bebas dengan guru bidang studi kimia kelas XI SMAS IT Bangkinang untuk menentukan permasalahan yang dialami sekolah. Angket yang digunakan ada 4 macam yaitu angket uji validitas oleh ahli materi pembelajaran, angket uji validitas oleh ahli media pembelajaran, angket uji praktikalitas oleh guru, dan angket respon siswa. Penilaian instrument ini disusun menggunakan Skala likert. skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok tentang kejadian atau gejala sosial (Riduwan, 2015). Adapun tabel skala angketnya sebagaimana terlihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Skala Angket Validasi oleh Ahli Media Pembelajaran

Kriteria Jawaban	Skor
Sangat baik	5
Baik	4
Kurang baik	3
Tidak baik	2
Sangat tidak baik	1

Setiap kriteria diatas, dihubungkan dengan pertanyaan yang terkait dengan media yang dibuat. Dokumentasi dalam penelitian ini dilakukan untuk mendukung, melengkapi, menginformasi data penelitian agar hasil penelitian menjadi jelas, lengkap dan dapat dipercaya. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif yang mendeskripsikan hasil uji validitas dan uji praktikalitas. Teknik analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah data hasil review dari ahli desain media dan ahli materi pembelajaran berupa saran dan masukan mengenai perbaikan *e-magazine* berbasis *Social Emotional Learning* (SEL). Sedangkan Teknik analisis deskriptif kuantitatif dilakukan dengan cara menganalisis data hasil penilaian dari validator dan responden yang berupa angka.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini berupa *e-magazine* berbasis *social emotional learning* menggunakan software *kvisoft flipbook* pada materi asam dan basa. Produk ini didesain dengan tujuan agar dapat menambah wawasan peserta didik dalam bidang ilmu kimia khususnya materi pembelajaran asam dan basa yang dapat dimanfaatkan sebagai bahan bacaan di sekolah maupun diluar sekolah. Pembelajaran berbasis *social emotional learning* pada materi ini diterapkan agar peserta didik tidak hanya mengetahui tentang konsep saja, melainkan mampu menimbulkan aspek kepedulian sosial dan emosi dengan pemberian permasalahan kompleks yang harus ditangani.

Produk *e-magazine* kimia berbasis *social emotional learning* ini didesain dan dikembangkan dengan menggunakan langkah-langkah pengembangan menurut Borg and Gall yang disederhanakan sesuai kebutuhan penelitian menjadi lima tahap. Data hasil setiap tahapan yang dilakukan adalah sebagai berikut.

Tahap Pengumpulan Informasi

Pada tahap pengumplan data ini merupakan langkah yang sangat penting untuk mengetahui kebutuhan peserta didik terhadap produk yang akan dikembangkan. Tahap pengumpulan data ini dilakukan dengan dua cara, yaitu studi lapangan dan studi pustaka.

Studi Lapangan

Hasil yang didapatkan dari analisis studi lapangan ini bahwa materi asam dan basa merupakan materi yang banyak digunakan dalam kehidupan sehari-hari, sehingga memiliki peluang untuk membuat *e-magazine* berbasis *social emotional learning* untuk meningkatkan peduli sosial dan masyarakat bagi peserta didik. Selain itu Berdasarkan hasil wawancara diperoleh informasi bahwa belum pernah guru menggunakan media *e-magazine* yang dibuat dengan menggunakan aplikasi *kvisoft flipbook* dan peserta didik sangat antusias jika diberikan pembelajaran melalui media elektronik.

Studi Pustaka

Studi pustaka bertujuan untuk mempelajari konsep-konsep atau teori yang berkaitan dengan pendekatan *social emotional learning* yang mengajak peserta didik untuk peduli sosial dan lingkungan masyarakat dan menjadi pendekatan pada materi asam dan basa yang

banyak aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari untuk mendesain *e-magazine*. Adapun beberapa hasil studi pustaka yang didapat dalam Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Studi Pustaka dari Referensi Buku

No	Daftar Referensi	Kandungan Utama
1	Geugeut Istifany Haq, Anna Permanasari, Hayat Sholihin. 2010. Efektivitas Penggunaan Sari Buah Jeruk Nipis terhadap Ketahanan Nasi. Jurnal Sains dan Teknologi Kimia: Bandung.	Artikel asam basa menggunakan pendekatan <i>social emotional learning</i>
2	Nuwairy Hilda. 2015. Pengaruh Pengawet Benzoat Terhadap Kerusakan Ginjal. Jurnal Keluarga Sehat Sejahtera: Medan.	Artikel asam basa menggunakan pendekatan <i>social emotional learning</i>
3	Cita Indira. 2015. Pembuatan Indikator Asam Basa Karimunting. Kaunia: Kalimantan.	Artikel asam basa menggunakan pendekatan <i>social emotional learning</i>

Tabel 2. menjelaskan tentang hasil studi pustaka dari beberapa sumber Jurnal yang diambil pada pembuatan *e-magazine* menggunakan pendekatan *social emotional learning*.

Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan ini dihasilkan rancangan desain *e-magazine* asam dan basa. Berikut rancangan desain kerangka *e-magazine* dengan pendekatan *social emotional learning* dengan menggunakan software *kvisoft flipbook* pada Tabel 3.

Tabel 3. Rancangan Desain Media *e-magazine* dengan Pendekatan *Social Emotional Learning*

No	Tampilan	Keterangan
1	Cover	Berisi judul majalah, gambar terkait dan judul-judul menarik dalam majalah
2	Kata pengantar	Kata pengantar dari penyusun terhadap pembuatan <i>e-magazine</i>
3	Crew majalah	Nama-nama anggota dalam pembuatan <i>e-magazine</i>
4	How to use	Berisi cara menggunakan <i>e-magazine</i>
5	Daftar isi	Gambaran isi dari majalah secara umum
6	<i>My benefit</i>	Berisi keuntungan yang didapat setelah peserta didik membaca majalah
7	Peta kedudukan	Deskripsi KD yang didesain dalam majalah materi asam dan basa
8	Bagian isi berupa artikel dengan pendekatan <i>social emotional learning</i> , puisi dan cerita	Berupa beberapa penggunaan asam dan basa dalam kehidupan sehari-hari untuk mendukung pendekatan <i>social emotional learning</i> dengan tujuan memancing emosional peserta didik untuk peduli sosial dan lingkungan masyarakat serta diselingi cerita dan puisi
9	Kuis berhadiah	Kuis berhadiah sebagai penilaian untuk peserta didik

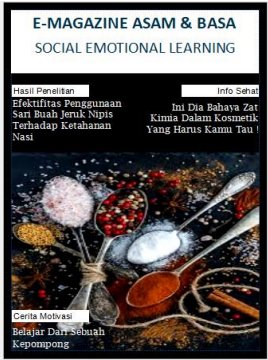

No	Tampilan	Keterangan
10	Kerajinan dari botol plastik	Berisi beberapa contoh gambar kerajinan dari botol plastik yang biasanya dibuang kini dapat digunakan
11	Cover belakang	Berisi motivasi untuk menjaga lingkungan dan gambar yang mendukung

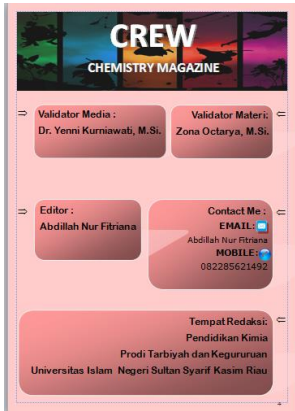

Berdasarkan Tabel 3. dapat dilihat hasil rancangan desain *e-magazine* asam dan basa yang akan didesain menggunakan *software kvisoft flipbook*.

Pengembangan Produk Awal

Setelah dilaksanakan perencanaan produk maka selanjutnya dilakukan pengembangan produk awal berupa *e-magazine* dengan pendekatan *social emotional learning*. Bagian-bagian dari pengembangan *e-magazine* dengan pendekatan *social emotional learning* menggunakan *software kvisoft flipbook* pada materi asam basa dapat dilihat dari *storyboard* pada Tabel 4.

Tabel 4. Storyboard Media *E-magazine* dengan Pendekatan *Social Emotional Learning*

NO	OUTLINE	DESKRIPSI	NAVIGASI	DESAIN TAMPILAN
1.	Halaman cover	<p>a. Memuat judul <i>e-magazine</i> dengan pendekatan <i>social emotional learning</i> materi pelajaran asam dan basa</p> <p>b. Adanya gambar yang terkait materi asam dan basa</p> <p>c. Beberapa judul menarik di halaman cover</p>		
2.	Kata pengantar	Berisi ucapan syukur dan terimakasih atas segala kesempatan dan kenikmatan selama proses mendesain <i>e-magazine</i>		

NO	OUTLINE	DESKRIPSI	NAVIGASI	DESAIN TAMPILAN
3.	<i>Crew Chemistry Magazine</i>	Berisi semua <i>crew</i> yang berperan dalam pembuatan e-magazine ini, kontak editor yang bisa dihubungi dan tempat redaksi penerbitan majalah	o. tombol <i>next select</i> p. tombol <i>share</i> q. tombol <i>print</i> r. tombol <i>search</i> s. tombol <i>go to page</i> t. tombol <i>music</i> u. tombol <i>thumbnail</i> v. tombol <i>draw</i>	
4.	<i>How to Use</i>	Berisi bagaimana cara penggunaan e-magazine dan cara untuk membagikan media e-magazine ini kepada peserta didik yang lainnya.		

Pada Tabel 4. Dapat diketahui beberapa bagian-bagian dari pengembangan *e-magazine*. Selanjutnya dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi. Validasi ahli media menilai tampilan media pada produk *e-magazine* menggunakan pendekatan *social emotional learning* dari segi kelayakan grafis dan rekayasa perangkat lunak. Indikator penilaian dari segi kelayakan kegrafikan diantaranya penggunaan font, *layout*/tata letak, ilustrasi, gambar, foto dan desain tampilan. Adapun indikator dari segi kelayakan kegrafikan dilihat dari maintainable dan usabilitynya.

Berdasarkan hasil validasi media *e-magazine* oleh ahli media diperoleh nilai rata-rata 84,8% dengan kategori sangat valid. Media *e-magazine* yang didesain dengan aplikasi *kvisoft flipbook* ini dapat digunakan sebagai tambahan wawasan siswa dengan desain yang menarik. Aplikasi ini tidak hanya terpaku pada tulisan-tulisan saja tetapi bisa dimasukan sebuah animasi gerak, video, dan audio yang bisa menjadikan sebuah media pembelajaran yang menarik sehingga pembelajaran tidak monoton (Wibowo, 2018). Software *kvisoft flipbook* dapat dijadikan motivasi dalam pengembangan media pembelajaran untuk sekolah, agar sebagian mata pelajaran khususnya materi yang bersifat abstrak dapat dibantu dengan

media pembelajaran (Parlin, dkk., 2017). Walaupun demikian, terdapat beberapa saran dan komentar dari dosen ahli media untuk perbaikan. Adapaun masukan dan saran dari ahli media dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Saran dan Komentar dari Ahli Media

Tampilan	Perbaikan	Tindak Lanjut
Warna <i>background</i>	Perbaiki warna <i>background</i>	Sudah diperbaiki
Judul setiap artikel	Beri judul setiap artikel	Sudah diperbaiki
Gambar	Beri keterangan setiap gambar	Sudah diperbaiki
Judul terupdate di cover depan	Ganti gambar cover dan letakkan judul-judul menarik	Sudah diperbaiki
Cover belakang	Sesuaikan gambar dan beri kata-kata motivasi	Sudah diperbaiki
Artikel	Perbanyak artikel dalam e-magazine dan tambah dengan cerita motivasi dan puisi	Sudah diperbaiki
Ukuran huruf	Perbesar ukuran huruf	Sudah diperbaiki

Adapun tindak lanjut dari perbaikan menurut masukan dan saran dari ahli media disajikan dalam gambar 1.



Gambar 1. Cover Depan (a) sebelum revisi (b) setelah revisi

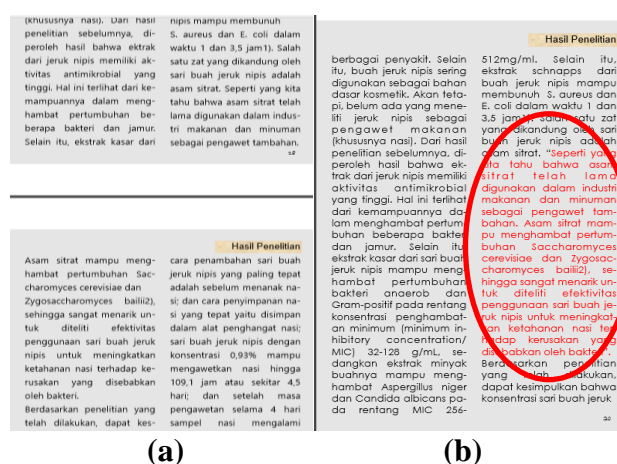
Selanjutnya ialah validasi oleh ahli materi berupa angket. Penilaian *e-magazine* oleh ahli materi mendapat persentase 96,24% yang dikategorikan “sangat valid”. Suatu objek belajar dikatakan baik jika materi yang dimuat sudah sesuai dengan jenjang yang menjadi objek sasaran pengembangan (Rohaeti, 2015). Penilaian oleh ahli materi ditinjau dari kelayakan isi, kelayakan penyajian, dan kelayakan bahasa yang digunakan pada *e-magazine* menggunakan pendekatan *social emotional learning*. Menurut validator ahli materi, produk *e-magazine* menggunakan pendekatan *social emotional learning* ini layak digunakan sebagai media pembelajaran dan diuji cobakan di lapangan dengan beberapa perbaikan untuk menyempurnakan *e-magazine* menggunakan pendekatan *social emotional learning* yang

dikembangkan. Adapun saran dan komentar dari ahli materi diperbaiki sesuai dengan saran dan komentar yang terdapat pada Tabel 6.

Tabel 6. Saran dan Komentar dari Ahli Materi

Saran & Tanggapan	Perbaikan
Ditambah kaitan materi dengan KI/KD	Sudah Diperbaiki
Tambahkan jurnal untuk memperkuat informasi	Sudah Diperbaiki
Ditambahkan intisari artikel dan dikaitkan dengan materi	Sudah Diperbaiki

Adapun tindak lanjut dari perbaikan menurut komentar atau saran dari ahli materi disajikan dalam gambar 2.



Gambar 2. Ditambahkan Intisari Artikel dan Dikaitkan dengan Materi (a) sebelum revisi (b) sesudah revisi

Secara umum dari hasil validasi dengan ahli media dan ahli materi didapat persentase sebesar 90,52% dengan kriteria sangat valid. Setelah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi, selanjutnya e-magazine diuji kepraktisannya oleh guru kimia dan uji respon siswa di SMAS IT Bangkinang.

Uji Lapangan Produk Awal

Produk *e-magazine* yang telah divalidkan oleh ahli media dan ahli materi, diujicobakan ke sekolah. Uji coba dilaksanakan di SMAS IT Bangkinang yaitu kepada 2 orang guru kimia dan 10 orang peserta didik. Adapun perincian Penilaian dari kedua guru kimia dan peserta didik terhadap *e-magazine* adalah sebagai berikut.

Hasil Uji Praktikalitas oleh Guru Kimia

Bahan ajar e-magazine ini diuji kepraktisannya kepada 2 orang guru kimia di SMAS IT Bangkinang. Uji praktikalitas oleh guru kimia pada media e-magazine menggunakan pendekatan social emotional learning ini bertujuan untuk mengetahui kepraktisan media e-magazine menggunakan pendekatan social emotional learning untuk dijadikan sebagai media pembelajaran bagi peserta didik maupun guru. Penilaian kepraktisan oleh guru kimia diberikan dalam bentuk angket yang terdiri dari 27 pertanyaan yang dilihat dari segi penampilan fisik, materi yang disajikan, rekayasa perangkat lunak, dan bahasa yang digunakan. Hasil penilaian uji praktikalitas oleh guru dapat dilihat dalam Tabel 7.

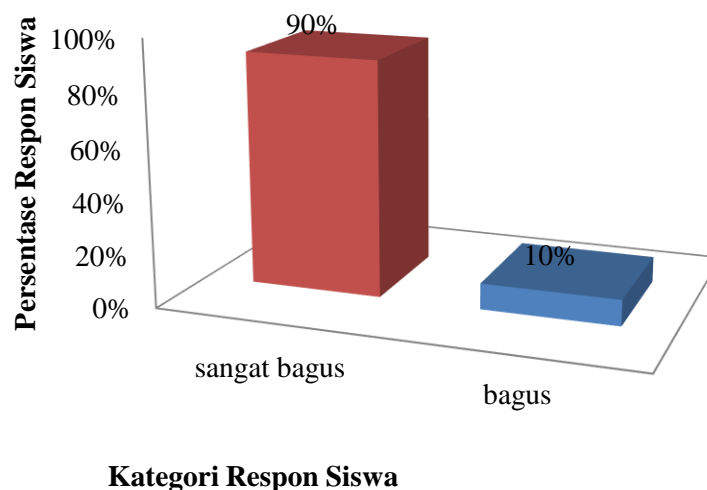
Tabel 7. Hasil Uji Praktikalitas *E-magazine* oleh Guru Kimia

Aspek	Persentase (%)	Kriteria
Penampilan Fisik	90	Sangat Praktis
Materi yang Disajikan	83,3	Sangat Praktis
Rekayasa Perangkat Lunak	80	Praktis
Bahasa yang Digunakan	72,5	Praktis
Rata-rata total	81,45%	Sangat Praktis

Berdasarkan Tabel 7 dapat disimpulkan bahwa media *e-magazine* menggunakan pendekatan social emotional learning pada materi asam basa dapat dinyatakan sangat praktis dengan persentase secara keseluruhan sebesar 81,45% dan dikategorikan sangat praktis.

Hasil Uji Respon Peserta Didik

Tahap ini adalah tahap akhir dari uji coba lapangan yang dilakukan oleh peneliti untuk menguji respon siswa terhadap media e-magazine. Uji respon siswa ini diujikan kepada 10 orang siswa kelas XII IPA. Angket respon peserta didik ini berupa angket semi terbuka yang terdiri dari 4 aspek, yaitu aspek penilaian produk, aspek penyajian, aspek tampilan dan aspek manfaat yang terdiri dari 9 pertanyaan. Persentase dari peserta didik dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Respon Peserta Didik terhadap Keseluruhan *E-Magazine*

Pada Gambar 3. menunjukkan bahwa 90% peserta didik memberikan respon yang sangat bagus terhadap keseluruhan *e-magazine* menggunakan pendekatan social emotional learning pada materi asam basa, dan 10% peserta didik memberi respon bagus terhadap keseluruhan *e-magazine*. Hal ini menunjukkan bahwa *e-magazine* menggunakan pendekatan *social emotional learning* pada materi asam basa dapat dijadikan bahan ajar pendukung untuk pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian desain dan uji coba bahan ajar *e-magazine* dengan pendekatan *Social Emotional Learning* (SEL) menggunakan *software kvisoft flipbook* pada materi asam dan basa yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa hasil validasi materi dan validasi media dari pengembangan *e-magazine* yang dirancang menggunakan desain metode penelitian *Research And Development* (R&D) dinyatakan sangat valid dengan persentase 90,52%. Hasil uji praktikalitas dari 2 guru kimia dinyatakan sangat praktis dengan persentase 81,45%. Hasil uji respon siswa didapat dengan persentase 90% siswa menyatakan media *e-magazine* sangat bagus dan 10% siswa menyatakan media *e-magazine* bagus. Penelitian ini menghasilkan desain dan produk *e-magazine* yang dinamai SEL-MASA yang dapat mendukung pembelajaran dengan melibatkan emosional siswa sehingga pemahaman mereka menjadi lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Edi, W., dan Dona, D. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Materi Himpunan. *Jurnal Matematika*, 1 (2) . ISSN: 2613-9073.147-156.
- Eko. Y., dan Eli, R. (2013). Pengembangan Majalah untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Kreativitas Peserta Didik Kelas X SMASN 1 Melati. *Jurnal Pendidikan Sains*, 01(01), 1-15.
- Hendra, S. (2018). Revolusi industri 4.0 Berbasis Revolusi Mental. *JATI UNIK*, 1(2), 109-118.
- Miterianifa. (2015). *Strategi Pembelajaran Kimia*. Pekanbaru: Suska Press.
- Nunu, M. (2014). *Media Dan Sumber Belajar Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi.*, Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Nurjanah, J. R. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif E-Magazine Pada Materi Pokok Dinamika Rotasi Untuk SMA Kelas XI, *Jurnal Materi Dan Pembelajaran Fisika*, 4(1), 18-25.
- Parlin, I. D. P. L., ISwanto, B. H., dan Budi, A. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kvisoft Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta Didik pada Materi Medan Magnet. *Seminar Nasional Fisika*, IV, 135-140.
- Riduwan. (2015). *Belajar Mudah Penelitian*. Bandung: ALFABETA.
- Rifanny, R.. (2017). Pengembangan E-Magazine Pada Materi Larutan Asam Dan Basa Untuk Siswa Kelas XI MIPA Di SMAN 1 Kota Jambi. *Universitas Jambi*.
- Setiawan, W., Suud, F. M., Chaer, M. T., dan Rahmatullah, A. S. (2018). Pendidikan Kebahagiaan dalam Revolusi Industri 4. *Universitas Muhammadiyah Ponorogo*, 5(1), 101-120.
- Setyosari, P. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*, Jakarta: Kencana.
- Yenni, K. (2017). Analisis Kesulitan Penguasaan Konsep Teoritis Dan Praktikum Kimia Mahasiswa Calon Guru Kimia, Riau: *Universitas UIN SUSKA*, 1(1), 146-153.
- Yenni, K., Ngadimin, Farhan, A. (2017). Hubungan Keaktifan Siswa dengan Hasil Belajar Siswa pada Penerapan Model Pembelajaran Group Investigation, *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Fisika*, 2(2), 243-246.
- Yuli, R. (2017). Peranan Transformatif Learning dalam Pendidikan Kimia: pengembangan karakter, Identitas Budaya, dan Kompetensi Abad ke-21, *Universitas Negeri Jakarta*, 8(1), 1-8.
- Zubaedi. (2012). *Desain Pendidikan Karakter: Konsepsi dan Aplikasinya Dalam Lembaga Pendidikan.*, Jakarta: Kencana.