

**PENGEMBANGAN ENSIKLOPEDIA : SERI KARAKTER ANAK BANGSA
BERBASIS *SOCIAL EMOTIONAL LEARNING* UNTUK FASE A SEKOLAH DASAR**

Rizka Malia Syafitri

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

(rizka.18063@mhs.unesa.ac.id)

Vicky Dwi Wicaksono

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan untuk mengembangkan produk berupa Ensiklopedia berjudul Seri Karakter Anak Bangsa. Tahapan pengembangan produk ini menggunakan Teori Tahapan Sadiman. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk : 1) Mengembangkan media pembelajaran; 2) Menguji kelayakan media dengan validasi; 3) Mengukur efektivitas media melalui perbandingan *pretest* dan *posttest*; serta 4) Mengetahui besar respon penilaian guru dan peserta didik sebagai pengguna Ensiklopedia. Data validasi diambil dari dua dosen ahli materi dan satu ahli media. Data uji efektivitas diambil dari 22 peserta didik SDN Margorejo V/407 Surabaya jenjang kelas I dan II. Hasil uji validasi oleh ahli materi dan ahli media menyatakan bahwa media Ensiklopedia Seri Karakter Anak Bangsa *Layak* digunakan, dengan skor 4,12. Hasil uji efektivitas penggunaan media memperoleh skor 0,72 yang dalam kriteria *Gain Score*, kategori tinggi adalah nilai lebih besar dari 0,7. Maka media ini memiliki tingkat keefektifan yang tinggi. Hasil penilaian guru memperoleh rata-rata skor 4,5 dengan kategori *Sangat Layak*. Sementara respon peserta didik dalam penggunaan media memperoleh prosentase sebesar 90% dengan kategori *Positif*.

Kata Kunci : Pengembangan, Ensiklopedia, *Social Emotional Learning*, Media, Kurikulum Merdeka

Abstract

This study uses development research to develop a product in the form of an encyclopedia entitled Character Series for the Children of the Nation. The stages of product development use Sadiman's Stage Theory. The aims of this research are to 1) develop learning media; 2) Test the feasibility of the media with validation; 3) Measure media effectiveness through comparison of pretest and post-test, and 4) Know the response to the assessment of teachers and students as users of the Encyclopedia. Validation data was received from two material expert lecturers and one media expert. The effectiveness test data were taken from 22 students of SDN Margorejo V/407 Surabaya for grades I and II. The validation test results by material experts and media experts stated that the Encyclopedia of Character Series for the Children of the Nation media was worthy of use, with a score of 4.12. The test results of the effectiveness of the use of media obtained a score of 0.72, which in the Gain Score criteria, the high category is a value greater than 0.7. So this media has a high level of effectiveness. The results of the teacher's assessment obtained an average score of 4.5 in the Very Eligible category. While the response of students in the use of media received a percentage of 90% in the Positive category.

Keywords : Development, Encyclopedia, Social-Emotional Learning, Media, Independent Curriculum

PENDAHULUAN

Pendidikan nasional sejatinya adalah pendidikan karakter, yang mana tidak sekedar pendidikan akademik dan mengejar nilai berupa angka-angka saja (Zaman, 2019). Sehingga, Kurikulum Merdeka yang baru dicetuskan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan di tahun 2021 mengandung banyak capaian pembelajaran, diantaranya : 1) Melatih siswa untuk berpikir kritis; 2) Mengajarkan proses penemuan konsep dengan pendekatan

ilmiah yang dapat merangsang aktivitas dan keterampilan siswa dalam menggali ilmu pengetahuan; 3) Menanamkan nilai-nilai karakter yang sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila. Pendidikan karakter sangat diprioritaskan dalam kurikulum Merdeka, khususnya di pendidikan dasar. Penanaman nilai-nilai karakter di sekolah dasar dilakukan melalui berbagai cara. Guru dapat menyisipkan secara langsung nilai-nilai tersebut dalam aktivitas pembelajaran maupun melalui penguatan mata pelajaran PPKn.

Penggabungan pendidikan karakter pada pembelajaran PPKn bukan hanya tambahan muatan materi dan program pelengkap saja, melainkan satu kesatuan yang terdiri dari empat kompetensi inti, yaitu sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan, dan keterampilan (Rachman et al., 2021). Sehingga, pada akhirnya peserta didik tidak hanya diwajibkan untuk memahami pengetahuan dalam hidup bernegara saja, melainkan juga melatih diri untuk mengembangkan keterampilan sebagai wujud partisipasinya dalam kehidupan berdemokrasi.

Pendidikan karakter memang sudah digalakkan oleh pemerintah sejak berjalannya kurikulum 2013 hingga berubah menjadi Kurikulum Merdeka. Namun, dalam pelaksanaannya, masih jauh dari sempurna. Pendidikan karakter seharusnya memberikan pemaknaan yang mendalam bagi peserta didik perihal makna dari sikap yang wajib ia lakukan, manfaat yang akan ditimbulkan, atau dampak yang mungkin terjadi apabila mereka tidak menanamkan karakter tersebut. Dengan pemahaman menyeluruh, peserta didik akan mengamalkan karakter-karakter yang diajarkan dengan kesadaran penuh dari alam bawah sadarnya, tanpa ada keterpaksaan untuk menghindari hukuman.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan, yang dilakukan melalui wawancara bersama guru sekolah dasar di SDN Margorejo V/407 Surabaya, upaya penanaman nilai karakter di sekolah dasar khususnya kelas rendah, dilakukan dengan pembiasaan peserta didik, menyebutkan yel-yel, serta menggali nilai-nilai karakter dalam setiap topik yang ada di tema (Wawancara Pribadi1, 2021). Upaya internalisasi tersebut sangat baik untuk melatih kebiasaan peserta didik. Pembiasaan menyebutkan yel-yel secara rutin juga membuat peserta didik lebih mengingat sikap-sikap yang harus ia biasakan dalam kehidupan sehari-hari.

Observasi lapangan yang telah dilakukan di sekolah tersebut menemukan sejumlah peserta didik yang menunjukkan sikap kurang baik dalam kegiatan belajarnya. Masih ada peserta didik yang tidak meminta izin kepada Ibu Guru saat hendak pergi ke kamar mandi, mereka dengan mudahnya langsung keluar kelas tanpa permissi. Sejumlah peserta didik juga kerap kali menggunakan bahasa daerah kasar non formal saat berinteraksi dengan guru. Kebiasaan tersebut disebabkan karena peserta didik belum dapat memaknai mengapa ia harus melakukan sikap-sikap baik. Apabila ditinjau dari segi efisiensi, program pembiasaan dengan yel-yel rutin dan pembiasaan yang dilakukan secara insidental belum berhasil menanamkan kesadaran peserta didik. Apabila tidak ada pemahaman pada diri siswa tentang apa itu sikap yang baik, bagaimana cara melakukannya, apa contoh yang harus dilakukan, dan sebagainya.

Lebih lanjut disampaikan oleh guru di sekolah tersebut. Beliau memaparkan bahwa selama ini penggalian karakter dalam topik tema di kelas rendah masih mengacu pada

soal-soal pemecahan masalah di buku tematik saja (Wawancara Pribadi2, 2021). Tidak ada improvisasi lain dalam hal penyisipan nilai karakter pada pembelajaran. Diperlukan pemahaman konsep karakter secara mental dalam diri peserta didik, agar karakter yang ia ingat bukan hanya hasil menghafal jawaban dari kasus-kasus yang sering diajarkan. Pemahaman secara mental erat kaitannya dengan rendahnya *social skill* dan *citizenship skill* sebagai bagian dari pembelajaran PPKn.

Guru kelas rendah tersebut juga memaparkan bahwa, pada kurikulum Merdeka ini, irisan mata pelajaran IPS dan PPKn ini sangat tipis sekali batasannya, bahkan tidak ada batas yang jelas. Keduanya saling berkolaborasi dan sulit ditemukan garis pemisahannya dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar. Hal ini disebabkan oleh kurikulum PPKn memiliki beberapa kriteria, diantaranya yaitu *education education about citizenship; education through citizenship, dan education for citizenship* (Kerr, 2002). Berdasarkan kriteria tersebut, dapat dihubungkan dengan pengertian bahwa untuk menjadi warga negara yang baik, maka juga harus menumpuhkan sikap sosial yang baik dalam kehidupan bermasyarakat dan berwarganegara.

Berbagai kasus dan permasalahan yang mencerminkan tindakan tak bermoral telah banyak muncul di media massa, seperti kasus korupsi, kekerasan, pelanggaran HAM, pergaulan bebas hingga tindak kriminal lainnya (Nur et al., 2021). Dikutip dari berbagai sumber, beberapa faktor penyebab rendahnya karakter anak saat ini adalah : 1) Kemudahan anak mengakses teknologi (Hendayani, 2019); 2) Disorientasi dan rendahnya penghayatan nilai-nilai Pancasila (Nur et al., 2021); 3) Rendahnya kesadaran berperilaku akibat pengaruh lingkungan (Wulandari et al., 2021); 4) Gagalnya pembinaan moral (Budiarto, 2020). Berdasarkan kutipan di atas, sebagian besar penyebab rendahnya moral peserta didik adalah rendahnya kesadaran akan pentingnya berkarakter dan berbudi pekerti yang baik. Penguatan nilai-nilai karakter yang tidak dibarengi dengan spesifik pemahaman secara emosional tentang suatu nilai karakter membuat nilai tersebut tidak akan tertanam selamanya pada diri peserta didik. Salah satu model pembelajaran yang dapat menguatkan sikap dan kecerdasan peserta didik dalam mengelola emosinya adalah *social-emotional learning*.

Sebelum terjun ke dalam lingkungan masyarakat dan negara yang lebih luas, anak terlebih dahulu harus membentuk karakter dirinya dalam berhubungan sosial dengan orang lain (antar individu). Hubungan sosial tersebut dimulai dari yang paling dekat dengannya, yaitu keluarga, teman sebaya, dan guru di sekolah. Anak perlu menggunakan emosinya untuk membangun hubungan sosial dengan orang disekitarnya dahulu sebelum berinteraksi dengan dunia luar yang lebih kompleks. Waktu yang tepat

untuk menerapkan pembelajaran ini adalah pada tahun-tahun awal sekolah dasar. Dengan adanya penerapan tersebut, diharapkan peserta didik dapat memahami diri sendiri dan orang lain; mengatur emosi, perhatian, dan perilaku; mengambil keputusan dengan bijak; dan terlibat dalam berbagai perilaku sosial yang baik sebagai dasar untuk mencapai keberhasilan pengalaman sekolah dan karir (Denham & Brown, 2010).

Cara peserta didik memahami nilai karakter tidak hanya sekedar mendengarkan penjelasan dari guru, menyebutkan apa saja yang termasuk sikap baik, atau hanya pembiasaan rutin yang terkesan *'harus dilakukan atau dihukum'*. Peserta didik harus lebih banyak menambah wawasannya melalui membaca. Kita semua memahami bahwa membaca merupakan aktivitas yang sering dilakukan oleh peserta didik ketika belajar. Bahkan berdasarkan hasil wawancara, program pembiasaan membaca buku sudah ada setiap pagi sebelum memulai pembelajaran (Wawancara Pribadi2, 16/10/2021). Namun pada pemaparan lanjutan, dijelaskan bahwa peserta didik lebih senang membaca buku-buku yang berkaitan dengan cerita fiksi atau dongeng. Bacaan yang disukai peserta didik adalah buku cerita, dengan alasan tampilan lebih menarik dan alur ceritanya susah ditebak sehingga membangkitkan rasa ingin tahunya. Ketika diberikan pertanyaan, bagaimana dengan ketersediaan akses bacaan peserta didik, guru tersebut juga menjawab bahwa sebagian besar buku yang dijual, disimpan di perpustakaan, dan diedarkan di pasaran adalah buku cerita. Selain itu, buku-buku non fiksi yang dapat memberikan wawasan literasi untuk anak sangat jarang ditemui, jika ada, buku tersebut masih kurang menarik dibaca oleh anak, khususnya kelas rendah (Wawancara Pribadi2, 16/10/2021). Bentuk-bentuk buku menarik seperti majalah anak, komik sains, dan ensiklopedia jarang beredar di perpustakaan maupun di pasaran karena jumlahnya terbatas dan harganya sangat mahal akibat biaya cetak.

Sehingga berdasarkan uraian permasalahan diatas, diharapkan ada solusi pendidikan yang mampu menjawab persoalan mengenai penguatan dan pendalaman karakter dari segi sosial dan emosional pada anak di tahun awal sekolah dasar. Solusi tersebut diharapkan juga menjadi jawaban dari ketidaksesuaian pelaksanaan pembelajaran PPKn terhadap paradigma dan profilisasi pembelajaran kewarganegaraan, dimana guru dan orang tua masih mengorientasikan pelajaran ini terhadap nilai kognitif yang dicapai peserta didik, bukan perkembangan moral yang muncul pada diri peserta didik. Dengan melihat pertimbangan tentang rendahnya minat baca peserta didik terhadap bacaan non fiksi dan terbatasnya bahan bacaan non fiksi yang dapat menarik minat peserta didik, diharapkan solusi tersebut dapat berupa sebuah media pembelajaran berbentuk buku bacaan yang informatif,

menarik, sesuai dengan perkembangan usia peserta didik, dan dapat menstimulus rasa ingin tahunya.

Berdasarkan harapan tersebut, maka dirumuskan penelitian pengembangan yang berjudul **"Pengembangan Ensiklopedia : Seri Karakter Anak Bangsa berbasis *Social-Emotional Learning* untuk Fase A Sekolah Dasar"**. Media yang ditunjukkan untuk Fase A Sekolah Dasar dalam Kurikulum Merdeka merupakan jenjang Kelas I dan II. Cakupan pembelajaran PPKn difokuskan pada lima aspek, yaitu Pancasila, Bhineka Tunggal Ika, UUD 1945, dan Negara Kesatuan Republik Indonesia. Capaian pembelajaran Fase A mengajarkan berbagai karakter dan keterampilan dasar yang harus dibangun peserta didik pada jenjang awal, seperti keterampilan sosial dan keterampilan kewarganegaraan. Hal tersebut sejalan dengan basis pembelajaran yang diadaptasi, yaitu *social emotional learning*.

Tujuan dari penelitian ini adalah : 1) Mengembangkan media pembelajaran Ensiklopedia Kewarganegaraan; 2) Mengukur kelayakan media pembelajaran Ensiklopedia Kewarganegaraan; 3) Menguji efektivitas pengembangan media pembelajaran Ensiklopedia Kewarganegaraan; 4) Mengetahui respon dan penilaian dari guru dan peserta didik setelah menggunakan media. Dengan adanya pengembangan media ini, produk yang dihasilkan dapat mendorong penguatan dan pemahaman nilai-nilai karakter peserta didik. Ensiklopedia yang dibacanya dapat membantu menanamkan sikap-sikap sosial dalam hubungan antar individu sebagai bekal karakter dasar peserta didik sebelum terjun di masyarakat dan kehidupan bernegara, serta memberikan bacaan non-fiksi yang menarik serta membangkitkan rasa ingin tahunya.

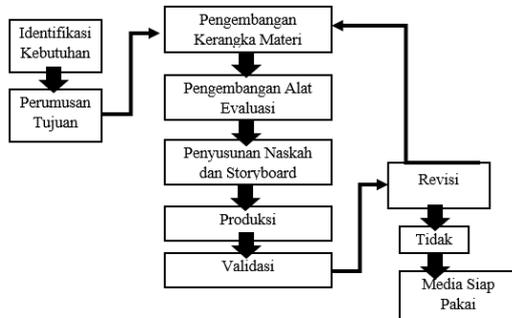
METODE

Untuk menyusun penelitian yang menghasilkan produk media pembelajaran, jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. *Research and Development (R&D)* adalah sebuah penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk dalam bidang ilmu pengetahuan tertentu, yang didalamnya terdapat proses perancangan dan disajikan bersama hasil efektivitas penggunaan produk (Saputro, 2017). Penelitian pengembangan sangat layak digunakan untuk merancang sebuah produk, khususnya yang dapat mendukung perkembangan IPTEK. Oleh karena itu, untuk mengembangkan media pembelajaran berupa Ensiklopedia Kewarganegaraan diharapkan tidak hanya memberikan arahan langkah yang sistematis, namun juga penilaian kelayakan secara kritis, dan pengujian oleh sampel pengguna secara nyata.

Penelitian ini menggunakan Model Pengembangan Sadiman sebagai prosedur pengembangan. Model Pengembangan Sadiman digunakan untuk mengembangkan produk dalam bidang pendidikan, yaitu

media pembelajaran. Tahapan pengembangan Sadiman terdiri dari : (1) Identifikasi kebutuhan; (2) Merumuskan tujuan instruksional; (3) Merumuskan butir-butir materi; (4) Mengembangkan alat pengukur keberhasilan; (5) Menulis naskah media; (6) Pembuatan media; (7) Uji Validasi; (8) Revisi Media; (9) Hasil akhir media (Sadiman et al., 2010).

Bagan 1 : Tahapan Model Pengembangan



(Sadiman et al., 2010)

Jenis data yang dihimpun dalam penelitian ini berupa dua data, yaitu kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif didapat dari penelitian pendahuluan untuk mengidentifikasi kebutuhan; data observasi alur pengembangan media berdasarkan Tahapan Sadiman; serta data kritik dan saran dari validator, guru, dan peserta didik terhadap media yang dikembangkan. Hasil prosentase uji kelayakan yang ditempuh melalui proses validasi, hasil uji efektivitas dengan nilai pretest dan posttest, serta rata-rata hasil penilaian guru dan peserta didik digunakan sebagai data kuantitatif.

Pengumpulan data dilakukan secara tatap muka. Dalam proses validasi, diperlukan tim penilai sebagai validator. Tim validator adalah para profesional yang memiliki keahlian tertentu pada bidangnya masing-masing. Tim validator terdiri dari ahli media dan ahli materi. Menurut Chaeruman (2015) validator merupakan seorang profesional yang memiliki keahlian pada suatu mata pelajaran tertentu; ahli media adalah pihak yang sudah lama berkecimpung pada desain, sistem, kurikulum dan media pembelajaran; Validator dari penelitian ini adalah dua orang ahli materi (Dosen PGSD Universitas Negeri Surabaya), satu orang ahli media (Dosen PGSD Universitas Negeri Surabaya). Sedangkan untuk mengetahui penilaian media diperlukan data angket dari dua orang praktisi pembelajaran yaitu guru kelas I dan II di SDN Margorejo V/407 Surabaya dan angket peserta didik. Uji efektivitas media didapat melalui pemberian soal *pretest* dan *posttest* sebelum dan sesudah menggunakan media. Sampel yang digunakan adalah 22 orang peserta didik kelas I dan II SDN Margorejo V/407 Surabaya yang diambil dengan teknik *purposive sampling*.

Dari kesepuluh Tahapan Pengembangan Sadiman, setelah mengidentifikasi kebutuhan, merumuskan tujuan, dan mengembangkan kerangka materi, selanjutnya

dilakukan pengembangan alat evaluasi. Dalam penelitian pengembangan kali ini, instrumen pengumpulan data yang dibutuhkan adalah : 1) Lembar validasi ahli materi dan ahli media; 2) Soal *pretest* dan *posttest* untuk peserta didik; 3) Angket penilaian guru terhadap penggunaan media; 4) Respon penilaian peserta didik setelah menggunakan media.

Hasil pengumpulan data dari ahli materi dan ahli media dijadikan sebagai data untuk mengukur kelayakan media pembelajaran. Hasil pengumpulan data dari angket guru dan peserta didik digunakan untuk mengukur penilaian media pembelajaran dari segi pengguna atau pembaca. Hasil perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* digunakan untuk mengukur efektivitas penggunaan media.

Setelah data dikumpulkan, dilakukan proses analisis data. Data proses pengembangan media merupakan data deskriptif. Hasil data merupakan proses penjabaran tahapan model pengembangan terkait yang dikaitkan dengan realitas alur selama proses pengembangan. Data yang diambil dari penilaian kelayakan media oleh ahli materi dan ahli media serta data penilaian praktisi pembelajaran sekolah dasar dianalisis dengan tahapan sebagai berikut :

- 1) Melakukan scoring dan mengubah hasil data penilaian kualitatif menjadi kuantitatif
Proses perubahan data penilaian ini dilakukan berdasarkan kriteria pemberian skor untuk validasi produk menurut Sugiyono (2016), dimana 5 merupakan klasifikasi Sangat Setuju; 4 untuk Setuju; 3 untuk Kurang Setuju; 2 untuk Tidak Setuju; dan 1 untuk Sangat Tidak Setuju.
- 2) Menghitung rata-rata keseluruhan setiap indikator atau butir pernyataan dalam semua aspek.
- 3) Menyimpulkan secara kualitatif nilai rata-rata dari seluruh perhitungan dan tiap aspek dengan menggunakan kriteria konversi skala lima nilai yang dikembangkan oleh Sukardjo (2008).

Hasil data penilaian peserta didik diperoleh dari kuisioner yang bersifat tertutup karena jawaban terbatas pada pilihan YA/ TIDAK (disimbolkan dengan emoji suka dan tidak suka agar lebih mudah dipahami peserta didik). Analisis penilaian peserta didik dihitung menggunakan prosentase. Tanggapan peserta didik dinilai baik apabila hasil perhitungan prosentase jawaban masing-masing nomor $\geq 65\%$. Hasil presentase tiap nomor disatukan kemudian dijumlahkan dan dirata-rata kembali untuk memperoleh hasil interpretasi penilaian media dari sudut pandang peserta didik sebagai pengguna.

Efektivitas penggunaan Media Pembelajaran Ensiklopedia Seri Karakter Anak Bangsa berbasis Social Emotional Learning untuk Fase A Sekolah Dasar diketahui dengan menggunakan eksperimen, yaitu membandingkan rata-rata hasil pemahaman peserta didik sebelum dan

sesudah menggunakan media. Analisis terhadap hasil pemahaman peserta didik di ranah sikap dan keterampilan dilakukan dengan menghitung *gain score* (Hake, 1998). Setelah nilai diolah dengan perhitungan *gainscore*, hasilnya dapat di gunakan untuk menentukan kriteria Gain Score. Dimana apabila $g > 0,7$ maka termasuk kriteria tinggi; jika $0,3 \leq g \leq 0,7$ maka termasuk kriteria sedang; dan apabila $g < 0,3$ maka termasuk kriteria rendah. Hasil dari rata-rata nilai *gain score* menunjukkan bagaimana perbandingan hasil pemahaman peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran. Apabila hasil dari rata-rata nilai dan hasil dari *gain score* peserta didik setelah menggunakan media sama/ lebih besar daripada sebelum menggunakan media, maka dapat dikatakan efektif digunakan dalam pembelajaran dan sebaliknya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

a. Proses Pengembangan Media Ensiklopedia Kewarganegaraan

Penelitian ini menggunakan Tahapan Sadiman sebagai acuan pengembangan media pembelajaran. Berdasarkan Tahapan Sadiman, proses pengembangan diklasifikasikan menjadi 10 tahapan, yaitu :

1. Identifikasi Kebutuhan

Pada tahap analisis kebutuhan, dilakukan identifikasi permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran. Analisis kebutuhan bertujuan untuk mengetahui kesenjangan antara capaian pembelajaran dengan kondisi kemampuan, keterampilan, dan sikap peserta didik saat ini. Studi pendahuluan dilakukan dengan tiga teknik, yaitu wawancara mendalam dengan guru sekolah dasar, observasi lapangan, dan studi literasi. Hasil studi pendahuluan yang dilakukan di SDN Margorejo V/407, pada kelas 1 dan 2, ditemukan sejumlah potensi masalah, yaitu : 1) Penguatan karakter pada pembelajaran PPKn masih belum maksimal; 2) Rendahnya *social skill* dan *civic skill* pada peserta didik kelas I dan II; serta 3) Rendahnya minat baca peserta didik terhadap bacaan ilmiah dan non fiksi. Hasil analisis kebutuhan berguna pada perumusan solusi pada tahap selanjutnya.

2. Perumusan Tujuan Instruksional

Perumusan tujuan instruksional didasarkan pada hasil analisis kebutuhan dengan mempertimbangkan tahap perkembangan peserta didik pada tingkat jenjang kelas maupun usianya. Peserta didik kelas I dan II merupakan anak yang berada pada fase *Middle Childhood* yang berusia 8 hingga 11 tahun. Tujuan instruksional pada penelitian ini, dirumuskan sebagai berikut :

- a) Peserta didik mengenali berbagai sikap sosial dan sikap berwarganegara setelah mengamati ilustrasi contoh perilaku dalam ensiklopedia.
- b) Peserta didik mampu melakukan pengenalan dan pengendalian diri serta sosial melalui aktivitas memaknai konsep-konsep keterampilan sosial-emosional pada ensiklopedia.
- c) Peserta didik menunjukkan peningkatan kecerdasan berwarganegara (*civic intelligence*) dan keterlibatan warga negara (*civic engagement*) setelah mampu mengamalkan konsep yang dipahami dalam ensiklopedia.
- d) Peserta didik dapat meningkatkan keterampilan literasinya setelah melatih membaca bacaan ilmiah atau non fiksi yaitu ensiklopedia.

3. Perumusan Butir-Butir Materi

Berdasarkan rumusan tujuan tersebut, dilakukan pemetaan tujuan untuk mengidentifikasi materi yang sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pengembangan materi dirumuskan dengan kriteria sebagai berikut :

- Materi yang dikembangkan pada ensiklopedia disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku, yakni Kurikulum Merdeka Belajar. Pengadaptasian Kurikulum Merdeka dibuktikan dengan analisis materi berdasarkan Capaian Pembelajaran PPKn Fase A Sekolah Dasar
- Penyajian materi dikolaborasikan dengan basis pembelajaran sosial emosional dengan mengembangkan lima kompetensi inti, yaitu *self-awareness*(kesadaran diri), *self-management* (manajemen diri), *social-awareness*(kesadaran sosial), *relationship skills*(keterampilan bersosial), dan *responsible decision making*(pengambilan keputusan yang bertanggung jawab).
- Cakupan pengembangan kompetensi juga disesuaikan dengan tahap perkembangan peserta didik pada usia 8-11 tahun, sehingga lingkup sosialnya terbatas pada keluarga, teman sebaya dan guru di sekolah.
- Muatan Mata Pelajaran PPKn Kurikulum Merdeka Fase A disajikan pada Bab 6, dimana isinya terdapat materi konsep negara; wawasan kebangsaan; aturan, kerjasama, dan keberagaman di rumah; keberagaman dan aturan di sekolah; pengamalan Pancasila; serta Profil Pelajar Pancasila.

4. Pengembangan Alat Pengukur Keberhasilan

Alat pengukur keberhasilan dikembangkan untuk menghasilkan efektivitas penggunaan media dan respon pengguna dalam menggunakan media. dalam tahap ini telah dilakukan penyusunan instrumen angket untuk guru dan peserta didik serta lembar soal pretest dan posttest yang dibagikan sebelum dan sesudah menggunakan media.

5. Penulisan Naskah/ Storyboard

Setelah materi dikembangkan dan kriteria instrumen validasi disusun, selanjutnya dilakukan Storyboard dibuat secara detail dengan merincikan naskah teks yang akan disajikan, penataan layar, ilustrasi gambar yang akan dibuat, serta penempatan halaman pada setiap materi, ukuran kertas, pewarnaan, pemilihan font, dan keperluan lain. Muatan Ensiklopedia berjumlah 100 lebih halaman, karena keterbatasan tempat, maka yang disajikan dalam artikel hanyalah contoh gambaran buku saja.

Tabel 1. Story Board Media

Gambar	Deskripsi
	Pada bagian sampul buku, disajikan gambar ilustrasi dan diberikan judul "Ensiklopedia PPKN : Seri Karakter Anak Bangsa – Kolaborasi Kurikulum Merdeka dan Social Emotional Learning untuk Fase A Sekolah Dasar"
	Bagian halaman petunjuk, berisi petunjuk penggunaan buku Ensiklopedia. Terdapat judul bab, subbab, character buidling, kuis, tebak gambar, informasi dan tips tambahan.
	Buku ini terdiri dari 6 bab sesuai dengan tabel rumusan materi diatas. Masing-masing bab mengandung capaian pembelajaran yang disederhanakan bahasanya, agar mudah dimengerti anak, seperti Mengenali diriku, Mengontrol diriku.

	Dalam setiap bab, terdiri berbagai macam karakter yang dijabarkan. Setiap karakter dijelaskan ke dalam 1- 4 halaman. Buku didominasi gambar-gambar berukuran besar dan tulisan singkat sederhana agar mudah dipahami.
	Setiap bab memiliki karakteristik warna yang berbeda untuk menandai pemisahan bab. Penjelasan materi divisualkan sesuai dengan konsep yang diajarkan.

6. Pembuatan Media

Setelah naskah berhasil disusun, dilanjutkan eksekusi pembuatan ensiklopedia. Pembuatan ilustrasi dilakukan menggunakan aplikasi Medibang Paint Pro, sedangkan proses penataan teks dan penataan layar dilakukan dengan bantuan aplikasi Adobe Indesign dan Canva.id. Buku Ensiklopedia ini dicetak dalam ukuran A4 dengan jilid softcover dan ketebalan halaman 106 halaman. Karena keterbatasan tempat, perwakilan gambar yang dicantumkan hanyalah contoh saja.

Tabel 2. Media Ensiklopedia

Gambar	Deskripsi
	Sampul depan dan belakang
	Tampilan halaman petunjuk.

	<p>Tampilan daftar isi</p>
	<p>Tampilan contoh penjabaran karakter di bab 1 : Mengenal Diriku. Peserta didik belajar tentang mengidentifikasi perasaan marah.</p>
	<p>Tampilan contoh penjabaran karakter di bab 2 : Mengontrol Diriku. Peserta didik belajar tentang perilaku tanggung jawab.</p>
	<p>Tampilan contoh penjabaran karakter di bab 3 : Aku Tidak Hidup Sendirian. Peserta Didik belajar tentang perilaku tanggung jawab.</p>
	<p>Tampilan contoh penjabaran karakter di bab 6 : Profil Pelajar Pancasila. Peserta Didik belajar tentang karakter-karakter pencerminan pelajar Pancasila.</p>
	<p>Di setiap bab juga terdapat sekilas info yang dinamakan "Kamu Harus Tahu", sejumlah tips yang dinamakan "Mari Kita Coba" dan kuis singkat yang dinamakan "Ayo Kita Tebak"</p>

	<p>Selain itu, juga terdapat kuis tebak gambar "Saatnya Tebak Gambar"</p>
	<p>Bagian akhir buku terdapat Daftar Istilah untuk memudahkan peserta didik menemukan istilah yang diinginkan. Selain itu juga terdapat Glosarium untuk membantuk pemaknaan kata.</p>
	<p>7. Evaluasi Pengembangan Media (Uji Validasi dan Uji Efektivitas) Hasil ensiklopedia yang sudah selesai dirancang, diberikan kepada dosen ahli media dan ahli materi serta praktisi pembelajaran yaitu guru di sekolah dasar untuk memperoleh data kelayakan media. 8. Revisi Hasil masukan, kritik, dan saran serta anjuran perbaikan yang diberikan oleh ahli media, ahli materi, dan guru dijadikan sebagai bahan revisi untuk penyempurnaan ensiklopedia. Sejumlah revisi dan saran yang diberikan oleh validator dan guru adalah :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tata letak gambar dengan tulisan direvisi lagi • Konsistensi Font Judul, subjudul • Beberapa kalimat perlu disederhanakan, seperti memmoderasi/ dan penjelasan tentang zat- zat kimia tertentu • Relevansi gambar dengan materi/ penjelasan • Susunan teks disingkat agar lebih mudah dibaca oleh siswa pada Level A Sekolah Dasar • Perbaiki istilah asing dengan menggunakan istilah Bahasa Indonesia

- Hindari karakter yang muncul tiga kali berturut-turut dalam halaman. Jangan buat orang yang sama
- Untuk gambar materi prespektif, diberi bantuan gambar kaca mata kanan dan kiri, diberi simbol checklist dan silang
- Tegaskan petunjuk materi konsep yang benar dan yang salah.
- Tambahkan ilustrasi pengamalan sila-sila Pancasila
- Untuk buku anak, perlu ditambahkan toko cerita yang selalu muncul berulang-ulang agar mudah di pahami

Keseluruhan masukan, kritik, dan saran sudah ditampung dan dilakukan proses revisi sebelum dicetak dan diujikan kepada peserta didik sebagai bahan uji efektivitas penggunaan media.

9. Hasil Akhir

Gambar 1. Buku Ensiklopedia bentuk cetak



Hasil akhir berupa ensiklopedia yang disajikan dalam bentuk cetak (buku) dan digital (*e-book*) yang dapat diakses melalui laman resmi.

b. Kelayakan Media Ensiklopedia Kewarganegaraan

Kelayakan media pembelajaran Ensiklopedia Kewarganegaraan diuji melalui proses validasi. Dalam proses validasi, terdapat tim validator yang terdiri dari dua dosen ahli materi dan satu dosen ahli media.

Hasil perhitungan rata-rata skor tiap indikator, dimana aspek pembelajaran mendapatkan skor 4,4; aspek kelayakan isi mendapatkan skor 4,22; dan kelayakan bahasa mendapatkan skor 4,45. Sehingga hasil rata-rata perolehan skor dari ahli materi sebesar 4,36. Menurut tabel rumus konversi Skala Linkert, besar skor yang diperoleh tersebut termasuk dalam kategori **Sangat Layak**, yaitu rentang 4,21 – 5,0.

Sedangkan perolehan skor dari ahli media, hasil perhitungan rata-rata skor tiap indikator, dimana aspek kelayakan kegrafikan mendapatkan skor 3,78 dan aspek kriteria dan kelayakan ensiklopedia mendapatkan skor 4,0. Sehingga hasil rata-rata perolehan skor dari ahli media sebesar 3,89. Menurut tabel rumus konversi Skala Linkert, besar skor yang diperoleh tersebut termasuk dalam kategori **Layak**, yaitu rentang 3,41 – 4,2.

Hasil skor ahli materi dan ahli media apabila dikalkulasikan mendapatkan rata-rata total sebesar 4,12. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa berdasarkan proses validasi, Pengembangan Media Pembelajaran Ensiklopedia : Seri Karakter Anak Bangsa berbasis Social Emotional Learning untuk Fase A Sekolah Dasar dinyatakan **Layak** digunakan.

c. Efektivitas Media Ensiklopedia Kewarganegaraan

Untuk mengukur efektivitas penggunaan media pembelajaran, dilakukan eksperimen sederhana untuk menghitung perolehan hasil pemahaman sebelum dan sesudah menggunakan media. Pemberian soal *pretest* dan *postest* kepada peserta didik kelas I dan II SDN Margorejo V/407 Surabaya sejumlah 22 peserta didik. Hasil perhitungan nilai gain score antara *pretest* dan *postest* adalah sebagai berikut :

Tabel 3. Rekapitulasi *Gain Score*

Kode	Pretest	Postest	Gain Score	Kategori
1	95	95	0	Rendah
2	80	95	0,75	Tinggi
3	95	100	1	Tinggi
4	90	100	1	Tinggi
5	85	100	1	Tinggi
6	75	100	1	Tinggi
7	95	100	1	Tinggi
8	95	95	0	Rendah
9	90	100	1	Tinggi
10	95	95	0	Rendah
11	100	100	0	Rendah
12	25	85	0,8	Tinggi
13	60	100	1	Tinggi
14	30	55	0,36	Sedang
15	95	95	0	Rendah
16	75	100	1	Tinggi
17	70	90	0,67	Sedang
18	55	100	1	Tinggi
19	70	85	0,5	Sedang
20	15	55	0,5	Sedang
21	80	95	0,75	Tinggi
22	90	100	1	Tinggi
Rata-rata	75	93		

Berdasarkan hasil perhitungan *Gain Score*, yaitu perbandingan nilai sebelum dan sesudah menggunakan media, rata-rata *gain score* bernilai 0,72. Dalam tabel kriteria *Gain Score* menurut Hake, 0,72 kategori tinggi berada dalam kriteria >0,7. Sehingga dapat disimpulkan efektivitas penggunaan media Ensiklopedia : Seri Karakter Anak Bangsa berbasis *Social Emotional Learning* untuk Fase A Sekolah Dasar dinyatakan **Efektif** untuk digunakan dalam pembelajaran.

d. Respon Penilaian Guru dan Peserta Didik terhadap Penggunaan Media Ensiklopedia Kewarganegaraan

Untuk mengetahui respon penilaian guru dari segi pengguna, kami meminta bantuan dua guru sekolah dasar dari SDN Margorejo V/407 Surabaya. Kedua guru ini merupakan guru wali kelas I dan II. Hasil penilaian guru kelas I dari aspek pembelajaran mendapatkan skor 4,7; segi aspek kelayakan isi mendapatkan skor 4,9; dan aspek kelayakan tampilan memperoleh skor 5,0. Sehingga rata-rata skor dari guru kelas I untuk penilaian media adalah 4,87 dan termasuk kategori **Sangat Layak**.

Sedangkan hasil penilaian guru kelas II dari aspek pembelajaran memperoleh rata-rata skor sebesar 4,0; aspek kelayakan isi 4,19; dan aspek kelayakan tampilan sebesar 4,19. Sehingga, rata-rata skor dari guru kelas II untuk penilaian media adalah 4,13 dan termasuk kategori **Layak**.

Berdasarkan hasil rata-rata skor dari kedua guru tersebut, respon guru dalam menggunakan Ensiklopedia sebagai bahan ajar peserta didik memberikan skor 4,5. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Media Ensiklopedia : Seri Karakter Anak Bangsa **Sangat Layak** digunakan sebagai bahan ajar pendamping kelas I dan II Sekolah Dasar.

Sedangkan hasil respon peserta didik dalam menggunakan media diperoleh melalui pemberian angket dengan rincian pernyataan sebagai berikut :

- 1) Aspek Tampilan
 - Saya suka halaman depan sampul
 - Saya menyukai gambar-gambar di dalam ensiklopedia
 - Gambar – gambarnya membantu saya membaca isi buku
 - Warna gambar bagus dan tidak membuat mata lelah
- 2) Aspek Bahasa
 - Bacaan buku ini mudah dimengerti
 - Tulisan mudah dibaca
 - Ukuran huruf terlihat jelas
 - Kalimatnya pendek
- 3) Aspek Motivasi dan Kebermanfaatan
 - Saya senang membaca buku ini
 - Buku ini bisa bermanfaat untuk saya
 - Saya mau membaca buku ini lagi

Berdasarkan hasil respon angket tersebut, diperoleh rata-rata sebesar 90%. Menurut tabel kategori prosenstase Ya/Tidak. Apabila jumlah peserta didik yang menjawab Ya untuk semua butir pertanyaan > 65% maka hasil respon dinyatakan “Positif”. Sehingga, angka 90% > 65% maka hasil respon peserta didik setelah menggunakan media Ensiklopedia : “Seri Karakter Anak Bangsa” dinyatakan **Positif**.

Pembahasan

Dalam rangka mencapai keberhasilan dalam pembelajaran, diperlukan berbagai macam komponen yang dapat mendukung keberlangsungan proses belajar mengajar. Salah satunya adalah media pembelajaran. Media pembelajaran dapat diartikan sebagai benda atau objek apapun yang diperuntukkan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima yang dapat menstimulus pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian peserta didik sehingga terjadi proses belajar(Sadiman et al., 2010). Media digunakan sebagai perantara untuk memperlancar proses penyampaian informasi dalam pembelajaran. Penjelasan tersebut memiliki maksud yang sama seperti yang dikemukakan oleh Latifah (2019) bahwa sebuah bahan dan peralatan fisik yang digunakan oleh pengajar dalam pembelajaran dan untuk memberikan fasilitas bagi peserta didik disebut media pembelajaran.

Sejalan dengan proses penelitian ini, bahwa tujuan dari pengembangan Media Pembelajaran Ensiklopedia Kewarganegaraan adalah untuk menstimulus pikiran, perasaan perhatian dan minat peserta didik dalam memahami konsep-konsep karakter yang ada dalam buku. Seperti yang diungkapkan oleh Latifa, meskipun buku bahan ajar PPKN sudah dirancang dan ditetapkan pemerintah, namun peserta didik memerlukan perantara untuk memperlancar proses transfer ilmu. Terlebih topik dalam buku ini merupakan konsep karakter dan sikap dasar yang harus ditanamkan pada peserta didik sedini mungkin. Buku ensiklopedia ini disusun secara sederhana mungkin, dengan bahasa yang mudah dipahami oleh anak. Tulisan dan ukuran huruf dicetak tebal dan besar untuk memudahkan kebutuhan peserta didik kelas I dan II yang masih baru belajar membaca. Uraian tersebut berkesinambungan dengan sebuah pendapat yang mengungkapkan bahwa media pembelajaran harus dapat menyalurkan informasi dengan cara memberikan pengalaman yang menyenangkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik(Kustandi & Darmawan, 2020).

Bruner (1966) memaparkan tiga tingkatan utama dalam modus belajar, yaitu pengalaman langsung (*enactive*), pengalaman piktoral/ gambar(*iconic*), dan pengalaman abstrak (*symbolic*). Oleh sebab itu, dalam proses perancangan ensiklopedia, dominasi gambar dan visual sangat ditonjolkan. Ukuran gambar disusun dengan sangat besar dan memenuhi sebagian besar halaman. Pemberian contoh konsep atau penjelasan sebisa mungkin diwujudkan dengan visualisasi gambar agar sesuai dengan tingkatan utama dalam belajar, yaitu dapat memberikan pengalaman gambar/piktoral. Konsep perancangan ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Hayuningtyas bahwa ensiklopedia dirancang dengan gambar dan desain huruf yang menarik sehingga peserta didik tidak merasa bosan dan akan terbantu untuk mempermudah proses belajarnya(Hayuningtyas et al., 2020)

Hal yang sama juga dipaparkan oleh (Hamid et al., 2020), bahwa media pembelajaran berperan dalam proses

peningkatan stimulasi peserta didik pada kegiatan belajarnya. Melalui media pembelajaran, motivasi dan minat peserta didik akan meningkat, dan rasa keingintahuannya akan terbentuk, sehingga peserta didik menjadi aktif terlibat dalam prosesnya. Hasil respon peserta didik terhadap media juga berjalan sesuai teori tersebut, dimana ketika diberikan poin pernyataan "*Saya ingin membaca buku ini lagi.*", sebanyak 20 dari 22 peserta didik menjawab "Ya". Respon tersebut menunjukkan bahwa media ini dapat meningkatkan rasa keingintahuan, motivasi, dan minat peserta didik.

Beberapa hal yang melatar belakangi penelitian ini adalah : 1) Belum adanya media yang dapat memberikan penguatan sikap dan karakter anak secara detail dan merinci; 2) Belum adanya ketersediaan buku non fiksi yang membahas masalah keterampilan sosial dan kewarganegaraan secara ilmiah; 3) Rendahnya minat baca peserta didik terhadap buku bacaan non fiksi, akibat kemasan yang tidak menarik dan harganya mahal di pasaran. Dengan adanya pengembangan ini, diharapkan dapat memecahkan permasalahan tersebut, khususnya memberikan berbagai konsep dan materi tentang karakter-karakter yang harus ditanamkan pada diri peserta didik. Seperti gagasan yang diungkapkan oleh Zahroya et al. (2020), ensiklopedia dapat memuat konsep-konsep materi yang dihimpun dari berbagai sumber dengan tema yang sesuai topik yang ditentukan pada judul buku. Sehingga penelitian ini berupaya menghasilkan buku non-fiksi ilmiah dalam bidang sosial kewarganegaraan untuk anak.

Pendidikan kewarganegaraan merupakan salah satu kajian dalam pendidikan nasional yang berperan penting dalam pembentukan karakter anak bangsa di tengah kondisi masyarakat Indonesia yang heterogen (Arliman, 2020). Pemasukan karakter dalam kurikulum dari tahun-ketahun bertujuan agar kekuatan Pancasila dan karakter Kebhinekaan dapat mendarah daging pada kepribadian anak sedini mungkin. Karakter budaya akan dibawa peserta didik sampai ia besar nanti. Untuk mewujudkan masyarakat Indonesia yang bersatu dalam keberagaman, diperlukan pembekalan karakter sejak dini, salah satunya melalui perancangan Buku Ensiklopedia Seri Karakter Anak Bangsa.

Capaian pembelajaran yang disusun untuk merancang buku Ensiklopedia ini adalah : menunjukkan peningkatan dan pemahaman karakter baik *social skill* maupun *civic skill* secara mendalam. Penanaman keterampilan berhubungan sosial yang baik dan kecintaan terhadap Indonesia perlu dikenalkan dalam mata pelajaran PPKn. Hal itu dilatar belakangi oleh tujuan pembelajaran Kewarganegaraan yang dirancang untuk meningkatkan partisipasi masyarakat secara politik dan sosial dalam kehidupan bernegara (Heather, 2017).

Social Emotional Learning adalah pembelajaran yang melibatkan penerapan pengetahuan, sikap, keterampilan, untuk memahami dan mengelola emosi, mencapai dan menargetkan tujuan positif, merasakan dan mengekspresikan empati terhadap orang lain, membangun dan menjaga hubungan yang positif serta membuat keputusan yang bertanggung jawab (CASEL, 2013). Pembelajaran ini penting untuk diberikan kepada peserta didik terutama pada awal tahun pendidikan dasar. Oleh

sebab itu, prinsip pembelajaran SEL sangat cocok dengan capaian pembelajaran PPKn pada peserta didik kelas Fase A, yaitu I dan II.

Pendidikan karakter di sekolah dasar berkaitan dengan adanya kecerdasan emosional, regulasi diri, dan pembangunan karakter (Siregar et al., 2018). Berdasarkan anggapan tersebut, dapat ditarik hubungan bahwa salah satu metode dalam mensukseskan pendidikan karakter adalah melalui pembelajaran berbasis sosial dan emosional. Sehingga, muatan buku Ensiklopedia ini terdiri dari Kurikulum Social Emotional Learning pada Bab 1 hingga 5, serta Kurikulum Merdeka dan Profil Pelajar Pancasila pada Bab 6. Meskipun demikian, dalam Bab 1 - 5 juga termuat karakter yang diajarkan pula dalam Kurikulum Merdeka, seperti toleransi, empati, tanggung jawab, dan lainnya.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media Ensiklopedia ini **layak** digunakan sebagai buku pendamping pembelajaran PPKn dengan perolehan skor 4,12. Berdasarkan hasil uraian ahli materi, dari segi kelayakan pembelajaran, muatan materi yang disampaikan dalam Ensiklopedia sudah sesuai dengan Capaian pembelajaran Kurikulum Merdeka dan SEL. Selain itu, Ensiklopedia ini juga sudah memberikan seluruh aspek pembelajaran, tidak hanya kognitif, melainkan juga psikomotor dan afektif. Untuk aspek kelayakan isi, Ensiklopedia ini juga dianggap layak dalam hal keakuratan, keluasan, dan ke dalam materi. Gambar yang disajikan juga sesuai dengan topik dan diberikan contoh kehidupan sehari-hari. Ensiklopedia ini juga dinyatakan mampu mendorong rasa ingin tahu dan menambah wawasan peserta didik. Anggapan ini juga didukung pada hasil uji efektivitas. Dimana rata-rata peserta didik mengalami peningkatan nilai hasil pemahaman yang jauh lebih tinggi dibandingkan sebelum membaca Ensiklopedia. Penggunaan bahasa juga dinyatakan lugas, interaktif, dan sudah disesuaikan dengan tingkat perkembangan peserta didik.

Keseluruhan aspek validasi tersebut sejalan dengan tujuan Ensiklopedia yang diungkapkan oleh Maryono et al. (2017) dimana tujuan penyusunan ensiklopedia dimaksudkan untuk :

- Menyajikan ilmu pengetahuan, informasi, dan hasil dokumentasi yang dirancang dengan tata letak tertentu agar mudah dipahami
- Memperkenalkan ilmu pengetahuan dan fenomena semesta yang sangat luas selagi bidang ilmu tersebut relevan
- Merangkum berbagai macam referensi menjadi satu kesatuan ilmu dengan topik kajian tertentu

Hasil pengujian validasi ahli media, aspek kegrafikan juga mendapatkan skor yang cukup apabila ditinjau dari desain gambar, tata letak, ukuran buku, hingga kejelasan penyajian tulisan. Selain itu, kelengkapan ensiklopedia, seperti konsep, glosarium, daftar istilah, hingga pengetahuan tambahan juga sudah cukup lengkap. Untuk meningkatkan daya tarik pembaca, Ensiklopedia ini juga menyajikan sejumlah kuis dan pengetahuan tambahan, seperti "*Ayo kita tebak!*", "*Mari Kita Coba*", "*Saatnya tebak gambar.*", dan "*Kamu Harus Tahu!*".

Perhitungan uji efektivitas nilai pretest dan posttest terhadap media juga menghasilkan gain score yang berkategori “Tinggi”. Pernyataan ini menunjukkan bahwa setelah membaca dan memahami isi buku, peserta didik mendapatkan konsep pengetahuan yang rinci dan pemahaman baru yang belum diketahui sebelumnya. Kondisi ini sejalan dengan teori yang disampaikan oleh Sumarti, bahwa ensiklopedia disusun untuk memuat informasi yang bersifat umum, lalu dikembangkan menjadi pengetahuan yang lebih kompleks dan terperinci (Sumarti et al., 2021).

Respon penilaian guru menyatakan bahwa media tersebut “**Sangat Layak**” digunakan sebagai pendamping bahan ajar. Karena hasil observasi menunjukkan, bahwa program pendidikan karakter hanya disisipkan di setiap aktivitas pembelajaran saja, tanpa adanya penguatan pemaknaan yang baik kepada peserta didik. Sehingga, rancangan Ensiklopedia ini menurut Hamid et al., (2020), dapat membantu guru untuk menjawab masalah keterbatasan waktu, tenaga, dan daya indra para pendidik ditengah sibuknya mengajar dan menuntaskan capaian pembelajaran.

Respon peserta didik juga menghasilkan data yang **Positif** dimana dalam menggunakan media, mereka mendapat kemudahan akses, baik dari segi gambar, ukuran huruf, tulisan, visual, dan penjabaran konsep-konsep materi. Rata-rata peserta didik setuju bahwa tata letak dan gambar dapat memudahkan mereka memahami isi buku. Selain itu, penyajian tata letak juga dapat membuat mereka memahami karakter yang semula bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan menemukan informasi baru yang mungkin luput dari penjelasan guru. Hal ini sama dengan yang dirumuskan oleh Nurseto (2011) dalam Mashuri (2019), mengemukakan bahwa media pembelajaran bermanfaat untuk : (1) menyamakan persepsi peserta didik; (2) membuat konsep-konsep abstrak menjadi konkret; (3) menghadirkan objek ke hadapan peserta didik; (4) menampilkan objek yang terlalu besar atau terlalu kecil; (5) menunjukkan gerakan yang terlalu cepat atau tidak dapat dijangkau dengan indera.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan diatas, dirumuskan empat kesimpulan yang menjawab tujuan penelitian pada bagian pendahuluan. Proses pengembangan Ensiklopedia : Seri Karakter Anak Bangsa dikembangkan dengan menggunakan 10 Tahapan Sadiman. Konten materi merupakan hasil kolaborasi Kurikulum Merdeka dan Social Emtional Learning. Hasil uji validasi oleh ahli materi dan ahli media menyatakan bahwa media Ensiklopedia Seri Karakter Anak Bangsa **Layak** digunakan, dengan skor 4,12. Hasil uji efektivitas penggunaan media memperoleh skor 0,72 yang dalam kriteria *Gain Score*, kategori tinggi adalah nilai lebih besar dari 0,7. Maka media ini memiliki tingkat keefektifan yang **Tinggi**. Hasil penilaian guru memperoleh rata-rata skor 4,5 dengan kategori **Sangat Layak**. Sementara respon peserta didik dalam penggunaan media memperoleh prosentase sebesar 90% dengan kategori **Positif**.

Saran

Berdasarkan hasil validasi dan penilaian guru, saran yang diberikan untuk pengembangan Media Pembelajaran Ensiklopedia : Seri Karakter Anak Bangsa ini adalah :

1. Penyederhanaan kalimat dan penyerapan istilah asing agar mudah dibaca oleh peserta didik
2. Meningkatkan relevansi visualisasi gambar dengan materi untuk menyamakan persepsi peserta didik dan menghindari miskonsepsi.
3. Penambahan ilustrasi yang mendukung agar konsep abstrak dapat dipahami peserta didik secara lebih konkret.
4. Penambahan karakter tokoh yang menjadi ikon dalam buku, agar peserta didik lebih mudah memahami emosi yang dilakukan para tokoh.

DAFTAR PUSTAKA

- Arliman, L. (2020). Tantangan Pendidikan Kewarganegaraan Pada Revolusi 4.0. *Ensiklopedia Sosial Review*, 2(3), 333–339. <http://jurnal.ensiklopediaku.org/ojs-2.4.8-3/index.php/sosial/article/view/647>
- Bruner, J. S. (1966). *Toward a Theory of Instruction*. Harvard University.
- Budiarto, G. (2020). Indonesia dalam Pusaran Globalisasi dan Pengaruhnya Terhadap Krisis Moral dan Karakter. *Pamator Journal*, 13(1), 50–56. <https://doi.org/10.21107/pamator.v13i1.6912>
- CASEL. (2013). *CASEL schoolkit: A guide for implementing schoolwide academic, social, and emotional learning*. Collaborative for Academic, Social, and Emotional Learning.
- Chaeruman, U. A. (2015). Evaluasi Media Pembelajaran. *Pusat Teknologi Informasi Dan Komunikasi Pendidikan Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan*, 0–15.
- Denham, S. A., & Brown, C. (2010). “Plays nice with others”: Social-emotional learning and academic success. *Early Education and Development*, 21(5), 652–680. <https://doi.org/10.1080/10409289.2010.497450>
- Hake, R. R. (1998). Interactive-engagement versus traditional methods. *American Journal of Physics*, 66, 64–74.
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Masrul, Juliana, Safitri, M., Munsarif, M., Jamaludin, & Simarmata, J. (2020). *Media Pembelajaran* (T. Linbong (ed.)). Yayasan Kita Menulis.
- Hayuningtyas, T. A., Yulianti, & Hakim, A. R. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Ensiklopedia berbasis Pendidikan Karakter Religius untuk Kelas IV Sekolah Dasar. *Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*, 4, 103–111.
- Heather, L. (2017). Elementary School Language and Literacy Education for Civic Engagement: An Evolving Playbook for Postmodern Times. *Language and Literacy*, 19(3), 4. <https://search.proquest.com/docview/1927134404?accountid=12507>
http://ta8ut4kh4g.search.serialssolutions.com?ctx_ver=Z39.88-2004&ctx_enc=info:ofi/enc:UTF-8&rft_id=info:sid/ProQ%3Apubliccontent&rft_v

- al_fmt=info:ofi/fmt:kev:mtx:journal&rft.genre=article&rft
- Hendayani, M. (2019). Problematika Pengembangan Karakter Peserta Didik di Era 4.0. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7(2), 183. <https://doi.org/10.36667/jppi.v7i2.368>
- Kerr, D. (2002). *New Paradigms And Recurring Paradoxes In Education For Citizenship: An International Comparison*. 207–237. [https://doi.org/https://doi.org/10.1016/S1479-3679\(02\)80011-1](https://doi.org/https://doi.org/10.1016/S1479-3679(02)80011-1)
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep dan Aplikasi Pengembangan Media*. Kencana.
- Latifah, A. N. (2019). *Pembelajaran PKn SD* (Alviana C. (ed.); 1st ed.). Penerbit Samudera Biru (Anggota IKAPI).
- Maryono, Ishartati, Bektiningsih, P., & Supriyono. (2017). Ensiklopedi. *Koleksi Rujukan Dengan Informasi Mendasar Dan Lengkap Soal Ilmu Pengetahuan*, 1–9. <http://masyono.staff.ugm.ac.id/files/2017/10/Ensiklopedia-ok-.pdf>
- Mashuri, S. (2019). *Media Pembelajaran Matematika*. Deepublisher.
- Nur, S., Purwanto, P., & Santoso, R. B. (2021). Tata Kelola Pembentukan Karakter Siswa di Madrasah Kota Magelang. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam*, 7(2), 881–890. <https://doi.org/10.29040/jiei.v7i2.2662>
- Rachman, F., Nurgiansyah, T. H., & Kabatiah, M. (2021). Profilisasi Pendidikan Kewarganegaraan dalam Kurikulum Pendidikan Indonesia. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2970–2984. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/1052>
- Sadiman, A. S., R.Rahardjo, Haryono, A., & Rahardjito. (2010). *Media Pendidikan* (1st ed.). Rajawali Pers.
- Saputro, B. (2017). *Manajemen Penelitian Pengembangan*. Aswaja Pressindo.
- Siregar, Y. E. Y., S, Z. M., W, P. A., Rachmadtullah, R., & Pohan, N. (2018). *Self Regulation, Emotional Intelligence With Character Building In Elementary School*. 251(Acec), 315–318. <https://doi.org/10.2991/accec-18.2018.72>
- Sugiyono. (2016). *METODE PENELITIAN: Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Cetakan ke). Alfabeta.
- Sukardjo. (2008). *Kumpulan Materi Evaluasi Pembelajaran*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sumarti, S., Anjarini, T., & Khaq, M. (2021). Pengembangan Ensiklopedia Digital Terintegrasi Karakter untuk Siswa Kelas V SD. *Journal Of Primary Education*, 2(2), 95–106.
- Wawancara Pribadi1, 16/10/2021. (2021). *Wawancara Pribadi “Pembelajaran PPKn dan Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar.”*
- Wawancara Pribadi2, 16/10/2021. (2021). *Media Pembelajaran yang Menarik untuk Kelas Rendah*.
- Wulandari, D., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Pendidikan Awal Pembentuk Moral Bangsa Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 7125–7129.
- Zahroya, I. U., Sari, T. T., & Meita, N. M. (2020). Pengembangan Ensiklopedia Tematik Pada Kelas III Di Sdn Patean II. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2). <https://doi.org/10.24929/alpen.v3i2.31>
- Zaman, B. (2019). Urgensi Pendidikan Karakter Yang Sesuai Dengan Falsafah Bangsa Indonesia. *AL GHAZALI, Jurnal Kajian Pendidikan Islam Dan Studi Islam*, 2(1), 16–31. <https://www.ejournal.stainupwr.ac.id/index.php/alghazali/article/view/101>