



PENGEMBANGAN E-ENSIKLOPEDIA BUDAYA LOKAL SIDOARJO UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP MUATAN IPS KELAS V SEKOLAH DASAR

Rizki Nurul Izzah^{1*}, Putri Rachmadyanti²

^{1*,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Surabaya

Article Info

Dikirim 3 November 2025

Revisi 11 November 2025

Diterima 21 November 2025

Abstract

Learning about local wisdom at the elementary school level still faces obstacles in the form of limited learning resources. This condition causes the learning process to depend on whatever materials are available and lack context, resulting in low student comprehension. Therefore, this study focuses on developing an e-encyclopedia of local culture in Sidoarjo as a learning resource to improve students' understanding by applying the Research and Development (R&D) method and the ADDIE model. The research subjects were 20 fifth-grade students in class V-C at SDN Karangbong, Sidoarjo. Research data were obtained through validation questionnaires, response questionnaires, and pretest-posttest sheets. The validation findings showed that the learning resource was highly valid, with a score of 86.15% from subject matter experts and a score of 97% from media experts. The practicality test of the learning resource resulted in a highly practical category based on the student response questionnaire with a score of 93.94% and the teacher response questionnaire with a score of 97.65%. Meanwhile, the use of learning resources showed effectiveness in improving understanding, as seen from the learning completeness percentage of 90% and the N-Gain result of 0.63, which is classified as moderate. Thus, it can be concluded that the Sidoarjo local culture e-encyclopedia learning resource is feasible and suitable for use in learning activities to improve understanding and preserve cultural values.

Kata kunci:

Sumber Belajar, E-ensiklopedia, Kearifan Lokal

Abstrak

Pembelajaran mengenai kearifan lokal di tingkat sekolah dasar masih menghadapi kendala berupa keterbatasan sumber belajar yang tersedia. Kondisi ini menyebabkan proses pembelajaran bergantung pada materi yang seadanya dan kurang kontekstual, yang berakibat pada rendahnya pemahaman siswa. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus untuk mengembangkan sumber belajar E-ensiklopedia budaya lokal Sidoarjo guna meningkatkan pemahaman siswa dengan menerapkan metode Research and Development (R&D) serta model ADDIE. Subjek penelitian merupakan 20 siswa kelas V-C di SDN Karangbong, Sidoarjo. Data penelitian diperoleh melalui angket validasi, angket respon, dan lembar *pretest-posttest*. Temuan validasi menunjukkan bahwa sumber belajar sangat valid dengan perolehan skor 86,15% dari ahli materi dan skor 97% dari ahli media. Uji kepraktisan sumber belajar menghasilkan kategori sangat praktis berdasarkan angket respon peserta didik dengan skor 93,94% dan angket respon guru dengan skor 97,65%. Sementara itu, penggunaan sumber belajar menunjukkan keefektifan dalam meningkatkan pemahaman yang terlihat dari persentase ketuntasan belajar sebesar 90% serta hasil N-Gain sebesar 0,63 yang tergolong sedang. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwasanya sumber belajar E-

ensiklopedia budaya lokal Sidoarjo layak dan sesuai digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman dan melestarikan nilai-nilai budaya.

This is an open-access article under the [CC BY-SA](#) license.



Penulis Korespondensi:

*Rizki Nurul Izzah

[*rizki.21069@mhs.unesa.ac.id](mailto:rizki.21069@mhs.unesa.ac.id)

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu hal esensial yang dapat meningkatkan kualitas peserta didik sebagai bentuk dari masa depan bangsa (Fadillah & Gunansyah, 2024). Menurut (Julianto dkk., 2023), tantangan pendidikan saat ini adalah menghasilkan individu yang mampu bersaing di abad ke-21. Dengan alasan itu, sangat penting untuk memiliki sumber belajar yang memadai, karena kualitas pembelajaran dan kesempatan belajar peserta didik dapat terpengaruh (Aryati dkk., 2024). Penggunaan sumber belajar dalam kegiatan pembelajaran dapat diperoleh baik melalui pemanfaatan sumber belajar yang sudah ada maupun melalui pengembangan sumber belajar. Pengembangan ini dapat dilakukan apabila sumber belajar yang ada dirasa belum memenuhi tujuan pembelajaran. Keberhasilan pembelajaran bergantung pada pemilihan, pengembangan, dan pemanfaatan sumber belajar yang tepat dengan tujuan utama membantu peserta didik belajar (Aliah dkk., 2024). Sesuai dengan tujuan utama tersebut, pemilihan sumber belajar yang tepat oleh pendidik menjadi perhatian yang penting. Sumber belajar yang efektif dan efisien diperlukan oleh guru untuk mendukung kegiatan pembelajaran (E. D. W. Sari dkk., 2021). Dengan terpenuhinya sumber belajar yang tepat, proses pembelajaran dapat dilaksanakan dengan baik.

Namun, hasil dari kajian awal yang dilakukan di lapangan, ditemukan permasalahan dalam pembelajaran di SD khususnya terkait dengan sumber belajar yang kurang mendukung dalam materi budaya lokal. Berdasarkan hasil tanya jawab yang dilakukan pada tanggal 05 Mei 2024 di Sekolah Dasar Negeri Karangbong, Kabupaten Sidoarjo, guru berharap terdapat sumber belajar pada pembelajaran IPS yang terintegrasi dengan budaya lokal sehingga dapat mengenalkan sekaligus melestarikan budaya lokal kepada siswa. Mengacu pada hasil penugasan yang diberikan guru juga tampak bahwa siswa hanya mengenal budaya lokal Sidoarjo yang terkenal saja dan belum memiliki

pemahaman yang lebih luas. Selain itu, penggunaan sumber belajar dalam kegiatan pembelajaran juga hanya memanfaatkan sarana prasarana yang disediakan oleh sekolah seperti LCD Proyektor, atlas, dan globe yang mengakibatkan dalam kegiatan pembelajaran lebih banyak mengandalkan buku teks pelajaran atau hasil dari internet yang ditampilkan melalui LCD Proyektor.

Peningkatan pemahaman peserta didik diperlukan untuk mengatasi permasalahan rendahnya pemahaman peserta didik mengenai budaya lokal, yang salah satunya disebabkan oleh terbatasnya ketersediaan sumber belajar yang mendukung proses pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan perlunya langkah strategis untuk meningkatkan pemahaman budaya lokal melalui pendekatan yang relevan dengan kebutuhan pendidikan. Salah satu langkah strategis yaitu memadukan materi budaya dan tradisi lokal dalam kurikulum, sehingga peserta didik berkesempatan untuk mempelajari secara mendalam mengenai asal-usul, nilai-nilai, seni, dan tradisi yang menjadi unsur dari identitas kebudayaan mereka (T. Y. Sari dkk., 2022). Pengintegrasian ini bukan hanya dimaksudkan untuk mengenalkan budaya lokal, melainkan juga guna memperkuat pemahaman konsep siswa terhadap materi warisan budaya. Pemahaman konsep dapat diartikan sebagai kemampuan berpikir dalam mengolah informasi yang diterima melalui tahapan-tahapan seperti menyerap, memahami, dan menerima ide-ide, yang selanjutnya diproses berdasarkan pengalaman belajar untuk menghasilkan pengalaman yang lebih bermakna (Aprianto dkk., 2024). Sehingga, melalui pendidikan berorientasi budaya lokal diharapkan siswa tidak sekadar melestarikan budaya, tetapi juga dapat meningkatkan pemahaman yang mendalam.

Pengenalan budaya lokal yang dikemas dalam balutan teknologi yang informatif dan interaktif dapat menarik minat peserta didik sebagai generasi muda saat ini. Jika dikemas dengan baik, keanekaragaman kearifan lokal dapat digunakan sebagai sumber belajar, sehingga pendidikan dapat berfungsi sebagai fasilitator dalam proses pewarisan budaya kepada generasi berikutnya di setiap daerah (Nurdiansyah dkk., 2021). Pembelajaran IPS yang mengintegrasikan materi dengan budaya lokal dengan menggunakan sumber belajar yang memadai, informatif, dan interaktif dapat mencapai tujuan dari pendidikan IPS. Tujuan utama dari pembelajaran IPS ialah untuk membentuk peserta didik sebagai warga negara yang penuh tanggung jawab, dengan pengetahuan, kemampuan, serta kepedulian terhadap lingkungan sosial, yang berguna bagi diri mereka

sendiri, masyarakat sekitar, maupun negara (Nurohmah dkk., 2023). Pengetahuan mengenai budaya lokal dapat berfungsi sebagai bekal penting bagi siswa dalam menjalani kehidupan sosial. Oleh sebab itu, berkaitan dengan kurangnya pemahaman terhadap budaya lokal karena keterbatasan sumber belajar, peneliti menemukan alternatif untuk memberi solusi pada permasalahan tersebut melalui pengembangan suatu sumber belajar berupa ensiklopedia yang dikembangkan secara elektronik.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, terdapat penelitian terdahulu yang relevan oleh (Melati dkk., 2022) yang dapat diambil kesimpulan bahwasanya pengembangan Ensiklopedia elektronik ini dinilai sangat valid, praktis, dan efektif digunakan. Dampak dari pemakaian ensiklopedia elektronik tema indahny keragaman di negeriku didapatkan hasil dari tes belajar peserta didik mendapatkan rata-rata 83,3%, tetapi terbatas pada bahasan suku bangsa, bahasa daerah, agama, rumah adat, pakaian adat, dan aktivitas ekonomi) secara umum di Indonesia. Selain itu, riset yang dilaksanakan oleh (Sumarti dkk., 2021) mendapatkan skor 95,00% dalam uji coba secara luasnya sehingga dapat dinyatakan penggunaan ensiklopedia digital ini layak dan praktis. Pada penelitian mengenai pengembangan ensiklopedia digital terintegrasi pendidikan karakter ini terbatas pada materi seni tari Jawa Tengah saja.

Berdasarkan analisis kebutuhan dan temuan dari penelitian sebelumnya, dikembangkan sebuah sumber belajar E-ensiklopedia budaya lokal Sidoarjo. Sumber belajar ini memiliki keterbaruan berupa penyajian materi budaya lokal Sidoarjo yang lebih luas dan mendalam, mencakup aspek tari, makanan, tempat wisata, tradisi, motif batik, dan kegiatan ekonomi daerah. Terdapat video, permainan, latihan soal, serta aktivitas interaktif melalui *website* padlet yang dapat dijadikan sebagai sarana diskusi dan berbagi pengalaman secara daring, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan bermakna. Pengembangan E-ensiklopedia ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan sumber belajar E-Ensiklopedia Budaya Lokal Sidoarjo dalam meningkatkan pemahaman konsep peserta didik pada muatan IPS kelas V sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis riset pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Model Penelitian ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation,*

Evaluation) diterapkan dalam penelitian untuk pengembangan E-Ensiklopedia Budaya Lokal Sidoarjo. Model ADDIE berlandaskan pendekatan sistem yang membagi tahap perencanaan ke dalam beberapa bagian serta menyusun setiap tahapan secara runtut, dengan memanfaatkan hasil dari tahap sebelumnya sebagai masukan untuk tahap berikutnya (Rachma dkk., 2023). Adapun langkah-langkah penelitian yang dilakukan dapat digambarkan melalui alur tahapan ADDIE berikut:



Gambar 1. Alur Tahapan ADDIE

Subjek yang digunakan dalam penelitian pengembangan E-Ensiklopedia budaya lokal Sidoarjo adalah siswa kelas V-C di Sekolah Dasar Negeri Karangbong, Gedangan, Sidoarjo sebanyak 20 peserta didik. Data yang digunakan meliputi data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif dalam penelitian ini diperoleh melalui saran dan masukan dari validator, guru, dan peserta didik. Sementara data kuantitatif berasal dari hasil validasi ahli materi dan media, kuesioner guru maupun siswa, serta lembar *pretest* dan *posttest*. Pengukuran skor pada lembar validasi dan lembar kuesioner menggunakan skala likert dengan rincian berikut:

Tabel 1. Skala Likert

Kriteria	Skor
Sangat baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat kurang	1

Hasil dari pengisian lembar validasi dan lembar kuesioner dihitung menggunakan rumus berikut:

$$PSA = \frac{\text{Jumlah skor hasil penilaian validasi}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

(Aprilia & Paksi, 2024)

Setelah dilakukan perhitungan hasil validasi materi dan validasi media, dilakukan analisis kelayakan produk melalui kriteria kevalidan produk. Berikut merupakan kriteria tingkat kevalidan produk yang digunakan:

Tabel 2. Kriteria Kevalidan Produk

Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
81% - 100%	Sangat baik	Sangat valid, tidak perlu revisi
61% - 80%	Baik	Valid, tidak perlu revisi
41% - 60%	Cukup baik	Kurang valid, perlu revisi
21% - 40%	Kurang baik	Tidak valid, perlu revisi
< 20%	Sangat kurang baik	Sangat tidak valid, perlu revisi

Sedangkan perhitungan dari pengisian kuesioner penggunaan E-ensiklopedia, dilakukan analisis kepraktisan melalui indikator kepraktisan produk sebagai berikut:

Tabel 3. Kriteria Kepraktisan Produk Terhadap Respon

Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
81% - 100%	Sangat baik	Sangat praktis, tidak perlu revisi
61% - 80%	Baik	Praktis, tidak perlu revisi
41% - 60%	Cukup baik	Kurang praktis, perlu revisi
21% - 40%	Kurang baik	Tidak praktis, perlu revisi
< 20%	Sangat kurang baik	Sangat tidak praktis, perlu revisi

Hasil dari pengerjaan lembar *pretest-posttest* dianalisis menggunakan kriteria ketuntasan belajar yang ditetapkan nilai 75 sebagai ketuntasan belajar. Berikut merupakan rumus persentase perhitungan ketuntasan belajar:

$$PSA = \frac{\text{Jumlah siswa yang mendapat nilai} \geq 75}{\text{Jumlah siswa}} \times 100\%$$

Selanjutnya, data *pretest* dan *posttest* siswa dianalisis untuk mengidentifikasi perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan E-ensiklopedia budaya lokal Sidoarjo pada mata pelajaran IPS. Analisis dilakukan dengan dua uji, yaitu uji normalitas dan uji N-gain. Produk pengembangan E-ensiklopedia dianggap efektif apabila digunakan dalam pembelajaran, jika hasil ketuntasan belajar minimal mendapat nilai kategori baik dan hasil perhitungan N-Gain minimal mendapat kategori sedang.

HASIL

Hasil dan riset pengembangan yang dilakukan menghasilkan produk berupa E-ensiklopedia budaya lokal Sidoarjo untuk pembelajaran IPS berorientasi pada budaya lokal dalam topik Warisan Budaya Daerah untuk siswa Kelas V Sekolah Dasar. Proses

riset pengembangan ini dilakukan berdasarkan langkah pengembangan model ADDIE yang saling berkaitan antar tahapannya dan selalu dievaluasi pada akhir tahapan. *Pertama*, tahap analisis dimulai dengan melakukan wawancara untuk mengidentifikasi permasalahan yang ada di lapangan. Wawancara dilakukan pada tanggal 05 Mei 2024 dengan wali kelas V SDN Karangbong Sidoarjo. Berdasarkan hasil wawancara, diketahui bahwa guru merasa saat ini belum ada sumber belajar yang memuat materi kearifan lokal Sidoarjo secara terpadu sehingga hanya mengandalkan informasi yang berada di internet saja karena keterbatasan sumber belajar. Selain pembelajaran yang disajikan guru, penugasan membuat *booklet* masih kurang optimal karena banyak peserta didik mengulas budaya yang sama, seperti museum Mpu Tantular dan Lontong Kupang. Selain itu juga dilakukan observasi mengenai ketersediaan buku di perpustakaan SDN Karangbong Sidoarjo pada tanggal 25 Mei 2024. Hasil observasi menyatakan bahwa dari banyaknya buku-buku yang tersedia di perpustakaan, belum ada buku referensi satu pun yang membahas tentang adanya kearifan budaya lokal terlebih budaya Sidoarjo. Dengan mengintegrasikan kearifan lokal, peserta didik diharapkan bukan hanya memahami konsep materi, tetapi juga dapat mengimplementasikan dalam kesehariannya.

Kedua, tahap desain dilakukan dengan penyusunan rancangan desain dari E-ensiklopedia yang akan dibuat dan disesuaikan dengan kebutuhan serta kriteria peserta didik. Penyusunan materi pada E-ensiklopedia diselaraskan dengan Tujuan Pembelajaran yang sudah ditetapkan sebelumnya di kelas V yang berorientasi pada kearifan lokal Sidoarjo. Sub-materi yang akan disajikan dalam E-ensiklopedia mencakup tradisi, tarian, makanan, wisata, perekonomian daerah, dan motif batik. Selain penyajian materi utama dalam E-ensiklopedia, terdapat pula video, kuis, dan laman interaktif untuk berbagi pengalaman yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Pengembangan E-ensiklopedia budaya lokal Sidoarjo menggunakan bantuan aplikasi Canva dalam penyusunan tampilannya dan aplikasi Heyzine dalam penyebarannya.

Ketiga, tahap pengembangan merupakan langkah penting dalam merealisasikan E-ensiklopedia budaya lokal Sidoarjo, yang didasarkan pada hasil analisis serta desain yang telah dibuat sebelumnya. Setelah E-ensiklopedia dikembangkan sesuai dengan desain yang dibuat, selanjutnya E-ensiklopedia perlu divalidasi oleh ahli sebelum diimplementasikan. Kevalidan dari materi pada E-ensiklopedia budaya lokal Sidoarjo divalidasi oleh Dr. Mujahidin Farid, S.Pd., M.Pd. sebagai dosen yang memiliki keahlian

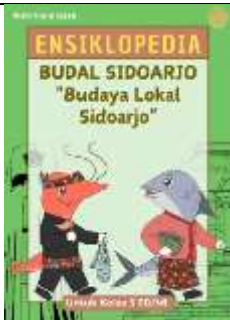
materi, sedangkan validasi media dilakukan oleh Dr. Syaiputra Wahyuda Meisa Diningrat, M.Pd., sebagai dosen di Jurusan Teknologi Pendidikan. Adapun perolehan nilai dari hasil validasi media dan materi dalam E-ensiklopedia budaya lokal Sidoarjo:

Tabel 4. Hasil Validasi Media dan Materi

	Jumlah skor validasi	Skor maksimal	Persentase skor akhir	Kriteria Kevalidan
Validasi Materi	56	65	86,15%	Sangat valid
Validasi Media	97	100	97%	Sangat valid

Berdasarkan hasil validasi para ahli dapat diambil kesimpulan bahwa E-ensiklopedia budaya lokal Sidoarjo dikategorikan sangat valid serta layak digunakan setelah melakukan perbaikan terhadap produk sesuai catatan serta masukan yang diberikan. Berdasarkan saran dari validator media yakni memperbaiki ilustrasi yang digunakan pada sampul E-ensiklopedia, dilakukan perbaikan sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Revisi E-ensiklopedia

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi	Keterangan
		Memperbaiki ilustrasi pada sampul E-ensiklopedia dengan ilustrasi yang lebih sederhana dan lebih menggambarkan budaya Sidoarjo

Keempat, tahap implemnetasi dilakukan uji coba produk kedalam situasi pembelajaran nyata di SDN Karangbong Sidoarjo pada hari Rabu, 26 Februari 2025. Subjek uji coba ini adalah siswa kelas V-C yang berjumlah 20 peserta didik. Setelah dilakukan kegiatan pendahuluan, dilanjutkan dengan kegiatan inti yang diawali dengan mengerjakan soal *pretest* selama ± 15 menit dengan jumlah soal sebanyak 10 butir. Setelah peserta didik mengerjakan soal *pretest*, peserta didik memerhatikan tayangan PPT yang menampilkan *QR code* dan tautan singkat yang mengarahkan pada laman E-Ensiklopedia budaya lokal Sidoarjo. Peserta didik dipersilahkan menggunakan gawai mereka untuk mengakses E-Ensiklopedia budaya lokal Sidoarjo. Selanjutnya, peserta didik dapat mengerjakan LKPD secara berkelompok dengan jawaban yang dituliskan dapat ditemukan melalui eksplorasi E-Ensiklopedia baik secara mandiri atau bersama dengan

teman kelompoknya. Langkah terakhir sebelum menuju kegiatan penutup yaitu pengerjaan *posttest* untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa setelah memakai E-Ensiklopedia budaya lokal Sidoarjo. Hasil dari pengerjaan *pretest-posttest* dianalisis menggunakan kriteria ketuntasan belajar yang didapatkan peningkatan dari persentase nilai *pretest* sebesar 15% dengan kriteria buruk sekali dan persentase nilai *posttest* sebesar 90% dengan kriteria baik sekali.

Uji normalitas terhadap data *pretest* dan *posttest* dilakukan melalui aplikasi SPSS yang kemudian didapatkan nilai signifikansi 0,181 dan 0,231 yang menyatakan bahwa data nilai *pretest* dan *posttest* terdistribusi normal. Setelah itu dilakukan perhitungan nilai N-Gain guna melihat peningkatan hasil belajar peserta didik dengan perhitungan berikut:

$$\begin{aligned}
 < g > = \frac{\text{Skor posttest} - \text{Skor pretest}}{\text{Skor ideal} - \text{Skor Pretest}} \\
 < g > = \frac{85,25 - 60}{100 - 60} \\
 < g > = 0,63
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan skor N-Gain, didapatkan 0,63 dengan kriteria sedang. Setelah dilakukan semua perhitungan terhadap hasil nilai *pretest-posttest*, E-ensiklopedia budaya lokal Sidoarjo dikatakan efektif untuk digunakan pada materi Warisan Budaya kelas V Sekolah Dasar.

Selain *posttest*, siswa juga mengisi lembar kuesioner respon siswa sesuai dengan pengalaman mereka selama menggunakan E-Ensiklopedia budaya lokal Sidoarjo. Setelah kegiatan pembelajaran berakhir, wali kelas V-C diberikan lembar angket respon guru untuk diisi sesuai dengan pengamatan guru.

Tabel 5. Hasil Angket Respon Peserta Didik dan Guru

	Jumlah skor kepraktisan	Skor maksimal	Persentase skor akhir	Kriteria Kevalidan
Peserta didik	1597	1700	93,94%	Sangat praktis
Guru	83	85	97,65%	Sangat praktis

Berdasarkan perhitungan hasil kuesioner respon siswa dan guru, dapat dikatakan E-ensiklopedia budaya lokal Sidoarjo sangat praktis dan layak untuk dipakai dalam pembelajaran materi Warisan Budaya kelas V SD.

Kelima, tahap evaluasi adalah tahap terakhir yang dilaksanakan setelah seluruh tahapan pengembangan dilaksanakan, sekaligus mencakup evaluasi pada akhir setiap

tahap sebelumnya. Pada tahap analisis, dievaluasi bahwa keterbatasan sumber belajar budaya lokal Sidoarjo menjadi latar belakang dikembangkannya E-ensiklopedia sebagai solusi. Di tahap desain, evaluasi dilakukan terhadap capaian pembelajaran, tujuan, materi, dan *storyboard*, dan tidak ditemukan hambatan berarti sehingga proses berlanjut ke tahap pengembangan. Dalam tahap pengembangan, uji kevalidan oleh para ahli menghasilkan saran revisi ilustrasi agar lebih merepresentasikan budaya Sidoarjo, yang kemudian ditindaklanjuti dengan perbaikan. Selama implementasi, kendala teknis seperti keterbatasan jaringan dan perangkat peserta didik diatasi dengan penyediaan *hotspot* serta peminjaman gawai. Evaluasi akhir dilakukan untuk menilai kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan melalui angket dan *pretest-posttest*. Hasilnya menunjukkan bahwa E-ensiklopedia budaya lokal Sidoarjo sangat valid, praktis, serta efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep peserta didik.

PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan produk E-ensiklopedia budaya lokal Sidoarjo ditujukan untuk penggunaan dalam proses pembelajaran IPS Kelas V SD yang pada materi Warisan Budaya Daerah. Materi dalam E-ensiklopedia budaya lokal Sidoarjo disusun berdasarkan kearifan lokal yang ada di daerah sekitar khususnya Kabupaten Sidoarjo. Hasil dari penelitian dan pengembangan ini disajikan melalui beberapa data meliputi hasil pengembangan E-ensiklopedia, hasil kevalidan pengembangan materi dan media E-ensiklopedia, serta hasil kepraktisan dan keefektifan uji coba E-ensiklopedia terhadap subjek uji coba. *Pertama*, uji validasi materi dan media dilaksanakan setelah produk sumber belajar E-ensiklopedia budaya lokal Sidoarjo telah dikembangkan sesuai dengan desain yang dirancang. Kedua uji validasi yang dilakukan mendapatkan hasil yang sangat valid dengan beberapa saran perbaikan. Validasi materi yang dilakukan memperoleh persentase skor rata-rata 86,15% yang tergolong ke dalam kategori sangat valid sehingga dapat digunakan di lapangan tanpa revisi. Sedangkan pada validasi media mendapatkan persentase skor rata-rata 97% yang tergolong dalam kategori sangat valid. Selain itu, terdapat saran yang diberikan oleh validator terkait penggunaan ilustrasi pada bagian *cover* untuk menyederhanakan ilustrasi yang ada di bagian *cover* dan menggantinya dengan ilustrasi yang lebih menggambarkan budaya Sidoarjo. Hal ini selaras dengan pendapat (Fauzia & Daniar, 2023) bahwa gambar ilustrasi dapat

dimanfaatkan sebagai media untuk menyajikan representasi visual dari sebuah konsep, tema, ide, cerita, atau teks, sehingga dapat mempermudah pembaca dalam memahami makna yang ingin disampaikan.

Kedua, dilakukan pengambilan data kepraktisan penggunaan E-ensiklopedia budaya lokal Sidoarjo melalui kegiatan uji coba produk. Berdasarkan hasil pengisian kuesioner respon peserta didik menunjukkan respon positif dengan perolehan skor rata-rata persentase 93,94% dengan tingkat kepraktisan sangat tinggi. Bahkan 97% peserta didik setuju bahwa E-ensiklopedia budaya lokal Sidoarjo membantu mereka dalam memahami keragaman budaya lokal Sidoarjo. Sedangkan hasil perolehan skor melalui kuesioner respon guru mendapatkan persentase rata-rata 97,65% dengan kategori sangat praktis. Suatu perangkat dianggap praktis apabila dapat dimanfaatkan baik oleh guru maupun siswa dalam menjalankan proses belajar mengajar secara logis serta berkelanjutan tanpa menemui banyak kendala (Yolanda & Laia, 2022). Berdasarkan analisis hasil kuesioner respon dari siswa maupun guru didapatkan bahwa E-ensiklopedia budaya lokal Sidoarjo sangat praktis digunakan sebagai sarana membantu peserta didik mengenal sekaligus memahami budaya lokal Sidoarjo.

Ketiga, melalui kegiatan uji coba E-ensiklopedia budaya lokal Sidoarjo juga didapatkan data mengenai pemahaman peserta didik sebelum dan sesudah pengimplementasian sumber belajar melalui hasil pengerjaan soal *pretest* dan soal *posttest*. Hasil evaluasi atau penilaian akhir dapat digunakan untuk mengidentifikasi sejauh mana tingkat penguasaan konsep yang dimiliki siswa (Safitri dkk., 2021). Untuk mengukur sejauh mana pemahaman peserta didik, data tersebut dilakukan perhitungan ketuntasan belajar klasikal, uji normalitas, dan uji N-Gain. Perhitungan ketuntasan belajar klasikal didapatkan hasil *pretest* sebesar 15% siswa yang mencapai ketuntasan belajar, sedangkan pada hasil *posttest* terdapat 90% siswa yang tuntas belajar. Hal ini memperlihatkan adanya kenaikan pemahaman siswa yang cukup baik karena terdapat kenaikan pada ketuntasan belajar sebelum maupun sesudah pengimplementasian E-ensiklopedia. Setelah itu dilaksanakan uji normalitas untuk memastikan bahwa nilai tersebut terdistribusi normal. *Output* dari pengujian normalitas data pada SPSS didapatkan nilai signifikansi 0,181 dan 0,231 yang menunjukkan data berdistribusi normal sebab nilai signifikansi melebihi 0,05. Perhitungan nilai N-gain didapatkan nilai 0,63 yang dikategorikan sedang. Dengan demikian hasil perhitungan dapat disimpulkan

bahwasanya terdapat peningkatan pemahaman peserta didik terkait budaya lokal Sidoarjo dengan bantuan sumber belajar E-ensiklopedia budaya lokal Sidoarjo.

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh sebuah produk sumber belajar E-ensiklopedia yang memiliki tingkat validitas tinggi, praktis digunakan, serta efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap kearifan lokal khususnya budaya Kabupaten Sidoarjo. Produk ini tidak hanya menyajikan informasi mengenai budaya yang sudah dikenal luas, tetapi juga budaya yang dekat dengan kehidupan peserta didik. Selain itu, peserta didik juga memungkinkan berbagi pengalamannya terkait budaya lokal Sidoarjo dengan teman sebayanya sehingga mendapatkan pembelajaran yang bermakna. Sesuai dengan pendapat (Rachmadyanti dkk., 2025) pengalaman ini tidak hanya berfokus pada perolehan informasi faktual, tetapi juga memberi peluang kepada siswa untuk menghubungkan materi ajar dengan realitas keseharian mereka, sehingga pemahaman terhadap materi semakin mendalam serta motivasi belajar mereka pun meningkat.

Sumber belajar E-ensiklopedia mampu memberikan pengalaman baru dalam aktivitas belajar karena disajikan dengan visual yang menarik, materi yang lebih komprehensif, daya guna yang tahan lama, serta dilengkapi dengan gambar yang lebih jelas dan beragam (Ismail dkk., 2022). Pemanfaatan teknologi dalam proses belajar juga memungkinkan peserta didik mengeksplorasi materi secara lebih mendalam dan memahami konsep dengan cara yang menarik (Husnah dkk., 2023). Dalam konteks ini, E-ensiklopedia budaya lokal Sidoarjo hadir sebagai media digital yang memadukan visual menarik, materi komprehensif, serta aksesibilitas tinggi karena dapat diakses kapan pun dan di mana pun melalui gawai, laptop, maupun komputer (Ramadhani dkk., 2023). Selain membantu penguasaan materi, media ini juga dapat menumbuhkan kemandirian belajar serta meningkatkan motivasi, pencapaian, dan literasi membaca siswa (Syafliin dkk., 2023);(Mulyani & Armianti, 2021). Namun, E-ensiklopedia budaya lokal Sidoarjo masih memiliki beberapa keterbatasan, seperti kebutuhan akan koneksi internet yang stabil, ketergantungan pada kompatibilitas perangkat dan akun pengguna, serta navigasi yang kadang terganggu akibat tautan internal yang tidak berfungsi optimal. Selain itu, eksplorasi materi yang cukup luas memerlukan waktu lebih lama. Meskipun terdapat beberapa kendala, sumber belajar ini menunjukkan efektivitas dan kelayakan sebagai sumber belajar interaktif yang berpotensi meningkatkan pemahaman konsep peserta didik terhadap budaya lokal.

SIMPULAN

Sumber belajar E-ensiklopedia budaya lokal Sidoarjo yang dikembangkan dinyatakan sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep peserta didik kelas V Sekolah Dasar pada materi warisan budaya. Kevalidan produk tercermin dari hasil validasi yang menunjukkan kesesuaian isi, tampilan, serta fungsionalitas sumber belajar dengan kebutuhan pembelajaran. Dari segi kepraktisan, E-ensiklopedia mudah digunakan, menarik, dan mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif. Hasil uji efektivitas juga menunjukkan bahwa penggunaan E-ensiklopedia ini dapat meningkatkan pemahaman konsep serta minat belajar peserta didik terhadap budaya lokal. Dengan demikian, E-ensiklopedia budaya lokal Sidoarjo berpotensi menjadi alternatif sumber belajar berbasis budaya yang bermakna dan relevan bagi pembelajaran di sekolah dasar. Selain itu, diharapkan ada pengembangan pada konteks budaya daerah lain serta dilengkapi dengan fitur interaktif yang lebih variatif agar mampu memperluas penerapan nilai-nilai budaya dalam kehidupan sehari-hari.

REFERENSI

- Aliah, Fitria, Sari, M., & Zubaidah. (2024). Pentingnya Sumber Belajar dalam Pendidikan di Sekolah. *Jurnal Pendidikan KITA*, 1(1), 42–50.
- Aprianto, R., Sulistri, E., & Anitra, R. (2024). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep IPS di Tinjau dari Gaya Kognitif Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 6(1), 125–133. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i1.6087>
- Aprilia, N. A., & Paksi, H. P. (2024). Pengembangan Media Indonesian Adventure Board Materi Keberagaman untuk Siswa Sekolah Dasar. *JPGSD*, 12(02).
- Aryati, S. D., Mukromin, & Kamal, F. (2024). Implementasi Kurikulum Merdeka Dan Ketersediaan Sumber Belajar Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di MTs Negeri 2 Wonosobo. *Jurnal Kajian dan Penelitian Umum*, 2(3), 144–155.
- Fadillah, H. E., & Gunansyah, G. (2024). Pengembangan E-Modul IPS Melalui Kesenian Dongkreng pada Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12(7), 1265–1275.

- Fauzia, Z., & Daniar, A. (2023). Penciptaan Gambar Ilustrasi Untuk Meningkatkan Personal Branding CV Pustaka Cemerlang. *SENIMAN: Jurnal Publikasi Desain Komunikasi Visual*, 1(2), 353–367.
- Husnah, A., Fitriani, A., Patricya, F., Modesta, & Handayani, T. P. (2023). Analisis Materi IPS dalam Pembelajaran IPAS Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *JPDSH Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 3(1), 57–64. <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH>
- Ismail, Suryani, A. I., Nurfadilla, K., & Hasmunarti. (2022). Pengembangan Media E Ensiklopedia Sistem Gerak sebagai Sumber Belajar untuk Kelas XI. *Biogenerasi*, 7(1), 50–59. <https://e-journal.my.id/biogenerasi>
- Julianto, J., Wiryanto, W., Suprayitno, S., Susetyo R, A., Hidayati, F., & Rahmawati, E. (2023). Analysis of Critical Thinking Skills of Prospective Elementary School Teacher Student. *IJORER : International Journal of Recent Educational Research*, 4(3), 286–295. <https://doi.org/10.46245/ijorer.v4i3.302>
- Melati, R., Selegi, S. F., & Syaflin, S. L. (2022). Pengembangan Ensiklopedia Digital Tema Indahnya Keragaman Di Negeriku Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(4), 1570–1575.
- Mulyani, T., & Armiaati. (2021). Efektivitas Penggunaan Ensiklopedia Berbasis Teknologi Sebagai Sumber Belajar di Sekolah Menengah Atas (SMA): Literature Review. *Jurnal Ecogen*, 4(2), 293–305. <http://ejournal.unp.ac.id/students/index.php/pek/index>
- Nurdiansyah, E., Faisal, E. El, Sulkipani, Setiawan, S. A., & Alghifari, M. A. (2021). Pengembangan Ensiklopedia Identitas Nasional Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Civic Hukum*, 6(2), 112–123. <https://doi.org/10.22219/jch.v6i2.14612>
- Nurohmah, A. N., Kartini, D., & Rustini, T. (2023). Relevansi Kebijakan Kurikulum Merdeka Dengan Pendidikan Abad 21 Pada Pembelajaran IPS di SD. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(3), 24–35. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7594483>
- Rachma, A. F., Iriani, T., & Handoyo, S. S. (2023). Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement. *Jurnal Pendidikan West Science*, 01(08), 506–516.

- Rachmadyanti, P., Sumarmi, Wahyono, H., Pristiani, R., & Kiettikunwong, N. (2025). Meaningful Social Studies Learning Practices in Islamic Elementary School Education: Case Study from Indonesia. *Journal of Lifestyle and SDGs Review*, 5(1), 1. <https://doi.org/10.47172/2965-730x.sdgsreview.v5.n01.pe04158>
- Ramadhani, R., Wahyudiana, E., & Hidayat, O. S. (2023). Pengembangan Ensiklopedia Digital Berbasis Literasi Sains pada Pembelajaran IPA Materi Ekosistem Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(4), 2167–2174. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.5758>
- Safitri, Muharrami, L. K., Hadi, W. P., & Wulandar, A. Y. R. (2021). Faktor Penting dalam Pemahaman Konsep Siswa SMP: Two-Tier Test Analysis. *Jurnal Natural Science Educational Research*, 4(1), 45–55.
- Sari, E. D. W., Sulistiani, I. R., & Dina, L. N. A. B. (2021). Analisis Pemanfaatan Sumber Belajar pada Pembelajaran Tematik Kelas II di Madrasah Ibtidaiyah Al-Hasib Pakis Kabupaten Malang. *JPMI: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 12–22.
- Sari, T. Y., Kurnia, H., Khasanah, I. L., & Ningtyas, D. N. (2022). Membangun Identitas Lokal Dalam Era Globalisasi Untuk Melestarikan Budaya dan Tradisi Yang Terancam Punah. *Academy of Social Science and Global Citizenship Journal*, 2(2), 76–84. <https://doi.org/10.47200/aossagcj.v2i2.1842>
- Sumarti, S., Anjarini, T., & Khaq, M. (2021). Pengembangan Ensiklopedia Digital Terintegrasi Pendidikan Karakter untuk Siswa Kelas V SD. *SITTAH: Journal of Primary Education*, 2(2), 131–144.
- Syaflin, S. L., Ayurachmawati, P., & Sunedi. (2023). Development of A Digital-Based Encyclopedia on Elementary School Science Content. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(12), 11560–11567. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i12.5812>
- Yolanda, N. S., & Laia, N. (2022). Praktikalitas Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Aplikasi Powtoon. *JURNAL KEPEMIMPINAN DAN KEPENGURUSAN SEKOLAH*, 7(4), 516–523. <https://doi.org/10.34125/kp.v7i4.882>