

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ENMISITARA (ENSIKLOPEDIA EKONOMI, SEJARAH, BUDAYA, KEKAYAAN ALAM BLITAR) SEBAGAI SUMBER BELAJAR IPS SD**

**Lusyana**

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya ([lusyana.20030@mhs.unesa.ac.id](mailto:lusyana.20030@mhs.unesa.ac.id))

**Putri Rachmadyanti, S.Pd., M.Pd**

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya ([putrirachmadyanti@unesa.ac.id](mailto:putrirachmadyanti@unesa.ac.id))

**Abstrak**

Penelitian ini dilakukan berdasarkan dua hal yaitu kendala dan masalah yang dihadapi guru dan peserta didik dalam kegiatan belajar IPS di SDN Sidorejo 06 Ponggok, Kabupaten Blitar. Kendala tersebut berkaitan dengan keterbatasan media belajar yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Kondisi ini menyebabkan peserta didik kurang tertarik, merasa bosn dan motivasi belajar yang rendah. Untuk mengetahui kevalidan, keefektifan dan kepraktisan media ENMISITARA dalam pembelajaran IPS materi Cerita Tentang Daerahku, menggunakan jenis penelitian pengembangan. Penelitian ini menggunakan model penelitian ADDIE, yang terdiri dari lima langkah, yakni analisis, desain, pengembangan, imlementasi, dan evaluasi. Teknik pengumpulan data berupa lembar validasi, angket respon peserta didik dan guru, serta tes *pretest* dan *posttest*. Teknik analisis data berupa kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif diperoleh melalui saran dan masukan, sedangkan data kuantitatif berasal dari nilai validasi media, materi, angket respons peserta didik dan guru, serta hasil nilai *pretest* dan *posttest*. Subjek uji coba penelitian ini adalah peserta didik kelas IV sebanyak 20 peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian maka diperoleh hasil bahwa media ENMISITARA yaitu (1) validasi media dengan nilai 100% dengan kategori “sangat layak” digunakan dengan revisi, validasi materi dengan nilai 86% dengan kategori “layak”, (2) tanggapan peserta didik terhadap media ENMISITARA memperoleh sebesar 93%, sementara respons dari guru sebesar 88,8%, dengan kategori “sangat menarik” untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Selain itu, nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* peserta didik dengan perhitungan N-gain mencapai 0,66, dan peserta didik mencapai ketuntasan klasikal sebesar 90%. Hasil uji-t berpasangan juga menunjukkan nilai signifikansi <0,05, yang menegaskan bahwa media ENMISITARA efektif untuk diterapkan sebagai sumber belajar dalam pembelajaran IPS materi cerita tentang daerahku.

**Kata Kunci:** Sumber Belajar, IPS, Ensiklopedia, Sekolah Dasar

**Abstract**

*This research was conducted based on two things, namely the constraints and problems faced by teachers and students in social studies learning activities at SDN Sidorejo 06 Ponggok, Blitar Regency. The constraints are related to the limited learning media that can be utilized in learning. This condition causes students to be less interested, feel bored and low motivation to learn. This study uses a type of development research with the aim of knowing the validity, effectiveness and practicality of ENMISITARA media in learning social studies material Stories About My Region. This research uses the ADDIE research model, which consists of five steps, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data collection techniques were validation sheets, student and teacher response questionnaires, and pretest and posttest tests. Data analysis techniques are quantitative and qualitative. Qualitative data is obtained through suggestions and input, while quantitative data comes from media validation scores, materials, student and teacher response questionnaires, and pretest and posttest scores. The test subjects of this research were grade IV students as many as 20 students. Based on the results of the study, the results obtained that ENMISITARA media are (1) media validation with a value of 100% with the category “very feasible” to use with revision, material validation with a value of 86% with the category “feasible”, (2) students' responses to ENMISITARA media obtained 93%, while the response from the teacher was 88.8%, with the category “very interesting” to be applied in the learning process. In addition, the average value of students' pretest and posttest with N-gain calculation reached 0.66, and students reached 90% classical completeness. The paired t-test results also showed a significance value of <0.05, which confirms that ENMISITARA media is effective to be applied as a learning resource in learning social studies material about my region.*

**Keywords:** Learning Resources, Social Studies, Encyclopedia, Elementary School

**PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah dasar untuk meningkatkan kualitas sumber daya negara untuk meningkatkan keterampilan

dan karakter bangsa. Pendidikan juga merupakan peradaban yang layak untuk membentuk negara dalam kehidupan sehari-hari. (Tutu Arima et al., 2022).

Pendidikan menduduki peran penting di kehidupan sehari-hari karena pendidikan yang layak akan membentuk peserta didik sebagai calon sumber daya manusia yang berkualitas. Untuk membentuk calon sumber daya manusia yang berkualitas harus melalui proses. Proses yang dimaksud adalah program pendidikan. Sehingga, pendidikan berperan penting dan diharapkan mampu mewujudkan kualitas manusia sesuai dengan transformasi sosial. Terbagi dalam 3 jenjang pendidikan di Indonesia, yaitu pendidikan dasar (SD/MI), pendidikan menengah (SMP/MTS), dan pendidikan tinggi atau kejurusan (SMA/SMK). Tujuan pembagian jenjang pendidikan ini untuk mempermudah peserta didik dalam belajar sesuai dengan tingkat kemampuan dan usia peserta didik (Illahi et al., 2023). Dari ketiga jenjang pendidikan tersebut, tahap pendidikan dasar berpengaruh penting terhadap awal proses berpikir, dan tingkah laku manusia di kehidupan sehari-hari serta penentu pendidikan jenjang selanjutnya.

Pendidikan dasar memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mengembangkan bakat minat dan mendapatkan pemahaman dasar banyak tentang bidang ilmu, seperti Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) (Illahi et al., 2023). Hal ini sejalan dengan pendapat Putro (2020), esensi dari pendidikan IPS bertujuan untuk menciptakan atau mempersiapkan peserta didik sebagai calon sumber daya manusia yang peka dan mampu mencari solusi terhadap masalah yang ada di lingkungan mereka. IPS menjadi sebuah mata pelajaran wajib di sekolah dasar, sehingga guru perlu mengupayakan adanya objek yang konkret untuk membimbing peserta didik memahami konsep atau prinsip IPS. Pada umumnya, terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi kegiatan pembelajaran IPS dianggap membosankan oleh peserta didik, seperti penempatan jam pelajaran di siang hari dan faktor materi yang banyak, sehingga membuat peserta didik mengantuk dan menurunnya antusias belajar (Nikmah et al., 2020). Oleh karena itu, dibutuhkan solusi pembelajaran IPS yang dapat membuat peserta didik senang dan kegiatan pembelajaran di kelas menjadi aktif dan interaktif.

Berdasarkan wawancara bersama Guru Kelas IV SD Negeri Sidorejo 06 Ponggok, Kabupaten Blitar, diketahui bahwa bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran berupa Buku Guru dan Modul Kurikulum Merdeka. Guru terkendala dalam menyampaikan materi karena keterbatasan sumber belajar yang seharusnya bisa dijadikan media pelajaran. Jumlah guru di SD tersebut hanya 4 orang, sehingga salah satu guru ada yang mengajar 2 kelas. Guru juga terkendala dalam mengondisikan kelas karena gaya belajar yang beragam dan ada salah satu peserta didik yang masih terkendala membaca. Selama pembelajaran, penggunaan media perangkat teknologi masih terbatas. Hal tersebut

disebabkan oleh terbatasnya jumlah LCD yang dimiliki oleh sekolah dan kurangnya keterampilan guru dalam mengimplementasikan perangkat teknologi sebagai media pelajaran. Lokasi SD Negeri Sidorejo 06 ini ada di Dusun Selorejo Desa Sidorejo Kecamatan Ponggok Kabupaten Blitar, Jawa Timur. Berdasarkan peta sebaran sekolah, di kawasan Desa Sidorejo ini memiliki jumlah 6 SD dan 7 MI. Alasan peneliti memilih SD tersebut karena memiliki bangunan ruang kelas dan perpustakaan yang masih layak digunakan, halaman sekolah yang begitu luas sehingga mendukung aktivitas peserta didik di luar kelas, dekat dengan lingkungan masyarakat yang memungkinkan peserta didik bisa belajar dari lingkungan tersebut. Sedangkan kelemahannya yaitu, ketersediaan sarana prasarana sumber belajar serta alat teknologi dan sumber daya guru masih belum memadai. Sehingga dalam proses pembelajaran masih memerlukan perhatian khusus.

Dalam kurikulum merdeka mengalami pembaharuan dari kurikulum sebelumnya yaitu pembelajaran IPA dan IPS dulu terpisah, saat ini digabungkan menjadi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). Selaras dengan IPS, mata pelajaran tersebut membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap pengetahuan fenomena yang terjadi disekitarnya (Illahi et al., 2023). Guru menjelaskan bahwa, secara umum materi IPS tersajikan di semester genap, dimana pada unit 4 “Cerita Tentang Daerahku” memuat materi muatan lokal daerah mengenai sejarah, budaya, ekonomi dan kekayaan alam. Akan tetapi guru kebingungan dalam menjelaskan mengenai kearifan lokal di daerah setempat. Suatu ketika guru bertanya ke peserta didik tentang bagaimana asal-usul berdirinya kabupaten Blitar dan budaya apa saja yang pernah dijumpai. Peserta didik menjawab pertanyaan tersebut, namun jawaban yang disampaikan tidak antusias

Buku paket kurikulum merdeka telah memuat materi dan contoh yang kontekstual, tetapi menurut guru kelas iv terdapat gambar atau teks yang tidak sesuai dalam pembelajaran, sehingga hubungan materi dipertanyakan. Guru menyatakan bahwa perlu adanya media yang dapat dijadikan sebagai acuan sumber belajar yang berbasis kearifan lokal kabupaten dan kota Blitar agar dapat membantu guru dalam menkonkretkan materi pembelajaran sesuai dengan lingkungan sekitar peserta didik khususnya di kabupaten dan kota Blitar. Pada dasarnya mengintegrasikan budaya atau tradisi adat lokal dalam pelajaran, peserta didik lebih menegaal dan mengetahui tentang daerahnya dan menumbuhkan kepedulian melestarikannya (Tutu Arima et al., 2022). Mendengar kata Blitar, maka akan teringat dengan lirik lagu Blitar Kawentar yaitu “Blitar kutho cilik kang kawentar. Edi peni Gunung Kelud sing ngayomi”. Masyarakat mengenal Blitar sebagai tempat peristirahatan Presiden pertama Republik Indonesia yaitu Ir. Soekarno.

Selain itu, karena dahulu Blitar sebagai tempat perlawanan PETA terhadap penjajah Jepang sehingga dijuluki Kota Patria dan Kota PETA yang memiliki banyak peninggalan sejarah pula. Blitar melekat dengan cerita sejarah pada zaman dahulu. Hal itu membawa pengaruh positif di Blitar, yaitu memiliki ciri khas daerah sendiri, mulai dari budaya, wisata, ekonomi, dan kekayaan alam (Tutu Arima et al., 2022).

Potensi-potensi pariwisata baik objek wisata religi, alam, edukasi, sejarah, kuliner, kampung kreatif dan budaya lokal merupakan salah satu primadona kabupaten dan kota Blitar. Adapun kearifan lokal daerah Blitar yaitu, Makam Proklamator Ir Soekarno, Alun-Alun Kota Blitar, Perpustakaan Bung Karno, Candi Penataran, Kebonrojo Travel, Blitar Green Park, Agro Belimbing, Kampung Coklat, Pantai Serang, Pantai Tambakrejo, Pantai Jolosutro, Festival Grebeg Pancasila, Kampung Gerabah, Wayang Orang Kresnayana, Gong Kyai Pradah, Odabli. Adapun kearifan lokal di daerah Blitar tersebut, peneliti memanfaatkan sebagai sumber belajar dan memuat materinya dalam media pelajaran yang dapat mengenalkan peserta didik tentang kearifan lokal di daerahnya.

Pengembangan media berupa ensiklopedia, ialah sekumpulan tulisan yang mencakup penjelasan berupa materi dari berbagai bidang ilmu nasional, tertentu dan internasional. Bagian setiap penjelasan disusun urut berdasarkan abjad dan dilengkapi dengan ilustrasi (Devi, 2020). Ensiklopedia berupa buku yang memuat informasi materi yang disusun sesuai abjad. Seringkali ensiklopedia disamakan dengan kamus. Pada dasarnya, ensiklopedia terbentuk dari kamus, namun ada beberapa perbedaan yang mendasar yaitu, kamus hanya menjelaskan definisi setiap dari sudut pandang ilmu bahasa, sedangkan ensiklopedia menjelaskan hal yang lebih mendalam dan terstruktur. Ensiklopedia tidak hanya berisi satu bidang ilmu, melainkan juga berisi informasi yang lengkap sesuai dengan materi permasalahan dalam berbagai bidang atau cabang ilmu pengetahuan (Ferastia, 2022). Oleh karena itu ensiklopedia sering kali dijadikan sebagai bahan referensi karena penyajian informasinya dilengkapi dengan gambar dan memiliki “indeks”, yakni petunjuk nomor halaman, sehingga memudahkan pengguna dalam pencarian informasi menjadi cepat dan tepat (Mulyani & Armiami, 2021)

Media ensiklopedia yang akan dikembangkan oleh peneliti yaitu dilengkapi ilustrasi menjadi alternatif menarik peserta didik untuk belajar tentang kearifan lokal yang ada didaerahnya. Cakupan kearifan lokal sangat luas dan terkadang tidak memungkinkan untuk dijangkau, sehingga peneliti menyediakan *barcode* di dalam media yang berguna menampilkan video untuk mempermudah peserta didik mengeksplor kearifan lokal terkait. Media ensiklopedia memiliki kelebihan, hal ini sesuai pendapat

(Ferastia, 2022) yang menjelaskan bahwa ensiklopedia bersifat ringan dan menyeluruh, ciri khas visualisasi dilengkapi ilustrasi ensiklopedia mempermudah peserta didik memahami materi yang dipelajari, sehingga dapat memperkaya pengetahuan dan keterampilan peserta didik. media ensiklopedia dapat dijadikan sumber belajar untuk membantu mentransfer materi pembelajaran ke peserta didik. Beragamnya gaya belajar peserta didik dan terdapat salah satu peserta didik yang autis di SD Negeri Sidorejo 06, maka peneliti mengembangkan media cetak agar pemenuhan kebutuhan peserta didik yang cepat maupun lambat dalam membaca dan memahami dapat menyeluruh.

Banyaknya kearifan lokal di kabupaten dan kota Blitar yang belum peserta didik ketahui, peneliti mengembangkan media ensiklopedia sebagai bentuk konkret materi “Cerita Tentang Daerahku”. Penelitian yang relevan dalam penelitian ini dilakukan oleh Nurul Khotima dkk. tahun 2021 dengan judul Pengembangan Buku Ensiklopedia Berbasis Budaya Berbasis Kearifan Lokal Banten Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas IV Sekolah Dasar. Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa pengembangan media ensiklopedia dilakukan untuk memuat materi berupa peninggalan sejarah di lingkungan dekat SD Negeri Rawu Banten pada mata pelajaran IPS. Berdasarkan hasil uji coba produk yaitu melalui uji coba terbatas, pengembangan buku ensiklopedia budaya berbasis kearifan lokal Banten ini layak digunakan dengan mendapat rata-rata sebesar 99.05%. Penelitian lain yang mendukung penelitian ini yaitu Rizki Septiana Devi pada tahun 2020 dengan judul Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Ensiklopedia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Muatan IPS Kelas V SD Negeri 05 Beji Pematang Liris dinyatakan layak untuk digunakan.

Berdasarkan uraian-uraian masalah di atas, peneliti merumuskan judul penelitian “Pengembangan Media ENMISITARA (Ensiklopedia Ekonomi, Sejarah, Budaya, dan Kekayaan Alam Blitar) Sebagai Sumber Belajar IPS Materi Cerita Tentang Daerahku Kelas IV SD Negeri Sidorejo 06 Ponggok Blitar”. Pengembangan media berbasis ensiklopedia sebagai solusi peneliti untuk menunjang sumber belajar agar terwujudnya proses pembelajaran yang aktif dan interaktif baik guru dan peserta didik. Dengan demikian kebutuhan sumber pembelajaran yang mencakup kearifan lokal didaerah tempat tinggal peserta didik terpenuhi dan media berbasis ensiklopedia ini merupakan pengembangan media baru.

#### **METODE**

Metode penelitian dan pengembangan (R&D) digunakan untuk memproduksi produk tertentu dan menguji kelayakannya (Sugiyono, 2019). Maydiantoro (2020) berpendapat, tujuan utama jenis penelitian R&D yakni untuk meningkatkan dan menguji suatu produk

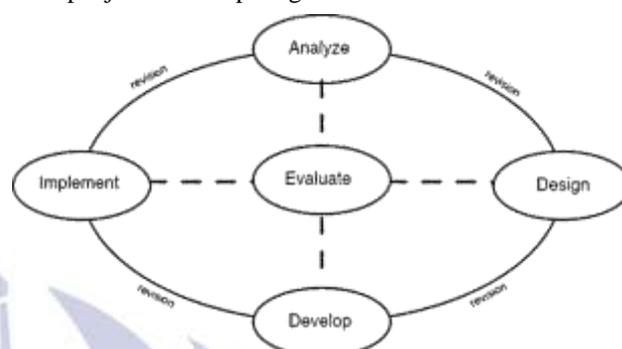
pendidikan yang dikembangkan. Selain itu, Rengganis, et al., (2020) menambahkan bahwa penelitian dan pengembangan memudahkan peneliti dalam mengembangkan sebuah produk sesuai dengan pedoman langkah-langkah yang sistematis, sehingga produk yang dikembangkan kreatif, tepat sasaran dan tepat guna.

Berdasarkan uraian di atas, bisa diperoleh simpulan bahwa metode penelitian dan pengembangan adalah teknik penelitian yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan dari produk yang telah dikembangkan sesuai dengan langkah-langkah hingga produk tersebut memenuhi standar dan layak digunakan. Penelitian pengembangan yang dilaksanakan oleh peneliti adalah pengembangan berupa produk media pembelajaran dengan judul “Pengembangan Media ENMISITARA (Ensiklopedia Ekonomi, Sejarah, Budaya, dan Kekayaan Alam Blitar) Sebagai Sumber Belajar IPS Materi Cerita Tentang Daerahku Pada Kelas IV SD Negeri Sidorejo 06 Ponggok Kabupaten Blitar”. Ensiklopedia yang di perbarui dengan modifikasi tambahan permainan dan *barcode*. Peneliti berharap, pada penelitian ini dapat menjadi alternatif pendidik dalam menyajikan materi IPS dan menjadi produk sumber belajar yang bermanfaat serta di minati di dunia pendidikan.

Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan pengembangan yaitu *analysis* (menganalisa), *design* (merancang), *development* (mengembangkan), *implementation* (menerapkan), *evaluation* (evaluasi). Model penelitian ADDIE memudahkan peneliti sebagai acuan untuk melakukan pengembangan suatu produk, karena model ADDIE memiliki fungsi sebagai kerangka dasar atau panduan yang tersistematis. Sehingga cocok untuk digunakan sebagai mengembangkan produk terutama produk pendidikan. Selain itu, Mulyatiningsih (2019) menambahkan bahwa jika dibandingkan dengan model lain, model ADDIE lebih lengkap dan logis. Model ini akan menciptakan suatu produk yang selalu aktual sesuai dengan tuntutan kekinian. Seperti strategi pembelajaran, model pembelajaran, dan bahan ajar.

Pemilihan model didasarkan pada kesesuaiannya dengan penelitian pengembangan media ENMISITARA yang meliputi lima tahapan pengembangan. Peneliti menganggap model ADDIE sesuai karena setiap tahapan dilakukan evaluasi yang mengakibatkan adanya keterikatan tahap evaluasi pada setiap bagian tahapan lainnya, sehingga produk yang dihasilkan dapat memenuhi kriteria kelayakan media. Sesuai dengan model penelitian yang digunakan yaitu model ADDIE, terdapat lima tahapan pengembangan mulai dari *Analyze*, dilanjutkan dengan *Design*, kemudian masuk pada tahap *Develop* hingga *Implement* dan terakhir *Evaluate*. Evaluasi akan dilakukan pada akhir setiap tahap penelitian untuk

mengidentifikasi kekurangan dan kelebihan dari hasil di setiap tahapannya dan kemudian diperbaiki melalui tahapan revisi sebelum berlanjut ke tahap selanjutnya. Langkah-langkah yang terdapat dalam model penelitian ADDIE dapat diperjelas dengan gambar proses penelitian serta penjelasan setiap langkah berikut:



**Gambar 1. Tahapan Model Pengembangan ADDIE**  
(Illahi, 2023)

Analisis ini dilakukan dengan cara pengamatan langsung dan wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru kelas IV di SD Negeri Sidorejo 06, tempat peneliti mengikuti program Kampus Mengajar 4 pada 1 Agustus – 4 Desember 2022. Peneliti melakukan observasi terhadap proses pembelajaran antara guru dengan peserta didik, selain itu peneliti juga terlibat dalam proses pembelajaran. Hasil yang diperoleh dari tahap ini ialah (a) Sumber belajar yang digunakan terbatas pada Buku Guru dan Buku Peserta Didik, (b) Penggunaan media pembelajaran belum terampil dan optimal, (c) Tidak tersedia media belajar yang mendukung materi IPS di kelas IV terutama pada materi muatan lokal sesuai dengan tempat tinggal peserta didik yakni Kabupaten dan Kota Blitar, (d) Pengetahuan peserta didik masih kurang menyeluruh mengenai muatan lokal di daerah tempat tinggalnya. Pada tahap kedua, peneliti menyusun rencana pengembangan media ENMISITARA (Ensiklopedia Ekonomi, Sejarah, Budaya, dan Kekayaan Alam Blitar). Kegiatan yang dilakukan oleh peneliti di antaranya (a) Menentukan Tema, KD, Indikator serta Tujuan pembelajaran pada mata pelajaran IPS yang akan dikaitkan dengan kearifan lokal Kabupaten dan Kota Blitar, (b) menentukan kearifan lokal yang akan dihimpun, (c) menetapkan desain sampul dan isi halaman, (d) menentukan palet warna yang akan digunakan, serta (e) menentukan platform digital yang akan dimanfaatkan dalam proses pembuatan media. Tahap pengembangan, setelah peneliti merealisasikan media lalu langkah berikutnya akan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi untuk mendapatkan kelayakan produk yang dapat diuji cobakan di kelas. Ahli media dan ahli materi merupakan praktisi pendidikan yang telah menempuh S2 Pendidikan Dasar yang telah menguasai bidang dari masing-masing topik validasi. Tahap implementasi dilakukan di SD Sidorejo 06 Ponggok Kabupaten Blitar dengan jumlah 20

peserta didik. Peserta didik akan mengisi soal *pretest* dan *posttest* serta terakhir akan mengisi lembar angket respon peserta didik. Tahap evaluasi dilakukan pada setiap tahapan. Melalui tahap ini peneliti akan menyempurnakan kembali produk yang dikembangkan agar layak untuk diterapkan dalam pembelajaran.

Teknik analisis data adalah tahapan pengelolaan data dengan cara menganalisis, mendeskripsikan dan mengambil kesimpulan dari data yang diperoleh. Analisis data penelitian ialah proses pengolahan data yang telah didapat dengan menghitung rumus-rumus sesuai dengan pendekatan penelitian yang ada (Dyani, 2020). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif dengan mendeskripsikan hasil penilaian validitas media dan ketertarikan peserta didik pada media. Analisis data kualitatif adalah sumber data yang didapatkan dari wawancara, dan observasi serta dokumentasi yang dilakukan di lapangan. Sementara analisis kuantitatif adalah analisis data yang berbentuk numerik untuk mengukur hasil penelitian menggunakan metode statistik. Pada penelitian pengembangan ini dua data kuantitatif yang perlu dianalisis yaitu analisis validasi media, angket respon dan *pretest-posttest*.

Analisis data hasil validasi bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran ENMISITARA (Ensiklopedia Ekonomi, Sejarah, Budaya, dan Kekayaan Alam Blitar). Penilaian yang dilakukan oleh validator yaitu ahli materi dan ahli media menggunakan skala rumus sebagai berikut:

$$SA = \frac{\text{Perolehan Skor Seluruh Aspek}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Hasil perhitungan menggunakan rumus berupa persentase tersebut kemudian dianalisis tingkat kevalidan media yang dikembangkan berdasarkan kriteria berikut:

**Tabel 1. Kriteria Validasi Media dan Materi**

Persentase	Kriteria
0% - 20%	Sangat tidak valid
21% - 40%	Tidak valid revisi total
41% - 60%	Cukup valid
61% - 80%	Valid
81% - 100%	Sangat valid

Setelah mengukur tingkat kevalidan produk, peneliti akan menggali respon guru dan respon peserta didik. Hasil angket respon peserta didik dan guru digunakan menjadi acuan hasil tingkat kelayakan produk. Penilaian yang dilakukan akan dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$SA = \frac{\text{Perolehan Skor Seluruh Aspek}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Hasil perhitungan menggunakan rumus persentase tersebut kemudian dianalisis tingkat ketertarikan peserta didik dan guru mengenai media yang dikembangkan berdasarkan kriteria berikut:

**Tabel 2. Kriteria Hasil Penghitungan Angket**

Persentase	Kriteria
0% - 20%	Sangat tidak valid
21% - 40%	Tidak valid revisi total
41% - 60%	Cukup valid
61% - 80%	Valid
81% - 100%	Sangat valid

Analisis data yang ketiga berupa *pretest* dan *posttest*. Data ini didapatkan dari perhitungan lembar *pretest* sebelum peserta didik menggunakan media dan lembar *posttest* setelah peserta didik menggunakan media yang dikembangkan. Data yang diperoleh kemudian diolah menggunakan rumus KKM dengan nilai 70. Penghitungan keefektifan penggunaan oleh peserta didik dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum \text{Peserta didik yang mendapat nilai} \geq 70}{\sum \text{Peserta didik seluruhnya}} \times 100\%$$

Untuk mengetahui hasil peningkatan pemahaman peserta didik dalam *pretest-posttest* dengan menggunakan rumus N-gain dengan rumus sebagai berikut:

$$\langle g \rangle = \frac{\text{Posttest} - \text{pretest}}{\text{Skor ideal} - \text{pretest}}$$

Keterangan:  
 <g> = Skor N-gain  
 Hasil perhitungan N-gain kemudian dikategorikan dengan kriteria N-gain pada tabel berikut.

**Tabel 3. Tabel N-gain**

Skor	Kriteria
0,71 – 1,00	Tinggi
0,31 – 0,70	Sedang
0,00 – 0,30	Rendah

0,00	Tidak Terjadi Peningkatan
-1,00 – 0,00	Terjadi Penurunan

Hasil *pretest-posttest* peserta didik pada produk pengembangan dikatakan efektif apabila persentase ketuntasan hasil belajar dari peserta didik mencapai  $\geq 61\%$ , dan dengan nilai N-Gain sebesar  $> 0,3$  (sedang atau tinggi).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Penelitian yang berjudul "Pengembangan Media ENMISITARA (Ensiklopedia Ekonomi, Sejarah, Budaya, dan Kekayaan Alam Blitar) Sebagai Sumber Belajar IPS Kelas IV SD Negeri Sidorejo 06 Ponggok Kabupaten Blitar" ini menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Berikut adalah tahapan-tahapan pengembangan media Papan Perkalian Desimal yang telah dilakukan menggunakan model ADDIE :

#### Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini, data dikumpulkan melalui analisis di sekolah. Kegiatan wawancara dilakukan dengan guru kelas IV. Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru merasa penjelasan materi yang ada di LKS dan buku paket yang turun temurun dari kurikulum masih kurang dan belum detail, sehingga membutuhkan sumber belajar lainnya yang relevan. Penyampaian materi hanya melalui metode ceramah dan media pembelajaran hanya berpaku kepada LKS dan soal penugasan karena faktor keterbatasan waktu, tenaga dan ide. Selain itu, minimnya pengetahuan dan rasa kepedulian peserta didik mengenai daerah tempat tinggalnya.

Hasil pengamatan, peserta didik kelas IV SD Negeri Sidorejo 06 membutuhkan media pelajaran pendukung kegiatan pembelajaran di kelas. Sesuai dengan informasi yang diberikan oleh guru wali kelas IV, mata pelajaran IPS materi cerita tentang daerahku belum mempunyai media pembelajaran yang relevan, sehingga dapat menyebabkan peserta didik cepat bosan dan mempunyai kesukaran memahami materi yang diberikan oleh guru. Peserta didik belum bisa menanamkan rasa cinta terhadap daerah tempat tinggalnya, sehingga membuat peserta didik tidak mengetahui sejarah sebelum terbentuknya NKRI, peserta didik juga tidak tahu peninggalan sejarah, kearifan lokal, kekayaan alam dan mayoritas mata pencaharian di daerah tempat tinggalnya. Analisis media, saat pembelajaran IPS guru hanya menggunakan buku LKS dan menayangkan video dari Youtube sesekali karena keterbatasan perlengkapan teknologi. Pada buku LKS tidak terdapat

banyak gambar, sehingga hal ini membuat peserta didik kurang tertarik dalam membaca. Analisis materi, materi disesuaikan dengan kurikulum merdeka mata pelajaran IPS kelas IV sekolah dasar bab 5 cerita tentang daerahku. Kompetensi Awal:

1. Mencritakan tentang perkembangan sejarah daerah tempat tinggal peserta didik.
2. Sebutkan dan jelaskan sumber daya alam yang ada di daerah tempat tinggal peserta didik.
3. Mengkaji pengaruh perkembangan daerah terhadap kehidupan ekonomi masyarakat di daerah tempat tinggal.

Hasil dari wawancara yang sudah dilakukan yaitu dalam pembelajaran IPS kelas IV khususnya bab 5 topik a materi cerita tentang daerahku, diperlukan adanya variasi sumber belajar untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dalam pengenalan kearifan lokal yang ada di daerah tempat tinggalnya. Media alternatif pilihan jawaban sesuai dengan hasil observasi dan wawancara diatas yaitu media yang dapat mempermudah pembelajaran peserta didik yang bersifat menarik, relevan dan memiliki penjelasan yang lengkap yaitu media berbasis ensiklopedia atau kamus lengkap yang diberi nama ENMISITARA (Ensiklopedia Ekonomi, Sejarah, Budaya dan Kekayaan Alam di Blitar).

#### Desain (*Design*)

Tahap desain dimulai dengan merancang konten dan konsep yang akan diimplementasikan dalam produk. Pada tahap ini, desain produk masih dalam bentuk konseptual yang akan diwujudkan dalam tahap pengembangan selanjutnya. Langkah-langkah desain yang dilakukan oleh peneliti mencakup :

##### a. Perancangan Materi

Pada tahap perancangan materi, peneliti menentukan konsep-konsep dan komponen-komponen komponen penyusun materi kemudian merancang desain dengan menggunakan aplikasi *canva*. Materi yang ada pada ENMISITARA (Ensiklopedia Ekonomi, Sejarah, Budaya dan Kekayaan Alam di Blitar) yang dikembangkan membahas materi tentang sejarah sebelum terbentuknya Indonesia menjadi NKRI yang meliputi kerajaan bercorak hindu-buddha dan islam, peninggalan sejarah, kekayaan alam, mata pencaharian dan tradisi lokal di daerah tempat tinggal peserta didik. Referensi materi dikumpulkan dari berbagai sumber diantaranya buku Amalia Fitri (2021) dengan judul Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD kelas IV, Woro Miswati (2020) dengan judul Kerajaan-Kerajaan Nusantara, Karimatus Saidah (2020) dengan judul Nilai-Nilai Kearifan Lokal dan Implementasinya dalam Pendidikan Sekolah Dasar. Selain itu juga berasal sumber internet diantaranya, website Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Blitar yaitu [visit.blitarkota.go.id](http://visit.blitarkota.go.id), website

sasmitablitar.com dari Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Blitar dan website travellersblitar.com dari komunitas yang mendata dan mempromosikan wisata di Blitar.

**b. Perancangan Media**

Setelah tahap perancangan materi telah diselesaikan, peneliti kemudian merancang konsep dan desain untuk media yang akan dikembangkan. Langkah pertama menentukan ukuran, media ensiklopedia berbasis cetak menggunakan kertas *artpaper* 150 gr dan ukuran A4 (21 x 29,7 cm) dengan halaman berjumlah 70 halaman. Kemudian mendesain gambar ilustrasi kearifan lokal menggunakan aplikasi *canva* dengan mencari elemen-elemen gambar yang dibutuhkan dengan memperhatikan pemilihan gambar, warna, dan ukuran serta jenis *font* yang digunakan. Adapun desain tampilan media ENMISITARA (Ensiklopedia Ekonomi, Sejarah, Budaya dan Kekayaan Alam Blitar) dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 4. Desain Pengembangan Media**

Desain	Keterangan
	Desain sampul depan, sampul belakang dan punggung media <i>ENMISITARA</i>
	Halaman kata pengantar dan petunjuk penggunaan
	Daftar isi dan Pengantar materi
	Materi peninggalan sejarah kerajaan bercorak Hindu-Buddha, dan Islam

	Sejarah Blitar dilengkapi <i>barcode</i>
	Terdapt permainan berbentuk labirin
	Materi kearifan lokal Blitar
	Materi kekayaan alam dan mata pencaharian penduduk Blitar
	Ringkuman
	Glosarium

	<p>Daftar pustaka</p>
	<p>Profil penulis</p>

**Pengembangan (Development)**

Perancangan desain produk yang sudah menjadi media pembelajaran IPS berbasis ensiklopedia, kemudian lembar isinya dicetak berwarna dengan kertas *artpaper* 150 gr dan bolak-balik. Semua lembar yang sudah dicetak lalu dijilid. Sampul ensiklopedia dijilid menggunakan jilid *hard cover* dengan lapisan *glossy*. Media yang sudah dikembangkan, langkah berikutnya divalidasikan oleh validator media dan validator materi. Validasi media ENMISITARA (Ensiklopedia Ekonomi, Sejarah, Budaya dan Kekayaan Alam Blitar) dilakukan oleh dosen program studi Kurikulum dan Teknologi Pendidikan. Validator ahli media yaitu Ibu Dr. Utari Dewi, S.Sn., M.Pd. sebagai dosen yang memiliki keahlian media. Hasil penilaian oleh validator media dapat dihitung dengan rumusan berikut:

$$SA = \frac{90}{100} \times 100\%$$

$$SA = 100\%$$

Produk media ENMISITARA (Ensiklopedia Ekonomi, Sejarah, Budaya dan Kekayaan Alam Blitar) memperoleh persentase penilaian sebesar 100% dengan kategori sangat layak. Tetapi, validator media memberikan saran perbaikan. Sedangkan Validasi materi ENMISITARA (Ensiklopedia Ekonomi, Sejarah, Budaya dan Kekayaan Alam Blitar) dilakukan oleh dosen program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Validator ahli materi yaitu Ibu Dr. Ari Metalin Ika Puspita, M.Pd. sebagai dosen yang memiliki keahlian materi. Hasil penilaian oleh validator materi dapat dihitung dengan rumusan berikut:

$$SA = \frac{43}{50} \times 100\%$$

$$SA = 86\%$$

Dari hasil perhitungan tersebut diperoleh hasil persentase validasi media sebesar 100% dan validasi materi memperoleh sebesar 86%. Berdasarkan tabel kriteria validasi media dan materi, hasil tersebut berada pada tingkat pencapaian 81%-100% dengan kriteria sangat valid, sehingga media ENMISITARA (Ensiklopedia Ekonomi, Sejarah, Budaya dan Kekayaan Alam Blitar) layak digunakan untuk pembelajaran. Kemudian, saran-saran yang telah diberikan oleh para validator dijadikan peneliti sebagai acuan dalam perbaikan media pembelajaran IPS berbasis ensiklopedia.

**Implementasi (Implementation)**

Media yang telah divalidasi dan direvisi diimplementasikan dalam pembelajaran untuk menguji kepraktisan dan keefektifannya. Uji coba dilakukan kepada peserta didik kelas IV di SD Negeri Sidorejo 06 dengan jumlah 20 peserta didik. Peserta didik mengerjakan soal *pretest* sebelum pembelajaran dengan jumlah soal sebanyak 10 soal. Untuk setiap tingkatan soal *pretest* dan *posttest* yang telah dibuat sudah disesuaikan berdasarkan level kognitif peserta didik. Setelah peserta didik selesai mengerjakan soal *pretest*, berikutnya adalah kegiatan pembelajaran dan implementasi media ENMISITARA (Ensiklopedia Ekonomi, Sejarah, Budaya dan Kekayaan Alam Blitar). Peneliti membagi peserta didik menjadi 5 kelompok. Setiap kelompok terdiri 4 peserta didik dan setiap kelompok mendapat satu media pembelajaran. Usai kegiatan pembelajaran, peserta didik mengerjakan soal *posttest*. Untuk mengetahui kepraktisan dan kemenarikan media ENMISITARA (Ensiklopedia Ekonomi, Sejarah, Budaya dan Kekayaan Alam Blitar), peneliti membagikan angket respon peserta didik dan memandu dalam pengisiannya dengan memberikan tanda ceklist. Sebelum pembelajaran dimulai peneliti juga memberikan angket respon kepada guru kelas IV.

Dari hasil *pretest* yang melibatkan 20 peserta didik, nilai terendah yang diperoleh adalah 30 dan nilai tertinggi adalah 70, dengan rata-rata nilai 51. Dari keseluruhan peserta didik, hanya 2 di antaranya yang mendapatkan nilai 70. Pada post-test, nilai terendah adalah 60 dan nilai tertinggi adalah 100, dengan 18 peserta didik memperoleh nilai di atas 75. Untuk menetapkan tingkat pencapaian belajar peserta didik, perhitungan akan dilakukan menggunakan rumus berikut.

**Nilai Pretest**

$$P = \frac{\text{Jumlah peserta didik yang tuntas}}{\text{Jumlah peserta didik}} \times 100\%$$

$$P = \frac{2}{20} \times 100\%$$

$$P = 10\%$$

**Nilai PostTest**

$$P = \frac{\text{Jumlah peserta didik yang tuntas}}{\text{Jumlah peserta didik}} \times 100\%$$

$$P = \frac{18}{20} \times 100\%$$

P = 90%

Dengan mengacu pada hasil presentase ketuntasan belajar klasikal, nilai pretest menunjukkan presentase sebesar 10%, yang dikategorikan sebagai sangat kurang. Di sisi lain, nilai posttest mencapai presentase sebesar 90%, dengan kategori tinggi. Selanjutnya, untuk mengukur peningkatan nilai antara pretest dan posttest siswa, akan digunakan rumus N-Gain sebagai berikut:

$$g = \frac{\text{posttest} - \text{pretest}}{\text{skor ideal} - \text{pretest}}$$

$$g = \frac{83,5 - 51}{100 - 51}$$

$$g = \frac{32,5}{49}$$

$$g = 0,66$$

Melalui perhitungan di atas didapatkan nilai rata-rata N-gain sebesar 0,66. Maka dapat dikatakan bahwa media yang digunakan memiliki peran penting dalam meningkatkan keefektifan peserta didik dalam kegiatan proses pembelajaran. Peneliti juga melakukan uji t *paired samples correlation* menggunakan aplikasi SPSS pada *pretest-posttest* peserta didik dengan hasil sebagai berikut:

**Tabel 5. Uji Paired Samples Correlations**

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 Pretest & Posttest	20	.799	.000

Berdasarkan pada hasil tersebut dapat diketahui bahwa nilai signifikansi < 0,05 dan dapat diartikan bahwa terdapat hubungan antara hasil pretest dan posttest peserta didik. Peneliti selanjutnya melakukan uji t *paired samples test* pada *pretest* dan *posttest* dengan hasil sebagai berikut:

**Tabel 6. Uji Paired Samples Test**

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pretest - Posttest	32.500	9.665	2.161	37.024	-27.976	15.038	19	.000

Berdasarkan hasil uji t *paired* bahwa antara kelas sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) menerapkan media ENMISITARA (Ensiklopedia Ekonomi, Sejarah,

Budaya dan Kekayaan Alam Blitar) terdapat perbandingan maupun perbedaan rata-rata yang diperoleh. Dimana pada kelas yang belum mendapatkan *treatment* atau penerapan media ENMISITARA (Ensiklopedia Ekonomi, Sejarah, Budaya dan Kekayaan Alam Blitar) hanya mendapatkan rata-rata sebesar 51,00, dan sedangkan pada kelas yang sudah mendapatkan *treatment* atau perlakuan rata-rata meningkat menjadi 83,50. Hal tersebut menandakan adanya peningkatan keefektifan peserta didik yang signifikan. Selain itu pada ketentuan uji hipotesis pada *paired samples t test* ditemukan nilai sig (2tailed) sebesar 0,000 < 0,05, sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara keefektifan peserta didik sebelum dan sesudah diberikan *treatment* (perlakuan) menggunakan media ENMISITARA.

Setelah pembelajaran berakhir, peneliti membagikan lembar angket respon guru dan kepada 20 peserta didik. Hasil angket dapat dilihat melalui tabel berikut:

**Tabel 7. Rekapitulasi Hasil Angket Respon Guru**

No.	Aspek yang dinilai	Jumlah Skor
1.	Tampilan Fisik	31
2.	Konten	22
3.	Kebermanfaatan	27
Total Skor		80
Skor Maksimal		90
Presentase		88,8%
Kriteria		Sangat Valid

**Tabel 8. Rekapitulasi Hasil Angket Respon Peserta Didik**

No.	Aspek yang dinilai	Jumlah Skor
1.	Tampilan Fisik	460
2.	Konten	372
3.	Kebermanfaatan	471
Total Skor		1.303
Skor Maksimal		1400
Presentase		93%
Kriteria		Sangat Valid

Dari hasil perhitungan tersebut diperoleh hasil persentase dari pengisian angket respon peserta didik sebesar 93%

dan angket respon guru memperoleh sebesar 88,8%. Berdasarkan tabel kriteria kepraktisan media, hasil tersebut berada pada tingkat pencapaian 81%-100% dengan kriteria sangat praktis, sehingga media ENMISITARA (Ensiklopedia Ekonomi, Sejarah, Budaya dan Kekayaan Alam Blitar) layak digunakan untuk pembelajaran.

### Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi dilakukan untuk menilai kelayakan media pembelajaran yang telah dikembangkan, berdasarkan saran dan masukan dari para validator dan responden. Tahap terakhir yang dilalui peneliti pada penelitian ini adalah tahapan evaluasi. Setelah melakukan tahapan analisis, desain, pengembangan serta penerapan atau implementasi, peneliti melakukan tahapan terakhir ADDIE yaitu evaluasi. Tahapan evaluasi dilakukan untuk mengetahui dan mengevaluasi media sesuai tujuan awal pengembangan setelah dilakukannya pengujian. Hasil evaluasi digunakan untuk menyusun perbaikan media sehingga meminimalisir hambatan yang terjadi. Beberapa evaluasi yang didapatkan dan telah dilakukan oleh peneliti antara lain perbaikan pada materi berdasarkan uji validasi materi, perbaikan pada media berdasarkan uji validasi media, pertimbangan kemampuan perangkat, pertimbangan kondisi kelas serta pengadaan kegiatan pengenalan dan penggunaan media.

### PEMBAHASAN

Pada penelitian dan pengembangan yang dilakukan ini menghasilkan sebuah produk media pembelajaran berbasis ensiklopedia yaitu ENMISITARA (Ensiklopedia Ekonomi, Sejarah, Budaya dan Kekayaan Alam Blitar) sebagai sumber belajar materi IPS. Media ENMISITARA (Ensiklopedia Ekonomi, Sejarah, Budaya dan Kekayaan Alam Blitar) ini merupakan pengembangan dari buku paket IPAS kurikulum merdeka bab 5 yaitu cerita tentang daerahku. Media pembelajaran ini telah melalui rangkaian validasi oleh ahli media dan ahli materi serta dinyatakan sangat valid. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Sidorejo 06 Ponggok, Kabupaten Blitar dengan subjek uji coba kelas IV sejumlah 20 peserta didik. Pemaknaan penemuan penelitian meliputi hasil pengembangan media pembelajaran IPS berbasis ensiklopedia, hasil penilaian kelayakan pengembangan media, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran berbasis ensiklopedia.

Pada tahap pertama yaitu analisis yang dilakukan peneliti yaitu menentukan kebutuhan peserta didik dalam menunjang sumber belajar dan media pembelajaran yang sesuai dari beberapa permasalahan yang didapat pada saat observasi dan wawancara bersama guru kelas IV. Pemilihan materi Cerita Tentang Daerahku, dalam pembelajaran IPS sesuai dengan potensi dan masalah yang

ada di SD Negeri Sidorejo 06 dan solusi yang diberikan peneliti bertujuan untuk menentukan media pembelajaran sebagai sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Bab 5 IPS berfokus pada sejarah dan kearifan lokal daerah tempat tinggal peserta didik. Peneliti menemukan masalah pada pra penelitian. Mereka mengumpulkan data dengan menggunakan teknik observasi, wawancara dengan guru kelas IV, dan dokumentasi sumber belajar di SD Negeri Sidorejo 06. Hasil identifikasi masalah menunjukkan bahwa masalah tersebut terkait dengan sumber belajar.

Sumber belajar yang digunakan di SD Negeri Sidorejo 06 mayoritas hanya buku tematik dan LKS yang sudah melewati batas tahun pemakaian. Jika diamati lebih dalam cakupan materi IPS sangat luas, sehingga di situasi seperti guru harus menggunakan sumber belajar yang relevan agar materi yang didapatkan lebih luas pula. Guru masih menggunakan metode ceramah dan media pembelajaran seperti gambar atau peta di kelas. Keberhasilan pembelajaran sangat bergantung pada perangkat pembelajaran (Devi, 2020). Kondisi pembelajaran yang membosankan akan membuat sebagian besar siswa kehilangan fokus pada pelajaran. Tidak adanya aktivitas belajar yang menyenangkan menyebabkan hasil belajar IPS peserta didik rendah.

Permasalahan ini ditemukan juga pada peserta didik kelas IV SD Negeri Sidorejo 06, dimana peserta didik masih sulit memahami pembelajaran IPS materi cerita tentang daerahku. Oleh, karena itu penggunaan sumber belajar yang tepat sangat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran (Ferastia, 2022). Dalam permasalahan ini, peneliti memberikan solusi berupa media pembelajaran berbasis ensiklopedia. Hal ini sesuai pendapat ensiklopedia terdiri dari informasi yang utuh dan mempermudah penyampaian materi karena dilengkapi dengan gambar (Pristyawati et al., 2023). Maka, dari itu, peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran yang dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik dan guru mengenai daerah tempat tinggalnya.

Pada tahap kedua yaitu perancangan, di fase ini peneliti menyusun rancangan media beserta materinya. Proses ini mencakup penataan isi yang akan disajikan dalam media berbasis ensiklopedia. Media yang disusun menyesuaikan dengan kebutuhan peserta didik di kelas IV. Media berbasis ensiklopedia ini memuat materi IPS Cerita Tentang Daerahku yang diberi nama ENMISITARA (Ensiklopedia Ekonomi, Sejarah, Budaya dan Kekayaan Alam Blitar). Perancangan media ini diberikan gambar berwarna tentang sejarah. Dilengkapi juga *barcode* di beberapa halaman, hal ini menyesuaikan karakteristik belajar setiap peserta didik. Fungsi *barcode* pada bahan pembelajaran sebagai meningkatkan rasa penasaran peserta

didik, sehingga hal tersebut juga membuat peserta didik semakin aktif dalam pembelajaran (Ferastia, 2022). Untuk peserta didik yang menggunakan gaya belajar visual maka akan membaca buku. Sedangkan peserta didik yang memiliki gaya belajar audio-visual dapat melakukan *scan* pada *barcode* tersebut, lalu peserta didik akan diarahkan ke sebuah video dari youtube. Perancangan ensiklopedia dengan memberikan gambar yang berwarna ini karena didasarkan pada hasil wawancara oleh guru kelas. Beberapa materi di buku LKS tidak diberikan gambar sebagai contohnya dan juga terdapat gambar hitam putih yang hal tersebut membuat bingung peserta didik.

Tahap pengembangan dalam penelitian ini melibatkan pembuatan produk, validasi, dan evaluasi media. Setelah media yang dikembangkan selesai dibuat, langkah selanjutnya adalah melakukan validasi. Sesuai data hasil validasi ahli media ENMISITARA (Ensiklopedia Ekonomi, Sejarah, Budaya dan Kekayaan Alam Blitar) yang dikembangkan memperoleh nilai persentase 100% yang termasuk dalam kategori “Sangat Valid” (Sugiyono, 2019). Ahli media memberikan komentar dan saran berupa penambahan nama singkatan dari media yang dikembangkan agar dapat dikenali. Selain itu sebaiknya penambahan sumber referensi pada setiap gambar dan memperbaiki posisi layout yang tidak tersambung menjadi dua lembar halaman. Data hasil kedua yakni validasi ahli materi. Sesuai data hasil validasi ahli materi, ENMISITARA (Ensiklopedia Ekonomi, Sejarah, Budaya dan Kekayaan Alam Blitar) mendapatkan nilai 86% yang termasuk “Sangat Valid” (Sugiyono, 2019). Ahli materi memberikan komentar dan saran berupa perbaikan kata sesuai dengan kaidah PUEBI. Berdasarkan pada hasil pengujian kevalidan media dan materi ENMISITARA (Ensiklopedia Ekonomi, Sejarah, Budaya dan Kekayaan Alam Blitar), maka media berbasis ensiklopedia dapat dikatakan “Sangat Valid” dan “Sangat Layak” untuk digunakan.

Setelah melalui proses revisi, peneliti melaksanakan tahap yang ke-empat yaitu implementasi lapangan di kelas IV SD Negeri Sidorejo 06, Ponggok Kabupaten Blitar pada tanggal 28 Juni 2024. Kegiatan implementasi media pembelajaran ENMISITARA (Ensiklopedia Ekonomi, Sejarah, Budaya dan Kekayaan Alam Blitar) diikuti oleh 20 peserta didik. Tujuan dari pelaksanaan implementasi yakni guna mengetahui kemenarikan, kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran ENMISITARA (Ensiklopedia Ekonomi, Sejarah, Budaya dan Kekayaan Alam Blitar).

Rangkaian kegiatan implementasi diawali dengan pengerjakan soal *pretest*, untuk mengetahui kemampuan dan pengetahuan awal peserta didik. Setelah itu, peneliti melakukan proses pembelajaran menggunakan media ENMISITARA (Ensiklopedia Ekonomi, Sejarah, Budaya

dan Kekayaan Alam Blitar) dalam materi cerita tentang daerahku. Peserta didik mencoba menggunakan media ENMISITARA (Ensiklopedia Ekonomi, Sejarah, Budaya dan Kekayaan Alam Blitar) dalam pembelajaran IPS dengan membaca serta men-*scan barcode* yang ada pada beberapa halaman dengan bantuan guru kelas IV. Setelah proses pembelajaran selesai, peneliti memberikan soal *posttest* guna mengetahui tingkat penguasaan materi yang telah dipelajari oleh peserta didik. Kegiatan uji coba ditutup dengan pengisian angket respon dengan menuliskan tanda *checklist* atau centang pada tabel yang tersedia untuk mengetahui ketertarikan peserta didik pada media ENMISITARA (Ensiklopedia Ekonomi, Sejarah, Budaya dan Kekayaan Alam Blitar). Penilaian ini bertujuan untuk mengetahui kepraktisan pembelajaran menggunakan media ENMISITARA (Ensiklopedia Ekonomi, Sejarah, Budaya dan Kekayaan Alam Blitar).

Dalam tahap evaluasi, selama kegiatan uji coba lapangan dilaksanakan, peneliti menjumpai hambatan pada pengoperasian media ENMISITARA (Ensiklopedia Ekonomi, Sejarah, Budaya dan Kekayaan Alam Blitar). Beberapa peserta didik tidak dapat melakukan kegiatan *scan barcode* karena keterbatasan perangkat elektronik dan koneksi internet. Selain itu, salah satu masalah utama adalah terjadinya konflik di antara peserta didik. Konflik ini seringkali timbul karena peserta didik berebut giliran untuk menggunakan media pembelajaran tersebut. Hal ini disebabkan karena media berbasis ensiklopedia yang peneliti kembangkan didalamnya juga terdapat permainan. Oleh karena itu, guru dapat menggunakan model pembelajaran kooperatif atau sering disebut dengan *cooperative learning*. Model pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang menggunakan bantuan teman sebaya dalam proses belajar (Sojo, 2022). Guru dapat membentuk kelompok-kelompok kecil yang beranggotakan 4-5 peserta didik. Pembentukan kelompok ini bertujuan agar masing-masing peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dan menyelesaikan tugasnya dapat dibantu oleh teman dalam satu kelompok (Tutu Arima et al., 2022).

Persentase akhir perolehan angket respon peserta didik terhadap ENMISITARA (Ensiklopedia Ekonomi, Sejarah, Budaya dan Kekayaan Alam Blitar) yakni 93% yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak” (Sugiyono, 2019). Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa ENMISITARA (Ensiklopedia Ekonomi, Sejarah, Budaya dan Kekayaan Alam Blitar) sangat praktis digunakan karena mendapat respon yang sangat baik dari peserta didik, sehingga peserta didik merasa senang, tertarik, bersemangat dan aktif dalam mengikuti pembelajaran. Hal tersebut sejalan pendapat dari Devi (2020) bahwa penggunaan media berbasis ensiklopedia yang dikemas secara cetak dapat menarik perhatian peserta didik.

Keeektifan ENMISITARA (Ensiklopedia Ekonomi, Sejarah, Budaya dan Kekayaan Alam Blitar) dalam pembelajaran IPS materi cerita tentang daerahku ditinjau dari hasil belajar melalui *pretest* dan *posttest* serta N-Gain Score. Hasil persentase ketuntasan belajar peserta didik pada *pretest* yang diperoleh yakni 10% dengan kriteria “Sangat Tidak Baik” dan hasil *posttest* yang didapatkan sebesar 90% dengan kriteria “Sangat Baik” (Jannah & Julianto, 2022). Kemudian hasil nilai N- yaitu 0,66 yang menunjukkan kriteria “Sedang” dengan persentase N-Gain 66%. Dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa ENMISITARA (Ensiklopedia Ekonomi, Sejarah, Budaya dan Kekayaan Alam Blitar) dalam pembelajaran IPS materi cerita tentang daerahku “Efektif” untuk digunakan dalam proses pembelajaran (Arifin, dkk., 2020).

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, dijumpai keterbatasan produk yakni produk ENMISITARA (Ensiklopedia Ekonomi, Sejarah, Budaya dan Kekayaan Alam Blitar) hanya dapat digunakan di pembelajaran IPS materi cerita tentang daerahku yang berhubungan dengan kearifan lokal Blitar. Untuk itu, bagi peneliti selanjutnya dapat menambah jenis kearifan lokal daerah lainnya atau dapat membahas secara umum. Selain keterbatasan produk, ada pula kelebihan dari ENMISITARA (Ensiklopedia Ekonomi, Sejarah, Budaya dan Kekayaan Alam Blitar) yang disajikan dalam bentuk ensiklopedia cetak lebih mudah digunakan dan bahan kertasnya tidak membuat media cepat rusak. Di dalam ENMISITARA (Ensiklopedia Ekonomi, Sejarah, Budaya dan Kekayaan Alam Blitar) dilengkapi *barcode online* dan permainan, sehingga peserta didik dapat tertarik dan tidak mudah bosan untuk mempelajari materi yang disajikan dalam bentuk bacaan didalam ENMISITARA (Ensiklopedia Ekonomi, Sejarah, Budaya dan Kekayaan Alam Blitar) ini.

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan, dan pengembangan media ENMISITARA (Ensiklopedia Ekonomi, Sejarah, Budaya dan Kekayaan Alam Blitar) untuk materi IPS Cerita Tentang Daerahku kelas IV sekolah dasar, kesimpulan yang dapat diambil adalah sebagai berikut : 1) Berdasarkan penilaian para validator, media pembelajaran ENMISITARA (Ensiklopedia Ekonomi, Sejarah, Budaya dan Kekayaan Alam Blitar) dianggap memiliki tingkat kevalidan yang tinggi. Ahli materi memberikan nilai 86%, menunjukkan tingkat kevalidan yang baik, dan ahli media memberikan nilai 100%, menempatkan dalam kategori sangat valid. Oleh karena itu, ENMISITARA (Ensiklopedia Ekonomi, Sejarah, Budaya dan Kekayaan Alam Blitar) cocok untuk digunakan dalam pembelajaran peserta didik di kelas IV Sekolah Dasar. 2) Media berbasis ensiklopedia terbukti efektif dalam pembelajaran IPS materi Cerita Tentang

Daerahku, dengan nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,66 yang menunjukkan peningkatan belajar yang signifikan. Presentase ketuntasan sebesar 90% juga menegaskan kualitas pembelajaran yang baik. 3) Berdasarkan angket peserta didik, ENMISITARA (Ensiklopedia Ekonomi, Sejarah, Budaya dan Kekayaan Alam Blitar) dinilai sangat praktis dengan presentase 93%, menunjukkan tingkat kepraktisan yang tinggi. Ini mengindikasikan bahwa media berbasis ensiklopedia merupakan media pembelajaran yang sangat praktis.

### Saran

Peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut berdasarkan hasil penelitian: 1) Hasil pengembangan produk media pembelajaran ENMISITARA (Ensiklopedia Ekonomi, Sejarah, Budaya dan Kekayaan Alam Blitar) dapat memberikan kontribusi dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, terutama dalam memahami materi Cerita Tentang Daerahku, sehingga dapat memberikan kemudahan bagi peserta didik. 2) Harapannya bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat melakukan perbaikan dari kekurangan produk yang dikembangkan apabila belum secara optimal dalam penggunaannya dan menggunakan materi-materi lain yang dapat ditampilkan dalam bentuk media berbasis ensiklopedia serta penambahan kuis atau permainan yang lebih bervariasi. Bagi peneliti selanjutnya juga dapat menambahkan video yang dikemas berupa *barcode* mengenai materi yang diajarkan dalam media berbasis ensiklopedia.

## DAFTAR PUSTAKA

- A, R. M. (2006). Strategi Belajar Berbasis Aneka Sumber. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 14(VII), 80-85. <https://doi.org/10.21009/pip.142.10>
- Anggara, R. T. (2024). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING MENGGUNAKAN MEDIA VISUAL UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN IPS KELAS 4 SD N 95/II BUNGO. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 268-281.
- Akbar, A., & Noviani, N. (2019). Tantangan dan Solusi dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan di Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang*, 2(1), 18-25.
- Azizah, R. N. (2023). PENGEMBANGAN E-HANDOUT BERBASIS KEARIFAN LOKAL PADA MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA INDONESIA KELAS IV SD/MI (Doctoral

- dissertation, Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri).
- Cahyadi, A. (2019). *PENGEMBANGAN MEDIA DAN SUMBER BELAJAR Teori dan Prosedur* (M. Syaumi (ed.); 1st ed.). Penerbit Laksita Indonesia. file:///C:/Users/WINDOWS/10/Documents/SKRIPSI/Sumber Referensi/Ani Cahyadi Pengembangan Media (book).pdf
- DADANG, K. (2022). Pengembangan Modul Berbasis Ensiklopedia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Muatan Ips Siswa Kelas V Sdn Sori Taloko (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Mataram).
- Devi, P (2020). *Pengembangan bahan ajar berbasis ensiklopedia untuk meningkatkan hasil belajar muatan ips siswa kelas v sd negeri 05 beji pemalang*. 1-417.
- Ernandi, A. T., Rusmawan, R., & Purnomo, P. (2022). Pengembangan Modul Tematik Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Sumber Belajar IPS. *PAKIS (Publikasi Berkala Pendidikan Ilmu Sosial)*, 2(2), 1-11. <https://doi.org/10.20527/pakis.v2i2.6538>
- Fatih, M., & Dkk. (2022). Pengembangan Ensiklopedi Pembelajaran PKN Siswa. *Jurnal Pendidikan Riseir & Konseptual*, 6(1), 112-120. [www.journal.unublitar.ac.id/jp](http://www.journal.unublitar.ac.id/jp)
- Ferastia, S. (2022). Pengembangan Ensiklopedi "Ensiklopedia Alat Dan Bahan Laboratorium Biologi" Berbasis Mobile Learning Sebagai Sumber Belajar IPA-Biologi Untuk Siswa Kelas VII Di SMP/MTS Tualang (Doctoral dissertation, Universitas Islam Riau).
- Fitri, H., Izzatin, M., & Ferryansyah, F. (2019). Pengembangan buku saku berbasis kearifan lokal sebagai sumber belajar pada materi bilangan. *Mathematics Education And Application Journal (META)*, 1(1), 8-18.
- Fitriyah, S. N. M., Suciptaningsih, O. A., & Mashfufah, A. (2024). Pengembangan Bahan Ajar IPAS Berbasis Kearifan Lokal Berbantuan Aplikasi Heyzine pada Muatan Cerita Tentang Daerahku. *JIIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(6), 5230-5236.
- Handayani, S. (2020). *PENGEMBANGAN ENSIKLOPEDIA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN*.
- Illahi, A. P. E., Lokal, K., Jombang, K., Unesa, P. F. I. P., Unesa, P. F. I. P., Jombang, K., Ips, E., Paint, C. S., Code, Q. R., Area, H., Talunkidul, S. D. N., Jombang, S. D. N. T., Jombang, K., & Kunci, K. (2023). *PENGEMBANGAN E-MODUL IPS BERBASIS KEARIFAN LOKAL KABUPATEN JOMBANG BAGI SISWA KELAS V SD Abstrak*. 1425-1435.
- Khotima, N., Nurhasanah, A., & Damanhuri, D. *PENGEMBANGAN BUKU ENSIKLOPEDIA BUDAYA BERBASIS KEARIFAN LOKAL BANTEN PADA MATA PELAJARAN IPS DI KELAS IV SEKOLAH DASAR. Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(1), 51-66.
- Maulaya, A., Niam, F., & Prastowo, A. Y. (2021). Pengembangan Media Vocard (Vocabulary Card/Kartu Kata) Berbasis Kearifan Lokal Materi Puisi Bahasa Indonesia dan Bahasa Daerah (untuk Meningkatkan Komunikatif dan Nasionalisme pada Siswa Kelas II UPT SD Negeri Banggle 02 Kabupaten Blitar). *Patria Educational Journal (PEJ)*, 1(2), 59-71.
- Melati, R., Selegi, S. F., & Syaflin, S. L. (2022). Pengembangan ensiklopedia digital tema indahny keragaman di negeriku Kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(4), 1570-1575.
- Mulyani, T., & Armiati, A. (2021). Efektivitas Penggunaan Ensiklopedia Berbasis Teknologi Sebagai Sumber Belajar di Sekolah Menengah Atas (SMA): Literature Review. *Jurnal Ecogen*, 4(2), 293. <https://doi.org/10.24036/jmpe.v4i2.11164>
- MURTIARINA, N., & PRASITTI, M. (2022). *PENGEMBANGAN ENSIKLOPEDIA BERBASIS SITUS PURBAKALA PUGUNGRAHARJO UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SEJARAH LOKAL PESERTA DIDIK DI SMA NEGERI 4 METRO TAHUN 2022* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS LAMPUNG).
- Nikmah, S., Purnomo, A., & Nisa, A. N. S. (2020). Pembelajaran IPS berbasis kearifan lokal (studi kasus di SMP Negeri 1 Jepara) [Social studies learning based on local wisdom (case study at SMP Negeri 1 Jepara)]. *Sosiolum: Jurnal Pembelajaran IPS*, 2(1), 1-6. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/sosiolum/article/view/41324>
- Nisa', M. (2021). *Pengembangan Lift the Flap Storybook*

- Berbasis Online Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas Ii Mi Miftahul Huda Jambu-Kediri.*
- Prabowo, M. H. A. (2020). PENGEMBANGAN ENSIKLOPEDIA SEBAGAI SUMBER BELAJAR IPS KELAS VII DENGAN TEMA KERAGAMAN ETNIK DAN BUDAYA. *SOCIAL STUDIES*, 5(1).
- Pramadyani, C. A. (Universitas M. M., & ). (2021). Pengembangan LKPD Berbasis Kearifan Lokal Kota Blitar Pada Tema 7 Subtema 1 Kelas 4 Sekolah Dasar. *Zitteliana*, 19(8), 159-170.
- Pristyawati, A., Alfi, C., & Fatih, M. (2023). PENGEMBANGAN ENSIKLOPEDIA BERBASIS BARCODE CREATOR PADA MATERI KERAGAMAN TARIAN NUSANTARA SEBAGAI PENGUATAN KARAKTER CINTA TANAH AIR SISWA KELAS V DI UPT SD NEGERI SUMBERBOTO 05 KABUPATEN BLITAR. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(02).
- Rosnawati, V., & Sunaryati, S. (2021). Pengembangan Ensiklopedia Berbasis Potensi Lokal Wakatobi pada Materi Mollusca. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 6622-6632.
- Sari, K. P. (2022). Pengembangan Media Ensiklopedia Model Lift the Flap Berbasis Masalah pada Pembelajaran Tematik Tema Perkembangan Teknologi di Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Terpadu (JPPT)*, 4(1), 25-36.
- Samsinar, S. (2019). Urgensi Learning Resources ( Sumber Belajar ). *Jurnal Kependidikan*, 13, 194-205.
- Setiawan, I., & Mulyati, S. (2020). Mplementasi Nilai Kearifan Lokal Dalam Pembelajaran Ips. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2), 121. <https://doi.org/10.30659/pendas.7.2.121-133>
- Shabrin, U. H. P., & Mustadi, A. (2019). Inovasi Lift the Flap Storybook Lingkungan Sekitar Sebagai Media Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SD. *Peran Pendidikan Berkebudayaan Dalam Meningkatkan Karakter Anak Bangsa Di Era Digital*, 45-54.
- Sri, Handayani., 2020 Pengembangan Ensiklopedia Sebagai Media Pembelajaran. Skripsi. Univeirsitas Islam Negeri Raden Intan Lampung
- Sujarwo, Santi, F. U., & Trisanti. (2018). *Pengelolaan Sumber Belajar Masyarakat*. 1=99.
- Trisari, M. N., Pendidikan, J., Sekolah, G., Pendidikan, F. I., Surabaya, U. N., & Surabaya, U. N. (2021). *Pengembangan Media Kotak Misteri Dalam Pembelajaran IPS Materi Jenis-Jenis Usaha Ekonomi Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar Abstrak*. 890-902.
- Tutu Arima, M. S., Masyhud, M. S., & Alfarisi, R. (2022). Pengembangan Modul Berbasis Kearifan Lokal Blitar Materi Keragaman Suku Bangsa Dan Negara Di Indonesia Kelas V Sdn Resapombo 6 Blitar. *Jurnal Handayani*, 13(2), 115. <https://doi.org/10.24114/jh.v13i2.365>