

PENGEMBANGAN ENSIKLOPEDIA DIGITAL BERBASIS KONTEKSTUAL DAN KARAKTER PADA SUBTEMA PERISTIWA KEBANGSAAN MASA PENJAJAHAN KELAS V SEKOLAH DASAR

Zulfa Ummi Habibah¹, Titi Anjarini², Suyoto³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Purworejo¹²³

e-mail: zulfaummi01@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan tahapan pengembangan serta menilai kelayakan ensiklopedia digital berbasis kontekstual dan karakter pada subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan kelas V sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian terdiri dari 15 siswa kelas V SD Negeri Pangenrejo dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Instrumen penelitian berupa validasi ahli materi, validasi ahli media, serta angket respon peserta didik, sedangkan implementasi dilakukan melalui uji coba terbatas dan uji coba luas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk ensiklopedia digital yang dikembangkan dinyatakan valid dengan skor 3 dari ahli materi (kategori valid) dan 3,7 dari ahli media (kategori sangat valid), praktis dengan rata-rata skor 3,5 (sangat praktis), serta efektif dengan rata-rata nilai 88 berdasarkan respon siswa (sangat efektif). Dengan demikian, ensiklopedia digital berbasis kontekstual dan karakter yang dihasilkan terbukti valid, praktis, dan efektif, sehingga layak digunakan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran sekolah dasar, khususnya pada subtema peristiwa kebangsaan masa penjajahan.

Kata Kunci: *ensiklopedia, kontekstual, digital, karakter*

DEVELOPING A CONTEXTUAL AND CHARACTER-ORIENTED DIGITAL ENCYCLOPEDIA FOR THE SUBTHEME OF NATIONAL EVENTS IN THE COLONIAL ERA IN FIFTH GRADE ELEMENTARY EDUCATION

Abstract: This study aims to describe the stages of developing and to examine the feasibility of a contextual and character-based digital encyclopedia for the subtheme National Events During the Colonial Period in fifth grade elementary school. The research applied a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The participants were 15 fifth grade students of SD Negeri Pangenrejo. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, and documentation, while instruments included expert validation sheets (content and media) and student response questionnaires. The product was implemented through limited and wider trials. Findings show that the digital encyclopedia was validated with a score of 3 (valid) from the content expert and 3.7 (very valid) from the media expert. In terms of practicality, it achieved an average score of 3.5 (very practical), while effectiveness was reflected in the average student score of 88 (very effective). Therefore, the contextual and character-based digital encyclopedia is proven to be valid, practical, and effective, making it feasible as a teaching resource in elementary education.

Keywords: *ADDIE model, character education, contextual learning, digital encyclopedia, elementary school*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensinya. Potensi tersebut meliputi kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (UU No. 20 Tahun 2003). Pendidikan berfungsi sebagai tolok ukur pencapaian kemajuan suatu bangsa. Kualitas sumber daya manusia suatu negara sangat bergantung pada tingkat pendidikan masyarakatnya. Oleh karena itu, pendidikan memiliki peran penting dalam meningkatkan mutu sumber daya manusia.

Pendidikan tidak hanya menekankan pada pemberian materi secara kognitif. Pendidikan juga mencakup aspek afektif dan psikomotorik yang berperan dalam pembentukan sikap dan perilaku peserta didik. Melalui proses pendidikan, terjadi perubahan sikap, perilaku, serta kedewasaan individu maupun kelompok. Interaksi antara pendidik dan peserta didik menjadi sarana utama dalam penyampaian informasi dan pengetahuan. Dengan demikian, pendidikan merupakan proses menyeluruh yang melibatkan aspek pengetahuan, keterampilan, dan karakter.

Tujuan pendidikan nasional Indonesia tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Bab II Pasal 3. Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan, membentuk watak, dan membangun peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta bertanggung jawab sebagai warga negara. Rumusan tersebut menegaskan bahwa pendidikan tidak hanya berorientasi pada aspek intelektual, tetapi juga pada pembentukan karakter. Dengan demikian, pendidikan nasional menempatkan keseimbangan antara kemampuan akademik dan moral.

Kurikulum merupakan pedoman penting dalam penyelenggaraan pendidikan. Kurikulum 2013 dipilih untuk menggantikan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Kurikulum ini tidak hanya berfokus pada penilaian kognitif, tetapi juga menekankan aspek psikomotorik dan afektif. Selain itu, kurikulum 2013 menekankan pembentukan karakter siswa sebagai tujuan utama pendidikan (Hannanika & Sukartono, 2023). Sehingga proses pendidikan diharapkan dapat lebih komprehensif.

Model pembelajaran yang digunakan dalam kurikulum 2013 adalah tematik terpadu. Pembelajaran tematik menekankan keterlibatan aktif peserta didik dalam kegiatan belajar. Melalui pendekatan ini, siswa diajak untuk menemukan keterkaitan antarmateri secara kontekstual. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa untuk berpikir kritis dan kreatif. Dengan demikian, pembelajaran tematik mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna (Firdayu & Adipal, 2021).

Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana yang mempermudah proses belajar mengajar. Media mencakup berbagai sumber, baik dalam bentuk perangkat keras (hardware) maupun perangkat lunak (software). Keberadaan media membantu peserta didik memahami materi secara lebih konkret. Perkembangan teknologi digital turut melahirkan media pembelajaran berbasis elektronik. Media digital dinilai praktis, interaktif, dan mampu meningkatkan pemahaman siswa (Swandewi & Wiyasa, 2022).

Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah ensiklopedia. Ensiklopedia merupakan buku yang berisi penjelasan mengenai berbagai cabang ilmu pengetahuan secara singkat, padat, dan lengkap. Berbeda dengan kamus, ensiklopedia menyajikan informasi yang lebih rinci dan sering dilengkapi gambar untuk memperjelas pemahaman. Tujuan utama ensiklopedia adalah menghimpun pengetahuan dari berbagai sumber agar mudah diakses oleh pembaca. Pada tingkat sekolah dasar, ensiklopedia dapat digunakan untuk mempermudah pemahaman konsep abstrak melalui ilustrasi visual.

Ensiklopedia digital mulai banyak dikembangkan untuk kebutuhan pendidikan. Produk ini memuat informasi berbentuk tulisan, ilustrasi, maupun foto yang disajikan dalam format digital sehingga lebih mudah diakses oleh siswa. Selain menyajikan materi pelajaran, ensiklopedia digital juga dapat memuat nilai-nilai karakter sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Dengan pendekatan kontekstual, informasi yang ditampilkan menjadi lebih relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Oleh karena itu, ensiklopedia digital dianggap sebagai inovasi yang sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan.

Hasil observasi di SD Negeri 1 Pangenrejo menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi metode konvensional. Guru lebih banyak menggunakan ceramah, penjelasan dari buku, dan pemberian tugas. Sementara itu, penggunaan media berbasis kontekstual belum dimanfaatkan secara optimal. Peserta didik cenderung menghafal materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan sehingga cepat merasa bosan. Kondisi tersebut mengindikasikan perlunya pengembangan bahan ajar yang lebih inovatif dan menarik. Selain itu, pendidikan karakter di sekolah tersebut masih perlu ditingkatkan. Beberapa nilai seperti religius, kemandirian, dan kejujuran belum tercermin secara konsisten dalam perilaku siswa. Media digital sebenarnya sudah digunakan, tetapi masih terbatas pada video pembelajaran. Siswa membutuhkan bahan ajar digital yang lebih interaktif untuk menumbuhkan motivasi belajar. Oleh karena itu, pengembangan media berbasis karakter dan kontekstual menjadi sangat penting.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini mengembangkan ensiklopedia digital berbasis kontekstual dan karakter pada subtema peristiwa kebangsaan masa penjajahan kelas V sekolah dasar. Ensiklopedia digital ini memuat materi sejarah yang dilengkapi ilustrasi, foto, dan soal latihan. Selain itu, produk ini menyajikan nilai-nilai karakter seperti jujur, religius, mandiri, dan integritas. Ensiklopedia digital dapat diakses melalui smartphone sehingga lebih praktis bagi siswa. Dengan demikian, ensiklopedia digital yang dikembangkan diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa sekaligus menanamkan karakter positif

METODE

Penelitian ini menggunakan model pengembangan, Model Pengembangan Model pengembangan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan ADDIE yang meliputi Analysis (analisis), Design (perancangan), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi) (Sugiyono, 2019). Penelitian hanya difokuskan hingga tahap uji kelayakan produk serta melihat respon peserta didik dalam pembelajaran. Metode yang dipakai adalah penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) yang bertujuan memvalidasi sekaligus menghasilkan produk pembelajaran. R&D sendiri merupakan proses riset sistematis yang digunakan untuk mengembangkan inovasi pendidikan melalui beberapa tahapan. Oleh karena itu, penelitian ini diarahkan pada pembuatan media ensiklopedia digital berbasis kontekstual dan karakter religius di tingkat sekolah dasar. Pemilihan model ADDIE dianggap tepat karena tahapan tahapannya runtut, mudah diaplikasikan, dan dapat direvisi bila diperlukan. Dengan demikian, model ini diharapkan mampu melahirkan bahan ajar yang valid, efektif, serta relevan dengan kebutuhan siswa

Prosedur Pengembangan Penelitian ini menggunakan prosedur ADDIE yang terdiri atas tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada tahap analisis, peneliti meninjau kebutuhan siswa, kurikulum yang berlaku, dan konsep materi. Hasil wawancara dengan guru kelas V menunjukkan bahwa siswa hanya memanfaatkan LKS, buku tematik, dan media sederhana. Kondisi ini menimbulkan kesulitan belajar karena pembelajaran tidak bersifat kontekstual. Oleh karena itu, peneliti merancang ensiklopedia digital berbasis kontekstual sesuai dengan kurikulum 2013 pada subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan.

Pada tahap desain, peneliti menyusun prototipe ensiklopedia, mengumpulkan referensi, menyusun storyboard, dan menulis materi secara sistematis. Media ensiklopedia ini dibuat dengan bantuan aplikasi Microsoft Word, PowerPoint, dan Canva. Selanjutnya, peneliti memasuki tahap pengembangan dengan menyusun instrumen validasi serta melakukan uji kelayakan melalui ahli media dan ahli materi. Hasil validasi menjadi dasar revisi agar produk sesuai standar. Pada tahap implementasi, peneliti melakukan uji coba terbatas pada lima siswa dan memperluasnya kepada lima belas siswa. Tahap evaluasi dilakukan dengan menganalisis respon siswa melalui angket untuk mengetahui kepraktisan ensiklopedia digital.

Desain Uji Coba Produk Produk ensiklopedia digital yang sudah disetujui oleh validator selanjutnya diuji coba dalam skala kecil. Uji coba terbatas melibatkan lima siswa kelas V SD Negeri 1 Pangenrejo yang dipilih sesuai urutan absen. Tujuan dari uji coba ini adalah memperoleh informasi tentang efektivitas produk. Setelah pemakaian, siswa memberikan penilaian dan komentar terhadap ensiklopedia digital. Setiap masukan dianalisis untuk memperbaiki kelemahan yang masih ditemukan. Tahap berikutnya adalah uji coba luas yang dilakukan setelah revisi dari uji coba terbatas. Uji coba luas melibatkan sepuluh siswa sebagai subjek penelitian. Kegiatan ini dimaksudkan untuk mendapatkan data lebih banyak mengenai efektivitas ensiklopedia digital. Produk kembali dievaluasi setelah digunakan oleh siswa untuk melihat aspek yang masih perlu perbaikan. Perbaikan produk pada tahap ini menjamin kelayakan media untuk diterapkan dalam skala pembelajaran lebih besar.

Teknik Pengumpulan Data Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi wawancara, observasi, kuesioner, tes, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan dengan guru kelas V SD Negeri 1 Pangenrejo untuk memperoleh informasi mengenai media dan bahan ajar yang digunakan. Observasi dilaksanakan langsung di kelas guna mengetahui kondisi pembelajaran dan kebutuhan peserta didik. Kuesioner diberikan untuk mengukur tanggapan serta sikap responden dalam jumlah besar secara lebih efisien. Selain itu, tes berupa 10 soal pilihan ganda dan 5 uraian digunakan untuk menilai pemahaman materi keragaman di Indonesia, sedangkan dokumentasi berupa foto, video, dan data hasil validasi dijadikan bukti pendukung.

Instrumen Pembelajaran Lembar wawancara berfungsi sebagai pedoman dalam mengumpulkan data serta informasi selama proses penelitian. Instrumen ini digunakan peneliti untuk memastikan data yang diperoleh terarah dan sesuai kebutuhan. Berikut pertanyaan dalam lembar wawancara yang digunakan pada penelitian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan kajian literatur dan dokumen kebijakan pendidikan, Penelitian ini menghasilkan ensiklopedia berbasis kontekstual dan karakter sebagai bahan ajar kelas V SD. Produk dikembangkan dengan mengikuti prosedur model ADDIE. Analisis kebutuhan dilakukan di SDN Pangenrejo melalui observasi dan wawancara wali kelas V. Kegiatan ini bertujuan memperoleh informasi mengenai proses belajar mengajar dan kurikulum. Guru kelas menyatakan bahwa siswa lebih menyukai buku bergambar.

Guru menggunakan bahan ajar dari pemerintah seperti buku siswa, buku guru, dan LKS. Penggunaan bahan ajar tersebut belum optimal dalam praktik pembelajaran. Guru lebih menekankan pemahaman materi daripada penanaman nilai moral dan agama. Peserta didik kurang aktif dalam memahami materi yang disampaikan guru. Guru perlu memperluas referensi untuk mendukung penjelasan materi. Oleh karena itu, diperlukan bahan ajar yang menarik serta mampu mengintegrasikan nilai karakter.

Kurikulum yang diterapkan di SDN 1 Pangenrejo adalah K13. Subtema yang digunakan adalah peristiwa kebangsaan masa penjajahan. Tujuan pembelajaran mencakup pemahaman siswa terhadap sejarah dan keragaman Indonesia. Hasil analisis kurikulum

mendorong pengembangan ensiklopedia berbasis karakter. Guru menekankan bahwa pembelajaran harus membangun aspek kognitif dan karakter. Analisis materi menghasilkan lima bidang pembelajaran yaitu Bahasa Indonesia, SBdP, PPKN, dan IPS.

Peneliti mengumpulkan referensi dari buku sejarah dan sumber relevan lainnya. Produk ensiklopedia dirancang menggunakan aplikasi Canva dan Microsoft PowerPoint. Aspek materi ensiklopedia berisi peristiwa kebangsaan pada masa penjajahan. Aspek tampilan mencakup sampul, kata pengantar, tujuan pembelajaran, dan isi materi. Isi materi meliputi kedatangan bangsa Eropa, perlawanan, keragaman budaya, dan tokoh perjuangan. Ensiklopedia dikemas dengan gambar dan warna menarik untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Tahap pengembangan (development) menjadi fase penting dalam menghasilkan produk yang siap digunakan. Setelah tahap desain selesai, peneliti mulai membuat produk melalui penentuan isi materi, validasi, dan produksi. Isi materi diturunkan dari RPP yang berlaku agar sesuai dengan tujuan pembelajaran. Ensiklopedia disusun dengan beberapa karakteristik, yaitu penjelasan topik secara alfabetis atau sistematis, disertai gambar pendukung yang menarik dan relevan. Materi juga dikaji secara komprehensif dengan konsistensi bidang bahasan. Produk dilengkapi daftar pustaka sebagai penunjang validitas.

Selain pembuatan produk, tahap pengembangan juga melibatkan konsultasi dengan dosen pembimbing dan validasi oleh ahli media serta ahli materi. Aspek yang dinilai mencakup desain, tata warna, sistematika penulisan, petunjuk penggunaan, hingga kesesuaian isi materi. Produk yang telah direvisi kemudian diuji cobakan secara terbatas pada lima siswa dan secara luas pada sepuluh siswa SD Negeri Pangenrejo. Validasi ahli materi menghasilkan skor 95,8% untuk kelayakan isi, 87,5% untuk kebahasaan, dan 95% untuk penyajian, semuanya berkategori sangat valid. Validasi ahli media menunjukkan skor 89,2% pada aspek media dan 96,8% pada aspek desain, yang juga tergolong sangat valid. Temuan ini menegaskan bahwa produk layak digunakan pada tahap selanjutnya.

Uji kelayakan dilakukan oleh pendidik dengan hasil yang juga memuaskan. Aspek kelayakan isi memperoleh 93,7%, aspek kebahasaan mencapai 100%, aspek penyajian 95,8%, dan aspek media 93,7%. Seluruhnya termasuk kategori sangat layak. Uji efektivitas yang melibatkan 15 peserta didik menghasilkan nilai rata-rata 89,2 dengan persentase yang sama, sehingga dikategorikan sangat efektif. Uji kepraktisan pada skala terbatas menunjukkan hasil 88,7% untuk aspek media dan 92,2% untuk aspek materi. Sedangkan pada uji coba luas, aspek media memperoleh 90% dan aspek materi 93,4%, keduanya termasuk sangat praktis.

Tahap implementasi dilakukan dalam dua bentuk, yaitu uji coba terbatas dan uji coba luas. Uji coba terbatas dilakukan pada 14 Juni 2023 dengan melibatkan lima siswa, sedangkan uji coba luas dilaksanakan pada 16 Juni 2023 dengan melibatkan sepuluh siswa. Hasil uji coba memberikan data mengenai respon siswa terhadap produk serta potensi pembentukan karakter. Analisis menunjukkan bahwa produk membantu siswa menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari. Evaluasi dilaksanakan oleh dua observer dengan hasil keterlaksanaan pembelajaran lebih dari 95% pada setiap pertemuan. Tahap evaluasi juga mencakup tes siswa yang menunjukkan ketuntasan belajar, sehingga ensiklopedia digital berbasis kontekstual dan karakter dinyatakan layak digunakan.

Hasil Kevalidan Pengembangan Ensiklopedia Berbasis Kontekstual dan Karakter

Tabel 12. Hasil Kevalidan Materi Pengembangan Ensiklopedia Berbasis Kontekstual dan Karakter

No	Aspek Kesesuaian Isi Materi	Nilai
1.	Media ensiklopedia digital sesuai dengan kompetensi dasar	4
2.	Ensiklopedia sesuai dengan kebutuhan peserta didik	4
3.	Materi dalam ensiklopedia mudah dipahami	4
4.	Ketepatan ensiklopedia dapat dipelajari secara mandiri	4
5.	Kesesuaian dengan nilai-nilai pendidikan karakter	3
6.	Ensiklopedia memiliki muatan kontekstual	3
Total		21
Persentase		95,8
		Sangat

Pada aspek kesesuaian materi, hasil validasi ahli menunjukkan bahwa ensiklopedia digital berbasis kontekstual memperoleh skor total 21 dengan persentase 95,8%. Hal ini menempatkan produk pada kategori sangat valid, sehingga isi materi dinilai telah sesuai dengan kompetensi dasar, kebutuhan siswa, serta mudah dipahami dan dapat dipelajari secara mandiri.

Tabel 13. Hasil Kevalidaan Aspek Kebahasaan

No.	Aspek Kebahasaan	Nilai
1.	Bahasa yang digunakan pada ensiklopedia mudah dibaca, dimengerti dan dipahami	4
2.	Penggunaan kalimat pada ensiklopedia sesuai kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar	3
3.	Diksi atau pilihan kata yang digunakan dalam ensiklopedia sesuai dengan karakteristik peserta didik SD	3
4.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan perkembangan peserta didik	4
Total		14
Persentase		87,5 %
Kategori		Valid

Dari sisi kebahasaan, ensiklopedia mendapatkan skor 14 dengan persentase 87,5%. Hasil ini termasuk dalam kategori sangat valid, yang berarti bahasa yang digunakan cukup komunikatif, sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia, serta relevan dengan perkembangan dan karakteristik peserta didik.

Tabel 14. Hasil Kevalidaan Aspek Penyajian

No.	Aspek Penyajian	Nilai
1.	Keruntutan materi subtema peristiwa kebangsaan masa penjajahan	4
2.	Latihan soal pada ensiklopedia sesuai dengan materi	4
3.	Terdapat pendukung materi pembelajaran pada ensiklopedia	4
4.	Ensiklopedia yang dikembangkan sudah memenuhi komponen	4
5.	Konsep ensiklopedia yang disajikan memenuhi keakuratan	3
Total		19
Persentase		95 %
Kategori		Sangat Valid

Validasi aspek penyajian menghasilkan skor 19 dengan persentase 95%. Nilai tersebut menunjukkan kategori sangat valid, sehingga penyajian materi dinilai runtut, didukung latihan soal yang sesuai, serta memenuhi komponen pembelajaran yang akurat.

Tabel 15. Hasil Keseluruhan Uji Validasi Materi

No	Aspek Keseluruhan	Nilai	Persentase	Kategori
1.	Aspek Kesesuaian Isi Materi	21	95,8%	Sangat valid
2.	Aspek Kebahasaan	14	87,5%	Sangat valid

Secara keseluruhan, uji validasi materi pada tiga aspek—isi, kebahasaan, dan penyajian—memperoleh rata-rata persentase 90% dengan kategori sangat valid. Hal ini membuktikan bahwa materi dalam ensiklopedia digital layak digunakan sebagai bahan ajar.

Tabel 16. Hasil Kevalidan Ensiklopedia

No.	Aspek Media	Nilai
1.	Ensiklopedia dapat dioperasikan menggunakan laptop/handphone	4
2.	Ensiklopedia dapat diakses dengan baik dan cepat	3
3.	Ensiklopedia mudah digunakan	4
4.	Tampilan ensiklopedia menarik	3
5.	Kesesuaian gambar/ilustrasi realistis	4
6.	Bagian isi ensiklopedia memuat materi pembelajaran dan evaluasi pembelajaran	3
7.	Kualitas ensiklopedia tidak mudah rusak	4
Total		25
Persentase		89,2 %
Kategori		Valid

Pada aspek media, ensiklopedia memperoleh nilai 25 dengan persentase 89,2% yang termasuk dalam kategori sangat valid. Produk dinilai mudah digunakan, dapat diakses melalui laptop maupun ponsel, serta memiliki tampilan yang menarik dan ilustrasi yang sesuai.

Tabel 17. Hasil Kevalidan Ensiklopedia

No.	Aspek Desain	Nilai
1.	Kesesuaian jenis huruf dan ukuran huruf pada ensiklopedia	3
2.	Kesesuaian gambar yang disajikan dengan materi pada ensiklopedia	4
3.	Kesesuaian warna dan ukuran objek gambar pada ensiklopedia	3
4.	Kesesuaian tata letak pada ensiklopedia	3
5.	Desain sampul ensiklopedia menarik	3
6.	Penggunaan warna ensiklopedia tidak berlebihan	4
7.	Kesesuaian ukuran ensiklopedia	4
8.	Susunan tata letak materi pada ensiklopedia konsisten	3
Total		27
Persentase		84,3 %
Kategori		Valid

Hasil validasi desain menunjukkan skor 27 dengan persentase 84,3%, yang juga berada pada kategori valid. Desain ensiklopedia dinilai cukup sesuai dari segi huruf, tata letak, warna, hingga sampul.

Tabel 18. Hasil keseluruhan Uji Validasi Ahli Media

No	Aspek Keseluruhan	Nilai	Persentase	Kategori
1.	Aspek Media	25	92%	Sangat valid
2.	Aspek desain	27	92%	Sangat valid
Rata – rata		52	86,6%	Valid

Secara keseluruhan, validasi ahli media pada aspek media dan desain menghasilkan rata-rata persentase 86,6% dengan kategori valid, sehingga ensiklopedia digital berbasis kontekstual dan karakter dinilai layak digunakan.

Hasil Kelayakan Pengembangan Ensiklopedia Digital Berbasis Kontekstual Dan Karakter

Tabel 19. Hasil Kelayakan Pengembangan Ensiklopedia Berba

No.	Aspek Media	Nilai
1.	Kualitas ensiklopedia tidak mudah rusak	4
2	Ensiklopedia mudah dioeraskan dengan laptop/ handphone	3
3.	Desain sampul dan ensiklopedia menarik	3
4.	Penggunaan bentuk huruf pada ensiklopedia konsisten	4
5.	Gambar dalam ensiklopedia jelas	4
Total		18

Ensiklopedia digital berbasis kontekstual dan karakter memperoleh hasil yang sangat baik pada aspek isi, kebahasaan, penyajian, maupun media. Dari aspek isi, diperoleh skor 30 dengan persentase 93,7%, yang menunjukkan kesesuaian materi dengan kompetensi dasar, kebutuhan siswa, serta kemudahan dipahami secara mandiri. Sementara itu, aspek kebahasaan meraih skor sempurna, yakni 20 dengan persentase 100%, sehingga bahasa dalam ensiklopedia dinilai sesuai kaidah, komunikatif, mudah dimengerti, dan selaras dengan perkembangan peserta didik sekolah dasar.

Pada aspek penyajian, produk mendapat skor 14 dengan persentase 87,5%, yang menandakan keruntutan materi, kejelasan gambar, dan adanya contoh kontekstual yang memperkaya wawasan siswa. Selanjutnya, aspek media memperoleh skor 18 dengan persentase 90%, menunjukkan kualitas produk yang mudah dioperasikan, memiliki desain menarik, serta tampilan gambar yang jelas. Secara keseluruhan, hasil tersebut menegaskan bahwa ensiklopedia digital berbasis kontekstual dan karakter termasuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan sebagai bahan ajar.

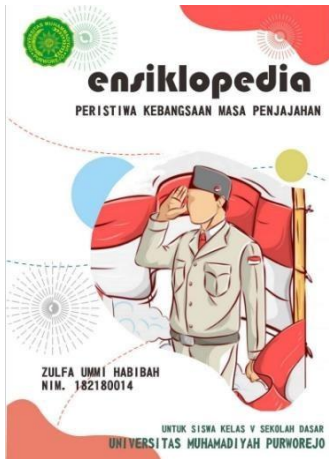
Data hasil validasi dosen dan pendidik terhadap ensiklopedia digital berbasis kontekstual dan karakter

Tabel 20. Hasil Kelayakan Pengembangan Ensiklopedia Berbasis Kontekstual dan KarakterAspek Penyajian

No	Aspek	Skor		Skor	Persentase	Kriteria
		Dosen	Pendidik			
1.	Aspek Kelayakan Isi	21	30	51	91%	Sangat Valid
2.	Aspek Kebahasaan	14	20	34	94%	Sangat Valid
3.	Aspek Penyajian	19	14	33	91,6%	Sangat Valid
4.	Aspek Media	25	18	43	89,5%	Valid
Rata-rata						Sangat Valid
						91.5%

Uji validitas ensiklopedia digital menunjukkan bahwa produk ini sangat layak untuk digunakan. Aspek isi memperoleh skor 51 (91%), aspek kebahasaan 34 (94%), dan aspek penyajian 33 (91,6%), ketiganya termasuk kategori sangat valid. Adapun aspek media mendapat skor 43 (89,5%) dengan kategori valid. Dengan rata-rata 91,5%, ensiklopedia ini dikategorikan sangat valid secara keseluruhan.

Tabel 21. *Produk Ensiklopedia*

NO	Bagian Ensiklopedia	Tampilan
1.	Cover Ensiklopedia	1. Judul Buku 2. Nama Penyusun 3. Logo universitas 4. Sasaran Buku 5. Berbasis kontekstual dan karakter. 6. Gambar animasi pahlawan
		(Saran dari Ahli Media) Pada bagian cover ditambahkan keterangan pendidikan, warna yang kontras dan nama universitas serta nama penyusun.
1.	Prakata syukur kepada Allah SWT	1. Berisi rasa 2. Berisi terima kasih kepada pihak yang membantu menyusun
		(Saran dari Ahli Media) Pada bagian kata pengantar di ganti menjadi Prakata

Pembahasan

Ensiklopedia digital berbasis kontekstual dan karakter dinilai dari aspek isi, bahasa, dan penyajian. Hasil validasi menunjukkan persentase masing-masing 95,8%, 87,5%, dan 95% dengan rata-rata 90% sehingga termasuk kategori sangat valid. Hal ini membuktikan bahwa materi sesuai kompetensi dasar, mudah dipahami, serta mendukung pendidikan karakter. Aspek media memperoleh nilai 89,2% dan desain 92,8%, dengan rata-rata keseluruhan 86,6% atau kategori valid. Tampilan, ilustrasi, dan tata letak dinilai cukup baik dan dapat digunakan dengan lancar melalui laptop maupun telepon genggam.

Hasil ini menegaskan bahwa produk memiliki kualitas teknis yang memadai untuk pembelajaran. Uji kelayakan yang dilakukan guru memberikan hasil serupa. Aspek isi memperoleh skor 93,7%, kebahasaan 100%, penyajian 87,5%, dan media 90%. Dengan rata-rata 91,5%, ensiklopedia dikategorikan sangat layak digunakan dalam pembelajaran dikarenakan pembelajaran yang komunikatif, sesuai kebutuhan siswa, serta mendukung pembelajaran mandiri. Kepraktisan produk diuji melalui respon siswa dan keterlaksanaan pembelajaran. Uji coba terbatas menghasilkan persentase 91,5% dan uji coba luas 89,6%, keduanya tergolong sangat praktis. Sementara itu, keterlaksanaan pembelajaran tercatat lebih dari 93% pada setiap pertemuan yang menunjukkan bahwa penggunaan ensiklopedia mudah diterapkan dan diterima siswa.

Efektivitas produk juga terlihat dari hasil belajar siswa dengan rata-rata nilai 88 dan persentase ketuntasan 88%. Dengan demikian, ensiklopedia terbukti sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa.

PENUTUP

Pengembangan ensiklopedia digital berbasis kontekstual dan karakter menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif. Produk ini memuat materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan, dilengkapi ilustrasi, serta dapat diakses melalui perangkat digital sehingga membantu peserta didik memahami materi secara lebih mudah. Validasi dari ahli, pendidik, dan respon peserta didik menunjukkan hasil sangat layak dengan persentase rata-rata di atas 85%, sehingga ensiklopedia ini layak digunakan dalam pembelajaran kelas V sekolah dasar.

Peneliti menyarankan agar ensiklopedia digital dikembangkan dengan desain lebih menarik, materi yang diperbarui sesuai kurikulum, serta bentuk alternatif seperti cetak atau multimedia interaktif. Guru dapat memanfaatkan produk ini sebagai pendamping pembelajaran, sementara peserta didik dapat memperluas pengetahuan secara mandiri. Dengan demikian, ensiklopedia digital ini tidak hanya relevan untuk satu kelas, tetapi juga berpotensi untuk diseminasi dan pemanfaatan lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Basrina, Y., Afriansih, N., & Febriani, T. (2023). Pengembangan Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Wizer. Me pada Mata Pelajaran IPS di Mi Darussalam Aryojeding. JPIG (Jurnal Pendidikan dan Ilmu Geografi), 8(1), 3138.
<https://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JPIG/article/view/7361>
- Fitri, F., & Ardipal, A. (2021). Pengembangan video pembelajaran menggunakan aplikasi kinemaster pada pembelajaran tematik di Sekolah Dasar. Jurnal basicedu, 5(6), 6330- 6338.
<https://www.neliti.com/publications/452556/pengembangan-video-pembelajaran-menggunakan-aplikasi-kinemaster-pada-pembelajaran>
- Fitra, J., & Maksum, H. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Powtoon pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK. Jurnal Pedagogi

- Dan Pembelajaran, 4(1), 113.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JP2/article/view/31524>
Hanannika, L. K., & Sukartono, S. (2022). Penerapan media pembelajaran berbasis TIK pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6379-6386.
[https://www.neliti.com/publications/450781/penerapan-media pembelajaran-berbasis-tik-pada-pembelajaran-tematik-di-sekolah-d](https://www.neliti.com/publications/450781/penerapan-media-pembelajaran-berbasis-tik-pada-pembelajaran-tematik-di-sekolah-d)
Lestari, F., Egok, A. S., & Febriandi, R. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Problem Based Learning Pada Siswa Kelas V SD. *Wahana Didaktika: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 18(3), 269. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/628>
Meishanti, O. P. Y., Sholihah, F. N., & Septi, N. (2020). Implementasi Discovery Learning Dengan Praktikum Kingdom Plantae Untuk Melatih Keterampilan Proses Di MA Unggulan Kh. Abd. Wahab Hasbulloh Tambakberas Jombang. *Jurnal Biologi Dan Pembelajarannya (JB&P)*,
<https://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/biologi/article/view/15200>
Swandewi, N. K. R., & Wiyasa, I. K. N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli pada Muatan IPA Kelas IV SD Negeri 3 Peguyangan. *JUPENJI: Jurnal Pendidikan Jompa Indonesia*, 1(2), 42-50.
<http://jurnal.jomparnd.com/index.php/jupenji/article/view/206>
Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian & Pengembangan Research & Development*. Bandung. Alfabeta