

PENGEMBANGAN BUKU ENSIKLOPEDIA PADA PEMBELAJARAN IPS BERBASIS PENDEKATAN KONTEKSTUAL DI KELAS IV SEKOLAH DASAR

Delia Puspita Sari
PGSD FIP Universitas Negeri Jakarta
Deliapuspita2929@gmail.com

ABSTRACT

This research and development aims to produce and determine the feasibility of an encyclopedia product for social studies learning based on a contextual approach. The background of this research is the low student interest in Indonesian cultural diversity in social studies learning, which is caused by the lack of engaging learning media. The method used in this study is research and development (R&D) with the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) development model. Respondents in this study consisted of subject matter experts, language experts, media experts, fourth-grade teachers, and fourth-grade elementary school students. Data collection techniques used in this study were interviews, observation, and questionnaires. The encyclopedia's trial results with subject matter experts yielded a score of 9.4%, media experts a score of 9.2%, and language experts a score of 8.6%. Meanwhile, the one-to-one student trials yielded a score of 95.2%, small group trials a score of 93.5%, and field trials a score of 9.5%. This indicates that the encyclopedia, in contextual-based social studies learning, received a very good score, with a score range of 81% to 100%, making it suitable for use as a learning medium in Social Studies Chapter 6 "My Indonesia is Rich in Culture" for fourth-grade elementary school students.

Keywords: Learning Interest, Research and Development, Encyclopedia, Contextual, Social Studies, ADDIE,

ABSTRAK

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan dan mengetahui kelayakan suatu produk berupa ensiklopedia pada pembelajaran IPS berbasis pendekatan Kontekstual. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya minat belajar siswa terhadap materi keberagaman budaya Indonesia dalam pembelajaran IPS, yang disebabkan oleh kurangnya media pembelajaran yang menarik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *research and development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Responden dalam penelitian ini terdiri dari ahli materi, ahli bahasa, ahli media, Guru kelas IV serta peserta didik kelas IV Sekolah Dasar. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini wawancara, observasi, dan kuesioner. Hasil uji coba buku ensiklopedia kepada ahli materi memperoleh nilai 9,4%, ahli media memperoleh

nilai 9,2%, dan ahli bahasa memperoleh nilai 8,6%. Sedangkan hasil uji coba kepada peserta didik secara *one to one* memperoleh nilai 95,2%, secara *small group* memperoleh nilai 93,5%, dan secara *field test* memperoleh nilai 9,5%. Hal ini menunjukkan bahwa buku ensiklopedia pada pembelajaran IPS berbasis pendekatan kontekstual memperoleh nilai sangat layak dengan rentang skor 81% - 100% sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bab 6 "Indonesiaku Kaya Budaya" kelas IV sekolah dasar.

Kata Kunci: Minat belajar, Penelitian dan pengembangan, Ensiklopedia, Kontekstual, IPS, ADDIE

A. Pendahuluan

Minat merupakan dimana seseorang mempunyai keinginan untuk memahami dan belajar serta membuktikannya lebih jauh (Mesra & Kuntarto., 2021). Menurut Hendrina (2024) minat belajar dapat diartikan sebagai dorongan atau ketertarikan yang timbul pada diri seseorang untuk belajar atau tertarik sehingga peserta didik terdorong untuk mempelajari sesuatu. Minat belajar dapat diartikan sebagai dorongan untuk mempelajari sesuatu. Minat belajar penting dimiliki seorang siswa untuk dapat melaksanakan pembelajaran secara optimal. Dapat disimpulkan minat belajar siswa menjadi penentu utama dalam aktivitas belajar siswa. Sehingga guru perlu memperhatikan minat belajar siswa agar dapat memastikan siswa dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik.

Siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi, akan menunjukkan kegembiraan terhadap pembelajaran, konsentrasi dan fokus dalam proses pembelajaran, motivasi untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran, serta Tindakan nyata yang diambil untuk mewujudkan keinginan untuk belajar (Frianti & Winata., 2019) dalam (Az-azzahra., 2024). Dengan begitu, siswa yang memiliki minat belajar akan menunjukkan keinginan untuk mengetahui isi pada materi pembelajaran yang sedang berlangsung.

Adapun faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa yaitu faktor internal adalah sesuatu yang membuat siswa tertarik, berasal dalam diri seperti perhatian, rasa ingin tahu, motivasi dan kebutuhan siswa. Faktor internal tersebut meliputi aspek psikologis yang terdiri dari ketertarikan

belajar, kenyamanan dalam belajar dan kemauan belajar, kemudian aspek fisiologis terdiri dari partisipasi siswa, dan Kesehatan siswa. Selanjutnya faktor eksternal adalah hal-hal yang membuat siswa tertarik dari luar seperti dorongan orangtua, guru dan lingkungan sekitar. Faktor eksternal tersebut meliputi aspek lingkungan yang terdiri dari dukungan keluarga dan Susana belajar, dan aspek suasana belajar terdiri dari fasilitas belajar (Syahutra, 2020). Oleh karena itu media pembelajaran sangatlah penting unntuk meningkatkan minat belajar siswa.

Media pembelajaran dapat menjadi salah satu faktor yang dapat mempengaruhi minat belajar. Pendapat ini sejalan dengan Tobamba., dkk. (2019) yang mengatakan bahwa media pembelajaran memiliki pengaruh dalam minat belajar yang menunjukkan adanya interakhis terhadap hasil belajar siswa. Dilanjut dengan pendapat Akuba dan Uno (2023) penggunaan media pebelajaranyang tepat dapat membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih baik, meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, dan memotivasi

mereka auntuk belajar. Oleh karena itu, media pembelajaran dengan minat belajar memiliki kaitan yang berpengaruh. Kepatan pemilihan media pembelajaran dapat berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa. Oleh sebab itu, media pembelajaran sangatlah penting untuk menumbuhkan minat belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi pada bulan oktober, yang dilakukan pada siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Rawamangun 05, tidak menunjukkan sikap minat belajar. Hal ini ditunjukkan pada siswa yang cenderung pasif Ketika menerima pembelajaran IPS Kelas IV SD. Pendapat ini diperkuat dengan hasil angket yang dilakukan peneliti kepada peserta didik dan wawancara yang dilakukan terhadap guru kelas IV SDN Rawamangun 05 yang dilakukan peneliti pada bulan November 2024, yang menjelaskan bahwa tidak semua siswa memiliki minat belajar dalam pembelajaran IPS, khususnya pada materi keberagaman budaya Indonesia. Hal ini dikarenakan belum menemukan media pembelajaran yang cocok atau pas digunakan dalam kegiatan belajar, sehingga siswa

sering menebak-nebak bagaimana *visualisasi* dari materi keberagaman tersebut. Terlebih lagi, pada hasil angket kebutuhan siswa, siswa merasa kesulitan dalam pembelajaran IPS pada materi keberagaman budaya di Indonesia.

Berdasarkan angket kebutuhan, Sebagian besar siswa menunjukan preferensi terhadap media belajar yang mengandung bentuk teks pengertian beserta gambar dan siswa menyukai media cetak buku bergambar. Media pembelajaran berbasis buku ensiklopedia dapat menjadi alternatif Solusi yang relevan, oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa buku ensiklopedia keberagaman budaya di Indonesia untuk siswa kelas IV SD, dengan pendekatan kontekstual. Pengembangan ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa serta membantu pemahaman materi IPS sehingga siswa tidak menebak-nebak *visualisasi* dari materi keberagaman budaya di Indonesia. Media ini tidak hanya menarik secara visual, tetapi dapat menyampaikan konsep menerka-nerka visualisasi dari materi keberagaman budaya di

Indonesia menjadi lebih konkret melalui buku ensiklopedia. Buku ensiklopedia ini dipilih karena mampu menyajikan materi secara visual dan kontekstual, serta selaras dengan tahap perkembangan peserta didik usia sekolah dasar yang masi berada di fase operasional konkret. Penelitian ini juga mengkaji kelayakan media yang dikembangkan berdasarkan hasil validasi ahli dan uji coba kepada siswa kelas IV SDN Rawamangun 05.

B. Metode Penelitian

Pengembangan media pembelajaran buku ensiklopedia ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Metode penelitian *Research and Development* (Penelitian dan pengembangan) Merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk dan menguji produk.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE, Model yang melibatkan tahap-tahap pengembangan dengan lima Langkah fase meliputi *analysis* (Analisis), *design* (Desain), *development*

(Pengembangan), *implementation* (Implementasi), dan *evaluation* (Evaluasi). (Dick., 2005) dalam (Syukur dan Nugraha., 2024).

Penelitian ini melibatkan guru kelas IV SD Rawamangun 05, sebagai responden pada tahap analisis kebutuhan dan uji kelayakan pengguna, para dosen ahli (ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media) sebagai validator atau peneliti pada tahap *expert review*, dan peserta didik kelas IV SDN Rawamangun 05 sebagai responden pada tahap analisis kebutuhan melalui uji *one to one*, *small group*, dan *field test*.

Penilaian media yang dikembangkan menggunakan kuesioner dengan skala penilaian likert. Setelah mendapat data, dilakukan perhitungan skor untuk menilai kelayakan media pembelajaran buku ensiklopedia melalui rumus sebagai berikut :

$$NP = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100 \%$$

Keterangan :

NP: Nilai persentase

Setelah diketahui persentase yang berupa angka, kemudian akan ditafsirkan menjadi data kuantitatif oleh peneliti. Rentang skor persentase akan diperoleh dengan membagi

persentase tertinggi dengan jumlah kriteria pilihan ke dalam pedoman penafsiran data berikut:

Tabel 1 Interpretasi Skor Kelayakan Presentasi Kriteria

No	Skor	Keterangan Kelayakan
1.	81% - 100%	Sangat layak
2.	61% - 80%	Layak
3.	41% - 60%	Cukup layak
4.	21% - 40%	Kurang layak
5.	0% - 20%	Sangat kurang layak

Dijelaskan pada tabel 1 mengenai kategori kelayakan yang dikemukakan oleh Djiwandono & Yulianto (2023) dijelaskan bahwa 0%-20% dinyatakan sangat kurang memenuhi aspek kelayakan, 21%-40% dinyatakan kurang memenuhi aspek kelayakan, 61%-80% dinyatakan layak memenuhi aspek kelayakan dan 81%-100% dinyatakan sangat layak dalam memenuhi aspek kelayakan.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian *R&D* ini menghasilkan suatu produk yaitu media pembelajaran buku ensiklopedia, yang mengacu pada langkah-langkah pengembangan ADDIE yaitu

melakukan (1) *Analysis*, (2) *Design*, (3) *Development*, (4) *Implementasi*, and (5) *Evaluation*. Berikut penjelasan dari proses penelitian pengembangan ini:

1. *Analysis* (Analisis)

Peneliti melakukan observasi saat pembelajaran IPS berlangsung di kelas IV SDN Rawamangun 05. Peneliti mengamati bahwa dalam pembelajaran IPS berlangsung guru sedang menjelaskan materi keberagaman budaya Indonesia. Guru hanya mengandalkan buku yang disediakan oleh sekolah dan memperlihatkan gambar keberagaman budaya yang di tempelkan di media pembelajaran sterofoam saja. Saat guru sedang menjelaskan beberapa gambar di streofoam, terlihat beberapa peserta didik yang duduk pada barisan kanan dan di belakang tidak menunjukkan sikap antusiasme. Ditemukan juga peserta didik mengobrol dan tidak memperhatikan penjelesan materi.

Untuk menambah data dan informasi yang menjadi focus penelitian, peneliti melakukan kegiatan wawancara terhadap guru kelas IV dan penyebaran angket

analisis kebutuhan kepada peserta didik.

Berdasarkan hasil angket terhadap peserta didik kelas IV SDN Rawamangun 05, didapatkan informasi bahwa peserta didik kurang memahami apabila hanya mendengarkan penjelsan materi dari guru dan hanya memiliki sumber bacaan dari buku paket. Peserta didik membutuhkan alternatif buku bacaan sebagai media pembelajaran pendamping untuk menambah minat belajar siswa dan memperkaya pengetahuan dalam proses pembelajaran IPS. Peserta didik setuju dengan penciptaan buku ensiklopedia dengan kriteria banyak gambar, banyak tulisan, tidak membuat bosan, dan dikemas secara menarik.

Dapat disimpulkan bahwa dibutuhkannya buku bacaan yaitu buku ensiklopedia dengan materi keberagaman budaya Indonesia dalam pembelajaran IPS yang dikemas secara menarik untuk membantu menambah wawasan pengetahuan dalam proses pembelajaran.

2. *Design* (Desain)

Peneliti mulai merancang buku ensiklopedia berbasis pendekatan kontekstual. Dimulai dari merancang konsep konten pada produk. Materi yang peneliti jadikan dalam focus penelitian yaitu bab 6 “Indoensiaku kaya budaya” khususnya materi keberagaman budaya indoensia yang sesuai dengan buku guru dan buku siswa kelas IV Sekolah Dasar Kurikulum Merdeka. Dengan menelaah capaian pembelajaran kemudian merumuskan tujuan pembelajaran.

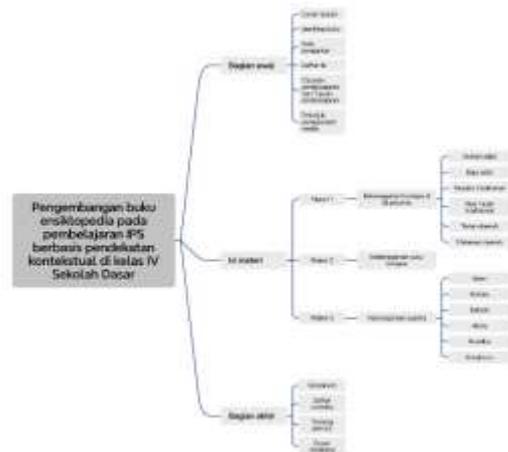
Tabel 2 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
Peserta didik mendeskripsikan keberagaman budaya, kearifan local, pelestariannya.	1. Dengan membaca teks dan mengamati gambar, peserta didik mampu mendeskripsikan keberagaman budaya dan kearifan local di daerah <u>masing-masing</u>
	2. Dengan membaca teks dan mengamati gambar peserta didik dapat mengidentifikasi berbagai keberagaman budaya yang ada di Indonesia.
Peserta didik mengenal keberagaman budaya, kearifan local di provinsi tempat tinggalnya serta menghubungkan dengan konteks saat ini	3. Peserta didik dapat menganalisis factor penyebab keberagaman budaya di Indonesia dengan tepat.
	4. Peserta didik dapat menerapkan sikap menghargai

keberagaman
dilingkungannya.

Materi yang dimuat adalah penjelasan keberagaman budaya Indonesia. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan penyusunan narasi materi yang disesuaikan dengan sketsa gambar produk yang akan di buat.

Gambar 1 Flowchart Buku Ensiklopedia Pada Pembelajaran IPS Berbasis Pendekatan Kontekstual



Produk akan dikembangkan dengan ukuran a4 berbentuk *portrait*. Kertas yang digunakan peneliti yaitu jenis *art carton* dan untuk *cover* menggunakan *hard cover* yaitu *Leaque Spartan* ukuran 38pt dan isi buku menggunakan font *Bree serif* dan *Anton* untuk judul nama provinsi ukuran 12pt dan 40pt. Dan dirancang menggunakan aplikasi *Canva*.

3. Development (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan ini meliputi tiga tahapan, yaitu pra-produksi, produksi, dan pasca produksi.

a. Pra-Produksi

Pada tahap ini, hal yang dilakukan adalah mempersiapkan perangkat prmbuatan buku ensiklopedia dan Menyusun materi. Materi yang ada pada buku ensiklopedia ini mencakup beberapa pembahasan yaitu rumah adat, tarian adat, makanan daerah, senjata tradisional, alat musik tradisional, dan tarian daerah, keberagaman suku di Indonesia serta keberagaman agama di Indonesia beserta penjelasannya dan faktor penyebabnya. Setelah Menyusun materi, langkah selanjutnya yaitu mendesain tiap halaman ensiklopedia, memilih gambar dan ilustrasi yang berkaitan dengan materi serta tata letak penempatan gmabar dan tulisan pada setiap halaman buku ensiklopedia.

b. Produksi

Peneliti menggunakan aplikasi dalam pembuatan buku ensiklopedia yaitu *canva*. Berikut halaman ensiklopedia IPS materi keberagaman budaya Indonesia berbasis pendekatan kontekstual:

1. Cover

Pada tampilan cover ini, siswa dapat mengetahui dan memahami topik yang akan dipelajari yaitu mengenai keberagaman budaya.

2. Identitas Buku

Pada identitas buku memuat orang-orang yang terlibat dalam penyusunan pada buku ensiklopedia.

3. Kata Pengantar

Kata pengantar ini untuk menyampaikan pra kata sebelum menggunakan buku ensiklopedia dari penulis kepada siswa.

4. Daftar Isi

Daftar isi untuk menemukan pembahasan yang ditunjukkan dengan nomer halaman untuk mempermudah siswa untuk menemukan pembahasan.

5. Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran

Pada halaman ini siswa diarahkan untuk membaca secara keseluruhan capaian dan tujuan pembelajaran yang ditunjukkan agar siswa dsapar mengetahui bahasan-bahasan yang akan dicapai dalam pembahasan materi.

6. Petunjuk Penggunaan

Petunjuk penggunaan buku ensiklopedia bertujuan agar dalam penggunaan siswa dapat berjalan secara maksimal.

7. Tampilan Pertanyaan dan apersepsi

Pada beberapa halaman ditampilkan ilustrasi dan pertanyaan agar siswa mengeksplorasi pengathuan yang dimilikinya dengan materi ajar.

8. Tampilan Bahasan Inti

Pada halaman pembahasan inti yang terdapat pada ensiklopedia yaitu mengenai keberagaman budaya yang dimulai dari keberagaman yang mencakup rumah adat, baju adat, makanan daerah, alat musik tradisional, senjata tradisionalarian daerah serta dilanjut dengan keberagaman suku bangsa di Indonesia dan pembahasan terakhir mengenai keberagaman agama di Indonesia.

9. Glosarium

Pada halaman ini terdapat penjelasan mengenai kata-kata asing.

10. Daftar Pustaka

Pada halaman ini merupakan referensi dari pembuatan ensiklopedia ini.

11. Identitas Penulis

Pada halaman ini terdapat biografi dari penulis.

c. Pasca produksi

Media yang telah dikembangkan pada tahap awal mendapatkan saran dan masukan dari *expert review* sehingga dilakukan revisi dan diwujudkan dalam perbaikan desain media yang baru. Berikut tampilan halaman buku ensiklopedia sebelum diperbaiki dan sesudah diperbaiki.

Sebelum diperbaiki, adanya kesalahan penulisan huruf kapital, ejaan, kata depan ataupun tanda baca pada beberapa halaman, diantaranya IV, VI, 2, 5, 25, 20, 21, 22, 25, 28, 30, 35, 38, 39, dan 42. Berdasarkan saran dari ahli Bahasa, untuk memperbaiki kesalahan penulisan huruf kapital, ejaan, dan tanda baca pada halaman IV, VI, 2, 5, 25, 20, 21, 22, 28, 30, 35, 38, 39, dan 42. Pada penjelasan keberagaman budaya, kurang adanya suku bangsa Indonesia. Berdasarkan saran ahli materi , untuk menambahkan halaman berupa suku bangsa di Indonesia.

4. *Implementation* (implementasi)

Peneliti menguji coba produk buku ensiklopedia materi keberagaman budaya setelah melewati uji validasi ahli dan perbaikan produk sehingga dinyatakan layak digunakan dalam peserta didik kelas IV melalui beberapa tahapan yaitu *one to one*, *small group* dan *field test* dengan cara mengisi kuesioner setelah penggunaan buku ensiklopedia keberagaman budaya. Uji coba peserta didik bertujuan untuk memberi nilai dan kuesioner terhadap produk yang dikembangkan oleh peneliti.

a) Hasil Rekapitulasi *One to One Evaluation*

Hasil rekapitulasi penilaian buku ensiklopedia yang diperoleh dari uji *one to one* dari 5 orang peserta didik mendapatkan rata-rata kelayakan produk sebesar 95,2%, bila dideskripsikan maka termasuk kategori sangat layak.

b) Hasil Rekapitulasi *Small Group Evaluation*

Hasil rekapitulasi penilaian buku ensiklopedia yang diperoleh dari uji *small group* dari 8 orang peserta didik mendapatkan rata-rata kelayakan

produk sebesar 93,5%, bila dideskripsikan maka termasuk kategori sangat layak

c) Hasil Rekapitulasi *Field Test Evaluation*

Hasil rekapitulasi penilaian buku ensiklopedia yang diperoleh dari uji *field test* dari 15 orang peserta didik mendapatkan rata-rata kelayakan produk sebesar 95%, bila dideskripsikan maka termasuk kategori sangat layak.

5. *Evaluation* (evaluasi)

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui apakah produk yang dikembangkan berhasil sesuai harapan atau tidak. Tahapan ini menggunakan evaluasi formatif dengan dua tahap yaitu tahap penilaian berdasarkan *expert review* (dosen ahli) dan berdasarkan uji pengguna peserta didik. Saran dan masukan dari ketiga ahli inilah yang menjadi dasar peneliti untuk menyempurnakan buku ensiklopedia yang dikembangkan.

a. Hasil Validasi Oleh Dosen Ahli (*Expert Review*)

Tabel 3 Hasil Validasi Oleh Dosen Ahli

No	Responden	Nilai rata-rata responden
1.	Ahli Materi	9,4%
2.	Ahli Bahasa	8,6%
3.	Ahli media	9,2%
Rata-rata keseluruhan		90,6%

Berdasarkan hasil validasi dari ketiga ahli maka didapatkan rata-rata sebesar 90,6% sehingga produk buku ensiklopedia keberagaman budaya ini dapat dikategorikan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

b. Hasil Uji Coba Peserta Didik

Tabel 4 Hasil Uji Coba Peserta Didik

No	Responden	Nilai rata-rata responden
1.	<i>One to one evaluation</i>	95,2%
2.	<i>Small group evaluation</i>	93,5%
3.	<i>Field test evaluation</i>	9,5%
Rata-rata keseluruhan		94,5%

Berdasarkan respon uji peserta didik maka didapatkan rata-rata sebesar 94,5% sehingga produk buku ensiklopedia keberagaman budaya ini dapat dikategorikan sangat layak

digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

E. Kesimpulan

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa ensiklopedia IPS berbasis pendekatan kontekstual pada materi keberagaman budaya dalam pembelajaran IPS di kelas IV sekolah dasar pada bab 6 “Indonesiaku kaya budaya”. Peneliti melakukan analisis kebutuhan dengan cara observasi dan angket di SDN Rawamangun 05 pada bulan November 2024 untuk mengetahui permasalahan terkait pembelajaran IPS. Dengan itu, berikut beberapa uraian kesimpulan dalam penelitian ini sesuai dengan rumusan masalah yang telah dikemukakan sebelumnya.

penelitian dari pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE yakni memiliki 5 tahap yaitu : (1) analisis (analysis) pada tahap ini peneliti melakukan analisis kebutuhan dengan cara observasi, angket, dan mewawancarai guru kelas mengenai kebutuhan yang menjadi bahan acuan, (2) desain (design) pada tahap ini disesuaikan dengan kebutuhan yang telah

dilakukan dan melakukan perencanaan yang akan dieksekusi pada tahap pengembangan, (3) pengembangan (development) pada tahap ini peneliti memproduksi media pembelajaran sesuai dengan tujuan yang telah dirancang kemudian melakukan uji coba kepada *expert review* untuk menguji dan memvalidasi kelayakan buku ensiklopedia, (4) Implementasi (implementation) buku ensiklopedia ini diujicobakan kepada peserta didik kelas IV SD melalui uji coba *one to one*, *small group*, dan *field test* serta pada tahap (5) evaluasi (evaluation) dengan melakukan evaluasi dan revisi pada media.

Pengembangan media pembelajaran buku ensiklopedia melibatkan tiga ahli untuk menilai dan memvalidasi buku ensiklopedia yaitu ahli media, ahli bahasa dan ahli materi. Produk teruji menghasilkan kelayakan dengan skor 9,4% untuk aspek materi, 9,2% untuk aspek media, dan 8,6% untuk aspek bahasa. Hasil rata-rata akhir uji validasi *expert review* adalah 90,6%, skor ini dapat dikategorikan sangat layak secara keseluruhan sehingga layak diujicobakan dan diterapkan pada peserta didik untuk menjadi pembelajaran tambahan dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar. Selanjutnya berdasarkan hasil uji

coba penggunaan kepada peserta didik secara *one to one* yang menghasilkan skor 95,2%, pada uji *small group* 93,5%, dan pada uji *field test* 9,5% sehingga mendapatkan skor rata-rata sebesar 94,5%. Skor ini dapat dikategorikan sangat layak. Sebagai produk hasil pengembangan, produk terbukti layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran IPS pada peserta didik kelas IV SD. Bagi peneliti selanjutnya

Sebagai peneliti selanjutnya disarankan untuk menyempurnakan tahap penelitian dengan melakukan setiap prosedur dengan lebih teliti, lebih memperbanyak dan mendalami referensi terbaru terkait permasalahan yang terjadi, melakukan penelitian lanjutan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik dan hendaknya produk disebarluaskan sehingga tidak hanya pada lingkup sekolah saja.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

Djiwandono, P. I., & Yulianto, W. E. (2023). *Penelitian kualitatif itu mengasyikkan: Metode penelitian untuk bidang humaniora dan kesusastraan*. Penerbit Andi.

Jurnal :

- AZ-ZAHRA, L. N. (2024). *HUBUNGAN KECERDASAN INTERPERSONAL DENGAN MINAT BELAJAR PADA MATA PELAJARAN IPS SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR DI GUGUS 4 KECAMATAN CITEUREUP* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA). *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 3(2), 372-380.
- Akuba, M., & Uno, W. A. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran LCD Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Di SDN 15 Tilamuta Kabupaten Boalemo. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 8(3), 945-951.
- HENDRINA, L. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS CANVA UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA MUATAN IPS KELAS V SEKOLAH DASAR* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA). Fariq, A. (2011).
- Syahputra, E. (2020). *Snowball Throwing Tingkatan Minat dan Hasil Belajar*. Sukabumi: Haura Publishing.
- Syukur, M. G., & Nugraha, H. (2024). Model Aktivitas Fisik Berbasis Outdoor Activity Untuk Kepemimpinan Anak Pra Remaja. *Journal Olahraga Rekat (Rekreasi Masyarakat)*, 3(1), 56-64.
- Tobamba, E. K., Siswono, E., & Khaerudin, K. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran terhadap hasil belajar IPS ditinjau dari minat belajar siswa sekolah dasar.