

http://dx.doi.org/10.25157/jwp.v%vi%i.20433

Pengembangan Ensiklopedia Digital Materi Keberagaman Budaya Indonesia untuk Kelas IV Sekolah Dasar

[1]Muhammad Ircham Sholahudin, [1]Dewi Nilam Tyas
[1]Universitas Negeri Semarang
[1]Email: mirchamsholahudin@students.unnes.ac.id

Abstract

The lack of optimal use of digital media in learning activities causes social studies learning outcomes in grade IV of SDN Kedungpane 02 to be low, even though, students are allowed to bring gadgets and can operate them. In this regard, the purpose of this study is to develop, test the feasibility and effectiveness of a digital encyclopedia of Indonesian cultural diversity materials for grade IV elementary school. The research method used is Research and Development (R&D) with the Borg and Gall models. The results of the study show that a digital encyclopedia media has been successfully developed with Indonesian cultural diversity material which received validity from material experts of 98.75% and 95.19% of media experts with very feasible criteria. The digital encyclopedia received a feasibility response from teachers as practitioners with a score of 90% and from students as users with a score of 90% and 91%, both of which are included in the very good category. The effectiveness of digital encyclopedias is demonstrated by significant paired t-test results, both small groups (sig.(2-tailed) 0.002) or large group (sig.(2-tailed) 0.000) at a significance level of 0.05. The N-Gain test produced a value of 0.5478 indicating an increase in the average learning outcome in the medium category. In conclusion, a digital encyclopedia of Indonesian cultural diversity material has been developed with feasible and effective criteria to improve social studies learning outcomes of Indonesian cultural diversity material in grade IV of SDN Kedungpane 02.

Keywords: Digital Encyclopedia, Indonesian Cultural Diversity, Learning Outcomes

Abstrak

Kurang optimalnya pemanfaatan media digital dalam kegiatan pembelajaran menyebabkan hasil belajar IPS di kelas IV SDN Kedungpane 02 rendah, meskipun, peserta didik sudah diizinkan membawa gawai dan dapat mengoperasikannya. Berkaitan dengan hal tersebut, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan, menguji kelayakan dan efektivitas ensiklopedia digital materi keberagaman budaya Indonesia kelas IV SD. Metode penelitian yang digunakan yaitu *Research and Development* (*R & D*) dengan model Borg dan Gall. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu observasi, wawancara, angket, dan tes tertulis dengan sumber data primer. Hasil penelitian menunjukkan bahwa telah berhasil dikembangkan media ensiklopedia digital materi keberagaman budaya Indonesia yang mendapat validitas kelayakan dari ahli materi sebesar 98,75% dan sebesar 95,19% dari ahli media dengan kriteria sangat layak. Ensiklopedia digital mendapatkan respon kepraktisan dari guru sebagai praktisi dengan nilai 90% serta dari peserta didik sebagai pengguna dengan nilai 90% dan 91%, keduanya termasuk dalam kategori sangat baik. Efektivitas ensiklopedia digital ditunjukkan oleh hasil uji-t berpasangan yang signifikan, baik kelompok kecil (*sig.*(*2-tailed*) 0,002) maupun kelompok besar (*sig.*(*2-tailed*) 0,000) pada taraf signifikansi 0,05. Uji N-Gain menghasilkan nilai 0,5478 menunjukkan peningkatan rata-rata hasil belajar dengan kategori sedang. Kesimpulannya, telah dikembangkan ensiklopedia digital materi keberagaman budaya Indonesia yang

berkriteria layak dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPS materi keberagaman budaya Indonesia di kelas IV SDN Kedungpane 02.

Kata Kunci: Ensiklopedia Digital, Keberagaman Budaya Indonesia, Hasil Belajar

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License

Cara sitasi:

Sholahudin, M. I. & Tyas, D. N. (2026). Pengembangan Ensiklopedia Digital Materi Keberagaman Budaya Indonesia untuk Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Wahana Pendidikan, 13*(2), 411-426

Sejarah Artikel:
Dikirim 24-07-2025, Direvisi 28-08-2026, Diterima 31-08-2026.

PENDAHULUAN

Perkembangan sosial, budaya, ekonomi dan teknologi berjalan bersamaan dengan perkembangan pendidikan era modern yang memiliki berbagai ciri khas, salah satunya adalah teknologi yang diintegrasikan ke dalam pendidikan (Nadhiroh & Maunah, 2024). Dunia pendidikan dituntut agar selalu mengembangkan pengetahuan dan keterampilan untuk perkembangan teknologi yang semakin pesat (Cholilah et al., 2023). Teknologi yang digunakan dalam proses pendidikan menjadi hal penting untuk mencapai hasil pembelajaran yang baik (Bernacki et al., 2020).

Pembelajaran saat ini menggunakan Kurikulum Merdeka yang memuat mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) yang menggabungkan antara pembelajaran IPA dan IPS, dengan tujuan agar peserta didik dapat mengintegrasikan pengelolaan lingkungan alam dan sosialnya secara utuh (W. N. Sari & Faizin, 2023). Pembelajaran IPS di sekolah berperan penting dalam proses perkembangan nilai-nilai karakter peserta didik yang sesuai dengan tujuan pendidikan nasional (Rahmi et al., 2021). Globalisasi dan perkembangan teknologi menyebabkan peserta didik cenderung lebih mengetahui kebudayaan asing daripada kebudayaan sendiri (Hidayah, 2023). Pengaruh media sosial merupakan salah satu faktor munculnya berbagai permasalahan kebudayaan di tengah masyarakat, sehingga diperlukan pengendalian yang lebih untuk mengatasinya. Peran pembelajaran IPS dibutuhkan untuk mengembalikan nilai-nilai luhur budaya dan sosial yang ada di masyarakat tersebut (Widodo et al., 2020).

Realitas yang ada di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran IPS di sekolah dasar sering menggunakan media yang kurang tepat dan seadanya. Kemudian, sebagian besar pembelajaran masih dilaksanakan dengan metode ceramah dan kurang memanfaatkan media berbasis teknologi. Hal ini menyebabkan peserta didik menganggap pembelajaran IPS kurang menarik. Akibatnya, peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru ketika pembelajaran (Prabawati & Siswantari, 2022; Rohmah & Tegeh, 2022). Hal ini sejalan dengan permasalahan yang terjadi di kelas IV SD Negeri Kedungpane 02, Kota Semarang.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di kelas IV SD Negeri Kedungpane 02 Kota Semarang, pembelajaran IPS materi keberagaman budaya masih kurang optimal dilakukan. Hal ini dikarenakan cakupan materi yang luas dibelajarkan dengan media yang konvensional sehingga materi tidak dapat disampaikan secara keseluruhan, peserta didik kurang tertarik dan cepat bosan. Guru belum mengembangkan media berbasis digital, di tengah pesatnya perkembangan teknologi digital yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Meskipun peserta didik diizinkan untuk

membawa alat komunikasi berupa gawai ke sekolah, penggunaanya hanya diperbolehkan sebatas untuk berkomunikasi dengan orang tua atau keluarga.

Kurangnya media berbasis teknologi dalam menunjang pembelajaran IPS juga menyebabkan hasil belajar peserta didik di kelas IV SD Negeri Kedungpane 02 cenderung rendah di bawah kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan, yaitu 75. Berdasarkan data obervasi, hasil belajar peserta didik pada materi keberagaman budaya Indonesia masih kurang maksimal. Dari total 28 peserta didik, terdapat sepuluh yang hasil belajarnya dapat mencapai dan melebihi kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran (KKTP). Banyaknya peserta didik yang tidak mencapai KKTP mengakibatkan peserta didik kurang dapat mengetahui dan memaknai keberagaman budaya di Indonesia. Keterbatasan pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi, cakupan materi keberagaman budaya yang luas, rendahnya hasil belajar peserta didik, dan keterbatasan penelitian terdahulu yang belum mencakup provinsi terbaru menjadi perhatian dari penelitian pengembangan ini.

Diperlukan strategi khusus yang harus dilakukan dalam kegiatan pembelajaran IPS untuk meningkatkan efektivitasnya. Pembelajaran harus didesain oleh guru secara kreatif dan inovatif agar dapat memicu kreatifitas peserta didik (Andini et al., 2021). Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah mengembangkan media penunjang yang memadai dan sesuai dengan karakteristik lingkup pembelajaran (Simamora, 2019). Di satu sisi, terdapat jenis media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran materi keberagaman budaya, yaitu ensiklopedia. Ensiklopedia adalah kamus yang terstruktur dan mendalam dengan gambar yang mendukung (I. P. Sari et al., 2020). Untuk mengefektifkan penggunaannya, ensiklopedia dibuat secara digital dan dapat diakses secara daring (*online*) melalui peramban *web* (*web browser*) yang terdapat di gawai. Hal ini bertujuan agar ensiklopedia digital menjadi media yang familier bagi peserta didik (Rima et al., 2022). Ensiklopedia digital dibuat sesuai dengan kemajuan teknologi dan memberikan informasi secara luas tentang ilmu pengetahuan kepada peserta didik.

Berdasarkan penelitian relevan sebelumnya yang dilakukan oleh (Fadhilah et al., 2022) dengan judul "Pengembangan Ensiklopedia Digital Tanaman Hias Berbasis Kontekstual Sebagai Sumber Belajar dalam Pembelajaran IPA Kelas IV SD" memperoleh hasil validasi ahli dan uji coba dengan kategori sangat baik, sehingga ensiklopedia digital dinyatakan layak untuk digunakan. Penelitian lain yang dilakukan oleh (Agustin et al., 2022) dengan judul "Pengembangan Ensiklopedia Digital Berbasis *Higher Order Thinking Skills* Terintegrasi Karakter" memperoleh hasil kefektifan dari peserta didik sebesar 78,57%, sehingga dinyatakan bahwa ensiklopedia digital efektif digunakan dalam mendukung pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian-penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa ensiklopedia digital layak untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran. Terdapat penelitian relevan lain yang juga membahas mengenai pengembangan ensiklopedia digital materi keberagaman budaya Indonesia untuk kelas IV sekolah dasar, tetapi masih kurang maksimal karena belum membahas tentang provinsi terbaru (Nurkamillah, 2021).

Urgensi dalam penelitian ini didorong oleh latar belakang memudarnya pemahaman peserta didik terhadap identitas budaya lokal akibat globalisasi, rendahnya hasil belajar IPS yang belum mencapai kriteria ketuntasan, serta perlunya mengoptimalkan gawai yang dibawa peserta didik ke sekolah agar berfungsi sebagai sarana edukatif. Oleh karena itu, penelitian ini menawarkan kebaruan berupa pengembangan ensiklopedia digital yang mengintegrasikan beragam platform interaktif dan dapat diakses dengan mudah melalui gawai, sekaligus menyajikan pembaruan konten materi secara spesifik mencakup provinsi-provinsi pemekaran terbaru di Indonesia yang belum dijangkau oleh

penelitian-penelitian terdahulu. Berdasarkan beragam latar belakang tersebut, maka penelitian pengembangan ini akan difokuskan terhadap pengembangan ensiklopedia digital. Karakteristik ensiklopedia digital yang dilengkapi beragam gambar, didukung penjelasan yang relevan dan mendalam, serta memiliki fleksibilitas yang tinggi dalam penggunaannya dipandang sesuai untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran materi keberagaman budaya yang memiliki cakupan materi luas. Adapun tujuan dari penelitian pengembangan ensiklopedia digital materi keberagaman budaya Indonesia untuk kelas IV sekolah dasar ini adalah untuk mengembangkan, menguji kelayakan, dan efektivitas ensiklopedia digital materi keberagaman budaya Indonesia dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri Kedungpane 02 Kota Semarang.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development* / R&D) yang merupakan proses untuk mengembangkan dan memvalidasi produk melalui serangkaian tahapan (Diana et al., 2025). Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Borg dan Gall yang terdapat sepuluh tahapan, yaitu (1) identifikasi potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain produk, (5) perbaikan desain produk, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian, (9) revisi produk, dan (10) pembuatan produk massal (Sugiyono, 2021).

Subyek penelitian ini terdiri dari satu ahli materi pembelajaran, satu ahli media pembelajaran, satu guru kelas, dan 28 peserta didik kelas IV SD Negeri Kedungpane 02 Kota Semarang. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu observasi, wawancara, angket, dan tes tertulis. Instrumen pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini, antara lain (1) lembar observasi, (2) lembar wawancara, (3) angket kebutuhan guru dan peserta didik (4) lembar angket ahli materi, (5) lembar angket ahli media, (6) lembar angket respon guru dan peserta didik, (7) tes tertulis *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui hasil belajar peserta didik.

Instrumen tes tertulis *pretest* dan *posttest* sebelumnya telah melalui tahap uji coba. Uji coba dilakukan untuk mengetahui kualitas instrumen yang akan digunakan. Instrumen tes tertulis berisi soal yang diujicobakan kepada 21 peserta didik yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* dengan hasil mendapatkan 20 soal valid dan reliabel. Terdapat 18 soal yang memiliki tingkat kesukaran sedang dan dua soal sukar. Selanjutnya, terdapat 9 soal dengan daya beda baik dan 11 soal dengan daya beda sedang.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah kuantitatif dengan teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan inferensial parametrik. Sumber data berasal dari hasil observasi, wawancara, serta lembar angket yang diisi oleh ahli materi, ahli media, guru kelas, dan peserta didik. Data kemudian diolah dari skala *Likert* skor 4 menjadi persentase dengan rumus berikut.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Data hasil lembar angket yang diisi oleh ahli materi dan media digunakan sebagai bukti untuk menguji kelayakan atau validitas ensiklopedia digital materi keberagaman budaya Indonesia. Persentase hasil dari validasi data dikonversi dengan kriteria yang sesuai.

Tabel 1.
Kriteria Penilaian Validasi

Persentase	Kriteria

81,26% - 100%	Sangat Layak
62,51% - 81,25%	Layak
43,76% - 62,5%	Cukup Layak
25% - 43,75%	Tidak Layak

Data hasil lembar angket respon dari guru dan peserta didik digunakan sebagai bukti untuk menguji kepraktisan ensiklopedia digital materi keberagaman budaya Indonesia. Keefektifan ensiklopedia digital materi keberagaman budaya Indonesia dianalisis dengan data hasil belajar pretest dan posttest menggunakan rumus uji-t sampel berpasangan (*paired sample t-test*). Signifikansi perbandingan rata-rata hasil belajar pretest dan posttest di analisis menggunakan rumus uji *N-Gain*. Uji analisis data tersebut diolah dengan bantuan aplikasi SPSS 25.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ditetapkan, hasil penelitian ini mencakup tiga capaian utama, yaitu pengembangan, uji kelayakan, dan uji efektivitas media ensiklopedia digital. Pada tahap pengembangan, peneliti berhasil merancang media yang disesuaikan dengan Kurikulum Merdeka dengan memanfaatkan potensi peserta didik yang telah diizinkan dan mampu mengoperasikan gawai di sekolah. Media tersebut dirancang menggunakan berbagai platform pendukung, seperti *Canva*, *Microsoft Word*, *YouTube*, *Flipbook* HTML 5, dan *Wordwall*, serta menghasilkan lima menu utama yang mencakup modul digital setebal 112 halaman, profil provinsi yang terhubung ke *YouTube*, permainan interaktif, soal latihan, dan profil penulis yang dapat diakses secara praktis melalui tautan pendek.

Selanjutnya, hasil uji kelayakan membuktikan bahwa media ini sangat layak digunakan, dengan perolehan skor validasi sebesar 98,75% dari ahli materi dan 95,19% dari ahli media, yang disertai dengan tindak lanjut berupa penambahan petunjuk penggunaan pada bagian awal modul. Dari segi kepraktisan, produk ini mendapat respon dengan kategori sangat baik, yakni 90% dari guru, 90% dari peserta didik pada uji coba kelompok kecil, dan 91% dari peserta didik pada kelompok besar. Terakhir, pengujian efektivitas menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan, terlihat dari lonjakan rata-rata nilai dan ketuntasan belajar pada uji coba kelompok kecil (dari 57,50 menjadi 80,63) maupun kelompok besar (dari 61,75 menjadi 82,75). Peningkatan tersebut diperkuat secara statistik melalui uji-t berpasangan yang menghasilkan nilai signifikansi 0,002 dan 0,000 (kurang dari 0,05), serta hasil uji *N-Gain* sebesar 0,5161 dan 0,5478 yang berada pada kategori sedang. Rangkaian hasil tersebut menegaskan bahwa ensiklopedia digital yang dikembangkan terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPS pada materi keberagaman budaya Indonesia.

Penelitian ini menggunakan delapan tahapan pengembangan yang terdapat dalam model Borg dan Gall dan penggunaannya disesuaikan dengan kebutuhan peneliti. Penjabaran hasil dari penelitian ini meliputi (1) pengembangan desain ensiklopedia digital, (2) kelayakan ensiklopedia digital, dan (3) efektivitas media ensiklopedia digital.

Pengembangan Desain Ensiklopedia Digital

Identifikasi Potensi dan Masalah

Tahap pertama adalah mengidentifikasi masalah dan potensi yang muncul di lapangan. Peneliti pada tahap ini melakukan prapenelitian melalui observasi pembelajaran, dokumentasi, dan wawancara guru kelas IV SD Negeri Kedungpane 02 Kota Semarang. Berdasarkan hasil dari

prapenelitian tersebut, permasalahan pertama yang ditemukan peneliti adalah metode pengajaran yang kurang menarik dan rendahnya pemanfaatan teknologi sebagai dukungan dalam pembelajaran. Penggunaan teknologi harus dapat dipahami sebagai alat bantu yang diterapkan oleh guru pada seluruh pembelajaran, salah satunya adalah pembelajaran ilmu pengetahuan sosial. IPS mengkaji seluruh aspek kehidupan sosial yang terdapat dalam masyarakat, termasuk pengembangan keterampilan sosial, kemampuan berpikir kritis, dan kecakapan dasar yang relevan dengan kehidupan sehari-hari (Parni, 2020). Di tengah kehidupan multikultural Indonesia, peserta didik membutuhkan kemampuan menganalisis lingkungan sosial karena nilai-nilai keberagaman budaya yang perlahan luntur akibat globalisasi (Rahmi et al., 2021; Ronny A.M., 2023).

Permasalahan kedua yang ditemukan peneliti adalah guru masih menganggap pembelajaran IPS kurang penting daripada pembelajaran lain, sehingga guru belum mengembangkan media pembelajaran berbasis digital dan masih bergantung terhadap buku paket dan buku pendukung lain yang disediakan sekolah sebagai sumber belajar. Peserta didik jarang diperbolehkan untuk menggunakan sumber belajar dari internet. Hal ini dikarenakan guru khawatir apabila peserta didik menggunakannya untuk hal lain yang tidak memiliki keterkaitan dengan pembelajaran, sehingga dapat merusak fokus peserta didik terhadap materi pembelajaran (Elvi & Aisiah, 2019). Kondisi ini dapat menyulitkan peserta didik untuk mempelajari IPS secara lebih lanjut. Akibatnya, terjadi penurunan hasil belajar IPS terutama pada materi keberagaman budaya Indonesia yang memiliki cakupan luas.

Selain adanya permasalahan yang ditemukan, peneliti juga menemukan potensi yang dapat dimanfaatkan sebagai dorongan dalam melakukan penelitian pengembangan. Peneliti menemukan potensi bahwa sekolah sudah mengizinkan peserta didik untuk membawa alat komunikasi berupa gawai ke sekolah walaupun penggunaanya hanya diperbolehkan sebatas untuk berkomunikasi dengan orang tua atau keluarga. Selain itu, peserta didik banyak yang sudah dapat mengoperasikan gawai seperti *smartphone* dengan baik dan sekolah juga mulai mengenalkan penggunaan aplikasi dalam komputer, seperti *microsoft office*.

Pengumpulan Data

Selanjutnya, peneliti pada tahap ini menghimpun beragam informasi yang dapat dimanfaatkan sebagai dasar dalam melakukan perancangan produk dengan tujuan untuk menangani masalah yang ada. Beragam informasi atau data yang dikumpulkan oleh peneliti, antara lain (1) hasil belajar, (2) materi pembelajaran, serta (3) angket kebutuhan guru dan peserta didik kelas IV SD Negeri Kedungpane 02 Kota Semarang.

Desain Produk

Setelah melakukan pengumpulan data, peneliti menyimpulkan hasilnya menjadi sebuah produk yang akan dikembangkan. Pembuatan produk berdasar pada masalah yang telah diidentifikasi, terutama dalam pembelajaran IPS materi keberagaman budaya Indonesia. Oleh sebab itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa ensiklopedia digital materi keberagaman budaya Indonesia. Media pembelajaran yang bersifat digital memiliki kemungkinan besar dalam meningkatkan minat dan hasil belajar (Faradillah & Tyas, 2024). Ensiklopedia digital merupakan media yang menyajikan gambar secara konkrit sehingga dapat menarik minat peserta didik dan memberikan pemahaman terhadap materi yang diajarkan (Wahyuni et al., 2022).

Pembuatan ensiklopedia digital dimulai dengan menyusun materi keberagaman budaya Indonesia sesuai dengan kurikulum merdeka yang berlaku di sekolah dasar. Penyusunan materi keberagaman budaya Indonesia disesuaikan dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran

yang harus dituntaskan oleh peserta didik. Referensi yang digunakan dalam penyusunan materi bersumber dari buku ajar, laman internet, dan sumber kredibel lainnya seperti laman web setiap provinsi di Indonesia. Kemudian, produk ensiklopedia digital dirancang menggunakan bantuan *Canva*, *Microsoft Word*, *YouTube*, *Flipbook HTML 5*, dan *Wordwall*.

Menu dari ensiklopedia digital terdiri dari 5 bagian, yaitu modul ensiklopedia, profil-profil provinsi, permainan, soal latihan, dan profil penulis. Modul ensiklopedia berisi materi tentang keberagaman budaya Indonesia yang terdiri dari 112 halaman termasuk *cover* depan dan belakang yang dibuat dengan bantuan *Microsoft Word* dan platform *Canva*. Modul esiklopedia yang telah di desain di *Canva* kemudian unduh menjadi format *.pdf* dan diubah menjadi bentuk digital yang dapat dioperasikan selayaknya buku berbentuk fisik menggunakan platform *Flipbook HTML 5*. Bagian profil-profil provinsi berisi pengenalan kebudayaan seluruh provinsi di Indonesia yang terhubung ke platform *YouTube*. Bagian permainan berisi *game* yang dapat dimainkan oleh peserta didik sebagai *ice breaking* dan dibuat menggunakan platform *Wordwall*. Bagian soal latihan berisi soal-soal yang dapat dikerjakan oleh peserta didik dan bagian ini juga dibuat menggunakan platform *Wordwall* dengan tujuan agar lebih interaktif. Bagian profil penulis berisi biodata dari penulis dan pembuat ensiklopedia digital. Hasil desain ditunjukkan pada gambar 1.



Gambar 1. Hasil desain produk ensiklopedia digital

Halaman menu ensiklopedia digital dibuat menggunakan platform *Canva* dan pilihan menu dihubungkan dengan platform tujuan melalui *hyper link*. Selanjutnya, agar lebih mudah diakses oleh semua pengguna, hasil desain halaman menu dibuat tautan *public view* dan dibuat *short link* menggunakan pemendek tautan *bit.ly*.

Kelayakan Media Ensiklopedia Digital

Validasi Desain Produk

Ensiklopedia digital yang telah dikembangkan kemudian diuji kelayakannya melalui validasi ahli materi dan media. Setiap ahli memberikan penilaiannya terhadap desain ensiklopedia digital dan memberikan masukan untuk perbaikannya, sehingga peneliti dapat kembali merevisi media.

Tabel 2.
Rekap Hasil Validasi Ahli

Validator	Persentase	Kategori	Kriteria

Ahli Materi	98,75%	Sangat Baik	Sangat Layak
Ahli Media	95,19%	Sangat Baik	Sangat Layak

Berdasarkan rekap penilaian validator ahli pada tabel 2, ensiklopedia digital materi keberagaman budaya Indonesia mendapatkan persentase nilai dari ahli materi sebesar 98,75% dan nilai dari ahli media sebesar 95,19%, keduanya memiliki kategori sangat baik. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa ensiklopedia digital materi keberagaman budaya Indonesia memiliki kriteria sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran IPS kelas IV SD. Kelayakan ensiklopedia digital tersebut juga didukung hasil penelitian serupa yang dilakukan oleh (Karimah et al., 2021) dengan perolehan nilai dari validator ahli sebesar 3,7 yang termasuk dalam kriteria sangat layak untuk digunakan.

Selanjutnya, validasi kepraktisan media ensiklopedia digital materi keberagaman budaya Indonesia dinilai berdasarkan hasil pengisian angket tanggapan guru dan peserta didik. Berikut ini adalah rekap hasil angket tanggapan guru dan peserta didik terhadap media ensiklopedia digital.

Tabel 3.
Rekap Angket Tanggapan Guru dan Peserta Didik

Angket Tanggapan	Persentase Hasil	Kategori
Guru	90%	Sangat Baik
Peserta didik kelompok kecil	90%	Sangat Baik
Peserta didik kelompok besar	91%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 3, hasil persentase angket tanggapan dari guru adalah 90% dengan kategori sangat baik. Persentase angket tanggapan peserta didik adalah 90% untuk kelompok kecil dan 91% untuk kelompok besar dengan kategori sangat baik. Kepraktisan ensiklopedia digital tersebut juga didukung dengan penelitian serupa yang dilakukan oleh (Verananda, 2021) dengan perolehan hasil nilai kepraktisan 77,92% oleh peserta didik kelompok kecil dan nilai 84,09% oleh peserta didik kelompok besar yang termasuk dalam kategori baik.

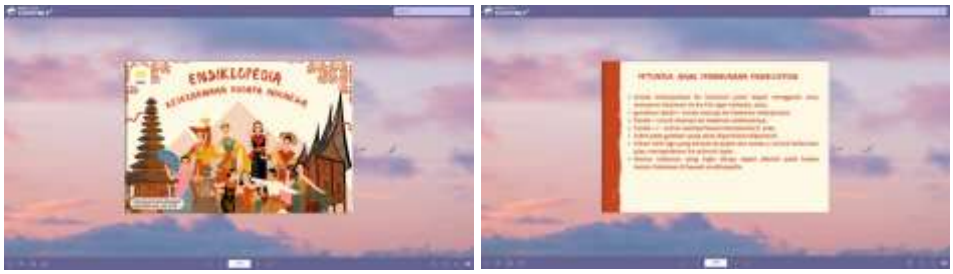
Perbaikan Desain Produk

Setiap desain produk yang dibuat memiliki keunggulan dan kelemahan. Oleh karena itu, peneliti melakukan perbaikan produk berdasarkan masukan dari validator ahli yang sudah memberikan penilaian.

Tabel 4.
Masukan dan Saran

Validator	Masukan dan Saran	Perbaikan
Ahli Materi	Materi sudah layak.	Tidak Ada
Ahli Media	Petunjuk penggunaan modul ensiklopedia digital dapat diletakkan di awal halaman.	Menambahkan petunjuk penggunaan modul di awal halaman sebelum judul.

Setelah validator ahli memberikan masukan seperti pada tabel 4, peneliti melakukan perbaikan terhadap ensiklopedia digital. Perbaikan dilakukan agar desain produk menjadi lebih baik. Gambar berikut ini merupakan hasil dari masukan dan saran yang sudah ditindaklanjuti oleh peneliti.



Gambar 2. Media sebelum dan sesudah revisi

Efektivitas Media Ensiklopedia Digital

Uji Coba Produk

Setelah dilakukan validasi dan revisi desain produk, peneliti melakukan uji coba produk ensiklopedia digital materi keberagaman budaya dengan kelompok kecil yang melibatkan delapan peserta didik kelas IV SD Negeri Kedungpane 02 Kota Semarang. Pemilihan sampel untuk uji coba produk dilakukan menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu peserta didik yang menjadi sampel dipilih berdasarkan kriteria khusus (Sugiyono, 2019). Peneliti menentukan sampel yang terdiri dari delapan peserta didik secara heterogen berdasarkan peringkat nilai di kelas, dengan detail empat peserta didik peringkat tengah ke atas dan empat peserta didik peringkat tengah ke bawah. Setelah dilakukan uji coba terhadap delapan peserta didik, peneliti memberikan angket tanggapan kepada guru dan peserta didik untuk diisi sebagai evaluasi kepraktisan media.

Tabel 5.
Rekap Data Hasil Uji Coba Produk

Data	*Pretest*	*Posttest*
Rata-rata	57,50	80,63
Jumlah ketuntasan	0	7
Persentase ketuntasan	0%	87,5%

Berdasarkan tabel 5, uji coba produk yang dilakukan peneliti mendapatkan rata-rata nilai pretest sebesar 57,50 dengan tidak ada peserta didik yang tuntas dan rata-rata nilai posttest sebesar 80,63 dengan jumlah tujuh peserta didik yang tuntas. Persentase ketuntasan untuk pretest adalah sebesar 0% dan untuk posttest sebesar 87,5%.

Revisi Produk

Revisi produk dilaksanakan untuk memperbaiki kekurangan yang ada. Kekurangan produk dapat diidentifikasi berdasarkan uji coba kelompok kecil menggunakan angket tanggapan dari guru dan peserta didik. Oleh karena itu, produk harus lebih diperbaiki supaya lebih efektif ketika dipergunakan. Berdasarkan uji coba produk yang telah dilakukan, guru memberikan masukan agar dapat memasukkan fitur suara yang dimasukkan ke modul ensiklopedia agar dapat memperjelas bacaan. Namun di dalam platform yang digunakan untuk pengembangan media belum tersedia fitur tersebut, sehingga masukan dari guru belum dapat dilaksanakan.

Uji Coba Pemakaian

Tahap berikutnya adalah uji coba pemakaian. Uji coba pemakaian ini dilakukan oleh kelompok besar berisi 20 peserta didik kelas IV SDN Kedungpane 02, Kecamatan Mijen, Kota Semarang. Uji coba pemakaian dilaksanakan untuk mengetahui keefektifan dan kepraktisan media ensiklopedia digital materi keberagaman budaya Indonesia. Desain penelitian yang digunakan dalam uji ini sama dengan uji coba produk, yaitu *one group pretest-posttest*. Penelitian ini dilakukan dengan cara

melaksanakan pretest sebelum diberikan tindakan dan posttest sesudah diberikan tindakan (Sugiyono, 2021).

Tabel 6.
Rekap Data Hasil Uji Coba Pemakaian

Data	*Pretest*	*Posttest*
Rata-rata	61,75	82,75
Jumlah ketuntasan	5	19
Persentase ketuntasan	25%	95%

Berdasarkan tabel 6, uji coba pemakaian yang dilakukan peneliti mendapatkan rata-rata nilai pretest sebesar 61,75 dengan jumlah lima peserta didik yang tuntas dan rata-rata nilai posttest sebesar 82,75 dengan jumlah 19 peserta didik yang tuntas. Persentase ketuntasan untuk pretest adalah sebesar 25% dan untuk posttest sebesar 95%. Setelah melaksanakan uji coba produk serta uji coba pemakaian, kemudian dilakukan uji normalitas, uji-t berpasangan, dan uji *N-Gain*.

Tabel 7.
Perolehan Uji Normalitas Data Uji Coba Produk

Data	*Statistic*	df.	*Sig.*
Pretest	0,906	8	0,324
Posttest	0,930	8	0,516

Tabel 8.
Perolehan Uji Normalitas Data Uji Coba Pemakaian

Data	*Statistic*	df.	*Sig.*
Pretest	0,953	20	0,423
Posttest	0,934	20	0,187

Berdasarkan tabel 7 dan 8, diperoleh hasil uji normalitas dengan rumus *Shapiro Wilk* berbantuan SPSS 25. Hasilnya, diperoleh nilai signifikansi 0,324 untuk *pretest* dan 0,516 untuk *posttest* uji coba produk. Hasil uji coba pemakaian memperoleh nilai signifikansi 0,423 untuk *pretest* dan 0,187 untuk *posttest*. Kesimpulan yang diperoleh adalah data berdistribusi normal. Setelah data berdistribusi normal, langkah selanjutnya adalah melakukan uji-t berpasangan untuk mengetahui terdapat perbedaan yang signifikan antara *pretest* dan *posttest* kedua uji coba.

Tabel 9.
Perolehan Uji-T Berpasangan

Data	t	df.	*Sig. (2-tailed)*
Pretest – Posttest Kelompok Kecil	-4,901	7	0,002
Pretest – Posttest Uji Kelompok Besar	-7,982	19	0,000

Pada pengambilan kesimpulan uji-t berpasangan, hipotesis alternatif (Ha) diterima dan hipotesis nol (Ho) ditolak apabila nilai *sig. (2-tailed)* < 0,05. Berdasarkan tabel 9, nilai *sig. (2-tailed)* adalah 0,002 untuk kelompok kecil dan 0,000 untuk kelompok besar, yang berarti keduanya bernilai lebih kecil daripada 0,05. Kesimpulannya adalah Ho ditolak dan Ha diterima, sehingga hasil *pretest* dan *posttest* menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan. Untuk memperkuat kesimpulan

tersebut, dilakukan uji *N-Gain* yang bertujuan mengukur besar peningkatan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest*.

Tabel 10.
Perolehan Uji *N-Gain*

Data	Rata-Rata Pretest	Rata-Rata Pretest	*N-Gain*
Uji Coba Produk	57,50	80,63	0,5161
Uji Coba Pemakaian	61,75	82,75	0,5478

Berdasarkan tabel 10, hasil uji *N-Gain* menunjukkan nilai 0,5161 untuk uji coba produk dan 0,5478 untuk uji coba pemakaian. Kedua nilai *N-Gain* tersebut termasuk ke dalam kategori sedang. Nilai *N-Gain* dengan kategori sedang dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti kemampuan peneliti dalam menangani peserta didik, kondisi peserta didik saat pengambilan data, dan kognitif peserta didik yang berbeda-beda. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa ensiklopedia digital materi keberagaman budaya Indonesia efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPS kelas IV SD. Efektivitas ensiklopedia yang telah diperoleh juga diperkuat oleh penelitian serupa yang dilakukan oleh (Ardiyanto & Nurharini, 2024) dengan perolehan nilai *N-Gain* sebesar 0,6490 dengan kategori sedang.

Pembahasan

Keberhasilan dalam pengembangan ensiklopedia digital materi keberagaman budaya Indonesia ini merupakan solusi atas permasalahan kurang optimalnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi serta rendahnya hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di kelas IV Sekolah Dasar Negeri Kedungpane 02. Pengembangan produk ini sejalan dengan pandangan teoritis (Bernacki et al., 2020) yang menegaskan bahwa integrasi teknologi dalam ranah pendidikan merupakan suatu hal yang esensial untuk mencapai hasil pembelajaran yang optimal. Di samping itu, pemilihan ensiklopedia dalam wujud digital merupakan suatu langkah strategis yang tepat. Hal ini mengingat media pembelajaran yang bersifat digital memiliki probabilitas yang besar dalam mendongkrak minat serta hasil belajar peserta didik, sebagaimana yang telah dikemukakan oleh (Faradillah & Tyas, 2024).

Secara konseptual, ensiklopedia didefinisikan sebagai sebuah kamus yang terstruktur secara mendalam dan dilengkapi dengan gambar-gambar pendukung (I. P. Sari et al., 2020). Produk yang dikembangkan ini secara inovatif mengintegrasikan berbagai platform seperti Canva, Microsoft Word, YouTube, Flipbook HTML 5, dan Wordwall untuk menyajikan lima menu utama, termasuk modul setebal 112 halaman, profil provinsi yang terhubung ke YouTube, permainan interaktif, dan soal latihan. Berdasarkan hasil uji kelayakan, ensiklopedia digital ini terbukti sangat layak untuk digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar. Hal ini dibuktikan secara kuantitatif melalui perolehan persentase validasi dari ahli materi sebesar 98,75% dan dari ahli media sebesar 95,19%. Pencapaian kriteria sangat layak pada media ensiklopedia digital ini turut memperkuat dan memvalidasi temuan-temuan dari berbagai penelitian terdahulu.

Tingkat kelayakan media ini berbanding lurus serta selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh (Fadhilah et al., 2022; Karimah et al., 2021). Kedua penelitian tersebut sama-sama membuktikan secara empiris bahwa ensiklopedia digital berpredikat sangat layak untuk diimplementasikan sebagai sumber belajar bagi peserta didik. Penyajian informasi secara digital dan konkret dalam ensiklopedia

ini diyakini mampu menarik atensi serta memberikan pemahaman materi yang lebih komprehensif bagi peserta didik (Wahyuni et al., 2022). Ditinjau dari aspek kepraktisan, produk ensiklopedia digital ini memperoleh respons yang tergolong dalam kategori sangat baik. Media ini mendapatkan nilai kepraktisan sebesar 90% dari guru sebagai praktisi, 90% dari peserta didik pada uji coba kelompok kecil, serta 91% dari peserta didik pada uji coba kelompok besar. Tingkat kepraktisan yang tinggi dari pendidik maupun peserta didik ini didukung oleh hasil penelitian (Verananda, 2021) yang juga menunjukkan adanya respons kepraktisan yang bernilai baik pada pemanfaatan media pembelajaran sejenis.

Pengemasan materi pembelajaran agar dapat diakses secara praktis melalui perangkat gawai sangat sejalan dengan tujuan untuk menciptakan media yang lebih familier dan dekat dengan rutinitas keseharian peserta didik (Rima et al., 2022). Hal ini sekaligus menjadi langkah nyata untuk mengoptimalkan gawai yang dibawa oleh peserta didik ke sekolah agar berfungsi secara efektif sebagai sarana edukatif. Dari segi efektivitas, media ensiklopedia digital ini terbukti mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Peningkatan rata-rata nilai hasil belajar dan jumlah ketuntasan terlihat secara nyata, baik pada uji coba kelompok kecil yang meningkat dari 57,50 menjadi 80,63, maupun pada uji coba kelompok besar yang meningkat dari 61,75 menjadi 82,75. Signifikansi peningkatan tersebut dibuktikan secara statistik melalui uji-t berpasangan yang menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,002 untuk kelompok kecil dan 0,000 untuk kelompok besar, di mana keduanya bernilai kurang dari 0,05. Selain itu, hasil uji *N-Gain* menunjukkan angka sebesar 0,5161 dan 0,5478 yang menempatkan peningkatan hasil belajar pada kategori sedang. Keberhasilan dalam meningkatkan hasil belajar dengan kategori *N-Gain* sedang ini sejalan dengan penelitian (Ardiyanto & Nurharini, 2024), yang turut mencatat adanya peningkatan efektivitas pembelajaran pada kategori serupa melalui pemanfaatan ensiklopedia digital.

Pada akhirnya, rentetan keberhasilan dalam peningkatan hasil belajar ini membuktikan bahwa kehadiran media inovatif berupa ensiklopedia digital mampu mengoptimalkan peran krusial dari pembelajaran IPS dalam kurikulum pendidikan. Peran krusial tersebut mencakup upaya untuk senantiasa mengembangkan nilai-nilai karakter peserta didik, serta membekali mereka dengan kecakapan dalam menganalisis lingkungan sosial kemasyarakatan. Pemahaman yang mendalam terhadap materi ini menjadi sangat esensial agar nilai-nilai luhur dan identitas dari keberagaman budaya di Indonesia tidak semakin memudar atau luntur di tengah derasnya arus multikulturalisme dan pengaruh globalisasi (Rahmi et al., 2021; Ronny A.M., 2023). Dengan demikian, pemanfaatan ensiklopedia digital ini tidak hanya menjadi instrumen interaktif untuk mencapai kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran (KKTP), melainkan juga menjadi sarana yang sangat efektif untuk melestarikan identitas budaya lokal di kalangan peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, media pembelajaran berupa ensiklopedia digital materi keberagaman budaya Indonesia untuk kelas IV SD telah berhasil dikembangkan dengan mengintegrasikan modul digital interaktif, video, serta permainan dan soal evaluasi. Selanjutnya, ensiklopedia digital tersebut terbukti sangat layak dan praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Kelayakan ini dibuktikan dari perolehan skor validasi ahli materi sebesar 98,75% dan ahli media sebesar 95,19% yang keduanya termasuk dalam kriteria sangat layak. Dari segi kepraktisan, produk ini mendapatkan respon dengan kategori sangat baik dari guru sebesar 90%,

serta dari peserta didik pada uji coba kelompok kecil sebesar 90% dan kelompok besar sebesar 91%. Selain itu, ensiklopedia digital ini juga terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPS materi keberagaman budaya Indonesia pada peserta didik kelas IV di SDN Kedungpane 02. Efektivitas tersebut ditunjukkan oleh hasil uji-t berpasangan pada kelompok besar yang menghasilkan nilai signifikansi (*sig.* (2-*tailed*)) 0,000 atau lebih kecil dari 0,05, serta hasil uji *N-Gain* sebesar 0,5478 yang menandakan adanya peningkatan rata-rata hasil belajar peserta didik pada kategori sedang.

REKOMENDASI

Media pembelajaran yang telah dikembangkan pasti tidak lepas dari kekurangan dan keterbatasan. Bagi peneliti lain yang berencana akan mengembangkan kembali media ensiklopedia digital, diharapkan agar dapat mengeksplorasi platform lain yang lebih inovatif dan mudah untuk digunakan. Selain itu, aspek-aspek penting seperti kebutuhan guru dan peserta didik harus lebih diperhatikan kembali, khususnya dalam melakukan penelitian dan pengembangan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala rahmat, karunia, dan hidayah-Nya sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan lancar dan baik. Terima kasih yang tidak terhingga saya sampaikan kepada kedua orang tua tercinta, dosen pembimbing, validator ahli serta kepala sekolah dan guru kelas IV SDN Kedungpane 02 Kota Semarang. Terima kasih juga saya ucapkan kepada segenap pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu, atas segala bantuan, fasilitas, dan dukungan yang telah diberikan sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

Agustin, N., Ratnaningsih, A., & Anjarini, T. (2022). Pengembangan Ensiklopedia Digital Berbasis Higher Order Thinking Skills Terintegrasi Karakter. *Jurnal Educatio*, *8*(2), 641–648. https://doi.org/10.31949/educatio.v8i2.2259

Andini, S. R., Putri, V. M., Devi, M. Y., & Erita, Y. (2021). Mendesain Pembelajaran PKn dan IPS yang Inovatif dan Kreatif dengan Menggunakan Model Pembelajaran Pada Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *5*(6), 5671–5681. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1760

Ardiyanto, C., & Nurharini, A. (2024). Increasing the Effectiveness of Fifth Grade Students ' Dance Learning Through a Digital Encyclopedia. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, *57*, 1–11.

Bernacki, M. L., Greene, J. A., & Crompton, H. (2020). Mobile technology, learning, and achievement: Advances in understanding and measuring the role of mobile technology in education. *Contemporary Educational Psychology*, *60*, 101827. https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2019.101827

Cholilah, M., Tatuwo, A. G. P., Komariah, & Rosdiana, S. P. (2023). Pengembangan Kurikulum Merdeka Dalam Satuan Pendidikan Serta Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Abad 21. *Sanskara Pendidikan Dan Pengajaran*, *1*(02), 56–67. https://doi.org/10.58812/spp.v1i02.110

Diana, Z., Kumala, S. F., & Sutiah, S. (2025). R&D Based Islamic Religious Education Learning Strategy: Types of Models and Their Role. *Jurnal Wahana Pendidikan*, *12*(1), 93. https://doi.org/10.25157/jwp.v12i1.16906

Elvi, Z., & Aisiah. (2019). Pengembangan Ensiklopedia Kerajaa-Kerajaan Hindu-Budha di Nusantara Sebagai Sumber Belajar di SMA. *Jurnal Halaqah*, *1*(4), 469–484. https://doi.org/10.5281/zenodo.3526769

Fadhilah, R., Auliaty, Y., & Wardhani, P. A. (2022). Pengembangan Ensiklopedia Digital Tanaman Hias Berbasis Kontekstual Sebagai Sumber Belajar dalam Pembelajaran IPA Kelas IV SD.

Educational Technology Journal (ETJ), *2*(2), 29–37.

Faradillah, A. K., & Tyas, D. N. (2024). Pengembangan Media Articulate Storyline Terintegrasi Model Pembelajaran Two Stay Two Stray Materi Keragaman Budaya Indonesia untuk Kelas IV Sekolah Dasar. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, *7*(4), 3667–3675. https://doi.org/10.54371/jiip.v7i4.4046

Hidayah, N. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Mengenal Keberagaman Budaya di Indonesia pada Mata Pelajaran IPS dengan Menggunakan Video Pembelajaran di SDN Bangsongan 2 Kabupaten Kediri. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, *2*(4), 250–256.

Karimah, N., Ngazizah, N., & Ratnaningsih, A. (2021). Pengembangan Ensiklopedia Digital Berbasis Keterampilan Proses dan Karakter pada Kelas V Tema Lingkungan Sahabat Kita. *Syntax Idea*, *3*(8). https://doi.org/https://doi.org/10.36418/syntax-idea.v3i6.1227

Nadhiroh, S. N. N., & Maunah, B. (2024). Efektivitas Perkembangan Pendidikan Modern Terhadap Minat Peserta Didik. *Adabiyah Islamic Journal*, *2*(1), 1–10. https://doi.org/10.31289/aij.v2i1.12056

Nurkamillah, R. (2021). *PENGEMBANGAN BAHAN AJAR ENSIKLOPEDIA DIGITAL PADA MUATAN PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA INDONESIA DI KELAS IV SEKOLAH DASAR*. Universitas Negeri Jakarta.

Parni. (2020). Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Perbatasan Antarnegara, Diplomasi Dan Hubungan Internasional*, *3*(2), 96.

Prabawati, A., & Siswantari, H. (2022). E-Book Ensiklopedia Tari Daerah di Indonesia Sebagai Alternatif Media Pembelajaran di Era Covid-19. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *6*(2), 139–148.

Rahmi, A., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2021). Menumbuhkan Nilai-Nilai Karakter Siswa SD melalui Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, *3*(6), 5136–5142. https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1640

Rima, M., Selegi, S., & Syaflin, S. (2022). Pengembangan Ensiklopedia Digital Tema Indahnya Keragaman di Negeriku Kelas IV Sekolah Dasar. *Pendidikan Dan Konseling*, *4*(4), 1570–1575.

Rohmah, S., & Tegeh, I. M. (2022). Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar PAI. *Jurnal Edutech Undiksha*, *10*(2), 215–224. https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.43365

Ronny A.M., P. (2023). Peran Pendidikan IPS dalam Pendidikan Multikultural. *Journal on Education*, *05*(02), 4468–4475.

Sari, I. P., Permana, F. C., & Firmansyah, F. H. (2020). *Design of Digital Interactive Encyclopedia " Palembang Songket Decoration " as Media Education Introduction Wastra Indonesia*. *419*(Icade 2019), 196–201.

Sari, W. N., & Faizin, A. (2023). *Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar pada Kurikulum Merdeka*. *2*(3), 954–960.

Simamora, E. (2019). Perkembangan Inovasi Pembelajaran Seni Budaya di Era Digital. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pendidikan Peran Teknologi Pendidikan Dalam Mengembangkan Dan Meningkatkan Keprofesionalan Pendidik Di Era Revolusi Industri 4.0*, 523–532.

Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Sutopo, Ed.; 2nd ed.). Penerbit ALFABETA.

Verananda, E. W. (2021). Pengembangan Ensiklopedia Digital Pembelajaran PPKN untuk Menanamkan Sikap Tanggung Jawab Siswa Kelas III Sekolah Dasar. In *Universitas Negeri Jakarta*.

Wahyuni, S. F., Rizkia Pangestika, R., & Khaq, M. (2022). Pengembangan Ensiklopedia Digital Berbasis Etnomatematika pada Materi Bangun Ruang Kelas V SD Muhammadiyah Bayan. *Journal On Teacher Education*, *4*(2686–1798), 395–404.

Widodo, A., Indraswati, D., Sutisna, D., Nursaptini, N., & Anar, A. P. (2020). Pendidikan IPS Menjawab Tantangan Abad 21: Sebuah Kritik Atas Praktik Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *ENTITA: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Dan Ilmu-Ilmu Sosial*, *2*(2), 185–198. https://doi.org/10.19105/ejpis.v2i2.3868