



## Pengembangan Ensiklopedia Digital Tema Indahnnya Keragaman Di Negeriku Kelas IV Sekolah Dasar

Rima Melati<sup>1</sup>, Susanti Faipri Selegi<sup>2</sup>, Sylvia Lara Syaflin<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas PGRI Palembang

Email: [Rimamelatii23@gmail.com](mailto:Rimamelatii23@gmail.com)<sup>1</sup>, [susantifairiselelegi@gmail.com](mailto:susantifairiselelegi@gmail.com)<sup>2</sup>,  
[sylvialaras@gmail.com](mailto:sylvialaras@gmail.com)<sup>3</sup>

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan ensiklopedia digital tema indahnnya keragaman di negeriku kelas IV SD untuk mata pelajaran IPS pada materi keragaman suku bangsa, bahasa daerah, agama, rumah adat, pakaian adat dan aktivitas ekonomi di Indonesia. Penelitian dan pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan model pengembangan Borg and Gall modifikasi oleh Sugiyono yang terdiri dari 10 tahapan, yaitu: tahap potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian/kelayakan, revisi produk dan produk masal (ensiklopedia digital). Subjek uji coba penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 138 Palembang. Hasil validasi oleh 3 ahli/pakar yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa memperoleh presentase 92,8% menunjukkan bahwa ensiklopedia digital yang dikembangkan masuk dalam kriteria "sangat valid". Tingkat kepraktisan diperoleh dari hasil angket respon siswa kelas IV SD memperoleh presentase 95,15% menunjukkan bahwa ensiklopedia digital yang dikembangkan masuk dalam kriteria "Sangat Praktis". Sementara itu efek potensial diperoleh dari hasil tes belajar siswa mendapatkan presentase 83,3% menunjukkan bahwa ensiklopedia digital yang dikembangkan masuk dalam kriteria "Sangat Efektif". Dengan demikian pengembangan ensiklopedia digital tema indahnnya keragaman di negeriku kelas IV SD Negeri 138 Palembang Valid, Praktis dan memiliki efek potensial.

**Kata Kunci :** *Penelitian dan Pengembangan (R&D), Ensiklopedia Digital, Borg and Gall*

### Abstract

This study aims to produce a digital encyclopedia with the theme of the beauty of diversity in my country, fourth grade elementary school for social studies subjects on ethnic diversity, regional languages, religion, traditional houses, traditional clothing and economic activities in Indonesia. This research and development was carried out using the modified Borg and Gall development model by Sugiyono which consisted of 10 stages, namely: potential and problem stage, data collection, product design, design validation, design revision, product trial, product revision, usage trial. /feasibility, product revision and mass product (digital encyclopedia). The subjects of this research trial were fourth grade students of SD Negeri 138 Palembang. The results of the validation by 3 experts, namely material experts, media experts, and linguists obtained a percentage of 92.8% indicating that the digital encyclopedia that was developed was included in the "very valid" criteria. The level of practicality obtained from the questionnaire responses of fourth grade elementary school students obtained a percentage of 95.15% indicating that the digital encyclopedia developed was included in the "Very Practical" criteria. Meanwhile, the potential effect obtained from the student learning test results obtained a percentage of 83.3% indicating that the digital encyclopedia developed was included in the "Very Effective" criteria. Thus the development of a digital encyclopedia with the theme of the beauty of diversity in my country, grade IV SD Negeri 138 Palembang is valid, practical and has potential effects.

**Keywords:** *Research and Development (R&D), Digital Encyclopedia, Borg and Gall*

### PENDAHULUAN

Dewasa ini, kemajuan teknologi informasi telah mempengaruhi setiap aspek kehidupan, termasuk dunia politik, bisnis, dan Pendidikan. Dalam dunia Pendidikan, inovasi positif diharapkan dapat memajukan pendidikan. Inovasi komprehensif menggunakan teknologi informasi dalam kegiatan Pendidikan serta inovasi di bidang kurikulum dan infrastruktur. Menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran dapat mengubah pembelajaran

tradisional menjadi modern. Teknologi memungkinkan guru untuk menggunakan metode pembelajaran yang berbeda (Ahmadi, 2017, p. 1). Salah satu inovasi penggunaan teknologi dalam pembelajaran adalah pengembangan bahan ajar.

Teknologi sering disebut sebagai ilmu yang berperan dalam mengelola informasi agar dicari dengan cepat serta tepat. Ilmu terdiri dari penyusunan atau prosedur penyimpanan informasi yang baik dan praktis. Sering kali informasi disebut dengan data yang diproses. Data tersebut bisa disimpan kedalam bentuk format teks, audio, dan audio visual (Darmawan, 2013, p. 16). Teknologi informasi yang dapat digunakan dalam pendidikan, seperti penggunaan, bahan ajar digital. Menurut Kosasih (2021, p. 251) menyebutkan bahwa bahan ajar digital adalah data yang ditampilkan dengan perangkat digital seperti *smartphone*, (HP, *Handphone*, laptop, dan sejenisnya). Adapun bentuk penyajiannya bahan ajar digital berupa PDF sehingga dapat memudahkan siswa dalam belajar ketika melalui laptop, android (*Smart Phone*), dan media sejenis lainnya. Sehingga peneliti mengembangkan bahan ajar digital berupa ensiklopedia digital berbantuan *smart phone*.

Pengembangan bahan ajar adalah proses menghasilkan produk atau melakukan perbaikan produk dalam memperoleh produk yang lebih berguna tanpa mengurangi atau mengubah fungsi dan manfaat dari produk tersebut. Menurut Sugiyono (2014, p. 333), "penelitian dan pengembangan (R&D) dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk membuat produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut".

Bahan ajar merupakan semua bentuk bahan, data, dan teks yang diperlukan untuk mendukung guru dalam melakukan proses belajar. Bahan ajar terdiri dari pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dikuasai oleh siswa dalam rangka tujuan pembelajaran (Panggabean & Danis, 2020, p. 18). Oleh karena itu, materi dapat diberikan dalam berbagai bentuk yang meningkatkan pengetahuan dan pengalaman siswa. Dalam hal ini ada beberapa jenis bahan ajar dapat bisa membantu siswa dalam mengerti materi pelajaran contohnya penggunaan ensiklopedia.

Ensiklopedia adalah rangkian buku yang menyajikan informasi dan penjelasan tentang berbagai data mengenai ilmu pengetahuan dalam urutan abjad atau dalam pengaturan ilmiah (Prastowo, 2015, p. 38). Terdapat kelebihan ensiklopedia menurut Setiadi & Setiawati (2016, p. 14), menyatakan bahwa kelebihan ensiklopedia sebagai sumber belajar mudah dipahami dan mudah dijelaskan secara rinci. Dengan demikian bahan ajar ensiklopedia adalah informasi tentang materi pelajaran berupa teks dan dilengkapi dengan ilustrasi gambar yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran sebagai bahan tambahan informasi terkait materi yang cakupannya luas, sehingga siswa bisa mendapatkan informasi lebih detail tentang materi yang akan dipelajari.

Mata pelajaran IPS SD mempelajari berbagai kejadian dalam kehidupan, faktual, serta aturan berkaitan dalam masalah kepentingan sosial maupun sipil. IPS juga memiliki fungsi yakni mengidentifikasi pengetahuan, perilaku masyarakat, dan bangsa Indonesia (Suhada, 2017, p. 63). Secara umum tujuan pendidikan IPS menurut Susanto (2014, p. 31), pada tingkat sekolah dasar untuk membekali siswa dalam pengetahuan sosial. Sedangkan tujuan pendidikan IPS secara khusus yaitu, (a) berguna dalam kehidupan sehari-hari. (b) mampu menganalisis dan mengatur solusi terkait masalah yang sedang dihadapi di kehidupan masyarakat. (c) Mampu bersosialisasi dengan baik (d) Kesadaran akan sikap dan kemampuan mental positif untuk menggunakan lingkungan. (e) Mampu mengembangkan ilmu pengetahuan sejalan dengan perkembangan manusia, masyarakat.

Kemampuan berpikir anak sekolah dasar (6/7 – 11/12 tahun) berada pada tahap perkembangan konkrit. Selama ini disebut tahap konkrit karena anak hanya dapat berpikir logis untuk memecahkan suatu masalah yang konkrit atau nyata. Keterampilan berbahasa anak sangat bermanfaat bagi perkembangan berpikir anak, melalui media cetak dan dengan menyediakan situasi yang memungkinkan situasi yang memungkinkan siswa untuk mengungkapkan pendapat dan pikirannya (Sumantri, 2016, p. 7). Tetapi tidak hanya media-media cetak saja namun juga keberadaan teknologi mempengaruhi perkembangan berpikir anak terlihat bahwa hampir semua siswa memiliki *smart phone* maupun komputer yang digunakan dalam komunikasi jarak jauh, bermain game online, digunakan dalam proses pembelajaran melalui aplikasi *whatsApp*, *google classroom*, *zoom meeting* ataupun *Google meet*, serta dapat digunakan dalam mengetahui informasi pembelajaran.

Peneliti melakukan analisis kebutuhan di SD Negeri 138 Palembang. Dari hasil wawancara yaitu tanggal 10 Januari 2022 kepada Ibu Yunita Nurviyanti, S.Pd sebagai guru kelas IV SD Negeri 138 Palembang. Peneliti memperoleh informasi bahwa proses pembelajaran IPS sudah cukup baik dengan penggunaan bahan ajar IPS berupa buku pelajaran dan buku LKS. Dalam penyampaian materi guru menggunakan metode ceramah, serta

guru telah menggunakan media pembelajaran seperti proyektor, gambar, hingga alat peraga dalam kegiatan belajar-mengajar. Pihak sekolah juga memperbolehkan siswa membawa *smart phone* bila dalam proses pembelajaran membutuhkan media untuk menampilkan materi pembelajaran. Namun belum tersedianya ensiklopedia baik berupa cetak ataupun digital. Dari pemaparan tersebut peneliti memuat kesimpulan bahwa guru sudah menggunakan teknologi dalam kegiatan belajar-mengajar akan tetapi belum diterapkan secara maksimal. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan ensiklopedia digital berbantuan *smart phone*, pemilihan *smart phone* dilakukan sebab diketahui bahwa SD Negeri 138 Palembang telah memperbolehkan siswa membawa *smart phone* agar dapat digunakan siswa dalam belajar dengan mandiri.

Beberapa peneliti terdahulu mengenai pengembangan bahan ajar berbasis ensiklopedia antara lain yaitu penelitian yang dilakukan (Pratama, dkk 2020) Pengembangan Bahan Ajar IPA Berbasis Ensiklopedia pada Materi Sifat-sifat Benda dan Perubahan Wujud Benda Kelas III Sekolah Dasar. Hasil validasi menunjukkan ahli materi 85,29% ahli media 90,39% mendapatkan kriteria “layak”, angket kuesioner guru terhadap kepraktisan 94,44% angket respon siswa 93,25% mendapatkan kriteria “sangat baik”. Hasil pengembangan bahan ajar IPA berupa ensiklopedia dinyatakan “sangat baik” untuk digunakan di lapangan. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Ermawati, dkk (2020) “Pengembangan Ensiklopedia Berbasis Literasi Membaca Anak Pada Materi Energi Alternatif dan Penggunaannya di SDN 3 Tambakasri Sumbermanjing Wetan”. Hasil dari validasi ahli menunjukkan ahli materi 85% dengan kategori sangat layak, ahli media 71,875% dengan kategori layak, sementara itu ahli bahasa memperoleh presentase 91% dengan kriteria sangat layak. Hasil angket siswa kelas IV memperoleh presentase 79,72%. Hasil kepraktisan 90,38% kriteria sangat layak. Oleh karena itu, bahan ajar ensiklopedia berbasis literasi membaca anak dinyatakan valid dan praktis dalam digunakan dalam pembelajaran IPA SD.

Lebih lanjut, penelitian yang dilakukan oleh Hayuningtyas, dkk (2020) “Pengembangan Bahan Ajar Ensiklopedia Berbasis Pendidikan Karakter Religius untuk Kelas IV di Sekolah Dasar”. Penelitian tersebut memilih model 4D sampai tahap pengembangan. Dengan subjek uji coba menggunakan 15 siswa kelas IV SD Negeri Kambingan. Instrumen pengumpulan data yaitu angket dan dokumentasi. Angket meliputi: angket ahli materi, ahli bahasa, ahli media dan praktisi serta angket respon siswa yang memperoleh 83,72% dikategorikan layak dan baik digunakan di lapangan. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Setiadi & Setiawati (2016) “Pengembangan Ensiklopedia Keanekaragaman Hewan Vertebrata Berbasis Spesimen”. Hasil keseluruhan validator aspek penyajian materi 98%, aspek gambar 100% aspek bahasa 96% kategori sangat baik, dan komponen grafika 84% kategori baik. Kemudahan dalam penggunaan ensiklopedia, dan keaktifan siswa mendapat tanggapan 82% dengan kriteria sangat kuat. Sementara itu aspek kemudahan memahami ensiklopedia 80% dan minat 75% dengan kriteria kuat. Sehingga keseluruhan bisa disimpulkan bahwa ensiklopedia yang telah dikembangkan valid dan mendapatkan respon positif dari siswa.

Berdasarkan latar belakang di atas dalam penelitian ini lebih menekankan pada pengembangan ensiklopedia digital karena berdasarkan analisis kebutuhan di SD Negeri 138 Palembang, diketahui bahwa sekolah telah memperbolehkan siswa membawa *smart phone* sebagai media dalam kegiatan belajar mengajar. Sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Pengembangan Ensiklopedia Digital Tema Indahya Keragaman di Negeriku kelas IV Sekolah Dasar**”. Dengan pengembangan ensiklopedia digital diharapkan bisa menambah keterampilan serta semangat belajar siswa dalam proses pembelajaran.

## **METODE**

Penelitian dan pengembangan digunakan untuk menghasilkan suatu produk, dan menguji kelayakan produk yang akan digunakan. Dalam menghasilkan produk tersebut digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dengan menggunakan produk agar bermanfaat bagi masyarakat (Sugiyono, 2018, p. 297). Pengembangan produk dalam penelitian ini adalah ensiklopedia digital tema indahya keberagaman di negeriku berbantuan *smart phone* untuk siswa kelas IV di SD Negeri 138 Palembang. Dan untuk menguji valid, praktis dan efek potensial dari ensiklopedia digital.

### **1. Teknik Pengumpulan Data**

#### **a. Wawancara**

Wawancara dilakukan secara langsung bersama guru kelas IV guna mengetahui potensi dan masalah dalam proses pembelajaran di SD Negeri 138 Palembang. Peneliti melakukan teknik wawancara secara tidak terstruktur berarti wawancara dilakukan secara bebas di mana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara dalam pengumpulan data melainkan dengan wawancara yang dilakukan hanya berupa garis-garis

besar permasalahan yang peneliti butuhkan (Sugiyono, 2014, p. 160). Pada penelitian ini wawancara dilaksanakan saat kunjungan awak ke sekolah tempat penelitian.

b. Observasi

Observasi adalah suatu proses yang kompleks, yang tersusun dari proses biologis dan psikologis, yakni proses pengamatan dan ingatan, observasi dilakukan berkaitan dengan perilaku manusia, proses kerja atau gejala-gejala alam dan responden yang diamati (Sugiyono, 2014, p. 166). Tahap ini dilakukan saat kunjungan awal ke sekolah yang bertujuan untuk mengetahui metode, penggunaan media, serta bahan ajar yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

c. Kuesioner / Angket

Kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang menghadirkan serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Angket adalah metode pengumpulan data yang efisien ketika peneliti yakin bahwa mereka mengetahui variable yang akan diukur dan apa yang mereka harapkan dari responden (Sugiyono, 2014, p. 162).

Kuesioner yang dilakukan dalam penelitian ini merupakan angket penilaian ensiklopedia digital yang diisi oleh para ahli yakni, ahli bahasa, ahli media dan ahli materi IPS. kemudian angket respon siswa dilaksanakan pada tahap skala kecil.

d. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu, dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental dari seseorang (Sugiyono, 2014, p. 314). Dokumentasi pada penelitian ini berupa foto, data validasi, data skala kecil serta data skala besar. Data tersebut digunakan sebagai pendukung untuk penelitian dan pengembangan ini.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dan pengembangan ini adalah ensiklopedia digital untuk mata pelajaran IPS dengan materi keberagaman suku bangsa di Indonesia, keberagaman rumah adat, keberagaman pakaian adat, serta aktivitas ekonomi untuk siswa pada kelas IV Sekolah Dasar. Prosedur pengembangan *borg* dan *gall* modifikasi dengan tahapan Sugiyono. Hasil penelitian dideskripsikan dengan rinci dari tahap perancangan GBIM, *flowchart*, jabaran materi, *storyboard*, penyusunan produk, validasi para ahli, pengujian kepraktisan, dan pengujian efek potensial penggunaan ensiklopedia digital dalam proses pembelajaran IPS.

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk berupa ensiklopedia digital yang valid, praktis dan memiliki efek potensial. Untuk menghasilkan ensiklopedia digital peneliti menggunakan prosedur pengembangan *Borg* dan *Gall* yang divariasikan oleh Sugiyono (2018, p. 298) terdiri dari 10 tahap yaitu, (1) Tahap potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) Desain produk, (4) Validasi desain, (5) Revisi desain, (6) Uji coba produk, (7) Revisi (8) Produk, uji coba pemakaian/kelayakan, (9) Revisi produk dan (10) Produk masal (ensiklopedia digital).

Berdasarkan analisis kebutuhan dengan wawancara kepada guru kelas IV untuk mendapatkan informasi mengenai bahan ajar, media serta cara penyampaian apa yang digunakan dalam proses belajar di SD Negeri 138 Palembang. Selanjutnya pada tahap pengumpulan informasi peneliti menganalisis sumber belajar yang menunjang pengembangan produk yang diperoleh dari sumber yang relevan. Pada tahap desain peneliti melakukan penyusunan GBIM, *Flowchart*, Jabaran Materi dan *Storyboard*, serta merancang produk menggunakan aplikasi *Powerpoint* selanjutnya mengubah *file* ppt kebentuk sebuah *link* menggunakan aplikasi *WPS Office* agar bisa diakses secara online oleh setiap siswa kelas IV.

Berdasarkan hasil validasi ensiklopedia digital oleh ahli materi dinyatakan sangat valid dan dapat diuji cobakan untuk menilai kepraktisannya dalam penggunaan ensiklopedia digital saat proses pembelajaran IPS. Pada ahli materi dari aspek kualitas isi dan tujuan serta kualitas pembelajaran memperoleh skor rata-rata 93,7% dengan kriteria **sangat valid**. Sejalan dengan penelitian yang relevan dilakukan oleh Hayuningtyas, dkk (2020, p. 220) menghasilkan bahan ajar ensiklopedia berbasis pendidikan karakter religius untuk kelas IV di sekolah dasar yang valid dengan kriteria kevalidan dari hasil validasi ahli materi secara keseluruhan memiliki skor 78,5%, hasil validasi media secara keseluruhan memiliki skor 78%, dan hasil validasi ahli bahasa secara keseluruhan memiliki skor 75%. Sehingga ensiklopedia telah dibuat dalam penelitiannya dikategorikan "layak dan baik".

Berdasarkan keseluruhan validasi ensiklopedia digital oleh pakar media didapatkan rata-rata 92,8% dan mendapatkan kriteria **sangat valid** berdasarkan aspek *grafis software* (media), isi atau konten, dan kualitas

teknis serta dapat dinyatakan bahwa ensiklopedia digital memadai bisa diterapkan dalam proses belajar IPS. Begitupun, keseluruhan validasi ensiklopedia digital oleh pakar bahasa memperoleh rata-rata skor 92% dan mendapatkan kriteria **sangat valid** berdasarkan aspek lugas, kaidah bahasa baku, istilah dan simbol yang digunakan dalam ensiklopedia digital. Sejalan dengan Wibowo, dkk (2019, p. 96) menghasilkan buku enterdal (ensiklopedia tematik sumber daya alam) dengan melihat kevalidan ahli media memperoleh presentase 82,5% validator ahli materi memperoleh presentase 92,85% serta ahli pembelajaran 96%. Merujuk pada tingkat pencapaian dan kualifikasi yang didasari hasil yang didapat produk dinyatakan valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil uji kepraktisan produk ensiklopedia digital dilakukan dengan menyebarkan angket tanggapan siswa pada tahap *small group* dengan melibatkan 8 orang siswa kelas IV.B SD Negeri 138 Palembang dalam penggunaan ensiklopedia digital berbantuan *smart phone* dalam proses pembelajaran. Respon siswa terhadap ensiklopedia digital memperoleh hasil yang baik yang dapat dilihat dari perolehan nilai 95,15% kategori **sangat praktis** berdasarkan aspek kualitas isi dan tujuan, kualitas teknis (media) dan kualitas pembelajaran. Hal ini selaras dengan tujuan peneliti yaitu menghasilkan ensiklopedia yang praktis. Hal ini sejalan dengan Pratama, dkk (2020, p. 398) menghasilkan bahan ajar IPA berbasis ensiklopedia pada materi sifat-sifat benda dan perubahan wujud benda kelas III sekolah dasar. Hasil respon siswa terhadap keseluruhan produk mendapatkan skor 93,25% yang berarti bahan ajar ensiklopedia berbasis android dapat dikategorikan sangat baik.

Berdasarkan hasil uji efek potensial ensiklopedia digital dilakukan pada tahap uji coba skala besar yang melibatkan 24 orang siswa kelas IV.C SD Negeri 138 Palembang. Diperoleh presentase ketuntasan belajar mendapatkan skor 83,3% dengan kriteria **sangat efektif** untuk penggunaan ensiklopedia digital dalam proses pembelajaran pada kelas IV SD. Efek potensial dari penggunaan ensiklopedia digital dilihat dari hasil ketuntasan nilai yang melebihi KKM (70) dari 24 siswa terdapat 20 siswa mendapatkan nilai di atas KKM dan 4 orang siswa mendapatkan nilai di bawah KKM. Ensiklopedia digital memiliki keunggulan dengan penjelasan materi yang singkat namun jelas, pemilihan warna yang menarik dan ceria, dan menyajikan video pembelajaran serta menyajikan gambar yang lengkap. Sejalan dengan penelitian yang terdahulu relevan (Setiadi & Setiawati, 2016, p. 17) menyatakan bahwa kelebihan ensiklopedia sebagai sumber belajar adalah mudah dipahami dan memberikan penjelasan secara detail mengenai suatu hal. Dengan demikian pengembangan ensiklopedia digital tema indahny keragaman di negeriku kelas IV SD Negeri 138 Palembang dinyatakan valid, praktis dan memiliki efek potensial.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan ensiklopedia digital tema indahny keragaman di negeriku kelas IV sekolah dasar untuk muatan pembelajaran IPS pada materi keragaman suku bangsa, Bahasa, dan agama di Indonesia, keragaman rumah adat dan pakaian adat di Indonesia dan keragaman ekonomi di Indonesia, dinyatakan sangat valid, sangat praktis dan efektif yang berarti memiliki efek potensial terhadap penggunaan ensiklopedia digital dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memperoleh kesimpulan yaitu ensiklopedia digital tema indahny keragaman di negeriku kelas IV sekolah dasar yang telah dikembangkan dan telah melalui tahapan validasi oleh 3 ahli yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa dengan keseluruhan rata-rata 92,8% dikategorikan Sangat Valid. Tingkat kepraktisan diperoleh setelah penggunaan ensiklopedia digital dalam proses pembelajaran pada siswa kelas IV SD memperoleh skor rata-rata 95,15% sehingga dikategorikan Sangat Praktis. Dan efek potensial diperoleh dari hasil tes belajar siswa mendapatkan rata-rata 83,3% sehingga dinyatakan Efektif, sehingga layak digunakan dalam pembelajaran. Dengan demikian ensiklopedia digital pada materi keragaman suku bangsa, bahasa daerah, agama, rumah adat, pakaian adat, dan aktivitas ekonomi di Indonesia dapat digunakan siswa kelas IV SD.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, F. (2017). Guru SD di Era Digital (Pendekatan, Media, Inovasi). Semarang: Pilar Nusantara.
- Darmawan, D. (2013). Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi, Teori dan Aplikasi. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Panggabean, N. H., & Danis, A. (2020). Desain Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Sains. Medan: Yayasan Kita Menulis
- Prastowo, A. (2015). Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif. Yogyakarta: Diva Press.

- Pratama , E. W., Moejiono, & Sulistyowati, P. (2020). Pengembangan Bahan Ajar IPA Berbasis Ensiklopedia Pad Materi Sifat-Sifat Benda Dan Perubahan Wujud Benda Kelas III Sekolah Dasar. Jurnal Seminnar Nasional PGSD UNIKAMA , 4
- Setiadi, A. E., & Setiawati, E. (2016). Pengembangan Ensiklopedia Keanekaragaman Hewan Vertebrata Berbasis Spesimen. Jurnal Ilmiah Biologi "Bioscientist", 4(1).
- Sugiyono. (2014). Metode Penelitian Administrasi (di Lengkapi dengan Metode R & D). Bandung: Alfabeta.
- Suhada, I. (2017). Konsep dasar IPS. Bandung: Remaja Rosdakarya.