

Pengembangan E-Ensiklopedia Berbasis Pendidikan Karakter Gotong Royong Pada Siswa Kelas IV SD

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang

Isytii Ghoniyah*, Cicilia Ika Rahayu Nita, Nury Yuniasih

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia
isytiighoniyah@gmail.com

Abstract: *The learning process still uses improvised teaching materials without any development, this results in students being less enthusiastic about learning. It takes interesting, easy-to-use and innovative teaching materials to improve the quality of education. This study aims to describe the feasibility, attractiveness and effectiveness of developing an e-encyclopedia based on mutual cooperation character education. The model used is the ADDIE development model. The test subjects in this study were fourth grade students at SD Negeri Kambingan. The instrument used is a questionnaire sheet and test questions. The resulting E-Encyclopedia meets the following criteria: a.) Very Eligible, with the average percentage of results obtained from the feasibility test is 88.25%; b.) Very Interesting, with the results of the teacher and student questionnaire assessments with an average attractiveness questionnaire of 96%; c.) Very Effective, with the results of the effectiveness test on 15 students being 85%. The results of developing an e-encyclopedia based on mutual cooperation character education can be used as a teacher reference as a companion teaching material during the learning process.*

Key Words: E-Encyclopedia; Character Building ; Mutual cooperation

Abstrak: Proses pembelajaran masih menggunakan bahan ajar seadanya tanpa adanya pengembangan, hal tersebut mengakibatkan siswa kurang antusias untuk belajar. Dibutuhkan bahan ajar yang menarik, mudah digunakan dan inovatif untuk meningkatkan mutu pendidikan. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kelayakan, kemenarikan dan keefektifan pengembangan e-ensiklopedia berbasis pendidikan karakter gotong royong. Model yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE. Subjek uji coba dalam penelitian ini yaitu siswa kelas IV di SD Negeri Kambingan. Instrumen yang digunakan berupa lembar angket dan soal tes. E-Ensiklopedia yang dihasilkan memenuhi kriteria : a.) Sangat Layak, dengan perolehan presentasi hasil rata-rata dari uji kelayakan adalah 88,25% ; b.) Sangat Menarik, dengan perolehan hasil penilaian angket guru dan siswa dengan rata-rata angket kemenarikan adalah 96% ; c.) Sangat Efektif, dengan perolehan hasil uji keefektifan terhadap 15 siswa adalah 85% . Hasil pengembangan e-ensiklopedia berbasis pendidikan karakter gotong royong ini dapat dijadikan referensi guru sebagai bahan ajar pendamping saat proses pembelajaran.

Kata kunci: E-Ensiklopedia ; Pendidikan; Karakter ; Gotong Royong

Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu proses yang menghantarkan manusia muda ke arah kedewasaan, yaitu dalam arti kemampuan untuk memperoleh pengetahuan (*knowledge acquisition*), mengembangkan kemampuan atau keterampilan (*skills development*), mengubah sikap (*attitude of change*) serta kemampuan mengarahkan diri sendiri, baik dibidang pengetahuan, keterampilan, maupun dalam memaknai proses pendewasaan itu sendiri. Seluruh proses pendidikan tersebut merupakan bimbingan kearah kemandirian

dalam kehidupan bermasyarakat. Dalam kegiatan pendidikan terdapat tiga komponen utama yaitu peserta didik, pendidik dan kurikulum (Hermino, 2017:4)

Pendidikan sekolah dasar sekarang ini menggunakan kurikulum 2013. Kurikulum 2013 ini lebih berpedoman dengan mengajar 4 aspek penilaian yaitu pengetahuan, keterampilan, sosial dan spiritual. Kurikulum ini juga mengharuskan siswa lebih aktif dan guru hanya sebagai fasilitator, siswa lebih dituntut mampu memiliki pribadi yang beriman, inovatif, kreatif dan aktif. Dalam segi kurikulum 2013 disekolah dasar disajikan dengan menggunakan pembelajaran tematik.

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang berangkat dari satu tema atau topik tertentu dan kemudian dielaborasi dari berbagai perspektif mata pelajaran yang biasa diajarkan disekolah (Abd Kadir & Hanun Asrohah, 2015). Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang mengaitkan beberapa mata pelajaran. Pembelajaran ini merupakan suatu pembelajaran yang menggunakan tema sebagai pemersatu, kegiatan pembelajarannya menggabungkan beberapa mata pelajaran sekaligus dalam satu kali pembelajaran dengan maksud agar pembelajaran tersebut bermakna bagi peserta didik. Pada dasarnya peserta didik belajar dari interaksi lingkungan baik dari lingkungan fisik maupun lingkungan sosial. Dalam hal ini peneliti menggunakan pembelajaran tematik pada tema 8 subtema 1 yang merupakan pembelajaran terpadu yang mengaitkan beberapa mata pelajaran salah satu mata pelajaran Ilmu Pendidikan Sosial (IPS) yang wajib dipelajari oleh siswa sekolah dasar untuk membentuk kepribadian siswa menjadi warga negara yang baik. Pembelajaran yang dihubungkan pada kegiatan sehari-hari, seperti penyesuaian diri, bergaul dimasyarakat maupun aktifitas yang lainnya.

Pembelajaran yang menarik dan menyenangkan salah satunya tidak terlepas dari dikembangkannya bahan ajar yang inovatif dan kreatif. Pada umumnya pendidik hanya menyediakan bahan ajar yang sudah ada dari pemerintah dimana bahan ajar tersebut tampilannya kurang menarik bagi siswa dan berisi tulisan-tulisan saja. Sehingga siswa merasa kurang tertarik dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Jadi, seorang pendidik atau guru dituntut untuk menyusun pembelajaran yang menarik dimana perlu adanya bahan ajar yang inovatif untuk membuat peserta didik lebih semangat dalam pembelajaran dan dapat menerima materi yang disampaikan oleh guru dengan baik (Prastowo, 2015:14).

Bahan ajar merupakan kumpulan materi yang disusun secara sistematis dan dibuat secara tertulis maupun tidak tertulis, sehingga bahan ajar tersebut dapat digunakan peserta didik untuk belajar (Haryonik, Y., & Bhakti, 2018). Melalui bahan ajar memungkinkan siswa dapat mempelajari suatu kompetensi secara runtut dan sistematis, sehingga secara garis besar mampu menguasai kompetensi secara utuh dan terpadu. Bahan ajar yang sering digunakan oleh peserta didik adalah buku paket tematik yang sudah disediakan pemerintah maupun sekolah. Bahan ajar ini banyak jenisnya, contoh bahan ajar yang menarik yang bisa digunakan saat pembelajaran yaitu ensiklopedia.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti pada wali kelas IV di SDN Kambingan pada 21 Desember 2020, bahan ajar yang digunakan pada sekolah tersebut kurang menarik perhatian siswa serta kurang interaktif ketika digunakan. Pembelajaran yang dilakukan hanya menggunakan buku tematik kurikulum 2013 pegangan guru dan siswa, serta

LKPD yang masih berpenampilan sederhana dengan sedikit gambar serta dicetak menggunakan kertas hitam putih saja tanpa adanya buku penunjang yang lain. Dalam hal ini peneliti mengembangkan muatan pembelajaran yaitu muatan IPS pada tema 8 subtema 1 yang masih bersifat menghafalkan, sedangkan siswa rendah minatnya pada muatan yang lebih banyak bacaan. Mereka lebih tertarik dengan bacaan yang sedikit atau lebih singkat tetapi sudah mencakup materi yang akan dipelajari.

Berdasarkan hal tersebut, diperlukan pengembangan bahan ajar yang lebih berwarna dan interaktif sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain bahan ajar yang kurang menarik dan relevan peneliti juga mendapatkan informasi bahwa keinginan siswa SDN Kambingan masih sangat kurang dalam mengadakan gotong royong baik itu dalam menjaga kebersihan lingkungan sekolah maupun lingkungan kelas. Dalam masa pandemi covid-19 ini mengakibatkan kerja sama diantara siswa disekolah menurun. Maka dari itu selain bahan ajar digital yang menarik dan relevan yang dapat digunakan anak-anak belajar dirumah perlu adanya bahan ajar yang terdapat penguatan pendidikan karakternya. Bahan ajar yang menarik yaitu bahan ajar yang didesain secara unik, tidak monoton, materi yang disajikan secara ringkas dan rinci, serta menggunakan bahasa yang sederhana sehingga mudah dipahami oleh peserta didik (Yulianti, 2020). Bahan ajar menarik tersebut diantaranya adalah ensiklopedia.

Ensiklopedia berisi kumpulan tulisan yang memberikan informasi yang mendalam serta bisa cepat dipahami mengenai seluruh cabang ilmu atau hanya khusus dalam satu cabang ilmu yang disusun secara sistematis. Bahan ajar ensiklopedia ini dikemas dalam bentuk elektronik atau *E-Ensiklopedia* yang dapat menarik minat anak-anak untuk mengetahui sumber belajar yang tidak terdapat dalam buku tema yang ada disekolah, serta dapat belajar mengenai pendidikan karakter gotong royong yang lebih mudah diakses dimanapun pada smartphone.

Pendidikan karakter yaitu upaya yang dilakukan dengan sengaja untuk mengembangkan karakter yang baik (*good character*) berlandaskan kebijakan-kebijakan inti yang secara objektif baik bagi individu maupun masyarakat (Sudarmi, 2016). Guru dapat membantu membentuk karakter peserta didik, pendidikan karakter menanamkan kebiasaan tentang hal mana yang baik sehingga peserta didik menjadi paham mana benar dan salah. Penguatan pendidikan memiliki lima prinsip yaitu religius, kemandirian, gotong royong, nasionalis dan integritas (Mulyani, 2020). Berdasarkan paparan tersebut, terlihat bahwa karakter gotong royong merupakan salah satu karakter yang diusahakan untuk dikuatkan oleh pemerintah melalui Pendidikan formal termasuk pada tingkat sekolah dasar.

Tujuan program penguatan pendidikan karakter gotong royong adalah untuk menanamkan pembentukan nilai karakter peserta didik melalui lembaga pendidikan. Pendidikan karakter gotong royong mampu mengubah perilaku, cara berfikir dan cara bertindak peserta didik menjadi lebih baik. Dapat disimpulkan bahwa pendidikan karakter gotong royong merupakan pembiasaan kepada peserta didik agar mereka dapat membentuk kerjasama dan solidaritas untuk memperoleh hasil dan mencapai tujuan yang diharapkan.

Penelitian pengembangan ensiklopedia sebelumnya juga pernah dilakukan oleh Shirleen Handayani dari Universitas Surabaya. Dengan judul "Pembuatan Ensiklopedia Digital

Jenis-Jenis Pekerjaan untuk Anak SD Kelas IV” tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat ensiklopedia digital, dan hasil akhir dari aplikasi tersebut dapat digunakan pada perangkat android. Setelah tahap implementasi, tahap uji coba dilakukan dengan cara verifikasi dan validasi. Dari semua tahapan yang sudah dilakukan, diperoleh kesimpulan bahwa aplikasi ensiklopedia jenis-jenis pekerjaan mudah digunakan dan dipahami oleh peserta didik (Handayani, 2015).

Berdasarkan informasi dari peneliti terdahulu dan dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti mengenai permasalahan yang terdapat pada SDN Kambingan, bahwa terbatasnya sumber belajar bagi siswa dan kurangnya keinginan siswa untuk ikut serta dalam mengadakan gotong royong maka perlu adanya pengembangan bahan ajar berbasis nilai karakter pada tema 8 subtema 1 muatan IPS materi hubungan SDA dengan kegiatan ekonomi agar lebih menarik dan relevan sesuai dengan perkembangan saat ini. Sehingga dari uraian diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan, kemenarikan dan keefektifan bahan ajar e-ensiklopedia berbasis pendidikan karakter gotong royong pada tema 8 subtema 1 siswa kelas IV sekolah dasar.

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang mengacu pada model pengembangan ADDIE. Tahapan model pengembangan ADDIE adalah Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Tahap pertama adalah tahap analysis yang terdiri dari analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis karakteristik siswa. Pada tahapan ini dilakukan berbagai identifikasi agar perangkat pembelajaran yang dihasilkan sesuai dengan karakteristik siswa, tujuan belajar, materi pembelajaran, dan lingkungan belajar. Tahap selanjutnya adalah design, pada tahap ini dilakukan perancangan perangkat pembelajaran dan penyusunan instrumen penelitian untuk mengukur kualitas produk. Tahap yang ketiga adalah development. Tahap keempat adalah implementation. Pada tahap ini dilakukan uji coba perangkat pembelajaran di tempat penelitian. Tahap terakhir adalah evaluation. Pada tahap ini, telah didapatkan perangkat pembelajaran yang memiliki kriteria valid, praktis, dan efektif (Yuliana, 2017).

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan Research and Development (R&D). Suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan disebut penelitian pengembangan. Fungsi dari penelitian pengembangan adalah untuk memvalidasi dan mengembangkan sebuah produk. Mengembangkan artinya yaitu untuk menciptakan produk baru atau memperbaiki produk yang sudah ada (Setyosari, 2015). Jenis data pada penelitian pengembangan ini menggunakan data kualitatif dan kuantitatif. Data yang digunakan sebagai dasar untuk mengetahui kualitas e-ensiklopedia dari segi bahan ajar. Teknis analisis data yang digunakan adalah menganalisis data hasil validasi melalui perhitungan rata-rata. Teknik analisis data untuk kelayakan ensiklopedia ditentukan melalui analisis hasil validasi ahli materi, ahli bahan ajar dan uji coba respon siswa.

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Analisis e-ensiklopedia berbasis pendidikan karakter terhadap hasil validasi ahli pada lembar instrumen lembar validasi, sehingga diperoleh data yang berupa nilai tingkat kelayakan e-ensiklopedia dari ahli materi adalah sebagai berikut :

Tabel 1. Penilaian oleh ahli materi

No.	Aspek yang dinilai	Tingkat Kelayakan	Kategori
1.	Kesesuaian materi	87,5 %	Sangat Layak
2.	Keakuratan materi	87,5 %	Sangat Layak
3.	Penyajian materi	75%	Layak
4.	Penggunaan kalimat dan bahasa dalam penyajian materi	75 %	Layak
Jumlah		325%	Sangat Layak
Rata-rata		81,25%	Sangat Layak

Berdasarkan data tersebut, diperoleh presentase 81,25%, maka materi dalam e-ensiklopedia masuk dalam kategori “Sangat Layak”. Komentar dan saran yaitu ditambahkan daftar pustaka, untuk materi dan kelengkapan sudah cukup untuk kelas IV. Selanjutnya adalah hasil validasi bahasa dalam e-ensiklopedia. Validasi bahasa bertujuan untuk mengetahui pendapat ahli sebagai dasar dalam perbaikan bahasa yang disajikan dalam media pembelajaran.

Tabel 2. Penilaian oleh ahli bahasa

No.	Aspek yang dinilai	Tingkat Kelayakan	Kategori
1.	Kesesuaian bahasa yang digunakan	93,75 %	Sangat Layak
2.	Penggunaan kaidah bahasa yang baik dan benar	90 %	Sangat Layak
Jumlah		183,75 %	Sangat Layak
Rata-rata		91, 87 %	Sangat Layak

Berdasarkan data tersebut, diperoleh presentase 91,87%, maka bahasa dalam e-ensiklopedia masuk dalam kategori “Sangat Layak”. Komentar dan saran yaitu perlu ditambahkan tanda baca dalam daftar isi dan perlu perbaikan dalam penyusunan kalimat karena masih terdapat kalimat bermakna ganda. Selanjutnya validasi bahan ajar bertujuan untuk mengetahui pendapat ahli sebagai dasar dalam perbaikan bahan ajar e-ensiklopedia.

Tabel 3. Penilaian oleh ahli bahan ajar

No.	Aspek yang di nilai	Tingkat Kelayakan	Kategori
1.	Desain e-ensiklopedia	100%	Sangat Layak
2.	Kelayakan isi	83,3%	Sangat Layak
3.	Tampilan e-ensiklopedia	100%	Sangat Layak
4.	Penggunaan kalimat dan bahasa	83,3%	Sangat Layak
Jumlah		366,6%	Sangat Layak
Rata-rata		91,65%	Sangat Layak

Berdasarkan data tersebut, diperoleh presentase 91,65%, maka bahan ajar e-ensiklopedia masuk dalam kategori “Sangat Layak”. Komentar dan saran yaitu penataan layout perlu diperbaiki, gambar diberi sumber gambar diperoleh dan gambar sebaiknya diletakan diatas penjelasan. Setelah melakukan validasi uji kelayakan materi, bahasa dan bahan ajar selanjutnya peneliti melakukan revisi atas saran dan masukan dari validator.

Dalam penelitian ini, peneliti memberikan angket kepada wali kelas dan 15 siswa kelas IV sebagai subjek peneliti. Hasil dari penilaian tingkat kemenarikan e-ensiklopedia angket respon guru dan siswa dapat dilihat dalam tabel 4 dan 5.

Tabel 4 Penilaian kemenarikan oleh guru kelas IV

No.	Aspek yang dinilai	Tingkat kemenarikan	Kategori
1.	Bahan ajar	100%	Sangat Menarik
2.	Isi/penyajian	100%	Sangat Menarik
3.	Operasional	100%	Sangat Menarik
4.	Bahasa	87,5%	Sangat Menarik
5.	Tampilan	100%	Sangat Menarik
	Jumlah	487,5%	Sangat Menarik
	Rata-rata	97,5%	Sangat Menarik

Berdasarkan penilaian angket kemenarikan tersebut, diperoleh presentase 97,5%, maka e-ensiklopedia masuk dalam kategori “Sangat Menarik”. Komentar dan saran dari guru wali kelas IV SDN Kambingan yaitu dalam pembelajaran dikelas sebaiknya menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa, karena lingkungan sekolah tidak memungkinkan untuk menggunakan bahasa Indonesia secara baku.

Tabel 5. Penilaian kemenarikan oleh siswa kelas IV

No.	Aspek yang dinilai	Tingkat Kemenarikan	Kategori
1.	Pemahaman	94,58	Sangat Menarik
2.	Tampilan	94,85	Sangat Menarik
3.	Minat siswa dan kemenarikan e-ensiklopedia	94,11	Sangat Menarik
	Jumlah	283,54	Sangat Menarik
	Rata-rata	94,8%	Sangat Menarik

Berdasarkan penilaian angket kemenarikan tersebut, diperoleh presentase 94,8%, maka e-ensiklopedia masuk dalam kategori “Sangat Menarik”. Komentar dan saran dari siswa kelas IV SDN Kambingan yaitu e-ensiklopedia mudah digunakan dimana saja, tulisan sudah cukup jelas dan tampilan pada e-ensiklopedia penuh dengan warna sehingga belajar terasa menyenangkan.

Hasil belajar siswa dilihat dari angket uji keefektifan setelah menggunakan produk yang dikembangkan peneliti diperoleh skor 1.275 dari jumlah skor 15 siswa. Penghitungan rata-rata skor siswa diperoleh 85% dengan kriteria “Sangat Efektif”. Tingkat penguasaan materi minimal sesuai dengan indikator dapat dicapai oleh siswa dengan menggunakan produk yang dikembangkan oleh peneliti e-ensiklopedia berbasis pendidikan karakter gotong royong. Hal ini menunjukkan bahwa ketuntasan hasil belajar minimal terhadap siswa telah tercapai.

Pembahasan

Menurut teori Feriyanti (2019) perkembangan teknologi informasi di era *digital* memberikan dampak yang luar biasa dalam berbagai aspek, salah satunya dalam pendidikan. Manfaat teknologi pendidikan dapat mengubah pembelajaran yang konvensional menjadi modern. Pengembangan bahan ajar dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi yaitu pengembangan modul cetak menjadi ensiklopedia berbasis elektronik atau disebut dengan istilah *E-Ensiklopedia*.

Siswa dapat belajar dengan menggunakan *e-ensiklopedia* untuk meningkat semangat belajar siswa. Semakin inovatif bahan ajar yang disediakan oleh guru akan memberikan semangat belajar dan meningkatkan penguasaan materi siswa pada materi yang diajarkan, karena materi yang diberikan tidak monoton. Selain itu juga dapat meningkatkan motivasi belajar serta sikap kreatif siswa karena belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.

Kelayakan pengembangan E-Ensiklopedia dapat diketahui dari hasil uji validasi bahasa, validasi materi dan validasi bahan ajar. Adapun data yang diperoleh dari hasil validasi kelayakan bahasa sebesar 91,87%. Dari segi materi sebesar 81,25%. Sedangkan hasil validasi bahan ajar sebesar 91, 65. Sehingga perhitungan rata-rata presentasi kelayakan *e-ensiklopedia* berbasis pendidikan karakter gotong royong pada materi hubungan SDA dengan kegiatan ekonomi siswa kelas IV SDN Kambingan secara keseluruhan sebesar 88,25% dan termasuk dalam kualifikasi "sangat layak". Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Zahroya, Sari, & Meita, 2020) tentang pengembangan ensiklopedia tematik pada kelas III SD yang mendapatkan hasil rata-rata validasi 92% sehingga termasuk dalam kualifikasi sangat layak.

Bahan ajar merupakan seluruh bentuk bahan yang diimplementasikan kedalam kegiatan belajar berlangsung mulai dari cetak, audio visual dan lain sebagainya dari berbagai sumber. Dalam penyajiannya dibuat secara kreatif dan inovatif sesuai dengan standar kompetensi, bertujuan untuk mempermudah dalam proses pembelajaran (Irwanti, 2019). Bahan ajar yang menarik juga sangat penting untuk meningkatkan semangat belajar dan meningkatkan penguasaan materi siswa pada materi yang diajarkan, karena materi yang diberikan tidak monoton.

Dalam penelitian ini untuk mengetahui tingkat kemenarik produk yang dikembangkan maka peneliti membagikan angket kemenarikan kepada guru wali kelas IV dan siswa kelas IV dengan jumlah 15 siswa. Hasil yang didapat dari angket guru memperoleh 97,5% sehingga *e-ensiklopedia* yang dikembangkan peneliti termasuk dalam kualifikasi "Sangat Menarik". Sedangkan data yang diperoleh dari angket siswa sebesar 94,8% sehingga termasuk dalam *e-ensiklopedia* yang "Sangat Menarik" digunakan dalam pembelajaran. Dari data-data yang diperoleh, jika dihitung berdasarkan rata-rata kemenarikan bahan ajar ini sebesar 96% dan termasuk dalam kualifikasi "Sangat Menarik". Hal ini sejalan dengan penelitian (Yulianti, 2020) yaitu tentang pengembangan bahan ajar ensiklopedia berbasis pendidikan karakter religius pada kelas IV SD yang mendapatkan presentase 83,72% dan termasuk dalam kualifikasi sangat menarik.

Pengambilan data keefektifan e-ensiklopedia, peneliti menggunakan angket yang berisi lima soal uraian mengenai materi yang terdapat dalam e-ensiklopedia tersebut. Sebelum memberikan angket keefektifan peneliti mengirimkan link e-ensiklopedia terlebih dahulu untuk dipelajari oleh siswa. Setelah e-ensiklopedia dipelajari oleh siswa, peneliti membagikan angket keefektifan untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami materi hubungan sumber daya alam manusia dengan kegiatan ekonomi. Adapun data yang di peroleh sebesar 85% karena melebihi nilai minimum sehingga termasuk dalam kualifikasi “Sangat Efektif”. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Yasa, Nita, & Putri, 2020) tentang pengembangan ensiklopedia tata surya berbasis pendidikan inkuiri untuk siswa kelas III SD yang mendapatkan presentasi sebesar 81% dan termasuk dalam kualifikasi layak digunakan.

Kesimpulan

Proses pengembangan produk e-ensiklopedia berbasis *ensiklopedia* berbasis pendidikan karakter gotong royong pada siswa kelas IV berdasarkan pengembangan penelitian ADDIE maka diperoleh kesimpulan “Sangat Layak” digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan angket validasi bahasa, materi dan bahan ajar mendapatkan presentasi rata-rata sebesar 88,25%. Sedangkan dari segi kemenarikan diperoleh dari hasil angket kemenarikan guru dan siswa ini mendapatkan presentasi rata-rata sebesar 96% sehingga termasuk dalam kualifikasi *e-ensiklopedia* yang “Sangat Menarik” digunakan dalam pembelajaran. Analisis keefektifan *e-ensiklopedia* yang dilakukan pada 15 siswa kelas IV SDN Kambingan diperoleh presentasi rata-rata 85% sehingga termasuk dalam kualifikasi “Sangat Efektif”. Hal ini dibuktikan dari nilai rata-rata angket keefektifan lebih besar dari nilai minimum.

Berdasarkan hasil pengembang e-ensiklopedia berbasis pendidikan karakter gotong royong pada siswa kelas IV SD Negeri Kambingan dapat meningkatkan kualitas guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif sesuai perkembangan teknologi. Selain itu dapat digunakan sebagai sarana alternative dalam proses pembelajaran pada materi hubungan SDA dengan kegiatan ekonomi sehingga guru mampu memberikan materi dengan sarana yang menarik perhatian siswa. Sehingga dapat menambahkan wawasan serta informasi dan sumber referensi dalam penelitian berkelanjutan.

Daftar Rujukan

- Abd Kadir & Hanun Asrohah. (2015). *Pembelajaran Tematik*. Depok: PT. Rajagrafindo Persada.
- Feriyanti, N. (2019). Pengembangan E-Modul Matematika Untuk Siswa SD (The Development of E-Modul Mathematics For Primary Students). *Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1–12.
- Handayani, S. (2015). Pembuatan Ensiklopedia Digital Jenis-Jenis Pekerjaan untuk Anak SD Kelas IV. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Surabaya*, 4(2), 1–13.
- Haryonik, Y., & Bhakti, Y. B. (2018). (2018). Pengembangan Bahan Ajar Lembar Kerja Siswa Dengan Pendekatan Matematika Realistik, 6(1).
- Hermiono, A. (2017). *Manajemen Berbasis Sekolah*. Bandung: Alfabeta.

- Irwanti, E. (2019). *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Mulyani, D. (2020). Peningkatan Karakter Gotong Royong di Sekolah Dasar. *Rept. Kansai Pl. Prot*, 11(62), 71–77. Retrieved from <https://amu.rd.naro.go.jp/>
- Prastowo, A. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Sudarmi, S. (2016). Muatan pendidikan karakter pada pembelajaran ilmu pengetahuan sosial di Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar*, (2), 118–124.
- Yasa, A. D., Nita, C. I. R., & Putri, A. M. I. (2020). Pengembangan Ensiklopedia Tata Surya Berbasis Pendekatan Inkuiri untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *BADA'A : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 2(2), 137–146. <https://doi.org/10.37216/badaa.v2i2.388>
- Yulianti, A. R. H. T. A. H. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Ensiklopedia Berbasis Pendidikan Karakter Religius Untuk Kelas IV di Sekolah Dasar. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 4(9), 1689–1699.
- Zahroya, I. U., Sari, T. T., & Meita, N. M. (2020). Pengembangan Ensiklopedia Tematik Pada Kelas III di SDN Patean II. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2). <https://doi.org/10.24929/alpen.v3i2.31>