

**PENGEMBANGAN E-ENSIKL OPEDIA BERBASIS KEARIFAN LOKAL
MATERI TEKS CERITA SISWA KELAS III DI SD KABUPATEN MALANG****Vinda Aprilia¹, Denna Delawanti², Dwi Agus Setiawan³**^{a,b,c} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas
PGRI Kanjuruhan, Malang**Abstract**

This study aims to develop a local wisdom-based e-encyclopedia that can be used as teaching material for narrative text content for third-grade students at elementary schools in Malang Regency. The model used in this study is the ADDIE model, which consists of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The subjects of this study are third-grade students from an elementary school in Malang Regency. The results of the study show that the material expert validation obtained a percentage of 90%, the language expert 97.5%, and the media expert 92.5%, all of which fall into the very valid category. The practicality results obtained from teachers were 91%, while the student response reached 96%, both of which were categorized as very practical. Furthermore, the effectiveness results, measured through the n-gain test, yielded a score of 78.76, which is categorized as effective. These results indicate that the local wisdom-based e-encyclopedia is highly valid, very practical, and effective for use by teachers and students in the learning process. Therefore, this local wisdom-based e-encyclopedia is expected to become an alternative and effective learning media that benefits elementary school students in learning narrative texts in a more enjoyable and meaningful way.

Article History

*Submitted: 7 Februari 2025
Accepted: 13 Februari 2025
Published: 14 Februari 2025*

Key Words

*E-encyclopedia, Local
Wisdom*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah e-ensiklopedia berbasis kearifan lokal yang dapat digunakan sebagai bahan ajar materi teks cerita untuk siswa kelas III di SD Kabupaten Malang. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE, yang meliputi lima tahap yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III yang berasal dari salah satu Sekolah Dasar di Kabupaten Malang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi ahli materi memperoleh persentase 90%, ahli bahasa 97,5%, dan ahli media 92,5%, yang semuanya termasuk dalam kategori sangat valid. Hasil kepraktisan yang diperoleh dari guru adalah 91%, sedangkan respon siswa mencapai 96%, keduanya termasuk dalam kategori sangat praktis. Selain itu, hasil keefektifan yang diukur melalui uji n-gain memperoleh nilai 78,76, yang masuk dalam kategori efektif. Hasil-hasil tersebut menunjukkan bahwa e-ensiklopedia berbasis kearifan lokal sangat valid, sangat praktis, dan efektif digunakan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, e-ensiklopedia berbasis kearifan lokal ini diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif dan bermanfaat bagi siswa SD dalam mempelajari teks cerita secara lebih menyenangkan dan bermakna.

Sejarah Artikel

*Submitted: 7 Februari 2025
Accepted: 13 Februari 2025
Published: 14 Februari 2025*

Kata Kunci

*E-ensiklopedia, Kearifan
Lokal*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pembelajaran. Teknologi terus mendorong inovasi dalam pendidikan, meningkatkan akses dan efektivitas dalam proses belajar-mengajar. Perkembangan teknologi dan informasi pada dasarnya menciptakan pengetahuan untuk mengakses informasi tanpa batas. Sebagai contoh, kini siswa tidak perlu bingung membeli buku apabila sudah tersedia dalam bentuk E-ensiklopedia dan tenaga pendidik kini tidak perlu menggunakan banyak kapur untuk menulis di papan tulis. Kini tenaga pendidik bisa memanfaatkan fitur presentasi akibat dari perkembangan teknologi (Huda, 2020). Era digital ialah masa di mana sebagian besar individu pada masa itu menjalani kehidupan sehari-hari dengan menggunakan teknologi

digital (Rahayu, 2019). Dalam era digital yang maju dan berkembang pesat, teknologi telah menjadi alat bantu penting dalam kegiatan pembelajaran. Perkembangan ilmu pengetahuan telah memungkinkan teknologi menjadi sarana yang efisien dalam mencari dan mengakses berbagai materi pembelajaran dengan cepat. Pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran membawa potensi luar biasa untuk mempercepat perolehan keterampilan belajar dan meningkatkan life skills peserta didik, sembari menyederhanakan tugas pendidik dalam menyusun materi pembelajaran (Zabir, 2018). Sebagai seorang pendidik, keterampilan dalam mengoperasikan teknologi digital serta menciptakan media pembelajaran yang relevan dengan tuntutan siswa di era saat ini menjadi hal yang sangat penting. Media digital telah menjadi pilihan favorit bagi generasi saat ini karena menyajikan fitur menarik, seperti perpaduan gambar, dan interaktifitas, yang secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Berkembangnya teknologi digital di zaman modern ini, guru harus memiliki kemampuan menjadi guru profesional yang juga mampu dengan cepat memahami perkembangan teknologi untuk meningkatkan proses belajar di kelas dan menyiapkan sumber belajar serta mampu mencetak insan unggul (Alebo, S. M. (2022). Seorang guru harus memiliki satu langkah perubahan, seperti merubah teknik bahan ajar digital yang berpusat pada guru, menjadi lebih kreatif dan inovatif sehingga lebih berpusat pada siswa.

bahan ajar berbasis digital menjadi salah satu pilihan yang tidak bisa ditinggalkan pada era saat ini. Bahan ajar berbasis digital dikemas secara menarik, menyenangkan, interaktif yang relevan dengan materi yang diajarkan. Penggunaan bahan ajar berbasis digital dalam proses pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih baik bagi siswa, dapat merangsang pikiran dan kemampuan belajar siswa. Pengembangan bahan ajar yang sejalan dengan pandangan (Satriawan & Rosmiati, 2017) yaitu buku ajar yang telah diperbarui diharapkan dapat membantu dalam kegiatan belajar dan menunjukkan karakter para siswa, sehingga siswa dapat melakukan suatu keterampilan yang umum. 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, (Handphone, laptop, dan sejenisnya). 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.

Namun tidak bisa dipungkiri bahwa masih banyak dari guru yang memiliki keterbatasan dalam mengembangkan bahan ajar digital dengan mengintegrasikan teknologi didalamnya. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru wali kelas III, diketahui bahwa bahan ajar yang digunakan masih terbatas pada buku paket dan lembar kerja siswa (LKS), yang membuat proses pembelajaran belum maksimal. Keterbatasan bahan ajar digital yang dimiliki oleh guru menghambat penerapan materi tentang kearifan lokal dan berdampak pada kesulitan siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Masalah ini menciptakan kebutuhan bagi guru untuk menemukan solusi yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu solusi yang diusulkan adalah penggunaan bahan ajar berbasis teknologi, seperti E-ensiklopedia. Dengan menggunakan E-ensiklopedia, diharapkan materi ajar dapat lebih bervariasi, menarik, dan relevan dengan perkembangan teknologi, serta dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah dan efektif. Kehadiran bahan ajar ini memungkinkan pelaksanaan program pembelajaran menjadi lebih terstruktur, karena guru sebagai fasilitator pendidikan akan memiliki pedoman yang jelas mengenai materi yang akan disampaikan (Rahma, 2019).

E-ensiklopedia dapat membantu siswa dalam mengatasi masalah dan tantangan yang mereka hadapi, baik dalam konteks akademis maupun kehidupan sehari-hari (Handayani et

al., 2024). Siswa bisa mengakses E-ensiklopedia dengan mudah melalui smartphone, Sehingga dapat mengatasi rasa jenuh. E-ensiklopedia dalam sebuah proses pembelajaran dapat menjadi sebuah materi pengayaan diluar materi pokok yang disampaikan pendidik kepada peserta didik, E-ensiklopedia dapat membuat peserta didik semakin memahami materi yang sedang dibahas (nurdiansyah., 2020). Pengembangan E-ensiklopedia ini memanfaatkan aplikasi desain online Canva, yang dikenal dengan berbagai fitur dan template menarik. Canva memungkinkan pembuatan desain yang variatif dan mudah disesuaikan, sehingga proses pengeditan menjadi lebih sederhana dan efisien. Setelah selesai dirancang, ensiklopedia tersebut kemudian diubah (convert) menjadi format yang lebih interaktif menggunakan Flipbook heyzine, sehingga peserta didik bisa mengaksesnya dalam format digital yang mirip dengan buku fisik yang dapat dibuka halaman per halaman. Rancangan E-ensiklopedia ini mencakup berbagai bagian penting, antara lain: cover, kata pengantar, daftar isi, pendahuluan, informasi mengenai kearifan lokal, glosarium, daftar pustaka dan penutup. Fokus utama dari E-ensiklopedia ini adalah memberikan informasi mendalam mengenai kearifan lokal yang ada di Kabupaten Malang, dengan tujuan memperkenalkan budaya dan pengetahuan lokal kepada peserta didik. E-ensiklopedia ini bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan lebih mudah dipahami oleh siswa,

Pada saat ini Peserta didik cenderung kurang mengetahui tentang kearifan lokal, penggunaan gadget bukan untuk mendapatkan informasi yang positif tetapi hanya sekedar permainan. Peserta didik membutuhkan mata pelajaran yang dapat menyadarkan kembali akan pentingnya kearifan lokal yang mereka miliki agar budaya yang mereka miliki tetap lestari. Kearifan lokal yaitu budaya dimasa dahulu dan terus digunakan sebagai pegangan hidup (Fadilah et al., 2020). Kearifan lokal sifatnya khas karena masyarakat tersebut yang mengalami langsung sehingga masyarakat lain belum tentu mengalaminya (Yena Sumayana.,2017). Berbagai macam bentuk kearifan lokal yang dapat kita temukan di Kabupaten Malang, Kearifan lokal tersebut berupa rumah adat, keindahan alam, tradisi, dan seni tari. Materi kearifan lokal ini dikemas menjadi bahan ajar berupa E-ensiklopedia yang nantinya akan melatih siswa dalam membaca dan memahami isi E-ensiklopedia tersebut. Kearifan lokal di Kabupaten Malang mencakup berbagai aspek budaya yang kaya dan beragam, yang mencerminkan identitas serta kehidupan masyarakat setempat. Berbagai bentuk kearifan lokal yang ada di dalam E-ensiklopedia ini meliputi rumah adat, keindahan alam, tradisi, dan seni tari, yang masing-masing memiliki nilai dan makna mendalam dalam kehidupan masyarakat di daerah tersebut. Rumah adat di Kabupaten Malang, misalnya, menggambarkan desain arsitektur yang khas.

Materi yang dikembangkan dalam Bab 2 Kawan Seiring pada kelas III Kurikulum Merdeka Bahasa Indonesia berfokus pada kemampuan berkomunikasi dan bernalar peserta didik. Tujuan utamanya adalah agar siswa dapat berkomunikasi dengan teman sebaya dan orang dewasa tentang hal-hal menarik di sekitar mereka. Siswa diharapkan bisa meningkatkan penguasaan kosakata melalui berbagai kegiatan berbahasa dan bersastra dengan topik yang beragam, (CP) yang ada mengarahkan peserta didik untuk memahami pesan dan informasi dari kehidupan sehari-hari baik dalam bentuk teks cetak maupun elektronik. Di samping itu, siswa juga diharapkan mampu membaca kata-kata baru dengan pola kombinasi huruf yang sudah dikenal dengan fasih, serta memaknai kosa kata baru dari teks yang dibaca atau tayangan yang dipahami sesuai dengan topik. Sebagai bagian dari kompetensi pengetahuan, siswa diharapkan mengenali dan memahami kosakata baru dan membacanya dengan intonasi yang tepat (ATP). Materi dalam bahan ajar ini mengangkat kearifan lokal dari Kabupaten Malang, yang memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan membaca dan menulis melalui pengalaman langsung dan pengamatan mereka terhadap objek yang dideskripsikan.

Teks cerita dalam E-ensiklopedia ini berupa teks narasi, yang merupakan jenis teks yang menyampaikan cerita atau peristiwa secara kronologis dengan tujuan untuk menghibur, mendidik, atau memberi pemahaman kepada pembaca. Teks narasi ini biasanya mengisahkan sebuah peristiwa atau kejadian yang dialami oleh tokoh-tokoh dalam cerita, dengan alur yang jelas dan menarik. Cerita yang disajikan penuh dengan imajinasi dan dapat membuat siswa tetap terlibat dalam pembelajaran tanpa merasa bosan. Selain itu, bahasa yang digunakan dalam cerita ini mudah dipahami dan mengandung petualangan atau pesan moral yang berharga. Dengan demikian, siswa merasa tertarik untuk terus membaca dan menikmati setiap halaman yang ada. Pendekatan ini diharapkan dapat membantu siswa membangun kebiasaan membaca yang menyenangkan, sekaligus bermanfaat dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar mereka.

Peneliti melakukan perbaharuan dengan mengembangkan E-ensiklopedia menggunakan aplikasi Canva sebagai salah satu solusi inovatif dalam proses pembelajaran. E-ensiklopedia ini dirancang untuk memberikan bahan ajar yang interaktif dan mudah diakses oleh siswa, dengan memanfaatkan kemampuan Canva sebagai aplikasi desain grafis yang populer. E-ensiklopedia dalam bentuk digital ini tetap menerapkan karakteristik konvensional pada umumnya, unsur –unsur dan kriteria ensiklopedia berguna untuk memudahkan penggunaan ensiklopedia digital dan meningkatkan pemahaman pengguna (Prasetyo, 2015, p. 10). Selain itu, kemudahan dalam desain dan penggunaan aplikasi Canva memungkinkan pembuatan E-ensiklopedia ini untuk dapat diakses oleh berbagai kalangan, baik di sekolah maupun di luar sekolah, dengan fleksibilitas penggunaan yang lebih tinggi. E-ensiklopedia berbasis kearifan lokal menawarkan sejumlah kelebihan yang menjadikannya alat pembelajaran yang efektif dan menarik di era digital. Dengan mengintegrasikan kearifan lokal, E-ensiklopedia ini tidak hanya menyajikan materi pembelajaran yang relevan dan sesuai dengan konteks budaya, tetapi juga memperkaya pengetahuan siswa tentang nilai-nilai, tradisi, dan warisan lokal yang ada di masyarakat. Hal ini memberikan dimensi baru dalam pembelajaran yang lebih dekat dengan identitas budaya siswa.

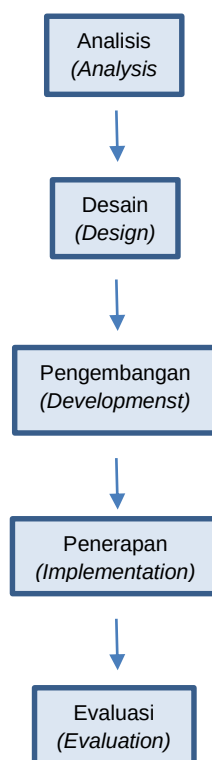
Pada penelitian sebelumnya yang mengungkapkan bahwa media E-ensiklopedia interaktif merupakan media yang efektif digunakan dalam pembelajaran, hal ini dibuktikan dengan meningkatnya hasil belajar siswa setelah menggunakan E-ensiklopedia (Sobiyatul,M.(2024). Penelitian berikutnya dilakukan oleh (Amalia et al., 2023) dengan pengembangan bahan ajar berbasis kearifan lokal untuk siswa kelas III Sekolah Dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar dapat digunakan sebagai bahan ajar alternatif guru dalam pembelajaran, sehingga siswa termotivasi dalam penggunaan bahan ajar tersebut. Penelitian yang dilakukan oleh (Yulaika et al., 2020) memperoleh hasil bahwa penggunaan bahan ajar berbasis digital flipbook terbukti menampilkan hasil yang baik serta positif pada hasil belajar dan mampu meningkatkan efektifitas peserta didik dalam proses pembelajaran, hal tersebut dibuktikan oleh hasil pre-test dan post-test. Berdasarkan peneliti yang telah dilakukan terkait dengan bahan ajar berupa E-ensiklopedia elektronik yang dilakukan oleh (Pikri, 2024) dengan judul Pengembangan bahan ajar berbasis ensiklopedia keanekaragaman budaya, kearifan lokal dan sejarah pada siswa sekolah dasar Berdasarkan hasil uji coba lapangan, produk E-ensiklopedia pada peserta didik kelas IV di Sekolah Dasar Negeri 31 Kota Jambi memperoleh respon positif dengan persentase 95%. Hal ini menunjukkan bahwa E-ensiklopedia ini dianggap mudah, praktis dalam pengimplementasiannya, dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Perbedaan dari penelitian yang dikembangkan sebelumnya terletak pada bentuk E-ensiklopedia yang digunakan serta materi yang disampaikan, yang disesuaikan dengan kebutuhan dan konteks pembelajaran saat ini.

Tujuan utama peneliti dari pengembangan E-ensiklopedia berbasis kearifan lokal adalah untuk menciptakan alat pembelajaran yang efektif, interaktif, dan menarik. E-ensiklopedia ini bertujuan untuk memperkenalkan dan melestarikan kearifan lokal melalui

media yang mudah diakses, sehingga siswa dapat lebih memahami, menghargai, dan memanfaatkan nilai-nilai budaya serta tradisi lokal dalam konteks pembelajaran. Selain itu, tujuan lainnya adalah meningkatkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan mudah dipahami dengan memadukan teks, gambar, dan multimedia dalam satu platform yang mendukung proses pendidikan di era digital. Bentuk akhir dari pengembangan E-ensiklopedia ini berupa sebuah link yang dapat diakses secara digital, dengan materi yang diambil dari pokok bahasan Bahasa Indonesia, khususnya mengenai Teks Cerita untuk kelas III sekolah dasar. Manfaat penelitian ini bagi pendidik adalah memberikan alat pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, yang dapat digunakan untuk mendukung pengajaran dan mempermudah penyampaian materi kepada siswa. Bagi peserta didik, manfaatnya adalah memudahkan mereka dalam memahami dan mengingat materi pelajaran melalui pendekatan yang lebih visual dan kontekstual, serta memperkenalkan mereka pada kearifan lokal dalam setiap cerita yang dipelajari, yang juga memperkaya pengetahuan budaya mereka.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE merupakan sebuah proses revisi dan evaluasi secara berulang-ulang pada setiap tahapan yang bertujuan untuk menghasilkan produk yang valid, praktis, dan efektif. Model ADDIE dianggap sesuai untuk mengembangkan suatu produk karena menyediakan pendekatan yang sistematis, setiap tahapan jelas dan terstruktur. Model ADDIE meliputi 5 tahap pengembangan yaitu tahap analisis (*analysis*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*) (Hidayat & Nizar). Langkah-langkah penelitian pengembangan model ADDIE seperti ditunjukkan pada gambar 1 berikut:



Gambar 1. Langkah-langkah model pengembangan ADDIE

Sumber : (sugiyono, 2015)

Peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa E-ensiklopedia yang melibatkan pengumpulan data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif menggunakan hasil validasi dari uji kelayakan produk, hasil angket respon peserta didik, dari uji kepraktisan produk, dan hasil test dari uji keefektifan produk terhadap produk pengembangan E-ensiklopedia (Melisa Putri, M. 2023). Sedangkan, data kualitatif menggunakan hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada guru dan siswa, serta kritik dan saran hasil validasi dan uji kelayakan. Sedangkan instrument yang digunakan yaitu lembar validasi, angket respon guru dan siswa, dan soal tes untuk mengetahui nilai hasil belajar siswa. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif (Arsyad et al., n.d.) Penelitian ini menggunakan desain uji coba yakni terdiri dari validasi oleh para ahli media, ahli materi, dan ahli Bahasa, guru dan siswa. Pada subjek uji coba produk dilaksanakan dengan siswa di SD Negeri 2 Pagedangan dengan 15 siswa di kelas III. Penelitian ini menggunakan instrumen yang digunakan untuk menguji produk pada subjek uji coba yang terdiri dari uji ahli Bahasa, uji ahli materi dan ahli media serta uji coba guru dan siswa.

Teknik analisis data dalam penelitian pengembangan ini yaitu dengan cara pengisian angket dengan menggunakan skala likert oleh Sugiyono (2019), yaitu sebagai berikut:

Tabel 1 Skala Likert

Simbol	Kriteria	Skor
SB	Sangat Baik	4
B	Baik	3
TB	Tidak Baik	2
STB	Sangat Tidak Baik	1

Validasi digunakan untuk mengukur kelayakan E-ensiklopedia yang telah dikembangkan. Untuk menentukan rata-rata hasil validitas menggunakan rumus yang dijelaskan oleh Azkiya dkk. (2022), yaitu sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$$

Hasil persentase yang diperoleh selanjutnya dikonfirmasi dengan kriteria yang telah ditetapkan, yaitu seperti pada tabel berikut:

Tabel 2 kriteria validasi kelayakan media Pembelajaran

Persentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Kurang Layak
0% - 20%	Tidak Layak

Sumber: (Azkiya dkk., 2022)

Uji kepraktisan E-ensiklopedia diperoleh dari hasil respon guru dan siswa, yang kemudian dihitung dengan menggunakan rumus, sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$$

Hasil persentase yang diperoleh selanjutnya dikonfirmasi dengan kriteria yang telah ditetapkan, yaitu seperti pada tabel berikut:

Tabel 3 Kriteria Penilaian Kepraktisan

Persentase	Kriteria
------------	----------

81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Kurang Layak
0% - 20%	Tidak Layak

Sumber: (Azkiya dkk., 2022)

Penilaian terhadap efektivitas E-ensiklopedia dapat diukur dengan menggunakan hasil tes siswa sebelum dan sesudah menggunakan E-ensiklopedia dengan uji coba pretest-posttest yang dihitung menggunakan uji N-Gain, yaitu sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$$

Hasil nilai N-Gain yang diperoleh selanjutnya dikonfirmasi dengan kriteria yang telah ditetapkan, yaitu seperti pada tabel berikut:

Tabel 4 Kriteria Pembagian N-Gain Score

Nilai N-Gain	Kriteria
N-Gain > 70	Tinggi
30 < N-Gain < 70	Sedang
N-Gain < 30	Rendah

E-ensiklopedia dikatakan efektif dan layak digunakan apabila peningkatan tes diukur berdasar nilai N-gain < 30 dan berada dalam kategori sedang.

Tabel 5 Kriteria Keefektivitasan N-Gain Score

Persentase	Kriteria
>76	Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
< 40	Tidak Efektif

Sumber: (Kumalasari dkk., 2023)

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini menghasilkan produk berupa bahan ajar digital E-ensiklopedia untuk membantu siswa memahami materi kearifan dalam bentuk teks cerita. Dalam E-ensiklopedia terdapat gambar yang membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. E-ensiklopedia ini memiliki tampilan yang menarik dan user-friendly, dengan navigasi yang memudahkan siswa dalam mengakses setiap bagian materi. Materi dalam E-ensiklopedia disajikan dalam bentuk teks dan gambar secara konkret. Selain itu, Hasil penelitian yang akan dibahas pada bagian ini meliputi kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan pada siswa kelas III sekolah dasar. Proses pengembangan bahan ajar dilakukan dengan lima tahapan ADDIE yaitu, Analysis (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi). Berikut tahapan penelitian dan pengembangan e-modul yang dilakukan adalah sebagai berikut.

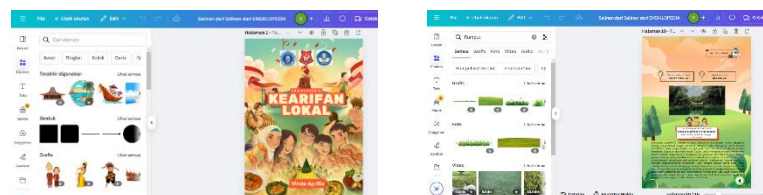
Analysis

Tahap pertama yaitu analisis merupakan langkah awal dalam prosedur penelitian ini, yang bertujuan untuk mengidentifikasi masalah dan menganalisis tugas-tugas yang terkait dengan proses pembelajaran, agar dapat dikembangkan menjadi standar kompetensi yang tepat. Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru kelas III di SD Negeri 2 Pagedangan, ditemukan bahwa guru jarang menggunakan media pembelajaran, sehingga siswa kurang aktif dalam kegiatan belajar. Dalam analisis ini, diketahui bahwa SD Negeri 2

Pagedangan telah menerapkan Kurikulum Merdeka. Namun, guru lebih sering mengandalkan buku cetak dan LKS, sementara penggunaan media berbasis elektronik masih minim, membuat pembelajaran Bahasa Indonesia terkesan monoton. Hal ini menyebabkan kebutuhan akan bahan ajar yang lebih komunikatif dan bervariasi untuk meningkatkan partisipasi siswa. Analisis terhadap siswa juga menunjukkan bahwa kurangnya bahan ajar yang menarik menyebabkan rendahnya antusiasme mereka dalam belajar. Oleh karena itu, penelitian ini fokus pada pengembangan bahan ajar berbantuan teknologi dalam bentuk E-ensiklopedia untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih dinamis dan menarik.

Design

Tahap kedua dalam model ADDIE adalah tahap perencanaan atau desain. Pada tahap ini, peneliti merancang berbagai elemen pembelajaran, produk, tes dan evaluasi, serta kurikulum yang sesuai dengan analisis kebutuhan siswa. Dalam desain pembelajaran, peneliti menyusun tujuan pembelajaran berdasarkan hasil analisis yang menunjukkan bahwa siswa membutuhkan alat bantu belajar yang dapat membuat proses belajar lebih menyenangkan tanpa mengurangi kualitas materi yang disampaikan. Peneliti kemudian menentukan strategi pembelajaran dengan menggunakan E-ensiklopedia, yang disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas III SD dan kurikulum Merdeka yang berlaku. Selanjutnya, peneliti merancang produk E-ensiklopedia, mulai dari tampilan, layout, warna, hingga jenis huruf yang digunakan dengan bantuan aplikasi Canva. Desain produk yang telah selesai kemudian diubah menjadi format interaktif menggunakan Flipbook Heyzine, memberikan elemen interaktif yang mempermudah penggunaannya. Media tambahan seperti teks dan gambar juga dimasukkan untuk memperkaya pengalaman belajar. Tahap desain berlanjut dengan penyusunan tes dan evaluasi. Selain itu, lembar validasi untuk ahli materi, ahli bahasa dan ahli media disiapkan untuk memperoleh skor validitas produk, sementara angket respon peserta didik disusun untuk mengukur kepraktisan dan efektivitas penggunaan E-ensiklopedia dalam pembelajaran.



Gambar 1. Pembuatan desain E-ensiklopedia melalui canva



Gambar 2. Proses pengubahan E-ensiklopedia menjadi format flipbook.

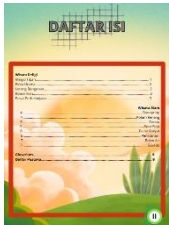
Development

Tahap ketiga pengembangan atau development pada tahap pembuatan E-ensiklopedia dikembangkan dari beberapa aspek, yang pertama adalah pemilihan background yang dimodifikasi sesuai dengan tema dan kebutuhan desain. Kedua, media gambar dibuat seatraktif mungkin untuk mendukung daya tarik visual dan pemahaman materi. Ketiga, pemilihan karakter animasi dilakukan dengan memanfaatkan elemen-elemen yang tersedia di aplikasi Canva. Sebelum divalidasi oleh ahli media dan materi, desain produk masih terkesan sederhana dengan tampilan yang kurang menarik, navigasi yang belum intuitif, serta fitur interaktif yang terbatas. Kontennya cenderung padat, kurang visual, dan mungkin sulit

dipahami oleh pengguna.

Setelah melalui tahap validasi, desain produk diperbaiki dengan melakukan penyesuaian pada berbagai aspek, seperti tata letak, pemilihan warna, dan elemen visual, untuk memastikan produk lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Perbaikan ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas dan kepraktisan produk sebelum digunakan dalam proses pembelajaran.

Tabel 6 Before-After produk

No	Gambar Before	Gambar After
1	 Bahasa yang digunakan dalam percakapan masih ada beberapa yang kurang tepat	 Bahasa yang digunakan dalam percakapan masih ada beberapa yang kurang tepat
2	 Materi yang disajikan masih belum mencerminkan kearifan lokal	 Materi yang disajikan sudah mencerminkan kearifan lokal
3	 Pada daftar isi bisa ditambahkan gambar yang sesuai dengan point pembahasan	 Pada daftar isi sudah ditambahkan gambar sesuai dengan point pembahasan

Hasil uji kevalidan E-ensiklopedia Berbasis Kearifan Lokal yang diperoleh pada masing-masing validator adalah sebagai berikut.

Tabel 7 Hasil Uji Validasi Ahli

No	Validasi	Presentase	Kategori
1	Ahli Materi	90	Sangat Valid
2	Ahli Bahasa	97,5	Sangat Valid
3	Ahli Media	92,5	Sangat Valid
Rata-rata		93,3	Sangat Valid

Dari hasil validasi pada tabel 6 menunjukkan bahwa penilaian ahli materi dari aspek self instruction, self contained, adaptive, dan user friendly memperoleh persentase 90%

dengan kategori sangat valid. Salah satu contoh validasi dari ahli materi dalam kelompok adaptive menyatakan bahwa E-ensiklopedia interaktif mengadaptasi perkembangan teknologi. Pernyataan ini membuktikan bahwa E-ensiklopedia yang dikembangkan oleh peneliti sangat layak untuk diuji coba di lapangan, karena telah disesuaikan dengan kemajuan teknologi terkini, sehingga dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang menarik dan efektif. Ahli bahasa pada aspek bahasa, penggunaan kalimat, kesesuaian perkembangan siswa, dan penggunaan kaidah bahasa memperoleh persentase 97,5% dengan kategori sangat valid. Penilaian ahli media dari aspek teknis, daya tarik, teks, dan tampilan media memperoleh persentase 92,5% dengan kategori sangat valid. Dapat disimpulkan keseluruhan penilaian dari hasil validasi para ahli memperoleh persentase sebesar 93,3% dengan kategori sangat valid.

Implementation

Tahap keempat yaitu implementasi dalam penelitian pengembangan model ADDIE yang bertujuan mengetahui E-ensiklopedia dapat diterapkan dalam pembelajaran serta menilai kepraktisannya. Setelah produk dikatakan valid kemudian diuji cobakan ke siswa untuk mengetahui produk ini valid dibutuhkan uji coba terhadap 15 siswa, produk akan dilakukan uji coba di lapangan dengan melakukan uji kepraktisan pada guru dan siswa kelas III di salah satu SD Negeri di Kabupaten Malang. Hasil uji kepraktisan E-ensiklopedia didapatkan dari hasil angket yang diberikan kepada guru kelas III dan 15 siswa sekolah dasar. Adapun hasil uji kepraktisan guru dan siswa diperoleh sebagai berikut:

Tabel 8. Hasil Uji Kepraktisan Guru dan Siswa

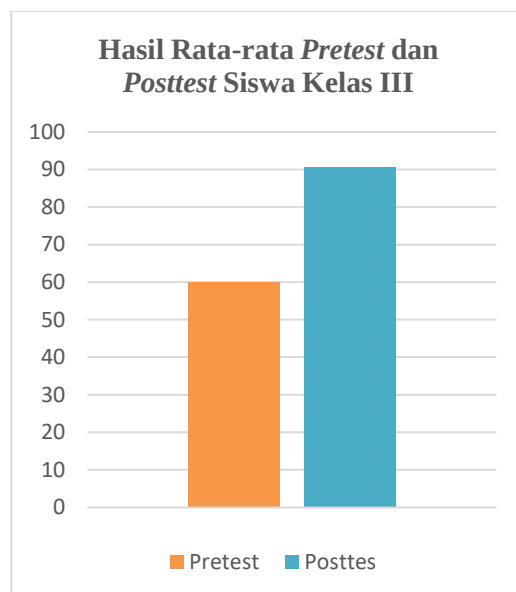
No	Praktisi	Persentase	Kategori
1	Guru Kelas III	91%	Sangat Praktis
2	Siswa Kelas III	96%	Sangat Praktis
Rata-rata		93,5%	Sangat praktis

Dari hasil kepraktisan pada tabel 7 oleh angket praktis guru kelas III memperoleh persentase 91% dengan kategori sangat praktis dan respon siswa memperoleh persentase 96% dengan kategori sangat praktis. Rata-rata dari hasil kepraktisan memperoleh persentase sebesar 93,5% dengan kategori sangat praktis. guru juga memberikan masukan kepada peneliti mengenai produk ensiklopedia, berharap agar produk tersebut relevan dan bermanfaat bagi proses pembelajaran di sekolah. Hal tersebut menunjukkan bahwa E-ensiklopedia Berbasis Kearifan Lokal telah memenuhi kriteria kepraktisan dengan kategori “sangat praktis”. Hal tersebut menunjukkan bahwa Siswa sangat antusias dalam pembelajaran dengan menggunakan E-ensiklopedia, dimana E-ensiklopedia memiliki desain yang menarik disertai berbagai gambar yang membuat siswa sangat tertarik dalam mempelajari materi Kearifan Lokal. Selain itu, dengan penggunaan yang mudah dengan hanya mengakses link yang telah diberikan oleh guru, sehingga siswa dapat dengan mudah menggunakan E-ensiklopedia sebagai bahan ajar mandiri mereka kapan saja melalui smartphone. Hal tersebut tentunya dapat membantu siswa dalam belajar mandiri, siswa juga dapat mengulang materi sampai mereka benar-benar memahaminya.

Evaluation

Tahap evaluasi merupakan tahap terakhir, dimana peneliti mengevaluasi hasil penelitian dengan melakukan tes awal (pretest) sebelum penggunaan E-ensiklopedia dan tes akhir (posttest) setelah siswa menggunakannya. Tes tersebut diberikan kepada 15 siswa kelas III sekolah dasar untuk mengukur keefektifan penggunaan E-ensiklopedia berbasis kearifan lokal terhadap hasil belajar mereka. Hasil dari pretest dan posttest yang diberikan menunjukkan perubahan yang signifikan dalam pemahaman dan keterampilan siswa setelah menggunakan E-ensiklopedia tersebut. Berikut ini adalah hasil pretest dan posttest siswa kelas

III.



Berdasarkan hasil tes tersebut, nilai rata-rata pretest siswa adalah 60. Setelah pembelajaran menggunakan E-ensiklopedia berbasis kearifan lokal, nilai rata-rata posttest siswa meningkat menjadi 90,66. nilai rata-rata meningkat menjadi 90,66. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan E-ensiklopedia berbasis kearifan lokal memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Selanjutnya, untuk mengetahui tingkat keefektifannya, hasil tersebut dianalisis menggunakan uji n-gain, yang menunjukkan hasil sebagai berikut.

Tabel 9. Hasil Rata-Rata Pretest dan Posttest Melalui Uji N-Gain

Subjek	Posttest	Prettest	Post-Pre	Skor Maks-Pretest	N-Gain Score	N-Gain Score (%)	Kategori/Tingkat N-Gain
15 Siswa Kelas III	90,66	60	30,66	40	0,787619048	78,76190476	Efektif

Hasil uji n-gain menunjukkan skor sebesar 0,7876 atau 78,76, yang masuk dalam kategori efektif. Berdasarkan hasil ini, dapat disimpulkan bahwa E-ensiklopedia berbasis kearifan lokal terbukti efektif digunakan dan berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa kelas III. Penelitian ini menemukan bahwa E-ensiklopedia memberikan dampak yang signifikan, di mana siswa lebih mudah memahami materi yang disajikan. Materi disusun secara ringkas, dilengkapi dengan gambar dan bahasa yang mudah dipahami. E-ensiklopedia juga dirancang secara menarik untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga minat dan motivasi siswa dalam belajar meningkat. Dengan demikian, E-ensiklopedia berbasis kearifan lokal dapat dianggap sebagai bahan ajar yang efektif dan sumber belajar yang dapat meningkatkan hasil belajar serta literasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III sekolah dasar.

PEMBAHASAN

Penelitian ini mengembangkan bahan ajar digital berupa E-ensiklopedia pada pembelajaran bahasa Indonesia di SD. Adapun pengembangan E-ensiklopedia ini menggunakan model pengembangan ADDIE berdasarkan analisis kebutuhan yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya, maka pengembangan bahan ajar yang akan dikembangkan

adalah E-ensiklopedia berbasis kearifan lokal. Pemilihan bahan ajar berupa E-ensiklopedia ini disesuaikan dengan karakteristik siswa, materi, dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. E-ensiklopedia Berbasis Kearifan Lokal ini tentunya didesain dengan sangat menarik.

Hasil validasi E-ensiklopedia menunjukkan bahwa hasil uji kelayakan berdasarkan ahli validasi media memperoleh presentase 93,3% dengan kategori sangat layak, temuan ini sejalan dengan pernyataan Sulistyowati dkk (2019) yang menyebutkan bahwa media pembelajaran berbasis visual dapat meningkatkan pemahaman konsep secara lebih efektif perolehan ahli materi 95,5% dengan kategori sangat layak, temuan ini sejalan dengan Hayuningtyas (2020, hlm. 219) ensiklopedia yang telah dikembangkan sebagai bahan ajar mempunyai beberapa kelebihan dan keefektifan yaitu desain gambar yang tidak membuat bosan, Bahasa yang digunakan mudah dipahami, bisa diaplikasikan individu maupun kelompok. Hal tersebut sesuai dengan pendapat (Nuryanti et al., 2019) bahwa ensiklopedia bertujuan sebagai informasi yang memuat topik dan pengetahuan dasar yang ada hubungannya dengan suatu subjek dan berguna untuk masa depan.

Hasil kepraktisan E-ensiklopedia pada pembelajaran Bahasa Indonesia dapat diketahui kepraktisannya melalui tahap implementasi. Hasil dari kepraktisan media diperoleh dari penilaian validasi guru dan siswa. Berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan dari guru mendapatkan 91% dalam kategori sangat praktis dan penilaian siswa setelah proses implementasi dilakukan mendapatkan 96% dikategorikan sangat praktis digunakan pada materi Bahasa Indonesia. Hal ini menunjukkan bahwa E-ensiklopedia yang dikembangkan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. peningkatan ini dapat dijelaskan melalui beberapa faktor yaitu E-ensiklopedia dikembangkan dengan menggunakan flipbook yang membuat materi lebih mudah dipahami siswa. Kemudian, E-ensiklopedia yang dikembangkan juga membuat siswa lebih tertarik untuk belajar karena terdapat kegiatan yang interaktif tampilan setiap slide lebih menarik dengan ilustrasi, desain modern, dan warna yang lebih bervariasi.

Berdasarkan hasil dan pembahasan tersebut, maka dapat dinyatakan bahwa E-ensiklopedia Berbasis Kearifan Lokal sangat valid, efektif, dan sangat praktis untuk digunakan sebagai bahan ajar digital dalam proses pembelajaran di kelas III SD. E-ensiklopedia Berbasis Kearifan Lokal dinilai sebagai media digital interaktif yang dapat menyajikan materi berupa tulisan yang disertai dengan gambar. E-ensiklopedia berbasis kearifan lokal menyajikan berbagai informasi relevan yang diharapkan dapat memicu peningkatan motivasi belajar siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian maka diperoleh kesimpulan bahwa pengembangan E-ensiklopedia Berbasis Kearifan Lokal menggunakan model pengembangan ADDIE meliputi tahap analyze, design, development, implementation, dan evaluation. Hasil penelitian kevalidan memperoleh nilai dari ahli materi dengan kategori sangat valid, ahli bahasa memperoleh kategori sangat valid, dan ahli media memperoleh kategori sangat valid. Secara keseluruhan nilai dari para ahli mendapatkan kategori sangat valid. Hasil penelitian kepraktisan oleh guru memperoleh kategori sangat praktis dan respon siswa mendapatkan kategori sangat praktis, sedangkan hasil keefektifan melalui uji n-gain memperoleh kriteria efektif. Dapat disimpulkan bahwa E-ensiklopedia untuk kelas III sekolah dasar dinyatakan sangat valid, sangat praktis, dan efektif digunakan oleh guru dan siswa kelas III serta dapat meningkatkan Literasi siswa kelas III pada pembelajaran Bahasa Indonesia. E-ensiklopedia memberikan sajian materi yang lebih menarik dan interaktif, sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi Kearifan Lokal dan mencapai hasil belajar yang lebih baik. Rekomendasi selanjutnya E-ensiklopedia ini dapat dijadikan referensi bagi peneliti selanjutnya, dan dapat dikembangkan dengan materi kearifan lokal dari daerah tempat asalnya

yang lebih dalam dan lengkap dengan berbantuan web atau aplikasi yang dapat dengan mudah diakses secara offline oleh siswa sekolah dasar.

SARAN

Produk ensiklopedia yang dikembangkan perlu terus disempurnakan agar lebih efektif dalam mendukung proses pembelajaran. Selain itu, penting untuk memastikan bahwa konten dalam ensiklopedia selalu diperbarui sesuai dengan kebutuhan pendidikan. Peneliti juga disarankan untuk melakukan uji coba lebih lanjut di berbagai lingkungan sekolah untuk mengetahui sejauh mana produk ini diterima dan memberikan dampak positif pada hasil belajar siswa. Terakhir, evaluasi terhadap respons siswa dan guru terhadap penggunaan ensiklopedia dapat memberikan wawasan penting untuk perbaikan lebih lanjut.

REFERENSI

- Amalia, N., Listyarini, I., & Suyitno. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kearifan Lokal Untuk Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar. *Indonesian Journal Of Elementary School*, 3(1), 90–101. <http://journal.upgris.ac.id/index.php/wp>
- Aprianti. (2019). Peningkatan Keaksaraan Awal dan Pengenalan Kemampuan Berhitung Dasar Anak Usia Dini dengan Menggunakan Model Maya Hasyim. *Golden Age: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1).
- Azkiya, H., & Mardiana, M. (2019). peningkatan minat dan hasil belajar tematik dengan menggunakan media gambar siswa kelas I SDIT NurulIkhlas Padang. *Jurnal Cerdas Proklamator*, 7(2), 145–150.
- Dilla. (2023). *Media Game Digital SD/MI berbasis Karakter P5 dan PPRA*. Mata Kata Inspirasi.
- Elitasari, H. T. (2022). Kontribusi guru dalam meningkatkan kualitas pendidikan abad 21. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9508–9516.
- Erawati, Y., Raharjo, R., & Azizah, U. (2020). Pengembangan Media Ensiklopedia Bentuk dan Fungsi Tumbuhan Melatihkan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 4(2), 195–205.
- faisal, D. (2020). Peningkatan kompetensi guru sekolah dasar dalam mengembangkan bahan ajar digital di Kabupaten Gowa. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 10(3), 266–270.
- Fitriyani, H. (2022). S., & Rusdiyani, I.(2022). Pengembangan E-Modul Berbasis Digital Flipbook Pada Materi Siklus Air Di Kelas V. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 5(2), 116–124.
- Huda, I. A. (2020). Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) terhadap kualitas pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 2(1), 121–125
- Handayani, M., Raini, Y., & Nurzaelan, M. M. (2024). Pengaruh Literasi Media Digital Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa (Prodi Pai Uniks). 4(1), 106–110
- Komang Wiratama, N., & Gede Margunayasa, I. (2021). EModul Interaktif Muatan IPA Pada Sub Tema 1 Tema 5. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(2), 258. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v9i2.34805>
- Makbul, M. (2021). *Metode pengumpulan data dan instrumen penelitian*.
- Marisa, U., Yulianti, & Hakim, A. R. (2020). Pengembangan E-Modul Berbasis Karakter Peduli Lingkungan di Masa Pandemi Covid-19. *Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*, 4(September), 323–330.
- Nurdiansyah, E., El Faisal, E., & Sulkipani, S. (2021). Pengembangan Ensiklopedia Identitas Nasional Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Civic Hukum*, 6(2).
- Pikri, nanda raihal. (2024). *PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS ENSIKLOPEDIA KEANEKARAGAMAN BUDAYA, KEARIFAN LOKAL DAN SEJARAH PADA SISWA*

SEKOLAH DASAR. 09(2), 466–477.

- Pratama, E. W., Moejiono, M., & Sulistyowati, P. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Ipa Berbasis Ensiklopedia Pada Materi Sifat-Sifat Benda Dan Perubahan Wujud Benda Kelas III Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*, 4(1), 392–401.
- Putra, I. W. D., & Wulandari, I. G. A. A. (2022). E-Modul Interaktif Berorientasi Karakter Peduli Lingkungan untuk Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(1), 185–196. <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i1.45886>
- Prasetyo, A. (2015). Ensiklopedia Komputer Digital Berbasis Multimedia. Skripsi, 1–87. <http://eprints.uny.ac.id/16158/>
- Rejo, U. (2020). Karakteristik jenis teks sastra dalam mata pelajaran bahasa Indonesia tingkat SMP. *Jubindo: Jurnal Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 5(2), 72–87.
- Ropiana, S. (2022). Development of the asean encyclopedia media to improve students learning outcomes in class VI sosial studies learning. *Proceeding of the International Conference on Innovation in Open and Distance Learning*, 3.
- Rahma, F. I. (2019). Media Pembelajaran (kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implementasinya dalam pembelajaran bagi anak Sekolah Dasar). *Pancawahana: Jurnal Studi Islam*, 14(2), 87–99.
- Safira, A. R. (2020). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Caremedia Communication.
- Sobiyatul, M. (2024). Pengembangan Ensiklopedia Digital Berbasis Kearifan Lokal Terintegrasi Profil Pelajar Pancasila Materi Keragaman Budaya Kelas IV Di Sekolah Dasar. *Journal Binagogik*, 11(1), 247–255.
- Sugiyono. (2017). Metode penelitian bisnis: pendekatan kuantitatif, kualitatif, kombinasi, dan R&D. *Penerbit CV. Alfabeta: Bandung*, 225, 87.
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods). Bandung: Alfabeta
- Sugiyono, P. D. (2019). metode penelitian pendidikan (kuantitatif, kualitatif, kombinasi, R&D dan penelitian pendidikan). *Metode Penelitian Pendidikan*, 67.
- Sukma, N. P., Muthoharoh, N., Etikasari, D., & Nurjanah, E. (2022). Campur Kode Cinta Laura Kiehl dalam Talk Show Just Alvin di Metro TV. *Mardibasa: Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(1), 74–88.
- Zahroya, I. U. (2019). *Pengembangan Ensiklopedia Tematik pada Kelas III di SDN Patean II*. Universitas Wiraraja.
- Zabir, A. (2018). Pengaruh pemanfaatan teknologi pembelajaran Terhadap motivasi belajar siswa smpn 1 lanrisang Kabupaten pinrang. UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR