

## ANALISIS KEVALIDAN PENGEMBANGAN ENSIKLOPEDIA TEMATIK TEMA 5 SUBTEMA 1 KELAS III SEKOLAH DASAR

Binti Umi Malikhah<sup>1</sup>, Ana Naimatul Jannah<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Trunojoyo Madura

E-mail: <sup>1</sup>190611100160@student.trunojoyo.ac.id, <sup>2</sup>ana.naimatuljannah@trunojoyo.ac.id

**Abstrak:** Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kevalidan pengembangan ensiklopedia tematik tema 5 subtema 1 kelas III sekolah dasar ditinjau dari hasil lembar angket validasi ahli. Ensiklopedia tematik tema 5 subtema 1 adalah salah satu jenis media pembelajaran visual yang memuat materi tema 5 subtema 1 secara terperinci dan dilengkapi dengan gambar-gambar untuk memperjelas materi yang disampaikan. Kegiatan validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli bahasa, ahli desain produk, dan ahli desain pembelajaran. Penelitian ini merupakan salah satu jenis penelitian pengembangan (R&D) dengan menggunakan model penelitian ADDIE serta teknik pengumpulan data menggunakan lembar angket. Hasil analisis data menunjukkan bahwa ensiklopedia tematik tema 5 subtema 1 kelas III memperoleh persentase kevalidan sebesar 92,3% dari ahli materi, 87,5% dari ahli bahasa, 98,3% dari ahli media, serta 94,2% dari ahli desain pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh persentase rata-rata kevalidan sebesar 93,075% dengan kategori sangat valid sehingga dapat disimpulkan bahwa ensiklopedia tematik tema 5 subtema 1 dapat dikatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran di kelas III.

**Kata Kunci:** kevalidan; media pembelajaran; ensiklopedia

**Abstract:** This study was conducted with the aim of knowing the validity of the development of thematic encyclopedia theme 5 subtheme 1 grade III elementary school in terms of the results of the expert validation questionnaire sheet. Thematic encyclopedia theme 5 subtheme 1 is one type of visual learning media that contains theme 5 subtheme 1 material in detail and is equipped with pictures to clarify the material presented. Validation activities are carried out by material experts, linguists, product design experts, and learning design experts. This research is a type of development research (R&D) using the ADDIE research model and data collection techniques using questionnaire sheets. The results of data analysis showed that the thematic encyclopedia theme 5 subtheme 1 class III obtained a validity percentage of 92,3% from material experts, 87,5% from linguists, 98,3% from media experts, and 94,2% from learning design experts. Based on the results of data analysis, the average percentage of validity is 93,075% with a very valid category so that it can be concluded that the thematic encyclopedia theme 5 subtheme 1 can be said to be feasible to use in the learning process in class III.

**Keywords:** validity; learning media; encyclopedia

### PENDAHULUAN

Pembelajaran didefinisikan sebagai suatu sistem atau proses membelajarkan siswa yang direncanakan, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien (Ramansyah, 2012:8). Pencapaian tujuan pembelajaran tidak terlepas dari peranan kurikulum. Menurut pandangan lampau, kurikulum merupakan sebuah kumpulan mata pelajaran yang disampaikan oleh guru kepada siswa (Sukmadinata: 2017:4). Sementara Nurmadiyah (2014:44) mengartikan kurikulum sebagai kumpulan kegiatan atau pengalaman belajar yang diberikan kepada siswa dalam rangka pencapaian tujuan pendidikan yang berada dalam tanggung jawab sekolah, terutama hasil belajar yang diharapkan. Adapun menurut

Hermawan *et.al* (2020, 38-39) kurikulum tidak hanya sebatas mata pelajaran maupun kegiatan pembelajaran, tetapi mencakup segala sesuatu yang mempengaruhi perkembangan dan pembentukan pribadi siswa yang sesuai dengan tujuan pendidikan yang akan dicapai sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Kurikulum yang diberlakukan di Indonesia saat ini adalah kurikulum 2013 dan kurikulum merdeka. Pelaksanaan kurikulum 2013 di sekolah dasar saat ini diterapkan pada proses pembelajaran di kelas 2, kelas 3, kelas 5, dan kelas 6. Sementara itu, kurikulum merdeka diterapkan di kelas 1 dan kelas 4. Penerapan kurikulum 2013 dalam proses pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan model pembelajaran tematik. Menurut Hidayah *et.al* (2022:28) pembelajaran tematik merupakan salah satu model pembelajaran yang mengintegrasikan antara mata pelajaran satu dengan mata pelajaran lainnya ke dalam sebuah tema tertentu.

Pembelajaran tematik lebih menekankan pada keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga siswa dapat memperoleh pengalaman belajar secara langsung dan terlatih menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajarinya (Mutaqin *et.al*, 2020:20). Melalui pengalaman belajar secara langsung diharapkan dapat menjadikan proses pembelajaran lebih bermakna. Penerapan pembelajaran tematik dalam proses pembelajaran memiliki beberapa keuntungan (Nurkhayati *et.al*, 2017:89), antara lain siswa mudah memusatkan perhatian pada satu tema tertentu, siswa mampu mempelajari pengetahuan antar isi mata pelajaran dalam tema yang sama, kompetensi dasar dapat dikembangkan lebih baik dengan mengaitkan mata pelajaran dengan pengalaman pribadi siswa serta membuat siswa lebih bersemangat belajar karena dapat berkomunikasi dalam situasi nyata. Selain memiliki keuntungan, guru juga sering menemukan beberapa kendala dalam penerapan pembelajaran tematik (Nuraini *et.al*, 2020:55), seperti guru kesulitan menggunakan strategi pembelajaran konkrit yang memudahkan interaksi siswa dengan sumber belajar, guru kesulitan menyusun perangkat pembelajaran tematik, serta guru kesulitan menyiapkan media pembelajaran pendukung untuk membantu pencapaian kompetensi dasar.

Sesuai dengan orientasi penerapan pembelajaran tematik, yaitu menjadikan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran atau lebih dikenal dengan istilah *student centered learning*, membuat peran media pembelajaran menjadi semakin penting. Penggunaan media pembelajaran di kelas tidak hanya berpengaruh pada efisiensi dan efektivitas pengelolaan kegiatan pembelajaran, tetapi juga bermanfaat untuk membantu siswa memahami materi, meningkatkan minat belajar siswa, serta menumbuhkan rasa keingintahuan siswa (Dilla, 2023:26). Media pembelajaran yang digunakan harus disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Menurut Asyar (dalam safira, 2020:14) media pembelajaran memiliki beberapa fungsi dalam penerapannya, yaitu media sebagai sumber belajar, media sebagai fungsi semantik, media sebagai fungsi manipulatif, dan media sebagai fungsi distributif. Media pembelajaran sebagai sumber belajar diartikan sebagai alat perantara bagi siswa untuk menggali informasi dan memperoleh pengetahuan. Media pembelajaran sebagai fungsi semantik menunjukkan bahwa guru menggunakan media pembelajaran sebagai simbol, arti kata, makna, rumus, dan sebagainya. Media sebagai fungsi manipulatif berarti mampu menampilkan suatu benda yang terlalu kecil atau terlalu besar, proses-proses ilmiah, serta peristiwa yang sudah terjadi. Adapun media pembelajaran sebagai fungsi distributif dapat menghadirkan suatu hal yang tidak terjangkau waktu, ruang, maupun dana.

Istilah media berasal dari kata latin "*medium*" yang artinya perantara atau pengantar. Media merupakan sarana penyalur informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber belajar kepada sasaran (Tafonao, 2018:104). Menurut Steffi dan Taufik (dalam Tafonao, 2018:105) media adalah

segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam menunjang kualitas proses pembelajaran yang dilakukan. Dengan demikian, media pembelajaran diartikan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran untuk merangsang pikiran, perasaan, dan keterampilan siswa sehingga dapat mendorong terjadi proses belajar.

Terdapat berbagai jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. media yang digunakan dapat berupa benda habis pakai atau benda tidak habis pakai. Jenis-jenis media pembelajaran (Safira, 2020:32-42) adalah model atau miniatur, media pembelajaran visual, media pembelajaran audio visual, dan media pembelajaran digital. Model atau miniatur adalah representasi tiga dimensi dari objek nyata berupa benda tiruan yang digunakan siswa untuk belajar. Media pembelajaran visual adalah media pembelajaran yang dapat dilihat dengan indra penglihatan, seperti buku, modul, ensiklopedia, majalah, dan sebagainya. Media pembelajaran audio adalah media pembelajaran yang lebih menekankan pada indra pendengaran, seperti radio dan lagu-lagu. Media pembelajaran audio visual adalah media pembelajaran yang menggunakan gambar dan suara yang digabungkan, seperti video. Adapun media pembelajaran visual merupakan media pembelajaran yang memanfaatkan kecanggihan teknologi, seperti komputer, handphone, dan sebagainya.

Salah satu jenis media pembelajaran yang dirasa sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa kelas III adalah ensiklopedia. Menurut Widayat (dalam Zahroya *et.al*, 2019:96) ensiklopedia adalah salah satu media pembelajaran visual yang memuat informasi secara mendasar namun lengkap mengenai berbagai masalah dalam cabang ilmu pengetahuan serta dilengkapi dengan gambar-gambar untuk memperjelas informasi yang disampaikan. Karakteristik ensiklopedia berbeda dengan media pembelajaran lain. Ensiklopedia memiliki karakteristik diantaranya mengandung informasi yang disertai dengan ilustrasi yang menarik sesuai dengan topik yang dibahas (Ubaidillah, 2017:34). Menurut Devi (2020:33) karakteristik ensiklopedia, yaitu terdapat artikel/topik, terdapat penjelasan umum, memuat gambar dan tabel, susunan penyajiannya alfabetis atau tematis, historis-kronologies, memiliki beraneka fakta ilmu pengetahuan, dan ada petunjuk pemakaian. Ensiklopedia sebagai media pembelajaran memiliki beberapa tujuan. Adapun menurut Prihartanta (dalam Devi, 2020:33) terdapat tiga tujuan utama dari ensiklopedia, yaitu sebagai sumber jawaban atas pertanyaan-pertanyaan yang memerlukan fakta serta data-data, sebagai sumber informasi yang memuat topik atau pengetahuan yang berhubungan dengan suatu subjek dan berguna untuk penelitian lebih lanjut, serta bertujuan untuk memberikan suatu layanan mengenai sebuah informasi lebih lanjut untuk para pembaca terhadap subjek yang dibahas.

Ensiklopedia dapat dibedakan menjadi dua jenis menurut cakupannya. Menurut Subrata (dalam Lambardo, 2020:14) jenis-jenis ensiklopedia menurut cakupannya, meliputi ensiklopedia umum dan ensiklopedia khusus. Ensiklopedia umum merupakan ensiklopedia yang memuat tentang uraian materi umum yang tidak membatasi cakupannya pada suatu subjek. Salah satu jenis ensiklopedia umum adalah ensiklopedia nasional dan ensiklopedia internasional. Sementara ensiklopedia khusus adalah ensiklopedia yang membatasi cakupannya pada subjek tertentu sehingga hanya menyajikan informasi tentang suatu subjek dan pembahasannya lebih terfokus. Jenis ensiklopedia khusus misalnya ensiklopedia sains, ensiklopedia tata surya, ensiklopedia teknologi, dan sebagainya.

Ensiklopedia yang dikembangkan peneliti adalah ensiklopedia tematik tema 5 subtema 1 kelas III sekolah dasar. Ensiklopedia tematik adalah salah satu jenis media pembelajaran visual yang berisi materi-materi pembelajaran tematik. Ensiklopedia tematik tergolong jenis ensiklopedia khusus. Ensiklopedia tematik tema 5 subtema 1 menyajikan muatan materi Bahasa Indonesia, PPKn, Matematika, SBdP, dan PJOK. Muatan Bahasa Indonesia berisi materi menggali serta menyajikan informasi tentang keadaan cuaca dan pengaruhnya dalam kehidupan sehari-hari. Muatan PPKn berisi materi memahami makna bersatu dalam keberagaman dan menyajikan bentuk-bentuk perilaku bersatu dalam keberagaman. Muatan Matematika berisi materi pecahan sebagai bagian dari keseluruhan menggunakan benda konkret. Muatan SBdP tentang mengetahui dan menampilkan bentuk serta variasi pola irama dalam lagu. Adapun muatan PJOK tentang memahami dan mempraktikkan kombinasi berbagai pola gerak keseimbangan dalam aktivitas senam lantai.

Untuk mengembangkan produk yang bermutu, perlu dilakukan uji kelayakan produk sebelum produk diimplementasikan dalam proses pembelajaran. Salah satu aspek kelayakan sebuah produk yang dikembangkan adalah kevalidan. Kevalidan adalah kesesuaian produk dengan ketentuan seharusnya. Pada penelitian ini, kevalidan produk dinilai melalui kegiatan uji validasi oleh beberapa validator ahli. Kegiatan uji validasi pada penelitian ini dilakukan pada tahap *development* untuk mengetahui apakah ensiklopedia tematik tema 5 subtema 1 yang dikembangkan peneliti layak digunakan dalam proses pembelajaran di kelas III.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan salah satu jenis penelitian pengembangan (R&D). Penelitian pengembangan (R&D) adalah jenis penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji kelayakan produk yang dikembangkan (Sugiyono, 2017:143). Model penelitian yang digunakan adalah model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap, yaitu tahap *analysis*, tahap *design*, tahap *development*, tahap *implementation*, dan tahap *evaluation* (Tegeh, 2014:41). Tahap *analysis* merupakan tahap pertama dalam penelitian dengan menggunakan model ADDIE berisi kegiatan analisis kebutuhan siswa, analisis kompetensi, dan analisis materi. Tahap *design* merupakan tahap perancangan konsep produk berdasarkan data yang diperoleh pada tahap *analysis*. Tahap *development* dalam penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan konsep produk serta uji validasi produk. Tahap *implementation* adalah penerapan produk yang telah dikembangkan dalam proses pembelajaran. Sementara tahap *evaluation* merupakan tahap akhir dari prosedur penelitian model ADDIE berisi kegiatan revisi produk hasil pengembangan dan analisis lembar tes hasil belajar siswa ranah kognitif.

Subjek yang digunakan pada penelitian ini adalah validator ahli yang terdiri dari 4 orang, yaitu ahli materi, ahli bahasa, ahli desain produk, dan ahli desain pembelajaran. Validator ahli pada penelitian ini merupakan dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Trunojoyo Madura. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan lembar angket validasi ahli. Angket adalah salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan kepada responden (Sugiyono, 2017:143). Skala yang digunakan pada lembar angket validasi ahli pada penelitian ini adalah skala likert dengan rentang nilai 1-4. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Teknik analisis deskriptif kualitatif dilakukan dengan cara penyajian data serta penarikan kesimpulan sedangkan analisis deskriptif kuantitatif dilakukan dengan cara perhitungan hasil penilaian pada lembar angket validasi ahli.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kevalidan pengembangan ensiklopedia tematik tema 5 subtema 1 kelas III sekolah dasar. Kevalidan ensiklopedia tematik tema 5 subtema 1 yang dikembangkan peneliti diukur melalui kegiatan uji validasi pada tahap *development*. Kegiatan uji validasi dilakukan oleh beberapa validator ahli yang telah memenuhi kriteria. Validator ahli pada penelitian ini terdiri dari validator ahli materi, validator ahli bahasa, validator ahli desain produk, dan validator ahli desain pembelajaran. Instrumen penelitian yang digunakan pada kegiatan uji validasi ensiklopedia tematik tema 5 subtema 1 yang dikembangkan peneliti adalah lembar angket validasi ahli. Kegiatan uji validasi dilakukan di Universitas Trunojoyo Madura.

Pada kegiatan uji validasi, validator ahli memberikan penilaian pada lembar angket validasi ahli kemudian memberikan masukan dan saran pada kolom yang telah disediakan. Penilaian yang diperoleh pada lembar angket validasi ahli kemudian dianalisis untuk mengukur kevalidan ensiklopedia tematik tema 5 subtema 1 yang dikembangkan peneliti. Hasil penilaian pada lembar angket validasi ahli diakumulasi dan dihitung menggunakan rumus Akbar (2017:82) sehingga diperoleh hasil persentase dari penilaian masing-masing validator ahli. Perhitungan kevalidan ensiklopedia tematik tema 5 subtema 1 berdasarkan penilaian masing-masing validator ahli sebagai berikut.

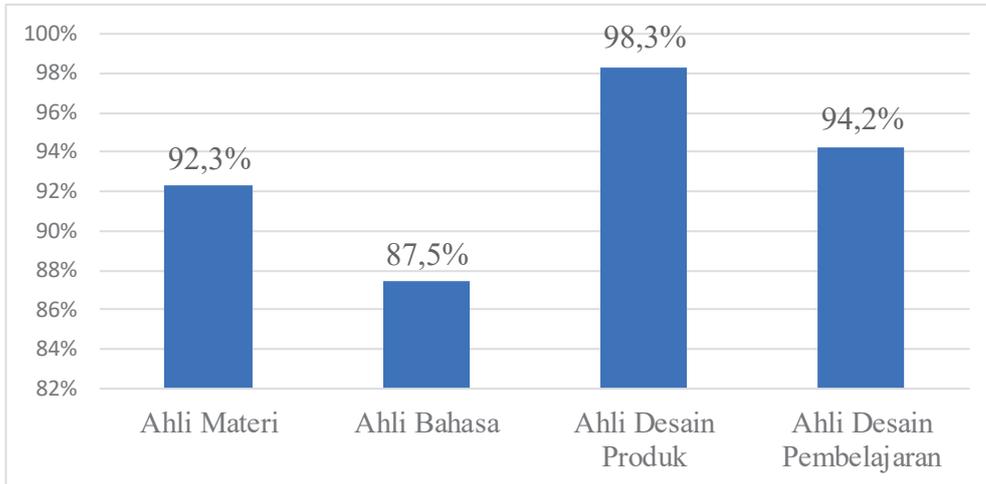
**Tabel 1.** Perhitungan Kevalidan Ensiklopedia Tematik

Validasi Ahli Materi	Validasi Ahli Bahasa
$V_{ah} = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$ $= \frac{48}{52} \times 100\%$ $= 92,3\%$	$V_{ah} = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$ $= \frac{49}{56} \times 100\%$ $= 87,5\%$
Validasi Ahli Desain Produk	Validasi Ahli Desain Pembelajaran
$V_{ah} = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$ $= \frac{59}{60} \times 100\%$ $= 98,3\%$	$V_{ah} = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$ $= \frac{49}{52} \times 100\%$ $= 94,2\%$

Sumber : Data Peneliti

Berdasarkan tabel perhitungan kevalidan ensiklopedia tematik, diperoleh persentase dari penilaian masing-masing validator ahli. Hasil penilaian dari validator ahli materi memperoleh skor sebesar 48 dengan skor maksimal 52 sehingga penilaian kevalidan dari validator ahli materi memperoleh persentase sebesar 92,3%. Hasil penilaian dari validator ahli bahasa memperoleh skor 49 dengan skor maksimal 56 sehingga diperoleh persentase kevalidan sebesar 87,5%. Hasil penilaian dari validator ahli desain produk memperoleh skor 59 dengan skor maksimal 60 sehingga diperoleh persentase kevalidan ensiklopedia tematik tema 5 subtema 1 yang dikembangkan peneliti sebesar 98,3%. Adapun hasil penilaian dari validator ahli desain produk memperoleh skor 49 dengan skor

maksimal 52 sehingga diperoleh persentase kevalidan ensiklopedia tematik tema 5 subtema 1 dari validator ahli desain pembelajaran sebesar 94,2%. Diagram persentase kevalidan ensiklopedia tematik tema 5 subtema 1 berdasarkan hasil penilaian dari validator ahli sebagai berikut.



**Gambar 1.** Diagram Persentase Kevalidan Ensiklopedia Tematik

Setelah diperoleh persentase kevalidan dari masing-masing validator, hasil persentase tersebut kemudian digunakan untuk menghitung persentase rata-rata kevalidan produk. Perhitungan persentase rata-rata kevalidan produk bertujuan untuk memperoleh data mengenai persentase rata-rata kevalidan ensiklopedia tematik tema 5 subtema 1 yang dikembangkan oleh peneliti. Perhitungan persentase rata-rata kevalidan sebagai berikut.

$$\begin{aligned}
 R_t &= \frac{V_{ah1} + V_{ah2} + V_{ah3} + V_{ah4}}{4} \\
 &= \frac{92,3\% + 87,5\% + 98,3\% + 94,2\%}{4} \\
 &= 93,075\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan persentase rata-rata kevalidan dari para validator ahli diperoleh persentase rata-rata kevalidan sebesar 93,075% dengan kategori sangat valid. Persentase rata-rata kevalidan kemudian dianalisis berdasarkan kriteria kevalidan yang telah ditentukan. Hasil analisis menunjukkan bahwa ensiklopedia tematik yang dikembangkan peneliti memperoleh rata-rata kevalidan sebesar 93,075% dengan kategori sangat valid sehingga layak digunakan pada proses pembelajaran di kelas III sekolah dasar.

**Pembahasan**

Penerapan pembelajaran tematik di sekolah dasar diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang bermakna bagi siswa karena siswa dapat terlibat secara aktif dalam menemukan sendiri pengetahuan baru melalui pengalaman belajar yang dilakukannya (Ismawati, 2020: 14). Keterlibatan siswa secara aktif membuat proses pembelajaran menjadi berpusat kepada siswa atau lebih dikenal dengan istilah *student centered learning*. adanya *student centered learning* membuat peran media pembelajaran di kelas menjadi semakin penting (Dilla, 2023:25). Penggunaan media pembelajaran di kelas diharapkan dapat menumbuhkan rasa keingintahuan siswa sehingga minat belajar siswa meningkat. Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi dalam proses pembelajaran (Tambunan, 2021:24). Menurut Steffi dan Taufik

(dalam Tafonao, 2018:105) media adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Adapun menurut Heinich *et.al* dikutip dalam Daryanto (2016:4) media pembelajaran didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. Terdapat beberapa syarat-syarat memilih media pembelajaran di kelas (Wati, 2016:19), yaitu sesuai dengan tujuan pembelajaran, ketersediaan bahan, biaya pengadaan, kualitas atau mutu teknik, sesuai dengan materi pembelajaran dan berorientasi pada siswa yang belajar.

Salah satu media pembelajaran yang sesuai dengan syarat-syarat pemilihan media serta sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa kelas III adalah ensiklopedia. Ensiklopedia merupakan salah satu jenis media pembelajaran visual yang memuat informasi secara detail dan terperinci serta dilengkapi dengan gambar-gambar untuk memperjelas informasi yang disampaikan (Safira, 2020:34). Menurut Mulyani *et.al* (2021:296) penggunaan ensiklopedia sebagai sumber belajar memiliki beberapa keuntungan, antara lain sebagai pelengkap buku cetak yang ada di sekolah, membuat siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan, serta memperkaya pengetahuan dan keterampilan siswa. Adapun menurut Dewanti *et.al* (2022:174) penggunaan ensiklopedia berfungsi sebagai sumber jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang membutuhkan fakta, sebagai sumber informasi yang menyimpan berbagai pengetahuan mendasar, serta sebagai sumber referensi yang bisa digunakan sebagai bahan rujukan untuk memperoleh informasi. Selain memiliki kelebihan, penggunaan ensiklopedia dalam proses pembelajaran juga memiliki beberapa kelemahan, yaitu biaya pengadaan lebih mahal dibanding media visual lainnya karena dibuat dengan menggunakan bahan kertas yang tebal, halus, dan penuh warna (Handayani, 2020:15).

Ensiklopedia yang dikembangkan peneliti adalah ensiklopedia tematik tema 5 subtema 1 kelas III sekolah dasar. Ensiklopedia tematik tema 5 subtema 1 menyajikan muatan materi Bahasa Indonesia, Matematika, PPKn, SBdP, dan PJOK. Sebelum ensiklopedia tematik tema 5 subtema 1 yang dikembangkan peneliti diimplementasikan dalam proses pembelajaran, perlu dilakukan uji kelayakan produk untuk mengetahui kualitas produk yang dikembangkan. Salah satu aspek kelayakan produk yang dikembangkan adalah kevalidan. Kevalidan ensiklopedia tematik tema 5 subtema 1 yang dikembangkan peneliti diukur melalui kegiatan uji validasi. Uji validasi dilakukan oleh validator ahli yang telah memenuhi kriteria. Aspek yang dinilai oleh ahli meliputi penyajian materi, penggunaan bahasa, pembuatan desain produk, dan penyusunan desain pembelajaran. Instrumen yang digunakan pada kegiatan uji validasi adalah lembar angket validasi ahli materi, lembar angket validasi ahli bahasa, lembar angket validasi ahli desain produk, dan lembar angket validasi ahli desain pembelajaran. Skala yang digunakan pada lembar angket validasi ahli pada penelitian ini adalah skala likert dengan rentang nilai 1-4.

Kegiatan validasi ahli materi dilakukan oleh dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Trunojoyo Madura memperoleh nilai sebesar 48 dengan nilai maksimal 52. Berdasarkan skor yang diperoleh, perhitungan kevalidan dari penilaian validator ahli materi memperoleh persentase sebesar 92,3%. Penilaian validator ahli materi pada indikator soal materi yang disajikan relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai siswa, kelengkapan uraian materi, materi disajikan secara runtut dan sistematis, serta menyajikan kompetensi yang harus dikuasai siswa memperoleh nilai tertinggi, yaitu 4. Adapun masukan dan saran yang diberikan oleh validator ahli materi mengenai penyajian materi dalam ensiklopedia tematik tema 5 subtema 1 adalah penjelasan materi tentang jenis-jenis cuaca ditambahkan lagi karena terlalu sedikit, cerita pendek yang disajikan

tidak boleh mengambil dari internet tapi harus hasil pengembangan peneliti sendiri, submateri disebutkan dalam daftar isi, serta perjas gambar bentuk pecahan agar garis-garis pada gambar lebih terlihat.

Kegiatan validasi ahli bahasa dilakukan oleh dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Trunojoyo Madura memperoleh nilai sebesar 49 dengan nilai maksimal 56. Berdasarkan nilai yang diperoleh dari validator ahli bahasa, diketahui bahwa hasil perhitungan kevalidan dari validator ahli bahasa memperoleh persentase sebesar 87,5%. Penilaian dari validator ahli bahasa pada indikator soal ketepatan penggunaan ejaan, ketepatan penggunaan ejaan, kesesuaian penyusunan struktur kalimat, pemilihan kata sesuai dengan tingkat pemahaman siswa, bahasa yang digunakan mudah dipahami siswa, serta bahasa yang digunakan sesuai dengan bahasa sehari-hari siswa memperoleh nilai tertinggi, yaitu 4. Saran dan masukan yang diberikan pada penggunaan tata bahasa dalam ensiklopedia tematik tema 5 subtema 1 adalah perbaiki penggunaan tanda baca dan perjas kalimat pada petunjuk penggunaan.

Kegiatan validasi ahli desain produk dilakukan oleh dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Trunojoyo Madura memperoleh nilai sebesar 59 dengan nilai maksimal 60. Berdasarkan nilai yang diperoleh dari validator ahli desain produk, hasil perhitungan kevalidan dari validator ahli desain produk memperoleh persentase sebesar 98,3%. Penilaian dari validator ahli desain produk pada indikator soal pemilihan jenis huruf sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, ukuran huruf mudah dibaca, serta desain *cover* dan *background* menarik memperoleh nilai tertinggi, yaitu 4. Saran dan masukan yang diberikan untuk desain ensiklopedia tematik tema 5 subtema 1 adalah desain ensiklopedia tematik jangan dikemas dalam bentuk setiap pembelajaran, urutkan desain sesuai muatan materi, serta hilangkan kompetensi inti dan kompetensi dasar.

Validasi ahli desain pembelajaran dilakukan oleh dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Trunojoyo Madura memperoleh nilai sebesar 49 dengan nilai maksimal 52. Berdasarkan nilai yang diperoleh dari validator ahli desain pembelajaran, maka perhitungan kevalidan dari validator ahli desain pembelajaran memperoleh persentase sebesar 94,2%. Penilaian dari validator ahli desain produk pada indikator soal kelengkapan RPP, kelengkapan rumusan tujuan pembelajaran, variasi kegiatan pembelajaran, kegiatan pembelajaran lebih menekankan pada pengalaman belajar siswa, serta kegiatan pembelajaran mendorong siswa untuk belajar secara berkelompok memperoleh nilai tertinggi, yaitu 4. Saran dan masukan yang diberikan oleh validator ahli desain pembelajaran adalah ada 1 soal dan 1 jawaban soal pada lembar tes hasil belajar siswa ranah kognitif yang perlu perbaikan, alokasi waktu disebutkan setiap tahapan, serta ada 1 indikator pada rubrik penilaian ranah afektif yang perlu perbaikan.

Kevalidan ensiklopedia tematik tema 5 subtema 1 yang dikembangkan peneliti diukur melalui analisis hasil lembar angket validasi ahli yang diberikan kepada para validator ahli. Hasil penilaian dari validator ahli materi memperoleh persentase sebesar 92,3%, hasil penilaian dari validator ahli bahasa memperoleh persentase sebesar 87,5%, hasil penilaian dari validator ahli desain produk memperoleh persentase sebesar 98,3%, serta hasil penilaian dari validator ahli desain produk memperoleh persentase sebesar 94,2%. Berdasarkan hasil penilaian dari masing-masing validator ahli diperoleh persentase rata-rata kevalidan sebesar 93,075% dengan kategori sangat valid sehingga ensiklopedia tematik tema 5 subtema 1 yang dikembangkan peneliti layak digunakan dalam proses pembelajaran di kelas III sekolah dasar.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Sebelum produk hasil pengembangan diimplementasikan dalam proses pembelajaran, perlu dilakukan uji kelayakan produk untuk mengetahui kualitas produk. Salah satu aspek kelayakan produk adalah kevalidan. Kevalidan diartikan sebagai kesesuaian produk dengan ketentuan seharusnya. Pada penelitian ini, kevalidan ensiklopedia tematik tema 5 subtema 1 yang dikembangkan peneliti dinilai oleh validator ahli materi, validator ahli bahasa, validator ahli desain produk, dan validator ahli desain pembelajaran. Berdasarkan hasil perhitungan kevalidan diperoleh kesimpulan bahwa hasil penilaian dari validator ahli materi memperoleh persentase kevalidan sebesar 92,3%, hasil penilaian dari validator ahli bahasa memperoleh persentase sebesar 87,5%, hasil penilaian dari validator ahli desain produk memperoleh persentase sebesar 98,3%, serta hasil penilaian dari validator ahli desain pembelajaran memperoleh persentase sebesar 94,2% sehingga diperoleh persentase rata-rata kevalidan ensiklopedia tematik tema 5 subtema 1 yang dikembangkan peneliti sebesar 93,075% dengan kategori sangat valid. Dengan demikian ensiklopedia tematik tema 5 subtema 1 layak digunakan dalam proses pembelajaran di kelas III.

Saran pemanfaatan produk, yaitu produk hasil pengembangan dapat dijadikan sumber belajar dalam proses pembelajaran di kelas III Sekolah Dasar, khususnya pada materi tema 5 subtema 1. Selain itu, produk yang dikembangkan peneliti diharapkan dapat menumbuhkan rasa keingintahuan siswa sehingga dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran. Bagi guru, produk yang dikembangkan peneliti dapat digunakan sebagai alat bantu guru untuk menyampaikan materi kepada siswa serta dapat menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Bagi peneliti selanjutnya, pengembangan produk disarankan dapat dilakukan dengan konsep yang lebih menarik dan dikembangkan pada materi-materi lainnya. Penelitian yang dilakukan peneliti juga diharapkan dapat dijadikan sebagai sumber referensi atau bahan rujukan untuk penelitian selanjutnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2017). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Devi, R. S. (2020). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Ensiklopedia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Muatan IPS Siswa Kelas V SD Negeri 05 Beji Pematang*. [Skripsi]. [Semarang(Indonesia)]: Universitas Negeri Semarang.
- Dewanti, S., & Ilmi, B. (2022). *Pemanfaatan Ensiklopedia Sebagai Penambah Pengetahuan Pemustaka di Perpustakaan Daerah Kabupaten Wonosobo*. *Bibliotika: Jurnal Kajian Perpustakaan dan Informasi*. 169-178.
- Handayani. (2020). *Pengembangan Ensiklopedia Sebagai Media Pembelajaran*. [Skripsi]. [Bandar Lampung(Indonesia)]: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Hermawan, Y. C., Juliani, I. W., & Widodo, H. (2020). *Konsep Kurikulum dan Kurikulum Pendidikan Islam*. *Jurnal Mudarrisuna*. 34-44.
- Hidayah, N., Putro, S., & Ngazizah, N. (2022). *Pengembangan Worksheet Berbasis Keterampilan Proses dan Karakter Tema Lingkungan Sahabat Kita Kelas V SD*. *Jurnal Educatio*. 27-33.

- Ismawati. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Pada Muatan Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan Model Kooperatif Tipe *Make a Match* di Kelas IV SDN 3/IX Senaung. *Jurnal Literasosiologi*. 14-27.
- Lambardo, F. (2020). Ensiklopedia Kain Songket Berbasis Android. *Jurnal Informanika*. 12-22.
- Mulyani, T., & Armiati. (2021). Efektivitas Penggunaan Ensiklopedia Berbasis Teknologi Sebagai Sumber Belajar di Sekolah Menengah Atas (SMA): *Literature Review*. *Jurnal EcoGen*. 293-305.
- Mutaqin, E. J., Asyari, L., Nadiroti Muslihah, N., & Sukma Nugraha, W. (2020). Implementasi Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Pekemas*. 18-22.
- Nuraini, & Abidin, Z. (2020). Kesulitan Guru dalam Mengimplementasikan Pembelajaran Tematik Terintegratif di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*. 49-62.
- Nurkhayati, & Santi, U. A. (2017). Pengaruh Model Tematik Terhadap Kreativitas Guru Dalam Mengajar di Sekolah Dasar Negeri Jagakarsa 09 Pagi. *Holistika: Jurnal Ilmiah PGSD*. 87-94.
- Nurmadiyah. (2014). Kurikulum Pendidikan Islam. *Al-Afkar: Jurnal Keislaman & Peradaban* 2. 41-54.
- Ramansyah, W. (2012). *Strategi Pembelajaran*. Bangkalan: UTM Press.
- Safira, A. R. (2020). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Gresik: Caremedia.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2017). *Pengembangan Kurikulum Teori dan Praktik*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*. 103-114.
- Tambunan, S. A. (2021). Analisa Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung di Kelas Desain Permodelan dan Informasi Bangunan SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*. 23-27.
- Tegeh, I. M., Jampel, I., & Pudjawan, K. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Ubaidillah, M. (2017). Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Mengembangkan Ensiklopedia Berbasis Bioedupreneurship. *Jurnal Pendidikan Sains*. 32-40.
- Wati, R. E. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena.
- Zahroya, I. U., Sari, T. T., & Meita, N. M. (2019). Pengembangan Ensiklopedia Tematik pada Kelas III di SDN Patean II. Alpen: *Jurnal Pendidikan Dasar*. 94-103.