



PENGEMBANGAN MEDIA ENSIKLOPEDIA MODEL *LIFT THE FLAP* BERBASIS MASALAH PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TEMA PERKEMBANGAN TEKNOLOGI DI KELAS III SEKOLAH DASAR

Khelara Permata Sari¹, Nurjannah²

^{1,2}Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah, Jl. Garu II A, Harjosari I, Kec. Medan

Korespondensi: khelara308@gmail.com, nurjannahdalimunthe@gmail.com

Abstrak

Kesulitan siswa khususnya siswa jenjang pendidikan sekolah dasar dalam memahami materi pembelajaran tematik terkendala oleh penggunaan media ajar yang saat ini belum optimal menarik minat belajar siswa. Bentuk media pembelajaran ensiklopedia dinilai efektif untuk mengatasi permasalahan tersebut. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk menghasilkan dan mengetahui kelayakan media pembelajaran Ensiklopedia model lift the flap berbasis masalah pada pembelajaran tematik tema perkembangan teknologi untuk siswa yang valid dari hasil validasi kelayakan oleh ahli materi, ahli bahasa dan respon guru. Penelitian ini merupakan jenis penelitian Research and Development (R&D) dengan model 3D yang dikembangkan oleh Thiagarajan mencakup empat langkah yaitu: tahapan define (pendefinisian), design (perancangan). Subjek dalam penelitian ini adalah validator ahli materi, ahli bahasa dan ahli pembelajaran. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah angket. Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis deskriptif kualitatif. Media yang dikembangkan divalidasi oleh satu orang ahli materi, satu orang ahli bahasa dan satu orang guru kelas III SD. hasil validasi ketiga validator dapat menunjukkan hasil bahwa media ensiklopedia model lift the flap berbasis masalah pada pembelajaran tematik tema perkembangan teknologi dinyatakan valid, sehingga dinyatakan sangat layak digunakan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Enskiklopedia, Pembelajaran Tematik, Lift the flap, Sekolah Dasar

Abstract

The difficulty of students, especially for elementary school students in understanding thematic learning materials, is constrained by the use of teaching media which is currently not optimal in attracting student interest in learning. The form of encyclopedia learning media is considered effective to overcome these problems. The purpose of this study was to generate and determine the feasibility of the problem-based lift the flap model Encyclopedia learning media on the thematic learning of technology development themes for students that was valid from the results of feasibility validation by material experts, linguists and teacher responses. This research is a type of Research and Development (R&D) research with a 3D model developed by Thiagarajan which includes four steps, namely: define (defining), design (design). The subjects in this study were material expert validators, linguists and learning experts. The instrument used to collect data is a questionnaire. The data analysis technique used is descriptive qualitative analysis technique. The media developed was validated by one material expert, one linguist and one third grade elementary school teacher. The results of the validation of the three validators can show the results that the problem-based lift the flap model of the thematic learning media on the theme of technological development is declared valid, so it is declared very suitable to be used as teaching materials in learning.

Keywords: Encyclopedia, Thematic Learning, Lift the flap, Elementary School

PENDAHULUAN

Sekolah dasar di Indonesia adalah tahap awal mengetahui materi pembelajaran yang ilmunya didapat dari sekolah dasar dan merupakan lembaga pendidikan formal pada tingkatan awal yang memfasilitasi semua kebutuhan siswa baik itu pembentukan karakter dan menanamkan konsep materi pelajaran (Sanjaya, 2016). Fasilitas yang diberikan kepada peserta didik salah satunya adalah buku teks. Buku teks tidak bisa dipisahkan dari dunia pendidikan karena buku teks sangat berpengaruh dalam pembelajaran. Salah satu upaya pemerintah untuk meningkatkan kualitas pendidikan adalah dengan mengimplementasikan kurikulum 2013. Pengembangan Kurikulum 2013 merupakan langkah lanjutan menuju Pengembangan Kurikulum Berbasis Kompetensi yang dirintis pada tahun 2004 dan KTSP 2006, yang menekankan pada pencapaian kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara terpadu [1]-[4].

Menurut Piaget (dalam Dr. Rusman, M.Pd. 2019) Setiap anak memiliki struktur kognitif yang disebut *schemata*, yaitu sistem konsep yang ada dalam pikiran sebagai hasil pemahaman terhadap objek yang ada dalam lingkungannya. Piaget membagi perkembangan berpikir anak ke dalam tahap-tahap sebagai berikut: usia 0-2 tahun (*sensorimotor*), 2-7 tahun (*praoperasional*), 7-11 tahun (*operasi konkret*), dan usia 11 tahun lebih, (*operasi formal*). Selain itu, perkembangan kognitif mereka adalah periode transisi operasional konkret ke operasi formal Piaget. Dengan menampilkan objek virtual dalam bentuk 3D dan 2D, memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan objek virtual tersebut (CM Chen & Tsai, 2012), sehingga membantu siswa untuk berpikir secara konkret dan abstrak (Saidin et al., 2015), Pada tahap ini, siswa sd kelas III masih memerlukan alat bantu atau peraga agar dapat mengerti pada mata pelajarannya, terutama pada mata pelajaran Tematik.

Pembelajaran tematik akan berjalan dengan baik apabila guru juga menggunakan pendekatan atau model-model yang efektif sesuai dengan pembelajaran (Akbar 2019). Guru adalah seorang pendidik yang dituntut untuk mampu mengaplikasikan model pembelajaran yang tepat dan menarik sehingga peserta didik mampu memahami materi dan juga aktif dalam proses pembelajaran, karena dengan menggunakan model yang bervariasi akan jauh lebih membantu proses belajar mengajar berlangsung (Sukmawarti, Erica 2021:1-2).

Pembelajaran diperlukan dalam rangka mempersiapkan siswa menghadapi era revolusi industri 4.0 yang menuntut keterampilan abad 21, yakni berpikir kreatif, berpikir kritis, berkomunikasi, dan berkolaborasi. Keterampilan ini dimaksudkan agar siswa memiliki kemampuan dalam pemecahan masalah. Oleh karena itu sekolah harus menyahuti tantangan ini dengan mempersiapkan siswa memiliki kemampuan dalam pemecahan masalah (NCTM, 2000). Kemampuan ini tidak hanya penguasaan terhadap materi pelajaran saja namun juga pada penggunaannya dalam pemecahan masalah sehari-hari. Maka guru perlu mempersiapkan perangkat pembelajaran yang tepat. Dalam pelaksanaan pembelajaran, perangkat pembelajaran sangat berperan penting. Seperti yang diungkapkan oleh Suparno (dalam Frisnoiry, 2013:13), bahwa sebelum guru mengajar, diharapkan mempersiapkan bahan yang diajarkan, alat peraga/praktikum yang akan digunakan, pertanyaan dan arahan untuk memancing siswa lebih aktif belajar, mempelajari keadaan siswa, mengerti kelemahan dan kelebihan siswa. Perangkat pembelajaran merupakan suatu hal yang mutlak harus dipersiapkan guru. Perangkat pembelajaran merupakan salah satu bagian dari proses belajar. Suhadi (dalam Frisnoiry, 2013:13) menjelaskan bahwa Perangkat pembelajaran adalah sejumlah bahan, alat, media, petunjuk dan pedoman yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran adalah model pembelajaran berbasis masalah. Model pembelajaran berbasis masalah sangat cocok digunakan dalam pembelajaran khusus pembelajaran tematik terpadu. Menurut Nurmaida Purba, (2018) Model pembelajaran berbasis masalah merupakan proses pembelajaran yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru siswa. Peran guru dalam pembelajaran berbasis masalah adalah menyodorkan berbagai masalah, memberikan pertanyaan dan memfasilitasi penyelidikan siswa dan mendukung pembelajaran siswa. Dalam pembelajaran berbasis masalah siswa lebih banyak aktif menemukan pemecahan masalah yang diberikan guru, sementara guru lebih berperan sebagai motivator dan fasilitator.

Hasil wawancara dengan beberapa siswa kelas III diketahui bahwa siswa telah memiliki niat dan semangat belajar yang tinggi untuk mendapatkan hasil yang baik tapi keinginan itu terhambat oleh proses belajar. Siswa berpendapat proses belajar mengajar saat ini terbilang membosankan. Pembelajaran yang monoton di dalam kelas ini, harus

secepatnya diatasi sebab jika masalah ini dibiarkan akan mengganggu proses pembelajaran. Jika proses pembelajaran terganggu maka akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Hasil wawancara dengan wali kelas III SD Nurul Islam Indonesia, permasalahan dalam proses pembelajaran sekarang ini,. Banyak siswa mengunjungi perpustakaan namun kebanyakan mereka tidak bertahan lama untuk berada di dalam perpustakaan, mereka hanya membaca sebentar melihat gambar-gambar yang ada dibuku dan apabila isi buku dilengkapi banyak gambar-gambar yang menarik akan memberikan minat siswa untuk membaca buku dengan penuh semangat.

Media Ensiklopedia dirasa peneliti efektif jika diterapkan pada pembelajaran Tematik karena selain menarik, Desain tampilan buku dalam setiap halaman dibuat berwarna serta jelas serta rapi, sebagaimana telah disampaikan (Setianingsih, 2014) tampilan buku yang memiliki banyak warna dapat memberi kesan, sehingga materi akan lebih mudah masuk kedalam ingatan peserta didik ketika menggunakannya dan dapat menambah semangat belajar peserta didik serta dapat menggunakan media secara mandiri maupun kelompok.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti mengembangkan media pembelajaran Ensiklopedia untuk peserta didik tingkat sekolah dasar agar peserta didik lebih tertarik, tidak mudah bosan dalam kegiatan belajar mengajar dan memudahkan peserta didik untuk memahami materi yang diajarkan oleh guru. Pada media pembelajaran Ensiklopedia tersebut disajikan dengan warna-warna menarik dan tulisan-tulisan yang mendukung media tersebut, Peneliti berharap dengan mengembangkan suatu media pembelajaran yang menarik yaitu berupa Ensiklopedia dapat dijadikan sebagai salah satu solusi yang peneliti lakukan dalam mengatasi permasalahan di kelas pada pembelajaran Tematik.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Ensiklopedia Model Lift The Flap Berbasis Masalah Pada Pembelajaran Tematik Tema Perkembangan Teknologi Di Kelas III Sekolah Dasar”.

METODE PENELITIAN

Prosedur penelitian dan pengembangan ini menggunakan model pengembangan 4D *Thiagarajan* terdiri atas empat tahap utama yaitu (1) *Define* (pendefinisian), (2) *Design* (Perancangan), (3) *Development* (pengembangan), dan (4) *Dissemination* (penyebaran) (Trianto, 2010), tetapi dalam pelaksanaan penelitian ini di modifikasi menjadi 3D yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), dan *Development* (Pengembangan) yaitu:

1. Tahap *Define* (Pendefinisian), tahap pendefinisian ini sering disebut dengan tahap analisis. Tahap ini dilakukan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pengembangan produk yang sesuai dengan pembelajaran, yaitu; Analisis kebutuhan dan analisis kurikulum.
2. Tahap *Design* (Perancangan), tahap perancangan merupakan tahap pembuatan produk. Ada tiga langkah yang harus dilakukan pada tahap ini yaitu rancangan awal pemilihan alat dan bahan yang di butuhkan dalam pembuatan media, merancang bentuk-bentuk *Ensiklopedia*, dan menyusun kerangka yang masih terpisah menjadi satu dalam pembuatan isi media.
3. Tahap *Development* (pengembangan), tahap pengembangan merupakan tahap pembuatan media dan perbaikan media berdasarkan saran para ahli. Produk yang akan di kembangkan oleh peneliti adalah media *Ensiklopedia*. Media yang telah dikembangkan oleh peneliti akan divalidasi oleh 3 validator yaitu ahli materi, ahli bahasa ,dan ahli pembelajaran.

Penelitian ini dilaksanakan di Sd Nurul Islam Indonesia dan Instrumen pengambilan data dalam penelitian ini menggunakan kusioner Kuesioner atau angket pada media *Ensiklopedia* tema perkembangan teknologi di validasi oleh ahli materi, ahli media yaitu Dosen, dan ahli pembelajaran yaitu respon guru. Angket tersebut digunakan sebagai pedoman untuk perbaikan, penyempurnaan produk dan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran menarik atau tidaknya media *Ensiklopedia* pada pembelajaran Tematik yang dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Hasil Penelitian

Tahap *Define* Pendefinisian

Tahap pertama pada penelitian ini adalah *define* (pendefinisian). Pada tahap ini yang dilakukan adalah melakukan analisis kebutuhan dan analisis kurikulum. Alasan utama peneliti mengembangkan media Ensklopedia Model Lift The Flap Berbasis Masalah Pada Pembelajaran Tematik Tema Perkembangan Teknologi adalah karena pada saat proses pembelajaran siswa dituntut untuk mencatat materi sebanyak-banyaknya khususnya materi yang membahas Tentang Perkembangan Teknologi, media pembelajaran Tematik masih kurang dan sangat jarang dipergunakan selama proses pembelajaran sehingga siswa tidak konsentrasi dalam mengikuti pembelajaran yang disebabkan oleh metode pembelajaran yang disampaikan oleh guru cenderung menggunakan buku paket saja, penyediaan buku paket juga tidak cukup sehingga membuat peserta didik tidak paham akan materi. Pada tahap analisis kurikulum, analisis ini bertujuan untuk merumuskan indikator dan tujuan pembelajaran berdasarkan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD). Hasil analisis kurikulum dapat dijabarkan sebagai berikut, kurikulum 2013 Revisi 2018 sudah digunakan di SD Swasta Nurul Islam Indonesia dan tujuan pembelajaran dalam media dijabarkan dari indikator pembelajaran.

Kompetensi Dasar (KD)

- Mencermati isi teks informasi tentang perkembangan teknologi produksi, komunikasi dan transportasi di lingkungan setempat.
- Meringkas Informasi tentang perkembangan teknologi produksi, komunikasi dan transportasi Menyajikan dan menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan keliling bangun datar.
- Mengelompokkan berbagai bangun datar berdasarkan sifat-sifat yang dimiliki.
- Menjelaskan makna keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar.
- Memahami makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar.
- Mengetahui unsur-unsur rupa dalam karya dekoratif.
- Mengetahui bentuk variasi pola irama dalam lagu.
- Memahami prosedur gerak dasar mengambang (water trapezoid) dan meluncur di air serta Menjaga keselamatan diri / orang lain dalam aktivitas air.

Tujuan Pembelajaran

- Setelah mengamati, siswa mampu memahami pengertian dan macam Perkembangan Teknologi.
- Setelah berdiskusi, siswa mampu memberikan contoh Perkembangan teknologi dalam kehidupan sehari-hari **Tahap *Design* (Perancangan)**

Tahap kedua dari model pengembangan 3D adalah tahap design (perancangan). Ada 3 langkah dalam perancangan ini yaitu: Rancangan awal, tahap merancang bentuk-bentuk Ensiklopedia, dan pembuatan isi media Rancangan Awal meliputi; Pemilihan Media, Pemilihan Format berdasarkan Kriteria, Menentukan gambar yang akan digunakan, Pemilihan alat dan bahan media serta penentuan ukuran media Ensiklopedia Merancang Bentuk-Bentuk Ensiklopedia. Hasil pembuatan, setelah melalui proses pembuatan desain, proses editing, pencetakan dan proses perakitan dimulai dari pengguntingan atau memotong, dan pengeleman atau menempelkan gambar yang diletakkan disetiap subtema buku yang memberikan efek tiga dimensi serta memberikan visualisasi cerita yang menarik, mulai dari tampilan gambar yang dapat dibuka dan ditutup, maka Ensiklopedia sudah siap untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Tahap Development (Pengembangan)

Setelah media selesai dibuat, langkah selanjutnya yaitu tahap ketiga dari model pengembangan 3D adalah tahap *development* atau pengembangan. Tahap ini bertujuan untuk melihat sejauh mana kelayakan media *Ensiklopedia* materi Perkembangan teknologi. Setelah mendapatkan penilaian kelayakan, jika terdapat revisi dari para ahli media *Ensiklopedia* direvisi sesuai dengan kritik dan saran validator. Validator terdiri dari 2 dosen dan 1 guru kelas, yakni dosen ahli materi, ahli bahasa yaitu dan ahli pembelajaran yaitu Guru Kelas III.

Tabel 1. Hasil Validasi Dosen Ahli Materi

No.	Kriteria Penilaian	Kategori Nilai
Aspek Kelayakan Isi		
1.	Materi dalam ensiklopedia sudah sesuai dengan Kompetensi Inti dan kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh siswa	Baik
2.	Materi dalam ensiklopedia sudah sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran	Baik
3.	Tujuan materi pada ensiklopedia sudah sesuai dengan kompetensi dasar yang hendak dicapai oleh siswa	Sangat Baik

4.	Kebenaran tingkat materi yang disajikan pada ensiklopedia sudah sesuai	Baik
5.	Materi berbasis masalah a. Orientasi peserta didik pada masalah. (mengamati) b. Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar. (berpikir) c. Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok. (membaca) d. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya. (mengerjakan dan berdiskusi) e. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. (menulis)	Baik
Aspek Penyajian Materi		
5.	Kedalaman materi dalam ensiklopedia relevan dengan tingkat perkembangan siswa	Baik
6.	Uraian materi pada ensiklopedia bermanfaat untuk menambah wawasan siswa	Sangat Baik
7.	Kesesuaian gambar dan ilustrasi materi pada ensiklopedia	Baik
8.	Penyajian daftar isi pada ensiklopedia sudah Sesuai	Baik
9.	Bahan ajar sudah sesuai dengan konsep ensiklopedia, yaitu disusun dengan susunan tertentu, adanya artikel/topik, dan disertai gambar.	Sangat Baik
10.	Sajian tampilan ensiklopedia menarik untuk dibaca siswa	Baik

Berdasarkan data dalam tabel 1 dapat diketahui bahwa kualitas media Ensiklopedia pada materi perkembangan teknologi berdasarkan penilaian oleh dosen ahli materi tidak terdapat revisi, dan mendapatkan tanggapan penilaian “Baik dan Sangat Baik” dari 10 pernyataan dengan masukan validator yaitu “Media ini menarik dan menjadi media Pembelajaran/Pendidikan Dasar. Media ini **layak** untuk dipergunakan saat proses belajar mengajar di Sekolah” dengan demikian media Ensiklopedia pada materi perkembangan teknologi menunjukkan kriteria **Valid** atau **Layak**.

Tabel 2. Hasil Validasi Dosen Ahli Bahasa

No	Kriteria Penilaian	Kategori Nilai
1	Bahasa yang digunakan sesuai dengan taraf berpikir siswa kelas III SD	Baik
2	Bahasa yang digunakan memotivasi siswa untuk merespon bacaan	Baik
3	Bahasa yang digunakan mampu membuat siswa terlibat secara emosional dan tertarik untuk membaca media pembelajaran	Baik
4	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	Baik
5	Bahasa yang digunakan memperjelas gambar	Sangat Baik
6	Penulisan kalimat sesuai dengan EBI	Baik
7	Kebenaran penggunaan tanda baca	Baik
8	Penulisan kalimat menggunakan kalimat efektif	Sangat Baik
9	Penulisan kalimat menggunakan kalimat baku	Sangat Baik

Berdasarkan data dalam tabel 2 dapat diketahui bahwa kualitas media Ensiklopedia pada materi perkembangan teknologi berdasarkan penilaian oleh dosen ahli bahasa

tidak terdapat revisi, dan mendapatkan tanggapan penilaian “Baik dan Sangat Baik” dari 9 pernyataan dengan masukan validator yaitu “Media Ensiklopedia dengan materi perkembangan teknologi yang dikembangkan sudah sangat layak untuk diterapkan sebagai langkah awal mencari tahu efektivitas bahasa tersebut terhadap pemahaman Perkembangan teknologi oleh peserta didik di tingkat SD” dengan demikian media Ensiklopedia pada materi Perkembangan Teknologi menunjukkan kriteria Valid atau Layak.

Tabel 3. Hasil Validasi Respon Guru

No.	Pernyataan	Kategori Nilai
1.	Materi perkembangan teknologi yang disampaikan sesuai dengan KI dan KD	Sangat Baik
2.	Materi perkembangan teknologi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.	Sangat Baik
3.	Materi perkembangan teknologi yang disampaikan sesuai dengan indikator pembelajaran.	Sangat Baik
4.	Materi perkembangan teknologi sesuai dengan tingkat berpikir siswa.	Baik
5.	Soal evaluasi sesuai dengan materi yang disampaikan	Sangat Baik
6.	Materi perkembangan teknologi disampaikan secara runtut dan sistematis.	Baik
7.	Penyampaian materi dalam media dikemas dengan jelas dan menarik.	Sangat Baik
8.	Bahasa yang digunakan dalam Media Pembelajaran ensiklopedia mudah dipahami siswa.	Sangat Baik
9.	Materi dalam Media Pembelajaran ensiklopedia mudah dipahami.	Sangat Baik
10.	Materi dalam Media Pembelajaran ensiklopedia sudah lengkap.	Sangat Baik
11.	Warna yang digunakan dalam Media Pembelajaran ensiklopedia menarik.	Sangat Baik
12.	Jenis dan ukuran huruf yang dipakai dalam Media Pembelajaran ensiklopedia dapat terbaca dengan jelas.	Sangat Baik
13.	Kalimat dalam Media Pembelajaran ensiklopedia mudah dibaca dan dipahami siswa.	Sangat Baik
14.	Penempatan tanda baca sudah sesuai.	Sangat Baik
15.	Gambar ilustrasi sesuai dan jelas.	Sangat Baik
16.	Ukuran tata letak gambar proposional dengan ukuran Media Pembelajaran ensiklopedia.	Sangat Baik
17.	Desain Media Pembelajaran Tematik ensiklopedia sesuai dengan perkembangan siswa.	Sangat Baik
18.	Media Pembelajaran ensiklopedia dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi perkembangan teknologi.	Sangat Baik
19.	Media Pembelajaran ensiklopedia menambah referensi pengetahuan siswa.	Sangat Baik

Berdasarkan data dalam tabel 3 dapat diketahui bahwa kualitas media Ensiklopedia pada materi perkembangan teknologi berdasarkan penilaian oleh respon guru kelas III

media tidak terdapat revisi, dan mendapatkan tanggapan penilaian “Baik dan Sangat Baik” dari 19 pernyataan dengan masukan validator yaitu “Media Ensiklopedia dengan materi perkembangan teknologi yang dikembangkan sudah **sangat layak** dan dapat diterapkan sebagai langkah awal untuk proses belajar mengajar di Sekolah” dengan demikian media Ensiklopedia pada materi Perkembangan teknologi menunjukkan kriteria **Valid** atau **Sangat Layak**.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan menggunakan tahapan-tahapan dengan model 3D dengan langkah-langkah (1) *Define* (Pendefinisian), (2) *Design* (Perancangan) dan (3) *Development* (Pengembangan) telah menghasilkan suatu produk berupa media Ensiklopedia pada pembelajaran Tematik di SD materi perkembangan teknologi Siswa dapat memanfaatkan penggunaan media Ensiklopedia untuk interaktif seperti bagian-bagian yang menuntut peranan siswa dengan melibatkan siswa secara langsung menggunakan media Ensiklopedia. Berdasarkan kelayakan media dari masukan para ahli materi yaitu dosen, ahli Bahasa, dosen dan ahli pembelajaran serta respon guru kelas III materi perkembangan teknologi yang dikembangkan peneliti dinyatakan **Sangat Layak** digunakan sebagai bahan ajar dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, A. (2019). Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKn di SMA Negeri 1 Batukliang Utara. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 5 (1), 1-7. doi:https://doi.org/10.33394/jk.v5i1.1386
- Harahap, S. R. A. K., & Nasution, A. S. (2021). Pengembangan Media Berbasis Power Point Untuk Penyajian Bagian-Bagian Tumbuhan Melalui CTL Di Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Terpadu (JPPT)*, 3(2), 128-137.
- Harahap, M., Mujib, A., & Nasution, A. S. (2022). Pengembangan Media Uno Math untuk Mengukur Pemahaman Konsep Luas Bangun Datar. *AFoSJ-LAS (All Fields of Science Journal Liaison Academia and Society)*, 2(1), 209-217.
- Hidayat, H., Sukmawarti, S., & Suwanto, S. (2021). The application of augmented reality in elementary school education. *Research, Society and Development*, 10(3), e14910312823-

e14910312823. Hal: 1-2

- Hidayat, H., & Khayroiayah, S. (2018). Pengembangan Desain Didaktis Pada Pembelajaran Geometri. *Jurnal MathEducation Nusantara*, 1(1), Hal : 15-19.
- Kusuma, N., Mujib, A., Syahputra, E., & Ariswoyo, S. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Talk Write Untuk Meningkatkan Kemampuan Representasi Matematis Siswa. *Edumaspol: Jurnal Pendidikan*, 4(2), 39-45.
- Marini, K., & Silalahi, B. R. (2022). Pengembangan Media Monopoli Tematik Pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsa Di SD. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1(2), 159-167.
- Purba (2018), 'Perbaikan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Kompetensi Dasar Perubahan Sifat Benda Pelajaran IPA di Kelas IV SD Negeri 060829 Kec. Medan Kota', *Elementary School Journal* 8(1) p-ISSN 2407-4934 e-ISSN 2355-1747.
- Rusman (2013) *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers
- Sanjaya W. (2016). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Setianingsih R, (2014). "Penggunaan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Sikap Percaya Diri Dan Prestasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik". Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Pasundan Bandung (diakses pada 7 april 2022 pukul 21:15 wib).
- Sukmawarti, Erica. (2021). *Pengembangan Media Pop Up Book Pada Pembelajaran PKN Di SD*. Skripsi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UMN AL-Wasliyah Medan.
- Sukmawarti & Hidayat (2020). Cultural-Based Alternative Assessment Development in Elementary School Mathematics. *Proceedings of the First International Conference on Science, Technology, Engineering and Industrial Revolution (ICSTEIR 2020)*, 288-292.
- Sukmawarti, Hidayat, Lili Amelia Putri. (2022). Workshop Worksheet Berbasis Budaya bagi Guru MI Jami'atul Qamar Tanjung Morawa. *PaKMas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), Hal : 202-207.
- Tarigan, L. A. B., & Napitupulu, S. (2021). Pengembangan Media Papan Magnetik Pada Pembelajaran IPA Materi Metamorfosis Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Terpadu (JPPT)*, 3(2), 168-179.
- Triskawati, T., & Silalahi, B. R. (2021). Pengembangan Media Dokansi Sebagai Media

Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Pantun Kelas IV SD. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1(01), 55-67.