

EFEKTIVITAS ENSIKLOPEDIA SEBAGAI SUPLEMEN BAHAN AJAR DIGITAL PADA MUATAN PPKN MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA BANGSA INDONESIA KELAS V SD NEGERI 18 PONTIANAK UTARA

Nanda Permata Sari¹, Hery Kresnadi², Hamdani³

Universitas Tanjungpura Pontianak

nanda123permatasari@gmail.com; hery.kresnadi@fkip.untan.ac.id

Abstract

This research aims to determine the effectiveness of an encyclopedia to make students more interested, enthusiastic, less prone to boredom, and facilitate their understanding of the material presented through this instructional material. The study employs a descriptive research design with a qualitative approach. The participants in this study are all fifth-grade students of class V B, totaling 33 individuals. Qualitative data are obtained from interviews conducted by the researcher with selected students based on predefined categories. The validity of the instructional material design has been validated by media and subject matter experts, receiving an excellent category for use but still requiring revision before being tested. The data collection techniques in this study include interviews and questionnaires. The data collection instrument used in this research is a test to measure students' abilities in the effectiveness of the encyclopedia as a supplementary digital instructional material. The results obtained in this study show that students' responses fall into the very positive category, indicating that it is highly suitable for use with audiovisual displays in the PPKn (Civics Education) learning content on the cultural diversity of the Indonesian nation. It received very positive responses from students, and the learning outcomes obtained by the students were good, as seen in the evaluation test results. The encyclopedia significantly helps students understand this material, and its flexible use further facilitates students' learning at home. Considering the responses and learning outcomes of the students, the effectiveness of the encyclopedia as a supplementary digital instructional material makes it easier for teachers and students to revisit the content of the cultural diversity of the Indonesian nation.

Keywords : Encyclopedia; Instructional Material; Cultural Diversity of the Indonesian Nation; Grade V

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas ensiklopedia agar peserta didik lebih tertarik, lebih semangat, tidak mudah bosan, dan memudahkan dalam memahami materi yang akan disampaikan melalui bahan ajar ini. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif dengan pendekatan Kualitatif. Partisipan dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V B yang berjumlah 33 orang. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara yang dilakukan oleh penulis dengan peserta didik yang dipilih berdasarkan kategori yang telah ditetapkan oleh penulis. Kevalidan rancangan bahan ajar ini juga telah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi mendapat kategori sangat baik digunakan namun masih harus direvisi sebelum diuji coba. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini wawancara dan angket. Instrumen pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah tes untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam efektivitas ensiklopedia sebagai suplemen bahan ajar digital ini. Hasil yang diperoleh pada penelitian ini pada respon peserta didik berada pada kategori sangat positif dan sangat layak digunakan dengan tampilan audiovisual didalam pembelajaran muatan PPKn materi keberagaman budaya bangsa Indonesia dan mendapatkan respon yang sangat baik pada penggunaannya pada peserta didik dan untuk hasil belajar peserta didik didapatkan nilai yang baik, hal ini dilihat dari hasil tes evaluasi bahwa ensiklopedia ini sangat membantu peserta didik untuk memahami materi ini dan penggunaan yang fleksibel semakin memudahkan peserta didik untuk belajar dirumah. Dilihat dari hasil respon dan hasil belajar peserta didik maka adanya efektivitas ensiklopedia sebagai suplemen bahan ajar digital ini memudahkan guru dan peserta didik untuk belajar lagi materi keberagaman budaya bangsa Indonesia.

Kata Kunci : Ensiklopedia; Bahan Ajar; Keberagaman Budaya Bangsa Indonesia; Kelas V

PENDAHULUAN

Pada era ini, terjadi banyak perubahan signifikan, terutama dalam dunia pendidikan, yang mencakup penggunaan teknologi. Para pendidik kini diharapkan memiliki keterampilan dalam memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Penggunaan perangkat komunikasi seperti ponsel pintar, tablet, dan laptop sangat umum karena digunakan untuk mengakses internet dalam kegiatan pembelajaran online (Iksan & Saufian, 2017). Terdapat beragam perangkat yang dapat mendukung kegiatan belajar mengajar, bertujuan untuk mendorong pembelajaran mandiri, interaktif, dan menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan (Hidayat & Abdillah, 2019). Perancangan inovasi pembelajaran interaktif menjadi suatu kebutuhan mendesak bagi para guru saat ini. Merancang materi ajar yang interaktif dan menarik juga dapat menjadi inovasi dalam proses pembelajaran, seperti ensiklopedia digital (Suwastini et al., 2022).

Ensiklopedia merupakan buku yang sistematis dan disusun berdasarkan abjad yang berisi informasi seperti definisi dan latar belakang (Yasa et al., 2020). Ensiklopedia digital memiliki keunggulan dalam interaktivitas karena memungkinkan peserta didik untuk eksplorasi langsung menu-menu yang disediakan di dalamnya. Ini dapat melatih kemampuan peserta didik dalam menerapkan teknologi dalam proses pembelajaran

(Mulyani & Armiami, 2021). Hal ini juga dapat membantu siswa agar lebih mudah memahami materi tentang keberagaman budaya bangsa Indonesia ini karena adanya gambar, pemilihan warna, serta penjelasan materi yang lebih menarik. Media Ensiklopedia digital ini juga dirasa peneliti akan efektif jika diterapkan pada muatan PPKn karena selain interaktif, tampilan pada ensiklopedia digital ini juga lebih menarik dan berwarna sehingga dapat memberi kesan menyenangkan dan materi akan lebih mudah masuk ke dalam ingatan peserta didik ketika menggunakannya dan diharapkan dapat memberikan pengalaman baru juga bagi peserta didik karena dapat mengaplikasikan teknologi di dalam proses pembelajaran. Selain itu juga peserta didik mendapatkan informasi yang jauh lebih lengkap dan jelas melalui suplemen bahan ajar digital ini.

Hasil wawancara Bersama wali kelas V SDN 18 Pontianak Utara permasalahan dalam proses pembelajaran saat ini adalah kurangnya bahan ajar yang dapat mendukung kegiatan mengajar terutama pada materi keberagaman budaya bangsa Indonesia ini. Rendahnya tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi ini yang menyebabkan nilai yang diperoleh rendah. Wali kelas V juga menyampaikan jika penyampaian materi ini juga sudah sangat monoton yaitu hanya dengan buku pelajaran yang mereka gunakan dan mengandalkan buku tematik yang disediakan oleh sekolah.

Untuk mengatasi tantangan tersebut, diperlukan strategi pembelajaran, salah satunya dengan menggunakan suplemen bahan ajar dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan media dalam pembelajaran memiliki kepentingan khususnya bagi siswa Sekolah Dasar yang masih dalam tahap berpikir konkrit (Kosasih, 2021). Pendapat ini sejalan dengan pandangan Almira Amir yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar dan mencapai tujuan pembelajaran (Amir, 2014). Harapan penggunaan suplemen bahan ajar ini adalah dapat meningkatkan pencapaian hasil belajar peserta didik pada materi IPS, khususnya materi keberagaman budaya bangsa Indonesia. Oleh karena itu, perlu ditekankan pentingnya memperkuat disiplin ilmu sebagai pengetahuan universal untuk mendorong kemajuan dalam berbagai bidang studi lainnya (Angelina et al., 2023).

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti merancang sebuah bahan ajar berupa Ensiklopedia untuk peserta didik tingkat Sekolah Dasar yang bertujuan agar peserta didik lebih tertarik, lebih semangat, tidak mudah bosan, dan yang lebih penting adalah memudahkan dalam memahami materi yang akan disampaikan melalui bahan ajar ini serta

memperbaiki hasil belajar pada materi keberagaman budaya bangsa Indonesia. Pada perancangan bahan ajar ensiklopedia ini disajikan dengan warna, gambar, serta tulisan yang menarik yang dapat mendukung bahan ajar tersebut. Adapun tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui efektivitas suatu media yang interaktif dan menarik yaitu berupa ensiklopedia digital dan diharapkan menjadi salah satu solusi dalam mengatasi permasalahan yaitu keterbatasannya suplemen bahan ajar dan memperbaiki hasil belajar dikelas pada muatan PPKn materi Keberagaman Budaya Bangsa Indonesia.

METODE

1. Jenis Penelitian

Metode penelitian yang tepat untuk digunakan dalam konteks ini adalah metode penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif mengarah pada pemeriksaan fakta-fakta saat ini terkait suatu populasi, mencakup evaluasi sikap atau pendapat terhadap individu, organisasi, keadaan, atau prosedur, di mana peneliti tidak melakukan manipulasi atau memberikan perlakuan tertentu terhadap objek penelitian karena semua unsur dan kegiatan berlangsung secara alamiah (Sudaryono, 2017). Jenis penelitian yang diadopsi dalam desain penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Data kualitatif diperoleh melalui wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan peserta didik yang dipilih berdasarkan kategori yang telah ditetapkan sebelumnya (Sani et al., 2020).

2. Lokasi Penelitian

Lokasi dalam penelitian ini adalah di SDN 18 Pontianak Utara yang beralamat di Jl. Parwasal, Kecamatan Pontianak Utara, Kota Pontianak, Kalimantan Barat.

3. Partisipan Penelitian

Partisipan dalam penelitian ini adalah satu orang wali kelas V B dan seluruh peserta didik kelas V B yang berjumlah 33 orang. Jumlah partisipan dalam penelitian ini sebanyak 34 orang.

4. Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan beberapa tahapan yaitu tahap persiapan, tahap rancangan produk, tahap validasi produk, tahap pelaksanaan dan tahap akhir.

5. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data bisa digunakan saat peneliti melakukan eksplorasi awal untuk mengidentifikasi permasalahan yang perlu diteliti. Juga, metode ini cocok digunakan ketika peneliti ingin memperoleh wawasan mendalam dari responden, terutama jika jumlah responden yang terlibat relatif kecil (Sugiyono, 2018). Jenis wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara terstruktur yang mana menggunakan pedoman wawancara. Narasumber wawancara pada penelitian ini adalah guru kelas V Sekolah Dasar Negeri 18 Pontianak Utara. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan angket untuk memvalidasi bahan ajar digital berupa ensiklopedia ini. Skala penilaian dalam angket ini berupa skala bertingkat. Meskipun menggunakan *rating scale* dalam angket, responden akan tetap bisa memberikan saran dan tanggapan terhadap kualitas produk. Untuk pemilihan skala pada penilaian pada penelitian ini, peneliti menggunakan lima skala untuk mendapatkan jawaban. Adapun kategori skalanya yaitu sangat baik (5), baik (4), kurang baik (3), tidak baik (2), dan sangat tidak baik (1).

6. Instrumen Pengumpulan Data

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan tes untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam penerapan ensiklopedia sebagai suplemen bahan ajar digital ini. Adapun bentuk tes yang digunakan untuk mengukur kemampuan yang dimiliki oleh individu. Tes yang diberikan digunakan untuk mengukur atau mengetahui kemampuan peserta didik terhadap penggunaan bahan ajar yang sudah dipelajari

7. Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini yaitu dilakukan dengan Teknik kuantitatif dan kualitatif. Data yang diperoleh dari validator kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif dan dijadikan sebagai acuan untuk merevisi produk sehingga dapat menghasilkan produk yang layak. Hasil penilaian terhadap seluruh aspek diukur dengan menggunakan skala likert

HASIL

Hasil penelitian dan pembahasan ini berdasarkan data yang telah diperoleh dari kegiatan penelitian di Kelas V SDN 18 Pontianak Utara. Kegiatan penelitian ini dilakukan sebanyak satu kali uji coba yaitu pada tanggal 17 Juni 2023. Data yang diperoleh dalam

penelitian ini berupa hasil observasi penerapan penggunaan ensiklopedia sebagai bahan ajar dan data respon peserta didik terhadap ensiklopedia sebagai bahan ajar.

Berdasarkan hasil respon peserta didik, diperoleh total skor angket respon peserta didik sebanyak 1.500. mayoritas tanggapan pada angket respon sangat setuju dan setuju pada setiap pertanyaan. Selanjutnya, hasil yang didapat untuk mengetahui persentasi respon peserta didik sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Skor Kriterion} &= \text{skor tertinggi tiap item} \times \sum \text{ pernyataan} \times \sum \text{ peserta didik} \\ &= 5 \times 10 \times 33 \\ &= 1.650 \end{aligned}$$

Kemudian untuk rumus presentase hasil dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Hasil} &= \frac{\text{total skor yang diperoleh}}{\text{skor kriterion}} \times 100\% \\ &= \frac{1500}{1650} \times 100\% \\ &= 90\% \end{aligned}$$

Dari perhitungan presentasi respon peserta didik tersebut, didapatkan hasilnya sebesar 90%. Pada kriteria yang telah ditentukan berada antara 60% sampai 100% maka responnya berada pada kategori sangat positif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa respon peserta didik terhadap ensiklopedia sebagai bahan ajar pada materi keberagaman budaya bangsa Indonesia termasuk dalam kategori “sangat positif”

Hasil belajar peserta didik diperoleh dari evaluasi yang dikerjakan peserta didik setelah menggunakan ensiklopedia sebagai suplemen bahan ajar digital. Evaluasi yang diberikan berupa pilihan ganda yang mana berhubungan dengan muatan materi keberagaman budaya bangsa Indonesia. Jumlah peserta didik yang mengerjakan tes evaluasi ini sebanyak 33 orang peserta didik. Berdasarkan data hasil belajar dapat diketahui terdapat 29 orang peserta didik yang nilainya mencapai 65 atau dapat dikatakan tuntas dan terdapat 5 orang peserta didik yang nilainya belum mencapai 65 atau dapat dikatakan tidak tuntas. Rata-rata dari hasil belajar yang diperoleh sebesar 78,64.

Hasil respon guru diperoleh dari pengamatan guru terhadap peneliti selama pembelajaran dikelas. Guru mengisi angket respon berisi pernyataan yang sesuai dengan kondisi yang ada di kelas. Berdasarkan tabel, data dihitung sebagai berikut:

$$\begin{aligned}\text{Skor Kriteria} &= \text{skor tertinggi tiap item} \times \sum \text{ pernyataan} \times \sum \text{ validator} \\ &= 5 \times 15 \times 1 \\ &= 75\end{aligned}$$

Kemudian untuk rumus presentase hasil dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned}\text{Hasil} &= \frac{\text{total skor yang diperoleh}}{\text{skor kriteria}} \times 100\% \\ &= \frac{64}{75} \times 100\% \\ &= 85 \% \text{ (Sangat Baik)}\end{aligned}$$

Setelah dikonversikan, penilaian yang diberikan guru ialah 85 % (Sangat Baik)

PEMBAHASAN

Data respon peserta didik ini diperoleh dari lembar angket yang diisi oleh peserta didik kelas V SDN 18 Pontianak Utara. Angket respon ini diisi oleh seluruh siswa kelas V B yang berjumlah 33. Terdapat 5 tanggapan jawaban yaitu Sangat Setuju(SS) bernilai 5, Setuju (S) bernilai 4, Kurang Setuju (KS) bernilai 3, Tidak Setuju (TS) bernilai 2, dan Sangat Tidak Setuju (STS) bernilai 1. Peserta didik mengisi lembar angket respon ini secara mandiri dengan petunjuk pengisian angket yang telah tertera. Untuk presentasi hasil respon guru dan peserta didik terhadap bahan ajar yang telah dirancang didapatkan presentasi sebesar 90,8% dengan kategori sangat baik. Peserta didik juga memberikan respon yang positif terhadap pengisian angket ini.

Data yang diperoleh dari hasil belajar peserta didik yang diukur menggunakan tes evaluasi ini didapatkan bahwa rata-rata hasil belajar sebesar 78,64. Untuk untuk KKM mata pelajaran PPKn dikelas V ini adalah 65. Berdasarkan data yang telah diperoleh ada 29 orang peserta didik yang telah mencapai nilai atau dikatakan tuntas dan 4 orang peserta didik yang belum mencapai nilai atau dikatakan tidak tuntas. Jumlah peserta didik yang mengisi tes evaluasi sebanyak 33 orang peserta didik. Dapat dikatakan bahwa dilihat dari hasil dari tes evaluasi yang telah diberikan penerapan ensiklopedia dalam bentuk bahan ajar ini sangat membantu peserta didik untuk memahami materi kebudayaan bangsa Indonesia

ini. Penggunaan yang mudah dan fleksibel juga semakin memudahkan peserta didik untuk belajar dirumah, ditambah lagi dengan adanya visualisasi melalui video animasi semakin memudahkan peserta didik untuk mengingat dan memahami kebudayaan dari berbagai provinsi di Indonesia.

Pada proses pembelajaran ini, data penelitian diperoleh melalui angket dan wawancara bersama walikelas V B. Hasil angket menunjukkan kategori yang sangat baik, namun terdapat beberapa saran dari walikelas yang mengindikasikan adanya kekurangan yang perlu diperbaiki agar pembelajaran di masa mendatang dapat menjadi lebih baik. Beberapa masukan dan saran mencakup fakta bahwa sebagian peserta didik masih mengalami kesulitan dalam menyesuaikan diri selama pembelajaran, penyampaian materi masih perlu perbaikan meskipun penguasaan materi sudah bagus, dan beberapa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam membuka situs web yang disediakan, sehingga mereka tidak dapat memahami isi dari ensiklopedia tersebut. Meskipun demikian, walikelas V B merasa sangat terbantu dengan kehadiran suplemen bahan ajar ini karena di sekolah, bahan ajar hanya terbatas pada buku paket dengan materi yang terbatas, sedangkan suplemen bahan ajar ini dilengkapi dengan multimedia audio-visual yang memberikan gambaran langsung mengenai materi yang sedang dibahas.

Dari pemaparan hasil penelitian, dapat diketahui bahwa ensiklopedia sebagai suplemen bahan ajar digital ini sangat layak digunakan dengan tampilan audiovisual didalam pembelajaran muatan PPKn materi Keberagaman Budaya Bangsa Indonesia dan memiliki respon yang sangat baik pada penggunaannya pada guru dan peserta didik serta hasil belajar yang baik. Hal itu menjadikan penerapan ensiklopedia sebagai suplemen bahan ajar digital pada muatan materi keberagaman budaya bangsa Indonesia ini membantu peserta didik memahami materi ini dan memudahkan untuk belajar dirumah (Sari & Nurjannah, 2022). Ensiklopedia digital sebagai bahan ajar tambahan pada muatan PPKn dengan materi Keberagaman Budaya Indonesia, yang telah dimanfaatkan oleh guru dan peserta didik, terbukti sangat membantu dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Dilihat dari hasil evaluasi tes, dimana nilai yang diperoleh mencapai atau bahkan melebihi KKM, menunjukkan bahwa penggunaan ensiklopedia digital sebagai suplemen bahan ajar memberikan dampak positif. Selain itu, dalam proses pembelajaran, guru juga mendorong peserta didik untuk memanfaatkan ensiklopedia digital ini sebagai sumber belajar tambahan di lingkungan rumah. Dengan dirancangnya ensiklopedia dalam bentuk digital ini

memudahkan peserta didik untuk belajar dimana saja dan kapan saja hanya dengan menggunakan *handphone*/laptop (Erdawati, 2018).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa Ensiklopedia Sebagai Suplemen Bahan Ajar Digital Pada Muatan PPKn Materi Keberagaman Budaya Bangsa Indonesia Kelas V SD Negeri 18 Pontianak Utara efektif untuk digunakan berdasarkan hasil respon peserta didik sebesar 90% dalam kategori “sangat positif”, Rata-rata dari hasil belajar yang diperoleh sebesar 78,64, dan hasil respon guru yaitu 85% dalam kategori sangat baik. Dengan adanya suplemen bahan ajar digital ini dalam bentuk ensiklopedia memberikan pengalaman baru bagi peserta didik karena kali pertama belajar menggunakan ensiklopedia digital ini pada materi keberagaman budaya bangsa Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Amir, A. (2014). Pembelajaran Matematika SD dengan Menggunakan Media Manipulatif. *Jurnal Forum Pedagogik*, 6(1), 75–89. <https://doi.org/10.24952/paedagogik.v6i01.166>
- Angelina, A., Ardimansyah, A., & Purnomo, S. R. (2023). Analisis Motivasi, Sikap, dan Konsep Diri Siswa terhadap Pembelajaran Matematika Kelas VA SD Negeri 40 Pontianak Utara. *FONDATLA*, 7(2), 470–487. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v7i2.3469>
- Creswell, J. W. (2013). *Penelitian Kualitatif & Desain Riset 3/E- : Memilih di Antara Lima Pendekatan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Erdawati, S. (2018). *Pengembangan Ensiklopedia IPA Berbasis Integrasi Islam Sains Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Kelas IV SD Negeri 003 Enok Kecamatan Enok*. 4(01). <https://ejournal.stai-tbh.ac.id/al-aulia/article/view/srierda>
- Hidayat, R., & Abdillah. (2019). *Ilmu Pendidikan: Konsep, Teori, dan Aplikasinya*. Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI).
- Iksan, Z. H., & Saufian, S. M. (2017). Mobile Learning: Inovasi Di Tmasing-Masing Dan Belajar Menggunakan Telegram. *Jurnal Internasional Pedagogi Dan Pendidikan Guru IJPTE*, 1(1), 19–26. <https://doi.org/10.20961/ijpte.v1i1.5120>
- Kosasih, E. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mulyani, T., & Armiati, A. (2021). Efektivitas Penggunaan Ensiklopedia Berbasis Teknologi Sebagai Sumber Belajar di Sekolah Menengah Atas (SMA): Literature Review. *Jurnal Ecogen*, 4(2), 293. <https://doi.org/10.24036/jmpe.v4i2.11164>
- Prastowo, A. (2011). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Sani, R. A., Arafah, K., Ishak, A., Tanjung, R., & Suswanto, H. (2020). *Evaluasi proses dan penilaian hasil belajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Sari, K. P., & Nurjannah. (2022). Pengembangan Media Ensiklopedia Model Lift The Flap Berbasis Masalah Pada Pembelajaran Tematik Tema Perkembangan Teknologi Di Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan & Pembelajaran Terpadu*, 4(1), 25–36. <https://doi.org/10.32696/pgsd.v4i1.1309>
- Sudaryono. (2017). *Metodologi Penelitian*. Depok: PT. Raja Grafindo Husada.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suwastini, N. M. S., Agung, A. A. G., & Sujana, I. W. (2022). LKPD sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik dalam Muatan IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 6(2), 311–320. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i2.48304>
- Yasa, A. D., Nita, C. I. R., & Putri, A. M. I. (2020). Pengembangan Ensiklopedia Tata Surya Berbasis Pendekatan Inkuiri untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *BADA'A : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 2(2), 137–146. <https://doi.org/10.37216/badaa.v2i2.388>