

## PENGEMBANGAN ENSIKLOPEDIA BERMUATAN *QUIZ GAME* PADA MATERI KERAGAMAN DI INDONESIA KELAS IV SDIT DARUSSALAM

Raihannisa Asri Rahmadhanisa<sup>1</sup>, Mujiyem Sapti<sup>2</sup>, Rintis Rizkia Pangestika<sup>3</sup>

e-mail: [raihannisa005@gmail.com](mailto:raihannisa005@gmail.com), [sapti@umpwr.ac.id](mailto:sapti@umpwr.ac.id), [rintis@umpwr.ac.id](mailto:rintis@umpwr.ac.id)

<sup>123</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Purworejo, Jawa Tengah, Indonesia

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk (1) Mendeskripsikan langkah-langkah pengembangan ensiklopedia. (2) Kelayakan Ensiklopedia Bermuatan *Quiz Game* Pada Materi Keragaman di Indonesia Kelas IV SDIT Darussalam. Metode penelitian ADDIE yang memiliki 5 tahapan, yaitu *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Instrumen penelitian ini menggunakan modul ajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (a) Kevalidan dilihat dari respon ahli materi yang mendapat persentase 93,3% dan respon ahli media yang mendapat persentase 93,3% sehingga diperoleh kategori sangat valid. (b) Kelayakan dilihat dari respon pendidik yang mendapat persentase 95,8% dengan kategori sangat layak. (c) Kepraktisan diperoleh dari respon peserta didik dengan hasil uji coba terbatas mendapat persentase 92,2%, uji coba luas mendapat persentase 91,7% dan uji keterlaksanaan pembelajaran yang mendapat persentase 97% (observer 1) dan 96,25% (observer 2) sehingga mendapat kategori sangat praktis. (d) Keefektifan diperoleh dari hasil tes peserta didik yang mendapat persentase 89,2% sehingga mendapat kategori sangat efektif.

**Kata Kunci:** Ensiklopedia, Keragaman Indonesia, *Quiz Game*.

### Abstract

*This research aims to (1) Describe the steps in developing an encyclopedia. (2) Feasibility of an Encyclopedia Containing a Quiz Game on Diversity in Indonesia for Class IV SDIT Darussalam. The ADDIE research method has 5 stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. This research instrument uses teaching modules. The result of the research show that: (a) Validity is seen from the material expert's response which received a percentage of 93,3% and the media expert's response which received a percentage of 93,3% so that a very valid category was obtained. (b) Feasibility is seen from the educators' responses which received a percentage of 95,8% in the very feasible category. (c) Practicality is obtained from student responses with the results of limited trials getting a percentage of 92,2%, extensive trials getting a percentage of 91,7% and learning implementation tests getting a percentage of 97% (observer 1) and 96,25% (observer 2) so it gets a very practical category. (d) Effectiveness is obtained from the test result of students who got a percentage of 89,2% so they got the very effective category.*

**Keywords:** *Encyclopedia, Diversity Indonesia, Quiz Games*

## Pendahuluan

Pembelajaran yaitu suatu proses interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam lingkungan sekolah, dengan tujuan agar peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, penguasaan minat dan bakat, pembentukan karakter, dan mengembangkan keterampilan peserta didik. Fauzi, S.A & Mustika, D (2022 : 2) mengemukakan bahwa pendidik sebagai peran utama Pendidikan dibentuk, terkhusus yang diadakan secara resmi di sekolah dan mempengaruhi proses pembelajaran yang salah satunya adalah keberhasilan bagi belajar peserta didik. Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan dengan perencanaan komponen bahan pembelajaran, meliputi materi belajar sesuai dengan kurikulum yang berlaku dan pengembangan bahan ajar dengan tambahan kreativitas dan inovasi pada bahan ajar tersebut yang nantinya digunakan pendidik dalam proses belajar mengajar sebagai peningkatan mutu dan kualitas pembelajaran.

Proses pembelajaran dapat berhasil tersampaikan kepada peserta didik dengan adanya tambahan bahan ajar dan media penunjang yang digunakan oleh pendidik. Pembelajaran yang berkualitas yaitu pembelajaran yang dimana pendidik berkreaitivitas dalam segi sumber belajar seperti bahan ajar, dan media pembelajaran. Menurut Isnaeni, N & Hildayah, D (2020 : 149), dalam pembelajaran, peserta didik tidak hanya berinteraksi dengan pendidik sebagai sumber belajar, tetapi ditambahkan seperti media pembelajaran yang bervariasi sehingga dapat membuat gairah semangat belajar. Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan dengan perencanaan komponen bahan pembelajaran, meliputi materi pembelajaran yang disesuaikan dengan kurikulum dan pengembangan bahan ajar dengan tambahan kreativitas dan inovasi pada bahan ajar tersebut yang dapat digunakan pendidik dalam proses belajar mengajar sebagai peningkatan mutu serta kualitas pembelajaran. Gunawan, I.G.D, Suda, I.K & Primayana, K.H (2020 : 129), menjelaskan bahwa sumber belajar adalah faktor penting dalam peningkatan kualitas pembelajaran. Pembelajaran perlu ditingkatkan kualitasnya dengan cara menambah bahan ajar dan media pembelajaran bagi sekolah sebagai penunjang pembelajaran. Pemahaman konsep pada suatu materi juga perlu lebih spesifik seperti memperjelas materi menggunakan gambar yang sesuai ataupun video yang sesuai dengan materi tersebut. Sehingga peserta didik akan lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan. Selain itu, diperlukannya pembelajaran yang menyenangkan dengan menambahkan *quiz* maupun *game* agar peserta didik lebih semangat karena pembelajaran tersebut menarik.

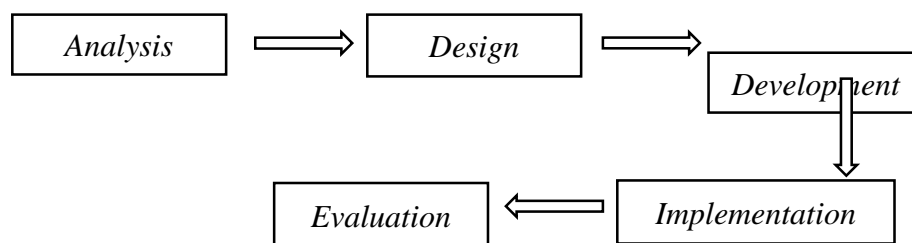
Pembelajaran menyenangkan bertujuan untuk didapatkannya pemahaman dan penyikapan sehingga pembelajaran dapat berlangsung secara benar dan efektif (Pujiriyanto, P 2021). Pembelajaran menyenangkan memerlukan suatu bahan ajar berupa media pembelajaran. Bahan ajar yang sudah ada saat ini yaitu *hand out*, ensiklopedia, buku, modul, brosur, dan *leaflet*. Ensiklopedia dipilih karena memiliki kelebihan yaitu praktis, menarik, dan mudah dipahami. Ensiklopedia merupakan bahan ajar dengan kombinasi dari beberapa komponen seperti teks, gambar, dan *quiz game*. *Quiz game* yaitu permainan edukasi yang berbentuk pertanyaan tulisan. Menurut hasil penelitian media *game* edukasi dapat meningkatkan konsentrasi, permainan dapat mempengaruhi jika digunakan baik, dikarenakan *game* edukasi diberikan stimulus pemecahan masalah, dan dapat melatih individu dalam memecahkan persoalan yang ada dengan cara yang tepat, serta *game* edukasi merupakan permainan yang mendidik baik dari segi materi ataupun informasi (Nugroho, A.W & Ma'arif, S 2022: 6687).

Sumber belajar ideal yang dipakai yaitu sumber informasi yang mendorong kreativitas, sebagai saluran komunikasi membuat peserta didik aktif dan percaya diri, membantu kemandirian peserta didik, serta tercapainya tujuan pembelajaran yang menyenangkan. Ani, C (2019 : 7), mengemukakan sumber belajar memiliki fungsi yaitu alat yang membantu kegiatan belajar mengajar dan membuat konsep pengajaran dan pembelajaran meningkat. Menurut Manurung, P (2020 : 117), menjelaskan hasil belajar yang baik bukan hanya dari hasil belajar, namun dilihat juga dari proses pembelajaran dan sumber belajar yang digunakan dan mempercepat penguasaan materi yang dipelajari. Kriteria pokok pada pemilihan sumber belajar sebaiknya berisi materi pembelajaran yang dapat menunjang tercapainya standar kompetensi dan kompetensi dasar.

Hasil wawancara dengan wali kelas IV SDIT Darussalam yaitu proses pembelajaran menggunakan media berupa video pembelajaran, sedangkan bahan ajar yang digunakan adalah buku paket dan LKS pendidik maupun peserta didik. Permasalahan yang ditemukan menurut hasil observasi di lapangan dan wawancara dengan wali kelas dan peserta didik yaitu kurangnya bahan ajar yang digunakan selain LKS, buku peserta didik dan buku pendidik. Media pembelajaran yang bertujuan sebagai pemahaman materi yang digunakan masih video pembelajaran saja. Penerapan pembelajaran bermuatan *quiz game* belum maksimal digunakan dalam pembelajaran. Sekolah belum pernah menggunakan ensiklopedia sebagai bahan ajar tambahan dalam proses pembelajaran. Selain itu, pada materi keragaman di Indonesia masih kurang dalam penjelasan materi dan pemberian gambaran yang spesifik.

## Metode

Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian pengembangan dengan model penelitian ini adalah ADDIE. Menurut Sugiyono (2019) model ADDIE terdiri dari 5 tahapan yaitu *Analysis* (analisis); *Design* (perancangan); *Development* (pengembangan); *Implementation* (implementasi); *Evaluation* (evaluasi). Menurut Yuliawati, L, Aribowo, D & Abi Hamid, M (2020 : 94) tahap analisis merupakan tahapan awal pada proses pengembangan dengan menganalisis kebutuhan, kurikulum, konsep, dan media. Tahap *design* adalah tahapan perancangan produk yang akan dibuat dalam penelitian pengembangan ini. Pada tahapan ini, peserta didik merancang produk mulai dari segi desain buku, konsep isi ensiklopedia, dan siskurikulum merdeka penulisan yang terdapat didalam ensiklopedia. Menurut Sugiono (2019 : 38) tahap *development* yaitu kegiatan pembuatan dan pengujian produk yang telah dirancang. Menurut Pinatih, S.A.C & Putra, D.K.N.S (2021 : 118) tahap implementasi yakni fokus kegiatan mengimplementasikan produk yang sudah selesai dibuat setelah melewati tahap analisis, desain, dan pengembangan. Menurut Permatasari, I.A (2020: 37) tujuan pelaksanaan tahap evaluasi adalah untuk memberikan pemahaman terkait tujuan dari informasi yang disampaikan, pelaksanaan, dan dampak yang terjadi.



Gambar 1. Langkah-langkah Pendekatan ADDIE  
Sugiyono (2019)

Penelitian ini dilaksanakan di SDIT Darussalam dengan subjek penelitian yaitu peserta didik kelas IV yang berjumlah 15 peserta didik yang dibagi pada uji coba terbatas 5 peserta didik dan uji coba luas 10 peserta didik. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara, observasi, kuesioner, tes, dan dokumentasi. Instrument pembelajaran yang digunakan yaitu modul ajar. Instrument penilaian yang digunakan adalah rubrik observasi, rubrik wawancara, rubrik validasi ahli media, rubrik validasi ahli materi, rubrik validasi ahli pendidik dan peserta didik, serta rubrik penilaian tes peserta didik.

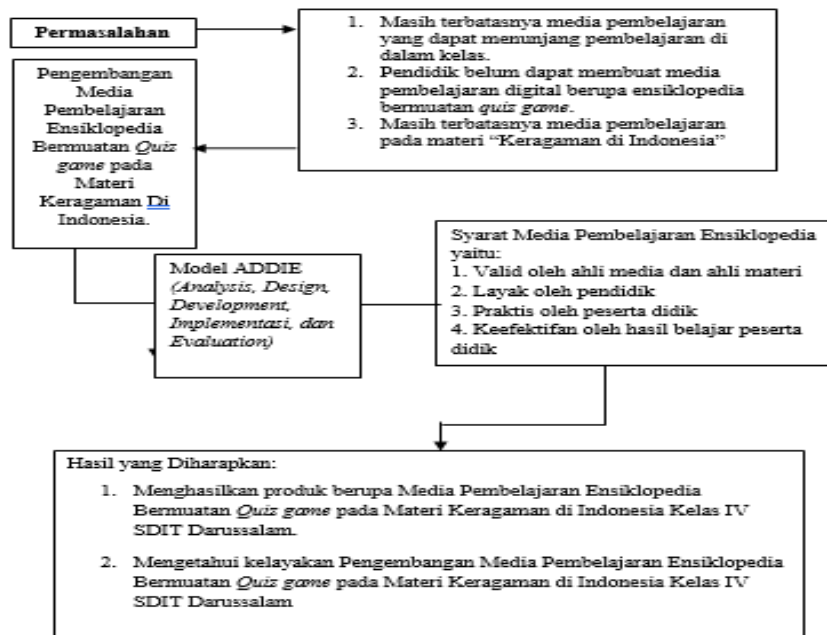
## Hasil dan Pembahasan

Ensiklopedia bermuatan *quiz game* merupakan salah satu alternatif bahan ajar yang dikembangkan dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi dan kebutuhan peserta didik. Menurut Hayatin, N (2019 : 48) Ensiklopedia merupakan buku yang berisi uraian dalam hal ilmu pengetahuan yang mencakup beraneka ragam informasi dari berbagai bidang ilmu guna menyediakan informasi yang pasti. Ensiklopedia bermuatan *quiz game* yaitu bahan ajar tambahan yang praktis, dapat diakses dimana saja dan kapan saja, sederhana, menarik, dengan adanya gambar dan *game*, dan menyenangkan.

Ulhusna, M, Putri, S.D & Zakirman, Z (2020 : 131) manfaat pada *game* di ensiklopedia adalah aktivitas menyenangkan dan memainkan peran penting dalam perolehan keterampilan baru peserta didik. Ensiklopedia berisi tentang materi yaitu tema dan subtema yang dipelajari oleh peserta didik. Hasil pengembangan ensiklopedia terdiri dari: tahap analisis dilakukan dengan mewawancarai pendidik kelas IV SDIT Darussalam. Selain itu, tahap analisis merupakan tahap untuk mengobservasi peserta didik, bahan ajar, dan kegiatan pembelajaran yang terdapat di kelas IV SDIT Darussalam. Terdapat tiga tahap analisis meliputi: analisis kebutuhan yaitu tahapan yang dilakukan dengan melakukan wawancara terhadap pendidik kelas terhadap permasalahan peserta didik selama kegiatan pembelajaran, analisis kurikulum yaitu kurikulum yang digunakan di SDIT Darussalam yaitu kurikulum merdeka, analisis konsep yaitu dengan mengidentifikasi, merinci dan menyusun secara sistematis konsep yang akan diajarkan yang disesuaikan oleh analisis kebutuhan peserta didik, dan analisis media yaitu tampilan produk ensiklopedia menyerupai buku ensiklopedia pada umumnya namun pada produk pengembangan ini berbasis digital dan bermuatan *quiz game*. Tahap perancangan yaitu tahapan yang dilakukan dengan mengumpulkan referensi, penyusunan rancangan produk, dan pembuatan produk. Pengembangan ensiklopedia bermuatan *quiz game* ini dilakukan dengan menggunakan *Canva*, *Google Sites*, *Google Drive*, *Quiziz*.

Pada tahap pengembangan ini meliputi tahap pembuatan produk ensiklopedia, konsultasi produk kepada dosen pembimbing, dilanjutkan dengan validasi dengan dosen ahli media dan ahli materi. Adapun aspek yang dinilai nantinya berupa aspek desain media, warna, tata penulisan pada media, petunjuk penggunaan desain pembelajaran, dan isi materi. Tahap implementasi dilaksanakan pada situasi yang nyata di kelas yaitu dengan uji coba terbatas dan uji coba luas. Tahap evaluasi ini menghasilkan lembar keterlaksanaan pembelajaran menggunakan ensiklopedia bermuatan *quiz game* yang dievaluasi oleh dua observer. Evaluasi ini digunakan agar mengetahui keefektifan ensiklopedia yang dikembangkan. Tahap evaluasi juga dilaksanakan dengan memberikan tes soal kepada peserta didik terkait materi pada ensiklopedia untuk mengukur kemampuan peserta didik yang didapatkan setelah menggunakan ensiklopedia. Alat evaluasi yang digunakan pada ensiklopedia terbagi menjadi dua yaitu evaluasi materi dan pembelajaran. Evaluasi materi terdapat pada setiap materi provinsi yang terdiri dari 5 soal pilihan ganda. Evaluasi pembelajaran terdiri dari 10 soal pilihan ganda dan 5 isian singkat.

Perolehan hasil uji validasi ahli materi, ahli media, dan pendidik, diperoleh hasil validasi dosen pendidik meliputi aspek kelayakan isi mendapatkan skor 53 dengan persentase 94,6% sehingga mendapatkan kategori sangat valid. Aspek kebahasaan mendapatkan skor 30 dengan persentase 93,7% sehingga mendapatkan kategori sangat valid. Aspek penyajian mendapatkan skor 42 dengan persentase 95,4% sehingga mendapatkan kategori sangat valid. Selanjutnya, aspek media mendapatkan skor 40 dengan persentase 90,9% sehingga mendapatkan kategori sangat valid. Menurut data hasil uji validasi dosen pendidik tersebut, didapatkan rata-rata persentase 93,6% sehingga hasil uji validasi dosen pendidik dikategorikan sangat valid. Hasil respon peserta didik yang terdiri dari aspek tampilan ensiklopedia, dalam penerapan ensiklopedia dengan bermuatan *quiz game* memperoleh data *persentase* yaitu 90,45% dengan kriteria sangat praktis. Oleh sebab itu, dapat diambil kesimpulan bahwa respon peserta didik terhadap ensiklopedia bermuatan *quiz game* dinyatakan dengan sangat praktis. Hasil keterlaksanaan pembelajaran pada pertemuan I oleh observer 1 diperoleh data sebesar 95,5% dan observer 2 sebesar 95,5%. Keterlaksanaan pembelajaran pada pertemuan II oleh observer 1 diperoleh data sebesar 98,5% dan observer 2 sebesar 97%. hasil tes peserta didik setelah pembelajaran menggunakan Ensiklopedia Bermuatan *Quiz game* mendapatkan ketuntasan persentase sebesar 89,2% dengan kriteria yaitu sangat efektif.



Gambar 2. Kerangka Pikir

## Hasil Penelitian

Kevalidan diukur untuk mengukur suatu produk valid atau tidaknya. Validasi dilakukan oleh dosen ahli materi dan dosen ahli media. Uji kevalidan dalam penelitian dapat ditentukan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Sumber : (Aristia, K, Nasryah, C.E & Rahman, A.A, 2020)

Keterangan:

P = Persentase  
F = Frekuensi jawaban masing-masing option  
N = Jumlah objek yang diteliti

Tabel 1.

Kualifikasi Tingkat Kevalidan Berdasarkan Persentase

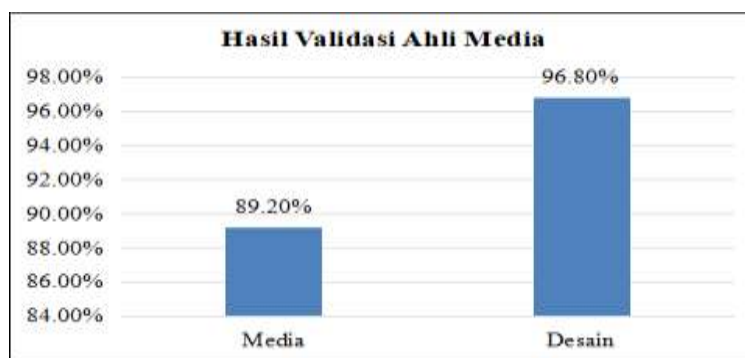
Tingkat Pencapaian (%)	Kriteria Kelayakan
90 – 100	Sangat valid
80 – 89	Valid
65 – 79	Cukup valid
55 – 64	Kurang valid
0 - 54	Tidak valid

Sumber : (Aristia, K, Nasryah, C.E & Rahman, A.A, 2020)



Gambar 3. Diagram Hasil Validasi Ahli Materi

Hasil validasi aspek kelayakan isi diperoleh persentase 95,8% sehingga dikategorikan sangat valid. Hasil validasi aspek kebahasaan diperoleh persentase 87,5% sehingga dikategorikan sangat valid. Hasil validasi aspek penyajian diperoleh persentase 95% sehingga dikategorikan sangat valid.



Gambar 4. Diagram Hasil Validasi Ahli Media

Kelayakan diukur oleh pendidik. Berikut merupakan hasil perolehan skor hasil kelayakan oleh pendidik. Uji kelayakan dalam penelitian dapat ditentukan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$X_i = \frac{\sum s}{S_{\max}} \times 100\%$$

Sumber : (Basrina, Y, Afryansih, N & Febriani, T, 2023)

Keterangan:

$X_i$  = Nilai kelayakan

$\sum s$  = Jumlah skor

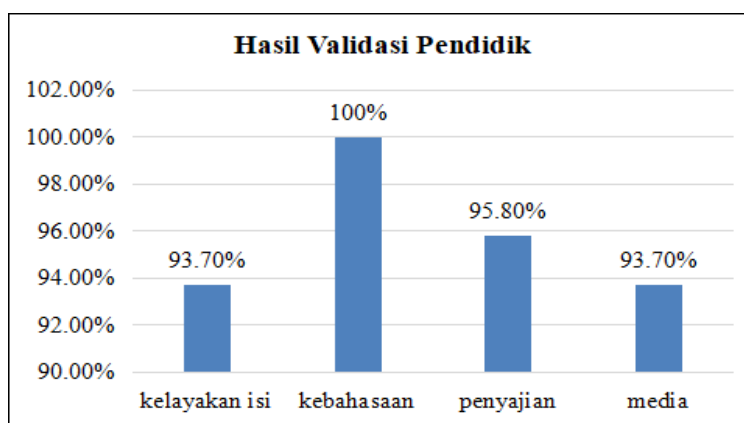
$S_{\max}$  = Skor maksimal

Tabel 2.

Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Persentase

Tingkat (%)	Pencapaian	Kriteria Kelayakan
< 21%		Sangat tidak layak
22 – 40%		Tidak layak
42 – 60%		Cukup layak
61 – 80%		Layak
81 – 100%		Sangat Layak

Sumber : (Basrina, Y, Afryansih, N & Febriani, T, 2023)



Gambar 6. Diagram Hasil Uji Kelayakan

Hasil uji pada aspek kelayakan isi diperoleh persentase 93,7% sehingga dikategorikan sangat layak. Hasil uji aspek kebahasaan diperoleh persentase 100% sehingga dikategorikan sangat layak. Hasil uji aspek penyajian diperoleh persentase 95,8% sehingga dikategorikan sangat layak. Hasil uji aspek media diperoleh persentase 93,7% sehingga dikategorikan sangat layak.

Hasil kepraktisan pada aspek media diperoleh persentase 89,2% sehingga dikategorikan sangat valid. Hasil validasi aspek desain diperoleh persentase 96,8% sehingga dikategorikan sangat valid. Kepraktisan diukur oleh respon peserta didik dengan uji coba terbatas, uji coba luas, dan uji keterlaksanaan pembelajaran. Uji kepraktisan dalam penelitian dapat ditentukan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

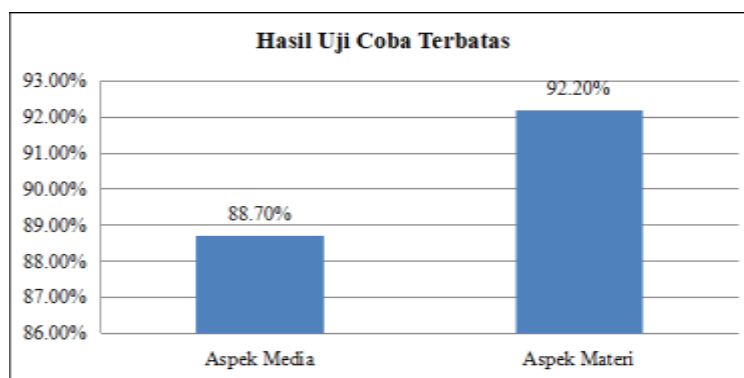
$$\text{Tingkat Kepraktisan} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor total}} \times 100\%$$

Sumber: (Lestari & Febriandi, 2020)

Tabel 3.  
Kualifikasi Tingkat Kepraktisan Berdasarkan Persentase

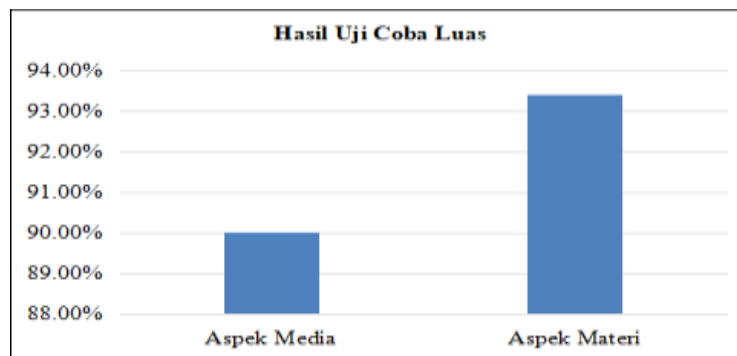
Tingkat (%)	Pencapaian	Kriteria Kelayakan
81% – 100%		Sangat praktis
61% - 80%		Praktis
41% - 60%		Cukup praktis
21% - 40%		Kurang praktis
0% - 20%		Tidak praktis

Sumber (Lestari, F, Egok, A.S & Febriandi, R, 2020)



Gambar 7. Diagram Hasil Kepraktisan Uji Coba Terbatas

Hasil uji aspek media diperoleh persentase 88,7% sehingga dikategorikan sangat praktis. Hasil uji aspek materi diperoleh persentase 92,2% sehingga dikategorikan sangat praktis. Uji coba terbatas dilakukan oleh 5 peserta didik.



Gambar 8. Diagram Hasil Kepraktisan Uji Coba Luas

Hasil uji aspek media diperoleh persentase 90% sehingga dikategorikan sangat praktis. Hasil uji aspek materi diperoleh persentase 93,4% sehingga dikategorikan sangat praktis. Uji coba luas dilakukan oleh 10 peserta didik.

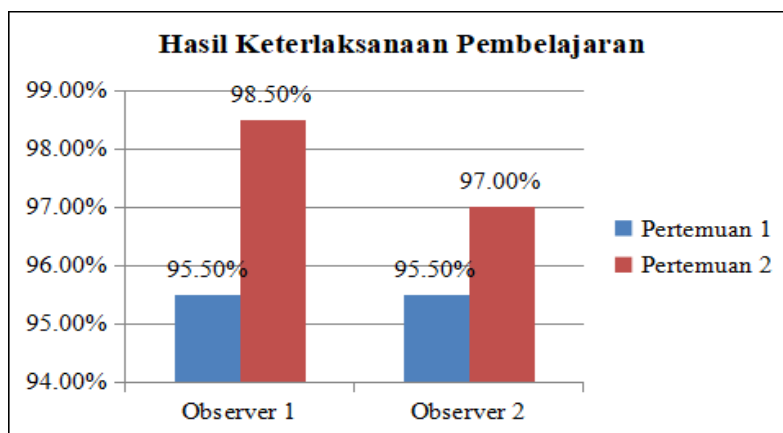
$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Sumber : (Meishanti, O. P. Y., Sholihah, F. N., & Septi, N. 2020)

Tabel 4.  
Kualifikasi Tingkat Keterlaksanaan Pembelajaran Berdasarkan Persentase

Tingkat (%)	Pencapaian	Kriteria Kelayakan
0% - 40%		Tidak baik
41% - 60%		Kurang baik
61% - 80%		Cukup baik
81% - 100%		Baik

Sumber : (Meishanti, O. P. Y., Sholihah, F. N., & Septi, N. 2020)



Gambar 9. Diagram Hasil Keterlaksanaan Pembelajaran



Hasil uji observer 1 pada pertemuan 1 diperoleh persentase 95,50% sehingga mendapat kategori sangat praktis, sedangkan pertemuan 2 diperoleh persentase 98,50% sehingga mendapat kategori sangat praktis. Hasil uji observer 2 pada pertemuan 1 diperoleh persentase 95,5% sehingga mendapat kategori sangat praktis, sedangkan pada pertemuan 2 diperoleh persentase 97% sehingga mendapat kategori sangat praktis.

Analisis hasil pembelajaran yang diperoleh dari hasil belajar peserta didik berupa soal evaluasi. Data diperoleh berdasarkan acuan penelitian. Uji kepraktisan dalam penelitian dapat ditentukan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

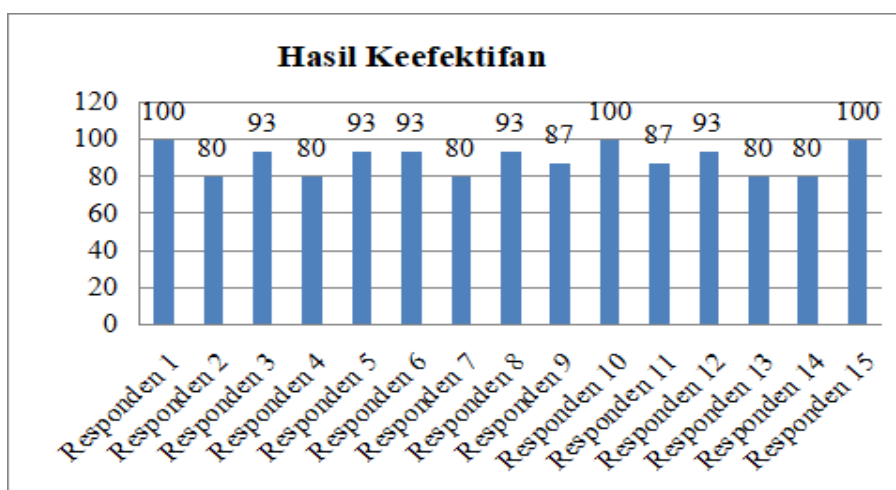
$$\text{Ketuntasan klasikal} = \frac{\text{Skor yang tuntas}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Sumber: (Fitria, J & Maksum, H. 2021)

Tabel 5.  
Kualifikasi Tingkat Keefektifan Berdasarkan Persentase

Tingkat (%)	Pencapaian	Kriteria Kelayakan
90 - 100		Sangat efektif
80 - 89		Efektif
65 - 79		Cukup efektif
55 - 64		Kurang efektif
0 - 54		Tidak efektif

Sumber : (Fitria, J & Maksum, H. 2021)



Gambar 10. Diagram Hasil Uji Keefektifan

Hasil rata-rata nilai yang diperoleh adalah 89,2 dan memperoleh persentase 89,2% sehingga mendapat kategori sangat efektif.

## Pembahasan

Pengembangan Ensiklopedia Bermuatan *Quiz Game* pada Materi Keragaman di Indonesia Kelas IV SD IT Darussalam telah menghasilkan sebuah produk berupa ensiklopedia bisa digunakan sebagai referensi sumber belajar dan media penunjang serta dapat menambah wawasan terkait informasi keragaman di Indonesia kepada peserta didik kelas IV Sekolah Dasar. Tahapan dalam pengembangan ensiklopedia meliputi tahap ADDIE. Tahap ADDIE adalah tahapan yang dibagi dalam proses perencanaan pembelajaran ke beberapa langkah, kemudian menggunakan output dari setiap Langkah sebagai input pada langkah berikutnya. Tahapan ADDIE meliputi *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation*

(evaluasi). Media pembelajaran ensiklopedia bermuatan *quiz game* dapat dikatakan layak karena telah memenuhi syarat kelayakan media yaitu valid, layak, praktis, dan efektif.

Kevalidan Pengembangan Ensiklopedia Bermuatan *Quiz game*. Hasil penelitian terhadap kevalidan pengembangan ensiklopedia bermuatan *quiz game* meliputi dua dosen. Hasil validasi dua dosen meliputi aspek kesesuaian isi materi mendapatkan skor 23 dengan persentase 95,8% sehingga mendapatkan kategori sangat valid. Aspek kebahasaan mendapatkan skor 14 dengan persentase 87,5% sehingga mendapatkan kategori sangat valid. Aspek penyajian mendapatkan skor 19 dengan persentase 95% sehingga mendapatkan kategori sangat valid. Selanjutnya, aspek media mendapatkan skor 25 dengan persentase 89,2% sehingga mendapatkan kategori sangat valid. Aspek desain mendapatkan skor 31 dengan persentase 96,8% sehingga mendapatkan kategori sangat valid. Menurut data hasil uji validasi dosen tersebut, didapatkan rata-rata uji validasi ahli materi dengan persentase 93,6% dikategorikan sangat valid dan rata-rata uji validasi ahli media dengan persentase 93,3% dikategorikan sangat valid. Kelayakan Pengembangan Ensiklopedia Bermuatan *Quiz game*. Kelayakan pengembangan ensiklopedia bermuatan *quiz game* diukur melalui respon pendidik. Hasil validasi pendidik meliputi aspek kelayakan isi mendapatkan skor 30 dengan persentase 93,7% sehingga mendapatkan kategori sangat layak. Aspek kebahasaan mendapatkan skor 16 dengan persentase 100% sehingga mendapatkan kategori sangat layak. Aspek penyajian mendapatkan skor 23 dengan persentase 95,8% sehingga mendapatkan kategori sangat layak. Selanjutnya, aspek media mendapatkan skor 15 dengan persentase 93,7% sehingga mendapatkan kategori sangat layak. Menurut data hasil uji validasi pendidik tersebut, didapatkan rata-rata uji kelayakan dengan persentase 95,8% dikategorikan sangat layak. Kepraktisan Pengembangan Ensiklopedia Bermuatan *Quiz game*.

Kepraktisan pengembangan ensiklopedia bermuatan *quiz game* diukur melalui respon peserta didik. Respon 5 Peserta Didik Terhadap Pengembangan Ensiklopedia Bermuatan *Quiz game*. Hasil penelitian terhadap kepraktisan pengembangan ensiklopedia bermuatan *quiz game* meliputi 5 peserta didik. Hasil validasi meliputi aspek media mendapatkan skor 71 dengan persentase 88,7% sehingga mendapatkan kategori sangat praktis. Aspek materi mendapat skor 203 dengan persentase 92,2% sehingga mendapatkan kategori sangat praktis. Menurut data hasil uji validasi respon peserta didik tersebut, didapatkan rata-rata persentase 90,45% sehingga hasil uji validasi respon peserta didik dikategorikan sangat praktis. Respon 10 Peserta Didik Terhadap Pengembangan Ensiklopedia Bermuatan *Quiz game*. Hasil penelitian terhadap kepraktisan pengembangan ensiklopedia bermuatan *quiz game* meliputi 10 peserta didik. Hasil validasi meliputi aspek media mendapatkan skor 141 dengan persentase 90% sehingga mendapatkan kategori sangat praktis. Aspek materi mendapat skor 411 dengan persentase 93,4% sehingga mendapatkan kategori sangat praktis. Menurut data hasil uji validasi respon peserta didik tersebut, didapatkan rata-rata persentase 91,7% sehingga hasil uji validasi respon peserta didik dikategorikan sangat praktis. Keterlaksanaan Pembelajaran. Hasil penelitian terhadap keterlaksanaan pembelajaran pengembangan ensiklopedia bermuatan *quiz game* meliputi pendidik dan mahasiswa. Hasil keterlaksanaan pembelajaran pada observer 1 di pertemuan 1 memperoleh persentase 95,5% dan pertemuan 2 memperoleh persentase 98,5%, sedangkan observer 2 di pertemuan 1 memperoleh 95,5% sehingga diklasifikasikan sangat praktis dan pertemuan 2 memperoleh persentase 97%, sehingga diklasifikasikan sangat praktis. Keefektifan Pengembangan Ensiklopedia Bermuatan *Quiz game*. Hasil penelitian terhadap kepraktisan pengembangan ensiklopedia bermuatan *quiz game* meliputi 15 peserta didik. Hasil rata-rata nilai adalah 89,2 dengan persentase 89,2% sehingga mendapatkan kategori sangat efektif.

### **Simpulan (Penutup)**

Kesimpulan dari hasil penelitian pengembangan produk ensiklopedia yaitu pembelajaran dengan kurikulum Merdeka dan menggunakan model pembelajaran ADDIE (Analisis, Perancangan, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi) yang disusun berdasarkan modul ajar. Hasil uji produk dinilai dari kevalidan berdasarkan hasil uji ahli media dan materi, kelayakan berdasarkan uji pendidik, kepraktisan berdasarkan uji coba terbatas, uji coba luas, dan keterlaksanaan pembelajaran, serta keefektifan berdasarkan hasil tes peserta didik.

### Daftar Pustaka

- Ani, C. (2019). Pengembangan media dan sumber belajar: Teori dan prosedur.
- Aristia, K., Nasryah, C. E., & Rahman, A. A. (2020). Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Celengan Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Kelas IV SD. *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(2), 16-25.
- Basrina, Y., Afriansih, N., & Febriani, T. (2023). Pengembangan Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Wizer. Me pada Mata Pelajaran IPS di MTs Darussalam Aryojeding. *JPIG (Jurnal Pendidikan dan Ilmu Geografi)*, 8(1), 31-38.
- Fauzi, S. A., & Mustika, D. (2022). Peran pendidik sebagai fasilitator dalam pembelajaran di kelas v sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(3), 2492-2500.
- Fitra, J., & Maksum, H. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Powtoon pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 1-13.
- Gunawan, I. G. D., Suda, I. K., & Primayana, K. H. (2020). Webinar Sebagai Sumber Belajar di Tengah Pandemi COVID-19. *Purwadita: Jurnal Agama Dan Budaya*, 4(2), 127-132.
- Hayatin, N. (2019). Peningkatan literasi untuk pendidik dan peserta didik sekolah dasar melalui pelatihan penggunaan aplikasi ensiklopedia anak. *Jurnal Perempuan dan Anak*, 2(1), 47-54.
- Isnaeni, N., & Hildayah, D. (2020). Media Pembelajaran Dalam Pembentukan Interaksi Belajar Peserta didik. *Jurnal Syntax Transformation*, 1(5), 148-156.
- Lestari, F., Egok, A. S., & Febriandi, R. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Problem Based Learning Pada Siswa Kelas V SD. *Wahana Didaktika: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 18(3), 255-269.
- Manurung, P. (2020). Pemanfaatan Sumber Belajar dalam Bidang Bimbingan dan Konseling. *Hikmah*, 17(2), 115-127.
- Meishanti, O. P. Y., Sholihah, F. N., & Septi, N. (2020). Implementasi Discovery Learning Dengan Praktikum Kingdom Plantae Untuk Melatih Keterampilan Proses Di MA Unggulan Kh. Abd. Wahab Hasbulloh Tambakberas Jombang. *Jurnal Biologi Dan Pembelajarannya (JB&P)*, 7(2), 68-75.
- Nugroho, A. W., & Ma'arif, S. (2022). Pengembangan Media Game Edukasi” Marbel Fauna” pada Peserta didik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6686-6694.
- Pujiriyanto, P. (2021). Pembelajaran menyenangkan sebagai upaya menanggulangi pandemi Covid-19. *Epistema*, 2(1), 1-10.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian & Pengembangan *Research And Development*. Bandung.
- Ulusna, M., Putri, S. D., & Zakirman, Z. (2020). Permainan Ludo untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Peserta didik dalam Pembelajaran Matematika. *International Journal of Elementary Education*, 4(2), 130-137.