



Pengembangan Ensiklopedia Mini Sejarah Pemikiran Ekonomi sebagai Penguatan Literasi Digital Mahasiswa Pendidikan Ekonomi

Lilian Mega Puri¹, Desi Budiono², Fajri Arif Wibawa³

^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Metro

E-mail: lilianmega86@gmail.com¹, desibudino@umm metro.ac.id², fajriwibawa@gmail.com³

Artikel History

Received: (16-04-2026)

Revised: (18-04-2026)

Accepted: (27-04-2026)

Keywords: *Encyclopedia, Development, Digital Literacy*

Abstract: *This research based on the R&D's Model of ADDIE which are composed by 5 steps of development process. There are Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. This research aims to produce a flipbook-based mini encyclopedia of the history of economic thought to strengthen the digital literacy of economic education's students. Research instruments include interviews, questionnaires and documentation. The validation test was carried out by one media expert and one material expert. The results of the first phase of media expert validation test obtained a result of 80% with valid criteria, and the results of the final stage of the validity test after a simple revision obtained a result of 96% with very valid criteria. The final stage of the validity test by the material experts obtained a percentage of 96% with very valid criteria. The practicality test were carried out on 13 students of economic education class of 2023 and obtained a percentage result of 96%. Therefore, it can be concluded that the product of this research is valid and practical to be used in the field to support the digital literacy of the economic's education's students in the university.*

PENDAHULUAN

Keterbaruan di era society 5.0 menuntut pendidik untuk mengembangkan model dan sistem pembelajaran berbasis teknologi. Seiring dengan meningkatnya ketergantungan masyarakat terhadap teknologi, membuat mahasiswa juga dituntut untuk memperbanyak literasi digital sebagai bahan belajar. Literasi digital akan membantu mahasiswa menguasai, memahami serta menavigasi tantangan-tantangan yang ada di ruang digital secara efektif dan bertanggung jawab. Literasi digital mendorong mahasiswa agar dalam belajar, bekerja dan berproses tetap bisa meningkatkan cara berfikir kritis dan kecakapan etis. Literasi digital bukan hanya tentang kemampuan teknis, tetapi juga tentang pemahaman mendalam tentang bagaimana teknologi mempengaruhi kehidupan kita secara luas. Inilah mengapa pentingnya literasi digital dalam pendidikan menjadi semakin mendesak Selain informasi, pendidikan di era *Society 5.0* ini juga bergerak dengan sangat cepat. Karena itu semua merupakan tuntutan keadaan supaya tidak tertinggal oleh waktu.

Ilmu Ekonomi merupakan salah satu rumpun ilmu sosial yang mempelajari tentang kegiatan ekonomi masyarakat Mulai dari masyarakat berburu dan bercocok tanam, hingga munculnya uang sebagai alat tukar. Sejarah pemikiran ilmu ekonomi dipelajari pada tingkat pendidikan tinggi. Tujuannya adalah untuk memperkenalkan kepada mahasiswa dasar dari pemikiran ekonomi serta teori-teori ekonomi yang digunakan hingga saat ini. Ilmu ekonomi tidak terlepas dari perkembangan teknologi, perkembangan ilmu ekonomi juga merupakan salah satu impact dari

perkembangan dan perubahan zaman. Karena itu, mengenal sejarah tentang ilmu ekonomi adalah penting, terutama bagi mahasiswa pendidikan ekonomi. Ensiklopedia mini merupakan salah satu bentuk dari jenis ensiklopedia dan dapat dimanfaatkan sebagai media belajar. Ensiklopedia mini masa kini bisa berbentuk digital sehingga mudah untuk dibawa dan dibaca kapanpun dan dimanapun. Dengan memanfaatkan berbagai inovasi dari perangkat lunak sebagai fasilitas belajar, diharapkan pendidikan mampu bergerak sejalan dengan perkembangan dunia yang semakin meningkat. Hasil wawancara terhadap 13 orang mahasiswa pendidikan ekonomi angkatan tahun 2022 tentang pentingnya meningkatkan literasi digital, bahwa sebagai mahasiswa pendidikan ekonomi perlu mengetahui bagaimana sejarah ilmu ekonomi, karena tidak ada mata kuliah khusus yang mempelajari hal tersebut, mahasiswa memerlukan bahan belajar yang kekinian dan mudah dipelajari. Sedangkan selama ini, belum ada bahan belajar yang menggunakan ensiklopedia yang berbentuk digital. Mahasiswa berharap adanya pembaharuan media seperti ensiklopedia mini digital tentang sejarah ilmu ekonomi yang dapat membantu mereka belajar dan lebih mengenal secara mendalam tentang ilmu ekonomi kapanpun dan dimanapun.

LANDASAN TEORI

Penelitian pengembangan bertujuan menghasilkan produk baru yang bermanfaat bagi masyarakat luas. Sugiyono (2022) menulis bahwa penelitian dan pengembangan dapat diartikan sebagai cara untuk meneliti/merancang/memproduksi/menghasilkan produk tertentu serta menguji keefektifan dari produk yang telah dihasilkan. Penelitian pengembangan bersifat longitudinal atau bertahap karena untuk menghasilkan produk tertentu diperlukan mulai dari analisis kebutuhan hingga uji keefektifan suonya dapat berfungsi bagi masyarakat luas. Sedangkan Putra (2011) menyatakan bahwa *Research And Development* dapat didefinisikan sebagai metode penelitian yang secara sengaja, sistematis, bertujuan/diarahkan untuk mencari temuan, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji keefektifan produk tertentu yang lebih unggul, baru, efektif, efisien, produktif dan bermakna. Penelitian R&D telah banyak digunakan dalam bidang ilmu alam dan teknik. Namun saat ini, R&D banyak digunakan dalam penelitian ilmu sosial, pendidikan, manajemen, psikologi dll.

Penelitian pengembangan dapat pula didefinisikan sebagai kajian secara sistematis untuk merancang, mengembangkan dan mengevaluasi program-program serta proses dan hasil pembelajaran yang harus memenuhi kriteria konsistensi dan keefektifan secara internal (Setyosari dalam Rayanto dan Sugianti, 2020). Menurut Rayanto dan Sugiyanti (2020), ada empat kategori dalam ranah pengembangan, yaitu teknologi cetak, teknologi audiovisual, teknologi berbasis komputer dan teknologi terpadu, yang dapat dikembangkan dengan berbagai model atau desain pengembangan. Salah satu model pengembangan paling sederhana adalah model *ADDIE* yang dikembangkan di Florida, Amerika Serikat pada tahun 1975. "*ADDIE model is the systems approach implies an analysis of how its components interact with each other and requires coordination of all phases*" (Sezer dalam Rayanto dan Sugianti, 2020). Selain model pengembangan *ADDIE*, masih ada lagi model pengembangan lain seperti model *4D*, *Dick and Carrey*, *IDI*, *Borg and Gall*, dan lain lain.

Ensiklopedia diambil dari bahasa Yunani "*enkyklios*" yang berarti umum/menyeluruh/lengkap, dan "*paideia*" yang diartikan sebagai pendidikan. Dari arti kata tersebut, bisa dikatakan bahwa ensiklopedia merupakan sebuah pendidikan yang mencakup semua lingkaran ilmu pengetahuan secara menyeluruh. Menurut kamus besar bahasa Indonesia (KBBI), ensiklopedia merupakan sebuah buku atau serangkaian buku yang menghimpun keterangan atau uraian tentang berbagai hal yang disusun menurut abjad atau menurut lingkungan ilmu tertentu.

Tujuan suatu ensiklopedia adalah untuk menghimpun bersama semua pengetahuan yang tersebar di seluruh muka bumi, menyajikan kerangka umumnya kepada semua orang yang hidup di masa yang sama dengan kita, dan meneruskannya kepada orang yang akan datang yaitu generasi penerus kita, seperti yang tertera dalam Juknis Penyusunan Kamus Ensiklopedia Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI tahun 2019. Bisa dikatakan, ensiklopedia menyimpan isi sejarah, hasil penemuan, dan fakta-fakta yang dapat dipelajari di kemudian hari. Dengan demikian segala jerih payah manusia selama berabad-abad yang telah silam tidak akan menjadi sia-sia. Ensiklopedia memang tampak seperti buku pada umumnya. Yang membedakan ensiklopedia dengan buku lain adalah kriterianya. Menurut Fanny (dalam Emmi, 2016) ensiklopedia merupakan salah satu media cetak yang memiliki ukuran 17,5x25cm, 19x26cm, dan 21x27,5cm. Ensiklopedia terbagi menjadi tiga jenis, yaitu :

- a. Ensiklopedia Umum atau Nasional, berisikan informasi dasar tentang hal-hal abstrak, konsep, atau kejadian-kejadian umum;
- b. Ensiklopedia Khusus atau Ensiklopedia Subjek, ensiklopedia ini membatasi cakupan isinya pada subjek atau masalah tertentu;
- c. Ensiklopedia Internasional, berisikan informasi tanpa memberi penekanan pada informasi yang berasal dari suatu negara atau kelompok tertentu.

Literasi digital merupakan pengetahuan serta kecakapan pengguna dalam memanfaatkan media digital atau yang dikenal sebagai media online seperti alat komunikasi, jaringan internet dan lain sebagainya yang berkaitan dengan teknologi digital (Suherdi : 2021). Menurut Paul Gilster yang dikutip dari Dewi dan Marlina (2017) literasi digital adalah kemampuan menggunakan teknologi dan Informasi dari piranti digital, secara efektif dan efisien dalam berbagai konteks seperti akademik, karir, dan kehidupan sehari-hari. Sedangkan Haque dalam Sulianta (2020) menyatakan bahwa literasi digital adalah keahlian mengkaryakan dan berbagi dalam peluang yang sering muncul dan berbeda, menggabungkan, mengkomunikasikan apa yang dimengerti mengenai kapan dan bagaimana mengakses piranti teknologi informasi guna pencapaian suatu tujuan. Kemudian Ririen dan Daryanes (2022) memberikan penguatan bahwa literasi digital adalah saat dimana masyarakat dapat memproses berbagai informasi dengan kritis dan memahami pesan yang disampaikan serta berkomunikasi secara efektif melalui media.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan (R&D) dengan menggunakan model *ADDIE*. Model ini digunakan karena sederhana, mudah dipelajari dan langkah-langkahnya tersusun secara sistematis dan dapat dengan mudah digunakan sebagai tahapan dalam menyusun sebuah produk baru. *ADDIE* adalah singkatan dari *analyze* (analisis), *design* (desain), *develop* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi) yang merupakan tahapan-tahapan yang dilakukan dalam pengembangan.



Gambar 1. Tahapan Model Pengembangan ADDIE

Instrument data yang digunakan pada penelitian ini yaitu wawancara, dokumentasi dan angket dengan skala likert yang digunakan untuk uji kelayakan (validasi) serta uji kepraktisan. Uji validasi media dan materi dilakukan oleh satu orang ahli media dan satu orang ahli materi, sedangkan uji kepraktisan diberikan kepada mahasiswa pendidikan ekonomi angkatan 2022 sebanyak 13 orang. Uji validasi dilaksanakan untuk menganalisis pendapat para ahli dilihat dari persentase kelayakan seluruh indikator. Kemudian data dianalisis secara deskriptif kualitatif, yaitu menghitung persentase skor produk yang dikembangkan sebagai berikut

$$\text{Persentase Skor} = \frac{\sum \text{Skor per Indikator}}{\text{Skor maksimal Indikator}} \times 100\%$$

Tabel 1. Kriteria Kevalidan Produk

Kriteria Pencapaian Nilai (Kevalidan)	Tingkat Validitas
81,00 (%) – 100,00(%)	Sangat valid, sangat efektif, sangat layak,dapat digunakan tanpa perbaikan.
61,00 (%) – 80,00 (%)	Valid, efektif, layak, dapat digunakan namun dalam perbaikan kecil.
41,00 (%) – 60,00 (%)	Cukup valid, cukup efektif atau cukup layak, perlu perbaikan besar, disarankan tidak dipergunakan.
21,00 (%) – 40,00 (%)	Kurang valid, kurang efektif, dan tidak layak,tidak bisa digunakan.
00,00 (%) – 20,00 (%)	Tidak valid, tidak efektif, tidak layak, tidak bisa digunakan.

Produk dikatakan layak/valid oleh validator apabila mencapai minimal persentase yaitu $\geq 61\%$ dengan kriteria minimal “Valid/Layak” atau dapat digunakan namun dengan revisi kecil. Sedangkan kriteria kepraktisan produk yang dihasilkan dinyatakan dalam tabel berikut :

Tabel 2. Kriteria Kepraktisan Produk

Skala Nilai	Kategori	Penilaian (%)
5	Sangat Praktis	$80 \leq N < 100$
4	Praktis	$60 \leq N < 80$
3	Cukup Praktis	$40 \leq N < 60$
2	Tidak Praktis	$20 \leq N < 40$
1	Sangat Tidak Praktis	$0 \leq N < 20$

Tingkat kepraktisan produk dalam penelitian pengembangan ini harus mencapai skor minimal persentase sebesar $\geq 60\%$ dengan kategori “Praktis” dan dapat diujicobakan dengan merevisi kembali

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. *Analyze* (Analisis)

Tahapan analisis adalah tahapan pertama dalam penelitian. Pada tahap analisis, peneliti mengumpulkan data kemudian menganalisis masalah yang ada pada subjek penelitian. Data analisis kebutuhan didapatkan dari pengamatan secara langsung, wawancara dengan mahasiswa dan dosen pendidikan ekonomi. Data yang penulis temukan adalah belum pernah ada ensiklopedia mengenai sejarah pemikiran ekonomi baik cetak maupun digital. Pada kurikulum tahun sebelumnya, terdapat mata kuliah sejarah pemikiran ekonomi, akan tetapi sejak kurikulum merdeka belajar, mata kuliah tersebut tidak lagi diberikan kepada mahasiswa, dan beberapa materi yang ada hanya disisipkan ke dalam materi terintegrasi yaitu pengantar ilmu ekonomi, dan itupun tidak memenuhi secara keseluruhan materi mengenai sejarah pemikiran ekonomi. Maka berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, peneliti memutuskan untuk mengembangkan sumber belajar berupa ensiklopedia mini sejarah pemikiran ekonomi berbasis *flipbook* untuk menunjang literasi digital mahasiswa pendidikan ekonomi. *Flipbook* merupakan satu aplikasi digital yang menyediakan sumber belajar dalam bentuk elektronik (*online*). Hal ini didukung juga dengan kemajuan teknologi berupa *smartphone* dimana literasi digital masih sangatlah minim, padahal teknologi sudah sangat mumpuni.

B. *Design* (Desain)

Tahapan kedua yakni tahap desain. Tujuan tahapan ini adalah untuk membuat rancangan ensiklopedia mini sejarah ekonomi. Pada tahap ini, peneliti merancang media serta materi untuk diisikan ke dalam produk sesuai dengan keperluan pembaca dan kaidah penulisan ensiklopedia. Hasil pada tahapan ini adalah berupa rancangan desain produk mulai dari warna gambar yaitu perpaduan *clasic wood* dan warna warna coklat netral yang menunjukkan sisi kedewasaan dan tidak mencolok, jenis font *times new roman* dan *arial* dengan ukuran yang menyesuaikan tulisan, dan ukuran kertas B5. Proses desain dilakukan melalui aplikasi *canva* dan disempurnakan dengan *flipHTML5*. Materi dalam produk ini mencakup pengenalan tokoh-tokoh dan ahli ekonomi disertai gambar, teori beserta pemikiran-pemikirannya dan sejarah perkembangan ilmu ekonomi. Materi dalam produk disusun secara lebih singkat dan padat mengacu pada kaidah penulisan ensiklopedia.



Gambar 2. Tampilan Ensiklopedia

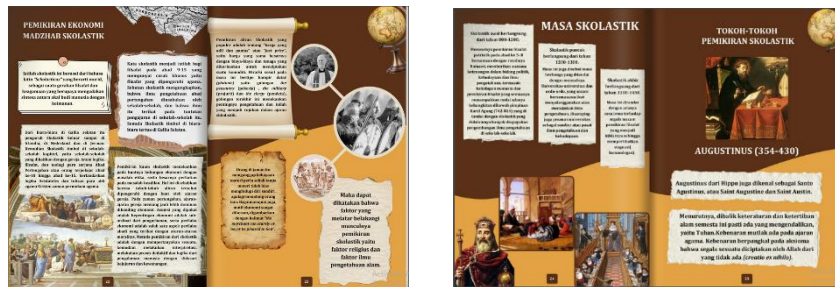
C. Development (Pengembangan)

Development adalah tahap pembuatan produk sesuai dengan rancangan pada tahap desain. Pada tahap pengembangan ini peneliti menghasilkan produk berupa ensiklopedia mini sejarah pemikiran ekonomi berbasis *flipbook*. Setelah produk selesai dikembangkan, kemudian tahap selanjutnya akan dilakukan validasi oleh satu orang ahli materi dan satu orang ahli media yang memiliki kemampuan dalam bidangnya. Uji validasi ahli media melalui 2 kali pengujian. Pengujian pertama hasilnya dinyatakan valid dengan perbaikan. Kemudian produk direvisi sesuai saran lalu dilakukan uji kedua, produk dinyatakan sangat valid/layak digunakan dilapangan. Sedangkan uji validasi ahli materi hanya melewati satu kali pengujian. Hasilnya tercantum pada tabel berikut

Tabel 3. Hasil Uji Validasi/Kelayakan Produk

No	Pengujian	Total Nilai	Presentase	Keterangan
1.	Media ke-1	72	80%	Valid, efektif, layak, dapat digunakan namun dalam perbaikan kecil.
2.	Media ke-2	86	96%	Sangat valid, sangat efektif, sangat layak, dapat digunakan tanpa perbaikan
3.	Materi	82	96%	Sangat valid, sangat efektif, sangat layak, dapat digunakan tanpa perbaikan

Berikut adalah tampilan desain ensiklopedia dalam *flipbook* yang dikembangkan



Gambar 3. Tampilan *Flipbook* Ensiklopedia Mini Sejarah Pemikiran Ekonomi

D. Implementation (Implementasi)

Implementation merupakan langkah nyata untuk menerapkan media pembelajaran yang sudah dibuat. Implementasi atau tahap uji coba lapangan terbatas dilakukan untuk mengetahui kepraktisan produk yang telah dihasilkan. Instrument data berupa angket. Setelah media dan materi dinyatakan layak, selanjutnya dilakukan analisis kepraktisan untuk mengetahui respon mahasiswa apakah produk yang di hasilkan praktis atau tidak dalam implementasinya yang dilihat dari persentase kelayakan seluruh indikator. Angket disebarakan kepada 13 orang mahasiswa, kemudian data dianalisis, yaitu menghitung persentase skor produk yang dikembangkan. Dari hasil perhitungan tabulasi 13 orang responden dengan 24 butir pernyataan pada angket yang dibagikan, mendapat hasil rerata sebesar 0,956154 dan melalui perhitungan rumus didapatkan persentase sebesar 96% dengan kriteria sangat praktis. Maka bisa disimpulkan bahwa produk yang dihasilkan sangat valid dan praktis digunakan sebagai sumber literasi digital bagi mahasiswa pendidikan ekonomi.

E. Evaluation (Evaluasi)

Penelitian pengembangan ini dilakukan hanya sampai pada tahap implementasi saja dalam artian tidak melalui tahapan evaluasi dikarenakan keterbatasan waktu dan teknis.

KESIMPULAN

Pengembangan produk ensiklopedia mini sejarah ekonomi berbasis *flipbook* telah melalui uji kelayakan dan uji kepraktisan. Pada uji kelayakan media, hasil yang didapat adalah sebesar 96% dengan kriteria sangat valid, sangat efektif, sangat layak, dapat digunakan tanpa perbaikan. Pada uji kelayakan materi, hasil yang didapat adalah sebesar 96% dengan kriteria sangat praktis. Sehingga bisa disimpulkan bahwa produk sangat layak digunakan di lapangan. Dari hasil kedua uji tersebut, kemudian dilanjutkan dengan uji kepraktisan produk. Hasil yang didapatkan dari penyebaran angket kepada 13 orang responden pada tahap implementasi yaitu sebesar 96% dengan kriteria sangat praktis. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengembangan ensiklopedia mini sejarah pemikiran ekonomi berbasis *flipbook* sangat valid dan praktis sehingga dapat dijadikan sebagai sumber literasi digital bagi mahasiswa pendidikan ekonomi. Penelitian ini hanya terbatas sampai pada tahap implementasi karena keterbatasan teknis, maka dikemudian hari diharapkan kepada peneliti selanjutnya untuk bisa menyelesaikan seluruh tahapan pengembangan.

DAFTAR REFERENSI

- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI. (2019). *Petunjuk Teknis Penyusunan Ensiklopedia. Pusat Pengembangan dan Perlindungan Bahasa dan Sastra*. Jakarta.
- Dewi, M dan Marlina. (2017). *Pengembangan Index Ensiklopedia Koleksi Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Padang Panjang*. Jurnal Ilmu Informasi Perpustakaan dan Kearsipan, 6(1),h.336.
- Emmi, Natalia. 2016. *Pembuatan Ensiklopedia Hasil Inventarisasi Jamur di Hutan Adat Dayak Pada Materi Keanekaragaman Hayati*. Artikel Penelitian Universitas Tanjungpura : Pontianak.
- Putra, N. (2013). *Research & Development*. PT Rajagrafindo Persada:Jakarta
- Rayanto, Yudi Hadi dan Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2:Teori dan Praktek*. Lembaga Akademic & Research Institute:Pasuruan.
- Ririen, D dan Daryanes F. (2022). *Analisis Literasi Digital Mahasiswa. Research and Development Journal of Education*, 8(1), 210. <https://doi.org/10.30998/rdje.v8il.11738>
- Suherdi, Devri. (2021). *Peran Literasi Digital di Masa Pandemi*. Cattleya Darmaya Fortuna:Deli Serdang.
- Sugiyono. 2022. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. CV Alfabeta:Bandung
- Sulianta, Feri. (2020). *Literasi Digital, Riset dan Perkembangannya dalam Prespektif Social Studies*. Sulianta Press:Bandung.