
PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS BUKU PADA TOPIK WUJUD BENDA TEMA 3 KELAS III DENGAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL

Laily Nurmalia¹, Iswan², Aridevi Saullila³, Asyahada Aulia Rahma⁴, Ninda Fadhilah⁵

^{1,2,3,4,5} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Jl. KH. Ahmad Dahlan, Kode Pos 15419

¹Alamat e-mail laily.nurmalia@umj.ac.id

Abstrak

Permasalahan yang terjadi di kelas III SDN Margahayu VI adalah kurangnya bahan ajar yang lengkap terkait pembahasan wujud benda untuk menunjang proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk; (1) mendeskripsikan proses pengembangan bahan ajar berbasis buku terkait materi wujud benda, (2) mengetahui kualitas pengembangan bahan ajar berbasis buku pada materi wujud benda, (3) menguji efektivitas bahan ajar buku wujud benda. Penelitian ini merupakan penelitian R&D (Research and Development). Model pengembangan yang digunakan yaitu Model Hannafin dan Peck. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara dan angket. Analisis data yang digunakan adalah Teknik analisis kevalidan dan Teknik analisis respon siswa. Subjek penelitian ini adalah kelompok kecil yang berjumlah 7 orang dan kelompok besar yang berjumlah 14 orang. Hasil penelitian ini adalah; (1) Proses pengembangan modul meliputi tiga tahapan yaitu; tahap analisis kebutuhan, tahap desain, dan tahap pengembangan dan implementasi. 2) Bahan Ajar Buku Wujud Benda dengan kualitas: (a) hasil review ahli materi sangat baik (96%), (b) hasil review ahli media sangat baik (96%), (c) hasil review ahli bahasa sangat baik (92%). (3) Hasil uji coba dari kelompok kecil sangat baik (95%) dan kelompok besar (95%). Dengan demikian bahan ajar berbasis buku pada materi wujud benda efektif digunakan dalam proses pembelajaran pada materi wujud benda..

Kata Kunci: pengembangan, bahan ajar, wujud benda,

Abstract

The problem that occurs in class III SDN Margahayu VI is the lack of complete teaching materials related to the discussion of objects to support the learning process. This research aims to; (1) describes the process of developing book-based teaching materials related to material, (2) know the quality of developing book-based teaching materials on material objects, (3) test the effectiveness of material book teaching materials. This research is an R&D (Research and Development) research. The development model used is the Hannafin and Peck Model. The data collection methods used were interviews and questionnaires. The data analysis used is the validity analysis technique and student response analysis technique. The subjects of this study were a small group of 7 people and a large group of 14 people. The results of this study are; (1) The module development process includes three stages: requirements analysis, design, and development and implementation. 2) Monopoly learning media with quality: (a) material expert review results are very good (96%), (b) media expert review results are very good (96%), and (c) language expert review results are very good (92%). (3) The trial results of the small group were very good (95%) and the large group (95%). Thus, book-based teaching materials on material objects are effectively used in the learning process on material objects.

Keywords: development, teaching materials, form of object

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu cara untuk mendidik generasi penerus bangsa agar mendapatkan pengetahuan yang tinggi serta setiap individu mempunyai keterampilan untuk bekal dirinya sendiri di masa depan kelak. Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar para siswa atau sering disebut peserta didik secara aktif

mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat..

Bahan ajar merupakan segala bahan (baik informasi, alat, maupun teks) yang disusun secara sistematis yang menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai peserta didik dan digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan untuk perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran. Bahan ajar memiliki beragam jenis yang terdiri dari bahan ajar cetak maupun non cetak. Bahan ajar cetak terdiri dari buku, handout, modul, brosur, dan lembar kerja siswa. Sedangkan bahan ajar non cetak meliputi bahan ajar dengar (audio) seperti kaset, radio, piringan hitam, dan compact disc audio (Tania, 2017).

Bahan ajar yang dibuat sesuai kurikulum 2013 dapat dijadikan sebagai pendukung pembelajaran ilmiah dan memenuhi kebutuhan bahan ajar dengan kurikulum terbaru. Bahan ajar tersebut bisa berupa bahan ajar cetak seperti buku. Bahan ajar yang ada umumnya menggunakan bahasa baku dan terdapat istilah yang sukar dipahami sehingga membuat siswa kurang termotivasi membaca, jadi diperlukan bahan ajar yang menarik. Bahan ajar yang dipilih adalah buku (Efendhi & Sugianto, 2014).

Buku Wujud Benda yang dibuat ini memiliki ukuran B5 (P 25 cm × L 17,6 cm) dan menggunakan desain yang menarik. Buku Wujud Benda terdapat gambar didalamnya dan dilengkapi dengan penjelasan yang cukup untuk peserta didik. Masalah yang di rumuskan dari penelitian ini adalah 1) Bagaimana proses pembuatan bahan ajar Buku WB (Wujud Benda) Pada Pembelajaran Tematik Kelas III SD?, dan 2) Bagaimana bahan ajar Buku WB (Wujud Benda) dapat digunakan?. Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dalam penelitian ini adalah 1) Untuk mengetahui bagaimana langkah-langkah pembuatan bahan ajar Buku Wujud Benda, dan 2) Untuk mengetahui kelayakan bahan ajar Buku Wujud Benda.

METODE

Sesuai dengan masalah yang akan dibahas oleh peneliti, peneliti ini menggunakan pendekatan R&D (*Research and Development*). Penelitian R&D (*Research and Development*) adalah aktivitas riset dasar untuk mendapatkan informasi kebutuhan pengguna (*needs assessment*), kemudian dilanjutkan dengan kegiatan pengembangan (*development*) untuk menghasilkan produk dan menguji keefektifan produk tersebut. Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan R&D dikarenakan penelitian ini akan menghasilkan produk yang berupa media pembelajaran berupa bahan ajar pada kelas 3 tema 3 (benda disekitarku).

Model pengembangan yang akan digunakan pada penelitian ini dalam mengembangkan bahan ajar adalah model Hannafin dan Peck. Model Hannafin dan Peck memiliki orientasi pada penghasilan produk (Ramadan, Sumiyadi, & Kosasih, 2019). Lebih lanjut model Hannafin dan Peck merupakan model yang penyajiannya secara sederhana dan berorientasi pada pengembangan produk pembelajaran (Adnyana & Ariningsih, 2017). Model Hannafin dan Peck dikatakan sederhana dilihat dari tahap pengembangan yang terdiri dari tiga fase yaitu penilaian kebutuhan, desain, pengembangan dan implementasi. Ketiga fase tersebut perlu dijalankan dengan dihubungkan pada kegiatan evaluasi dan revisi (Tegeh, Jampel, & Pudjawan, 2014).

Secara lebih jelas model Hannafin dan Peck dapat dilihat pada gambar 1



Gambar 1. Model Hannafin and Peck

Prosedur pengembangan dengan model Hannafin dan Peck adalah sebagai berikut: 1) Penilaian Kebutuhan, Kegiatan penilaian kebutuhan melalui rangkaian analisis yang dikemukakan oleh Martin, dkk yaitu analisis permasalahan, analisis pembelajar, analisis tujuan, dan analisis setting pembelajaran (Tegeh, Jampel, & Pudjawan, 2014); 2) Desain, Tahap desain menjadi beberapa tahapan, yaitu: a) Konsep, Konsep perancangan media yang dikembangkan berdasarkan KI, KD dan sesuai kebutuhan peserta didik yang harus dimiliki agar materi yang disampaikan dapat tercapai, b) Desain Buku, Pembuatan desain disesuaikan berdasarkan konsep yang telah dirancang, baik susunan desain pada buku yaitu gambar, font, dan layout, c) Evaluasi dan Revisi, Perbaikan atau revisi dilakukan setelah dievaluasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media berdasarkan kritik dan saran; 3) Pengembangan dan Implementasi, a) Pembuatan bahan ajar berbasis buku meliputi pembuatan materi wujud benda disesuaikan dengan KD dan indikator yang harus dicapai oleh peserta didik, pembuatan soal-soal latihan, pembuatan konsep desain bahan ajar buku, dan pembuatan buku menggunakan aplikasi *adobe illustrator*; b) Validasi, Uji validasi bahan ajar berbasis buku dilakukan oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Ahli materi menilai aspek kelayakan isi, ahli bahasa menilai aspek kelayakan bahasa, dan ahli media menilai dari aspek

kegrafikaan dan pengoperasian; c) Evaluasi dan Revisi, Setelah dilakukan proses validasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media, maka tahap selanjutnya adalah proses perbaikan (revisi). Proses evaluasi dan revisi ini berlangsung ketika setelah mendapatkan kesimpulan penilaian sesuai saran perbaikan dari ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media; d) Uji coba kelompok kecil dan besar, Uji coba ini termasuk pada tahap implementasi dengan menggunakan angket respon untuk mengetahui respon peserta didik.

Subjek uji coba yang akan dilakukan berdasarkan evaluasi formatif yang dikutip oleh Tegeh, Jampel, & Pudjawan yang dimodifikasi yaitu: 1) Uji Coba Kelompok Kecil, Dilakukan pada tujuh siswa kelas III B di SDN Margahayu VI berdasarkan klasifikasi tingkat kemampuan yaitu, dua siswa dengan kemampuan rendah, tiga siswa dengan kemampuan sedang, dan dua siswa dengan kemampuan tinggi, dan 2) Uji Coba Kelompok Besar, Dilakukan pada siswa kelas III B di SDN Margahayu VI sebanyak 14 siswa (Tegeh, Jampel, & Pudjawan, 2014).

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu: 1) Wawancara, 2) Angket, dan 3) Respon. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Pertanyaan Penilaian Kebutuhan

NO	PERTANYAAN
1.	Bagaimana cara guru mengajarkan materi wujud benda di kelas?
2.	Apakah guru mengajarkan materi wujud benda hanya sebatas menghafal saja?
3.	Apakah guru mengajarkan materi wujud benda dengan mengkaitkan dalam kehidupan sehari-hari?
4.	Apakah guru memerlukan bahan ajar lain untuk membantu proses pembelajaran?
5.	Menurut guru, apa manfaat dari bahan aja berbasis buku pada materi wujud benda?

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi

ASPEK	INDIKATOR	NOMOR SOAL
Kelayakan Isi	Kesesuaian materi dengan KI dan KD	1, 2, 3
	Keakuratan materi	4, 5, 6, 7, 8

Kelayakan soal	9, 10, 11, 12
Mendorong keingintahuan	13

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Ahli Bahasa

ASPEK	INDIKATOR	NOMOR SOAL
Kelayakan Bahasa	Lugas	1, 2, 3
	Komunikatif	4
	Interaktif	5
	Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa	6, 7
	Penggunaan Istilah, Simbol atau Icon	8

Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Ahli Media

ASPEK	INDIKATOR	NOMOR SOAL
Kegrafikan	Tampilan Visual	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7
	Penggunaan Huruf	8, 9, 10, 11
	Kriteria Isi Media	12, 13, 14
Pengoperasian	Kemudahan Penggunaan	15, 16

Tabel 5. Respon Peserta Didik

NO	ASPEK	INDIKATOR	NOMOR SOAL
1.	Fungsi Psikologis	Afektif	1, 2, 3, 5
		Kognitif	6, 7, 8
		Motivasi	4, 9, 10
2.	Fungsi Sosio-kultural	Kemudahan Peserta Didik dalam Mengaitkan dengan Kehidupan Sehari-hari	11

Teknik Analisis Kevalidan yaitu a) Menghitung jumlah skor pada setiap aspek, b) Skor yang sudah didapat pada setiap aspek kemudian dikonversikan menjadi data kualitatif skala lima dalam menentukan jumlah rerata skor dengan acuan rumus Widoyoko yang dikutip oleh Astuti yang dimodifikasikan sebagai berikut:

Tabel 6. Konversi Skala Lima

Rumus	Rerata Skor	Klasifikasi
$X > \bar{X}_i + 1,8 \times S_{Bi}$	> 4,2	Sangat Valid
$\bar{X}_i + 0,6 \times S_{Bi} < X \leq \bar{X}_i + 1,8 \times S_{Bi}$	> 3,4 – 4,2	Valid
$\bar{X}_i - 0,6 \times S_{Bi} < X \leq \bar{X}_i + 0,6 \times S_{Bi}$	> 2,6 – 3,4	Cukup Valid
$\bar{X}_i - 1,8 \times S_{Bi} < X \leq \bar{X}_i - 0,6 \times S_{Bi}$	> 1,8 – 2,6	Kurang Valid
$X \leq \bar{X}_i - 1,8 \times S_{Bi}$	$\leq 1,8$	Tidak Valid

(Astuti, 2018)

Data yang sudah terkumpul akan dianalisis dengan analisis deskriptif kuantitatif yang disajikan dalam skor dan persentase dengan skala penilaian berdasarkan acuan menurut Arikunto (Saidah & Nugroho, 2015).

Teknik analisis respon peserta didik yang akan digunakan oleh peneliti yaitu skala Guttman. Skala Guttman hanya memiliki dua interval yang artinya untuk jawaban ya diberi skor 1 sedangkan jawaban tidak diberi skor 0. Data tersebut bila skor yang telah terkumpul dilakukan perhitungan akhir atau mendapatkan nilai rata-rata dikonversikan menjadi persentase berdasarkan acuan rumus menurut Riduwan yang dikutip oleh (Nadhiroh & Susilowibowo, 2018):

$$\text{Persentase Kevalidan} = \frac{\sum \text{jumlah skor}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Hasil perhitungan yang telah didapatkan dari hasil angket respon peserta didik diinterpretasikan dalam kategori berdasarkan yang dikutip oleh (Satriani, 2020):

Tabel 7. Persentase Penilaian Kevalidan

Persentase Penilaian	Interpretase
67 % - 100 %	Tinggi
34 % - 66 %	Sedang
0 % - 33 %	Rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Tempat Penelitian

Lingkungan SDN Margahayu VI adalah lingkungan yang berada dari salah satu Kelurahan Margahayu RT 014/ RW 010, Kecamatan Bekasi Timur, Kota Bekasi. Penelitian ini dilakukan hanya di dalam lingkup SDN Margahayu VI yang melibatkan peserta didik anak SD Kelas 3 di lingkungan SDN Margahayu VI.



Gambar 2. SDN Margahayu VI

Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil dan pembahasan akan dibahas lima hal pokok, yaitu (1) Hasil kebutuhan peserta didik, (2) Proses pengembangan media monopoli pembelajaran, (3) Hasil uji coba pengembangan media monopoli pembelajaran,, (4) Revisi pengembangan produk, (5) Uji prasyarat analisis data

Hal yang harus dilakukan dalam menentukan kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran adalah a) Analisis permasalahan, b) Analisis pembelajar, c) Analisis tujuan, dan d) Analisis setting pembelajaran.

Peneliti mengadakan sesi wawancara dengan wali kelas III B terkait hasil kebutuhan peserta didik. Berikut rangkuman wawancara yang dilakukan peneliti dengan Wali Kelas III B terkait penilaian kebutuhan yaitu sebagai berikut;

Tabel 8. Rangkuman Wawancara Penilaian Kebutuhan

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana cara guru mengajarkan materi wujud benda?	Dengan metode ceramah, dan memberikan beberapa contoh dengan penjelasan.

- | | | |
|----|---|---|
| 2. | Apakah guru mengajarkan wujud benda sebatas menghafal? | Tidak, memberi pemahaman mengenai materi. |
| 3. | Apakah guru mengkaitkan materi wujud benda dalam kehidupan sehari-hari? | Iya, dengan menjelaskannya saja. |
| 4. | Apakah guru memerlukan bahan ajar lain untuk membantu proses pembelajaran? | Iya, media yang ada dan mudah. |
| 5. | Menurut guru, apa manfaat dari bahan ajar berbasis buku tentang wujud benda | Memudahkan siswa untuk memahami materi dan lebih menarik minat baca anak. |
-

Tahap selanjutnya setelah dilakukan analisis kebutuhan dan pengumpulan informasi mengenai analisis kebutuhan, yaitu adalah tahap desain yang meliputi; (1) Memilih software yang akan digunakan dalam pengembangan produk. Dalam pemilihan software yang digunakan adalah Adobe Illustrator. (2) Menyusun materi yang akan dimasukkan ke dalam buku, (3) Menyusun soal untuk setiap Bab dan soal evaluasi diakhir buku.

Tahap selanjutnya adalah tahap pengembangan dan implementasi bahan ajar berbasis buku wujud benda dari desain yang telah dibuat sebelumnya dikembangkan menjadi produk yang sesuai desain flowchart dan desain buku secara umum. Pada tahap ini akan menghasilkan produk berupa buku wujud benda. Tahapan pengembangan bahan ajar berbasis buku adalah sebagai berikut: 1) Menyusun materi/bahan apa saja yang akan dimasukkan ke dalam buku. 2) Mencari materi/bahan yang akan dimasukkan ke dalam buku. 3) Penyusunan materi/bahan yang telah dicari. 4) Membuat desain cover depan dan cover belakang buku. 5) Membuat desain isi dalam buku. 6) Mencetak buku yang telah di desain. 7) Pengembangan media buku.

Selanjutnya tahap yang ketiga yaitu tahap implementasi (*Implement*), tahap ini berfungsi untuk mengetahui respon peserta didik dari segi kemenarikan dalam desain juga warna dan kelayakan produk dengan sebelumnya sudah dilakukan validasi oleh ahli bahasa, media, materi, Pada tahap ini dilakukan kegiatan percobaan dalam menggunakan buku wujud benda dalam pembelajaran tema 3 kelas 3 untuk mengetahui respon peserta didik terhadap buku wujud benda.

Berdasarkan ketiga tahapan tersebut terdapat evaluasi dan revisi yang telah dilakukan demi perbaikan dan kelayakan produk yang telah dihasilkan. Penilaian yang dilakukan adalah penilaian formatif, yaitu penilaian yang dilakukan sepanjang proses pengembangan media, serta penilaian sumatif yaitu penilaian yang dilakukan untuk mengetahui efektif atau tidaknya produk yang dikembangkan dalam proses pembelajaran dengan melakukan tahap uji efektivitas.

Uji ahli bahasa dilakukan oleh guru SDN Margahayu VI yaitu Ibu Nining Lisniawati, S.Pd. Berdasarkan perolehan hasil dari uji ahli bahasa, selanjutnya hasil tersebut dikonversikan dengan tabel konversi tingkat pencapaian skala 5. Persentase tingkat pencapaian hasil ahli bahasa adalah 92% berada pada kualifikasi sangat baik, sehingga menurut penilaian dari ahli bahasa Media buku Wujud Benda ini tidak perlu direvisi.

Uji ahli materi dilakukan oleh guru SDN Margahayu VI yaitu Ibu Nining Lisniawati, S.Pd. Uji ahli materi terhadap media buku wujud benda ini menggunakan kuesioner. Sesuai perolehan hasil dari uji ahli desain pembelajaran, selanjutnya hasil tersebut dikonversikan dengan tabel konversi tingkat pencapaian skala 5 persentase tingkat pencapaian hasil ahli materi adalah 96% kualifikasi Sangat baik, sehingga produk pengembangan tidak perlu direvisi.

Uji ahli media pembelajaran dilakukan oleh guru SDN Margahayu VI yaitu Ibu Nining Lisniawati, S.Pd. Uji ahli media pembelajaran terhadap buku ini menggunakan kuesioner. Sesuai perolehan hasil dari uji ahli media pembelajaran, selanjutnya hasil tersebut dikonversikan dengan tabel konversi tingkat pencapaian skala 5. Persentase tingkat pencapaian hasil ahli media pembelajaran adalah 96% berada pada kualifikasi sangat baik, sehingga produk pengembangan tidak perlu direvisi.

Setelah mendapat evaluasi dari ketiga ahli tersebut paka tahap selanjutnya adalah uji coba perorangan. Subjek dari uji coba kelompok kecil ini adalah siswa kelas III SD Margahayu VI sebanyak 7 (tujuh) siswa. Dari ketujuh siswa tersebut terdiri dari dua orang siswa dengan hasil belajar tinggi, dua orang dengan hasil belajar sedang dan dua orang dengan hasil belajar rendah. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah metode kuesioner. Berdasarkan hasil penilaian dari uji coba perorangan, setelah data adalah metode kuesioner. Sesuai perolehan hasil dari uji kelompok besar, selanjutnya hasil tersebut dikonversikan dengan tabel konversi tingkat pencapaian skala 5. Rerata presentase uji kelompok besar sebesar 95 % berada pada kualifikasi tinggi, sehingga media buku wujud benda yang dikembangkan tidak perlu direvisi.

Revisi pengembangan produk. Dalam pengembangan produk bahan ajar Buku Wujud Benda pembelajaran ini melalui lima tahapan yaitu: (1) ahli bahasa, (2) ahli materi, (3) ahli media, (4) uji kelompok kecil, (5) uji coba kelompok besar. Dalam ke lima tahapan revisi tersebut, terdapat beberapa masukan serta saran dari para ahli dan subjek uji coba yang digunakan sebagai acuan perbaikan media buku wujud benda.

Dapat disimpulkan dengan menggunakan Media Buku Wujud Benda dapat memberikan warna baru dalam proses pembelajaran di kelas, serta dengan media Buku Wujud Benda dapat membantu

guru dalam menyampaikan materi dapat lebih maksimal diterima oleh siswa, dan dapat membantu siswa dalam proses belajar yang disampaikan melalui media edukasi.

SIMPULAN

Simpulan dalam penelitian pengembangan ini terdiri dari tiga hal yaitu; Proses pengembangan bahan ajar buku wujud benda melalui tahap analisis kebutuhan, tahap desain, dan tahap pengembangan dan implementasi. Hasil penelitian dari bahan ajar buku wujud benda dengan kualitas; (a) Hasil review ahli bahasa sangat baik (92%), (b) Hasil review ahli materi sangat baik (96%), (c) Hasil review ahli media (96%). Dapat disimpulkan bahwa Bahan Ajar berbasis Buku Wujud Benda efektif digunakan dalam pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan respon siswa setelah membaca buku tersebut dan mengisi kuesioner. Saran yang dapat disampaikan dalam pengembangan bahan ajar buku wujud benda yang telah dilakukan yaitu: 1) Bagi siswa dapat dimanfaatkan saat pembelajaran sedang berlangsung agar lebih mudah belajar dan diharapkan siswa akan meningkat hasil belajar agar siswa meningkat lebih optimal, 2) Bagi guru disarankan dalam kegiatan pembelajaran dapat memanfaatkan bahan ajar buku wujud benda agar menjadikan pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan sehingga siswa senang untuk belajar, dan 3) Bagi peneliti lain disarankan agar hasil penelitian ini dijadikan sebagai referensi untuk melakukan penelitian sejenis sebagai acuan untuk melakukan penelitian pengembangan yang lebih baik dan bersifat pengembangan lebih lanjut dan lebih luas. Dikonversikan dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaiannya sebesar 95% berada pada predikat tinggi, sehingga media tidak perlu direvisi. Uji coba kelompok besar dilakukan oleh empat belas orang siswa dari kelas III SD Margahayu VI. Empat belas orang siswa tersebut memiliki tingkat hasil belajar yang berbeda-beda yaitu, lima orang dengan hasil belajar tinggi, lima orang dengan hasil belajar sedang dan empat orang dengan hasil belajar rendah. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam menyelesaikan penelitian ini, penulis banyak mendapatkan bantuan baik berupa moral maupun material dari beberapa pihak. Untuk itu, kami sebagai penulis mengucapkan terimakasih kepada 1) Laily Nurmalia, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing PLP Terintegrasi KKN Kelompok 7 Universitas Muhammadiyah Jakarta, 2) Jarmo, S. Pd. MM, selaku Kepala Sekolah SDN Margahayu VI, 3) Nining Lisniawati, S. Pd, selaku guru pamong di kelas III B dan juga penilai dalam penelitian kami, dan 4) siswa-siswa kelas III B yang telah berpartisipasi dalam penelitian kami.

DAFTAR PUSTAKA

- Adnyana, I. W., & Ariningsih, K. A. (2017). Pengembangan Alat Bantu Pembelajaran Pengenalan Bendera, Mata Uang, dan Ibu Kota Negara di Asia Berbasis Multimedia Interaktif. *Jurnal Ilmu Komputer dan Sains Terapan*, 147-153.
- Astuti. (2018). Penerapan Realistic Mathematic Education (RME) Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 49-61.
- Efendhi, & Sugianto, E. (2014). Pengembangan Bahan Ajar Buku Berjendela sebagai Pendukung Implementasi Pembelajaran Berbasis Scientific Approach pada Materi Jurnal Khusus. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 2(2).
- Nadhiroh, S. F., & Susilowibowo, J. (2018). Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Akuntansi Perbankan Syariah Kelas XI Perbankan Syariah di SMK Negeri 1 Lamongan. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 355-359.
- Ramadan, S., Sumiyadi, & Kosasih, E. (2019). Pengembangan Buku Pengayaan Berbasis Pappaseng Suku Bugis dalam Pembelajaran Cerpen di SMA. *Jurnal Ilmiah Kebahasaan dan Kesusastraan*, 136-146.
- Saidah, I. N., & Nugroho, M. A. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Permainan Edukasi Akuntansi Cari Kata (Acak) Menggunakan Adobe Flash CS5. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 65-74.
- Satriani, A. (2020). *Pengembangan Student's Worksheet Penjumlahan dan Pengurangan Berbasis Taksonomi Bloom Dikaitkan dengan Matematika Realistik*. Jakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta.
- Tania. (2017). Pengembangan Bahan Ajar E-Modul sebagai pendukung pembelajaran 2013 pada materi ayat jurnal penyesuaian perusahaan jasa siswa kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 5(2).
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.