



Jurnal Eduscience (JES)

Volume 9, No. 2

Agustus, Tahun 2022

Submit : 07 Juli 2022

Accepted : 02 Agustus 2022

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR TEMATIK KELAS V TEMA 8 LINGKUNGAN SAHABAT KITA BERBANTU QR CODE DI SD NEGERI 53 LUBUKLINGGAU

ERISKA GUSTIANA¹, DODIK MULYONO², ANDRI VALEN³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, UNPARI Lubuklinggau
gustianaeriska28@gmail.com¹, dodikmulyono99@gmail.com,

valen.andri87@gmail.com

Abstract

This development research aims to develop thematic teaching materials for class V theme 8 of our friend's environment assisted by the Qr Code at SD Negeri 53 Lubuklinggau that are valid, practical and effective. This type of research is research and development with a 4-D development model. The subjects in the study were the fifth grade students of SD Negeri 53 Lubuklinggau, totaling 27 students. The results showed that based on the validation of linguists, material experts and media experts, the average score was 0.85 which was included in the very high category. While the result of the practicality test obtained from the small group test, large group test and teacher practicality test obtained an average score of 94,04% and included in the very practical category. While for the effectiveness test, the results of the average pretest and posttest obtained an N-gain value of 0,78 which is included in the high category. Based on the data that has been obtained, it can be concluded that the thematic teaching materials assisted by Qr Code for fifth grade elementary school students can be said to be valid, practical and effective so that they can be used in the learning process.

Keywords: *development; teaching materials; thematic; QR code; elementary school.*

Abstrak

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar tematik kelas V tema 8 lingkungan sahabat kita berbantu *Qr Code* di SD Negeri 53 Lubuklinggau yang valid, praktis dan efektif. Jenis penelitian ini yaitu *Research and Development* dengan model pengembangan 4-D. Subjek dalam penelitian adalah siswa kelas V SD Negeri 53 Lubuklinggau yang berjumlah 27 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan validasi ahli bahasa, ahli materi dan ahli media secara keseluruhan memiliki nilai dengan rata-rata 0,85 yang termasuk dalam kategori sangat tinggi. Sementara hasil uji kepraktisan yang diperoleh dari uji kelompok kecil, uji kelompok besar dan uji kepraktisan guru diperoleh nilai dengan rata-rata 94,04% dan termasuk dalam kategori sangat praktis. Sedangkan untuk uji efektifitas dari hasil rata-rata *pretest* dan *posttest* diperoleh nilai N-gain sebesar 0,78 yang termasuk kedalam kategori tinggi. Berdasarkan data yang telah diperoleh, maka dapat disimpulkan bahwa bahan ajar tematik berbantu *Qr Code* untuk siswa kelas V sekolah dasar dapat dikatakan valid, praktis dan juga efektif sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: pengembangan; bahan ajar; tematik; *qr code*; sekolah dasar



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan bagian terpenting dalam kehidupan manusia, karena dengan pendidikan maka kualitas dari sumber daya manusia dapat ditingkatkan. Pendidikan merupakan proses panjang yang berkesinambungan serta berlangsung secara terus menerus. Oleh sebab itu, kualitas dari pendidikan harus selalu ditingkatkan agar tujuan dari pendidikan dapat tercapai. Penyelenggaraan pendidikan di sekolah dasar saat ini menggunakan kurikulum 2013 dimana model pembelajarannya menggunakan model pembelajaran tematik. Menurut (Malawi, 2017) pembelajaran tematik adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman yang bermakna kepada siswa. Pada kurikulum 2013 siswa juga dituntut untuk dapat belajar mandiri dalam belajar. Siswa diharap mampu untuk belajar tanpa harus selalu didampingi oleh seorang guru. Selain itu, pada pembelajaran abad 21 kegiatan pembelajaran dituntut berbasis teknologi untuk menyeimbangkan perkembangan zaman saat ini, dengan tujuan agar peserta didik dapat terbiasa terhadap kemajuan teknologi yang semakin lama semakin berkembang salah satunya dengan menggunakan *Qr Code*. (Nasruddin, 2020) mengatakan *Qr Code* adalah singkatan dari *Quick Response Code* (respon atau tanggapan cepat) sehingga fungsi serta tujuan utamanya adalah menyampaikan informasi dengan cepat sehingga mendapatkan tanggapan atau respon yang cepat pula.

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan di sekolah tidak terlepas dari yang namanya sumber belajar, karena sumber belajar merupakan komponen yang sangat penting dalam mendukung pendidikan di sekolah. Sumber belajar adalah salah satu komponen untuk membantu individu memperoleh informasi pengetahuan. Tanpa adanya sumber belajar, maka kegiatan belajar mengajar di kelas tidak akan dapat berlangsung dengan baik. Sebagai seorang pendidik, guru merupakan fasilitator dalam memberikan pembelajaran. (Meynisfhy, A., Satria, T.G., 2021) menyatakan bahwa Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggunakan tema dalam menghubungkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman yang bermakna kepada siswa. Selain itu (Setia Sari Utami, Asep Sukenda Ekok, 2020) menyatakan bahwa Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu dan bermakna karena disesuaikan dengan tahap perkembangan belajar anak Sekolah Dasar.

Sumber belajar yang terdapat di sekolah saat ini sangat terbatas, dimana sumber belajar yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran di kelas hanya berpedoman pada buku di sekolah yang disediakan oleh pemerintah. (Kosasih, 2021) mengatakan bahan ajar merupakan segala sesuatu yang digunakan oleh pendidik dan peserta didik untuk memudahkan proses belajar mengajar berupa buku bacaan, lembar kerja dan tayangan. Oleh karena itu, diperlukan bahan ajar tematik yang lebih komplit dan menarik untuk membantu dalam proses pembelajaran di sekolah. Berdasarkan hasil observasi dan



wawancara yang dilakukan pada wali kelas V SD Negeri 53 Lubuklinggau terdapat kelemahan dari buku tematik yang disediakan oleh pemerintah yaitu kurangnya kedalaman materi pada setiap pembelajarannya. Hal itu membuat guru menjadi kesulitan dalam menyampaikan materi pembelajaran karena materi yang terdapat dibuku sangat sedikit.

Terbatasnya materi pembelajaran juga membuat siswa kesulitan memahami topik pembelajaran yang diberikan oleh guru, akibatnya siswa tidak bersemangat mengikuti pembelajaran. Oleh sebab itu, siswa membutuhkan bahan ajar tematik yang interaktif sehingga dapat memberikan penjelasan berupa video pembelajaran untuk membantu mereka dalam memahami topik yang sedang dipelajari. (VALEN, 2020) menyatakan peranan guru sebagai pendidik sangat besar pengaruhnya terhadap perubahan kemampuan berpikir siswa. Guru memiliki tugas untuk merencanakan pembelajaran, melaksanakan kegiatan pembelajaran, serta melakukan penilaian terhadap proses dan hasil belajar siswa. Penggunaan bahan ajar tematik interaktif dapat membantu siswa memahami topik pembelajaran karena memiliki video penjelasan pada setiap materi yang akan mereka pelajari dengan cara mengakses video yang terdapat pada bahan ajar. Dengan adanya bahan ajar tematik yang memberikan visualisasi berupa video penjelasan, selain membantu siswa memahami topic pembelajaran yang dipelajari, siswa juga dapat melakukan kegiatan belajar secara mandiri baik itu di kelas maupun saat belajar di rumah.

Bahan ajar memiliki manfaat yang sangat penting tidak hanya bagi pendidik namun juga bagi peserta didik. Dimana bagi pendidik penggunaan bahan ajar tematik dapat menghemat waktu dalam mengajar, menempatkan pendidik sebagai fasilitator, dan membantu dalam menciptakan suasana belajar mengajar yang efisien dan interaktif (Bahraeni, 2017). Sedangkan bagi peserta didik, bahan ajar dapat mendorong kemandirian belajarnya dan memperluas waktu belajar peserta didik karena peserta didik dapat belajar kapanpun dan dimanapun mereka ingin belajar. Oleh sebab itu, siswa membutuhkan bahan ajar interaktif yang dapat memberikan penjelasan berupa video pembelajaran untuk membantu mereka dalam memahami topik yang sedang dipelajari.

Hal ini sesuai dengan hasil penelitian (Muftianti, 2019) yang menyatakan bahwa penyusunan bahan ajar interaktif berbasis teknologi informasi dapat meningkatkan kemampuan dan keterampilan berbahasa siswa sekolah dasar, dimana penggunaan bahan ajar berbasis teknologi dapat memberikan pengalaman belajar yang luas serta mampu menciptakan pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Selain itu, dengan adanya bahan ajar tematik interaktif maka dapat membantu siswa memahami dan menguasai materi yang sedang dipelajari. Dengan adanya bahan ajar yang memberikan visualisasi berupa video penjelasan, selain membantu siswa memahami topik pembelajaran yang dipelajari, siswa juga dapat melakukan kegiatan belajar secara mandiri baik itu di kelas maupun saat belajar di rumah.

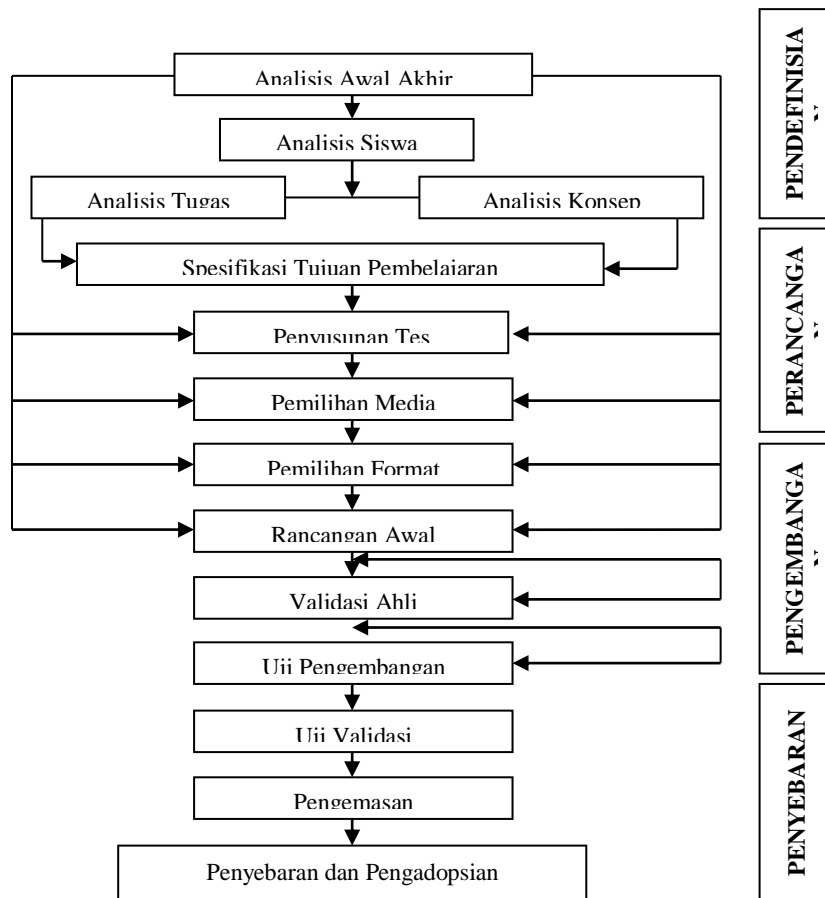


Tujuan Penelitian ini adalah untuk menghasilkan bahan ajar tematik kelas V tema 8 lingkungan sahabat kita berbantu QR Code di SD Negeri 53 Lubuklinggau yang valid, praktis, dan efektif. Pengembangan Bahan ajar ini dilakukan untuk mempermudah dalam menyampaikan materi, menambah wawasan dan keterampilan guru dalam mengembangkan bahan ajar tematik dengan menggunakan teknologi sehingga dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif yang dapat digunakan saat melakukan pembelajaran kepada peserta didik. Dengan menggunakan bahan ajar tematik berbantu teknologi berupa QR Code peserta didik dapat memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga mampu meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran serta dapat membantu peserta didik untuk belajar mandiri dirumah.

METODE PENELITIAN

Penelitian dan pengembangan akan membutuhkan sebuah model pengembangan yang digunakan dalam melakukan penelitiannya. Penelitian ini menggunakan model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan 4D yang meliputi *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Menurut (Panggabean, 2020) model pengembangan 4D digunakan sebagai alur pengembangan perangkat pembelajaran yang dimaksudkan untuk pelatihan guru bagi anak-anak berkebutuhan khusus yang mana penekanannya pada pengembangan bahan ajar. Berikut ini alur model pengembangan 4D menurut Thiagarajan, dkk (1947).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara, kuisisioner dan tes. Teknik analisis data angket menggunakan skala likert dengan kategori jawaban sangat setuju (SS), setuju (S), cukup setuju (CS), tidak setuju (TS), sangat tidak setuju (STS) dengan penilaian 5, 4, 3, 2, 1 untuk pernyataan positif dan 1, 2, 3, 4, 5 untuk pernyataan negatif. Data kevalidan bahan ajar diperoleh dari ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Menurut (Sugiyono, 2018) validitas adalah derajat ketepatan antara data yang terjadi pada objek penelitian dengan data yang dapat dilaporkan.



Gambar 2.1 Alur Model Pengembangan 4D Thiagarajan, Semmel, dan Semmel, 1947 (Taufiqurrahman, 2017)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan bahan ajar tematik berbantu *Qr Code* melalui tahapan yang sesuai dengan penelitian dan pengembangan dimana tahapan-tahapan tersebut meliputi: Pertama tahap pendefinisian bertujuan menentukan apa yang dibutuhkan oleh guru dan siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran (Hariati et al., 2020). Tahap ini memiliki 5 langkah diantaranya analisis awal, analisis siswa, analisis konsep, analisis tugas dan perumusan tujuan pembelajaran, kedua tahap perancangan dilakukan untuk menghasilkan bagaimana rancangan produk awal dari bahan ajar tematik berbantu *Qr Code* yang akan dikembangkan, ketiga Tahapan pengembangan untuk menghasilkan bahan ajar yang sudah direvisi oleh para ahli serta produk telah diujicobakan pada guru dan siswa kelas V SD Negeri 53 Lubuklinggau. Bahan ajar yang telah divalidasi oleh ahli bahasa, ahli media, dan juga ahli materi selanjutnya dilakukan revisi sebelum diujicobakan pada kelompok kecil yang berjumlah 6 orang siswa

serta kelompok besar yang berjumlah 22 orang siswa untuk menghasilkan produk akhir yang valid, praktis dan efektif.

Rekaptulasi Penilaian Validator

Berdasarkan penilaian oleh ketiga validator yaitu ahli bahasa, ahli materi dan ahli media menunjukkan bahan ajar tematik berbantu *Qr Code* yang dikembangkan memperoleh penilaian sesuai *Aiken V* dalam kategori valid sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil pengisian lembar validasi dari para validator menunjukkan bahwa bahan ajar tematik berbantu *Qr Code* dikatakan valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran dengan rata-rata 0,85 dimana termasuk kedalam kategori interpretasi validitas *Aiken V* dengan koefisien korelasi $\geq 0,80$ dengan keterangan sangat tinggi.

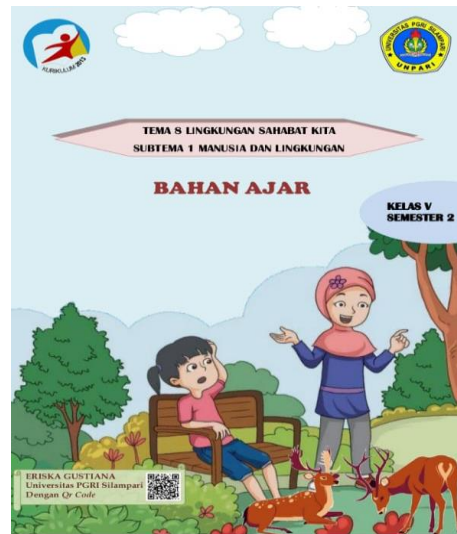
Tabel 1. Hasil Penilaian Seluruh Validator

Nama Validator	Skor Yang Diperoleh	Rata-Rata Skor	Kategori
Dr. RusmanaDewi, M. Pd.	52	0,75	Tinggi
Sarimita, S. Pd. SD	88	0,90	Sangat Tinggi
Dr. Leo Charlie, M. Pd.	109	0,91	Sangat Tinggi
Jumlah	249	0,85	Sangat Tinggi

Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Pratiwi, S. I., &Wahyudi, 2021) yang menyatakan bahwa tingkat dari validitas bahan ajar yang dikembangkan dapat dikatakan valid dengan presentase sebesar 84% atau dengan nilai ($>61\%$) yang termasuk kedalam kategori sangat baik sehingga bahan ajar yang sudah dikembangkan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran karena valid dari segi bahasa, materi dan juga tampilan media.

Revisi Produk

Revisi hasil dari produk yang telah dilakukan pada penelitian dan pengembangan bahan ajar tematik berbantu *Qr Code* ini dilakukan secara bertahap dan juga berulang sesuai dengan masukan dan juga saran yang diberikan oleh para validator untuk perbaikan dari bahan ajar yang dikembangkan agar benar-benar layak dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Berikut ini tampilan dari bahan ajar yang sudah diperbaiki berdasarkan saran dan masukan dari para ahli yang dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 2. Produk Akhir BahanAjar

Uji Kepraktisan

Ujicoba kepraktisan dilakukan untuk mengetahui tingkat praktilisasi bahan ajar setelah tahap validasi. Bahan ajar yang direvisi ditahap validasi selanjutnya diujicobakan pada kelompok kecil, uji kelompok besar dan uji pada guru kelas V SD Negeri 53 Lubuklinggau. Pelaksanaan ujicoba *small group* dilakukan pada 6 orang siswa yang memiliki kemampuan yang heterogen. Hasil respon siswa terhadap bahan ajar tematik berbantu *Qr Code* diperoleh klasifikasi sangat praktis. Dimana terlihat pada rata-rata dari 12 pernyataan memiliki nilai 92,78% termasuk dalam kategori interval dengan rata-rata skor 81%-100%. Perolehan persentase tersebut termasuk ke dalam klasifikasi sangat praktis. Sehingga bahan ajar tematik berbantu *Qr Code* dapat digunakan pada tahapan selanjutnya yaitu pada tahapan ujicoba kelompok besar tanpa adanya revisi. Ujicoba kelompok besar dilakukan pada 21 orang siswa kelas V sekolah dasar dengan memberikan lembar instrument berupa angket yang memiliki 12 pernyataan. Rata-rata hasil dari setiap pernyataan yang sudah dinilai oleh siswa memiliki klasifikasi sangat praktis, dimana rata-rata dari 12 pernyataan tersebut memiliki nilai 96,03% yang termasuk dalam kategori interval dengan skor 81%-100%. Sehingga perolehan dari persentase termasuk kedalam klasifikasi sangat praktis dan bahan ajar tematik berbantu *Qr Code* dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Pada uji kepraktisan guru peneliti menggunakan instrument penilaian berupa angket yang memiliki 12 pernyataan dimana rata-rata dari 12 pernyataan yaitu 93,33% dan termasuk dalam interval 81%-100% dengan klasifikasi sangat praktis. Dengan begitu, bahan ajar tematik berbantu *Qr Code* dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran tanpa revisi.

Tabel 2. Hasil Rekapitulasi Uji Kepraktisan

Responden	Jumlah Peserta	Skor Yang Diperoleh	Persentase	Kategori
Uji <i>Small Group</i>	6	334	92,78%	Sangat Praktis
Uji Kelompok Besar	21	1210	96,03%	Sangat Praktis
Guru	1	56	93,33%	Sangat Praktis
Total	28	1600	94,04%	Sangat Praktis

Berdasarkan data diatas, maka dapat disimpulkan bahwa bahan ajar tematik berbantu Qr Code dinyatakan praktis dan mudah untuk digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah. Pernyataan tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Lestari, W. S., Susilo, H., & Setyosari, 2017) yang menerangkan bahwa kriteria kepraktisan dari bahan ajar yang dikembangkan memiliki nilai dengan persentase sebesar 90,75% dan memiliki kriteria sangat praktis sehingga bahan ajar sangat layak dan mudah digunakan oleh siswa untuk membantu dalam proses pembelajaran.

Hasil Uji Efektifitas

Uji efektifitas merupakan kegiatan yang dilakukan untuk melihat perubahan nilai rata-rata perolehan siswa sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar tematik berbantu *Qr Code* yang diberikan. Dimana siswa diberikan soal *pretest* sebelum menggunakan bahan ajar dan pemberian *posttest* setelah penggunaan bahan ajar setelah pembelajaran. Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan *N-Gain* rata-rata dari *pretest* dan *posttest* sebesar 0,78 dan termasuk ke dalam kategori gain > 0,7 dengan klasifikasi tinggi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa bahan ajar tematik berbantu *Qr Code* dapat dinyatakan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Tabel 2. Rekapitulasi Nilai Pretest Dan Posttest

Subjek Penelitian	Jumlah <i>Pretest</i>	Jumlah <i>Posttest</i>
27 Siswa Kelas V SD Negeri 53 Lubuklinggau	1030	2340
Rata-Rata	38,14	86,66
<i>N-Gain</i>	0,78	
Klasifikasi	Tinggi	

Pada uji efektifitas siswa diberikan soal *pretest* sebelum menggunakan bahan ajar tematik berbantu *Qr Code*, selanjutnya setelah penggunaan bahan ajar tematik berbantu *Qr Code* siswa diberikan soal *posttest* untuk melihat keefektifan dari bahan ajar tersebut. Rata-rata nilai *pretest* yang diperoleh siswa yaitu sebesar 38,14. Sedangkan rata-rata nilai *posttest* yang diperoleh oleh siswa sebesar 86,66.



Berdasarkan hasil data kedua tes yang dilakukan, maka tingkat keefektifan dari bahan ajar berdasarkan *N-Gain* sebesar 0,78 dengan klasifikasi tinggi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa bahan ajar tematik berbantu *Qr Code* dinyatakan efektif dan layak digunakan untuk membantu siswa dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Hal ini senada dengan penelitian oleh (Nurhidayah, N., Firdaus, F., Amaliah, N., & Atirah, 2021) yang menyatakan bahwa presentase keefektifan dari bahan ajar memiliki nilai sebesar 68,75% dan termasuk ke dalam kategori sangat efektif. Dengan begitu bahan ajar yang telah dikembangkan sangat layak digunakan untuk membantu siswa memahami materi dalam proses pembelajaran.

Revisi hasil dari produk yang telah dilakukan pada penelitian dan pengembangan bahan ajar tematik berbantu *Qr Code* ini dilakukan secara bertahap dan juga berulang sesuai dengan masukan dan juga saran yang diberikan oleh para validator untuk perbaikan dari bahan ajar yang dikembangkan agar benar-benar layak dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Adapun perbedaan bahan ajar yang telah dikembangkan dengan bahan ajar yang telah ada yaitu terdapat sebuah *Qr Code*, dimana pada *Qr Code* memiliki penjelasan mengenai video pembelajaran untuk membantu siswa memahami setiap materi yang dipelajari (Safitri et al., 2019). Selain itu, materi yang terdapat pada bahan ajar juga lebih luas dan mendalam sehingga siswa akan benar-benar mengerti tentang materi-materi yang ada. Serta tampilan dan gambar yang disajikan sesuai dengan keadaan yang sesungguhnya sehingga siswa akan memahami pengetahuan yang abstrak ke dunia yang nyata. Berdasarkan hal tersebut, maka penggunaan bahan ajar tematik berbantu *Qr Code* bagi siswa sekolah dasar akan lebih menarik bagi siswa untuk belajar karena proses pembelajaran menggunakan teknologi berupa *handphone* serta penjelasan materi dari setiap video pembelajaran yang akan membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan (Safitri, 2017).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan serta hasil pembahasan yang telah dijabarkan, dapat disimpulkan bahwa secara umum bahan ajar tematik berbantu *Qr Code* dapat dikatakan valid dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah serta efektif dalam membantu siswa memahami materi pembelajaran yang dipelajari. Sedangkan secara khusus dapat disimpulkan bahwa bahan ajar tematik berbantu *Qr Code* dapat digunakan sebagai penunjang bagi siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran karena telah melalui tahapan validasi yang mana hasil rata-rata dari semua validator menyatakan bahwa bahan ajar tematik dinyatakan valid dengan kategori sangat tinggi. Sehingga berdasarkan hasil yang telah diperoleh maka bahan ajar tematik berbantu *Qr Code* dikatakan valid dari segi bahasa, materi dan media dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Bahan



ajar tematik berbantu *Qr Code* yang telah dikembangkan dan melalui tahap kepraktisan memperoleh nilai dari semua tahapan ujicoba kepraktisan dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil kepraktisan yang diperoleh tersebut, maka bahan ajar tematik berbantu *Qr Code* dapat dinyatakan praktis sehingga bisa digunakan oleh guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Dari segi keefektifan, bahan ajar tematik berbantu *Qr Code* memperoleh nilai dengan kategori tinggi. Dimana berdasarkan hasil yang telah diperoleh tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan bahan ajar tematik berbantu *Qr Code* pada proses pembelajaran dapat membantu siswa memahami materi pelajaran yang sedang dipelajari untuk membangun semangat siswa dalam belajar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pada Penulisan dalam penelitian ini penulis banyak mendapat bantuan dan juga masukan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih banyak kepada semua pihak yang sudah dengan sabar dan baik hati mau membantu dalam menyelesaikan penulisan artikel ini. Secara khusus penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. Dodik Mulyono, M. Pd., dan bapak Andri Valen, M. Pd. yang telah sangat sabar membantu dan bersedia memberikan bimbingan dan masukan.
2. Bapak dan ibu kepala sekolah serta guru SD Negeri 53 Lubuklinggau yang telah memberikan izin dan membantu penulis dalam melakukan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Bahraeni. (2017). *Efektifitas Pengembangan Bahan Ajar Ilmu Pendidikan Islam Berbasis Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw melalui Kegiatan Desiminasi Pada Stais Ddi Maros*. 6(1), 100–109.
- Hariati, P. N. S., Hasibuan, L., & Safitri, I. (2020). Pengaruh penggunaan media video animasi terhadap respon siswa dalam pembelajaran matematika pada materi operasi bilangan bulat. *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma (JPMS)*, 6(1), 18–22. <https://doi.org/https://doi.org/10.36987/jpms.v6i1.1657>
- Kosasih. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar*.
- Lestari, W. S., Susilo, H., & Setyosari, P. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Untuk Siswa Kelas IV. *JURNAL PENDIDIKAN*, 2(1), 1469.
- Malawi, I. & A. K. (2017). *Pembelajaran Tematik (Konsep dan Aplikasi)*.
- Meynisfhy, A., Satria, T.G., V. A. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Berbasis Model Discovery Learning Pada Tema 7 Kelas VSD Negeri 79 Lubuklinggau. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5(1).
- Muftianti, A. (2019). PENYUSUNAN BAHAN AJAR INTERAKTIF BERBASIS TEKNOLOGI



INFORMASI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGAJAR KETERAMPILAN BERBAHASA SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Ilmiah Upt P2m Stkip Siliwangi*, 3(2), 178–186.

- Nasruddin. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Sejarah Daerah Bima Berbantu Quick Response Codes Kelas X SMA Negeri 1 Woha. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 4(3), 26–31.
- Nurhidayah, N., Firdaus, F., Amaliah, N., & Atirah, N. (2021). Pengembangan E-Modul Berbantuan QR Code pada Pembelajaran Daring Mata Pelajaran Biologi Materi Sel Kelas XI MIA. *SAINTIFIK*, 7(2), 105–111.
- Panggabean, N. H. & A. D. (2020). *Desain Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Sains*.
- Pratiwi, S. I., & Wahyudi, W. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Website untuk Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 333–340.
- Safitri, I. (2017). Pengaruh Media Audio Visual terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Di kelas X SMA Muhammadiyah-10 Rantauprapat Tahun Pembelajaran 2016/2017. *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma (JPMS)*, 3(1), 14–23. <https://doi.org/https://doi.org/10.36987/jpms.v3i1.1277>
- Safitri, I., Pasaribu, R., Simamora, S., & Lubis, K. (2019). The Effectiveness of Android Application as a Student Aid Tool in Understanding Physics Project Assignments. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 8(4), 512–520. <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/jpii.v8i4.19433>
- Setia Sari Utami □, Asep Sukenda Ekok, A. V. (2020). Development of Thematic Worksheet Based on Character Education for Fifth Graders Schools. *Journal of Educational Research and Evaluation*, 9(1), 8–14.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Taufiqurrahman, Khaerul Fajri &. (2017). pengembangan buku ajar menggunakan model 4d dalam peningkatan keberhasilan pembelajaran pendidikan agama islam. *Jpii*, 2(1), 6–7.
- VALEN, A. (2020). ANALISIS PEMAHAMAN DAN KEMAMPUAN GURU MENYUSUN SOAL MID SEMESTER MATA PELAJARAN IPS SEKOLAH DASAR. *Basicedu*, 4(4), 1084–1097.