

## PENYUSUNAN BAHAN AJAR MATEMATIKA BAGI SISWA KELAS IV SD NEGERI 003 BUKIT BESTARI

Mardianto<sup>1</sup>, Victor Franky<sup>2</sup>, Jerry Maytanius<sup>3</sup>, Melisa Kurniani<sup>4</sup>, Jennifer Meilisa<sup>5</sup>,  
Christina<sup>6</sup>

Universitas Internasional Batam

Email: mardianto.zhou@uib.ac.id; ryukage123@gmail.com; jerryong50@gmail.com;  
kurnianimelisa@yahoo.com; 12jenniferlie34@gmail.com; christinaxu912@yahoo.co.id

### Abstrak

Masa pandemi menyebabkan kendala dalam pembelajaran siswa Sekolah Dasar, karena sistem belajar mengajar yang awalnya tatap muka menjadi tidak bisa tatap muka karena pandemi COVID-19 maka penyampaian materi dilakukan melalui daring. Hal ini pun menyebabkan siswa kurang mengerti terhadap materi yang telah dijelaskan oleh guru, terutama untuk mata pelajaran matematika kelas IV SD. Hal ini yang melatarbelakangi kami untuk membuat bahan ajar yang interaktif dan efektif untuk pelajaran matematika. Penulisan artikel ini dilakukan dengan tujuan: menyusun bahan ajar menurut kebutuhan guru dan siswa, mengembangkan bahan ajar yang interaktif dan efektif untuk menarik minat belajar siswa, dapat mengukur keefektifan bahan ajar yang dikembangkan dan siswa bisa memiliki kesempatan untuk belajar secara mandiri dengan bimbingan bahan ajar yang ada. Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan dengan model pengembangan ADDIE. Luaran yang dihasilkan terdiri dari 3 produk yaitu Powerpoint, modul dan video pembelajaran yang terbagi menjadi 6 bab pembelajaran. Luaran ini memberikan dampak positif karena membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan mandiri, siswa/i pun lebih fokus dan menikmati proses pembelajaran.

**Kata Kunci :** Sekolah Dasar, Bahan Ajar, Matematika

### Abstract

*The pandemic period caused obstacles in the learning of elementary school students because the teaching and learning system that was originally face-to-face became unable to meet face-to-face due to the COVID-19 pandemic, the delivery of the material was done online. This causes students to lack understanding of the material that has been explained by the teacher, especially for the fourth-grade elementary mathematics subject. This is what motivated us to create interactive and effective teaching materials for mathematics lessons. The article was written to compile teaching materials according to the needs of teachers and students, developing interactive and effective teaching materials to attract students' interest in learning, being able to measure the effectiveness of the teaching materials developed, and students having the opportunity to study independently with the guidance of teaching materials provided. there is. The method used is research and development with the ADDIE development model. The resulting output consists of 3 products, namely Powerpoint, learning modules, and videos which are divided into six learning chapters. This outcome has a positive impact because it makes the learning process more effective and independent, students are more focused and enjoy the learning process..*

**Keywords :** Elementary School, Teaching Material, Mathematics

### PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu hal yang penting dan berguna dalam kehidupan manusia (Warkintin & Mulyadi, 2019).

Pentingnya pendidikan dapat kita lihat dalam Pembukaan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 alinea keempat yang menyebutkan bahwa tujuan

negara “... mencerdaskan kehidupan bangsa...”. Pendidikan adalah pengajaran yang diberikan kepada anak-anak oleh orang dewasa yang mempunyai tujuan untuk mencapai kedewasaan (Dr. H. Amka, 2019). Di dalam kamus besar Bahasa Indonesia disebutkan bahwa pendidikan merupakan proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan.

Fungsi dari pendidikan itu sendiri adalah untuk menghapus penderitaan rakyat yang berasal dari berbagai sumber seperti kebodohan dan ketertinggalan serta fungsi pendidikan nasional adalah mengembangkan kemampuan bangsa Indonesia dan membentuk karakter peradaban yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa (Sujana, 2019). Untuk memenuhi suatu pendidikan, tentu dibutuhkan. Proses belajar-mengajar yang dilaksanakan oleh guru atau pendidik yang berperan sebagai orang dewasa kepada siswa. Dan belajar-mengajar tentu saja dibutuhkan sebuah bahan ajar untuk pendidik yang bertujuan untuk mempermudah kegiatan pembelajaran, apalagi di masa pandemi sekarang ini.

Bahan ajar adalah materi yang telah disusun untuk membantu pendidik atau guru maupun instruktur untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas. Bahan ajar tersebut berbeda dengan buku teks yang disediakan di sekolah maupun yang terjual di toko buku. Menurut Widodo dan Jasmadi (2013) bahan ajar dapat berbentuk lisan maupun tulisan yang berisi metode pembelajaran, sarana pembelajaran, model, materi pembelajaran, standar, dan metode evaluasi yang dirancang untuk menstandarkan tujuan dari suatu pembelajaran kompetensi (Langkah Langkah Penyusunan Bahan Ajar, 2020).

Salah satu contoh bahan ajar yang berbentuk tulisan yaitu modul yang berisi penjelasan, contoh soal, dan soal untuk

dikerjakan oleh siswa. Contoh lain dari bahan ajar berbentuk tulisan yaitu powerpoint. Menurut Arsyad (2015), Powerpoint merupakan suatu aplikasi yang digunakan untuk menyampaikan bahan ajar atau laporan, karya atau status mereka (Warkintin & Mulyadi, 2019). Powerpoint ini berisi bahan ajar ini memuat materi dan contoh soal yang dijelaskan secara singkat.

Bahan ajar disusun dengan berbagai bentuk sesuai dengan kurikulum yang berlaku dan sifatnya sistematis. Bahan ajar biasanya juga digunakan oleh siswa dirumah untuk mempelajari lagi materi kurang dimengerti dari penjelasan guru. Menurut Pannen (1995) bahan ajar adalah alat pembelajaran yang dibuat secara sistematis yang berisi materi dan dapat digunakan oleh guru dan siswa (Magdalena et al., 2020).

Bahan ajar harus dibuat semenarik dan sesingkat mungkin serta mudah dipahami. Hal ini dikarenakan sifat anak-anak yang mudah bosan terhadap sesuatu yang dikerjakan terus menerus seperti membaca. Tulisan atau teks yang panjang dan padat mudah membuat anak cenderung lebih bosan, apalagi tidak disertai dengan sesuatu yang lebih berwarna seperti animasi, foto, dan lain sebagainya. Bahan ajar yang singkat dan berwarna dapat menarik perhatian siswa dan mereka akan penasaran dengan materi selanjutnya. Bahan ajar juga harus berisi kalimat-kalimat sederhana agar mudah dipahami.

Hal ini dapat mempermudah siswa yang mengalami kesulitan dalam mata pelajaran tertentu lebih mudah mengerti terhadap materi yang telah disampaikan. Selain itu bahan ajar dalam bentuk video juga lebih bervariasi serta mempermudah siswa dalam memahami terhadap materi tersebut. Jika materi yang dijelaskan oleh guru terlalu cepat, siswa dapat memutar kembali video untuk dipelajari dan dipahami kembali. Bahan ajar seperti modul sebaiknya dilengkapi dengan soal untuk dikerjakan oleh siswa. Hal ini dibuat sebagai tambahan

agar siswa lebih menguasai materi. Seperti yang kita ketahui, pandemi COVID-19 mendorong siswa wajib untuk belajar dari rumah, sehingga bahan ajar sangat dibutuhkan oleh guru untuk menjelaskan materi agar sesuai dengan standar kompetensi yang diterapkan.

Mengingat sulitnya pembelajaran yang dilakukan dari rumah karena sulitnya pengawasan dari guru serta terbatasnya buku yang disediakan, sehingga membutuhkan media belajar yang menarik dan interaktif untuk menarik perhatian siswa serta mudah dipahami. Bahan ajar juga dapat dilihat kembali sehingga memudahkan siswa untuk memahami pelajaran. Untuk itu bahan ajar yang telah disusun berupa materi yang sesuai dengan kurikulum dalam bentuk Powerpoint, modul yang terdapat materi, contoh soal, dan beberapa soal untuk dikerjakan oleh siswa SD 003 Bukit Bestari kelas 4, serta video materi ajar.

Untuk merealisasikan pembahasan pada topik ini, kami ingin menyusun bahan ajar untuk Sekolah Dasar Negeri Bukit Bestari dan kami memilih kelas 4 dengan mata pelajaran matematika untuk melaksanakan kegiatan tersebut. SD Negeri 003 Bukit Bestari adalah salah satu sekolah dasar negeri yang terletak di Tanjungpinang, Kepulauan Riau. Sekolah ini terletak di Jalan Sultan Machmud No. 29 dan telah berdiri sejak tahun 1977. Berdasarkan data Juni 2021 jumlah tenaga pendidik adalah sebanyak 20 orang sedangkan jumlah peserta didik adalah 326 orang (Kita, 2021).

Matematika adalah salah satu ilmu pengetahuan tertua yang mempelajari besaran, struktur, ruang, dan perubahan. Menurut Susilo, matematika bukanlah hanya sekedar gabungan dari angka, simbol, dan rumus yang tidak ada kaitannya dengan dunia nyata, tetapi matematika tumbuh dan berakar dari dunia nyata (Pakdosen, 2021). Dari pengertian Matematika menurut Susilo dapat kita ketahui matematika tidak hanya mata pelajaran biasa saja, dengan

mempelajari matematika kita akan mendapatkan banyak manfaat yang berguna bagi masa depan. Terdapat beberapa manfaat mempelajari Matematika yaitu;

Manfaat pertama, matematika dapat melatih kecerdasan logika. Matematika merupakan jenis pengetahuan yang memiliki banyak kemungkinan. Dengan mempelajari matematika dapat meningkatkan kemampuan untuk menyusun solusi terhadap suatu masalah secara logis.

Manfaat kedua, matematika dapat melatih siswa menjadi teliti, sabar, dan tidak ceroboh. Pada saat berusaha menyelesaikan soal matematika tentu saja kita harus sangat teliti terhadap setiap angka, bentuk, dan operasi hitung yang akan dihitung. Selain itu, pada saat kita ceroboh atau pun kurang teliti kita harus menghitung ulang kembali agar hasilnya benar, hal tersebut dapat melatih kita untuk menjadi teliti, sabar pada saat mengerjakan, dan tidak ceroboh.

Manfaat ketiga, matematika dapat melatih pola berpikir yang sistematis. Matematika adalah pengetahuan yang Matematika adalah pengetahuan yang dapat melatih pola berpikir yang sistematis. Dengan ada kebiasaan berhitung, menyelesaikan pola, dan sejenisnya, secara tidak sadar kita telah memaksa otak mengganti pola pikir untuk berpikir secara runut. Hal ini dapat meningkatkan kemampuan dalam memimpin dan memudahkan kita dalam mengorganisasi segala sesuatu.

Pembelajaran matematika akan menjadi lebih menarik bila bahan ajar dipakai memuat bahasan yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari. Hal ini akan membuat siswa lebih mudah memahami melalui pengalaman terhadap permasalahan kehidupan sehari-hari seperti pengukuran berat yang dapat kita temukan di pasar pada saat membeli beras.

## MASALAH

Sejak pertama kali Presiden Indonesia Joko Widodo mengumumkan kasus COVID-19 pada Maret 2020, Indonesia mengalami banyak sekali perubahan. Salah satunya yaitu tidak dapat berlangsungnya sekolah secara tatap muka. Pemerintah mengatur cara agar sekolah tetap bisa berlangsung dengan mengadakan program belajar dari rumah online. Aplikasi yang paling banyak digunakan untuk proses mengajar adalah Zoom, Whatsapp, dan google classroom. Aplikasi ini mempunyai kelebihan karena relatif murah dalam pemakaian kuota internet dan hampir semua orangtua murid sudah mengenal aplikasi tersebut. Kelebihan dari proses pembelajaran menggunakan aplikasi yaitu memiliki banyak sekali fitur yang dapat membuat guru lebih berinovatif dan kreatif dalam mengajar. Adapun kekurangannya seperti banyak sekali murid yang tidak terlalu memperhatikan saat gurunya menjelaskan. Maka kami membantu pihak sekolah dalam membuat bahan ajar diantaranya power point, video pembelajaran, dan modul untuk dapat digunakan oleh sekolah pada saat kondisi pandemi saat ini. Powerpoint yang ada dapat digunakan oleh guru matematika saat ingin menjelaskan materi kepada siswa/i dan video pembelajaran dapat dibagikan ke siswa/i oleh guru untuk memperjelas materinya. Video pembelajaran ini juga dibuat semenarik mungkin agar para murid yang melihatnya menjadi lebih semangat dan tertarik dalam belajar matematika. Modul juga dapat digunakan sebagai tambahan latihan soal untuk siswa/i.

## METODE

Tujuan dari kegiatan ini adalah mengembangkan sebuah produk bahan ajar dalam bentuk digital (Powerpoint, modul, dan video) yang interaktif sehingga bisa digunakan oleh pihak sekolah sebagai tambahan dalam mengajar peserta didik. Kegiatan dilaksanakan di SD Negeri 003

Bukit Bestari, Tanjungpinang, Kepulauan Riau. Target implementasi adalah siswa/i kelas IV. Sejak tahap awal – tahap evaluasi dibutuhkan waktu 1 bulan yaitu tanggal 29 Juni – Akhir Juli 2021. Teknik pengumpulan data untuk menyusun bahan ajar adalah pengamatan dan wawancara. Pengumpulan data dengan observasi dilakukan dengan pengamatan langsung pada objek kajian. Disini kami melakukan observasi terhadap keadaan sekolah. Sugiyono (2010) menjelaskan bahwa wawancara dilaksanakan untuk pengumpulan data secara akurat dan jelas apabila ingin melakukan studi pendahuluan untuk menetapkan permasalahan yang akan diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/kecil (Pratiwi, 2018). Wawancara dilaksanakan untuk meminta izin kepada pihak sekolah, mengumpulkan data mengenai kebutuhan produk bahan ajar yang akan dikembangkan. dan memperoleh data mengenai evaluasi luaran.

Metode yang digunakan dalam melakukan penelitian adalah penelitian dan pengembangan (research and development). Gay (1990) berpendapat penelitian pengembangan bukan untuk menguji teori melainkan suatu usaha pengembangan produk yang efektif untuk digunakan sekolah (Pratiwi, 2018). Pokok dari penelitian pengembangan ialah mengembangkan produk penelitian sebelumnya secara berkelanjutan, sehingga terjadi perubahan dan perkembangan yang ideal sesuai dengan yang diharapkan (Samsu, 2017). Bahan ajar dibuat dengan model problem-based learning (PBL) dimaksudkan untuk mengajak siswa/i aktif dalam belajar untuk menyelesaikan suatu permasalahan.

Metode pengembangan yang digunakan adalah ADDIE. ADDIE terdiri dari 5 bagian penting yaitu Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Kelebihan pengembangan ADDIE yaitu lebih sederhana dan sifatnya

lebih teratur. Pengembangan ADDIE juga banyak digunakan oleh manusia untuk pembuatan program atau membuat produk pembelajaran secara efektif dan tervalidasi oleh ahli (Piskurich, 2015). Keterkaitan antar tahap pada ADDIE dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 1. Diagram Tahapan ADDIE (Branch, 2009)

1. Tahap Analisis (Analyze)  
Di tahap analisis kami melakukan analisis terhadap minat belajar matematika, kompetensi yang harus oleh dicapai siswa/i kelas IV dan materi pembelajaran yang harus dibuat.
2. Tahap Perancangan (Design)  
Kelompok menentukan desain Powerpoint yang dianggap paling menarik dan tepat untuk materi yang akan disajikan, memikirkan ide sampul modul dan bentuk modul, serta bentuk video yang ingin dibuat.
3. Tahap Pengembangan (Development)  
Di tahap ini kelompok mulai merealisasikan hasil perencanaan yang dilakukan sebelumnya serta disesuaikan dengan sesuai dengan materi, kebutuhan siswa, gambar, dan lain-lain. Tentunya dalam tahap ini terjadi beberapa revisi untuk menyesuaikan dengan kebutuhan sekolah dan kurikulum yang berlaku. Kami juga menghubungi pihak sekolah untuk memastikan bahan ajar yang telah disusun sesuai keinginan mitra yang terkait.
4. Tahap Implementasi (Implementation)

Kami membuat rancangan bahan ajar yang akan dan direalisasikan di situasi nyata supaya siswa dapat lebih mudah memahami terhadap materi yang disampaikan. Tahap implementasi awal dilakukan dengan menyerahkan bahan ajar yang telah dibuat kepada pihak sekolah. Selanjutnya pihak sekolah menyebarkan bahan tersebut kepada siswa/i melalui aplikasi Whatsapp untuk dipelajari.

#### 5. Tahap Evaluasi (Evaluation)

Dalam tahap evaluasi tenaga pendidik mengevaluasi respon dan minat belajar siswa/i kelas IV SDN 003 Bukit Bestari terhadap bahan ajar yang telah disusun.

## PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil implementasi dan evaluasi dari mitra didapatkan data bahwa pembelajaran menggunakan media digital lebih efektif. Seperti yang kita lihat perkembangan teknologi pada masa sekarang memiliki pengaruh yang besar terhadap pembelajaran terhadap siswa/i. Mudahnnya mengakses teknologi juga mampu meningkatkan mutu pendidikan nasional menjadi lebih berkualitas. Dengan adanya teknologi internet yang semakin berkembang pesat dapat membuat peserta didik mengakses dimanapun dan kapanpun untuk belajar.

Pemanfaatan teknologi media digital memudahkan guru dalam membantu proses belajar peserta didik, penggunaan media digital pada proses belajar mengajar merupakan salah satu usaha yang dilakukan untuk meningkatkan efektivitas serta mutu pembelajaran melalui peningkatan menggunakan media digital, sehingga peserta didik dapat belajar dgn mengimbangi perkembangan media digital.

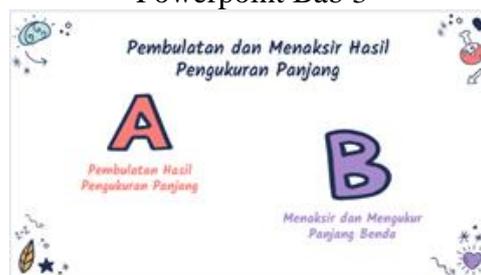
Luaran yang telah selesai disusun antara lain:

- a. Bahan ajar berbasis Microsoft Powerpoint (PPT)
- b. Video penjelasan materi ajar
- c. Modul yang berisikan materi dan 10 soal latihan per bab
- d. Ketiga bahan ajar tersebut terdiri dari 6 bab yaitu (Nuharini & Priyanto, 2016) :

Judul Bab	Isi Materi
<b>Bab 1:</b> Pecahan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengertian Pecahan</li> <li>2. Pecahan Senilai</li> <li>3. Pecahan Sederhana</li> <li>4. Membandingkan dan Mengurutkan Pecahan</li> <li>5. Bentuk Pecahan</li> <li>6. Pembulatan Bilangan</li> <li>7. Menaksir Hasil Operasi.</li> </ol>
<b>Bab 2:</b> Konsep Faktor dan Kelipatan Bilangan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Faktor Suatu Bilangan</li> <li>2. Kelipatan Suatu Bilangan,</li> <li>3. Bilangan Prima</li> <li>4. Faktor Persekutuan Terbesar (FPB) dan Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK)</li> <li>5. Permasalahan yang Berkaitan dengan FPB dan KPK</li> </ol>
<b>Bab 3:</b> Pengukuran Panjang dan Berat	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Satuan Baku Panjang</li> <li>2. Operasi Hitung Satuan Panjang</li> <li>3. Pembulatan dan Menaksir hasil Pengukuran Panjang ke Satuan Terdekat</li> </ol>
<b>Bab 5:</b> Statistika	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengumpulan Data</li> <li>2. Mengolah dan Menyajikan Data</li> <li>3. Menafsirkan Sajian Data</li> </ol>
<b>Bab 6:</b> Pengukuran Sudut	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengenal Sudut</li> <li>2. Mengukur Besar Sudut</li> <li>3. Membandingkan Besar Sudut</li> <li>4. Mengukur Sudut pada Bangun Datar</li> <li>5. Menyelesaikan Masalah yang Berkaitan dengan Pengukuran Sudut</li> </ol>

Sumber : Data yang Diolah (2021)

Gambar 1.  
Powerpoint Bab 3



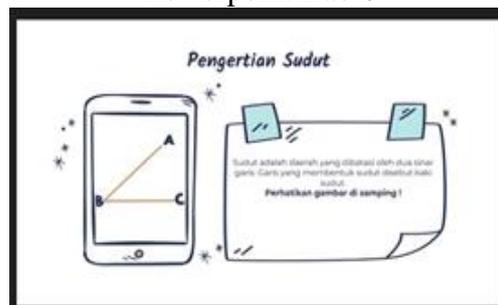
Sumber : Data yang Diolah (2021)

Gambar 2.  
Modul



Sumber : Data yang Diolah (2021)

Gambar 3.  
Powerpoint Bab 6



Sumber : Dokumentasi Pribadi (2021)

Gambar 4.  
Penandatanganan Surat Persetujuan Mitra



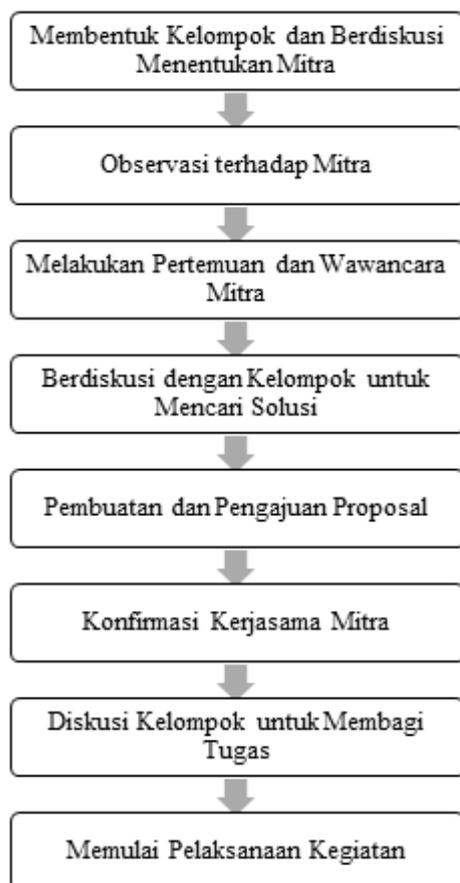
Sumber : Data yang Diolah (2021)

Gambar 5.  
Keadaan Sekolah



Sumber : Dokumentasi Pribadi (2021)

Bagan 1.  
Alur Perancangan Luaran



Tabel 2.  
Indikator Pencapaian Siswa

Kompetensi Dasar pada Kompetensi Inti Pengetahuan	Kompetensi Dasar pada Kompetensi Inti Keterampilan	Kompetensi yang Dicapai pada Luaran
3.1 <u>Memahami pengertian pecahan, pecahan senilai dengan gambar dan pecahan sederhana.</u>	4.1 Mengidentifikasi pecahan senilai dengan gambar dan pecahan sederhana.	PPT – Bab 1 Video Pembelajaran – Bab 1
3.2 <u>Memahami berbagai bentuk pecahan (biasa, campuran, decimal, dan persen) dan hubungan di antaranya.</u>	4.2 Mengidentifikasi berbagai bentuk pecahan (biasa, campuran, decimal, dan persen) dan hubungan di antaranya.	
3.3 <u>Memahami penaksiran dari jumlah, selisih, hasil kali, dan hasil bagi dua bilangan cacah maupun pecahan dan desimal.</u>	4.3 <u>Menyelesaikan masalah melakukan penaksiran dari jumlah, selisih, hasil kali, dan hasil bagi dua bilangan cacah maupun pecahan dan desimal.</u>	
3.4 <u>Memahami faktor dan kelipatan suatu bilangan.</u>	4.4 Mengidentifikasi faktor dan kelipatan suatu bilangan.	PPT – Bab 2 Video Pembelajaran – Bab 2
3.5 <u>Memahami bilangan prima.</u>	4.5 Mengidentifikasi bilangan prima.	
3.6 <u>Memahami cara menentukan faktor persekutuan, faktor persekutuan terbesar (FPB), kelipatan persekutuan, kelipatan persekutuan terkecil (KPK) dari dua bilangan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.</u>	4.6 <u>Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan faktor persekutuan, faktor persekutuan terbesar (FPB), kelipatan persekutuan, kelipatan persekutuan terkecil (KPK) dari dua bilangan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.</u>	
3.7 <u>Memahami pembulatan hasil pengukuran panjang dan berat ke satuan terdekat.</u>	4.7 <u>Menyelesaikan masalah pembulatan hasil pengukuran panjang dan berat ke satuan terdekat.</u>	PPT – Bab 3 Video Pembelajaran – Bab 3
3.8 <u>Memahami pengertian bangun datar, sifat-sifat segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan.</u>	4.8 <u>Mengidentifikasi segi segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan.</u>	PPT – Bab 4 Video Pembelajaran – Bab 4
3.9 <u>Memahami cara menentukan keliling dan luas daerah persegi, persegi panjang, dan segitiga serta hubungan pangkat dua dengan akar pangkat dua.</u>	4.9 <u>Menyelesaikan masalah berkaitan dengan keliling dan luas daerah persegi, persegi panjang, dan segitiga serta hubungan pangkat dua dengan akar pangkat dua.</u>	
3.10 <u>Memahami hubungan antargaris (sejajar, berpotongan, berhimpit) menggunakan model konkret.</u>	4.10 Mengidentifikasikan hubungan antargaris (sejajar, berpotongan, berhimpit) menggunakan model konkret.	
3.11 <u>Memahami pengertian statistika dan contoh data diri peserta didik dan lingkungannya yang disajikan dalam bentuk diagram batang.</u>	4.11 <u>Mengumpulkan data diri peserta didik dan lingkungannya yang disajikan dalam bentuk diagram batang.</u>	PPT – Bab 5 Video Pembelajaran – Bab 5
3.12 <u>Memahami pengertian sudut dan cara menentukan ukuran sudut pada bangun datar dalam satuan baku dengan menggunakan busur derajat.</u>	4.12 <u>Mengukur sudut pada bangun datar dalam satuan baku dengan menggunakan busur derajat.</u>	PPT – Bab 6 Video Pembelajaran – Bab 6

## SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan dan hasil dari kegiatan yang dilakukan maka simpulan penulis ini adalah sebagai berikut. Pembuatan bahan ajar mata pelajaran matematika kelas IV untuk SDN 003 Bukit Bestari ini dapat membantu guru dalam menyiapkan bahan yang ingin diajarkan pada saat kondisi saat ini yang harus melakukan proses belajar mengajar secara online. Bahan ajar yang dibuat berupa powerpoint, video pembelajaran, dan modul. Powerpoint yang ada dapat digunakan guru matematika saat ingin menjelaskan materi kepada siswa/i dan video pembelajaran dapat dibagikan ke siswa/i oleh guru untuk memperjelas materinya, video pembelajaran ini juga dibuat semenarik mungkin agar para siswa/i yang melihatnya menjadi lebih termotivasi dalam belajar matematika serta penyusunan bahan ajar dapat meningkatkan ketertarikan siswa/i SDN 003 Bukit Bestari untuk belajar matematika. Berdasarkan yang kita ketahui bahwa banyaknya siswa/i yang awalnya hanya sedikit saja yang tertarik dengan pelajaran matematika mengalami peningkatan menjadi lebih banyak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*.
- Dr. H. Amka, M. S. N. (2019). Filsafat Pendidikan. In *Istiqra': Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam* (Vol. 1, Issue 2).
- Kita, S. (2021). *SD Negeri 003 Bukit Bestari*.
- Langkah Langkah Penyusunan Bahan Ajar. (2020). Deepublish. <https://penerbitdeepublish.com/langkah-penyusunan-bahan-ajar/>
- Magdalena, I., Sundari, T., Nurkamilah, S., Nasrullah, & Amalia, D. A. (2020). Analisis Bahan Ajar. *Nusantara : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 311–326.

<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>

- Nuharini, D., & Priyanto, S. (2016). *Mari Belajar Matematika untuk SD/MI Kelas 4*.
- Pakdosen. (2021). *22 Pengertian Matematika Menurut Para Ahli Dalam Bukunya*. <https://pakdosen.co.id/pengertian-matematika/>
- Pratiwi, N. A. (2018). *Pengembangan Lembar Kerja Siswa Untuk Praktikum Kesadahan Air Berbasis Model Pembelajaran*.
- Samsu. (2017). *Metode penelitian: teori dan aplikasi penelitian kualitatif, kuantitatif, mixed methods, serta research & development*. In *Pusat Studi Agama dan Kemasyarakatan (PUSAKA)*.
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29. <https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.927>
- Warkintin, W., & Mulyadi, Y. B. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis CD Interaktif Power Point Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(1), 82–92. <https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i1.p82-92>