

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS *ENTREPRENEUR* MATERI
MANFAAT TUMBUHAN BAGI MANUSIA DI KELAS IV SDT
MUHAMMADIYAH 36 MEDAN**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh:

FITRI MUSLIMAH

NPM : 2002090151



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN**

2024



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext, 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Rabu, Tanggal 13 Agustus 2024, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

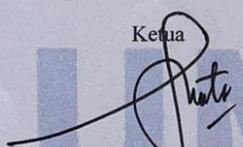
Nama : Fitri Muslimah
NPM : 2002090151
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Entrepreneur* Materi Manfaat Tumbuhan Bagi Manusia di Kelas IV SDT Muhammadiyah 36 Medan

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

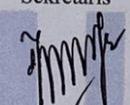
Ditetapkan : (A) Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua

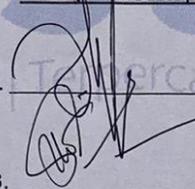
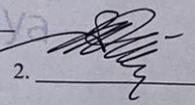
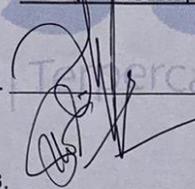

Dra. Hj. Syamsuarnita, M.Pd.

Sekretaris


Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, S.S., M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd
2. Dr. Lilik Hidayat Pulungan, M.Pd
3. Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd

1. 
2. 
3. 



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext, 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Fitri Muslimah
NPM : 2002090151
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Entrepreneur* Materi Manfaat Tumbuhan Bagi Manusia di Kelas IV SDT Muhammadiyah 36 Medan

Dengan ini saya menyatakan bahwa Skripsi saya yang berjudul **“Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Entrepreneur* Materi Manfaat Tumbuhan Bagi Manusia di Kelas IV SDT Muhammadiyah 36 Medan.”** adalah benar bersifat asli (original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Medan, Juli 2024
Yang menyatakan



Fitri Muslimah
NPM. 2002090151

UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

ABSTRAK

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS *ENTREPRENEUR* MATERI MANFAAT TUMBUHAN BAGI MANUSIA DI KELAS IV SDT MUHAMMADIYAH 36 MEDAN

FITRI MUSLIMAH

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah
Sumatera Utara, Jalan Kapten Muktar Basri No. 3 Medan
Email : fitrimuslimah166@gmail.com

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk bahan ajar berbasis *entrepreneur* materi manfaat tumbuhan manusia dikelas IV SDT Muhammadiyah 36 Medan. Penelitian ini menggunakan pengembangan *Research and Development (R&D)* model yang digunakan model *ADDIE* yaitu analisis (*Analyze*), desain (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*) dan evaluasi (*Evaluation*). Akan tetapi dalam penelitian ini, membataskan sampai tahap (*Development*), dikarenakan keterbatasan waktu, tenaga serat biaya. Tahap Analisis (*Analyze*), dalam analisis awal mempunyai tujuan dalam mencari tahu persoalan yang ada di SD. Tahap Perancangan (*Design*), menghasilkan rancangan terhadap bahan ajar serta instrumen pengumpulan data berupa lembar validasi. Tahap pengembangan (*Develop*), yang dilakukan untuk uji kelayakan produk yang telah divalidasi oleh para validator. Presentase dari aspek desain memperoleh nilai 97,7% dengan interpretasi “sangat valid”, presentase dari aspek ahli materi memperoleh nilai 86,6% dengan interpretasi “sangat valid” dan presentase dari aspek ahli bahasa memperoleh nilai 97,7% dengan interpretasi “sangat valid”. Setelah melakukan validasi dan berdasarkan dari validasi yang telah didapatkan dapat disimpulkan pada bahan ajar berbasis *entrepreneur* layak digunakan. Hasil dari presentase tingkat kepraktisan bahan ajar untuk respon guru diperoleh dengan hasil nilai 93,7% dan untuk respon siswa diperoleh hasil nilai 86%. Dapat dinyatakan bahwa bahan ajar berbasis *entrepreneur* memasuki kriteria bahan ajar “sangat praktis” untuk dapat digunakan pada kriteria pembelajaran dengan materi manfaat tumbuhan bagi manusia.

Kata Kunci : Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Entrepreneur*, Model

Pengembangan *ADDIE*

KATA PENGANTAR



Puji syukur penulis panjatkan atau kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-nya sehingga penulis dapat diberi kesehatan dan umur yang panjang sehingga mampu untuk menyelesaikan tugas akhir berupa skripsi dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Entrepreneur* Materi Manfaat Tumbuhan Bagi Manusia Di Kelas IV SDT Muhammadiyah 36 Medan” penyusunan skripsi ini bertujuan memenuhi persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan dalam program studi pendidikan guru sekolah dasar.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari adanya kerja sama dan bantuan dari berbagai pihak oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada.

1. Bapak Prof.Dr. Agussani, M.AP. Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Ibu Dra. Hj. Syamsyurnita, M.Pd. Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu Dr. Hj. Dewi Jusuma Nasution, M.Hum. Wakil Dekan 1 Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak Dr. Mandra Saragih, M.Hum. Wakil dekan III Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Ibu Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas

Muhammadiyah Sumatera Utara, sekaligus menjadi dosen pembimbing skripsi yang senantiasa membimbing dan memberi semangat serta solusi dalam permasalahan akademik kepada saya.

6. Bapak Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd. Sekretaris Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Ibu Nurhayati, S.Pd. wali kelas IV SDT Muhammadiyah 36 Medan Denai mengizinkan saya untuk melakukan penelitian di sekolah.
8. Ayahanda Satino dan Ibunda Sriutami tercinta yang telah Membesarkan, Mendidik, Memberikan doa, Motivasi, Inspirasi dan dukungan moral maupun material sehingga saya dapat menyelesaikan studi dengan baik. Semoga Allah SWT membalas setiap keringat yang kalian korbakan atas semua kasih sayang mu yang tak terukur oleh apapun nilainya. Terima kasih ayah dan mama ku tercinta.
9. Kepada seseorang yang tak kalah penting kehadirannya, My Husband Puji Suharyanto dan Buah Hatiku Ilham Alqori, yang selalu ada dan menghibur terimakasih telah menjadi sosok rumah yang selalu ada yang senantiasa memberikan doa untuk penulis.
10. Saudara kandungku, adik saya Fatma Aisyah dan Roi Datul Puspa Yunda, yang telah menghibur penulis dalam suka maupun duka dalam mengerjakan skripsi ini.

11. Rekan-rekan mahasiswa sepejuangan dari Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar 2020, atas dukungan dan kerjasamanya selama menempuh pendidikan serta penyelesaian penyusunan skripsi ini.
12. Terimakasih juga kepada seluruh staf pegawai Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, yang telah memberikan ilmu, wawasan, arahan, menjadi wadah untuk menuangkan curahan hati selama proses perkuliahan, dan inspirasinya kepada penulis.
13. Terimakasih kepada seluruh keluarga saya yang tidak bisa disebutkan satu-persatu, yang meberikan dukungan semangat dalam menjalani pendidikan.
14. Terakhir, teruntuk diri saya sendiri. Terima kasih kepada diri sendiri Fitri Muslimah yang sudah kuat dalam melewati segalar rintangan serta lika-liku dalam mengerjakan tugas akhir skripsi ini. Saya bangga pada diri saya sendiri, sudah berjuang sejauh ini dan berdiri dititik ini. Penulis menyadari penulis skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, karena memang tidak ada manusia yang sempurna karena kesempurnaan itu hanya milik Allah SWT.

Medan, Juli 2024

Penulis

Fitri Muslimah

20020901151

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Batasan Masalah	6
1.4 Rumusan Masalah.....	6
1.5 Tujuan Penelitian	7
1.6 Spesifikasi Produk	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1 Kerangka Teori	9
2.1.1 Pengertian Bahan Ajar.....	9
2.1.2 Fungsi Bahan Ajar.....	10
2.1.3 Jenis Bahan Ajar.....	15
2.1.4 Manfaat Bahan Ajar	16
2.1.5 Kelebihan Dan Kekurangan Bahan Ajar	18
2.1.6 Pengertian <i>Entrepreneur</i>	21
2.1.7 Fungsi <i>Entrepreneur</i>	22
2.1.8 Manfaat <i>Entrepreneur</i>	24

2.2 Kerangka Konseptual	27
2.3 Hipotesis Penelitian	29
BAB III PROSEDUR PENELITIAN	31
3.1 Metode Penelitian	31
3.1.1 Analisis (<i>Analyze</i>)	32
3.1.2 Perencanaan (<i>Design</i>)	33
3.1.3 Pengembangan (<i>Development</i>)	33
3.1.4 Penerapan (<i>Implementation</i>)	33
3.1.5 Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	34
3.2 Tahapan Penelitian.....	34
3.2.1 Lokasi Penelitian.....	34
3.2.2 Sumber Data Penelitian.....	34
3.2.3 Instrumen Penelitian	34
3.2.4 Analisis Data Penelitian	40
3.3 Rancangan Produk.....	44
3.3.1 Penguji Internal	44
3.3.2 Penguji Eksternal	44
3.4 Tahap Pengembangan	45
3.4.1 Pembuatan Produk	45
3.4.2 Pengujian Lapangan.....	45
3.5 Jadwal Penelitian	35
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	47
4.1 Deskripsi Hasil Penelitian.....	47

4.1.1 Tahap Pengembangan Bahan Ajar Berbasis <i>Entrepreneur</i>	47
4.1.2 Tingkat Kepraktisan Bahan Ajar Berbasis <i>Entrepreneur</i>	
Respon Guru Dan Siswa	62
4.2 Pembahasan	72
4.2.1 Hasil Diskusi Pengembangan Bahan Ajar Berbasis <i>Entrepreneur</i>	76
4.2.2 Hasil Diskusi Kevalidan Bahan Ajar Berbasis <i>Entrepreneur</i>	77
4.2.3 Hasil Diskusi Kepraktisan Bahan Ajar Berbasis <i>Entrepreneur</i>	78
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	82
5.1 Kesimpulan	82
5.2 Saran	83
DAFTAR PUSTAKA.....	84
Lampiran-lampiran	87

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Kerangka Konseptual	29
Gambar 3.1 Prosedur Pengembangan <i>ADDIE</i>	32
Gambar 4.1 Diagram Kepraktisan Bahan Ajar Berbasis <i>Entrepreneur</i> Untuk Respon Siswa	73
Gambar 4.2 Diagram Kepraktisan Bahan Ajar Berbasis <i>Entrepreneur</i> Untuk Respon Guru Dan Siswa	74

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi Validasi Ahli Desain	36
Tabel 3.2 Kisi-kisi Validasi Ahli Materi.....	36
Tabel 3.3 Kisi-kisi Validasi Ahli Bahasa.....	38
Tabel 3.4 Kisi-kisi Validasi Angket Respon Guru.....	38
Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Respon Siswa	40
Tabel 3.6 Tabel Skala Likert	41
Tabel 3.7 Kriteria Kevalidan Bahan Ajar	42
Tabel 3.8 Kategori Skala Likert	43
Tabel 3.9 Kriteria Kepraktisan Bahan Ajar	43
Tabel 3.10 Waktu Penelitian.....	46
Tabel 4.1 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa Kelas IV	49
Tabel 4.2 Rancangan Desain Bahan Ajar Menggunakan <i>Canva</i>	51
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Desain.....	55
Tabel 4.4 Hasil Tingkat dari Validasi Ahli Desain	56
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Materi	57
Tabel 4.6 Hasil Tingkat Validasi Ahli Materi.....	58
Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Bahasa	59
Tabel 4.8 Hasil Tingkat Validasi Bahasa.....	61
Tabel 4.9 Interpretasi Tingkat Kevalidan	61
Tabel 4.10 Hasil Kepraktisan Bahan Ajar Respon Guru.....	63
Tabel 4.11. Hasil Kepraktisan Bahan Ajar Respon Siswa	66

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2020 Tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi pada pasal 11 ayat 1, “Karakteristik proses pembelajaran minimal bersifat interaktif, holistik, integratif, saintifik, kontekstual, tematik, efektif, kolaboratif, dan berpusat pada manusia”. Berdasarkan hal tersebut, capaian pembelajaran lulusan diraih melalui proses pembelajaran yang mengutamakan pengembangan kreativitas, kapasitas, kepribadian, dan kebutuhan mahasiswa, serta mengembangkan kemandirian dalam mencari dan menemukan pengetahuan. Karakteristik ini berpusat pada mahasiswa dan dosen”.

Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dapat merangsang dan mengembangkan bakat yang dimilikinya, berpikir kritis, dapat memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Untuk mengaktifkan siswa belajar demi mendapatkan hasil belajar yang diinginkan, seorang guru harus mampu mengarahkan peserta didik yang baik dan tepat. Dalam kegiatan pembelajaran peserta didik tidak hanya diuntut keaktifannya saja tetapi juga kreativitasnya, oleh karena itu kreativitas dapat menciptakan situasi yang baru, tidak monoton dan menarik sehingga siswa akan lebih terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Kemudian keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran akan menyebabkan interaksi antara pendidik dan peserta didik. Hal ini akan mengakibatkan suasana kelas menjadi segar dan kondusif, dimana masing-masing peserta didik dapat

melibatkan kemampuannya semaksimal mungkin. Oleh karena itu, keaktifan belajar siswa merupakan unsur dasar yang penting bagi keberhasilan suatu proses pembelajaran. Dengan efektivitas pembelajaran terletak di pundak guru. Oleh karenanya, keberhasilan suatu proses pembelajaran sangat ditentukan oleh kualitas dan kemampuan guru, (Wahyuni, 2022).

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada tanggal 19 Desember 2023 penulis menemukan permasalahan sebagai berikut: keterbatasan bahan ajar yang dilakukan guru pada proses pembelajaran yang berlangsung pada siswa kelas IV. Kegiatan pembelajaran yang dialami siswa cenderung membosankan yang membuat siswa tidak semangat melakukan pembelajaran yang sedang berlangsung. Setiap guru dan siswa hanya berpegangan pada buku paket saja yang menjadi penyebab kurangnya keefektifan dan ketertarikan siswa terhadap suatu proses pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Hal ini membuktikan pada observasi awal pada pembelajaran berlangsung guru menggunakan buku dan siswa mendengarkan oleh guru. Akibatnya siswa merasa bosan dan jenuh. Banyak siswa yang tidak memperhatikan guru. Menurut guru kelas, siswa dapat sepenuhnya tertarik dalam proses pembelajaran jika ada hal sesuatu yang menarik perhatiannya. Ketersediaan bahan ajar untuk menarik perhatian siswa masih belum memadai. Pada dasarnya penggunaan bahan ajar dalam proses pembelajaran sangat diperlukan untuk menarik perhatian siswa.

Ketersediaan bahan ajar dalam proses pembelajaran dapat mempengaruhi perkembangan kognitif siswa, pemberian media pembelajaran dapat melatih siswa untuk aktif ketika belajar baik itu memberikan tanggapan cara menyelesaikan

masalah, menyebutkan yang ia lihat, menceritakan kembali, dapat membedakan, mengelompokkan memahami, menggunakan penalaran serta komunikasi yang baik. Menurut guru kelas, siswa dapat sepenuhnya tertarik dalam proses pembelajaran jika ada hal atau sesuatu yang menarik perhatiannya. Ketersediaan bahan ajar untuk menarik perhatian siswa masih belum memadai. Kurang tersedianya media pembelajaran yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan dasar pada diri siswa. Pada dasarnya penggunaan bahan ajar dalam proses pembelajaran sangat diperlukan untuk menarik perhatian siswa.

Setelah pembelajaran yang berlangsung siswa kelas IV SDT Muhammadiyah 36 Medan Denai kurang menunjukkan sikap-sikap aktif. Permasalahan tersebut muncul dikarenakan kurangnya penggunaan bahan ajar yang bervariasi. Bahan ajar memiliki dampak dalam proses kegiatan pembelajaran yaitu memberikan kemudahan kepada peserta didik untuk lebih memahami materi, memberikan pengalaman belajar yang bermakna, menarik perhatian peserta didik. Tanpa bahan ajar, pembelajaran tidak akan berjalan sesuai yang diinginkan. Sebagai seorang guru, harus mampu membuat sesuatu dari apapun menjadi sebuah bahan yang bisa dijadikan suatu hal yang menyebabkan siswa menjadi aktif dalam kegiatan proses belajar.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti menerapkan penggunaan bahan ajar. Sebagai solusi dari permasalahan. Bahan ajar disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas IV. Salah satu bahan ajar yang dapat digunakan adalah bahan ajar berbasis *entrepreneur*. Dengan menggunakan bahan ajar berbasis *entrepreneur* maka kita akan lebih mengetahui materi tentang manfaat tumbuhan bagi manusia.

Bahan ajar berbasis *entrepreneur* digunakan untuk mendapatkan gambar yang nyata dan menunjukkan objek yang sebenarnya.

Disini penulis bermaksud untuk menarik perhatian siswa melalui bahan ajar berbasis *entrepreneur* berbentuk buku yang didesain sedemikian rupa memiliki tampilan yang menarik, gambar, warna dan ukuran akan menumbuhkan rasa penasaran pada diri siswa. Konsep bahan ajar berbasis *entrepreneur* dapat memberikan semangat siswa untuk kreatif dan inovatif dalam mengerjakan suatu hal. Dengan tujuan agar siswa dapat fokus dengan pembelajaran didalam kelas sehingga kognitif siswa dapat berkembang dengan bahan ajar yang menarik.

Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas, (Siregar, Mulyono, Edy, 2023). Penggunaan bahan ajar disekolah masih menggunakan buku dan memang merupakan salah satu hal yang membantu dalam proses pembelajaran. Salah satu upaya agar menjadi siswa maju berkembang dalam bidang apapun termasuk dalam pembelajaran yang berbaur hal sesuatu agar siswa dapat berpikir secara kritis dan logis yaitu dalam bidang wirausaha (*entrepreneur*). Dengan menerapkan sistem pembelajaran tersebut siswa akan lebih aktif dan kreatif untuk membentuk suatu produk dalam pembelajaran yang asik dan membentuk kesan tersendiri bagi siswa.

Fungsi *entrepreneur* adalah untuk mereformasi atau merevolusi pola produksi dengan mengeksplorasi penemuan atau kemungkinan teknologi yang belum dicoba untuk memproduksi produk baru, (Bramastama & Sasana, 2021).

Setelah memperhatikan fungsi *entrepreneur* maka peneliti menggunakan bahan ajar berbasis *entrepreneur* memiliki banyak manfaat dan keuntungan bagi siswa antara lain adalah *entrepreneur* dapat mengeksploitasi penemuan atau kemungkinan teknologi yang belum dicoba untuk memproduksi produk baru. Sehingga siswa lebih tertarik dalam pembelajaran serta mendapatkan kesan dalam diri siswa.

Pentingnya penggunaan bahan ajar berbasis *entrepreneur* pada anak sekolah dasar yang ingin taunya lebih besar. Dengan menggunakan bahan ajar berbasis *entrepreneur* dapat mengarahkan perhatian siswa pada proses pembelajaran yang lebih menarik. Selain itu bahan ajar berbasis *entrepreneur* juga memberikan pembelajaran yang menarik, kreatif dan inovatif.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti melakukan penelitian yang tertuang dalam judul penelitian yaitu: "**Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Entrepreneur* Materi Manfaat Tumbuhan Bagi Manusia di Kelas IV SDT Muhammadiyah 36 Medan**"

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah merupakan point penting yang akan dipecahkan dalam penelitian yang tercantum pada latar belakang masalah. Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas maka dapat ditentukan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Keterbatasan bahan ajar yang dilakukan guru pada proses pembelajaran yang berlangsung pada siswa kelas IV

2. Kegiatan pembelajaran yang dialami siswa cenderung membosankan yang membuat siswa tidak semangat melakukan pembelajaran yang sedang berlangsung.
3. Setiap guru dan siswa hanya berpegangan pada buku paket saja yang menjadi penyebab kurangnya keefektifan dan ketertarikan siswa terhadap suatu proses pembelajaran yang diberikan oleh guru.
4. Belum adanya pengembangan bahan ajar berbasis *entrepreneur* materi manfaat tumbuhan bagi manusia untuk membantu proses belajar mengajar
5. Diperlukan bahan ajar yang menarik, kreatif, inovatif, dalam pembelajaran tematik

1.3 Batasan Masalah

Pada dasarnya pembatasan masalah merupakan paparan alasan yang rasional untuk memilih suatu masalah dari keseluruhan masalah yang telah diidentifikasi. Alasan yang rasional untuk memilih masalah tersebut hendaknya berdasarkan pada urgensi masalah tersebut untuk dipecahkan.

Berdasarkan identifikasi yang telah diuraikan di atas, maka penelitian ini hanya dibatasi mengenai: "Pengembangan bahan ajar berbasis *entrepreneur* materi IPA kelas IV Tema 2 Subtema 1 Manfaat Tumbuhan Bagi Manusia"

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan pada pembatasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan sebagai berikut yaitu:

1. Bagaimana pengembangan bahan ajar berbasis *entrepreneur* dalam pembelajaran IPA pada siswa kelas IV SDT Muhammadiyah 36 Medan?

2. Apakah pengembangan bahan ajar berbasis *entrepreneur* yang dikembangkan dapat memenuhi kriteria valid?
3. Apakah pengembangan bahan ajar berbasis *entrepreneur* yang dikembangkan memenuhi kriteria praktis?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penulis dapat mengemukakan sejumlah tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian tersebut. Rumusan masalah dan tujuan penelitian harus mempunyai keterkaitan yang jelas dan dapat memaparkan apa yang menjadi masalah dan apa yang akan dicapai. Tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengembangkan bahan ajar berbasis *entrepreneur* dalam pembelajaran IPA pada siswa kelas IV SDT Muhammadiyah 36 Medan.
2. Untuk mengembangkan bahan ajar berbasis *entrepreneur* yang dikembangkan dapat memenuhi kriteria valid.
3. Untuk mengembangkan bahan ajar berbasis *entrepreneur* yang dikembangkan memenuhi kriteria praktis.

1.6 Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang dibuat yaitu, berupa bahan ajar berbentuk (buku) yang akan dibuat memuat rancangan pembelajaran berbasis *entrepreneur* dan memuat urutan pembelajaran. Dijilid dengan sedemikain rupa kemudian warna buku berwarna pink. Tahap pengembangan dilakukan melalui beberapa langkah, diantaranya:

- 1) Jenis kertas Art Paper

- 2) Ukuran panjang 34 cm x ukuran lebar 24 cm
- 3) Menggunakan teknologi cetak yang berkualitas membuat pola gambar yang cerah dan tidak pudar
- 4) Warna buku berwarna pink terdapat desain sampul buku yang menarik
- 5) Pada bagian buku terdapat penjepit binder
- 6) Media ini digunakan dalam proses pembelajaran

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teori

2.1.1 Pengertian Bahan Ajar

Bahan ajar memiliki peranan yang penting untuk menunjang proses pembelajaran. Oleh karena itu, bahan ajar sebaiknya disusun dengan baik agar mampu memenuhi kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dalam bahan ajar tidak bisa begitu saja langsung diaplikasikan dalam kegiatan belajar mengajar banyak yang harus didiskusikan oleh beberapa guru. Memprediksi apakah bahan ajar tersebut juga layak untuk digunakan. Untuk itu peneliti bersungguh-sungguh untuk mengembangkan bahan ajar yang akan diterapkan di SDT Muhammadiyah 36 Medan.

Pengembangan bahan ajar adalah sebuah upaya praktis untuk mempelajari prinsip-prinsip, desain, implementasi dan evaluasi bahan pengajaran. Upaya tersebut melibatkan produksi atau menciptakan, evaluasi dan adaptasi bahan pengajaran oleh guru untuk kelas mereka sendiri dan oleh penulis bahan untuk didistribusikan, (Andri, *et al.*, 2024).

Menurut Majid, (Anharuddin & Prastowo, 2023) bahan ajar adalah segala bentuk bahan baik tertulis maupun tidak tertulis yang di gunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas.

Bahan ajar adalah seperangkat pengetahuan, ketrampilan dan sikap yang harus dipelajari peserta didik sesuai dengan kompetensi dasar dalam rangka mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan, (Asdar, *et al.*, 2023). Bahan ajar menurut Hamdani, (Utami & Welas, 2019) merupakan informasi, alat dan/atau teks yang diperlukan oleh guru untuk perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran. Bahan ajar merupakan salah satu perangkat pembelajaran yaitu produk guru berupa informasi yang dikemas dalam mensederhanakan proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan belajar. Bahan ajar yaitu produk guru berupa informasi yang dikemas dalam mensederhanakan proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan belajar. Bahan ajar yang di kembangkan oleh guru harus inovatif dan kreativitas, guru harus memiliki kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda (*create new and different*) dalam mengembangkan bahan ajar, dengan melalui berpikir kreatif dan bertindak inovatif untuk menciptakan peluang dan memanfaatkan peluang.

Berdasarkan pendapat diatas dapat dijelaskan bahan ajar adalah segala bentuk bahan baik tulisan maupun tidak untuk membantu guru dalam melaksanakan kegiatan proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan belajar. Bahan ajar yang dikembangkan oleh guru harus inovatif dan kreatif.

2.1.2 Fungsi Bahan Ajar

Bahan ajar mempunyai fungsi yang sangat strategis di dalam proses pembelajaran. Berdasarkan fungsinya bahan ajar dibagi menjadi dua Prastowo, (dalam Wulandari & Oktaviani, 2021) yaitu fungsi bahan ajar bagi

pendidik dan fungsi bahan ajar bagi peserta didik. Secara lebih lanjut fungsi bahan ajar bagi pendidik terbagi menjadi menjadi empat. Pertama bahan ajar dapat digunakan untuk menghemat waktu pendidik dalam mengajar. Kedua bahan ajar dapat mengubah peran pendidik dari seorang pengajar menjadi seorang fasilitator sehingga meningkatkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan interaktif. Ketiga bahan ajar dapat digunakan sebagai pedoman bagi pendidik yang akan mengarahkan semua aktifitas dalam proses pembelajaran, hal ini dikarenakan bahan ajar merupakan substansi kompetensi yang semestinya diajarkan kepada peserta didik. Keempat bahan ajar bagi pendidik dapat digunakan sebagai alat evaluasi pencapaian atau penguasaan hasil pembelajaran.

Fungsi bahan ajar, sebagai suatu entitas integral dalam dunia pendidikan, memiliki peran yang sangat penting dalam memberikan panduan dan kerangka kerja bagi seluruh proses pembelajaran. Dalam hal ini, kita dapat membedakan dua fungsi utama bahan ajar, yaitu bagi pendidik dan bagi peserta didik, (R. Septianingsih, D. Safitri, 2023). Adapun fungsi bahan ajar sebagai berikut:

1. Fungsi bagi Pendidik: a) Meningkatkan Efisiensi Waktu: Bahan ajar dirancang untuk meningkatkan efisiensi waktu selama proses pengajaran. Dengan memiliki materi yang terstruktur dengan baik, pendidik dapat menyampaikan informasi secara lebih efektif, meminimalkan waktu yang terbuang, dan mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih tepat. b) Transformasi Peran Pendidik: Materi ajar juga berkontribusi pada

transformasi peran pendidik dari instruktur tradisional menjadi fasilitator pembelajaran. Bukan hanya sebagai sumber informasi, bahan ajar memberikan dasar untuk memotivasi dan mendorong keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. c) Peningkatan Proses Pembelajaran: Fungsi lainnya adalah meningkatkan proses pembelajaran itu sendiri. Dengan menekankan pada efektivitas dan interaktivitas, bahan ajar dapat membantu pendidik menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan relevan bagi peserta didik. d) Pedoman bagi Pendidik: Bahan ajar berfungsi sebagai pedoman bagi pendidik, memberikan arahan untuk setiap kegiatan dalam proses pembelajaran. Ini mencakup panduan komprehensif tentang kompetensi yang akan ditanamkan kepada peserta didik, membantu pendidik untuk mengatur dan menyampaikan materi dengan lebih terstruktur. e) Alat Evaluatif: Tak kalah pentingnya, bahan ajar juga berperan sebagai alat evaluatif. Dengan memberikan kerangka kerja yang jelas dan terukur, bahan ajar memungkinkan pendidik untuk menilai pencapaian atau penguasaan peserta didik terhadap hasil pembelajaran yang diinginkan.

2. Fungsi bagi Peserta Didik: a) Inisiatif untuk Pembelajaran Mandiri: Bahan ajar merangsang inisiatif peserta didik untuk terlibat dalam pembelajaran mandiri. Ini berarti bahwa peserta didik dapat belajar dan memahami materi tanpa ketergantungan pada bantuan pendidik atau interaksi dengan teman sebaya. b) Fleksibilitas Lokasi Belajar: Memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk belajar dengan nyaman dari berbagai lokasi adalah

salah satu fungsi lainnya. Dengan kemajuan teknologi, bahan ajar dapat diakses dari mana saja, memungkinkan peserta didik untuk menyesuaikan lingkungan belajar sesuai preferensi masing-masing.

c) Progres Individu: Fungsi bahan ajar juga mencakup memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk berkembang sesuai dengan kecepatan individu mereka. Ini memungkinkan peserta didik untuk fokus pada aspek-aspek tertentu yang memerlukan lebih banyak waktu atau perhatian.

d) Kebebasan Pemilihan Urutan Pembelajaran: Bahan ajar memberikan keleluasaan kepada peserta didik untuk memilih urutan pembelajaran mereka. Ini tidak hanya memberikan kontrol kepada peserta didik atas proses pembelajaran mereka, tetapi juga meningkatkan rasa tanggung jawab dan kemandirian.

e) Membangun Kemandirian: Selain itu, bahan ajar berfungsi sebagai pembimbing bagi peserta didik, membimbing seluruh aktivitas mereka dalam proses pembelajaran. Ini termasuk menguraikan substansi kompetensi yang harus dipelajari dan dikuasai, sehingga memberikan landasan bagi pengembangan kemandirian peserta didik.

f) Pembimbing Aktivitas Belajar: Dengan menyediakan arahan yang jelas, bahan ajar juga berperan sebagai pembimbing yang mengarahkan peserta didik dalam setiap langkahnya. Ini mencakup pemaparan tahapan yang harus diikuti, memberikan kejelasan mengenai tujuan pembelajaran, dan merinci konsep-konsep kunci yang harus dipahami peserta didik.

Prastowo, (dalam Lubis & Ismaya, 2020) fungsi bahan ajar dapat dibedakan menjadi dua macam yaitu fungsi bagi pendidik dan fungsi bagi peserta didik.

1. Fungsi bahan ajar bagi pendidik, antara lain: a) Menghemat waktu pendidik dalam mengajar. b) Mengubah peran pendidik dari seorang pengajar menjadi seorang fasilitator. c) Meningkatkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan interaktif. d) Sebagai pedoman bagi pendidik yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran dan merupakan substansi kompetensi yang semestinya diajarkan kepada peserta didik. e) Sebagai alat evaluasi pencapaian atau penguasaan hasil pembelajaran.
2. Fungsi bahan ajar bagi peserta didik, antara lain: a) Peserta didik dapat belajar tanpa harus ada pendidik atau teman peserta didik yang lain. b) Peserta didik dapat belajar kapan saja dan dimana saja ia kehendaki. c) Peserta didik dapat belajar sesuai kecepatannya masing-masing. d) Peserta didik dapat belajar menurut urutan yang dipilihnya sendiri. e) Membantu potensi peserta didik untuk menjadi pelajar/mahasiswa yang mandiri. f) Sebagai pedoman bagi peserta didik yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran dan merupakan substansi kompetensi yang seharusnya dipelajari atau dikuasainya.

Dapat disimpulkan fungsi bahan ajar adalah bagi pendidik dan fungsi bahan ajar bagi peserta didik. Adapun fungsi bahan ajar bagi pendidik adalah meningkatkan efisiensi waktu, transformasi peserta didik, pedoman bagi

pendidik, menghemat waktu dalam mengajar. Sedangkan fungsi bahan ajar bagi peserta didik adalah dapat digunakan untuk menghemat waktu pendidik dalam mengajar, membangun kemandirian, peserta didik dapat belajar kapan saja dan dimana saja ia kehendaki.

2.1.3 Jenis Bahan Ajar

Menurut Koesnandar (dalam Pratama, 2016), jenis bahan ajar berdasarkan subjeknya terdiri dari dua jenis antara lain: (a) bahan ajar yang sengaja dirancang untuk belajar, seperti buku, handouts, LKS dan modul; (b) bahan ajar yang tidak dirancang namun dapat dimanfaatkan untuk belajar, misalnya kliping, koran, film, iklan atau berita. Koesnandar juga menyatakan bahwa jika ditinjau dari fungsinya, maka bahan ajar yang dirancang terdiri atas tiga kelompok yaitu bahan presentasi, bahan referensi, dan bahan belajar mandiri.

Menurut Lestari, (dalam R. Septianingsih, 2023) membedakan bahan ajar menjadi dua macam, yaitu bahan ajar cetak dan non cetak. Materi pendidikan yang diwujudkan dalam bentuk handout, buku, modul, brosur, dan lembar kerja siswa. Sedangkan bahan ajar non-cetak meliputi: 1) sumber audio seperti kaset, radio, dan piringan hitam, 2) bahan audio visual, termasuk video compact disc dan film, dan 3) multimedia interaktif, seperti CAI (Komputer). Instruksi Berbantuan), compact disc (CD) multimedia interaktif, dan bahan ajar berbasis web.

Bahan ajar memiliki manfaat yang memberikan pengaruh besar terhadap keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran. Manfaat bahan ajar

dikelompokkan bagi guru maupun siswa. Manfaat bagi guru yakni: a) memperoleh bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa, b) tidak bergantung pada buku teks yang terkadang sulit didapat, c) memperkaya wawasan karena dikembangkan dengan menggunakan berbagai referensi, d) menambah khasanah pengetahuan dan pengalaman guru dalam menyusun bahan ajar, serta e) membangun komunikasi pembelajaran yang efektif antara guru dan peserta didik, karena peserta didik akan merasa lebih percaya kepada gurunya maupun kepada dirinya. Kemudian bagi siswa, manfaat bahan ajar yakni a) kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik, b) kesempatan untuk belajar secara mandiri dan mengurangi ketergantungan terhadap kehadiran guru, serta c) mendapatkan kemudahan dalam mempelajari setiap kompetensi yang harus dikuasainya, (Aisyah, et al.,2020).

Dari pendapat ahli diatas dapat disimpulkan jenis bahan ajar terdiri dari dua jenis antara lain yaitu bahan ajar cetak dan non cetak. Bahan ajar cetak yaitu seperti buku, LKS, modul sedangkan bahan ajar non cetak yaitu kaset, radio, CAI (*computer*), CD (multimedia interaktif).

2.1.4 Manfaat Bahan Ajar

Dengan adanya bahan ajar baik guru maupun murid dapat merasakan manfaat tersendiri yaitu, (Amanda & Hothimah, 2022): a) Manfaat bagi guru: (1) Memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran; (2) Menyediakan bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dengan mempertimbangkan kebutuhan peserta didik, yakni bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik

dan setting atau lingkungan sosial peserta didik; (3) Dapat meningkatkan kualitas pendidik. (4) Sebagai pedoman agar Pembelajaran dapat disampaikan secara sistematis dan terarah. b) Manfaat bagi siswa: (1) Membantu siswa menjadi lebih Mandiri dalam proses belajar mengajar, (2) Memudahkan pembelajaran, (3) Siswa mempelajari bahan materi secara sistematis dan mandiri.

Manfaat atau kegunaan adanya bahan ajar dalam perolehannya bagi pendidik dan siswa. Pendidik memiliki manfaat dalam pengembangan bahan ajar sebagai berikut: (1) peserta didik memperoleh kebutuhan sesuai tuntutan yang telah ditentukan kurikulum; (2) berkurangnya ketergantungan terhadap buku teks, yang tidak tentu perolehannya; (3) peserta didik memperoleh pengetahuan yang didapat dari berbagai sumber referensi yang terdapat di bahan ajar; (4) guru memperoleh tambahan ilmu dan pengalaman serta pengetahuan setelah membuat bahan ajar; (5) guru bersama peserta didik lebih mengembangkan komunikasi dan membangun keefektifan pembelajaran; (6) pelaksanaan pembelajaran yang dibantu oleh bahan ajar menjadi lebih efisien.

Pengembangan bahan ajar memiliki manfaat untuk para peserta didik, diantaranya yaitu: (1) kegiatan belajar lebih menjadi menarik dan menjadikan siswa bersemangat; (2) peserta menjadi lebih kreatif dan memiliki kesempatan belajar mandiri yang diarahkan dan dibimbing oleh guru; (3) memberikan kemudahan untuk peserta didik dalam memahami materi dari pelajaran yang belum ia kuasai, (Wahyudi, 2022).

Manfaat bahan ajar dapat membantu memberikan informasi terkait materi, meningkatkan siswa untuk berpikir atau memahami, serta memberikan pengalaman langsung (konkret) agar berkembang secara berkelanjutan, (Prastiyo, *et al.*, 2021).

Dari pendapat ahli diatas dapat disimpulkan manfaat bahan ajar adalah dapat membantu memberikan informasi terkait materi, meningkatkan siswa untuk berpikir atau memahami, serta memberikan pengalaman langsung (konkret) agar berkembang secara berkelanjutan. Manfaat bagi guru yaitu, memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran, Dapat meningkatkan kualitas pendidik. Manfaat bagi siswa adalah embantu siswa menjadi lebih Mandiri dalam proses belajar mengajar, memudahkan pembelajaran.

2.1.5 Kelebihan Dan Kekurangan Bahan Ajar

Adapun kelebihan dan kekurangan bahan ajar sebagai berikut (Kasmiati, 2019):

- a) Kelebihan bahan ajar
 - 1) Siswa dapat berhenti sewaktu-waktu untuk melihat sumber lain, misalnya kamus, buku, acuan, menggunakan kalkulator, dan melanjutkannya kembali.
 - 2) Siswa dapat belajar sesuai dengan kecepatan masing-masing. Materi pelajaran dapat dirancang dengan berbagai cara sehingga memberi kesempatan kepada siswa untuk berjalan sesuai dengan kemauan dan kemampuan masing-masing.

- 3) Bahan ajar ini biasanya mudah di bawa. Sehingga siswa dapat mempelajarinya dimanapun dan kapan pun sesukanya.
- 4) Guru dan siswa dapat dengan mudah mengulangi materi pelajaran. Bahan tersebut juga dapat disimpan sebagai referensi kelas jika siswa sudah bekerja
- 5) Gambar atau foto hitam putih mungkin mudah diadaptasikan ke halaman bahan ajar cetak.
- 6) Isi pesan bahan ajar cetak memang sudah baku tetap (*licked in*), tetapi suksesnya dapat dengan mudah dirangkai kembali, baik oleh siswa maupun oleh instruktur atau dengan jalan memperbaikinya.
- 7) Materi pelajaran dapat diproduksi dengan ekonomis, dapat didistribusikan dengan mudah, mudah diperbaiki, juga dapat digunakan untuk menyajikan gambar diam, baik hitam putih, maupun berwarna, dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran, atau media untuk mengajar, dan dapat dengan mudah dipindah-pindahkan dari satu tempat ke tempat lainnya.

b) Kekurangan bahan ajar

Adapun sejumlah kelemahan yang dimiliki oleh bahan ajar cetak meliputi lima macam, yaitu:

1. Untuk mencetak bahan ajar cetak memakan waktu cukup lama, tergantung konteksnya pesan yang dicetak dan keadaan alat percetakan setempat
2. Mencetak gambar atau berwarna biasanya memerlukan biaya yang mahal
3. Susah menampilkan gerak di bahan ajar cetak

4. Pelajaran yang terlalu banyak disajikan dengan media cetak, cenderung untuk mematikan minat dan menyebabkan kebosanan
5. Tanpa perawatan yang baik, bahan ajar cetak akan cepat rusak, hilang atau musnah.

Kelemahan Bahan ajar, kelemahan yang ada pada bahan ajar ini terletak pada aspek penyajian contoh-contoh yang ada pada isi buku. Kelemahan tersebut telah memengaruhi penyampaian isi buku yang bersifat sedikit kaku (kurang komunikatif), (Filindity & Manoppo, 2019)

Menurut M. Atwi Suparman, (dalam Magdalena, 2020) bahwa penggunaan bahan ajar mempunyai beberapa kelebihan, antara lain sebagai berikut:

1. Biaya pembelajarannya efisien karena dapat diikuti oleh sejumlah besar peserta didik.
2. Peserta didik dapat maju menurut kecepatan mereka masing-masing.
3. Bahan ajar dapat direviu dan direvisi setiap saat dan bertahap, bagian demi bagian untuk meningkatkan efektifitasnya.
4. Peserta didik mendapat umpan balik secara teratur dalam proses belajarnya, karena proses umpan balik itu dapat diintegrasikan ke dalam bahan ajar.

Selain kelebihan, bahan ajar juga memiliki kekurangan, antara lain sebagai berikut :

1. Biaya pengembangannya tinggi.
2. Waktu pengembangan lama.

3. Membutuhkan tim pendesain yang berketerampilan tinggi dan mampu bekerja sama secara intensif dalam masa pengembangannya.
4. Peserta didik dituntut memiliki disiplin belajar yang tinggi.
5. Fasilitator dituntut tekun dan sabar untuk terus menerus memantau proses belajar, member motivasi dan melayani konsultasi peserta didik secara individual setiap kali dibutuhkan.

Dari pendapat ahli diatas dapat disimpulkan kelebihan dan kekurangan bahan ajar adalah : Kelebihan dalam pengembangan bahan ajar adalah bahan ajar yang dibuat sesuai dengan sistematis sehingga mempermudah guru dan murid dalam menggunakan bahan ajar dalam proses pembelajaran. Bahan ajar yang mempergunakan komponen yang jelas dan benar dapat mempermudah penggunaan bahan ajar. Kekurangan dalam pengembangan bahan ajar adalah Adapun sejumlah kelemahan yang dimiliki oleh bahan ajar cetak meliputi lima macam, yaitu untuk mencetak bahan ajar cetak memakan waktu cukup lama, tergantung konteksnya pesan yang dicetak dan keadaan alat percetakan setempat, Mencetak gambar atau berwarna biasanya memerlukan biaya yang mahal, Susah menampilkan gerak di bahan ajar cetak

2.1.6 Pengertian *Entrepreneur*

Dalam kamus besar bahasa Indonesia, kata wirausaha (Inggris: *entrepreneur*) atau wiraswasta, adalah orang yang pandai atau berbakat mengenali produk baru, menentukan cara produksi baru, menyusun manajemen operasi untuk pengadaan produk baru, memasarkannya, serta mengatur permodalan operasinya.

Menurut Sumual, J. (dalam Rama *et al.*, 2022) wirausaha atau *entrepreneur* adalah seseorang yang memiliki jiwa dan kemampuan yang bersifat kreatif dan inovatif, mampu membuat sesuatu yang baru dan inovatif, serta mampu mencari peluang, berani mengambil risiko dan mampu mengembangkan ide dan meramu sumberdaya.

Banyak sekali pengertian yang diungkapkan oleh para ahli mengenai kewirausahaan. Seperti halnya, Richard Cantillon seorang ekonom Irlandia, keturunan Perancis mencoba membahas wirausahawan. Istilah “*entrepreneur*” sendiri berasal dari kata “*entreprendre*” yang merupakan bahasa Prancis dengan arti menjalankan, (S & Suriadi, 2023).

Menurut para ahli, arti dari *entrepreneur* adalah: pertama, menurut Thomas W Zimmerer pengertian *entrepreneur* adalah penerapan kreativitas dan keinovasian untuk memecahkan permasalahan dan upaya memanfaatkan peluang-peluang yang dihadapi orang setiap hari. Kedua, Peter F Drucker mendefinisikan pengertian *entrepreneur* adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda, bahasa kerennya *ability to create the new and different*, (Amanda & Hothimah, 2022).

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian *entrepreneur* adalah orang yang memiliki jiwa kemampuan dalam bersifat kreatif dan inovatif dengan memanfaatkan suatu ide yang menciptakan suatu yang baru dan berbeda.

2.1.7 Fungsi *Entrepreneur*

Ada dua fungsi *entrepreneur* dalam perekonomian antara lain, (1) secara makro, *entrepreneur* berperan dalam ekonomi nasional sebagai penggerak, pengendali dan pemacu perekonomian bangsa. Para *entrepreneur* berfungsi menciptakan investasi baru, membentuk modal baru, menghasilkan lapangan kerja baru, menciptakan produktivitas, meningkatkan ekspor, mendorong pertumbuhan ekonomi, mengurangi kesenjangan sosial dan meningkatkan kesejahteraan. (2) fungsi *entrepreneur* secara mikro, adalah mengkombinasikan sumber-sumber ekonomi ke dalam cara baru dan berbeda, menciptakan nilai tambah, menciptakan usaha-usaha baru dan menciptakan peluang-peluang baru, (Christianto *et al.*, 2021).

Fungsi *entrepreneur* adalah untuk mereformasi atau merevolusi pola produksi dengan mengeksploitasi penemuan atau kemungkinan teknologi yang belum dicoba untuk memproduksi produk baru, (Bramastama & Sasana, 2021).

Fungsi kewirausahaan adalah suatu kegiatan yang harus dilaksanakan oleh seorang wirausaha dalam merealisasikan tugas-tugas pokoknya. Menurut salim Siagian dkk, (dalam Basuki, 2021)) fungsi pokok dari kewirausahaan ada 2, yaitu:

1. Membuat keputusan-keputusan penting dan mengambil risiko tentang tujuan dan sasaran perusahaan serta pasar yang akan dilayani.
2. Mencari dan menciptakan terobosan-terobosan baru, terobosan baru dalam mendapatkan masukan atau input, serta mengolahnya menjadi barang dan jasa yang menarik serta memasarkan barang dan jasa

tersebut untuk memenuhi kebutuhan orang lain sekaligus agar mendapat keuntungan.

Dapat disimpulkan fungsi *entrepreneur* dapat dibedakan menjadi 2 yaitu melalui dua pendekatan yaitu secara mikro dan makro. Secara mikro, wirausaha (*entrepreneur*) memiliki dua peran, yaitu sebagai penemu dan perencana. Sebagai penemu, wirausaha menemukan dan menciptakan sesuatu yang baru, seperti produk, teknologi, cara, ide, organisasi, dan sebagainya. Sebagai perencana, wirausaha (*entrepreneur*) berperan merancang tindakan dan usaha baru, merencanakan strategi usaha yang baru, merencanakan ide-ide dan peluang dalam meraih sukses, menciptakan organisasi perusahaan yang baru, dan lain-lain. Secara makro, peran wirausaha (*entrepreneur*) adalah menciptakan kemakmuran, pemerataan kekayaan, dan kesempatan kerja yang berfungsi sebagai mesin pertumbuhan perekonomian suatu negara, untuk mereformasi atau merevolusi pola produksi dengan mengeksploitasi penemuan atau kemungkinan teknologi yang belum dicoba untuk memproduksi produk baru.

2.1.8 Manfaat *Entrepreneur*

Menurut Zimmerer dkk, (dalam Linton *et al.*, 2020) manfaat kewirausahaan (*entrepreneur*) yaitu:

1. Manfaat yang didapat melalui *entrepreneur* adalah peluang untuk menentukan nasib. Memiliki usaha atau perusahaan sendiri memberikan kebebasan dan peluang bagi para wirausaha untuk mencapai apa yang penting baginya.

2. Manfaat yang didapat melalui *entrepreneur* adalah peluang untuk melakukan perubahan. Dengan semakin banyak bisnis yang memulai usahanya karena mereka dapat menangkap peluang untuk melakukan berbagai perubahan yang menurut mereka sangat penting. Mungkin berupa penyediaan perumahan sederhana yang sehat dan layak pakai, dan mendirikan daur ulang limbah untuk melestarikan sumber daya alam yang terbatas, pebisnis kini menemukan cara untuk mengombinasikan wujud kepedulian mereka terhadap berbagai masalah ekonomi dengan sosial dengan harapan untuk menjalani hidup yang lebih baik.
3. Manfaat yang didapat melalui *entrepreneur* adalah peluang untuk mencapai potensi sepenuhnya. Banyak orang menyadari bahwa bekerja di suatu perusahaan seringkali membosankan, kurang menantang dan tidak ada daya tarik. Hal ini tentu tidak berlaku bagi seorang wirausahawan, bagi mereka tidak banyak perbedaan antara bekerja atau menyalurkan hobi atau bermain, keduanya sama saja.
4. Manfaat yang didapat melalui *entrepreneur* adalah peluang untuk meraih keuntungan. Walaupun pada tahap awal uang bukan daya tarik utama bagi wirausahawan, keuntungan berwirausahawan merupakan faktor motivasi yang penting untuk mendirikan usaha sendiri, kebanyakan pebisnis tidak ingin menjadi kaya raya, tetapi kebanyakan diantara mereka yang menang menjadi berkecukupan. Hampir 75% yang termasuk dalam daftar orang terkaya (Majalah Forbes) merupakan wirausahawan generasi pertama.

5. Manfaat yang didapat melalui *entrepreneur* adalah memiliki peluang untuk berperan aktif dalam masyarakat dan mendapatkan pengakuan atas usahanya.
6. Peluang untuk melakukan sesuatu yang kita sukai. Hal yang didasarkan oleh pengusaha kecil atau pemilik perusahaan kecil adalah bahwa kegiatan usaha mereka sesungguhnya bukan kerja. Kebanyakan kewirausahawan yang berhasil memilih masuk dalam bisnis tertentu, sebab mereka tertarik dan menyukai pekerjaan tersebut. Mereka menyalurkan hobi atau kegemaran mereka menjadi pekerjaan mereka dan mereka senang bahwa mereka melakukannya.

Manfaat *entrepreneur* yaitu kesempatan mengasah jiwa wirausaha, meningkatkan soft skill dengan terlibat langsung dalam dunia kerja, meningkatkan keberanian memulai usaha, mendapat dukungan modal dan pendampingan secara terpadu, (Dalyono & Suparman, 2019).

Manfaat *entrepreneur* Menurut Cahyani (dalam Plutzer, 2021), kewirausahaan merupakan persoalan penting didalam perekonomian suatu bangsa yang sedang berkembang. Kemajuan atau kemunduran ekonomi suatu bangsa ditentukan oleh keberadaan dan peranan dari kelompok *entrepreneur* ini. Kewirausahaan akan memberikan banyak manfaat bagi masyarakat, antara lain:

1. Menambah daya tampung tenaga kerja, sehingga dapat mengurangi pengangguran.

2. Sebagai generator pembangunan lingkungan, bidang produksi, pemeliharaan lingkungan dan kesejahteraan.
3. Menjadi pribadi unggul yang patut diteladani, karena sebagai wirausaha yang terpuji, jujur, berani, hidup tidak merugikan orang lain.
4. Memberi contoh bagaimana bekerja keras, tetapi tidak melupakan perintah agama, dekat dengan Tuhan.
5. Selalu menghormati hukum dan peraturan yang berlaku, berusaha selalu menjaga dan membangun lingkungan.
6. Berusaha memberikan bantuan kepada orang lain dalam bidang pembangunan sosial, sesuai dengan kemampuannya.
7. Berusaha mendidik karyawan menjadi orang mandiri, disiplin, jujur, dan tekun dalam menghadapi pekerjaan.
8. Hidup tidak berfoya-foya dan tidak boros.
9. Memelihara keserasian lingkungan, baik dalam pergaulan maupun kebersihan lingkungan.

Dapat disimpulkan manfaat yang didapat melalui *entrepreneur* adalah peluang untuk menentukan nasib. Memiliki usaha atau perusahaan sendiri memberikan kebebasan dan peluang bagi para wirausaha untuk mencapai apa yang penting baginya. meningkatkan soft skill dengan terlibat langsung dalam dunia kerja, meningkatkan keberanian memulai usaha, mendapat dukungan modal dan pendampingan secara terpadu. Kemajuan atau kemunduran ekonomi suatu bangsa ditentukan oleh keberadaan dan peranan dari kelompok *entrepreneur*.

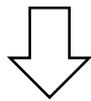
2.2 Kerangka Konseptual

Bahan ajar merupakan segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara penyampaian isi materi pembelajaran. Bahan ajar memiliki peran yang cukup besar dalam kegiatan pembelajaran di SD. Dengan menggunakan bahan ajar di SD dapat memperjelas penyajian pesan agar tidak bersifat verbalistik dan mengatasi pasif pada anak sehingga anak akan lebih aktif dalam pembelajaran. Dalam proses pembelajaran harusnya menggunakan media yang dapat mendukung pembelajaran didalam kelas. Alasan peneliti mengembangkan bahan ajar karena keterbatasan bahan ajar yang tersedia disekolah. Bahan ajar yang dikembangkan dalam peneliti ini adalah bahan ajar berbasis *entrepreneur* sebagai upaya dalam meningkatkan kognitif siswa dalam pembelajaran di kelas. Pada bahan ajar ini merupakan media yang digunakan untuk menarik daya berfikir siswa atau kognitif siswa.

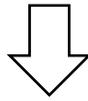
Pengembangan bahan ajar merupakan salah satu tinjauan untuk menambah wawasan dan pengetahuan yang baru pada siswa. Bahan ajar berbasis *entrepreneur* berbentuk buku yang didesain sedemikian rupa memiliki tampilan yang menarik, gambar, warna dan ukuran akan menumbuhkan rasa penasaran pada diri siswa. Pengembangan bahan ajar berbasis *entrepreneur* dapat membuat siswa menjadi awal terbentuknya minat dan bakat yang dituangkan kedalam kewirausahaan ini. Dalam potensi yang dimiliki siswa akan tertuang dalam bentuk jiwa kepemimpinan yang dimiliki siswa, mereka akan lebih mengerti apa itu *entrepreneur* dan untuk berfikir kreatif dalam pembelajaran dikelas.

Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Entrepreneur*

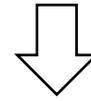
Keterbatasan bahan ajar yang dilakukan guru pada proses pembelajaran yang berlangsung pada siswa kelas IV



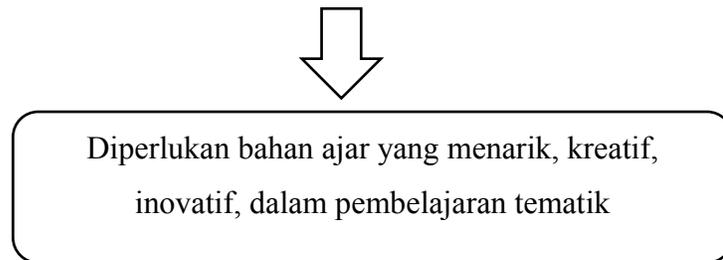
Kegiatan pembelajaran yang dialami siswa cenderung membosankan yang membuat siswa tidak semangat melakukan pembelajaran yang sedang berlangsung.



Setiap guru dan siswa hanya berpegangan pada buku paket saja yang menjadi penyebab kurangnya keefetifan dan ketertarikan siswa terhadap suatu proses pembelajaran yang diberikan oleh guru.



Belum adanya pengembangan ajar berbasis *entrepreneur* materi manfaat tumbuhan bagi manusia untuk membantu proses belajar mengajar



Gambar 2.1. Kerangka Konseptual

2.3 Hipotesis Penelitian

Adapun hipotesis dalam penelitian ini yaitu:

1. Bahan ajar berbasis *entrepreneur* materi manfaat tumbuhan bagi manusia di kelas IV sangat layak digunakan
2. Bahan ajar berbasis *entrepreneur* materi manfaat tumbuhan bagi manusia di kelas IV sangat valid digunakan
3. Bahan ajar berbasis *entrepreneur* materi manfaat tumbuhan bagi manusia di kelas IV sangat praktis digunakan

BAB III

PROSEDUR PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

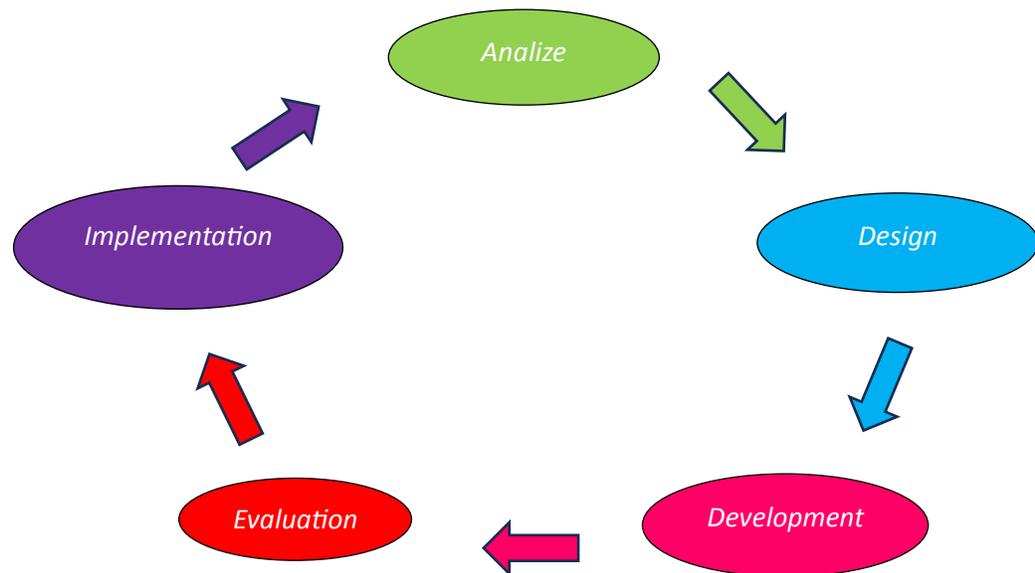
Jenis Penelitian ini adalah pengembangan dalam bahasa Inggris yakni (*Research and Development*) R&D. Menurut Sugiono, R&D (*Research and Development*) yaitu metode yang digunakan untuk menghasilkan produk dan menguji validitas produk, (Syafira *et al.*, 2022). Penelitian pengembangan, merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian dan pengembangan berfungsi untuk memvalidasi dan mengembangkan produk yang sudah ada, peneliti hanya menguji efektivitas atau validitas produk tersebut. Mengembangkan produk dalam arti memperbaiki produk yang telah ada sehingga menjadi lebih praktis, efektif dan efisien serta menciptakan produk baru, (Mubarok *et al.*, 2023).

Penelitian akan mengembangkan bahan ajar berbasis *entrepreneur*, adapun kegiatan pengumpulan informasi untuk kebutuhan penggunaan yaitu *Research*, sedangkan dalam menghasilkan produk bahan ajar berbasis *entrepreneur* yaitu dengan *Development*. Penelitian ini menggunakan desain pengembangan model ADDIE analisis (*Analyze*), desain (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*) dan evaluasi (*Evaluation*).

Menurut Junaedi, (dalam, Hidayat & Nizar, 2021) konsep model ADDIE adalah menerapkan untuk membangun kinerja dasar dalam pembelajaran, yakni konsep mengembangkan sebuah desain produk pembelajaran. ADDIE merupakan

desain instruksional berpusat pada pembelajaran individu, memiliki fase langsung dan jangka panjang, sistematis, dan menggunakan pendekatan sistem tentang pengetahuan dan pembelajaran manusia. *ADDIE* dikembangkan oleh dua pakar yang berpengaruh, yakni Reiser dan Molenda pada tahun 1990-an.

Model *ADDIE* dikembangkan sebagai model pembelajaran yang inovatif. Terdapat lima tahapan yang diperlukan model *ADDIE* dalam pengembangan bahan ajar berbasis *entrepreneur*. Adapun tahapan penelitian model *ADDIE* yaitu sebagai berikut:



Gambar 3.1 Prosedur Pengembangan *ADDIE*

3.1.1 Analisi (*Analyze*)

Analisis adalah suatu proses mendefinisikan sesuatu yang akan dipelajari siswa. Tujuan dari analisis ini untuk dijadikan pedoman dan pengembangan dalam penyusunan terhadap bahan ajar yang tepat berbasis *entrepreneur* pada pembelajaran IPA berdasarkan kebutuhan siswa.

3.1.2 Perencanaan (*Design*)

Perencanaan (*Design*) yaitu meliputi penyusunan kerangka bahan ajar dengan format yang sesuai dengan standar perangkat dan aplikasi yang digunakan untuk mendesain bahan ajar dan merancang instrumen.

3.1.3 Pengembangan (*Development*)

Pengembangan bertujuan untuk menghasilkan dan memvalidasi sumber belajar yang dipilih. Sumber daya yang dibutuhkan dalam pelaksanaan pembelajaran yang sudah direncanakan oleh pendidik. Bahan ajar yang dikembangkan selanjutnya akan dilakukan penilaian ahli (*validasi*). Validator dipilih berjumlah 3 yang terdiri dari ahli desain, ahli bahasa, ahli materi. Tujuan tahapan ini untuk mendapatkan masukan dan penilaian terhadap bahan ajar berbasis *entrepreneur* yang dikembangkan untuk kemudian dilakukan revisi sesuai arahan.

3.1.4 Penerapan (*Implementation*)

Tahap ini agar pendidik mempersiapkan lingkungan belajar dan melibatkan siswa dengan baik dalam proses pembelajaran. Semua yang dikembangkan dan didesain agar dapat di terapkan dalam pembelajaran. Tujuan dalam tahap ini melakukan uji coba skala kecil kepada siswa kelas IV SDT Muhammadiyah 36 Medan. Pada tahap ini siswa diminta respon terhadap bahan ajar berbasis *entrepreneur* yang digunakan selama proses dalam pembelajaran dilakukan observasi dan tanya jawab kepada siswa terkait dengan tanggapan terhadap bahan ajar berbasis *entrepreneur*.

3.1.5 Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi yaitu proses untuk melihat sistem pembelajaran yang sedang diterapkan berhasil atau tidak. Tahap evaluasi ini bertujuan untuk menilai kualitas produk dan proses pengajaran, baik sebelum maupun sesudah tahap implementasi, untuk melakukan revisi produk dari masing-masing kriteria penilaian berdasarkan angket validator, respon guru dan respon siswa.

3.2 Tahapan Penelitian

3.2.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kelas 3 SDT Muhammadiyah 36 Medan, yang beralamat di JL. Jermal III No. 10, Denai, Kec. Medan Denai, Kota Medan, Sumatera Utara 20371. Waktu penelitian ini dilaksanakan dari bulan Desember sampai Mei 2024.

3.2.2 Sumber Data Penelitian

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sumber data primer dan sekunder. Data primer diperoleh langsung dari sumbernya, yaitu dengan cara observasi terhadap pelaksanaan pembelajaran dan melakukan wawancara dengan guru kelas yaitu ibu Nurhayati S,Pd. kelas 4 SDT Muhammadiyah 36 Medan. Data sekunder adalah data yang diperoleh tidak langsung dari sumbernya. Sumber data sekunder yang dipakai adalah angket.

3.2.3 Instrumen Penelitian

Instrumen pengumpulan data pada pengembangan ini berupa instrumen penilaian untuk menilai produk yang telah dikembangkan, instrumen pokok

yang dipakai untuk mengumpulkan data dalam pengembangan ini adalah dengan menggunakan Lembar Angket Validasi dan Lembar Angket Praktis.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar angket validasi yang meliputi: 1) Lembar angket untuk ahli desain, 2) Lembar angket untuk ahli materi, 3) Lembar angket untuk ahli bahasa. Lembar Angket Praktis yang meliputi: Lembar Respon Guru dan Lembar Respon Siswa yang pertama digunakan untuk memperoleh data tentang kualitas materi pembelajaran dan pengembangan aspek sistem penyampaian pembelajaran yang diisi oleh ahli materi Sub Tema Tema 2 Subtema 1 Manfaat Tumbuhan Bagi Manusia. Lembar angket kedua digunakan untuk memperoleh data tentang kualitas media pembelajaran oleh ahli media. Lembar angket ketiga digunakan untuk memperoleh data tentang kualitas bahasa yang digunakan oleh ahli bahasa, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

1. Validasi Ahli Desain

Validasi ahli desain bahan ajar berbasis *entrepreneur* digunakan untuk mengukur apakah bahasa yang disampaikan kepada siswa dalam bahan ajar berbasis *entrepreneur* valid atau tidak, serta untuk mengetahui saran atau masukan dari validator dari materi terhadap bahan ajar. Adapun validasi untuk ahli desain sebagai berikut:

Tabel 3.1 Kisi-kisi Validasi Ahli Desain

No	Aspek	Indikator	No Butir	Jumlah Butir
1	Aspek Desain Pembelajaran	Kejelasan dan kesesuaian	1, 2, 3	3
		Indikator, metode	4, 5	2
		Langkah-langkah teknik	6, 7	2
		Memudahkan pembelajaran	8	1
Jumlah				8

Sumber: (Ermawati & Rufaidah, 2019)

2. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi digunakan untuk mengukur kelayakan isi (materi), untuk mengetahui saran atau masukan dari validator dari materi tahap bahan ajar berbasis *entrepreneur*. Adapun kisi-kisi validasi ahli materi berikut ini:

Tabel 3.2 Kisi-kisi Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	No Butir	Jumlah Butir
1	Kurikulum	Kesesuaian multimedia, indikator, dan tujuan pembelajaran	1, 2, 3, 4	4
2	Metode	Kejelasan dan kelengkapan penyajian materi, contoh, gambar, dan animasi	5, 6, 7, 8, 9, 10	6
3	Bahasa	Kesesuaian penggunaan bahasa dan kalimat yang jelas dan tepat sesuai dengan komunikasi dengan	11, 12	2

		peserta didik		
--	--	---------------	--	--

No	Aspek	Indikator	No Butir	Jumlah Butir
1	Kurikulum	Kesesuaian multimedia, indikator, dan tujuan pembelajaran	1, 2, 3, 4	4
2	Metode	Kejelasan dan kelengkapan penyajian materi, contoh, gambar, dan animasi	5, 6, 7, 8, 9, 10	6
3	Bahasa	Kesesuaian penggunaan bahasa dan kalimat yang jelas dan tepat sesuai dengan komunikasi dengan peserta didik	11,12	2
4	Evaluasi	Tingkat kesulitan soal, kesesuaian soal dengan tujuan pembelajaran, dan soal yang diberikan mudah mengerti.	13, 14, 15	3
Jumlah				15

Sumber : (Ermawati & Rufaidah, 2019)

3. Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli desain bahan ajar berbasis *entrepreneur* digunakan untuk mengukur apakah bahasa yang disampaikan dalam bahan ajar berbasis *entrepreneur* valid atau tidak. Adapun kisi-kisi ahli media dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 3.3 Kisi-kisi Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek	Indikator	No Butir	Jumlah Butir
1	Lugas	Struktur kalimat, keefektifan kalimat, kabakuan istilah	1, 2, 3	3
2	Komunikatif	Pemahaman terhadap pesan atau informasi	4	1
3	Kaidah Bahasa	Ketepatan bahasa	5	1
4	Istilah dan Symbol	Ketepatan ejaan, konsisten, penggunaan symbol	6, 7, 8	3
Jumlah				8

Sumber: (Marisa *et al.*, 2020)

4. Validasi Untuk Respon Guru

Validasi untuk respon guru diberukan ketika saat uji coba produk. Digunakan untuk mengetahui kevalidan selaku pendidik untuk mengetahui kepraktisan bahan jar berbasis *entrepreneur* untuk mengetahui saran atau masukan dari produk yang telah dikembangkan. Adapun kisi-kisi validasi praktis untuk reapon guru dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 3.4 Kisi-kisi Validasi Angket Respon Guru

No	Aspek	Indikator	No Butir	Jumlah Butir
1	Komponen	Ketepatan KI dan KD, ketepatan	1, 2, 3, 4,	7

	Penyajian	indikator, kerengkapan materi, kejelasan materi, penggunaan materi membantu proses pembelajaran, penggunaan bahan ajar menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik, penggunaan media membuat peserta didik fokus belajar	5, 6, 7	
--	-----------	--	---------	--

No	Aspek	Indikator	No Butir	Jumlah Butir
1	Komponen Penyajian	Ketepatan KI dan KD, ketepatan indikator, kerengkapan materi, kejelasan materi, penggunaan materi membantu proses pembelajaran, penggunaan bahan ajar menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik, penggunaan media membuat peserta didik fokus belajar	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7	7
2	Bahasa	Sederhana, tidak menggunakan makna ganda, menggunakan bahasa buku	8, 9, 10	3
3	Tampilan Bahan Ajar	Kemenarikan tampilan media, kesesuaian gambar dan background dengan materi, ukuran dan jenis huruf mudah dibaca, kemenarikan komposisi warna, fungsi semua simbol, kemudahan pengoperasian	11, 12, 13, 14, 15, 16	6

Jumlah	16
---------------	-----------

Sumber: (Marisa *et al.*, 2020)

5. Instrumen Angket Respon Siswa

Instrumen ini diberikan kepada siswa pada saat uji coba produk. Respon peserta didik untuk mengetahui saran atau masukan dari bahan ajar yang telah dikembangkan. Adapun kisi-kisi praktis untuk respon siswa dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Respon Siswa

No	Aspek	Indikator	No Butir	Jumlah Butir
1	Aspek Daya Tarik	Kemudahan penggunaan,	1, 2, 3,	3
		Kemenarikan dan ketepatan sajian	4, 5, 6, 7	4
		Teks, gambar, animasi, bahasa,	8, 9, 10, 11, 12, 13	6
		Kemudahan, ketertarikan	14, 15	2
		Ketertarikan dan motivasi dalam belajar	16, 17	2
		Evaluasi	18	1
Jumlah				18

Sumber: (Ermawati & Rufaidah, 2019)

3.2.4 Analisis Data Penelitian

Menurut Sugiyono, (dalam Cahyadi, 2022) menyatakan bahwa, teknik pengumpulan data adalah langkah yang paling utama dalam penelitian, karena

tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tujuan dari teknik pengumpulan data adalah untuk mendapatkan data yang valid, akurat dan terpercaya sehingga kesimpulan penelitian tidak akan diragukan kebenarannya.

1. Analisis Hasil Lembar Angket Validasi Desain, Materi, dan Bahasa

Analisis hasil desain, dan Bahasa dilakukan dengan menganalisis data yang diperoleh dari lembar angket. Angket yang digunakan dalam melihat kelayakan bahan ajar menggunakan *skala likert*. Menurut Sugiyono, (dalam Rohmah et al., 2021) *Skala Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan skala likert mempunyai gradasi dari sangat negatif sampai sangat positif. Jika pilihan kalimatnya bernilai positif maka mendapat poin paling tinggi, sedangkan jika kalimatnya bernilai negatif maka mendapat poin paling rendah. Bobot poin skala *likert* yaitu:

Tabel 3.6 Tabel Skala *Likert*

No	Skor	Keterangan
1.	Skor 5	Sangat Baik
2.	Skor 4	Baik
3.	Skor 3	Cukup
4.	Skor 2	Kurang
5.	Skor 1	Sangat Kurang

Sumber: (Adelia et al., 2023)

Analisis data yang diperoleh dari angket dengan *skala likert* dihitung dengan rumus:

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

Keterangan:

P = angka presentase data angket

F = jumlah skor yang diperoleh

N = jumlah skor maksimum

(Hafiz et al., 2024)

Tabel 3.7 Kriteria Kevalidan Bahan Ajar

Skor	Keterangan
85,01%-100%	Sangat Valid
70,01%-85%	Valid
60,01%-70%	Cukup Valid
50,01%-60%	Kurang Valid
00,00%-50%	Tidak Valid

Sumber: Akbar, (dalam Ratnasari et al., 2024)

Jika hasil menunjukkan presentasi kurang dari 60%, maka bahan ajar berbasis *entrepreneur* yang dikembangkan dinyatakan tidak valid dan perlu dilakukan perbaikan, agar dapat digunakan. Apabila hasil evaluasi menunjukkan presentase lebih 60% maka produk tersebut dinyatakan layak untuk digunakan sebagai bahan ajar pembelajaran.

2. Analisis Hasil Lembar Kerja Angket Penilaian Guru dan Siswa

Analisis hasil penilaian guru dan siswa dilakukan dengan menganalisis data yang diperoleh dari lembar angket penilaian guru dan penilaian siswa terhadap bahan ajar berbasis *entrepreneur* pada saat uji coba produk pada skala kecil.

Analisis hasil engket penilaian guru dan siswa dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah bahan ajar berbasis *entrepreneur* yang digunakan praktis dalam proses pembelajaran disekolah dasar. Skala

pengukuran yaitu dengan menggunakan *skala likert*. Skala pengukuran *skala likert* tipe ini terdiri dari jawaban berupa sangat setuju, ragu-ragu, tidak setuju, sangat tidak setuju. *skala likert* memiliki rentang 1-5 dengan nilai terbesar yakni 5.

Tabel 3.8 Kategori Skala Likert

No	Skor	Keterangan
1	Skor 5	Sangat Baik
2	Skor 4	Baik
3	Skor 3	Cukup
4	Skor 2	Kurang
5	Skor 1	Sangat Kurang

Sumber: (Adelia dkk, 2023)

Nilai akhir hasil perhitungan angket dianalisis dengan menggunakan rumus menurut Arikunto, dari angket dengan skala *likert* dihitung dengan rumus:

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

Keterangan:

P = angka presentase data angket

F = jumlah skor yang diperoleh

N = jumlah skor maksimum

(Hafiz et al., 2024)

Tabel 3.9 Kriteria Kepraktikan Bahan Ajar

Skor	Keterangan
86%-100%	Sangat Praktis
75%-85%	Praktis
60%-75%	Cukup Praktis
55%-59%	Kurang Praktis
0%-54%	Tidak Praktis

Sumber: (Adelia dkk, 2023)

Jika hasil menunjukkan presentasi kurang dari 60% maka bahan ajar berbasis *entrepreneur* yang telah dikembangkan dinyatakan tidak praktis

dan perlu dilakukan perbaikan, agar dapat digunakan. Apabila hasil evaluasi menunjukkan presentasi lebih dari 60% maka produk tersebut dinyatakan layak untuk digunakan sebagai bahan ajar pembelajaran.

3.3 Rancangan Produk

3.3.1 Penguji Internal

Pengujian internal akan dilakukan dengan sebuah desain bahan ajar yang dilakukan uji coba secara bertahap. Uji internal yang dilakukan pada produk terdiri dari beberapa uji yaitu, uji ahli desain, uji ahli materi, uji ahli Bahasa. Kemudian dilakukan uji kelayakan produk dengan instrumen uji yang telah dibuat. Adapun uji kelayakan produk yaitu:

1. Menyusun instrumen uji kelayakan produk berdasarkan indikator penilaian yang telah ditentukan
2. Melakukan uji kepada ahli desain, ahli bahasa dan ahli materi
3. Melakukan revisi pada produk yang telah di uji
4. Melakukan bimbingan dan arahan yang telah diperbaiki kepada ahli desain, ahli bahasa dan ahli materi
5. Uji ahli materi dilakukan oleh satu guru kelas IV SDT Muhammadiyah 36 Medan yaitu ibu Nurhayati, S,Pd. Kemudian untuk uji bahasa dosen FKIP Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yaitu bapak Amin Basri, MP.d sebagai dosen pendidikan Bahasa Indonesia. Kemudian untuk uji desain bahasa dosen FKIP Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yaitu bapak Dr.

Muhammad Arifin, M.Pd sebagai dosen ICT dan kepala perpustakaan.

3.3.2 Penguji Eksternal

Pada tahap ini akan dilakukan uji eksternal yang diberikan kepada siswa dan guru guna untuk sebagai sumber uji bahan ajar. Uji eksternal merupakan uji coba kemanfaatan produk oleh pengguna, untuk kemudahan dalam membantu siswa dalam belajar di kelas, kemudahan dalam memperoleh produk, kemenarikan, serta keunikan dalam pembelajaran. Uji coba ini digunakan untuk memperoleh hasil data di lapangan. Uji eksternal dilakukan terhadap kelompok kecil yaitu siswa kelas IV dan uji lapangan kepada satu kelas siswa kelas IV SDT Muhammadiyah 36 Medan.

3.4 Tahap Pengembangan

Dalam mengembangkan bahan ajar diperlukan desain yang tepat. Seorang guru harus memiliki kemampuan mendesain bahan ajar yang baik agar dapat dipergunakan untuk kegiatan mengajar, (Nurafni et al., 2020).

3.4.1 Pembuatan Produk

Pembuatan produk pada bahan ajar ini yaitu terdiri dari sampul/*cover*, prakata, daftar isi, daftar gambar tujuan pembelajaran, kompetensi inti, capaian pembelajaran, kd dan indikator, deskripsi singkat, petunjuk belajar, materi pokok, rangkuman, tentang penulis. Adapun pembuatan produk bahan ajar berbasis *entrepreneur* materi manfaat tumbuhan bagi manusia disedain melalui *Canva*.

3.4.2 Pengujian Lapangan

Uji lapangan pada penguji lapangan ini dilakukan untuk membuat bahan ajar yang lebih sempurna lagi. Uji lapangan dilakukan uji skala kecil, uji coba lapangan skala kecil ini dilakukan di kelas IV SDT Muhammadiyah 36 Medan. Peneliti menggunakan bahan ajar materi manfaat tumbuhan bagi manusia. Kemudian peneliti membagi angkat kepada subjek penelitian untuk melihat atau menilai sejauh mana bahan ajar berbasis *entrepreneur* dalam menyampaikan materi pembelajaran dan untuk melihat seberapa efektif atau kepraktisan bahan ajar tersebut dalam membantu guru untuk menyampaikan materi manfaat tumbuhan bagi manusia.

3.5 Jadwal Penelitian

Tabel 3.10 Waktu Penelitian

No	Kegiatan	Desember				Januari				Februari				Maret				April				Mei				Juni				Juli			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Observasi awal dan Pengajuan judul	■	■																														
2	Penyusunan Proposal			■																													
3	Bimbingan Proposal					■	■	■	■	■	■	■	■																				
4	ACC Proposal													■																			
5	Sempro														■																		
6	Pelaksanaan Penelitian																	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■				
7	Pengolahan data, Analisis data, dan penyusunan laporan																													■			

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini adalah pengembangan *Research and Development* (R&D) metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan, menguji keefektifan produk tersebut. Berfokus pada penelitian dan pengembangan berupa produk bahan ajar berbasis *entrepreneur*. Pada pengembangan bahan ajar ini menggunakan aplikasi *Canva*. Hasil produk sudah dilakukan validasi materi, validasi desain dan validasi bahasa oleh validator.

Sesudah menyelesaikan validasi dari para validator, kemudian akan melakukan ujicoba kelompok kecil sebanyak 7 siswa kelas IV SDT Muhammadiyah 36 Medan. Model pengembangan pada penelitian ini menggunakan model ADDIE yaitu analisis (*Analyze*), desain (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*) dan evaluasi (*Evaluation*). Akan tetapi dalam penelitian ini, membataskan sampai tahap pengembangan (*Development*), dikarenakan keterbatasan waktu, tenaga serat biaya.

4.1.1 Tahap Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Entrepreneur*

a. Tahap Analisis (*Analyze*)

1) Analisis Awal

Dalam tahapan analisis awal mempunyai tujuan dalam mencari tahu persoalan yang ada di SDT Muhammadiyah 36 Medan. Selanjutnya akan

dipecahkan permasalahannya. Analisis awal melakukan observasi awal yang dilakukan tanggal 19 Desember 2023, yaitu adanya permasalahan adanya keterbatasan bahan ajar yang dilakukan guru pada proses pembelajaran yang berlangsung.

Kegiatan pembelajaran yang dialami siswa cenderung membosankan yang membuat siswa tidak semangat melakukan pembelajaran yang sedang berlangsung. Setiap guru dan siswa hanya berpegangan pada buku paket saja yang menjadi penyebab kurangnya keefektifan dan ketertarikan siswa terhadap suatu proses pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan permasalahan tersebut, adapun solusi yang dipilih untuk mengatasinya yaitu dengan melakukan pengembangan bahan ajar berbasis *entrepreneur* dengan tujuan untuk memberikan sesuatu inovasi bahan ajar pada pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menyenangkan.

2) Analisis Rancangan

Analisis rancangan yang dilakukan ialah untuk mengidentifikasi rancangan pembelajaran yang akan diterapkan di kelas, Menyusun secara sistematis materi yang akan di ajarkan ke siswa. Materi yang diterapkan dalam penelitian ini adalah daun kelor, yang didalamnya akan membahas mengenai apa itu daun kelor, bagaimana cara pembuatan kue pie daun kelor yang akan diterapkan dengan berbasis *entrepreneur*.

Berdasarkan hasil dari analisis diawal, siswa akan lebih tertarik dengan menggunakan bahan ajar berbasis *entrepreneur* dapat

mengarahkan perhatian siswa pada proses pembelajaran yang lebih menarik.

3) Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan dengan mengidentifikasi materi manfaat tumbuhan bagi manusia yang akan diajarkan oleh siswa. Penyesuaian materi yang akan diterapkan sesuai dengan buku sisea dan guru. Hasil analisis kebutuhan di kela IV pada materi manfaat tumbuhan bagi manusia adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa Kelas IV

No	Analisis	Hasil Analisis
1	Capaian Pembelajaran (CP)	Peserta didik mampu memahami faktual dan konseptual dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang ada dijumpai di lingkungan rumah dan lingkungan sekolah
2	Tujuan Pembelajaran	Siswa dapat mengidentifikasi materi materi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya dengan menggunakan bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i>

		dengan benar Siswa dapat mengetahui manfaat tumbuhan bagi manusia dengan menggunakan bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i>
3	Materi Pokok	Manfaat tumbuhan bagi manusia

b. Tahap Perencanaan (*Design*)

Tahap perencanaan merupakan tahapan yang menghasilkan rancangan terhadap bahan ajar, untuk memverifikasi kemauan pembelajaran dan metode ujian yang tepat. Dalam penyelesaian dari tahap desain ini, guru harus mampu menyiapkan sebuah set fungsi yang spesifik untuk menutupi batas kekosongan pelaksanaan pembelajaran untuk kekurangan pengetahuan dan keterampilan. Pada tahapan memiliki tiga tahapan sebagai berikut:

1) Penyusunan Langkah-langkah

Penyusunan bahan ajar memiliki cara tersendiri untuk mengembangkan suatu produk yang menarik perhatian siswa. Menyusun materi pembelajaran yang sudah ada kemudian dikembangkan menjadi satu konsep dalam pembuatan bahan ajar dan dikaitkan dengan *entrepreneur*, menyusun bahan ajar dengan tujuan pembelajaran.

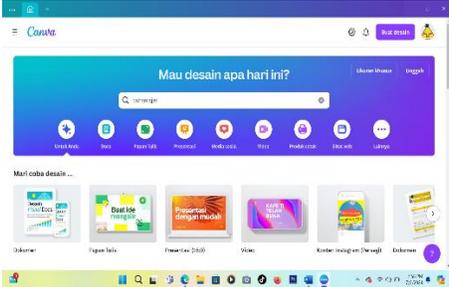
2) Pemilihan Format

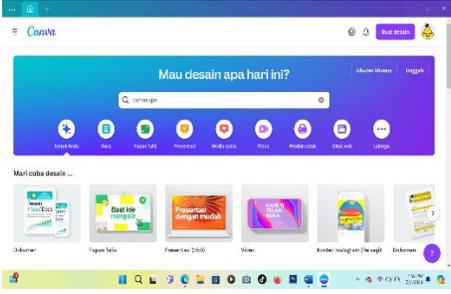
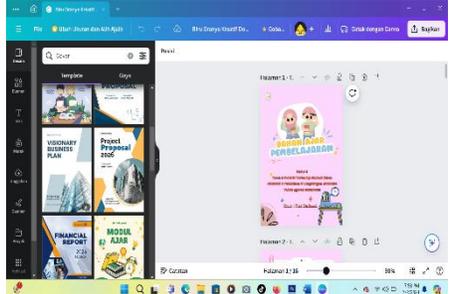
Penerapan format yang sesuai dengan bahan ajar dari materi yang diterapkan. Pemilihan format bahan ajar yaitu merancang isi dari bahan ajar, membuat suatu desain bahan ajar seperti membuat gambar pada isi bahan ajar, warna pada bahan ajar.

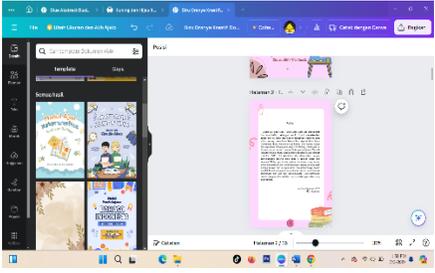
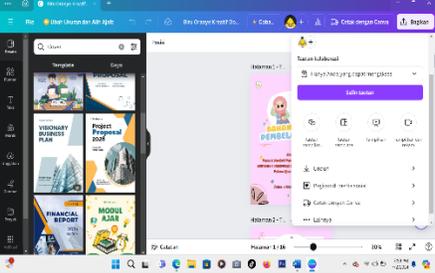
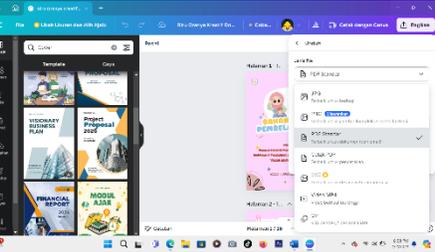
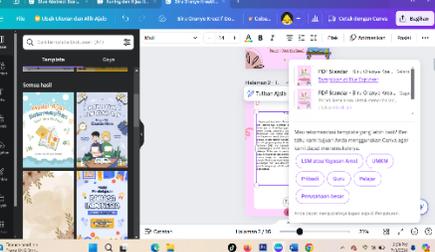
3) Rancangan

Rancangan dari bahan ajar adalah mendesain bahan ajar dengan menggunakan aplikasi yaitu berupa *Canva* membuat bahan ajar semenarik mungkin dalam buku cetak pembelajaran yang berukuran A4. Dalam proses pembuatan bahan ajar ini dilakukan langkah-langkah dalam pembuatan bahan ajar berbasis *entrepreneur* ini. Adapun langkah-langkah dalam pembuatannya berikut ini:

Tabel 4.2 Rancangan Desain Bahan Ajar Menggunakan *Canva*

No	Rancangan	Keterangan
1	Membuat materi tau menentukan materi yang akan dipaparkan	Penentuan materi pembelajaran yang akan dipaparkan pada bahan ajar
2		Buka aplikasi <i>Canva</i> pada laptop, lalu pilih templet bahan ajar sesuai keinginan serta semenarik mungkin dengan mengetik kolom pencarian pada <i>Canva</i> . Bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> ini berukuran A4, maka atur ukuran kertas

No	Rancangan	Keterangan
1	Membuat materi tau menentukan materi yang akan dipaparkan	Penentuan materi pembelajaran yang akan dipaparkan pada bahan ajar
2		Buka aplikasi <i>Canva</i> pada laptop, lalu pilih templet bahan ajar sesuai keinginan serta semenarik mungkin dengan mengetik kolom pencarian pada <i>Canva</i> . Bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> ini berukuran A4, maka atur ukuran kertas
3		Setelah memilih templet, lalu mendesain bagian cover bahan ajar dengan menguduh elemen-elemen pada yang ada pada aplikasi <i>Canva</i>

4		<p>Untuk melanjutkan lampiran halaman berikutnya, dapat pilih desain untuk menjadi beckgroundnya. Untuk menulis kata-kata pilih teks sebelah kiri.</p>
5		<p>Setelah menyelesaikan bagian isi teks dan mendesain semua isi perhalaman, selanjutnya menyimpan desain yang telah dibuat, klik “bagikan” pada bagian pojok kanan atas</p>
6		<p>Selanjutnya, pilih pdf untuk menyimpan berupa file pdf, jika ingin menyimpan berbentuk gambar, pilih “jpg”</p>
7		<p>Selanjutnya tunggu unduhan sampai selesai</p>

c. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan adalah tahap yang dilakukan untuk uji kelayakan produk yang telah divalidasi oleh para validator ahli, setelah melakukan uji kelayakan maka selanjutnya dilakukan uji coba kelompok kecil pada produk

yang telah dinyatakan sebagai produk yang layak untuk digunakan. Adapun langkah-langkah dalam pengembangan bahan ajar berbasis *enrepreneur* yaitu sebagai berikut:

1) Uji Kelayakan/ Validasi Ahli

Pada tahapan ini adalah bahan ajar akan dilakukan validasi oleh para validator. Validasi terdiri dari tiga ahli yaitu, ahli desain, ahli materi, ahli bahasa. Validator bahan ajar ditunjukan oleh dosen dan guru ahli. Adapun validator bahan ajar berbasis *enrepreneur* ini sebagai berikut:

a) Validasi Ahli Desain

Validasi ahli desain ialah proses kegiatan untuk menilai kelayakan dari desain bahan ajar yang akan digunakan. Validasi ahli desain berfungsi untuk mengetahui kesesuaian serta kemenarikan dari desain bahan ajar yang telah ditentukan dan untuk mengetahui saran yang telah dikembangkan dari bahan ajar berbasis *entrepreneur*. Validasi ahli desain bahan ajar divalidasi oleh dosen Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang dilakukan oleh bapak Dr. Muhammad Arifin, M.Pd. yang dilakukan pada tanggal 22 Mei 2024. Untuk menilai pada ahli desain ini dengan memberikan bahan ajar berbasis *entrepreneur* serta lembar angket validasi ahli desain. Adapun hasil dari validasi ahli desain sebagai berikut:

Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Desain

No	Indikator Penilaian	Jumlah Butir	Skor yang diperoleh	Skor yang diharapkan
1	Kejelasan dan kesesuaian	1, 2, 3	14	15
	Indikator, metode	4, 5	10	10
	Langkah-langkah teknik	6, 7	10	10
	Memudahkan pembelajaran	8	5	5
	Jumlah	8	39	40

Dari hasil validasi ahli desain memberikan pada skor yang diperoleh yaitu 39 dari 40 skor yang diharapkan. Sehingga presentase hasil dari penilaian validator bahan ajar dari ahli desain sebagai berikut:

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

$$P = \frac{39}{40} \times 100\%$$

$$P = 97,5 \%$$

Berdasarkan perhitungan dari validator ahli desain bahan ajar berbasis *entrepreneur* keseluruhan mencapai 97,5 %. Hasil dari validasi ahli desain bahan ajar berbasis *entrepreneur* ada pada tabel berikut:

Tabel 4.4 Hasil Tingkat dari Validasi Ahli Desain

Validator	Tabel Skor	Presentase	Kriteria Valid	Tingkat Validitas
Dr. Muhammad Arifin, M.Pd.	39	97,5%	85,01%-100%	Sangat Valid

Dari tabel hasil validasi ahli desain diatas dapat diamati dengan kriteria kevalidan pada tabel 4.5, maka hasil dari validator oleh bapak Dr. Muhammad Arifin, M.Pd. diperoleh total skor 39 dengan presentase 97,5%, memasuki validitas 85,01%-100% tingkat valid sangat valid.

b) Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi adalah bertujuan untuk mengevaluasi media pembelajaran apakah sudah sesuai dengan bahan ajar berbasis *entrepreneur*; terdapat beberapa hal yang dinilai untuk mengetahui kesesuaian materi dengan rancangan pelaksanaan pembelajaran, dan untuk mengetahui masukan serta saran dari ahli materi. Validasi ahli materi yang dilakukan oleh ibu Nurhayati,

S.Pd salah satu guru di SDT Muhammadiyah 36 Medan yang dilakukan pada tanggal 12 Juni 2024. Untuk menilai pada ahli materi ini dengan memberikan bahan ajar berbasis *entrepreneur* serta lembar angket validasi ahli materi. Adapun hasil dari validasi ahli materi sebagai berikut:

Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Indikator Penilaian	Jumlah Butir	Skor yang diperoleh	Skor yang diharapkan
1	Kesesuaian multimedia, indikator, dan tujuan pembelajaran	4	18	20
2	Kejelasan dan kelengkapan penyajian materi, contoh, gambar, dan animasi	6	25	30
3	Kesesuaian penggunaan bahasa dan kalimat yang jelas dan tepat sesuai dengan komunikasi dengan peserta didik	2	9	10

4	Tingkat kesulitan soal, kesesuaian soal dengan tujuan pembelajaran, dan soal yang diberikan mudah mengerti.	3	13	15
Jumlah		15	65	75

Dari hasil validasi ahli materi memberikan pada skor yang diperoleh yaitu 65 dari 75 skor yang diharapkan. Sehingga presentase hasil dari penilaian validator bahan ajar dari ahli materi sebagai berikut:

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

$$P = \frac{65}{75} \times 100\%$$

$$P = 86,6\%$$

Berdasarkan perhitungan dari validator ahli materi bahan ajar berbasis *entrepreneur* keseluruhan mencapai 86,6%. Hasil dari validasi ahli materi bahan ajar berbasis *entrepreneur* ada pada tabel berikut:

Tabel 4.6 Hasil Tingkat Validasi Ahli Materi

Validator	Tabel Skor	Presentase	Kriteria Valid	Tingkat Validitas
------------------	-------------------	-------------------	-----------------------	--------------------------

Nurhayati S,Pd.	65	86,6%	85,01%- 100%	Sangat Valid
-----------------	----	-------	-----------------	-----------------

Dari tabel hasil valisadi ahli materi diatas dapat diamati dengan kriteria kevalidan pada tabel 4.7, maka hasil dari validator oleh ibu Nurhayati, S.Pd diperoleh total skor 65 dengan presentase 86,6%, memasuki validitas 85,01%-100% tingkat valid sangat valid.

c) Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa adalah untuk mengukur tingkat kelayakan bahasa pada bahan ajar berbasis *entrepreneur* yang dikembangkan. Validasi bahasa bertujuan untuk mengetahui kesesuaian tatabahasa dalam bahan ajar berbasis *entrepreneur* yang dikembangkan.

Validasi ahli bahasa bahan ajar divalidasi oleh dosen Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang dilakukan oleh bapak Amin Basri, M.Pd. yang dilakukan pada tanggal 20 Mei 2024. Untuk menilai pada ahli bahasa ini dengan memberikan bahan ajar berbasis *entrepreneur* serta lembar angket validasi ahli bahasa. Adapun hasil dari validasi ahli bahasa sebagai berikut:

Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Indikator Penilaian	Jumlah Butir	Skor yang diperoleh	Skor yang diharapkan
1	Struktur kalimat,	3	15	15

	keefektifan kalimat, dan kebakuan istilah			
2	Pemahaman terhadap pesan atau informasi	1	5	5
3	Ketepatan bahasa	1	4	5

No	Indikator Penilaian	Jumlah Butir	Skor yang diperoleh	Skor yang diharapkan
1	Struktur kalimat, keefektifan kalimat, dan kebakuan istilah	3	15	15
2	Pemahaman terhadap pesan atau informasi	1	5	5
3	Ketepatan bahasa	1	4	5
4	Ketepatan ejaan, konsisten, penggunaan symbol	3	15	15
Jumlah		8	39	40

Dari hasil validasi ahli bahasa memberikan pada skor yang diperoleh yaitu 39 dari 40 skor yang diharapkan. Sehingga

presentase hasil dari penilaian validator bahan ajar dari ahli bahasa sebagai berikut:

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

$$P = \frac{39}{40} \times 100\%$$

$$P = 97,5\%$$

Berdasarkan perhitungan dari validator ahli bahasa bahan ajar berbasis *entrepreneur* keseluruhan mencapai 97,5%. Hasil dari validasi ahli bahasa bahan ajar berbasis *entrepreneur* ada pada tabel berikut:

Tabel 4.8 Hasil Tingkat Validasi Ahli Bahasa

Validator	Tabel Skor	Presentase	Kriteria Valid	Tingkat Validitas
Amin Basri, M.Pd.	39	97,5%	85,01%- 100%	Sangat Valid

Dari tabel hasil valisadi ahli bahasa diatas dapat diamati dengan kriteria kevalidan pada tabel 4.9, maka hasil dari validator oleh bapak Amin Basri, M.Pd. diperoleh total skor 39 dengan presentase 97,5%, memasuki validitas 85,01%-100% tingkat valid sangat valid.

Adapun data yang terkumpul dari hasil validasi para ahli pada bahan ajar berbasis *entrepreneur* data yang interpretasi kevalidan dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.9 Interpretasi Tingkat Kevalidan

Aspek Validasi	Presentasi Hasil Validasi	Interpretasi
Desain	97,5%	Sangat Valid
Materi	86,6%	Sangat Valid
Bahasa	97,5%	Sangat Valid

2) Uji Kelompok Kecil/ Uji Coba Terbatas

Setelah tahap validasi maka selanjutnya uji coba kelompok kecil/terbatas, uji coba kelompok kecil dilakukan di SDT Muhammadiyah 36 Medan. Guna uji coba kelompok kecil adalah agar mendapatkan respon sereta penilaian siswa pada kualitas bahana ajar berbasis *entrepreneur*. Uji coba kelompok kecil ini sebanyak tujuh siswa terpilih acak dengan membagi bahan ajar berbasis *entrepreneur* kepada siswa untuk di amati, selanjutnya setiap siswa akan diberikan lembar angket untuk diisi oleh siswa.

4.1.2 Tingkat Kepraktisan Bahan Ajar Berbasis *Entrepreneur* Respon Guru Dan Siswa

Tingkat kepraktisan ini dilakukan oleh guru dan siswa dengan mengisi angket, setelah melakukan menggunakan bahan ajar guru dapat mempertimbangkan penggunaan kemudian siswa menggunakan bahan ajar berbasis *entrepreneur*. Setelah bahan ajar dinyatakan valid oleh para validator selanjutnya dituju oleh guru dan siswa dengan memberi lembar angket respon guru dan respon siswa. Untuk uji kepraktisan ini oleh guru kelas IV SDT Muhammadiyah 36 Medan. Adapun hasil dari kepraktisan bahan ajar berbasis *entrepreneur* untuk respon guru dan respon siswa sebagai berikut:

a. Tingkat Kepraktisan Bahan Ajar Berbasis *Entrepreneur* Untuk Respon Guru

Tingkat kepraktisan untuk respon guru digunakan pada penilaian kepraktisan bahan ajar berbasis *entrepreneur*. Adapun tiga aspek penilaian untuk respon guru pada bahan ajar berbasis *entrepreneur* ini yaitu, (1) Komponen, (2) Bahasa), (3) Tampilan Bahan Ajar. Penilaian respon guru menggunakan skala *likert*. Pengukuran skala *likert* ini terdiri dari lima yaitu, sangat praktis, praktis cukup praktis, tidak praktis dan sangat tidak praktis. Memiliki nilai rentang nilai skala *likert* yaitu 1-5 nilai 1 rendah dan nilai 5 terbesar. Penilaian respon guru dilakukan oleh ibu Nurhayati, S,Pd. SDT Muhammadiyah 36 Medan pada tanggal 12 Juni 2024.

Adapun hasil data dari respon guru yang dilakukan di SDT Muhammadiyah 36 Medan terdapat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.10 Tabel Hasil Kepraktisan Bahan Ajar

Berbasis *Entrepreneur* Respon Guru

Aspek Penilaian	Butir Penilaian	Skor
Komponen Penyajian	1. Ketepatan KI dan KD pada bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i>	5
	2. Ketepatan indikator pada bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> materi manfaat tumbuhan bagi manusia sangat jelas dan mudah dipahami	4
	3. Kelengkapan materi pada bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> materi manfaat tumbuhan bagi manusia	4
	4. Kejelasan materi pada bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> materi manfaat tumbuhan bagi manusia	5
	5. Penggunaan bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> membantu proses saat pembelajaran	5
	6. Penggunaan bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik	5
	7. Penggunaan bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> membuat peserta didik fokus belajar	5
Bahasa	8. Bahasa yang digunakan berbasis <i>enrepreneur</i> sangat sederhana dan mudah dipahami	5
	9. Bahasa yang digunakan dalam bahan ajar berbasis <i>enrepreneur</i> tidak mengandung makna ganda	5

	(bermakna lebih dari satu)	
	10. Bahasa yang digunakan dalam dalam bahan ajar berbasis <i>enrepreneur</i> menggunakan bahasa baku (bahasa formal atau resmi)	5
Tampilan Bahan Ajar	11. Bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> memiliki tampilan yang menarik	4
	12. Kesesuaian gambar dan beckground pada bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> sesuai dengan materi	4
	13. Kesesuaian ukuran dan jenis huruf pada bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> mudah dibaca	5
	14. Bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> terdapat kemenarikan komposisi warna	5
	15. Bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> memiliki semua fungsi suatu simbol	5
	16. Bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> terdapat kemudahan dan pengoprasiannya	4
Jumlah		75

Presentase hasil penilaian bahan ajar berbasis *entrepreneur* pada respon guru dapat diperoleh sebagai berikut ini:

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

$$P = \frac{75}{80} \times 100\%$$

$$P= 93,7\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan untuk respon guru maka penilaian bahan ajar berbasis *entrepreneur* pada respon guru mencapai 93,7%. Hasil presentase dari respon guru terhadap bahan ajar berbasis *entrepreneur* dengan hasil 93,7%, maka kriteria bahan ajar berbasis *entrepreneur* termasuk dalam kriteria praktis.

b. Tingkat Kepraktisan Bahan Ajar Berbasis *Entrepreneur* Respon Siswa

Tingkat kepraktisan untuk respon siswa digunakan pada penilaian kepraktisan bahan ajar. Penilaian angket respon siswa menggunakan skala *likert*. Pengukuran skala *likert* terdiri dari sangat praktis, praktis, cukup praktis, kurang praktis dan sangat tidak praktis, dengan rentang nilai skala *likert* yaitu 1-5 , dengan nilai 1 sangat rendah dan nilai 5 terbesar. Penilaian angket pada respon siswa dilakukan di SDT Muhammadiyah 36 Medan pada tanggal 12 Juni 2024 yang berjumlah 7 orang berikut ini tabel hasil dari respon siswa:

Tabel 4.11 Tabel Hasil Kepraktisan Bahan Ajar Berbasis *Entrepreneur* Respon Siswa

Aspek	Pernyataan	Nomor Responden							Jumlah
		R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	
Aspek Daya Tarik	1. Saya merasa penggunaan bahan ajar	5	5	4	4	4	5	5	32

	berbasis <i>entrepreneur</i> sangat membantu dalam pembelajaran								
	2. Saya merasa kelengkapan materi IPA sudah sesuai dengan sistematika dalam penyajian materi	5	5	3	5	3	5	4	30

Aspek	Pernyataan	Nomor Responden							Jumlah
		R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	
Aspek Daya Tarik	1. Saya merasa penggunaan bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> sangat membantu dalam pembelajaran	5	5	4	4	4	5	5	32
	2. Saya merasa kelengkapan materi IPA sudah sesuai dengan sistematika	5	5	3	5	3	5	4	30

	dalam penyajian materi								
3.	Saya merasa kejelasan kalimat pada bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> materi manfaat tumbuhan bagi manusia	5	3	4	5	5	4	5	31
4.	Saya merasa materi yang disajikan pada bahan ajar bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> materi manfaat tumbuhan bagi manusia menjadikan saya aktif pada saat pembelajaran	3	4	1	4	5	5	2	24
5.	Dengan bantuan bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> materi manfaat tumbuhan bagi manusia	3	2	4	5	4	5	5	28

	memudahkan saya untuk belajar								
6.	Saya merasa pembelajaran bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> materi manfaat tumbuhan bagi manusia menarik minat belajar dikelas	5	4	5	4	5	5	5	33
7.	Saya merasa lebih bersemangat dengan menggunakan bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> materi manfaat tumbuhan bagi manusia	5	4	5	5	5	1	5	30
8.	Isi materi pada bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> terdapat	4	5	4	5	5	5	3	31

	keunikan dalam pembelajaran								
9.	Saya merasa belajar menggunakan bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> materi manfaat tumbuhan bagi manusia menambah pengetahuan saat belajar	5	5	4	5	5	5	5	34
10.	Saya merasa bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> materi manfaat tumbuhan bagi manusia menambah wawasan dan pengalaman saya dalam pembelajaran	5	5	5	4	3	4	5	31
11.	Saya merasa penggunaan tata bahasa pada	4	4	4	3	4	3	4	26

	bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> mudah dimengerti								
12.	Bahasa yang digunakan dalam bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> lugas dan dimengerti	5	5	5	5	5	5	3	33
13.	Saya merasa bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> penggunaan bahasa menggunakan EYD	4	4	4	5	5	5	4	31
14.	Saya merasa manfaat belajar berbasis <i>entrepreneur</i> dapat membuat saya membuka wawasan yang lebih luas dalam pembelajaran	4	1	5	4	4	4	5	27

15. Saya merasa senang dalam menggunakan bahan ajar berbasis entrepreneur	1	4	5	3	5	5	5	28
16. Saya merasa bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> sangat praktis dalam pembelajaran	5	5	3	5	4	4	5	31
17. Saya merasa kemudahan dalam belajar saat menggunakan bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i>	5	5	4	3	5	3	4	29
18. Saya merasa evaluasi yang diberikan pada bahan ajar berbasis entrepreneur mudah dimengerti	5	5	5	5	3	5	5	33

Skor Total	78	75	74	79	79	78	79	542
Presentase	86,	83,	82,	87,	87,	86,	87,	86%
	6%	3%	2%	7%	7%	6%	7%	
Interpretasi	SP	P	P	SP	SP	SP	SP	SP

Presentase hasil penilaian bahan ajar berbasis *entrepreneur* pada respon siswa dapat diperoleh sebagai berikut ini:

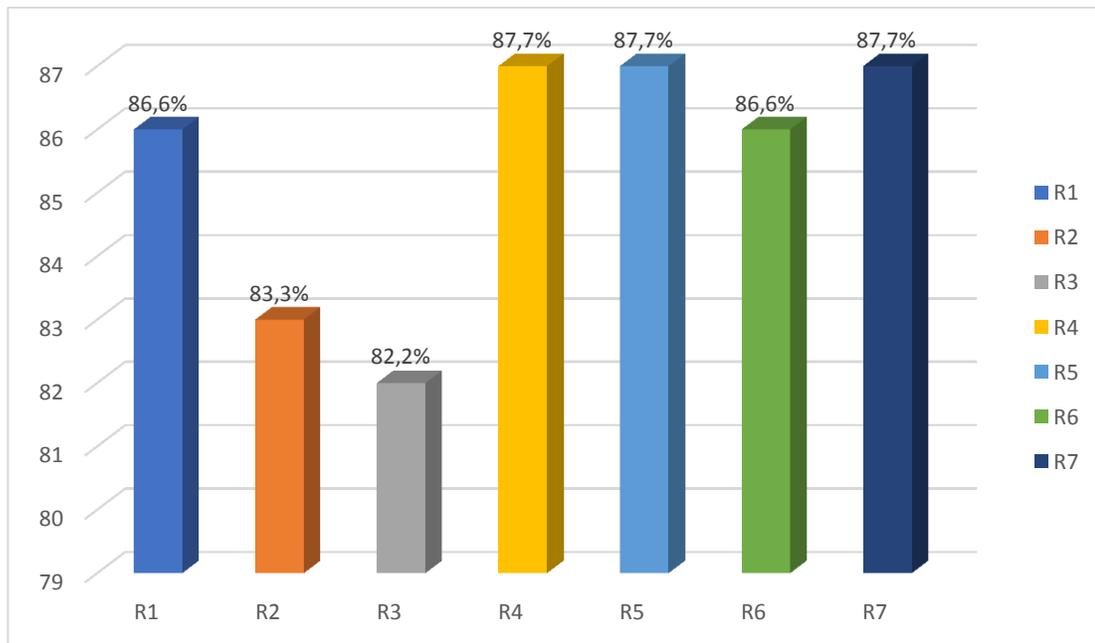
$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{542}{630} \times 100\%$$

$$P = 86\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan untuk respon siswa maka penilaian bahan ajar berbasis *entrepreneur* pada respon siswa mencapai 86%. Hasil presentase dari respon siswa terhadap bahan ajar berbasis *entrepreneur* dengan hasil 86%, maka kriteria bahan ajar berbasis *entrepreneur* termasuk dalam kriteria praktis.

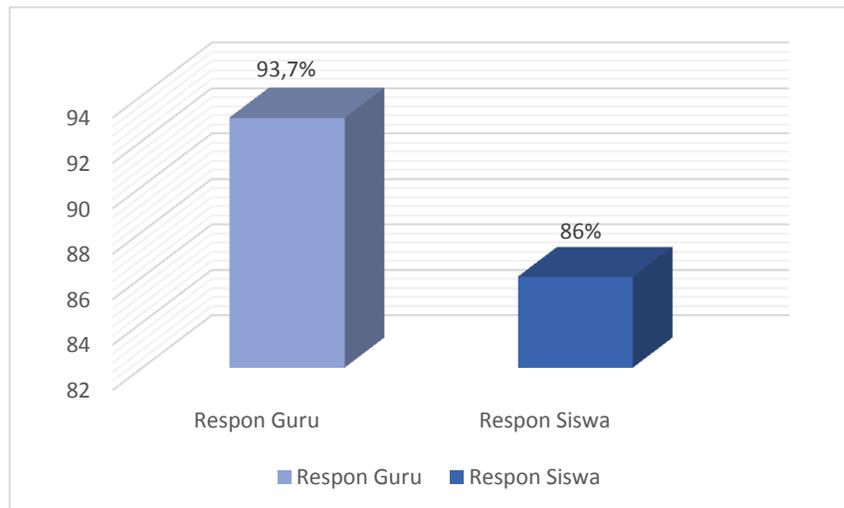
Tingkat kepraktisan dari bahan ajar berbasis *entrepreneur* pada respon siswa dapat dilihat dari gambar berikut ini:



Gamabar 4.1 Diagram Kepraktisan Bahan Ajar Berbasis *Entrepreneur* Untuk Respon Siswa

Dari hasil diagram kepraktisan bahan ajar berbasis *entrepreneur* untuk respon siswa disimpulkan bahwa tingkat presentase kepraktisan bahan ajar berbasis *entrepreneur* pada respon siswa dan presentase tertinggi hingga terendah. Responden yang tertinggi yaitu R4 dengan tingkat presentase 87,7% (sangat praktis), dan untuk responden yang paling rendah yaitu, R3 dengan tingkat presentase 82,2% (praktis). Dari respon siswa terdapat dua kategori “praktis” yaitu responden R2 dengan presentase 83,3% dan R3 82,2%. Kemudian terdapat tiga kategori “sangat praktis” yaitu responden R1 86,6%, R4 87,7%, R4 87,7%, R6 87,7% dan R7 87,7%. Akan tetapi hasil dari total presentase keseluruhan responden dengan jumlah 86% maka bahan ajar berbasis *entrepreneur* dinyatakan kriteria “sangat praktis”.

Tingkat kepraktisan dari bahan ajar berbasis *entrepreneur* pada respon guru dan siswa dapat dilihat dari gambar berikut ini:



Gamabar 4.2 Diagram Kepraktisan Bahan Ajar Berbasis *Entrepreneur* Untuk Respon Guru dan Siwa

Berdasarkan dari hasil diagram diatas terdapat hasil presentase tingkat kepraktisan bahan ajar berbasis *entrepreneur* untuk respon guru yaitu hasil yang diperoleh 93,7% dan untuk presentase siswa diperoleh keseluruhan dengan total 86%. Maka bahan ajar berbasis *entrepreneur* termasuk pada kriteria bahan ajar “sangat praktis” dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

4.2 Pembahasan

Dalam penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk bahan ajar berbasis *entrepreneur* materi manfaat tumbuhan bagi manusia, dengan kriteria kevalidan dan kepraktisan terhadap pengembangan bahan ajar berbasis *entrepreneur* yang disain menggunakan aplikasi *Canva* dalam pembuatan produk bahan ajar. Dalam pembahasan ini terdapat hasil penelitian terhadap bahan ajar

berbasis *entrepreneur* yang sudah dikembangkan. Bahan ajar yang dikembangkan disusun berdasarkan kebutuhan guru dan siswa di SDT Muhammadiyah 36 Medan.

Bahan ajar merupakan bahan atau materi pembelajaran yang disusun secara sistematis yang digunakan yang digunakan guru dan siswa dalam proses pembelajaran yang didalamnya memuat langkah-langkah pembelajaran guna untuk memotivasi siswa untuk belajar. Dalam penggunaan bahan ajar ini guru dan siswa dapat membantu proses dalam belajar sehingga peserta didik dapat belajar dimana saja dan kapan saja.

Bahan ajar yang digunakan yaitu bahan ajar berbasis *entrepreneur* materi manfaat tumbuhan bagi manusia, diartikan sebagai sebuah bahan ajar yang berbentuk buku dengan ukuran kertas A4, yang didalamnya terdapat materi mengenai manfaat tumbuhan bagi manusia yang bertujuan untuk membantu siswa belajar secara mandiri siswa juga dapat mengetahui bagaimana cara pengolahan hasil alam menjadi sebuah makanan yang dapat dijual belikan. Bahan ajar ini memiliki ketertarikan sendiri yaitu dengan ukuran, warna, gambar sehingga siswa dapat tertarik untuk membacanya dan mempelajari dari bahan ajar tersebut.

Materi yang dipilih untuk pembelajaran yang digunakan dalam pengembangan bahan ajar berbasis *entrepreneur* ini yaitu materi manfaat tumbuhan bagi manusia. Materi ini dipilih agar siswa mengetahui manfaat tumbuhan bagi manusia yaitu terutama daun kelor. Materi ini dipilih karena daun kelor sangat banyak akan manfaat bagi kesehatan dan siswa mengetahui proses pembuatan daun kelor dapat dibuat menjadi sebuah makanan.

Hasil diskusi yang akan dibahas dalam penelitian ini yaitu (1) hasil diskusi pengembangan bahan ajar berbasis *entrepreneur* (2) Hasil diskusi tingkat kevalidan bahan ajar berbasis *entrepreneur*, (3) hasil diskusi tingkat kepraktisan bahan ajar berbasis *entrepreneur*.

4.2.1 Hasil Diskusi Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Entrepreneur*

Tahap pengembangan pada bahan ajar berbasis *entrepreneur* menggunakan model *ADDIE* yaitu analisis (*Analyze*), desain (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*) dan evaluasi (*Evaluation*). Akan tetapi dalam penelitian ini, membataskan sampai tahap pengembangan (*Development*). Penelitian ini menggunakan model pengembangan *ADDIE* dikarenakan model pengembangan ini memiliki keunggulan pada tahapan kerjanya yang sistematis dalam upaya pengembangan bahan ajar berbasis *entrepreneur*.

Model *ADDIE* ini juga telah banyak digunakan dan hasil dalam pengembangan penelitian oleh peneliti lainnya. Pada pengembangan penelitian ini hanya membatasi pengembangan hanya sampai tahap pengembangan dikarenakan keterbatasan waktu, tenaga serat biaya. Oleh karena itu peneliti hanya sampai pada tahap uji coba kelompok kecil/terbatas. Tahap uji coba kelompok kecil/terbatas, dilaksanakan, di kelas IV Ahmad Dahlan SDT Muhammadiyah 36 Medan sebanyak 7 siswa. Uji coba dilakukan dengan membari langsung bahan ajar berbasis *entrepreneur* agar dibaca dan diamati, setelah itu memberikan siswa lembar angket untuk diisi oleh siswa tersebut.

4.2.2 Hasil Diskusi Tingkat Kevalidan Bahan Ajar Berbasis *Entrepreneur*

Berdasarkan dari hasil diskusi tingkat kevalidan pengembangan bahan ajar maka bahan ajar berbasis *entrepreneur* dinyatakan valid, didukung oleh validasi ahli desain, ahli materi, ahli bahasa. Validasi ahli desain oleh dosen Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang dilakukan oleh bapak Dr. Muhammad Arifin, M.Pd. yang dilakukan pada tanggal 22 Mei 2024. Validasi ahli materi oleh ibu Nurhayati, S,Pd. salah satu guru di SDT Muhammadiyah 36 Medan yang dilakukan pada tanggal 12 Juni 2024. Validasi ahli bahasa divalidasi oleh dosen Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang dilakukan oleh bapak Amin Basri, M.Pd. yang dilakukan pada tanggal 20 Mei 2024.

Hasil presentase dari aspek desain memperoleh nilai 97,7% dengan interpretasi sangat valid, presentase dari aspek ahli materi memperoleh nilai 86,6% dengan interpretasi sangat valid dan presentase dari aspek ahli bahasa memperoleh nilai 97,7% dengan interpretasi sangat valid. Setelah melakukan validasi dan berdasarkan dari validasi yang telah didapatkan dapat disimpulkan pada bahan ajar berbasis *entrepreneur* layak digunakan. Dapat dilihat dengan keseluruhan dari hasil validasi ahli desain, ahli materi, ahli bahasa dinyatakan dengan kriteria sangat valid.

4.2.3 Hasil Diskusi Tingkat Kepraktisan Bahan Ajar Berbasis *Entrepreneur*

Berdasarkan dari hasil tingkat kepraktisan pengembangan bahan ajar berbasis *entrepreneur* dalam penilaian angket yang telah dilakukukan untuk respon guru oleh wali kelas IV Ahmad Dahlan yaitu, ibu Nurhayati S,Pd. di

SDT Muhammadiyah 36 Medan dan angket untuk respon siswa dilakukan oleh siswa sebanyak 7 peserta didik. Hasil dari presentase tingkat kepraktisan bahan ajar untuk respon guru diperoleh dengan hasil nilai 93,7% dan untuk respon siswa diperoleh hasil nilai 86%. Dapat dinyatakan bahwa bahan ajar berbasis *entrepreneur* memasuki kriteria bahan ajar “sangat praktis” untuk dapat digunakan pada kriteria pembelajaran dengan materi manfaat tumbuhan bagi manusia.

Maka hal tersebut searah dengan penelitian yang dijalankan oleh Luqmanto, Ani Hendriani, dkk dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Model *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Siswa Kelas IV Sekolah Dasar” (2024) menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran dilaksanakan mengacu pada buku ajar, kegiatan pembelajaran yang dilakukan tidak mengakibatkan partisipasi aktif siswa sehingga terlihat kurang menyenangkan. Riset ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar berbasis model *discover learning* layak digunakan. Riset ini menggunakan metode *Design & Development (D&D)* tempat pengamatan di SDN Bandung. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner yaitu menggunakan data analisis dengan teknik kualitatif dan kuantitatif. Hasil bahan yang digunakan berdasarkan validasi ahli diperoleh sebesar 98,52%, ahli desain sebesar 78,47%, ahli bahasa sebesar 76,92%, dan ahli pembelajaran sebesar 81,11%. Dengan begitu, hasil pengembangan bahan pembelajaran berdasarkan model *Discovery Learning* dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Cici Citra dan Ahmad Landong, dengan judul Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Problem Based Learning* Pada Tema Menyayangi Tumbuhan Dan Hewan Berbantuan Aplikasi Powtoon Siswa Kelas III SD Negeri 104266 (2024) menyatakan bahwa guru hanya menggunakan sumber yang berasal dari buku paket dan minimnya bahan ajar yang tersedia di sekolah. Riset ini menggunakan model *R&D* dengan model *ADDEI* analisis (*Analyze*), desain (*Design*), pengembangan (*Development*), penerapan (*Implementation*), evaluasi (*Evaluation*). Riset ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan respon siswa terhadap bahan ajar berbantuan aplikasi powtoon, (2) Untuk mendeskripsikan keefektifan, kepraktisan, kevalidan bahan ajar berbasis *problem based learning*. Tempat penelitian dilaksanakan di SD Negeri 104266 Pematang Sijonam. Hasil ahli bahan ajar mendapatkan skor rata-rata 86,50%, ahli materi mendapatkan skor rata-rata 94,66%, ahli RPP pada tahap I mendapatkan skor rata-rata 77,5% dan tahap II mendapatkan skor rata-rata 92,5%, ahli media mendapatkan skor rata-rata 70,4%, dan respon siswa mendapatkan skor rata-rata pada tahap I 25% dan tahap II mendapatkan skor rata-rata 100%. Selain itu hasil pretest dan post test siswa menunjukkan perbedaan yang signifikan, nilai rata-rata pretest siswa pada tahap I 60. Pada tahap II nilai posttest siswa mendapatkan nilai rata-rata 91. Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar berbasis *problem based learning* berhasil menciptakan produk yang layak dan efektif digunakan dalam poses pembelajaran.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Rouli Natasya Gultom, Fikson Jony Purba, dkk dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Leaflet Ipa Materi Pengaruh Perubahan Cuaca Terhadap Kehidupan Manusia Pada Kelas III SD Swasta Sophia Nicg Tahun Ajaran 2023/2024” (2023), menyatakan bahwa bahwa pembelajaran IPA di dalam kelas masih mendapat permasalahan, khususnya pada materi Cuaca. Permasalahannya terletak pada guru yang memakai pendekatan, strategi, model, dan metode tradisional seperti ceramah serta demonstrasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan dan keefektifan pengembangan bahan ajar berbasis Leaflet. Jenis penelitian adalah jenis penelitian *R&D* dengan model *ADDIE* (*Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Lokasi penelitian dilaksanakan di SD SWASTA SOPHIA NICG Patumbak. Hasil penelitian menunjukkan kevalidan dari validator ahli materi 92,6%, persentase nilai dari validator ahli media 100% dan termasuk kategori “Sangat Valid”, serta keefektifan dapat dilihat melalui hasil angket respon Guru dengan persentase nilai 96% sehingga dapat disimpulkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan termasuk dalam kategori efektif. Simpulan penelitian ini adalah bahan ajar yang dikembangkan dinyatakan valid dan efektif dalam penggunaannya untuk proses pembelajaran.

Selanjutnya penelitian dari Isna Maulida dan Ima Mulyawati dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Discovery Learning* Berorientasi Komunikasi Ilmiah Pada Materi IPA Kelas 5 Sekolah Dasar” (2023) menyatakan bahwa guru masih mengandalkan metode ceramah dan media

gambar saja terutama pada materi IPA, sehingga kemampuan komunikasi ilmiah siswa rendah. Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan bahan ajar berbasis discovery learning Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model *ADDIE*. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan uji validasi dari ahli bahasa, ahli materi, siswa, dan guru melalui angket, respon, dan observasi langsung pada saat pembelajaran. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa skor validasi bahasa mendapatkan 100% termasuk kategori sangat layak yang menempatkan dalam rentang kualitas yang sangat tinggi. Hasil validasi materi yang menunjukkan tingkat keberhasilan 89% kategori sangat layak. Respon guru mendapat skor 96% kategori sangat layak, sementara siswa mendapatkan kategori sangat layak dengan skor 97%. Pada hasil komunikasi ilmiah siswa mendapat skor 86% dengan kategori sangat bagus. Maka dapat disimpulkan bahwa produk bahan ajar berbasis discovery learning berorientasi komunikasi ilmiah materi perubahan wujud benda layak dan dapat diterapkan dalam proses pembelajaran.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan bahan ajar berbasis *entrepreneur* materi manfaat tumbuhan bagi manusia dapat diperoleh sebagai berikut:

1. Model pengembangan pada penelitian ini menggunakan model ADDIE yaitu analisis (*Analyze*), desain (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*) dan evaluasi (*Evaluation*). Akan tetapi dalam penelitian ini, membataskan sampai tahap pengembangan (*Development*), dikarenakan keterbatasan waktu, tenaga serat biaya.
2. Kelayakan bahan ajar berbasis *entrepreneur* dapat ditinjau dari hasil validasi desain memperoleh nilai 97,7% dengan interpretasi “sangat valid”, presentase dari aspek ahli materi memperoleh nilai 86,6% dengan interpretasi “sangat valid” dan presentase dari aspek ahli bahasa memperoleh nilai 97,7% dengan interpretasi “sangat valid”. Setelah melakukan validasi dan berdasarkan dari validasi yang telah didapatkan dapat disimpulkan pada bahan ajar berbasis *entrepreneur* layak digunakan.
3. Hasil kepraktisan bahan ajar berbasis *entrepreneur* untuk respon guru diperoleh 93,7% dengan kriteria “Sangat Praktis” dan untuk respon siswa diperoleh dengan nilai keseluruhan 86% dengan kriteria “Sangat Praktis”. Maka dapat dinyatakan bahwa bahan ajar berbasis *entrepreneur* termasuk dalam kriteria “Sangat Praktis” untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan materi manfaat tumbuhan bagi manusia.

5.2 Saran

1. Pengembangan bahan ajar berbasis *entrepreneur* pada materi manfaat tumbuhan bagi manusia di SDT Muhammadiyah 36 Medan dapat digunakan saat melakukan proses pembelajaran agar bahan ajar ini lebih bermanfaat untuk kedepannya.
2. Peneliti menyarankan kepada pengembangan selanjutnya agar dapat mengembangkan bahan ajar yang menambah variasi atau menarik pada bahan ajar yang dikembangkan
3. Peneliti berharap bahwa bahan ajar berbasis *entrepreneur* bukan hanya ada pada materi manfaat tumbuhan bagi manusia, melainkan bisa dikembangkan pada semua materi IPA

DAFTAR PUSTAKA

- Adelia Noviyanti, Syaiful Musaddat, L. W. Z. A. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Powerpoint pada Muatan Pelajaran IPAS Kelas V SDN 32 Cakranegara. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 708–718.
- Aisyah, S., Noviyanti, E., & Triyanto, T. (2020). Bahan Ajar Sebagai Bagian Dalam Kajian Problematika Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Salaka : Jurnal Bahasa, Sastra, dan Budaya Indonesia*, 2(1), 62–65. <https://doi.org/10.33751/jsalaka.v2i1.1838>
- Amanda, N. Z., & Hothimah, R. H. (2022). Penanaman Konsep Bahan Ajar Era Pandemi Covid-19 di SD Karang Tengah Kota Tangerang. *Masaliq*, 2(2), 199–208. <https://doi.org/10.58578/masaliq.v2i2.289>
- Anharuddin, M. `Izza M., & Prastowo, A. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Dengan Media Pembelajaran Lectora Inspire. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 94. <https://doi.org/10.35931/am.v7i1.1467>
- Bahan, P., Pendidikan, A., Islam, A., Beragama, M., Sman, S., Natal, M., Islam, U., Syekh, N., Hasan, A., & Addary, A. (2024). *Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal Sejarah Artikel Submit : 30 November 2023 Revision : 20 Desember 2023 Tersedia Daring : A . PENDAHULUAN Multikulturalisme adalah sebuah gagasan untuk memahami dan menerima keragaman kultur yang ada di ten.* 80–94.
- Basuki, H. (2021). Pembiasaan Jiwa Entrepreneurship dalam Pengembangan Ekonomi Kreatif di Pondok Pesantren. *Jihbiz jurnal ekonomi keuangan dan perbankan syariah*, 5(1), 57–78. <https://doi.org/10.33379/jihbiz.v5i1.867>
- Bramastama, R., & Sasana, H. (2021). Pengaruh internet, kesejahteraan, entrepreneur, pangsa pasar, dan nilai ekspor terhadap economic complexity (studi kasus: 9 negara anggota ASEAN 2009-2018). *Diponegoro Journal of Economics*, 10(1), 1–11.
- Cahyadi, universitas buddhi dharma. (2022). Pengaruh Kualitas Produk Dan Harga Terhadap Keputusan Pembelian Baja Ringan Di Pt Arthanindo Cemerlang. *Ekonomi Dan Manajemen Bisnis*, 1, 60–73.
- Christianto, J., Tinggogoy, M. D., Gunarto, S., Tedjo, T., & Kadera, Y. (2021). Gaya Kepemimpinan Entrepreneur dalam Gereja Masa Kini. *Mitra Sriwijaya: Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristen*, 2(1), 57–72. <https://doi.org/10.46974/ms.v2i1.25>
- Dalyono, B., & Suparman, S. (2019). Potensi Entrepreneur Mahasiswa Alumni Universitas Terbuka. *SEUNEUBOK LADA: Jurnal ilmu-ilmu Sejarah, Sosial, Budaya dan Kependidikan*, 6(1), 21–31.

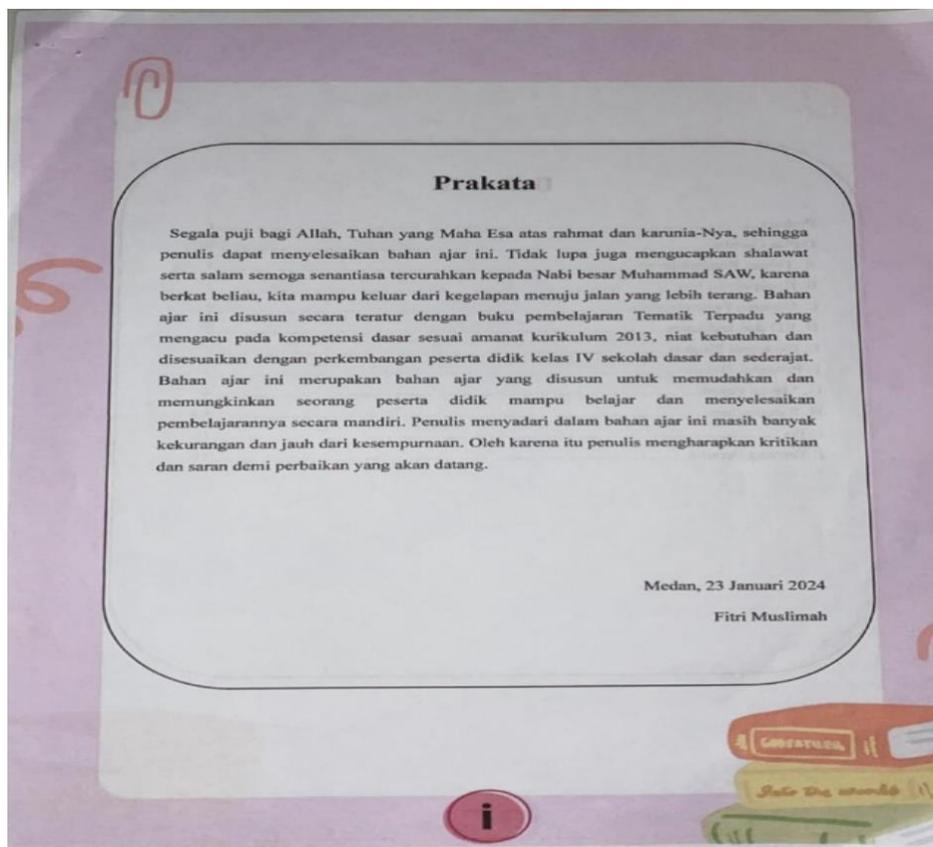
<https://www.ejurnalunsam.id/index.php/jsnbl/article/view/1194>

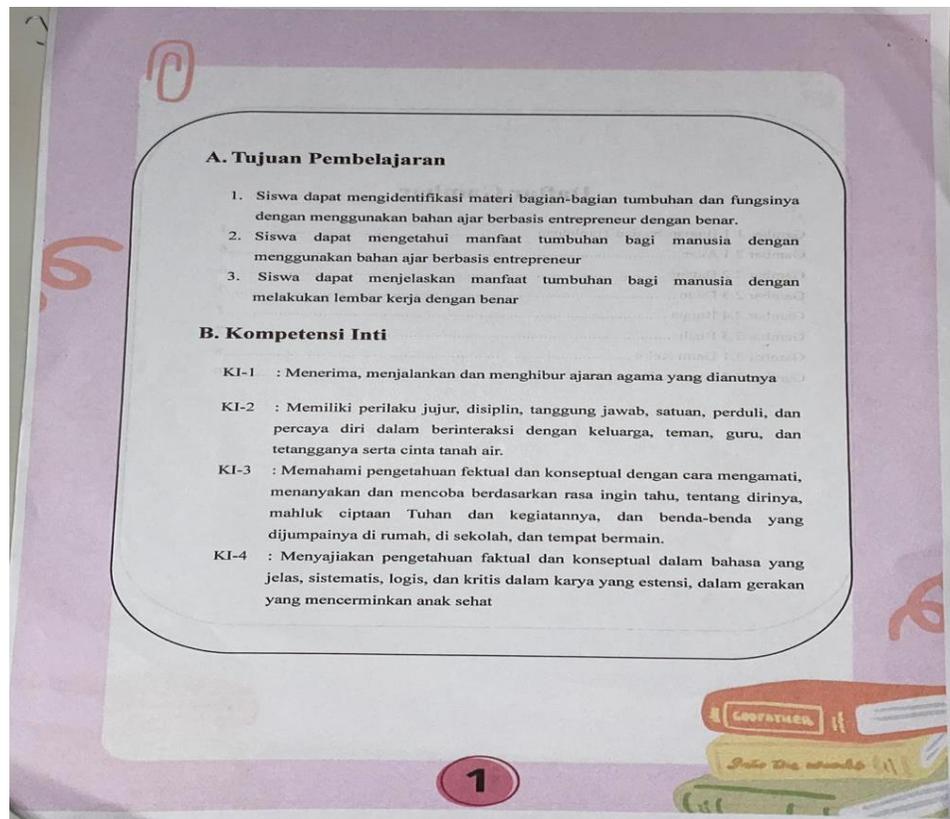
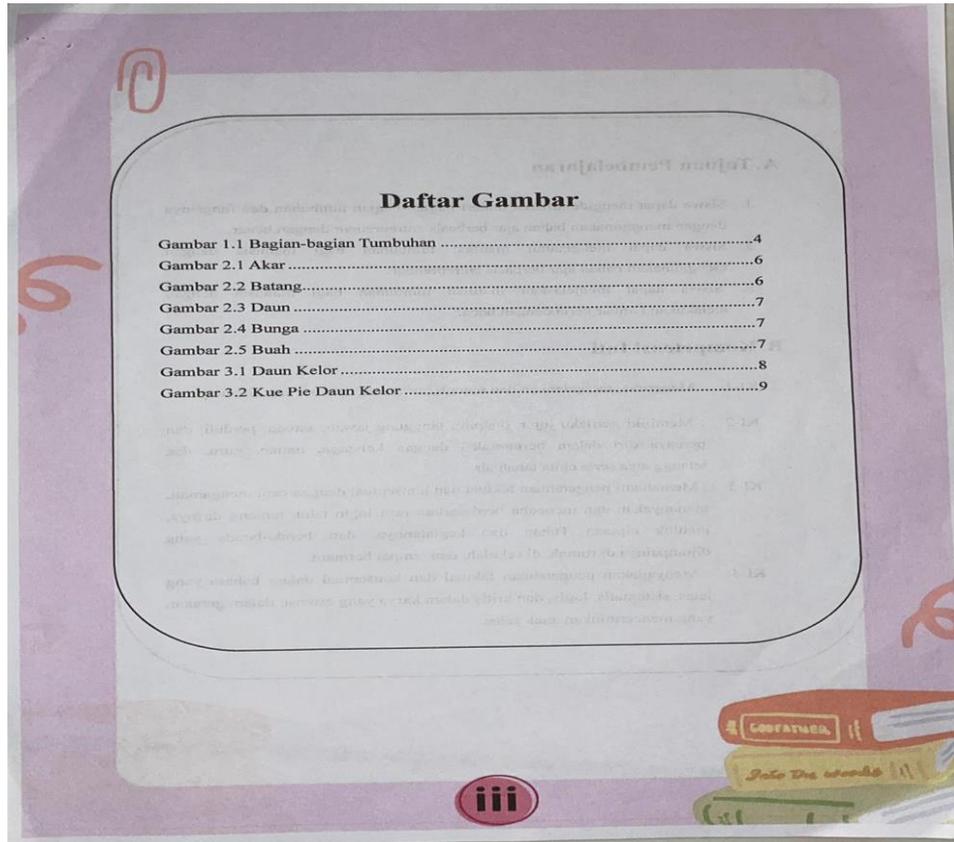
- Ermawati, & Rufaidah, D. (2019). Implementation of Tri-N (Niteni-Nirokke-Nambahi) and PPK (Strengthening of Character Education) in Explanation Text Learning Development of Grade 8th. *Proceedings: the International Conference on Technology, Education, and Science*, 1(1), 33.
- Filindity, Y. T., & Manoppo, Y. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Strategi Pembelajaran Kimia. *Science Map Journal*, 1(1), 50–54. <https://doi.org/10.30598/jmsvol1issue1pp50-54>
- Firda Azizah Hafiz, Nurlinda Safitri, M. Ginanjar GaneswaraF., Lingkungan, M., & Kita, S. Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Menggunakan Flipbuilder Pada Materi Lingkungan Sahabat Kita (2024). 1, 2, 3. 09.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). 2. Evaluasi kep. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38.
- Kasmianti, B., Di, D., Gowa, S., & Gowa, K. A. B. Pemanfaatan Bahan Ajar Pendidikan Agama Islam (Pai) Berbasis Pendekatan Sainifik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Di Sman 13 Gowa Kab. Gowa (2019).
- Lubis, H. Z., & Ismaya, N. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Akuntansi Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Di Kelas. *Liabilities (Jurnal Pendidikan Akuntansi)*, 3(3), 206–215. <https://doi.org/10.30596/liabilities.v3i3.6173>
- Magdalena, I., Sundari, T., Nurkamilah, S., Ayu Amalia, D., & Muhammadiyah Tangerang, U. (2020). Analisis Bahan Ajar. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2(2), 311–326. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Marisa, U., Yulianti, & Hakim, A. R. (2020). Pengembangan E-Modul Berbasis Karakter Peduli Lingkungan di Masa Pandemi Covid-19. *Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*, 4(September), 323–330.
- Mubarok, M. K., Zahro, F., Wulan, B. R. S., & Andjariani, E. W. (2023). Pengembangan Permainan Multiply Cards Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Pada Materi Perkalian Di Kelas V Mi Nu Tenggulunan Sidoarjo. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 9(1), 15–23. <https://doi.org/10.58258/jime.v9i1.4072>
- Nurafni, A., Pujiastuti, H., & Mutaqin, A. (2020). *Pengembangan Bahan Ajar Trigonometri Berbasis Kearifan Lokal*. 4(1), 71–80.
- Pratama, F. A. (2016). Pemanfaatan E-Learning Berbasis Telegram Dalam Pembelajaran Bulutangkis. *Prosiding Seminar Nasional Peran Pendidikan Jasmani Dalam Menyangga Interdisipliner Ilmu Keolahragaan*, 390–401.
- Putra, A. K., Islam, M. N., & Prasetyo, E. B. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Digital Mobilitas Penduduk dan Ketenagakerjaan Berbasis STEM. *ASANKA*:

- Journal of Social Science And Education*, 2(2), 149–159. <https://doi.org/10.21154/asanka.v2i2.3178>
- R. Septianingsih, D. Safitri, S. S. (2023). Cendikia pendidikan. *Cendekia Pendidikan*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.9644/scp.v1i1.332>
- Rama, A., Ganefri, G., & Yulastri, A. (2022). Konsep Entrepreneur dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal EDUCATIO (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 8(1), 87–92.
- Ratnasari, D. H., Handayani, D. E., & Untari, M. F. A. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Digital Scrapbook Berbasis Stem Pada Materi Perpindahan Kalor Kelas V Sekolah Dasar. *Wawasan Pendidikan*, 4(1), 74–89. <https://doi.org/10.26877/wp.v4i1.16648>
- Rohmah, H. N., Suherman, A., & Utami, I. S. (2021). Penerapan Problem Based Learning Berbasis Stem pada Materi Alat Optik untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 12(2), 117–123. <https://doi.org/10.26877/jp2f.v12i2.7900>
- S, D., & Suriadi. (2023). AL-AFKAR : Journal for Islamic Studies Penguatan Profil Pelajar Pancasila Melalui Integrasi Nilai Spiritual Dalam Pendidikan Karakter Guna Menumbuhkan Jiwa Entrepreneur (Ditinjau Dalam Qs . Ali Imron : 200). *Al-Afkar: Journal for Islamic Studies*, 6(1), 472–488. <https://doi.org/10.31943/afkarjournal.v6i1.506>.
- Siregar, S. L. A., Mulyono, M., & Surya, E. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis RME Berbantuan Macromedia Flash untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan Self-Efficacy Siswa. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 223–239. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1973>
- Siswa, A. P., Asdam, M., Angreani, V., & Asia, M. (2023). *Education , Language , and Culture (EDULEC) Desain Bahan Ajar Keterampilan Membaca Berbasis Pendekatan Integratif Sebagai Bahan Implementasi Model*. 3, 350–366.
- Syafira, A., Ujang, J., & Muhammad, T. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Materi Jenis Usaha Ekonomi dan Pengaruh Kegiatan Ekonomi di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 6(2), 185–198. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v6i2.6218>
- Wahyudi, A. (2022). Pentingnya Pengembangan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Ips. *JESS: Jurnal Education Social Science*, 2(1), 51–61.
- Wahyuni. (2022). Strategi Guru Untuk Membentuk Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Di Kelas Iv Sdn 38 Bengkulu Selatan. *Skripsi*, 166.
- Wulandari, I., & Oktaviani, N. M. (2021). Validitas Bahan Ajar Kurikulum Pembelajaran Untuk Pendidikan Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 7(1), 90–98. <https://doi.org/10.31949/jcp.v7i1.2456>

Lampiran-lampiran

Bahan Ajar Berbasis *Entrepreneur*





C. Capaian Pembelajaran

Peserta didik mampu memahami faktual dan konseptual dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpai dilingkungan rumah dan lingkungan sekolah.

D. KD dan Indikator

KD

1. Menganalisis hubungan antara bentuk dan fungsi bagian pada tumbuhan
2. Menyajikan laporan hasil pengamatan tentang bentuk dan fungsi bagian tumbuhan

Indikator

1. Menganalisis bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya
2. Membuat laporan yang disertai bagian-bagian tumbuhan

E. Deskripsi Singkat

Bahan ajar ini berisi tentang pembelajaran IPA materi manfaat tumbuhan bagi manusia dan pembelajaran IPA. Mulai dari tujuan pembelajaran, pokok materi uraian materi, forum diskusi dan tes untuk menguji pemahaman siswa dan mengenal materi lebih dalam.

2

F. Petunjuk Belajar

1. Siswa membaca tujuan pembelajaran pada bahan ajar
2. Siswa membaca uraian materi yang dipaparkan bahan ajar dan melakukan praktek
3. Siswa membaca rangkuman materi
4. Siswa mengerjakan tes untuk menguji pemahaman siswa

3

IPA

Ayo Mengamati

G. Materi Pokok

Bagian-Bagian Tumbuhan

Gambar 1.1 Bagian-bagian Tumbuhan

Sumber: <https://www.kompas.com/bagian-bagian-tumbuhan-dan-fungsinya>

Apakah kamu pernah mengamati bagian-bagian tumbuhan dengan seksama? Apakah kamu juga tahu manfaat tumbuhan bagi manusia? Kamu tentu tertarik bukan untuk mengetahui jawaban pertanyaan-pertanyaan tersebut? Oleh karena itu, ayo pelajari ini dengan penuh semangat!

4

Ayo Membaca

1. Tumbuhan

Kita wajib bersyukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena telah menjadikan Negara Indonesia ini menjadi Negara yang subur, sehingga banyak jenis tumbuhan yang tumbuh di Indonesia. Tumbuhan merupakan makhluk hidup yang berperan dalam menyediakan oksigen(O_2), karhidrat, protein, lemak, vitamin dan mineral bagi manusia. Setiap bagian-bagian tumbuhan memiliki fungsi dan manfaat bagi kehidupan. Misalnya, untuk sumber bahan makanan, bahan baku industri, kesehatan, dan sebagainya.

Tuhan telah merancang tubuh tumbuhan dengan tersusun atas bagian-bagian yang memiliki struktur tertentu dan masing-masing memiliki fungsi khusus sehingga tumbuhan dapat melakukan berbagai proses dalam kehidupannya. Struktur tubuh tumbuhan banyak yang menginspirasi manusia untuk mengembangkan teknologi tertentu yang bermanfaat bagi manusia, misalnya struktur dan proses yang terjadi di daun. Daun memiliki struktur yang lebar, tipis, dan berfungsi untuk proses fotosintesis. Dalam proses fotosintesis ini, energi cahaya (misalnya yang berasal dari cahaya matahari) ditangkap oleh pigmen hijau dalam daun yang kemudian diubah menjadi energi kimia. Energi kimia selanjutnya disimpan sementara untuk digunakan dalam perubahan karbon dioksida (CO_2) menjadi glukosa.

5

2. Fungsi Bagian-bagian Tumbuhan

Adapun bagian-bagian tumbuhan yaitu akar, batang, daun, bunga dan buah. Berikut ini fungsi bagian-bagian tumbuhan:

a. Akar

Akar adalah bagian tumbuhan yang umumnya terdapat pada bagian bawah tumbuhan. Fungsinya untuk penopang tumbuhan, menyimpan cadangan makanan, menyerap air, dan lain-lain.



Gambar 2.1 Akar

Sumber: sitentfreezesoulgiveaway.blogspot.com

b. Batang

Batang pada tanaman adalah tempat tumbuhnya ranting. Fungsinya menyalurkan hasil fotosintesis, menyimpan cadangan makanan, sebagai pengangkut air, dan lain-lain.



Gambar 2.2 Batang

Sumber: www.cikimm.com

6

d. Daun

Daun adalah bagian tumbuhan yang memiliki peranan penting, terdapat kandungan klorofil. Fungsinya tempat terjadinya fotosintesis, sebagai alat pernafasan tumbuhan, tempat terjadinya penguapan, dan lain-lain.



Gambar 2.3

Sumber: www.beinyu.com

e. Bunga

Bunga merupakan tempat terjadinya perkembangbiakan secara generatif pada tumbuhan. Fungsinya tempat terjadinya penyerbukan, sebagai penghasil biji, sebagai alat perkembang biakan tumbuhan, dan lain-lain.



Gambar 2.4 Bunga

Sumber: tanamancantik.com

f. Buah

Buah merupakan cadangan makanan yang dihasilkan oleh sebuah tanaman yang dapat dinikmati oleh makhluk hidup. Fungsinya untuk melindungi biji, membantu dalam penyebaran biji, sumber makanan yang dapat dikonsumsi oleh manusia



Gambar 2.5 Buah

Sumber: jernih.co

7

Ayo Berkreasi

3. Daun Kelor

Daun kelor adalah tanaman yang dikenal kaya akan manfaat kesehatannya. Daun kelor biasanya dimasak sebagai sayur untuk pengobatan maupun untuk menjaga kesehatan. Kali ini cara pembuatan daun kelor menjadi kue. Kandungan daun kelor Kandungan vitamin di dalam 100 gram daun kelor segar, di antaranya adalah 6,78 mg karoten vitamin A; 0,06 mg tiamin (vitamin B1); 0,05 mg riboflavin (vitamin B2); 0,8 mg niasin (vitamin B3); dan 220 mg vitamin C.



Gambar 3.1 Daun Kelor

Sumber: <https://images.app.goo.gl/R1SzEU2BN09yMQXr5>

Cara Pembuatan Kue Pie Daun Kelor

Bahan-bahan:

<p>Kulit Pie:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tepung terigu 500 gr 2. Tepung daun kelor 3. Kuning telur 1 butir 4. Gula halus 200 gr 5. Garam 1 sdt 6. Mentega 16 sdm 7. Susu bubuk 26 gr 	<p>Isian Pie:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Coklat 2. Tiramisu 3. Bubuk Coklat 4. Buah 5. Keju
---	--

8

Ayo Berkreasi

Cara Pembuatan Kulit Pie:

1. Masukkan tepung terigu, tepung daun kelor, 1 butir kuning telur, gula halus, mentega, garam, dan susu bubuk kedalam baskom
2. Campur hingga rata lalu masukkan air
3. Setelah adonan rata, cetak adonan dalam cetakan yang sebelumnya sudah diolesi mentega
4. Panggang adonan kira-kira 30 menit
5. Angkat adonan, lalu lepaskan satu-pertasu dari cetakan

Cara Pembuatan Isian Pie:

1. Masukkan coklat, tiramisu kedalam kulit pie
2. Hiasi dengan bubuk coklat dan choco chips

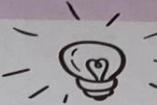


Gambar 3.2 Kue Pie Daun Kelor

Sumber: ig mogankitchen

9

Rangkuman

Tumbuhan adalah salah satu makhluk hidup yang sangat penting bagi kehidupan di bumi ini. Mereka memiliki berbagai bagian yang memiliki fungsi masing-masing untuk menjalankan kehidupan mereka. Bagian-bagian tumbuhan ini sangatlah beragam, mulai dari akar, batang, daun, bunga, hingga buah. Setiap bagian tumbuhan memiliki peran yang sangat penting dalam siklus kehidupan tumbuhan itu sendiri, serta memberikan manfaat yang besar bagi manusia dan makhluk hidup lainnya.

 **Tes**

1. Apa manfaat tumbuhan bagi manusia?
2. Sebutkan bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya?
3. Sebutkan kandungan dari daun kelor yang kamu ketahui?
4. Bagaimana cara pembuatan kue pie daun kelor?
5. Apakah pembelajaran berbasis entrepreneur ini sangat menarik?

10

Biografi penulis



Fitri Muslimah lahir di Desa Masnauli, pada tanggal 23 Januari 2002. Alamat di Desa Masnauli Rt 06, Rw 13 Dusun Argonauli, Kecamatan Sirandorong, Kabupaten Tapanuli Tengah. Penulis memulai pendidikan di SDN 157641 Masnauli 2, melanjutkan pendidikan di MTs Darul Hikmah Sirandorong, dan selanjutnya ke SMA Negeri 1 Manduamas. Saat ini penulis sedang menempuh pendidikan S1, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (UMSU) tahun angkatan 2020. Penulis dapat dihubungi melalui email: fitrimuslimah166@gmail.com atau media sosial ig: fitrimuslimah1666

11

Buku ini dirancang khusus untuk siswa kelas 4 SD sebagai panduan dalam memahami pentingnya peduli terhadap makhluk hidup di lingkungan rumah. Dengan fokus pada bagian-bagian tumbuhan serta manfaatnya, buku ini memberikan pengetahuan mendalam tentang keajaiban alam yang ada di sekitar kita.

Subtema ini mengajak siswa untuk mengeksplorasi lingkungan rumah mereka sendiri dan mengenal lebih dekat tumbuhan yang ada di sana. Salah satu fokus utama adalah pada daun kelor, tumbuhan yang memiliki banyak manfaat luar biasa. Siswa akan mempelajari:

- Bagian-bagian tumbuhan seperti akar, batang, daun, bunga, buah, dan biji.
- Fungsi masing-masing bagian tumbuhan dalam menunjang kehidupan tumbuhan.
- Manfaat tumbuhan bagi manusia, hewan, dan lingkungan.
- Pembelajaran IPA Berbasis Entrepreneur

Dalam buku ini, pembelajaran IPA tidak hanya terbatas pada teori, tetapi juga dihubungkan dengan konsep entrepreneur. Siswa akan diajak untuk memahami bagaimana daun kelor, yang kaya akan vitamin dan nutrisi, dapat diolah menjadi makanan sehat bagi anak-anak. Melalui kegiatan ini, siswa akan belajar:

- Cara-cara praktis mengolah daun kelor menjadi berbagai jenis makanan.
- Manfaat daun kelor bagi kesehatan.
- Penerapan prinsip-prinsip dasar entrepreneur dalam kehidupan sehari-hari.

Buku ini tidak hanya bertujuan untuk memberikan pengetahuan, tetapi juga untuk membentuk sikap peduli dan kreatif pada siswa, serta menginspirasi mereka untuk menjadi entrepreneur muda yang peduli terhadap kesehatan dan lingkungan.

RENCA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SDT Muhammadiyah 36 Medan
Kelas : IV
Tema 3 : Perduli Terhadap Mahluk Hidup
Sub Tema 1 : Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku
Alokais Waktu : 30 menit

I. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Siswa dapat mengidentifikasi materi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya dengan menggunakan bahan ajar berbasis *entrepreneur* dengan benar.
- Siswa dapat mengetahui manfaat tumbuhan bagi manusia dengan menggunakan bahan ajar berbasis *entrepreneur*
- Siswa dapat menjelaskan manfaat tumbuhan bagi manusia dengan melakukan lembar kerja dengan benar

II. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI-1 :Menerima, menjalankan dan menghibur ajaran agama yang dianutnya
- KI-2 :Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, satuan, perduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya serta cinta tanah air.
- KI-3 :Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, menanyakan dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu, tentang dirinya, mahluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.

KI-4 :Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis, dan kritis dalam karya yang estensi, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat

III. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKAOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

IPA Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.1 Kompetensi hubungan antara bentuk dan fungsi bagian pada tumbuhan	3.1.1 Menganalisis bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya (C4)
3.2 Menyajikan laporan hasil pengamatan tentang bentuk dan fungsi bagian tumbuhan	4.1 Membentuk laporan yang disertakan bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya (P5)

a. Kegiatan Pendahuluan

- Memberi salam dan berdoa sebelum memenuhi kegiatan pembelajaran
- Guru menyiapkan fisik dan psikis anak dalam kegiatan pembelajaran serta menyapa siswa
- Guru mengadakan apresiasi
- Menyampaikan garis besar cakupan materi dan kegiatan yang akan dilakukan

b. Kegiatan Inti

➤ Tahap 1: Pertanyaan Mendasar

1. Guru menyampaikan pertanyaan pematik.
 - Apa saja bagian-bagian tumbuhan yang kalian ketahui?
 - Sebutkan bagian-bagian fungsi dari tumbuhan?

➤ Tahap 2: Mendesain Perencanaan Produk

2. Guru membagikan bahan ajar kepada siswa
3. Siswa memahami bahan ajar yang sudah dibagikan oleh guru
4. Guru menyampaikan projek yang akan diselesaikan siswa yaitu memplatting kue pie daun kelor

- Projek yang akan dibuat secara berkelompok dengan pembagian tugas
- Siswa dibagi 4 kelompok secara berurutan yaitu satu kelompok sebagai penjual dan tiga kelompok sebagai pembeli
- Masing-masing kelompok akan mendiskusikan tentang bagaimana cara pembuatan kue pie

➤ **Tahap 3: Menyusun Jadwal Pembuatan**

5. Guru memandu siswa untuk merencanakan alokasi waktu pengerjaan projek

- Durasi pelaksanaan diskusi kelompok dalam waktu 10 menit
- Siswa mengambil alat dan bahan yang sudah disediakan oleh guru dan setiap kelompok memplatting kue pie daun kelor

➤ **Tahap 4: Memonitor Keaktifan dan Perkembangan Projek**

6. Siswa mendiskusikan secara berkelompok untuk membahas bagaimana proses menjual belikan produk yang dibuat

7. Guru memonitor dan membimbing diskusi kelompok

8. Siswa menyelesaikan projek hingga akhir

➤ **Tahap 5: Menguji Hasil**

9. Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil projek

➤ **Tahap 6: Evaluasi Pengalaman Belajar**

10. Siswa bersama guru menyimpulkan tentang hasil pembelajaran

11. Siswa mengerjakan soal yang ada pada bahan ajar secara individu dengan jujur

c. Kegiatan Penutup

- Guru membuat rangkuman/simpulan pelajaran dan melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran yang telah dilaksanakan

- Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam

Mengetahui,



Hasnah Rangkuti, S.PdI

Wali Kelas

Nurhavati, S.Pd

Peneliti

Fitri Muslimah

Lembar Validasi Ahli Desain

Judul penelitian : Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Entrepreneur* Materi Manfaat Tumbuhan Bagi Manusia Di Kelas IV SDT Muhammadiyah 36 Medan

Mata pelajaran : IPA

Materi pokok : Bagian-bagian Tumbuhan

A. Petunjuk Pengisian

1. Penilaian dapat dilakukan dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada salah satu alternatif jawaban yang disediakan. Centang dapat diberikan pada salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai. Adapun jawaban dapat diuraikan sebagai berikut.

Kriteria	Skor
Sangat Baik (SB)	5
Baik (B)	4
Cukup (C)	3
Kurang (K)	2
Sangat Kurang (SK)	1

2. Apabila terdapat komentar, kritik, atau saran mohon kesedia Bapak/Ibu untuk menuliskan pada kolom yang telah disediakan.
3. Kesimpulan penelitian dapat diberikan dengan memberi tanda centang (✓) pada tempat yang telah disediakan.

B. Indikator Penilaian

No	Aspek	Indikator	Skala penilaian				
			5	4	3	2	1
1	Aspek Desain Pembelajaran	1. Kejelasan teks pada bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i>	✓				
		2. Kesesuaian gambar dengan teks (materi) pada bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i>	✓				
		3. Kejelasan gambar pada bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i>		✓			
		4. Kesesuaian indikator pada bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> materi manfaat tumbuhan	✓				
		5. Kesesuaian metode yang digunakan dalam pembelajaran IPA	✓				
		6. Kesesuaian langkah-langkah dalam pembelajaran	✓				
		7. Teknik dalam memilih ukuran huruf judul, sub judul, dan teks pendukung bahan ajar lebih profesional	✓				
		8. Kesesuaian materi pada bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i>	✓				

C. Komentar dan Saran:

Paragraf Bahan Ajar yang dibuat sudah sesuai dengan
kebutuhan sebagai buku yang dibagikan dengan format tabel, gambar
dan materi yang sudah baik. Paragraf Bahan Ajar ini
layak digunakan.

Terima kasih atas penilaian, komentar dan saran. Kami mohon ketersediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanda *check list* (✓) untuk memberikan kesimpulan terhadap Bahan Ajar berbasis *Entrepreneur* materi manfaat tumbuhan bagi manusia kelas IV di SDT Muhammadiyah 36 Medan

Layak digunakan tanpa revisi	<input checked="" type="checkbox"/>
Layak digunakan dengan revisi sesuai saran	<input type="checkbox"/>
Tidak layak	<input type="checkbox"/>

Medan, 31 Mei 2024

Ahli Desain

Dr. Muhammad Arifin, M.Pd

Lembar Validasi Ahli Bahasa

Judul penelitian : Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Entrepreneur* Materi Manfaat Tumbuhan Bagi Manusia Di Kelas IV SDT Muhammadiyah 36 Medan

Mata pelajaran : IPA

Materi pokok : Bagian-bagian Tumbuhan

A. Petunjuk Pengisian

1. Penilaian dapat dilakukan dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada salah satu alternatif jawaban yang disediakan. Centang dapat diberikan pada salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai. Adapun jawaban dapat diuraikan sebagai berikut.

Kriteria	Skor
Sangat Baik (SB)	5
Baik (B)	4
Cukup (C)	3
Kurang (K)	2
Sangat Kurang (SK)	1

2. Apabila terdapat komentar, kritik, atau saran mohon kesedia Bapak/Ibu untuk menuliskan pada kolom yang telah disediakan.
3. Kesimpulan penelitian dapat diberikan dengan memberi tanda centang (✓) pada tempat yang telah disediakan.

B. Indikator Penilaian

No	Aspek	Indikator	Skala Penilaian				
			5	4	3	2	1
1	Lugas	1. Struktur kalimat mudah dipahami pada bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i>	✓				
		2. Keefektifan kalimat pada bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i>	✓				1
		3. Kebakuan istilah yang digunakan KBBI pada bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i>	✓				
2	Komunikatif	4. Terdapat pemahaman pesan atau informasi	✓				

		pada bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i>					
3	Kaidah Bahasa	5. Terdapat ketepatan kaidah bahasan pada bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i>	✓				
4	Istilah Dan Symbol	6. Ketepatan kalimat ejaan yang mudah dipahami pada bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i>	✓				
		7. Penyusunan kalimat yang konsisten sesuai dengan tata Bahasa Indonesia yang baik dan benar	✓				
		8. Ketepatan penggunaan symbol pada bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i>	✓				

Terimakasih atas ketersediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket ini.

Saran: Layar Water di Qman

Validator Ahli Bahasa

Amin Bani

Lembar Instrumen Ahli Materi

- Judul penelitian** : Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Entrepreneur* Materi Manfaat Tumbuhan Bagi Manusia Di Kelas IV SDT Muhammadiyah 36 Medan
- Mata pelajaran** : IPA
- Materi pokok** : Bagian-bagian Tumbuhan

A. Petunjuk Pengisian

1. Penilaian dapat dilakukan dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada salah satu alternatif jawaban yang disediakan. Centang dapat diberikan pada salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai. Adapun jawaban dapat di uraikan sebagai berikut.

Kriteria	Skor
Sangat Baik (SB)	5
Baik (B)	4
Cukup (C)	3
Kurang (K)	2
Sangat Kurang (SK)	1

2. Apabila terdapat komentar, kritik, atau saran mohon kesedia Bapak/Ibu untuk menuliskan pada kolom yang telah disediakan.

3. Kesimpulan penelitian dapat diberikan dengan memberi tanda centang (✓) pada tempat yang telah disediakan.

B. Indikator Penilaian

No	Aspek	Indikator	Skala penilaian				
			5	4	3	2	1
1	Kurikulum	1. Kesesuaian multimedia pada bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> materi manfaat tumbuhan bagi manusia		✓			
		2. Ketepatan indikator pada bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> materi manfaat tumbuhan bagi manusia sangat jelas dan mudah dipahami		✓			
		3. Bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> materi manfaat tumbuhan bagi manusia memiliki tujuan pembelajaran	✓				
		4. Kesesuaian kurikulum dengan tujuan pembelajaran pada bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i>	✓				

2	Metode	5. Kejelasan dan kelengkapan penyajian materi pada bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i>		✓			
		6. Kejelasan contoh pada bahan ajar <i>entrepreneur</i> materi manfaat tumbuhan bagi manusia	✓				
		7. Kejelasan penyajian gambar pada bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i>		✓			
		8. Kejelasan gambar pada materi pokok bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i>		✓			
		9. Kelengkapan petunjuk belajar pada bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i>		✓			
		10. Kejelasan animasi gambar pada bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i>		✓			
3	Bahasa	11. Kesesuaian penggunaan bahasa pada bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> sesuai dengan komunikasi peserta didik	✓				

		12. Kesesuaian kalimat pada bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> sangat jelas dan tepat sesuai dengan komunikasi peserta didik		✓				
4	Evaluasi	13. Tingkat kesulitan soal pada bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> sesuai dengan kemampuan siswa		✓				
		14. Kesesuaian soal dengan tujuan pembelajaran pada bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> mudah dimengerti siswa		✓				
		15. Soal yang diberikan kepada siswa mudah mengerti pada bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> sangat sesuai		✓				

C. Komentar dan Saran:

Saran saya sebagai Ahli materi, konsep dan penjelasan dari Bahan Ajar Berbasis Entrepreneur ini dapat diaplikasikan dalam proses pembelajaran di kelas pada jenjang SD.

Terima kasih atas penilaian, komentar dan saran Kami mohon ketersediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanda *check list* (✓) untuk memberikan kesimpulan terhadap Bahan Ajar berbasis *Entrepreneur* materi manfaat tumbuhan bagi manusia kelas IV di SDT Muhammadiyah 36 Medan

Layak digunakan tanpa revisi	
Layak digunakan	✓
Tidak layak	

Medan, 12 Juni 2024

Ahli Materi

Hurhayati, S.Pd

Lembar Angket Respon Guru

Judul penelitian : Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Entrepreneur* Materi Manfaat Tumbuhan Bagi Manusia Di Kelas IV SDT Muhammadiyah 36 Medan

Mata pelajaran : IPA

Materi pokok : Bagian-bagian Tumbuhan

A. Petunjuk Pengisian

1. Penilaian dapat dilakukan dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada salah satu alternatif jawaban yang disediakan. Centang dapat diberikan pada salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai. Adapun jawaban dapat di uraikan sebagai berikut.

Kriteria	Skor
Sangat Baik (SB)	5
Baik (B)	4
Cukup (C)	3
Kurang (K)	2
Sangat Kurang (SK)	1

2. Apabila terdapat komentar, kritik, atau saran mohon kesedia Bapak/Ibu untuk menuliskan pada kolom yang telah disediakan.

3. Kesimpulan penelitian dapat diberikan dengan memberi tanda centang (✓) pada tempat yang telah disediakan.

B. Indikator Penilaian

No	Aspek	Indikator	Skala penilaian				
			5	4	3	2	1
1	Komponen	1. Ketepatan KI dan KD pada bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i>	✓				
		2. Ketepatan indikator pada bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> materi manfaat tumbuhan bagi manusia sangat jelas dan mudah dipahami		✓			
		3. Kelengkapan materi pada bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> materi manfaat tumbuhan bagi manusia		✓			
		4. Kejelasan materi pada bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> materi manfaat tumbuhan	✓				

		bagi manusia					
		5. Penggunaan bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> membantu proses saat pembelajaran	✓				
		6. Penggunaan bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik	✓				
		7. Penggunaan bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> membuat peserta didik fokus belajar	✓				
2	Bahasa	8. Bahasa yang digunakan berbasis <i>enrepreneur</i> sangat sederhana dan mudah dipahami	✓				
		9. Bahasa yang digunakan dalam bahan ajar berbasis <i>enrepreneur</i> tidak mengandung makna ganda	✓				

		(bermakna lebih dari satu)					
		10. Bahasa yang digunakan dalam bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> menggunakan bahasa baku (bahasa formal atau resmi)	✓				
3	Tampilan Bahan Ajar	11. Bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> memiliki tampilan yang menarik		✓			
		12. Kesesuaian gambar dan background pada bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> sesuai dengan materi		✓			
		13. Kesesuaian ukuran dan jenis huruf pada bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> mudah dibaca	✓				
		14. Bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> terdapat kemenarikan komposisi warna	✓				

	15. Bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> memiliki semua fungsi suatu simbol	✓				
	16. Bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> terdapat kemudahan dan pengoprasiaannya		✓			

C. Komentar dan Saran:

Saran saja sebagai praktis, konsep dan penerapannya harus lebih unggul lagi dan diharapkan mahasiswa dapat menangkap kembali bahan Ajar Berbasis *Entrepreneur* ini di setiap pembelajaran berikutnya.

Terima kasih atas penilaian, komentar dan saran. Kami mohon ketersediaan

Bapak/Ibu untuk memberikan tanda *check list* (✓) untuk memberikan kesimpulan terhadap Bahan Ajar berbasis *Entrepreneur* materi manfaat tumbuhan bagi manusia kelas IV di SDT Muhammadiyah 36 Medan

Layak digunakan tanpa revisi	
Layak digunakan	✓
Tidak layak	

Medan, 12 Juni 2024

Praktisi

Hurhayati, S.Pd

Lembar Angket Respon Siswa

Nama : Alif Al-Hafsyi
Kelas : IV Ahmad-dhina
Tanggal : 12, Juni, 2024

A. Petunjuk Pengisian :

Penilaian dapat dilakukan dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada salah satu alternatif jawaban yang disediakan. Centang dapat diberikan pada salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai. Adapun jawaban dapat diuraikan sebagai berikut.

Kriteria	Skor
Sangat Praktis (SP)	5
Praktis (P)	4
Cukup Praktis(CP)	3
Kurang Praktis(KP)	2
Sangat Kurang Praktis(SKP)	1

B. Indikator Penilaian

No	Aspek	Indikator	Skala penilaian				
			5	4	3	2	1
1	Komponen	1. Saya merasa penggunaan bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> sangat membantu dalam pembelajaran	✓				
		2. Saya merasa kelengkapan materi IPA sudah sesuai dengan sistematika dalam penyajian materi	✓				
		3. Saya merasa kejelasan kalimat pada bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> materi manfaat tumbuhan bagi manusia	✓				
		4. Saya merasa materi yang disajikan pada bahan ajar bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> materi manfaat tumbuhan bagi manusia			✓		

	menjadikan saya aktif pada saat pembelajaran					
	5. Dengan bantuan bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> materi manfaat tumbuhan bagi manusia memudahkan saya untuk belajar			✓		
	6. Saya merasa pembelajaran bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> materi manfaat tumbuhan bagi manusia menarik minat belajar dikelas	✓				
	7. Saya merasa lebih bersemangat dengan menggunakan bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> materi manfaat tumbuhan bagi manusia	✓				
	8. Isi materi pada bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> terdapat keunikan dalam pembelajarannya			✓		

	9. Saya merasa belajar menggunakan bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> materi manfaat tumbuhan bagi manusia menambah pengetahuan saat belajar	✓				
	10. Saya merasa bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> materi manfaat tumbuhan bagi manusia menambah wawasan dan pengalaman saya dalam pembelajaran	✓				
	11. Saya merasa penggunaan tata bahasa pada bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> mudah dimengerti		✓			
	12. Bahasa yang digunakan dalam bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> lugas dan dimengerti	✓				
	13. Saya merasa bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> penggunaan bahasa		✓			

	menggunakan EYD					
	14. Saya merasa manfaat belajar berbasis <i>entrepreneur</i> dapat membuat saya membuka wawasan yang lebih luas dalam pembelajaran		✓			
	15. Saya merasa senang dalam menggunakan bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i>					✓
	16. Saya merasa bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> sangat praktis dalam pembelajaran	✓				
	17. Saya merasa kemudahan dalam belajar saat menggunakan bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> s		✓			
	18. Saya merasa evaluasi yang diberikan pada bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> mudah dimengerti	✓				

Lembar Angket Respon Siswa

Nama : ALFARIZKI
Kelas : ahmad d d d d
Tanggal : 12/06/2024

A. Petunjuk Pengisian :

Penilaian dapat dilakukan dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada salah satu alternatif jawaban yang disediakan. Centang dapat diberikan pada salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai. Adapun jawaban dapat diuraikan sebagai berikut.

Kriteria	Skor
Sangat Praktis (SP)	5
Praktis (P)	4
Cukup Praktis (CP)	3
Kurang Praktis (KP)	2
Sangat Kurang Praktis (SKP)	1

B. Indikator Penilaian

No	Aspek	Indikator	Skala penilaian				
			5	4	3	2	1
1	Komponen	1. Saya merasa penggunaan bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> sangat membantu dalam pembelajaran	✓				
		2. Saya merasa kelengkapan materi IPA sudah sesuai dengan sistematika dalam penyajian materi	✓				
		3. Saya merasa kejelasan kalimat pada bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> materi manfaat tumbuhan bagi manusia			✓		
		4. Saya merasa materi yang disajikan pada bahan ajar bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> materi manfaat tumbuhan bagi manusia		✓			

		menjadikan saya aktif pada saat pembelajaran					
		5. Dengan bantuan bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> materi manfaat tumbuhan bagi manusia memudahkan saya untuk belajar				✓	
		6. Saya merasa pembelajaran bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> materi manfaat tumbuhan bagi manusia menarik minat belajar dikelas		✓			
		7. Saya merasa lebih bersemangat dengan menggunakan bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> materi manfaat tumbuhan bagi manusia		✓			
		8. Isi materi pada bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> terdapat keunikan dalam pembelajaran	✓				

		9. Saya merasa belajar menggunakan bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> materi manfaat tumbuhan bagi manusia menambah pengetahuan saat belajar	✓					
		10. Saya merasa bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> materi manfaat tumbuhan bagi manusia menambah wawasan dan pengalaman saya dalam pembelajaran	✓					
		11. Saya merasa penggunaan tata bahasa pada bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> mudah dimengerti		✓				
		12. Bahasa yang digunakan dalam bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> lugas dan dimengerti	✓					
		13. Saya merasa bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> penggunaan bahasa		✓				

		menggunakan EYD						
		14. Saya merasa manfaat belajar berbasis <i>entrepreneur</i> dapat membuat saya membuka wawasan yang lebih luas dalam pembelajaran						✓
		15. Saya merasa senang dalam menggunakan bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i>		✓				
		16. Saya merasa bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> sangat praktis dalam pembelajaran	✓					
		17. Saya merasa kemudahan dalam belajar saat menggunakan bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> s	✓					
		18. Saya merasa evaluasi yang diberikan pada bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> mudah dimengerti	✓					

Lembar Angket Respon Siswa

Nama : Nadia Maulida Husna
Kelas : IV-KH. Ahmad Dahlan
Tanggal : 12-06-2024

A. Petunjuk Pengisian :

Penilaian dapat dilakukan dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada salah satu alternatif jawaban yang disediakan. Centang dapat diberikan pada salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai. Adapun jawaban dapat diuraikan sebagai berikut.

Kriteria	Skor
Sangat Praktis (SP)	5
Praktis (P)	4
Cukup Praktis (CP)	3
Kurang Praktis (KP)	2
Sangat Kurang Praktis (SKP)	1

B. Indikator Penilaian

No	Aspek	Indikator	Skala penilaian				
			5	4	3	2	1
1	Komponen	1. Saya merasa penggunaan bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> sangat membantu dalam pembelajaran		✓			
		2. Saya merasa kelengkapan materi IPA sudah sesuai dengan sistematika dalam penyajian materi			✓		
		3. Saya merasa kejelasan kalimat pada bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> materi manfaat tumbuhan bagi manusia		✓			
		4. Saya merasa materi yang disajikan pada bahan ajar bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> materi manfaat tumbuhan bagi manusia					✓

	menjadikan saya aktif pada saat pembelajaran					
	5. Dengan bantuan bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> materi manfaat tumbuhan bagi manusia memudahkan saya untuk belajar		✓			
	6. Saya merasa pembelajaran bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> materi manfaat tumbuhan bagi manusia menarik minat belajar dikelas	✓				
	7. Saya merasa lebih bersemangat dengan menggunakan bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> materi manfaat tumbuhan bagi manusia	✓				
	8. Isi materi pada bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> terdapat keunikan dalam pembelajaran		✓			

		9. Saya merasa belajar menggunakan bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> materi manfaat tumbuhan bagi manusia menambah pengetahuan saat belajar	✓				
		10. Saya merasa bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> materi manfaat tumbuhan bagi manusia menambah wawasan dan pengalaman saya dalam pembelajaran	✓				
		11. Saya merasa penggunaan tata bahasa pada bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> mudah dimengerti	✓				
		12. Bahasa yang digunakan dalam bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> lugas dan dimengerti	✓				
		13. Saya merasa bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> penggunaan bahasa	✓				

		menggunakan EYD					
		14. Saya merasa manfaat belajar berbasis <i>entrepreneur</i> dapat membuat saya membuka wawasan yang lebih luas dalam pembelajaran	✓				
		15. Saya merasa senang dalam menggunakan bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i>	✓				
		16. Saya merasa bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> sangat praktis dalam pembelajaran			✓		
		17. Saya merasa kemudahan dalam belajar saat menggunakan bahan ajar berbasis <i>entrepreneur s</i>		✓			
		18. Saya merasa evaluasi yang diberikan pada bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> mudah dimengerti	✓				

Lembar Angket Respon Siswa

Nama : Rodhiyah Putri Adzka Simbolon
Kelas : 4 Ahmad Dahlan
Tanggal : Rabu, 12, Juni, 2024

A. Petunjuk Pengisian :

Penilaian dapat dilakukan dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada salah satu alternatif jawaban yang disediakan. Centang dapat diberikan pada salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai. Adapun jawaban dapat diuraikan sebagai berikut.

Kriteria	Skor
Sangat Praktis (SP)	5
Praktis (P)	4
Cukup Praktis (CP)	3
Kurang Praktis (KP)	2
Sangat Kurang Praktis (SKP)	1

B. Indikator Penilaian

No	Aspek	Indikator	Skala penilaian				
			5	4	3	2	1
1	Komponen	1. Saya merasa penggunaan bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> sangat membantu dalam pembelajaran		✓			
		2. Saya merasa kelengkapan materi IPA sudah sesuai dengan sistematika dalam penyajian materi	✓				
		3. Saya merasa kejelasan kalimat pada bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> materi manfaat tumbuhan bagi manusia	✓				
		4. Saya merasa materi yang disajikan pada bahan ajar bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> materi manfaat tumbuhan bagi manusia		✓			

	menjadikan saya aktif pada saat pembelajaran					
	5. Dengan bantuan bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> materi manfaat tumbuhan bagi manusia memudahkan saya untuk belajar	✓				
	6. Saya merasa pembelajaran bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> materi manfaat tumbuhan bagi manusia menarik minat belajar dikelas			✓		
	7. Saya merasa lebih bersemangat dengan menggunakan bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> materi manfaat tumbuhan bagi manusia	✓				
	8. Isi materi pada bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> terdapat keunikan dalam	✓				

	9. Saya merasa belajar menggunakan bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> materi manfaat tumbuhan bagi manusia menambah pengetahuan saat belajar	✓				
	10. Saya merasa bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> materi manfaat tumbuhan bagi manusia menambah wawasan dan pengalaman saya dalam pembelajaran		✓			
	11. Saya merasa penggunaan tata bahasa pada bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> mudah dimengerti			✓		
	12. Bahasa yang digunakan dalam bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> lugas dan dimengerti	✓				
	13. Saya merasa bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> penggunaan bahasa	✓				

	menggunakan EYD					
	14. Saya merasa manfaat belajar berbasis <i>entrepreneur</i> dapat membuat saya membuka wawasan yang lebih luas dalam pembelajaran		✓			
	15. Saya merasa senang dalam menggunakan bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i>			✓		
	16. Saya merasa bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> sangat praktis dalam pembelajaran	✓				
	17. Saya merasa kemudahan dalam belajar saat menggunakan bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> s			✓		
	18. Saya merasa evaluasi yang diberikan pada bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> mudah dimengerti	✓				

Lembar Angket Respon Siswa

Nama : PARSA haziq zaidan
Kelas : 66 Ahma? Janla
Tanggal : 12/06/2024

A. Petunjuk Pengisian :

Penilaian dapat dilakukan dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada salah satu alternatif jawaban yang disediakan. Centang dapat diberikan pada salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai. Adapun jawaban dapat diuraikan sebagai berikut.

Kriteria	Skor
Sangat Praktis (SP)	5
Praktis (P)	4
Cukup Praktis(CP)	3
Kurang Praktis(KP)	2
Sangat Kurang Praktis(SKP)	1

B. Indikator Penilaian

No	Aspek	Indikator	Skala penilaian				
			5	4	3	2	1
1	Komponen	1. Saya merasa penggunaan bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> sangat membantu dalam pembelajaran		✓			
		2. Saya merasa kelengkapan materi IPA sudah sesuai dengan sistematika dalam penyajian materi			✓		
		3. Saya merasa kejelasan kalimat pada bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> materi manfaat tumbuhan bagi manusia	✓				
		4. Saya merasa materi yang disajikan pada bahan ajar bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> materi manfaat tumbuhan bagi manusia	✓				

	menjadikan saya aktif pada saat pembelajaran					
	5. Dengan bantuan bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> materi manfaat tumbuhan bagi manusia memudahkan saya untuk belajar	4	✓			
	6. Saya merasa pembelajaran bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> materi manfaat tumbuhan bagi manusia menarik minat belajar dikelas	✓				
	7. Saya merasa lebih bersemangat dengan menggunakan bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> materi manfaat tumbuhan bagi manusia	✓				
	8. Isi materi pada bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> terdapat keunikan dalam pembelajaran	✓				

		9. Saya merasa belajar menggunakan bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> materi manfaat tumbuhan bagi manusia menambah pengetahuan saat belajar	✓				
		10. Saya merasa bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> materi manfaat tumbuhan bagi manusia menambah wawasan dan pengalaman saya dalam pembelajaran			✓		
		11. Saya merasa penggunaan tata bahasa pada bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> mudah dimengerti	✓				
		12. Bahasa yang digunakan dalam bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> lugas dan dimengerti	✓				
		13. Saya merasa bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> penggunaan bahasa	✓				

		menggunakan EYD					
		14. Saya merasa manfaat belajar berbasis <i>entrepreneur</i> dapat membuat saya membuka wawasan yang lebih luas dalam pembelajaran	✓				
		15. Saya merasa senang dalam menggunakan bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i>	✓				
		16. Saya merasa bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> sangat praktis dalam pembelajaran	✓				
		17. Saya merasa kemudahan dalam belajar saat menggunakan bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> s	✓				
		18. Saya merasa evaluasi yang diberikan pada bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> mudah dimengerti			✓		

Lembar Angket Respon Siswa

Nama : damar saka bintan
Kelas : 2h mda dshlon
Tanggal : 12/06/2024

A. Petunjuk Pengisian :

Penilaian dapat dilakukan dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada salah satu alternatif jawaban yang disediakan. Centang dapat diberikan pada salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai. Adapun jawaban dapat diuraikan sebagai berikut.

Kriteria	Skor
Sangat Praktis (SP)	5
Praktis (P)	4
Cukup Praktis(CP)	3
Kurang Praktis(KP)	2
Sangat Kurang Praktis(SKP)	1

B. Indikator Penilaian

No	Aspek	Indikator	Skala penilaian				
			5	4	3	2	1
1	Komponen	1. Saya merasa penggunaan bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> sangat membantu dalam pembelajaran	✓				
		2. Saya merasa kelengkapan materi IPA sudah sesuai dengan sistematika dalam penyajian materi	✓				
		3. Saya merasa kejelasan kalimat pada bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> materi manfaat tumbuhan bagi manusia		✓			
		4. Saya merasa materi yang disajikan pada bahan ajar bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> materi manfaat tumbuhan bagi manusia	✓				

	menjadikan saya aktif pada saat pembelajaran					
	5. Dengan bantuan bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> materi manfaat tumbuhan bagi manusia memudahkan saya untuk belajar	✓				
	6. Saya merasa pembelajaran bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> materi manfaat tumbuhan bagi manusia menarik minat belajar dikelas	✓				
	7. Saya merasa lebih bersemangat dengan menggunakan bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> materi manfaat tumbuhan bagi manusia					✓
	8. Isi materi pada bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> terdapat keunikan dalam pembelajaran	✓				

	9. Saya merasa belajar menggunakan bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> materi manfaat tumbuhan bagi manusia menambah pengetahuan saat belajar	✓				
	10. Saya merasa bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> materi manfaat tumbuhan bagi manusia menambah wawasan dan pengalaman saya dalam pembelajaran		✓			
	11. Saya merasa penggunaan tata bahasa pada bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> mudah dimengerti			✓		
	12. Bahasa yang digunakan dalam bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> lugas dan dimengerti	✓				
	13. Saya merasa bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> penggunaan bahasa	✓				

	menggunakan EYD					
	14. Saya merasa manfaat belajar berbasis <i>entrepreneur</i> dapat membuat saya membuka wawasan yang lebih luas dalam pembelajaran	✓				
	15. Saya merasa senang dalam menggunakan bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i>	✓				
	16. Saya merasa bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> sangat praktis dalam pembelajaran	✓				
	17. Saya merasa kemudahan dalam belajar saat menggunakan bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> s			✓		
	18. Saya merasa evaluasi yang diberikan pada bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> mudah dimengerti	✓				

Lembar Angket Respon Siswa

Nama : FALWIR ANNATISSANDHA
Kelas : IV Ahmad Dahlan
Tanggal : 12/06/2024

A. Petunjuk Pengisian :

Penilaian dapat dilakukan dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada salah satu alternatif jawaban yang disediakan. Centang dapat diberikan pada salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai. Adapun jawaban dapat diuraikan sebagai berikut.

Kriteria	Skor
Sangat Praktis (SP)	5
Praktis (P)	4
Cukup Praktis (CP)	3
Kurang Praktis (KP)	2
Sangat Kurang Praktis (SKP)	1

B. Indikator Penilaian

No	Aspek	Indikator	Skala penilaian				
			5	4	3	2	1
1	Komponen	1. Saya merasa penggunaan bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> sangat membantu dalam pembelajaran	✓				
		2. Saya merasa kelengkapan materi IPA sudah sesuai dengan sistematika dalam penyajian materi		✓			
		3. Saya merasa kejelasan kalimat pada bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> materi manfaat tumbuhan bagi manusia	✓				
		4. Saya merasa materi yang disajikan pada bahan ajar bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> materi manfaat tumbuhan bagi manusia				✓	

	menjadikan saya aktif pada saat pembelajaran					
	5. Dengan bantuan bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> materi manfaat tumbuhan bagi manusia memudahkan saya untuk belajar	✓				
	6. Saya merasa pembelajaran bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> materi manfaat tumbuhan bagi manusia menarik minat belajar dikelas	✓				
	7. Saya merasa lebih bersemangat dengan menggunakan bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> materi manfaat tumbuhan bagi manusia	✓				
	8. Isi materi pada bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> terdapat keunikan dalam				✓	

		9. Saya merasa belajar menggunakan bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> materi manfaat tumbuhan bagi manusia menambah pengetahuan saat belajar	✓				
		10. Saya merasa bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> materi manfaat tumbuhan bagi manusia menambah wawasan dan pengalaman saya dalam pembelajaran	✓				
		11. Saya merasa penggunaan tata bahasa pada bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> mudah dimengerti	✓				
		12. Bahasa yang digunakan dalam bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> lugas dan dimengerti		✓			
		13. Saya merasa bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> penggunaan bahasa	✓				

		menggunakan EYD					
		14. Saya merasa manfaat belajar berbasis <i>entrepreneur</i> dapat membuat saya membuka wawasan yang lebih luas dalam pembelajaran	✓				
		15. Saya merasa senang dalam menggunakan bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i>	✓				
		16. Saya merasa bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> sangat praktis dalam pembelajaran	✓				
		17. Saya merasa kemudahan dalam belajar saat menggunakan bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> s		✓			
		18. Saya merasa evaluasi yang diberikan pada bahan ajar berbasis <i>entrepreneur</i> mudah dimengerti	✓				

Lembar Observasi Wawancara

Penulis : Assalamualaikum wr.wb, selamat pagi ibu

Bu Guru : Waalaikumsalam wr.wb, selamat pagi nak

Fitri : Sebelumnyabu perkenalkan nama saya Fitri Muslimah. Disini izinkan saya untuk observasi wawancara. Sebelumnya izin bertanya nama ibu siapa?

Bu Guru : Ibu Nurhayati, panggilannya bu yetti

Fitri : Apakah ibu guru dikelas 4 ini?

Bu Guru : Iya benar, saya guru dikelas ini sekaligus guru walikelas.

Fitri : Bagaimana keadaan siswa dikelas saat proses belajar mengajar berlangsung?

Bu Guru : Alhamdulillah keadaan siswa sangat kondusif, apalagi jika guru menjelaskan banyak yang tau

Fitri : Bagaimana semangat siswa pada saat proses belajar belajar mengajar berlangsung terutama pada saat pembelajaran IPA?

Bu Guru : Justru mereka sangat antusias sekali dalam pembelajaran IPA

Fitri : Apakah guru pernah mendengar atau melihat bahan ajar berbasis *entrepreneur*

Bu Guru : Ya pernah, salah satunya membuat herbarium membuat bingkai, mereka sangat antusias sekali

Fitri : Apakah guru sudah pernah menerapkan entrepreneur dalam pembelajaran ipa?

Bu Guru : Sudah yaitu herbarium

Penulis : Apakah guru tertarik untuk mengembangkan sebuah bahan ajar?

Bu Guru : Ya, sangat tertarik, karena salah satu jangka panjang supaya kami terutama guru ini memberikan peluang kepada anak-anak supaya mereka berupaya dalam belajar itu meningkat terutama anak SD

Penulis : Apakah siswa bersemangat ketika menggunakan bahan ajar dalam pembelajaran dikelas?

Bu Guru : Ya, tentu saja mereka sangat bersemangat seperti itu

Penulis : Cukup sekian wawancara pada pagi hari ini baik dan salahnya mohon dimaafkan Assalamualaikum wr.wb

Bu guru : Waalaikum salm wr.wb

Link Wawancara: https://youtu.be/unhHQLmt_Ws?si=kGoR5eYmEd7PO2T3

Dokumentasi



