

# Pengembangan media pembelajaran berbasis e-flipbook melalui canva pada materi satuan waktu untuk peserta didik kelas III sekolah dasar

Happy Tias Hapsari<sup>1\*</sup>, Riyadi<sup>2</sup>, and Tri Budiharto<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Program Studi PGSD, Universitas Sebelas Maret, Jl. Brigjend Slamet Riyadi No. 449, Pajang, Laweyan, Surakarta, Jawa Tengah, 57146, Indonesia

[\\*happytias2001@student.uns.ac.id](mailto:*happytias2001@student.uns.ac.id)

**Abstract.** Learning media is an intermediary in learning to make it easier for teachers to convey material to students. This study aims to determine the process and results of developing *e-flipbook* based learning media through Canva that are valid and practical. This study uses the Research and Development (RnD) development research method through the Borg and Gall model modified by Sukmadinata which includes 3 stages, namely preliminary study, model development and model testing. This research is limited to the development stage. The data analysis technique used is descriptive qualitative. Research instruments in the form of observation, interviews, documentation studies, and questionnaires. The results of the research produced valid learning media because it obtained an assessment from material experts of 86.52% and an assessment of media experts of 85.5%. And produce learning media that is practical because it gets an assessment from students with a result of 95.66%. The theoretical implication of this research is that learning media is declared valid and can be used as a reference in further learning and research. The practical implication is that the media is presented in the form of an interesting digital book with the addition of quizzes, pictures, learning videos and evaluation questions.

**Kata kunci:** learning media, *e-flipbook*, unit of time, elementary school

## 1. Pendahuluan

Pertumbuhan sistem teknologi informasi serta komunikasi di dunia telah membawa banyak transformasi menjadi yang lebih modern, terutama pada kemajuan dunia pendidikan. Melalui perkembangan teknologi tersebut kini banyak metode pembelajaran yang mengalami peningkatan, baik melalui metode pembelajaran personal, media maupun proses pembelajaran [1]. Matematika merupakan ilmu yang menjadi dasar kemajuan teknologi saat ini, matematika menduduki posisi mendasar dalam disiplin ilmu serta pengembangan pola pikir seseorang [2]. Pelajaran matematika merupakan satu dari beberapa pelajaran yang akan dipelajari peserta didik dari mulai SD sampai pada Perguruan Tinggi. Di tingkat Sekolah Dasar peserta didik akan memulai pembelajaran matematika dengan mengenal angka, baik satuan, lalu puluhan, sampai ratusan dan seterusnya. Peserta didik juga mempelajari operasi hitung mulai dari pengurangan, penjumlahan, perkalian serta pembagian.

Pada peserta didik tingkat Sekolah Dasar perhitungan yang menurut mereka sulit yaitu pada materi satuan waktu. Materi satuan waktu ialah salah satu materi matematika yang membutuhkan konsentrasi dan ketelitian yang tinggi dalam menghitung [3]. Dibuktikan dengan hasil studi rekap nilai peserta didik kelas III bahwa matematika mendapatkan nilai dalam kategori rendah dari 26 peserta didik hanya 12 yang tuntas dan 14 lainnya belum tuntas dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara ditemukan fakta bahwa hal ini disebabkan karena masih banyaknya permasalahan yang dihadapi salah satunya kurangnya penggunaan media pembelajaran. Penggunaan fasilitas sekolah

seperti LCD dan laptop yang belum digunakan dengan baik. Permasalahan lainnya yaitu peserta didik yang masih cenderung pasif ketika pembelajaran dilakukan dengan monoton tanpa adanya variasi pembelajaran. Oleh sebab itu, banyak siswa yang memandang matematika itu sukar sehingga mereka kesulitan dalam memahami materi matematika [4].

Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka dapat dilakukan dengan diadakannya penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran ialah perantara yang dimanfaatkan dalam pembelajaran untuk mempermudah guru dalam mengantarkan sebuah informasi kepada siswa. Media memiliki peran serta yang baik dalam menumbuhkan tingkat kualitas pembelajaran [5]. Media pembelajaran dapat berupa perangkat keras maupun perangkat lunak yang dapat meningkatkan daya berpikir dan minat dalam belajar [6]. Media pembelajaran yang digunakan di era modern ini merupakan media pembelajaran interaktif, media pembelajaran berbasis Teknologi dan Komunikasi (TIK) sekarang ini banyak diminati oleh siswa dan kalangan guru [7]. Berdasarkan hal tersebut penyelesaian yang tepat yaitu dengan menggunakan media pembelajaran audio visual yang interaktif. Salah satu media pembelajaran audio visual dengan menggunakan aplikasi canva. Penggunaan aplikasi canva dapat menumbuhkan kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran [8]. Melalui aplikasi canva guru dapat menciptakan media pembelajaran yang interaktif berupa e-flipbook. E-flipbook dapat menjadikan pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan penggunaan variasi dalam e-flipbook itu sendiri seperti audio, video maupun gambar.

Oleh sebab itu maka dilakukannya penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Flipbook Melalui Canva Pada Materi Satuan Waktu Untuk Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar”. Alasan memilih judul tersebut dikarenakan pengembangan media pembelajaran berbasis e-flipbook melalui canva dapat dijadikan salah satu solusi permasalahan yang dihadapi oleh peserta didik sehingga pengembangan media pembelajaran ini sangat penting untuk dilakukan dikarenakan media pembelajaran dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses dan hasil pengembangan media pembelajaran berbasis e-flipbook melalui Canva yang valid dan praktis. Pengembangan media ini pernah dilakukan oleh [9] dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook Pada Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel Dikelas VIII SMP” menyimpulkan bahwa media pembelajaran flipbook dikatakan sangat valid karena memperoleh persentase 85,70% dan layak digunakan. Persamaan penelitian Widyasari dengan penelitian ini yaitu terkait media yang dihasilkan yaitu berupa flipbook. Hal yang membedakan penelitian Widyasari dengan penelitian ini terletak pada segi waktu, subjek serta materi yang digunakan dalam media yang dikembangkan.

## **2. Metode Penelitian**

Metode dalam penelitian ini yaitu metode pengembangan Research and Development. Model yang digunakan dalam penelitian yaitu model pengembangan Borg and Gall menurut Sukmadinata yang terdiri atas tahap pendahuluan, tahap pengembangan serta tahap pengujian [10]. Penelitian ini dilakukan hanya sampai pada tahap kedua yaitu tahap pengembangan karena kebutuhan penelitian dan keterbatasan kemampuan serta waktu peneliti. Subjek Penelitian ini yaitu guru dan 6 peserta didik kelas III. Teknik pengumpulan data diantaranya observasi, wawancara, studi dokumentasi, serta angket. Teknik analisis data yang digunakan yaitu deskriptif kualitatif dengan data kualitatif yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi dan studi dokumentasi serta data kuantitatif yang diperoleh dari hasil angket ahli media, ahli materi dan uji coba terbatas peserta didik yang digunakan untuk menentukan kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran [11].

## **3. Hasil dan Pembahasan**

Media pembelajaran memiliki pengaruh besar dalam meningkatkan pemahaman pengetahuan siswa terhadap materi yang disampaikan. Dengan menggunakan media pembelajaran tentunya dapat membantu siswa dalam memahami materi agar lebih mudah dimengerti. Sejalan dengan pendapat [12] bahwa pengembangan media pembelajaran sangat diperlukan, sebab media pembelajaran merupakan

salah satu aspek penentu dalam kesuksesan pembelajaran. Penelitian ini dilakukan untuk memproduksi media pembelajaran yang valid dan praktis. Penelitian ini menggunakan model penelitian pengembangan Borg and Gall yang dimodifikasi sukmadinata dalam tiga tahap yaitu tahap studi pendahuluan, tahap pengembangan dan tahap uji model. Penelitian ini dilakukan hanya pada dua tahap yaitu studi pendahuluan dan tahap pengembangan.

Tahap studi pendahuluan, merupakan tahap pertama dengan ini ditemukannya fakta, permasalahan dan kebutuhan terkait pengembangan media pembelajaran. Langkah pertama yaitu analisis awal dilakukan dengan studi dokumentasi hasil belajar peserta didik kelas III, observasi, wawancara kepada guru serta pengisian angket kebutuhan media kepada peserta didik kelas III. Pada langkah ini ditemukan fakta bahwa matematika memperoleh nilai paling rendah melalui kegiatan studi dokumentasi hasil belajar peserta didik. Hal tersebut dikarenakan rendahnya kualitas pembelajaran dan kurangnya penggunaan media dalam mata pelajaran matematika. Sesuai dengan [13] bahwa diperlukannya media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kualitas pemahaman peserta didik serta media dapat memberikan kontribusi yang baik serta hasil yang maksimal dalam pembelajaran. Langkah kedua yaitu hasil analisis peserta didik melalui angket kebutuhan media ditemukan fakta bahwa peserta didik merasa kesulitan, maka diperlukannya media pembelajaran yang dapat menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan serta memudahkan pemahaman materi oleh peserta didik. Hal ini sesuai dengan [14] bahwa media pembelajaran dapat memberikan respon positif untuk menjadikan peserta didik aktif dalam pembelajaran. Langkah ketiga yaitu hasil analisis dokumen yang dilakukan dengan mencari data terkait SK, KD, dan indikator yang akan digunakan.

Tahap pengembangan, merupakan tahapan pembuatan atau pengembangan media pembelajaran yang dibutuhkan. Langkah pertama yaitu desain produk. Pada tahapan ini memperoleh rancangan awal media PILAR SATU setelah ditetapkannya tujuan pembelajaran. Media ini diproduksi dengan bantuan aplikasi Canva dengan segala pertimbangan kelebihan dan kekurangan dari canva. Prototype media PILAR SATU berisi gambar, video pembelajaran, audio, kuis, lagu, ice breaking atau permainan serta soal evaluasi. Media ini dapat meningkatkan pemahaman peserta didik. Hal ini relevan dengan [15] bahwa media pembelajaran melalui *canva* dapat memberikan pembelajaran yang inovatif dengan adanya berbagai fitur di dalamnya. Desain produk dapat dilihat pada gambar 1 yang menunjukkan halamana awal media atau cover pada e-flipbook atau yang dikembangkan.



**Gambar 1.** Gambar Halamana Awal Media atau Cover Pada E-Flipbook

Gambar 1. Merupakan halaman awal atau cover pada media e-flipbook. Pada halaman ini ditampilkan judul media pembelajaran yaitu “PILAR SATU” Pintar Belajar Satuan Waktu. Dilengkapi dengan 5 tombol navigasi diantara share, zoom, full screen, search serta audio. Dalam penggunaannya E-flipbook seperti membuka buku dan dibantu dengan media online seperti gambar, video serta audio [16]. Langkah kedua tahap pengembangan yaitu validasi desain, prototype yang telah dihasilkan kemudian dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media. Dua ahli yang berkompeten dalam bidang matematika dan dua ahli yang berkompeten dalam bidang media.

**Tabel 1.** Perhitungan Nilai Kevalidan Ahli Materi

Aspek yang dinilai	Ahli	Rata -	Skor	%	Kriteria
--------------------	------	--------	------	---	----------

	materi		Rata	max		
	1	2				
Kesesuaian materi	50	49	49,5	55	90%	Sangat Baik
Kebahasaan isi teks	45	38	41,5	50	83%	Sangat Baik
Pendukung pembelajaran	9	8	8,5	10	85%	Sangat Baik
Rata - Rata	104	95	99,5	115	86,52%	Sangat Baik

Tabel 1 menampakan hasil penilaian kedua ahli materi yang diperoleh dari tiga aspek yaitu aspek kesesuaian materi dengan persentase 90%, aspek kebahasaan isi teks dengan persentase 83% dan aspek pendukung pembelajaran dengan persentase 85%. Persentase skor rata-rata ketiga aspek yang dinilai oleh kedua validator sebesar 86,52% dengan skor rata-rata 99,5 yang termasuk dalam kriteria Sangat Baik ( $78,28 < X \leq 96,64$ ).

**Tabel 2.** Perhitungan Nilai Kevalidan Ahli Media

Aspek yang dinilai	Ahli materi		Rata - Rata	Skor max	%	Kriteria
	1	2				
Rekayasa perangkat lunak	31	28	29,5	35	84,28%	Sangat Baik
Komunikasi visual	49	39	44	50	88%	Sangat Baik
Audio media pembelajaran	15	9	12	15	80%	Sangat Baik
Rata - Rata	95	76	85,5	100	85,5%	Sangat Baik

Tabel 2 memperlihatkan hasil penilaian kedua ahli media berdasarkan 3 aspek penilaian yaitu aspek rekayasa perangkat lunak dengan persentase 84,28%, aspek komunikasi visual dengan persentase 88% dan aspek audio media pembelajaran dengan persentase 80%. Persentase rata-rata skor dari ketiga aspek yang dinilai oleh kedua validator sebesar 85,5% dengan skor rata-rata 85,5 yang termasuk dalam kriteria sangat baik ( $X > 83,99$ ). Validasi para ahli ini dilakukan untuk memperoleh media pembelajaran yang valid. Hasil yang diperoleh valid karena penilaian ahli media telah memenuhi kriteria kevalidan dan termasuk dalam kriteria sangat baik.

Langkah ketiga yaitu revisi desain, pada langkah ini dilakukannya atau perbaikan sesuai dengan masukan ahli. Setelah dilakukan perbaikan maka prototype dapat di uji coba terbatas. Langkah keempat yaitu Uji coba terbatas dilakukan kepada 6 peserta didik kelas III. Untuk mengetahui praktikalitas media pembelajaran. Praktikalitas atau kepraktisan dalam media pembelajaran digunakan untuk mengetahui kemudahan peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan.

**Tabel 3.** Perhitungan Nilai Kepraktisan Pada Uji Coba Terbatas Peserta Didik

Aspek yang dinilai	Skor yang diperoleh	Skor maksimal	%	Kriteria
Penggunaan media	14,33	15	84,28%	Sangat Baik
Pemanfaatan media	18,83	20	88%	Sangat Baik
Sikap	14,67	15	80%	Sangat Baik
Rata - Rata	47,83	50	85,5%	Sangat Baik

Tabel 3 memperlihatkan hasil penilaian peserta didik dari ketiga aspek diantaranya aspek penggunaan media dengan persentase 95,53%, aspek pemanfaatan media dengan persentase 94,15% dan aspek sikap dengan persentase 97,8%. Persentase skor rata-rata dari ketiga aspek yang dinilai oleh enam peserta didik sebesar 95,66% dengan skor rata-rata 47,83 dan masuk dalam kategori sangat baik ( $X >$

42,06). Berdasarkan hal tersebut maka media PILAR SATU telah masuk kriteria minimal kepraktisan. Dengan perolehan hasil rata-rata 47,83 dengan persentase 95,66% yang masuk dalam kriteria sangat baik dengan kriteria kepraktisan minimal  $34,02 < X \leq 42,06$ . Jadi media PILAR SATU dikatakan valid dan praktis karena memenuhi kriteria minimal kevalidan dan kepraktisan dengan perolehan kriteria sangat baik.

Dalam memanfaatkan media sebagai alat bantu, Edgar Dale dalam [17] belajar membaca hanya memiliki daya serap 10% terhadap apa yang seseorang pelajari, pengalaman belajar mendengar (audio) memiliki daya serap 20%, melihat (visual) 30%, mendengar dan melihat (audiovisual) 50%, partisipasi dan kolaborasi 70%, gaya belajar simulasi atau perform 90%. Berdasarkan hal tersebut peneliti melakukan pengembangan media PILAR SATU yang dapat membantu peserta didik dalam mengingat dan memahami materi sebesar 50%. Dibuktikan dengan penilaian peserta didik yang memperoleh hasil 95,66%, jadi peserta didik dapat lebih senang dan aktif dalam pembelajaran. Pandangan dari aliran teori belajar Behavioristik yang digunakan dalam penelitian ini menganggap belajar adalah suatu proses yang didapat dari stimulus dan respons sehingga mengakibatkan terjadinya perubahan tingkah laku pada peserta didik [18]. Dengan memanfaatkan media PILAR SATU terdapat video yang berkaitan dengan materi yang membantu peserta didik untuk menambah pemahaman. Video yang keterkaitan dengan materi menjadi stimulus, serta tingkah laku peserta didik yang menjadi antusias dan tidak merasa bosan menjadi sebuah respons yang baik dalam memanfaatkan media pembelajaran PILAR SATU yang dilakukan pada saat pembelajaran di kelas membuat peserta didik menjadi semangat belajar sehingga hasil belajar peserta didik dapat terus meningkat.

Berdasarkan hal tersebut maka diperoleh media pembelajaran yang valid dan praktis sebab telah memenuhi kriteria minimal baik. Pengembangan media menghasilkan media yang menarik dengan dilengkapi gambar, audio dan video yang sesuai dengan perkembangan anak. Hal tersebut menjadikan media pembelajaran ini memenuhi kriteria media pembelajaran yang baik sebab memiliki tampilan yang menarik dan mampu menarik minat peserta didik. Sejalan dengan pendapat yang mengatakan media pembelajaran yang baik adalah media pembelajaran yang mempunyai kualitas tampilan yang memikat sehingga peserta didik dapat lebih bersemangat dalam belajar [19]. Media pembelajaran PILAR SATU yang dikembangkan dapat mendukung guru dalam menyampaikan dan membantu peserta didik dalam pemahaman materi. Oleh sebab itu media tersebut telah memenuhi kriteria media pembelajaran yang baik sebab mampu memberikan pengetahuan kepada peserta didik. Hal ini sejalan dengan penelitian [20] bahwa media pembelajaran flipbook valid serta layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran sebab dapat meningkatkan semangat belajar.

#### 4. Kesimpulan

Pengembangan media pembelajaran berbasis e-flipbook dinyatakan valid dan praktis pada materi satuan waktu yang diperoleh melalui tahap studi pendahuluan dan pengembangan. Hasil pengembangan media menghasilkan produk PILAR SATU (Pintar Belajar Satuan Waktu). Produk ini dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi dan dapat dimanfaatkan oleh siswa untuk menambah pemahaman materi. Media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan valid karena telah diuji oleh dua ahli materi dengan hasil 86,52% pada kategori sangat baik dan dua ahli media dengan hasil 85,5% pada kategori sangat baik. Media PILAR SATU juga dinyatakan praktis berdasarkan penilaian peserta didik terhadap media yang memperoleh hasil 95,66% pada kategori sangat baik. Implikasi teoritis dalam penelitian ini bahwa media PILAR SATU valid baik materi maupun kualitas media, yang dapat digunakan sebagai acuan dalam pembelajaran dan penelitian selanjutnya. Sedangkan implikasi praktisnya yaitu media PILAR SATU berbentuk buku digital yang menarik yang berisi gambar, video, kuis dan soal evaluasi dapat digunakan kapanpun dan dimanapun.

#### 5. Referensi

- [1] Maiti and Bidinger 2021 Kapita Selekta Manajemen Dan Kepemimpinan Pendidikan Strategi Peningkatan Mutu Pendidikan. Tulungagung: Akademia Pustaka
- [2] S. Azizah 2016 Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis muvizu di kelas 2 sekolah dasar *Jurnal Kajian Pendidikan Matematika* 1(2) 180–192
- [3] S. W. R. Nasution 2019 Pengaruh Penguasaan Pengukuran Terhadap Hasil Belajar Fisika

- Siswa Pada Materi Besaran Dan Satuan *Jurnal Education and development* 7(4) 175–179
- [4] S. Kurniani Ningsih, A. Amaliyah, and C. Puspita Rini 2021 Analisis Kesulitan Belajar Matematika Pada Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar *Berajah Journal* 2(1) 44–48
- [5] N. Apriyanti, Riyadi, and I. M. Sriyanto 2022 Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Materi Keliling Dan Luas Bangun Datar *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)* 8(1) 1–6
- [6] I. Ariwijaya, J. Daryanto, and D. Y. Saputri 2021 Pengembangan media pembelajaran quiz game untuk keterampilan membaca aksara jawa peserta didik kelas v sekolah dasar *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)* 7(4) 1-6
- [7] S. Wulan 2020 Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook Maker dengan Pendekatan Kontekstual pada Materi Bilangan Bulat dan Pecahan Kelas VII MTs Negeri 3 Luwu *Doctoral dissertation, Institut agama islam Negeri (IAIN Palopo)* 8(4) 38-40
- [8] F. Rahmawati and I. R. W. Atmojo 2021 Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPA *Jurnal Basicedu* 5(6) 6271–6279
- [9] I. Widyasari, Z. Zetriuslita, E. Istikomah, and S. Herlina 2021 Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Dikelas VIII SMP *Jurnal Derivat: Jurnal Matematika. dan Pendidikan Matematika* 8(1) 61–71
- [10] N. S. Sukmadinata 2015 Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Rosdakarya
- [11] A. D. Mawartini, Riyadi, and J. Daryanto 2021 Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia ( PMRI ) Pada Materi Waktu , Jarak , dan Kecepatan untuk SD Kelas V *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)* 7(3) 162–167
- [12] N. Suryani, A. Putria, and I. A. Setiawan 2018 Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- [13] N. Nurhayati and R. Rahardi 2021 Kemampuan berpikir kreatif mahasiswa dalam mengembangkan media pembelajaran matematika saat pandemi covid-19 *Jurnal Matematika* 4(2) 331–342
- [14] E. Setyowati, I. S. Hidayati, and T. Hermawan 2020 Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Pemahaman Konsep Dalam Pembelajaran Matematika DI MTs Darul Ulum Muhammadiyah Galur *Jurnal Intersections* 5(2) 26–37
- [15] Riono and Fauzi 2022 Pengembangan Media Pembelajaran PAI-BP DI SD Berbasis Aplikasi Canva *Jurnal cakrawala pendas* 8(1) 1-11
- [16] F. Gusman, S. Apriliya, and A. Mulyadiprana 2021 Indonesian Journal of Primary Education Digital Flipbook-Based Teaching Material for Writing Poetry in Elementary School *Journal Primary Education* 5(1) 70–81
- [17] A. W. Rahayu, A. U. Khoiroh, A. Q. A'yun, E. F. Rusydiah, and moh. R. Rahman 2023 Identifikasi Penerapan Kerucut Pengalamandi Sekolah Dasar Kota Surabaya *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar* 9(1) 88–100
- [18] D. Hardianto 2014 Paradigma Teori Behavioristik Dalam Pengembangan Multimedia Pembelajaran *Majalah Ilmiah Pembelajaran* 2(1) 1–14
- [19] A. R. Yulia, K. Khairinal, and S. Suratno 2021 Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Berbasis Flip Pdf Professional Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Dan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi *Journal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 2(1) 458–470
- [20] W. Mustaghfiroh, A. A. Hunaifi, and K. Saidah 2022 Pengembangan Media Jaman ( Jam Kejadian ) Pada Materi Satuan Waktu Tema 6 Siswa Kelas III *Doctoral Dissertation Universitas Nusantara PGRI* 4(1) 781–785