



# LKPD Berbasis Pendekatan Kontekstual pada Muatan IPA Materi Pelestarian Sumber Daya Alam

N. L. W. Krisnayanti<sup>1\*</sup>, I Wayan Sujana<sup>2</sup> 

<sup>1,2</sup> Program Studi Pendidikan Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

## ARTICLE INFO

### Article history:

Received June 16, 2022

Accepted September 14, 2022

Available online October 25, 2022

### Kata Kunci:

Bahan Ajar, LKPD Interaktif

### Keywords:

Teaching Materials, Interactive LKPD



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2022 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

## ABSTRAK

Kurangnya lembar kegiatan untuk pembelajaran daring pada situasi pandemi Covid-19 yang mengakibatkan LKPD yang diberikan kepada peserta didik kurang maksimal. Permasalahan ini membuat siswa kesulitan dalam belajar dan berdampak pada kurangnya motivasi dan hasil belajar siswa. Penelitian bertujuan untuk menganalisis rancang bangun dan kelayakan produk penelitian. Jenis penelitian ini yaitu pengembangan. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE. Metode pengumpulan data menggunakan metode kuesioner, observasi dan wawancara tak terstruktur. Instrumen pengumpulan data menggunakan kuesioner. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Hasil *review* ahli isi pembelajaran dengan kualifikasi baik (94,64%). Hasil *review* ahli desain dengan kualifikasi baik (81,81%). Hasil *review* ahli media dengan kualifikasi sangat baik (95,58%). Hasil uji perorangan dengan kualifikasi sangat baik (93,17%). Hasil uji kelompok kecil dengan kualifikasi sangat baik (95,19%). Disimpulkan bahwa LKPD interaktif layak digunakan dalam proses pembelajaran. LKPD interaktif ini dapat membantu siswa dalam belajar sehingga siswa akan mudah dalam belajar online secara mandiri.

## ABSTRACT

Lack of activity sheets for online learning in the Covid-19 pandemic resulted in the LKPD given to students needing to be more optimal. This problem makes learning difficult for students and impacts a lack of motivation and student learning outcomes. The research aims to analyze the design and feasibility of research products. This type of research is development. The development model used is ADDIE. Methods of data collection using questionnaires, observation, and unstructured interviews. Data collection instrument using a questionnaire. The data analysis technique used descriptive qualitative and qualitative analysis techniques. The results of this study indicate that the results of the review of learning content experts with good qualifications (94.64%). The review results by design experts with good qualifications (81.81%). The review results by media experts with very good qualifications (95.58%). Individual test results with very good qualifications (93.17%). Small group test results with very good qualifications (95.19%). It was concluded that interactive worksheets are appropriate for the learning process. This interactive LKPD can help students learn so that students will find it easy to study online independently.

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pemegang peranan penting dalam pembentukan generasi muda yang bermutu dan berkualitas. Untuk itu pemerintah harus selalu memastikan pendidikan dapat berlangsung secara bermakna (Dichev & Dicheva, 2017; Hulawa, 2019). Dalam upaya menghasilkan kualitas pendidikan yang bermutu maka harus dilakukan gebrakan peningkatan mutu dan kualitas pendidikan yang dilakukan secara terus menerus (Bulan et al., 2020; Ernata, 2017; Novianti, 2017). Sekolah adalah suatu lembaga pendidikan yang memiliki peranan sangat penting dalam meningkatkan pengetahuan melalui pengajaran oleh guru. Sekolah dasar merupakan salah satu jenjang pendidikan yang juga menerapkan kurikulum 2013. Pada kurikulum 2013 pembelajaran di sekolah dasar dilaksanakan secara tematik terpadu (Astatin & Nurcahyo, 2016; Rohaeni, 2020). Hal tersebut membuat guru harus berinovasi dalam mengemas pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) agar tetap menarik, bermakna serta dapat membantu peserta didik dalam memahami dan mengingat materi pembelajaran melalui pengalaman secara langsung terlebih lagi pada situasi pandemi Covid-19 saat ini yang menerapkan pembelajaran daring dalam proses pembelajaran (Herlina & Hadiyanti, 2021; Wijaya et al., 2021). Masa pandemi covid-19 telah membawa perubahan yang besar bagi seluruh lapisan masyarakat di dunia termasuk Indonesia. Tidak hanya dari sektor perekonomian, pendidikan di Indonesia juga terkena dampak yang sangat signifikan (Jannah & Umam, 2021; Siripongdee et al., 2020). Untuk mengatasi permasalahan ini, guru dan

\*Corresponding author.

E-mail addresses: [krisnayantii268@gmail.com](mailto:krisnayantii268@gmail.com) (N. L. Wyn. Krisnayanti)

peserta didik dituntut melek teknologi dan siap menghadapi perubahan situasi yang begitu cepat. Seiring dengan berkembangnya teknologi semua komponen dalam pendidikan dituntut mampu memanfaatkan teknologi (Mishra et al., 2020; Van Nuland et al., 2020). Pembelajaran daring merupakan sebuah gebrakan baru bagi lembaga pendidikan di Indonesia yang didalamnya menerapkan pembelajaran berbasis teknologi informasi atau IT yang mampu membantu proses belajar. Pembelajaran daring ialah sistem pendidikan yang dilakukan secara jarak jauh dengan menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi yang dilakukan secara terpisah dengan aktivitas pembelajaran (Sutarto et al., 2020; Wulandari & Agustika, 2020). Tujuan dari adanya pembelajaran daring yaitu memberikan sebuah layanan pembelajaran bermutu yang terjadi secara terbuka sebagai upaya peningkatan minat ruang belajar agar luas dan fleksibel (Hussin et al., 2018; Syarifuddin et al., 2021). Dalam proses belajar mengajar yang dilakukan baik secara langsung maupun jarak jauh, guru harus selalu menentukan bahan ajar yang dapat menunjang proses pembelajaran.

Namun dalam penerapannya masih banyak kendala yang terjadi. Temuan penelitian sebelumnya juga menyatakan bahwa beberapa guru merasa kesulitan dalam menerapkan pembelajaran online (Arizona et al., 2020; Primasari & Zulela, 2021). Temuan lainnya juga menyatakan bahwa kurangnya media pembelajaran yang menyebabkan siswa kesulitan dalam pembelajaran online (Prasetya & Harjanto, 2020; Rachmat & Krisnadi, 2020). Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan di SD NO. 3 Kedonganan dengan salah satu guru wali kelas IV yang menyatakan bahwa kendala yang dihadapi guru pada saat proses pembelajaran yaitu siswa kurang memahami materi. Guru masih menggunakan metode ceramah. Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan guru masih berupa video pembelajaran yang diunduh dari internet atau *Youtube*. Media *youtube* tersebut sudah terlalu biasa digunakan, jadi siswa merasa bosan dengan media itu-itu saja yang dirasa kurang memberikan tantangan kepada siswa selama belajar. Hal ini tentu berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah terutama dalam pembelajaran IPA. Proses pembelajaran IPA di sekolah penelitian masih cenderung monoton serta dilakukan secara konvensional karena seluruh siswa belum terlibat secara aktif dalam pembelajaran tersebut. Pembelajaran IPA seharusnya tidak hanya didominasi dengan tugas dan ceramah saja melainkan juga divariasikan dengan melakukan observasi misalnya agar pembelajaran dapat berlangsung sesuai dengan ilmu sains (Herlina & Hadiyanti, 2021; Sotero et al., 2020). Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) seringkali diartikan sebagai suatu aktivitas manusia yang didalamnya dilakukan berbagai macam kegiatan nyata dengan lingkungan sekitar yang semuanya tertuang dalam pembelajaran IPA (Ariyanto, 2018; Mulyani, 2020). IPA juga sebagai usaha manusia yang dilakukan secara sadar dalam mempelajari alam semesta melalui proses observasi, sistematis, serta berwawasan yang luas (Octaviana et al., 2022; Safitri et al., 2019; Santika, 2019). Tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang menekankan penguasaan materi secara tuntas harus ditempuh melalui pembelajaran yang efektif dan efisien. Tujuan tersebut akan tercapai bila pembelajaran yang dilakukan sesuai dengan kondisi siswa (Huda et al., 2019; Prananda, 2019). Selain itu meningkatkan kesadaran manusia tentang begitu pentingnya hubungan antara lingkungan, teknologi, serta masyarakat di lingkungan sekitar yang memiliki hubungan yang begitu erat (Wahyudi et al., 2021; Weda et al., 2016).

Solusi yang dapat diterapkan yaitu menerapkan bahan ajar yang membantu siswa belajar *online*. Bahan ajar merupakan bagian dari perangkat pembelajaran yaitu segala bentuk sarana yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran berlangsung (Husada et al., 2020; Ramadhan et al., 2020; Rostikawati & Permanasari, 2016). LKPD merupakan bahan ajar yang dikembangkan guru untuk mengarahkan kegiatan belajar peserta didik. LKPD merupakan suatu bahan ajar yang didalamnya terdapat soal latihan, contoh, petunjuk dan materi yang dapat melatih serta membimbing peserta didik dalam belajar (Makhrus et al., 2018; Sapitri et al., 2022). LKPD adalah salah satu bahan ajar yang berisi rangkuman mengenai pembelajaran yang dilaksanakan dan berisikan langkah kerja yang di tugaskan kepada siswa. LKPD ini tetap mengacu pada kompetensi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai adalah salah satu sumber belajar yang dapat dikembangkan oleh guru sebagai fasilitator dalam suatu kegiatan pembelajaran. Penggunaan LKPD yang sifatnya interaktif dalam pembelajaran daring memungkinkan peserta didik melakukan interaksi sehingga mampu meningkatkan aktivitas belajar mandiri (Octaviana et al., 2022; V. Puspita & Dewi, 2021). Dikemasnya LKPD secara digital tentu dapat memudahkan peserta didik dalam mengakses dimanapun mereka berada sebagai salah satu upaya guru dalam mengemas pembelajaran daring di situasi pandemi covid-19 saat ini dalam. Temuan penelitian lainnya juga menyatakan bahwa keberadaan LKPD sangat penting dalam proses pembelajaran, karena memuat lembar kerja yang berisi tugas-tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik (Fauzi et al., 2021; Wahyuni et al., 2021). Temuan lainnya juga menyatakan bahwa LKPD merupakan media yang dirasa mampu mengatasi hambatan belajar di sekolah (Rochman JK, 2021; Sutrimo et al., 2019). Dapat disimpulkan bahwa penggunaan bahan ajar yang tepat akan membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran serta jika dapat dimanfaatkan dengan baik akan memberikan luaran hasil belajar yang

berkualitas. Belum adanya kajian mengenai LKPD berbasis pendekatan kontekstual pada muatan ipa materi pelestarian sda siswa kelas IV SD. Tujuan penelitian ini yaitu mengembangkan LKPD berbasis pendekatan kontekstual pada muatan ipa materi pelestarian sda siswa kelas IV SD. Bahan ajar LKPD ini nantinya dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih baik dibandingkan sebelum digunakannya media lembar kerja peserta didik interaktif.

## 2. METODE

Jenis penelitian ini yaitu pengembangan dengan menggunakan model ADDIE. Model ADDIE dipilih karena memiliki langkah-langkah sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Model ADDIE memiliki lima tahapan yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (Tegeh & Kirna, 2013). Tahap analisis yaitu dianalisis mengenai kompetensi yang dituntut kepada peserta didik, analisis karakteristik peserta didik meliputi kapasitas belajarnya, pengetahuan, keterampilan, sikap peserta didik, serta materi yang sesuai dengan tuntutan kompetensi. Tahap perancangan dilakukan dengan tiga kegiatan yaitu pemilihan materi yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan tuntutan kompetensi, strategi pembelajaran yang diterapkan, bentuk, metode assesmen serta evaluasi yang digunakan. Tahap pengembangan dilakukan dengan mengacu pada kegiatan pengumpulan sumber dan referensi yang digunakan untuk pengembangan materi, desain tampilan LKPD, pengetikan, pengaturan layout, penyusunan instrument evaluasi dan lain-lain. Tahap implementasi dilakukan dengan menerapkan hasil pengembangan produk. Terakhir yaitu tahap evaluasi dilakukan pengumpulan data, penyempurnaan serta perbaikan produk yang dikembangkan. Subjek yang dilibatkan dalam penelitian pengembangan media LKPD ini yaitu para ahli dan juga siswa. Para ahli yang dimaksudkan meliputi satu orang ahli bidang studi, satu orang ahli desain pembelajaran, dan satu orang ahli media pembelajaran. Siswa meliputi 3 orang untuk uji coba perorangan dan 12 orang untuk uji coba kelompok kecil. Metode yang digunakan dalam mengumpulkan data yaitu observasi, dan kuesioner. Instrument yang digunakan untuk melakukan pengumpulan data yaitu angket/kuesioner. Adapun kisi-kisi instrument yang digunakan dalam penelitian ini disajikan pada Tabel 1, Tabel 2, Tabel 3, dan Tabel 4.

**Tabel 1.** Kisi-Kisi Instrumen Uji Rancang Bangun

Komponen	Indikator
Model Pengembangan yang Digunakan	1) Kesesuaian model pengembangan yang digunakan dengan karakteristik produk yang dihasilkan
Tahapan-tahapan Pengembangan	2) Ketepatan alasan pemilihan model pengembangan 3) Kesesuaian tahapan-tahapan pengembangan yang dilakukan dengan model pengembangan yang digunakan
Kejelasan, Kepraktisan, dan Keruntutan	4) Ketepatan penggambaran tahapan-tahapan pengembangan 5) Kejelasan tahapan-tahapan pengembangan berdasarkan model pengembangan yang digunakan 6) Tingkat kepraktisan proses pengembangan yang dilaksanakan 7) Keruntutan langkah-langkah pengembangan
Evaluasi Formatif dan Sumatif	8) Ketepatan rancangan evaluasi sesuai model yang digunakan 9) Kejelasan instrumen evaluasi yang dikembangkan 10) Validitas dan reabilitas instrumen evaluasi yang digunakan 11) Ketepatan subjek coba yang dilibatkan

(Modifikasi dari Suartama, 2016)

**Tabel 2.** Kisi-Kisi Instrumen Ahli Isi Mata Pelajaran

Aspek	Indikator	Jumlah Butir
Kurikulum	1) Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	3
	2) Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran	
	3) Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	
Materi	1) Kejelasan pembahasan materi	9
	2) Kelengkapan isi materi	
	3) Penyusunan materi secara sistematis	
	4) Kejelasan uraian materi	
	5) Kedalaman materi	
	6) Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa	

Aspek	Indikator	Jumlah Butir
Tata Bahasa	7) Kesesuaian materi dengan media	3
	8) Materi mudah dipahami	
	9) Konsep yang ingin disampaikan dapat dipahami	
	1) Penggunaan bahasa yang baik dan benar	
	2) Dapat memotivasi siswa belajar	
	3) Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dipahami siswa	

(Modifikasi dari Suartama, 2016)

**Tabel 3.** Kisi-Kisi Instrumen Ahli Desain Pembelajaran

Aspek	Indikator	Jumlah Butir
Kurikulum	1) Kesesuaian indikator dengan KD	3
	2) Tujuan pembelajaran sesuai dengan ABCD	
	3) Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan indikator	
Strategi	1) Penyampaian materi sesuai dengan sintaks model pembelajaran	5
	2) Kesesuaian materi dengan indikator	
	3) Kemenarikan materi dalam memotivasi	
	4) Variasi penyampaian jenis informasi	
	5) Memberikan kesempatan siswa untuk belajar mandiri	
Evaluasi	1) Membantu siswa meningkatkan prestasi	3
	2) Soal yang disajikan sesuai dengan indikator pembelajaran	
	3) Kejelasan petunjuk pengerjaan soal	

(Modifikasi dari Suartama, 2016)

Jawaban angket secara terstruktur yang diperoleh dari masing-masing responden atau subjek dianalisis dengan menggunakan skala *Likert*. Dalam memberikan makna dan pengambilan keputusan dalam penggunaan, maka dalam penelitian ini dapat menggunakan konvensi tingkat pencapaian dengan skala 5. Teknik yang digunakan untuk menganalisis data yaitu analisis deskriptif kualitatif, dan kuantitatif. Analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk menganalisis masukan dari para ahli. Analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk menganalisis skor dari para ahli.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

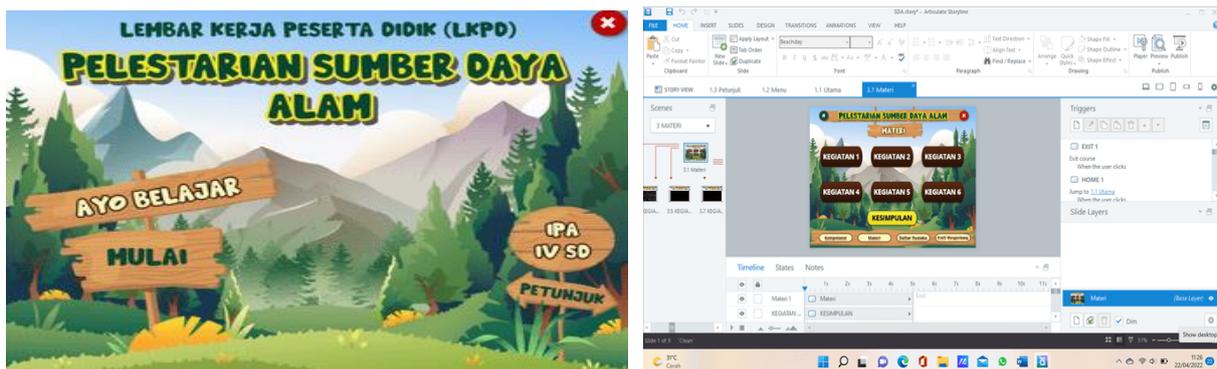
#### Hasil

Penelitian pengembangan LKPD interaktif berbasis pendekatan kontekstual ini dilaksanakan di SD No. 3 Kedonganan, dengan menggunakan model ADDIE, yaitu melalui tahap analisis (*Analyse*), tahap desain (*Design*), tahap pengembangan (*Development*), tahap implementasi (*Implementation*), dan tahap evaluasi (*Evaluation*). Dalam uji kelayakan produk dilakukan melalui ahli isi pembelajaran, uji ahli desain pembelajaran, uji ahli media pembelajaran serta melalui uji perorangan dan uji kelompok kecil. Rancang bangun pengembangan LKPD ini menggunakan sebuah model ADDIE. Dalam proses pengembangan ini tahap yang dapat dilaksanakan yaitu mencakup lima tahapan diantaranya tahap analisis, perancangan, pengembangan dan evaluasi. Rancang bangun LKPD interaktif berbasis kontekstual pada mata pelajaran IPA materi pelestarian sumber daya alam dinilai oleh dosen yang berkualifikasi dalam bidang teknologi pendidikan. Instrumen yang digunakan untuk menguji kesesuaian rancang bangun LKPD interaktif dengan model pengembangan ADDIE adalah angket penilaian rancang bangun. Berdasarkan hasil uji rancang bangun LKPD interaktif dari ahli rancang bangun dapat diketahui bahwa hasil penelitian dari ahli rancang bangun menunjukkan bahwa rancang bangun pengembangan LKPD interaktif berbasis kontekstual sesuai dengan menggunakan model ADDIE. Tahap pertama yang dilakukan dalam pengembangan ini yaitu analisis. Pada Tahap pertama yang dilakukan yaitu menganalisis kebutuhan dalam pembelajaran, menganalisis fasilitas belajar di sekolah, menganalisis konten serta penentuan KD dan Indikator. Analisis kebutuhan dilakukan bertujuan untuk mengetahui karakteristik serta kebutuhan guru dan peserta didik dalam pembelajaran yang dilakukan dengan cara wawancara dan pemberian kuisioner kebutuhan pembelajaran. Hasil dari wawancara yang dilakukan dengan guru wali kelas IV A yaitu menyatakan bahwa pada saat pembelajaran daring banyak kesulitan-kesulitan dan kendala yang dialami dalam proses pembelajaran, khusus pada mata pelajaran IPA dikarenakan informasi yang didapat masih dikatakan

abstrak atau kurang nyata dan sebatas menghafal kata-kata saja. Selanjutnya analisis fasilitas yang disediakan sekolah sudah sangat lengkap untuk menunjang kegiatan belajar peserta didik. Fasilitas belajar yang disediakan yaitu berupa buku pembelajaran dan laptop yang dapat digunakan oleh peserta didik di sekolah maupun di rumah. Pihak sekolah juga menyediakan speaker dan LCD untuk menunjang kegiatan pembelajaran di sekolah. Selain itu, dari hasil wawancara masing-masing peserta didik juga telah memiliki *handphone* pribadi untuk memfasilitasi kegiatan pembelajaran daring peserta didik di rumah. Kemudian analisis konten dilakukan pemilihan materi yang sesuai dengan produk yang dikembangkan dan disesuaikan dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik di kelas IV A. Materi yang dipilih untuk LKPD interaktif ini yaitu materi pelestarian sumber daya alam pada mata pelajaran IPA.

Tahap yang kedua yaitu tahap perancangan produk. Perancangan produk sangat penting dilakukan agar pada tahap berikutnya yaitu tahap pengembangan dapat dilaksanakan dengan terencana, dan sistematis. Tahap perancangan produk yang dilakukan meliputi penentuan *hardware* dan *software*. *Hardware* yang digunakan dalam proses pembuatan LKPD interaktif berbasis kontekstual ini yaitu *Handpone*, *Tripod*, *Headset* dan *Personal Computer*. *Software* yang digunakan dalam proses pembuatan LKPD interaktif ini yaitu *Microsoft word 2019*, *adobe premiere pro cc 2022*, dan *articulate storyline*. Selanjutnya yaitu membuat *flowchart*. *Flowchart* dapat digunakan untuk menunjukkan serangkaian operasi logis dan sistematis. Selanjutnya yaitu membuat *storyboard* LKPD.. *Storybord* pada LKPD interaktif berbasis kontekstual ini mengacu pada *flowchart* yang telah dirancang sebelumnya. Kemudian langkah yang dilakukan yaitu melakukan perancangan terhadap komponen LKPD mulai dari mendesain tampilan menggunakan *software articulate storyline*, melakukan proses pembuatan video meliputi proses perekaman video, *download* video dari youtube, perancangan materi menggunakan *software microsoft word*, rekaman suara, proses editing video menggunakan *software adobe premiere pro cc 2022*.

Tahap ketiga yaitu pengembangan. Pada tahap ini dilakukan produksi video pembelajaran sesuai dengan rancangan yang telah ditetapkan. Hasil akhir produk dari tahap pengembangan ini yang dapat dinilai validator dan siswa sebagai subjek uji coba. Berikut adalah beberapa tahapan dalam pengembangan video pembelajaran. Pada tahap ini komponen serta layout LKPD yang telah terancang dikembangkan dan disusun menjadi satu dengan video yang telah dibuat dan backsound dengan *software Artuculate storyline*. Kemudian produk yang sudah selesai dilanjutkan dengan proses publish dengan *software articulate storyline*. Setelah itu, produk diubah ke bentuk HTML 5 menggunakan *drive to web*, dikarenakan nama HTML 5 terlalu panjang, maka diperpendek untuk URL dengan *software* pendukung *app.bitly.com*. Sehingga menjadi LKPD interaktif yang siap digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu, pada tahap ini juga dilakukan uji kelayakan produk dan uji coba produk. Pengembangan isi dan desain tampilan LKPD dilakukan dengan menggunakan *software articulate storyline*. Isi dan tampilan yang ada di LKPD Interkatif berbasis kontekstual ini ditambahkan backsound, video pembelajaran yang berbasis kontekstual dan triggers dan tahapan LKPD yang sesuai dengan pendekatan kontekstual. Tampilan produk yang dikembangkan disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Tampilan LKPD Interaktif

Tahap keempat yaitu implikasi. . Pada tahap ini produk yang telah dirancang dan di uji cobakan, diterapkan pada kegiatan pembelajaran. Pada masa penelitian masih pada masa pandemi sehingga tidak memungkinkan untuk melaksanakan pembelajaran secara langsung di kelas. Maka dari itu pada tahap implementasi ini tidak bisa dilaksanakan pada penelitian. Tahap kelima sebagai tahap terakhir yaitu evaluasi. Tahap evaluasi dilakukan pengumpulan data di setiap tahapan pengembangan produk untuk memperbaiki dan menyempurnakan produk yang dikembangkan, pada kegiatan evaluasi bertujuan untuk melakukan pengumpulan data, penyempurnaan serta perbaikan produk yang dikembangkan. Setelah

tahap demi tahap pengembangan model ADDIE dilakukan, selanjutnya dilakukan uji coba produk dengan memberikan instrumen kuesioner kepada masing-masing ahli dan siswa untuk dinilai. Tujuan dari dilakukannya uji coba produk ini adalah untuk mengetahui apakah produk yang dikembangkan layak dengan kualitas yang baik atau sebaiknya. Adapun perolehan persentase yang didapat berdasarkan perhitungan skor pada kuesioner yaitu ahli isi mata pelajaran memperoleh persentase sebesar 94,64% berkualifikasi sangat baik, ahli desain pembelajaran memperoleh 81,81% berkualifikasi baik, ahli media pembelajaran memperoleh 95,58% berkualifikasi sangat baik, uji perorangan memperoleh 93,17% berkualifikasi sangat baik, dan terakhir uji kelompok kecil memperoleh 95,19% dengan kualifikasi sangat baik. Berdasarkan perolehan tersebut, dinyatakan LKPD interaktif yang dikembangkan menurut penilaian dari uji ahli dan uji coba perorangan secara keseluruhan memiliki persentase skor dengan kualitas sangat baik, sehingga LKPD Interaktif yang dikembangkan sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

### **Pembahasan**

Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk yaitu LKPD Interaktif. Media pembelajaran yang dikembangkan yaitu Lembar Kerja Peserta Didik berbasis pendekatan kontekstual pada mata pelajaran IPA muatan materi pelestarian sumber daya alam untuk siswa kelas VI. LKPD interaktif dikembangkan mampu memahami mata pelajaran IPA khususnya pada muatan materi pelestarian sumber daya alam serta mampu memberikan aktivitas belajar bermakna pada siswa. Temuan penelitian lainnya juga menyatakan bahwa LKPD yang sesuai akan membantu siswa dalam belajar (Prastika, Y., & Masniladevi, 2021; Ratnawati, 2021). LKPD interaktif ini memiliki beberapa kelebihan diantaranya LKPD ini bersifat interaktif, memiliki tampilan yang menarik, memuat Langkah-langkah pendekatan kontekstual yang dapat membantu peserta didik dalam memahami pembelajaran IPA khususnya dalam muatan materi pelestarian sumber daya alam. Pendekatan kontekstual akan membuat siswa semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran (Octavyanti & Wulandari, 2021; Suarjana et al., 2017; Watini, 2019). Selain itu umpan balik yang dirasakan peserta didik sangat cepat dan tentunya dapat memotivasi peserta didik dalam mengerjakan (Rochman JK, 2021; Wahyuni et al., 2021).

Hasil penelitian pengembangan LKPD interaktif memiliki kualifikasi baik dan sangat baik dari hasil penilaian para ahli dan uji perorangan. Pengembangan LKPD interaktif dinyatakan layak diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Aspek penilaian materi LKPD interaktif dinilai dari aspek kurikulum, materi dan bahasa. Sebuah pembelajaran dapat dikatakan berhasil jika pembelajaran mampu membantu peserta didik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan (Vivi Puspita & Dewi, 2021; Utomo, 2018). Hal tersebut diperkuat dengan pernyataan yang mengemukakan bahwa keterkaitan antara kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, sajian materi dan penggunaan bahasa dapat memudahkan guru maupun peserta didik dalam proses pembelajaran (Pribadi et al., 2021; Wahyuni et al., 2021). Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa kesesuaian antara Kompetensi Dasar (KD), indikator, tujuan dan isi pembelajaran sangat dibutuhkan untuk memudahkan proses pembelajaran sehingga muncul peningkatan kualitas pembelajaran. Temuan penelitian sebelumnya menyatakan bahwa dalam suatu proses pembelajaran diperlukan langkah yang tepat untuk menuntun peserta didik melaksanakan kegiatan pembelajaran yang meliputi kegiatan mencari tahu dan menemukan sebuah konsep (Apriyanto et al., 2019; G. Y. M. A. Putra et al., 2021). Temuan lainnya juga menyatakan bahwa proses pembelajaran yang menggunakan bahan ajar interaktif dapat memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik (Heru & Yuliani, 2020; Murod et al., 2021; Putra et al., 2020). Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa LKPD yang dikemas dengan interaktif dengan menggabungkan berbagai media dapat menimbulkan suasana belajar yang tidak membosankan, menyenangkan dan memberikan pengaruh positif pada peserta didik dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan hasil penelitian yang diperkuat dengan pernyataan yang mengemukakan bahwa LKPD yang dilengkapi dengan gambar, video, dan animasi dapat menguatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diberikan (Desnita et al., 2021; Hilmi & Sapri, 2022). LKPD interaktif mampu memberikan pembelajaran yang lebih bermakna pada siswa dengan cara membangkitkan kembali semangat dan motivasi belajar yang ada dalam diri masing-masing siswa.

### **4. SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan bahwa pengembangan bahan ajar LKPD interaktif mendapatkan validitas sangat baik dari para ahli dan siswa. Disimpulkan bahwa dinyatakan bahan ajar LKPD layak digunakan khususnya untuk siswa kelas IV SD. Bahan ajar LKPD dapat membantu siswa dalam pembelajaran online.

## 5. DAFTAR PUSTAKA

- Apriyanto, C., Yusnelti, & Asrial. (2019). Pengembangan E-LKPD Berpendekatan Saintifik Larutan Elektrolit dan Non Elektrolit. *Journal of The Indonesian Society of Integrated Chemistry*, 11(1), 38–42. <https://doi.org/10.22437/jjsic.v11i1.6843>.
- Ariyanto, M. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Ipa Materi Kenampakan Rupa Bumi Menggunakan Model Scramble. *Profesi Pendidikan Dasar*, 3(2), 133. <https://doi.org/10.23917/ppd.v3i2.3844>.
- Arizona, K., Abidin, Z., & Rumansyah, R. (2020). Pembelajaran Online Berbasis Proyek Salah Satu Solusi Kegiatan Belajar Mengajar Di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 5(1). <https://doi.org/10.29303/jipp.v5i1.111>.
- Astati, G. R., & Nurcahyo, H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Berbasis Adobe Flash untuk Meningkatkan Penguasaan Kompetensi pada Kurikulum 2013. *Inovasi Pendidikan IPA*, 2(2), 165–176. <https://doi.org/10.21831/jipi.v2i2.10966>.
- Bulan, P., Sudharto, P. H., Irina Safitri, Z., Teuku, A., & Dinalestari, P. (2020). Education for Sustainable Development as Diffusion of Innovation of Secondary School Students. *Journal of Teacher Education for Sustainability*, 22(1), 84–97. <https://doi.org/10.2478/jtes-2020-0007>.
- Desnita, D., Putra, A., Hamida, S., Marsa, P. B., & Novisya, D. (2021). Quality Test of Student Worksheets Based on Contextual Teaching And Learning for Class XI High School Physics. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 7(1). <https://doi.org/10.29303/jppipa.v7i1.600>.
- Dichev, C., & Dicheva, D. (2017). Gamifying education: What is known, what is believed and what remains uncertain: A critical review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 14(1). <https://doi.org/10.1186/s41239-017-0042-5>.
- Ernata, Y. (2017). Analisis Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Pemberian Reward Dan Punishment Di Sdn Ngarangan 05 Kec.Gandusari Kab.Blitar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 5(2), 781. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.vol5.no2.781-790>.
- Fauzi, A., Rahmatih, A. N., Indraswati, D., & Sobri, M. (2021). Penggunaan Situs Liveworksheets untuk Mengembangkan LKPD Interaktif di Sekolah Dasar. *Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 232–240. <https://doi.org/10.37478/mahajana.v2i3.1277>.
- Herlina, A., & Hadiyanti, D. (2021). Pengembangan Modul Pembelajaran IPA Digital Berbasis Flipbook Untuk Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 4(2), 284–291. <https://doi.org/10.31949/JEE.V4I2.3344>.
- Heru, H., & Yuliani, R. E. (2020). Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik Menggunakan Metode Blended Learning bagi Guru SMP/MTs Muhammadiyah Palembang. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 5(1), 35–44. <https://doi.org/10.30653/002.202051.279>.
- Hilmi, N., & Sapri, S. (2022). The Development of Student Worksheets (LKPD) Based on Islamic Characteristics in Mathematics Fractional Materials in Elementary School. *Jurnal Basicedu*, 6(2). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2381>.
- Huda, A. K., Reffiane, F., & Untari, M. F. asri. (2019). Keefektifan Model Pembelajaran Tebak Kata Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas III SD Negeri Rejosari 03 Kota Semarang. *Malih Peddas (Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar)*, 8(2), 171. <https://doi.org/10.26877/malihpeddas.v8i2.3072>.
- Hulawa, D. E. (2019). Al-Zarnuji's Character Concept in Strengthening Character Education in Indonesia. *Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), 25–40. <https://doi.org/10.15575/jpi.v4i2.2395>.
- Husada, S. P., Taufina, T., & Zikri, A. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Tematik dengan Menggunakan Metode Visual Storytelling di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 419–425. <https://doi.org/10.31004/BASICEDU.V4I2.373>.
- Hussin, W. N. T. W., Harun, J., & Shukor, N. A. (2018). Problem Based Learning to Enhance Students Critical Thinking Skill via Online Tools. *Asian Social Science*, 15(1), 14. <https://doi.org/10.5539/ass.v15n1p14>.
- Jannah, N., & Umam, K. (2021). Peran Orang Tua dalam Pendidikan Karakter Berbasis Keluarga di Masa Pandemi Covid-19. *FALASIFA: Jurnal Studi Keislaman*, 12(1), 95–115. <https://doi.org/10.36835/falasifa.v12i1.460>.
- Makhrus, M., Harjono, A., Syukur, A. B., & Muntari, S. (2018). Identifikasi kesiapan LKPD guru terhadap keterampilan abad 21 pada pembelajaran IPA SMP. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 3(2), 124–128. <https://doi.org/10.29303/jipp.v3i2.20>.
- Mishra, L., Gupta, T., & Shree, A. (2020). Online teaching-learning in higher education during lockdown period of COVID-19 pandemic. *Int J Educ Res Open* 1. <https://doi.org/10.1016/j.ijedro.2020.100012>.
- Mulyani, S. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran Problem Based Learning Guna Meningkatkan Hasil

- Belajar IPA Di Masa Pandemi Covid 19. *Navigation Physics : Journal of Physics Education*, 2(2), 84–89. <https://doi.org/10.30998/npjpe.v2i2.489>.
- Murod, M., Utomo, S., & Utaminingsih, S. (2021). Efektivitas Bahan Ajar E-Modul Interaktif Berbasis Android Untuk Peningkatan Pemahaman Konsep Lingkaran Kelas VI SD. *Fenomena*, 20(2), 219–232. <https://doi.org/10.35719/fenomena.v20i2.61>.
- Novianti, N. (2017). Teaching character education to college students using bildungsromans. *International Journal of Instruction*, 10(4), 255–272. <https://doi.org/10.12973/iji.2017.10415a>.
- Octaviana, F., Wahyuni, D., & Supeno, S. (2022). Pengembangan E-LKPD untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa SMP pada Pembelajaran IPA. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 2345–2353. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2332>.
- Octavyanti, N. P. L., & Wulandari, I. G. A. A. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 66–74. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32223>.
- Prananda, G. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Dalam Pembelajaran IPA Siswa Kelas V SD. *Jurnal Pedagogik*, 6(2). <https://doi.org/10.37598/pjpp.v6i2,%200Oktober.648>.
- Prasetya, T. A., & Harjanto, C. T. (2020). Pengaruh Mutu Pembelajaran Online Dan Tingkat Kepuasan Mahasiswa Terhadap Hasil Belajar Saat Pandemi. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 17(2), 188–197. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v17i2.25286>.
- Prastika, Y., & Masniladevi, M. (2021). Pengembangan E-LKPD Interaktif Segi Banyak Beraturan Dan Tidak Beraturan Berbasis Liveworksheets Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 2601–2614.
- Pribadi, Y. T., Sholeh, D. A., & Auliaty, Y. (2021). Pengembangan E-Lkpd Materi Bilangan Pecahan Berbasis Problem Based Learning Pada Kelas Iv Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 264–279. <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i2.1116>.
- Primasari, I. F. N. D., & Zulela. (2021). Kendala Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) Secara Online Selama Masa Pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 5(1), 64–73. <https://doi.org/10.26858/jkp.v5i1.16820>.
- Puspita, V., & Dewi, I. P. (2021). Efektifitas E-LKPD Berbasis Pendekatan Investigasi terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 86–96. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.456>.
- Puspita, Vivi, & Dewi, I. P. (2021). Efektifitas E-LKPD berbasis Pendekatan Investigasi terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 86–96. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.456>.
- Putra, G. Y. M. A., Suarjana, I. M., & Agustiana, I. G. A. T. (2021). E-LKPD Materi Pecahan dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 9. <https://doi.org/10.23887/jjpsgd.v9i2.35813>.
- Putra, I. K. A. A. J., Suarsana, I. M., & Suharta, I. G. P. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Materi Pecahan Untuk Siswa SmpIb Tunarungu Dengan Pendekatan Multi Representasi. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika: JANAPATI*, 9(2). <https://doi.org/10.23887/janapati.v9i2.23184>.
- Rachmat, A., & Krisnadi, I. (2020). Analisis Efektifitas Pembelajaran Daring (Online) Untuk Siswa SMK Negeri 8 Kota Tangerang Pada Saat Pandemi Covid 19. *Jurnal Pendidikan*, 1(1), 1–7. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.669>.
- Ramadhan, M. A., Handoyo, S. S., & Alfarisi, M. M. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Mekanika Tanah Berbasis E-Modul Pada Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan, Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil (JPenSil)*, 9(1), 1–7. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.11987>.
- Ratnawati, T. M. (2021). Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar pada Pembelajaran Daring Instalasi Motor Listrik Menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Interaktif. *JIRA: Jurnal Inovasi dan Riset Akademik*, 2(6), 839–848. <https://doi.org/10.47387/jira.v2i6.166>.
- Rochman JK, A. kus. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-Lkpd) Berbasis Inkuiri Pada Submateri Fotosintesis Untukmeningkatkan Kemampuan Argumentasi Peserta Didik. *BioEdu. Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi*, 10(3), 663–673. <https://doi.org/10.26740/bioedu.v10n3.p663-673>.
- Rohaeni, S. (2020). Pengembangan Sistem Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum 2013 Menggunakan Model Addie Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Instruksional*, 1(2), 122. <https://doi.org/10.24853/instruksional.1.2.122-130>.
- Rostikawati, D. A., & Permanasari, A. (2016). Rekonstruksi Bahan Ajar Dengan Konteks Socio-Scientific Issues Pada Materi Zat Aditif Makanan Untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 2(2), 156–164. <https://doi.org/10.21831/jipi.v2i2.8814>.
- Safitri, E., Kosim, & Harjono, A. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Predict Observe Explain (POE)

- Terhadap Hasil Belajar IPA Fisika Siswa SMP Negeri 1 Lembar Tahun Ajaran 2015/2016. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*, 5(2), 197–204. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>.
- Santika, M. (2019). Efektivitas Berkomunikasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Pada Pembelajaran IPA Melalui Model Open Ended. *Jurnal IPA & Pembelajaran IPA*, 3(1), 21–27. <https://doi.org/10.24815/jipi.v3i1.12819>.
- Sapitri, N. K. I., Ardana, I. M., & Gunamantha, I. M. (2022). Pengembangan LKPD Berbasis Pemecahan Masalah Dengan Pendekatan 4C Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 6(1), 24–32. [https://doi.org/10.23887/jurnal\\_pendas.v6i1.537](https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v6i1.537).
- Siripongdee, K., Pimdee, P., & Tuntiwongwanich, S. (2020). A blended learning model with IoT-based technology: effectively used when the COVID-19 pandemic? *Journal for the Education of Gifted Young Scientists*, 8(2), 905–917. <https://doi.org/10.17478/jegys.698869>.
- Sotero, M. C., Alves, A. G. C., Arandas, J. K. G., & Medeiros, M. F. T. (2020). Local and scientific knowledge in the school context: Characterization and content of published works. *Journal of Ethnobiology and Ethnomedicine*, 16(1), 1–28. <https://doi.org/10.1186/s13002-020-00373-5>.
- Suarjana, I. M., Nanci Riastini, N. P., & Yudha Pustika, I. G. N. (2017). Penerapan Pendekatan Kontekstual Berbantuan Media Konkret Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar. *International Journal of Elementary Education*, 1(2), 103. <https://doi.org/10.23887/ijee.v1i2.11601>.
- Suartama, I. K. (2016). *Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Sutarto, S., Sari, D. P., & Fathurrochman, I. (2020). Teacher Strategies in Online Learning to Increase Students ' Interest in Learning During COVID-19 Pandemic. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, 8(147800), 129–137. <https://doi.org/10.29210/147800>.
- Sutrimo, S., Kamid, K., & Saharudin, S. (2019). LKPD Bermuatan Inquiry dan Budaya Jambi: Efektivitas dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis. *IndoMath: Indonesia Mathematics Education*, 2(1), 29. <https://doi.org/10.30738/indomath.v2i1.3841>.
- Syarifuddin, M., Hadi Wijoyo, S., & Sukmo Wardhono, W. (2021). Pengaruh Online Learning Experience Dan Gaya Belajar Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik SMKN 2 Malang Saat Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 6(1), 94–105. <https://doi.org/10.29100/JUPI.V6i1.1909>.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal pendidikan*, 11(1), 16. <https://doi.org/10.23887/ika.v11i1.1145>.
- Utomo, E. P. (2018). Pengembangan Lkpd Berbasis Komik Untuk Meningkatkan Literasi Ekonomi Peserta Didik. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 35(1), 1–10. <https://doi.org/10.15294/jpp.v35i1.14015>.
- Van Nuland, S., Mandzuk, D., Tucker Petrick, K., & Cooper, T. (2020). COVID-19 and its effects on teacher education in Ontario: a complex adaptive systems perspective. *Journal of Education for Teaching*, 46(4), 442–451. <https://doi.org/10.1080/02607476.2020.1803050>.
- Wahyudi, M., Agung, I. G., & Wulandari, A. (2021). Kontribusi Gaya Kognitif dan Sikap Ilmiah Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 17–25. <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i1.32307>.
- Wahyuni, K. S. ., Candiasa, I. ., & Wibawa, I. M. . (2021). *Pengembangan E-Lkpd Berbasis Kemampuan Berpikir*. 5(2), 301–311. [https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jurnal\\_pendas.v5i2.476](https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v5i2.476).
- Watini, S. (2019). Pendekatan Kontekstual dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sains pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 82. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.111>.
- Weda, I. W., Putra, G., Parmiti, D. P., Suwatra, I. I. W., Guru, P., & Dasar, S. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Savi Bermuatan Tri Hita Karana Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV. *Mimbar PGSD Undiksha*, 4(1). <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v4i1.7166>.
- Wijaya, Tegeh, & Suartama. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Muatan Pelajaran Ipa Untuk Siswa Kelas Iv Sd. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(1), 61–71. [https://doi.org/10.23887/jurnal\\_tp.v11i1.644](https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v11i1.644).
- Wulandari, I. G. A. A., & Agustika, G. N. S. (2020). Dramatik Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 (Studi Pada Persepsi Mahasiswa PGSD Undiksha). *Mimbar PGSD Undiksha*, 8(3), 515–526. <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v8i3.29259>.