



E-LKPD Interaktif Berbasis Model *Example Non Example* Muatan IPAS Materi Norma Dalam Adat Istiadat Daerahku

Komang Sujara Dewi^{1*}, Ida Bagus Gede Surya Abadi², I Gusti Agung Ayu Wulandari³ 

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received August 22, 2023

Accepted October 10, 2023

Available online October 25, 2023

Kata Kunci:

E-LKPD, *Example Non Example*, IPAS

Keywords:

E-LKPD, *Example Non Example*, IPAS



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

Copyright © 2023 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

Minimnya pemanfaatan perangkat pembelajaran digital khususnya pada muatan IPAS meyebakkan siswa mudah bosan dalam kegiatan pembelajaran sehingga berakibat pada rendahnya hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan E-LKPD interaktif berbasis model *example non example* pada muatan pelajaran IPAS materi norma dalam adat istiadat daerahku di kelas IV SD. Penelitian ini tergolong kedalam jenis penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE. Subjek yang terlibat dalam penelitian ini yakni ahli materi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, ahli bahasa, serta 37 siswa kelas IV SD. Pengumpulan data dilakukan dengan metode wawancara, kuesioner, dan tes objektif tipe pilihan ganda. Data yang diperoleh dalam penelitian dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan analisis statistik inferensial (uji-t). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ahli materi pembelajaran memperoleh hasil 90% (sangat baik), ahli desain pembelajaran 97,50% (sangat baik), ahli media pembelajaran 95% (sangat baik), ahli bahasa 97,50% (sangat baik), uji peorangan 94,17% (sangat baik), dan uji kelompok kecil 93,67% (sangat baik), serta hasil uji efektivitas produk menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan setelah menerapkan E-LKPD interaktif berbasis model *example non example*. Disimpulkan bahwa E-LKPD interaktif berbasis model *example non example* layak dan efektif diterapkan pada muatan IPAS materi norma dalam adat istiadat daerahku.

ABSTRACT

The lack of utilization of digital learning media especially in the content of IPAS causes students to get bored easily in learning activities so that it results in low student learning outcomes. This study aims to develop an interactive E-LKPD based on the example non example model in the IPAS subject matter of norms in the customs of my region in grade IV SD. This research is classified into the type of development research using the ADDIE model. The subjects involved in this study were learning material experts, learning design experts, learning media experts, linguists, and 37 fourth grade students. Data collection was carried out using interviews, questionnaires, and multiple-choice type objective tests. The data obtained in the study were analyzed using quantitative descriptive analysis techniques and inferential statistical analysis (t-test). The results of this study showed that learning material experts obtained 90% (very good), learning design experts 97.50% (very good), learning media experts 95% (very good), linguists 97.50% (very good), individual test 94.17% (very good), and small group test 93.67% (very good), and the results of the product effectiveness test showed that there were differences in student learning outcomes before and after applying interactive E-LKPD based on the example non example model. It is concluded that the interactive E-LKPD based on the example non example model is feasible and effective in the IPAS subject content.

*Corresponding author.

E-mail addresses: dewisujara@gmail.com (Komang Sujara Dewi)

1. PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan keterampilan digital memberikan tantangan terhadap dunia pendidikan dalam memasuki abad ke-21. Oleh karena itu, penyelenggaraan pendidikan di era ini harus senantiasa adaptif terhadap perubahan jaman agar memiliki kualitas yang unggul (Andrajati et al., 2020; Cholifah & Novita, 2022). Dalam implementasi kurikulum merdeka saat ini, siswa diberikan kebebasan untuk menentukan jalannya pembelajaran sesuai dengan minat dan bakatnya (Junia & Sujana, 2023; Jannah & Suciptaningsih, 2023). Konsep ini menuntut adanya peningkatan kualitas pendidikan dan model pembelajaran yang inovatif. Selaras dengan tuntutan yang muncul, dalam era digital saat ini guru sebagai pendidik juga perlu semakin inovatif dalam memfasilitasi pembelajaran dengan perangkat pembelajaran yang menarik dalam mendukung proses belajar siswa (Purnawati et al., 2020; Rahmiati et al., 2023). Di sekolah dasar, muatan IPAS memegang peranan penting dalam pengembangan kemampuan siswa, seperti keterampilan berpikir kritis, kreatif, serta keterampilan pemecahan masalah yang diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (Ramadanti & Bektiningsih, 2023; Agastya & Sujana, 2023). Namun karena muatan IPAS pada umumnya bersifat abstrak, maka IPAS dianggap sebagai muatan pelajaran yang padat dan sulit bagi siswa, terutama siswa sekolah dasar yang berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret (Agustina et al., 2022; Dewi & Suniasih, 2023). Penggunaan model pembelajaran, media, maupun bahan belajar yang inovatif dalam pembelajaran IPAS akan sangat membantu siswa karena mampu menciptakan interaksi aktif dan pengalaman langsung selama proses belajar (Widiari et al., 2023; Asih & Wiyasa, 2023). Namun kenyataan yang ada di lapangan pembelajaran IPAS masih belum dapat mencerminkan pembelajaran yang interaktif, mandiri dan bermakna. Hal ini dipicu oleh keterbatasan dalam penggunaan model, media dan perangkat belajar yang mampu menarik perhatian dan keterlibatan siswa untuk belajar sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa (Bancin et al., 2019; Farid & Sudarma, 2022). Berdasarkan hasil observasi, dalam pembelajaran IPAS belum diterapkannya inovasi pembelajaran serta pembelajaran cenderung pada domain ingatan dan belum berorientasi pada siswa. Dalam pembelajaran guru lebih sering menggunakan model pembelajaran konvensional sehingga siswa terlihat tidak bersemangat dan pasif saat pembelajaran di kelas. Kurangnya ketertarikan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran mengakibatkan rendahnya pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari sehingga hasil belajar siswa kurang optimal. Mengacu pada data yang diuraikan, maka guru perlu melakukan inovasi dalam kegiatan pembelajaran khususnya pengajaran IPAS di sekolah dasar.

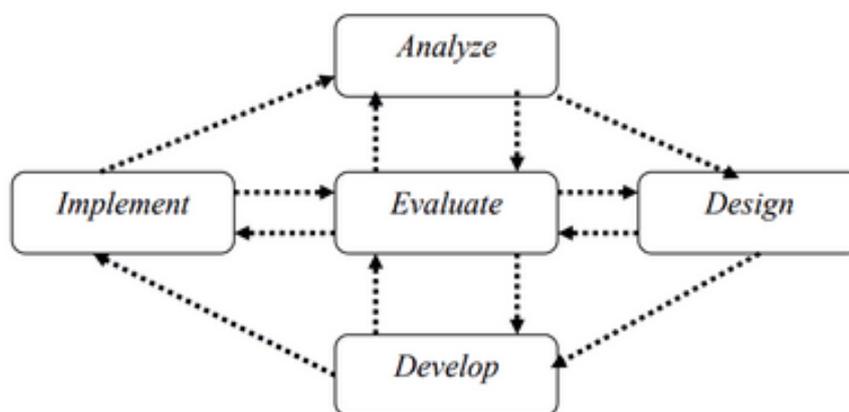
Salah satu alternatif yang dapat dilakukan adalah dengan mengembangkan suatu bahan ajar yang dapat membantu meningkatkan ketertarikan siswa serta memaksimalkan proses pembelajaran yaitu E-LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik) interaktif. E-LKPD merupakan suatu perangkat belajar elektronik berisi tugas-tugas yang harus diikuti siswa untuk membantu menemukan dan mengembangkan konsep maupun keterampilan proses selama pembelajaran (Prastika & Masniladevi., 2021; Pribadi et al., 2021). Temuan sebelumnya menyatakan bahwa E-LKPD dapat membantu siswa dalam pemahaman materi yang dipelajari. E-LKPD interaktif merupakan salah satu alternatif yang terdiri dari materi dan latihan soal berbasis digital, dikatakan interaktif jika ada umpan balik antara pengguna dengan E-LKPD tersebut (Sari et al., 2022; Utami & Suniasih, 2023). Penelitian sebelumnya juga menyatakan bahwa E-LKPD dikemas dengan interaktif agar materi menjadi lebih dinamis, lebih mendalam, dan mampu meningkatkan kreativitas serta inovasi siswa dalam proses pembelajaran (Dewi & Agustika, 2022; Isma et al., 2023). E-LKPD interaktif ini dirancang untuk membantu siswa belajar secara mandiri karena memuat petunjuk dan langkah-langkah yang terstruktur di dalamnya serta dapat diakses kapanpun dan dimanapun (Pradipta & Wiarta, 2021; Nabela & Bayu, 2022).

Pengembangan E-LKPD interaktif ini juga dapat dipadukan dengan berbagai macam inovasi, salah satunya adalah dengan mengkombinasikan model *example non example* dalam alur kegiatannya. Model *example non example* merupakan strategi pembelajaran yang menggunakan media gambar atau video dalam penyampaian materi pembelajaran (Suryani et al., 2018; Sembiring et al., 2021). Penelitian sebelumnya menyatakan bahwa model *example non example* efektif untuk menarik perhatian siswa dengan berbagai contoh-contoh gambar yang disajikan serta dapat mendorong pengembangan keterampilan berpikir kritis dengan melakukan analisis dan memecahkan permasalahan-permasalahan yang berkaitan dengan contoh-contoh gambar yang disajikan (Lestiawan & Johan, 2018; Listiani, 2019). Melalui model pembelajaran ini siswa dapat memilih dan menyesuaikan contoh-contoh yang ada melalui gambar tersebut sehingga meningkatkan pemahaman siswa (Astra et al., 2020; Rahayu et al., 2021). Penelitian sebelumnya juga menyatakan bahwa penerapan model *example non example* dalam pembelajaran lebih efektif daripada model pembelajaran konvensional pada materi IPAS (Wati, 2023; Nurafifah, 2024). Beberapa hasil penelitian sebelumnya menyatakan bahwa E-LKPD interaktif efektif diterapkan dalam pembelajaran, serta bahan ajar berbasis model *example non example* layak digunakan dalam pembelajaran dan mampu mendukung pelaksanaan kurikulum merdeka yang menekankan pada

kebermaknaan, kreativitas dan sesuai kebutuhan siswa (Puspita & Dewi, 2021; Rahayu et al., 2023). Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa E-LKPD interaktif menjadi bahan ajar yang penggunaannya penting dalam proses pembelajaran abad-21 karena sifatnya yang dapat menuntun kegiatan belajar serta dapat terus dikembangkan dengan pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang kian berkembang dari waktu ke waktu (Sariani & Suarjana, 2022; Rohman et al., 2023). Kelebihan E-LKPD interaktif berbasis model *example non example* ini dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang lebih menarik karena siswa dapat berinteraksi secara langsung dengan perangkat pembelajaran yang digunakan. Siswa akan disajikan gambar dan video yang menarik untuk memudahkan mereka memahami dan menganalisis bahasan sebelum beralih ke latihan soal berupa contoh-contoh kasus sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa. E-LKPD interaktif ini dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti laptop dan *smartphone* sehingga fleksibel dan dapat digunakan oleh siswa secara mandiri di mana saja dan kapan saja. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan E-LKPD interaktif berbasis model *example non example* muatan IPAS materi norma dalam adat istiadat daerahku untuk siswa sekolah dasar. Adanya E-LKPD interaktif berbasis model *example non example* ini mampu membantu siswa untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

2. METODE

Penelitian pengembangan ini merupakan jenis penelitian *Research & Development (R&D)* yang mengacu pada model pengembangan ADDIE. Model ADDIE memiliki 5 tahapan yang sistematis, yaitu analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), evaluasi (*evaluation*) (Tegeh & Sudatha, 2019; Widiari et al., 2023). Tahapan model pengembangan yang digunakan dalam prosedur pengembangan dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Model ADDIE

Subjek uji dalam penelitian ini terdiri dari 1 ahli materi pembelajaran, 1 ahli desain pembelajaran, 1 ahli media pembelajaran, 1 ahli bahasa, serta 37 siswa kelas IV sekolah dasar. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuesioner dan tes objektif. Metode kuesioner merupakan cara untuk memperoleh informasi dengan data pertanyaan yang diberikan kepada responden (Agung, 2018; Utami & Suniasih, 2023). Metode tes objektif merupakan cara pengumpulan data berbentuk soal yang digunakan untuk mengukur pengetahuan yang telah dipelajari siswa pada suatu bidang studi. Kisi-kisi kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 1, Tabel 2, Tabel 3, dan Tabel 4.

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi Pembelajaran

No.	Aspek	Indikator
1.	Isi/Materi	1) Materi/konten yang disajikan sesuai dengan capaian/tujuan pembelajaran 2) Kebenaran konten/materi yang disajikan 3) Ketepatan konten/materi yang disajikan 4) Konten/ materi yang disajikan penting atau esensial 5) Kedalaman konten/materi yang disajikan 6) Kemenarikan konten/materi yang disajikan 7) Kesesuaian materi dengan situasi atau lingkungan siswa

No.	Aspek	Indikator
3.	Kebahasaan	8) Konten/materi yang disajikan mudah dipahami
		9) Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa
		10) Penggunaan bahasa yang tepat dan konsisten
Total		10

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Desain Pembelajaran

No.	Aspek	Indikator
1.	Tujuan	1) Kejelasan tujuan pembelajaran 2) Konsistensi tujuan, materi, dan evaluasi
2.	Strategi	3) Kegiatan pembelajaran disampaikan dalam alur/langkah-langkah yang sistematis sesuai model pembelajaran yang efektif.
		4) Kegiatan pembelajaran dapat memotivasi dan menarik perhatian siswa
		5) Kegiatan menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa
		6) Membantu penerapan materi dalam kehidupan sehari-hari
		7) Memuat contoh-contoh dalam penyajiannya
		8) Memuat latihan untuk pemahaman konsep
		9) Memuat evaluasi untuk mengukur kemampuan siswa
3.	Evaluasi	10) Memuat umpan balik dari hasil evaluasi
Total		10

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media Pembelajaran

No.	Aspek	Indikator
1.	Kesesuaian	1) Media sesuai dengan tujuan/capaian pembelajaran
		2) Media memuat langkah-langkah yang sesuai dengan model pembelajaran yang digunakan.
		3) Media sesuai dengan karakteristik siswa
		4) Media memuat konten yang sesuai dengan topik
		5) Menggunakan video yang sesuai dengan topik/ mendukung pemahaman materi
2.	Kemudahan	6) Media memiliki menu dan navigasi yang jelas
		7) Media memiliki petunjuk penggunaan yang mudah
		8) Media menggunakan narasi yang sesuai dan mudah dipahami
3.	Tampilan & Animasi	9) Penggunaan animasi yang tepat
		10) Penggunaan gambar, diagram, foto dan grafik yang mendukung
		11) Komposisi dan kombinasi warna tepat dan serasi
		12) Penggunaan sound effect, audio atau video yang sesuai
		13) Penggunaan jenis huruf, ukuran, dan spasi antar tulisan.
		14) Media sesuai dengan tujuan/capaian pembelajaran
		15) Media memuat langkah-langkah yang sesuai dengan model pembelajaran yang digunakan.
Total		15

Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Bahasa

No.	Aspek	Indikator
1.	Tata Bahasa	1) Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik peserta didik
		2) Menggunakan susunan kalimat yang efektif
2.	Kosa Kata	3) Menggunakan kosa kata yang baik dan sesuai dengan anak usia sekolah
		4) Memperkenalkan kosakata ilmiah/asing yang sesuai
3.	Ejaan	5) Ketepatan penulisan setiap kata (tidak terdapat kesalahan penulisan kata)
		6) Menggunakan tata bahasa dan ejaan sesuai dengan PUEBI
4.	Gaya Bahasa	7) Menggunakan gaya bahasa yang sederhana, tepat dan mudah dipahami.
5.	Struktur Tulisan	8) Menggunakan tanda baca yang tepat
		9) Menggunakan kata hubung antar kata dan kalimat dengan tepat
		10) Informasi pada setiap paragraf tersusun secara sistematis dan jelas
Total		10

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif dan statistik inferensial. Analisis deskriptif kuantitatif merupakan metode yang digunakan untuk mengolah data secara sistematis yang berbentuk berupa angka maupun persentase yang berguna untuk pengambilan keputusan (Agung, 2018; Agastya & Sujana, 2023). Sedangkan analisis statistik inferensial merupakan pengolahan data dengan menerapkan rumus-rumus statistika inferensial untuk menguji suatu hipotesis (Agung, 2018; Isma et al., 2023).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian ini menyajikan tiga hal pokok yaitu rancang bangun dari produk E-LKPD interaktif berbasis model *example non example*, kelayakan dari produk E-LKPD interaktif model *example non example*, serta efektivitas dari produk E-LKPD interaktif model *example non example*. Pengembangan E-LKPD interaktif model *example non example* ini mengacu pada model pengembangan ADDIE yang memiliki lima tahapan yaitu (*analyze, design, development, implementation, evaluation*). Tahap pertama, yaitu analisis yang dilakukan dengan analisis kebutuhan dalam kegiatan pembelajaran, analisis materi, dan analisis capaian dan tujuan pembelajaran. Pada analisis kebutuhan dalam kegiatan pembelajaran dilakukan dengan cara wawancara dengan guru kelas IV di Sekolah Dasar diketahui bahwa dalam kegiatan pembelajaran yang selama ini dilaksanakan di sekolah guru cenderung masih terlalu banyak menerapkan metode ceramah dan hanya sesekali menggunakan perangkat pembelajaran sehingga membuat pemahaman siswa terhadap suatu materi yang di jarkan juga kurang. Selain itu guru kelas V juga mengatakan bahwa kegiatan pembelajaran sedikit kurang kondusif dikarenakan banyak siswa yang merasa kurang tertarik dengan pembelajaran yang hanya bersumber pada buku guru dan buku siswa saja. Sehingga perlu diciptakannya sebuah bahan ajar inovatif yaitu E-LKPD interaktif yang dapat menunjang proses pembelajaran. Berdasarkan analisis materi, materi yang dipilih adalah norma dalam adat istiadat daerahku dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang disajikan pada Tabel 5 berikut.

Tabel 5. Capaian Pembelajaran dan Tujuan pembelajaran

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
Peserta didik menjelaskan tugas, peran, dan tanggung jawab sebagai warga sekolah serta mendeskripsikan bagaimana interaksi sosial yang terjadi di sekitar tempat tinggal dan sekolah.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dapat mengidentifikasi norma yang berlaku di lingkungan masyarakat. 2. Peserta didik dapat mengidentifikasi norma atau adat istiadat yang berlaku di sekitarnya. 3. Peserta didik dapat membandingkan norma atau adat istiadat yang berlaku di sekitarnya.

Tahap kedua, yaitu perancangan yang dilakukan dengan menentukan *hardware* dan *software* yang digunakan, membuat rancang bangun dari E-LKPD interaktif, dan menyusun modul ajar. Perangkat keras yang digunakan dalam penelitian ini yaitu PC/Laptop, sedangkan perangkat lunak yang digunakan berupa *Canva* dan *Liveworksheet*. Desain dari E-LKPD interaktif ini dapat dapat dibuat dengan tampilan yang menarik perhatian siswa. E-LKPD interaktif ini juga lebih praktis dan meningkatkan daya inovasi sehingga segala kesulitan yang dihadapi siswa dapat dikurangi melalui E-LKPD interaktif. Selain itu penyusunan modul ajar juga dilakukan agar kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dapat tersusun secara sistematis.

Tahap ketiga, yaitu pengembangan yang dilakukan dengan pembuatan desain sampul atau cover produk E-LKPD interaktif. Sampul produk E-LKPD interaktif ini dibuat pada aplikasi *Canva*. Kemudian, memasukkan materi dan langkah kegiatan siswa pada produk yang dikembangkan, materi yang digunakan adalah materi kelas IV yaitu norma dalam adat istiadat daerahku. Selanjutnya, tahap memasukkan konten seperti gambar, video, dan audio pendukung. Gambar yang dimasukkan adalah yang berkaitan dengan materi dan gambar berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, video pada produk E-LKPD ini akan terhubung dengan aplikasi *YouTube*. Kemudian tahap membuat E-LKPD menjadi interaktif. Setelah desain E-LKPD dibuat dan disimpan dalam bentuk PDF, selanjutnya yakni membuat produk E-LKPD menjadi interaktif. Tahap ini dilakukan dengan mengupload file PDF E-LKPD pada *website liveworksheet*, semua konten dijadikan interaktif, seperti video, identitas siswa, aktivitas yang akan dikerjakan oleh siswa, dan sebagainya. Dilanjutkan dengan tahap unggah produk, tahap ini adalah tahapan mengirim produk E-LKPD yang telah jadi di *website liveworksheet*. Bentuk produk nanti adalah berupa link yang dapat diakses oleh guru dan siswa melalui perangkat elektronik dengan bantuan koneksi internet. Selanjutnya, membuat angket validasi produk yang akan digunakan untuk memvalidasi produk yang dibuat sesuai aspek yang perlu dinilai oleh para ahli dan siswa. Kemudian, membuat soal *pre-test* dan

post-test yang digunakan untuk uji efektivitas dari produk yang dikembangkan. Setelah E-LKPD interaktif selesai di produksi, kemudian E-LKPD interaktif akan dinilai atau di-*review* oleh para ahli menggunakan angket/kuesioner yang telah dibuat. Nantinya, hasil review dari para ahli akan digunakan sebagai acuan untuk memperbaiki E-LKPD yang telah dikembangkan agar baik digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Uji kelayakan produk dilakukan oleh dosen yang ahli pada bidangnya, diantaranya, ahli materi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, dan ahli bahasa, serta diujicobakan pada siswa melalui uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil. Hasil uji kelayakan LKPD interaktif berbasis model *example non example* menurut para ahli dan uji coba siswa disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Uji Produk E-LKPD Interaktif Berbasis Model *Example Non Example*

No.	Subjek Uji	Hasil	Kualifikasi
1.	Ahli Isi/Materi Pembelajaran	90%	Sangat Baik
2.	Ahli Desain Pembelajaran	97,50%	Sangat Baik
3.	Ahli Media Pembelajaran	95%	Sangat Baik
4.	Ahli Bahasa	97,50%	Sangat Baik
5.	Uji Coba Perorangan	94,17%	Sangat Baik
6.	Uji Coba Kelompok Kecil	93,67%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan, kriteria yang diperoleh dari ahli materi, ahli desain, ahli media, ahli bahasa, uji coba perorangan serta uji coba kelompok kecil secara keseluruhan mendapatkan kualifikasi sangat baik. Sehingga E-LKPD interaktif berbasis model *example non example* ini dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Tahap keempat, yaitu implementasi yang dilakukan guna mengetahui respon siswa terhadap produk yang telah dikembangkan baik itu dari aspek kemenarikan dan kelayakan produk. E-LKPD interaktif ini diimplementasikan kepada siswa kelas IV Sekolah Dasar, produk yang sebelumnya telah melewati proses uji ahli dan uji coba maka produk dapat diimplementasikan untuk mengetahui respon siswa terhadap produk yang sudah dikembangkan. Setelah menguji kelayakan ke siswa maka selanjutnya dilakukan uji efektivitas untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan E-LKPD interaktif berbasis model *example non example*. Uji efektivitas ini dilakukan dengan memberikan *pre-test* sebelum menggunakan produk dan *post-test* setelah menggunakan produk. Tahap kelima, yaitu evaluasi yang dilakukan dengan dua evaluasi yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif ini dilakukan pada saat uji ahli materi, desain, media, dan bahasa serta tahap uji coba perorangan dan kelompok kecil melalui hasil angket. Sedangkan pada evaluasi sumatif dilakukan untuk mengetahui keefektivan dari produk yang dikembangkan melalui tahap uji efektivitas. Evaluasi sumatif yang digunakan yaitu berupa soal pilihan ganda. Kemudian penyempurnaan E-LKPD interaktif berbasis model *example non example* ini didapatkan dari komentar yang diberikan oleh para ahli dan siswa. Berikut ini beberapa masukan yang diberikan oleh para ahli serta hasil perbaikan yang dapat dilihat pada Tabel 7.

Tabel 7. Komentar Uji Coba Produk Oleh Para Ahli

No.	Subjek	Komentar	Perbaikan
1.	Ahli Materi Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1) Menu <i>example</i> dalam Bahasa Inggris tetapi Anda tulis kembali kata 'contoh' menurut saya tumpang tindih, pilih salah satu. 2) Salah satu ATP yaitu terlalu sedikit apabila dibandingkan dengan ATP yang lainnya. 3) link <i>YouTube</i> sebaiknya ditulis pada daftar pustaka E-LKPD termasuk contoh-contoh gambar yang digunakan. 4) Pada file PDF sebaiknya ada <i>barcode</i> untuk penayangan video untuk meminimalisir <i>liveworksheet</i> yang misalnya bermasalah. 	<ol style="list-style-type: none"> 1) Memilih salah satu kata yang akan digunakan, yaitu '<i>example</i>' 2) Menambahkan butir soal sesuai dengan ATP 3) Melengkapi daftar pustaka dari contoh video maupun gambar 4) Menambahkan <i>barcode</i> video pembelajaran
2.	Ahli Desain Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1) Lengkapi rumusan tujuan pembelajaran sesuai dengan unsur ABCD (<i>Audience, Behavior, Condition, Degree</i>) 	<ol style="list-style-type: none"> 1) Melengkapi rumusan tujuan pembelajaran dengan unsur ABCD (<i>Audience, Behavior, Condition, Degree</i>)
3.	Ahli Media Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1) Gambar pada sampul lebih disesuaikan dengan materi 	<ol style="list-style-type: none"> 1) Mengubah gambar yang sesuai dengan materi
4.	Ahli Bahasa	<ol style="list-style-type: none"> 1) Ganti kata 'kerjakan' menjadi 'melanjutkan' 	<ol style="list-style-type: none"> 1) Mengganti kata 'kerjakan'

No.	Subjek	Komentar	Perbaikan
		pada kalimat perintah	menjadi 'melanjutkan' pada kalimat perintah
	2) Perbaiki kembali kalimat tanya yang digunakan agar sesuai dengan KKO		2) Memperbaiki kalimat tanya yang digunakan agar sesuai dengan KKO

Adapun hasil akhir produk E-LKPD interaktif berbasis model *example non example* ini yang telah melalui tahap perbaikan dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Tampilan Produk E-LKPD Interaktif Berbasis Model *Example Non Example*

Pembahasan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa bahan ajar E-LKPD interaktif berbasis model *example non example* muatan IPAS materi norma dalam adat istiadat daerahku kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk membantu guru dalam mengemas pembelajaran yang belum optimal dan membantu guru beradaptasi pada abad ke-21 dengan pembelajaran yang inovatif. Selain itu membantu siswa dalam memahami materi yang disajikan juga merupakan tujuan dalam penelitian ini. Bahan ajar E-LKPD interaktif berbasis model *example non example* ini memiliki kualifikasi kelayakan yang sangat baik serta efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat ditinjau dari beberapa aspek seperti pada aspek indikator, tujuan, serta materi. Indikator serta tujuan dalam E-LKPD interaktif berbasis model *example non example* ini mengacu pada materi yang digunakan. Materi yang termuat dalam E-LKPD interaktif berbasis model *example non example* ini yaitu norma dalam adat istiadat daerahku pada muatan IPAS, yang mana hal tersebut berdampak pada kelayakan serta efektivitas dari produk E-LKPD interaktif berbasis model *example non example* ini. Penggunaan E-LKPD interaktif dalam proses pembelajaran mampu mengoptimalkan siswa dalam kegiatan pembelajaran secara mandiri (Arsa & Agustiana, 2021; Costadena & Suniasih, 2022). Selain itu E-LKPD interaktif juga ini sangat efektif untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa karena dalam E-LKPD interaktif ini termuat gambar, video serta kegiatan yang dapat diakses sesuai keinginan sehingga mampu mengurangi kesulitan belajar yang dihadapi oleh siswa (Nurani & Rachmadyanti, 2022; Putri & Amini, 2023). Manfaat dari E-LKPD interaktif ini yaitu mampu merangsang rasa ingin tahu siswa, meningkatkan minat belajar siswa karena tampilannya yang menarik dan interaktif, serta meningkatkan daya inovasi dan menumbuhkan kreativitas siswa (Wahyuni et al., 2021; Erlina et al., 2022).

Hal tersebut relevan dengan temuan sebelumnya yang menyatakan bahwa E-LKPD interaktif layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran (Indrawan & Yudiana, 2022; Prayoga et al., 2022). E-LKPD interaktif berbasis model *example non example* ini layak digunakan ditinjau dari hasil penilaian desain pembelajaran yang dilihat dari segi tujuan pembelajaran, dan gambar yang terdapat pada E-LKPD interaktif berbasis model *example non example*. Penyusunan E-LKPD mengacu pada penyampaian bahan ajar yang selaras dengan tujuan pembelajaran dan capaian pembelajaran serta syarat penyusunan perangkat pembelajaran yang baik. Setelah melalui tahap revisi, tujuan pembelajaran selanjutnya disesuaikan agar relevan dengan penyusunan perangkat pembelajaran yang baik. Selain itu, gambar yang terdapat dalam soal kuis juga telah disesuaikan agar lebih menarik perhatian siswa (Subakti et al., 2021; Antari et al., 2023). E-LKPD interaktif juga lebih praktis serta dapat meningkatkan daya inovasi sehingga

segala kesulitan yang dihadapi siswa dapat diatasi melalui E-LKPD interaktif. Hal ini juga ditinjau dari tampilan dan desain yang terdapat dalam E-LKPD interaktif, penggunaan model *example non example* pada E-LKPD juga dapat dijadikan sebagai panduan dalam menyajikan materi sehingga memunculkan inovasi baru (Cholifah & Novita, 2022; Dewi & Agustika, 2022). E-LKPD interaktif berbasis model *example non example* ini dapat memudahkan siswa untuk belajar karena sifat E-LKPD interaktif yang tergolong praktis dan disajikan dengan menarik sehingga membangkitkan semangat belajar siswa. Selain itu, E-LKPD interaktif ini juga dapat mempermudah proses pembelajaran bagi siswa, dapat digunakan sebagai bahan ajar untuk meminimalkan peran pendidik dan menjadikan siswa lebih aktif, serta dapat digunakan sebagai bahan ajar untuk membantu pemahaman siswa (Farid & Sudarma, 2022; Isma et al., 2023). E-LKPD interaktif ini memiliki tampilan yang lebih menarik dan mampu meningkatkan kemauan siswa untuk belajar, sehingga siswa aktif dan responsif dalam mengikuti pembelajaran. E-LKPD interaktif dapat memberikan respon dalam pembelajaran dengan cepat (Purnawati et al., 2020; Puspita & Dewi, 2021). Temuan sebelumnya juga menyatakan bahwa E-LKPD interaktif yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran karena berbasis model *example non example* yang mampu meningkatkan pemahaman dan kemampuan pemecahan masalah siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan (Rahayu et al., 2021; Rohman et al., 2023).

Temuan sebelumnya menyatakan bahwa E-LKPD interaktif merupakan sarana yang dapat mendukung dan memfasilitasi kegiatan pembelajaran karena dapat menciptakan interaksi efektif antara siswa dan guru sehingga meningkatkan keaktifan siswa (Costadena & Suniasih, 2022; Erlina et al., 2022). Temuan sebelumnya juga menyatakan bahwa E-LKPD interaktif efektif diterapkan dalam kegiatan pembelajaran berdasarkan perbandingan antara rata-rata *pre-test* dan *post-test* (Pradiptha & Wiarta, 2021; Nabela & Bayu, 2022). E-LKPD interaktif layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar. Temuan lain juga menyatakan bahwa model *example non example* memudahkan guru dalam melibatkan siswa dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran (Sembiring et al., 2021; Wati, 2023). Penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian sebelumnya yaitu dalam E-LKPD interaktif berbasis model *example non example* ini memiliki kebaruan pada materi norma dalam adat istiadat daerahku. Selain itu, E-LKPD interaktif berbasis model *example non example* ini disajikan dengan interaktif dan memiliki fitur-fitur kegiatan yang menarik. Implikasi pada penelitian pengembangan ini adalah E-LKPD interaktif berbasis model *example non example* yang dikembangkan mampu membantu siswa dalam memahami materi dengan baik. E-LKPD interaktif berbasis model *example non example* ini mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa melalui kegiatan model *example non example*. E-LKPD interaktif berbasis model *example non example* dapat digunakan oleh guru sebagai bahan ajar dalam menunjang kegiatan pembelajaran yang lebih inovatif dan bermakna.

4. SIMPULAN

E-LKPD interaktif berbasis *example non example* muatan IPAS materi norma dalam adat istiadat daerahku ini diciptakan dengan merujuk pada model pengembangan ADDIE dan telah memperoleh kualifikasi sangat baik, sehingga E-LKPD interaktif berbasis *example non example* layak dan efektif untuk digunakan dalam menunjang proses pembelajaran di sekolah dasar. E-LKPD interaktif berbasis model *example non example* ini dapat membantu siswa dalam memahami materi, dan mampu mendukung kegiatan pembelajaran agar lebih interaktif dan bermakna.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Agastya, D. N. K. & Sujana, I. W. (2023). Learning Video Media in Natural and Social Science Subjects for Fourth-Grade Elementary School. *Jurnal Edutech Undiksha*, 11(1), 20–30. <https://doi.org/10.23887/jeu.v11i1.54601>.
- Agung, A. A. G. 2018. *Metodologi Penelitian Kuantitatif (Perspektif Manajemen Pendidikan)*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agustina, N. S., Robandi, B., Rosmiati, I., & Maulana, Y. (2022). Analisis Pedagogical Content Knowledge terhadap Buku Guru IPAS pada Muatan IPA Sekolah Dasar Kurikulum Merdeka. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9180–9187. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3662>.
- Andrajati, N. H., Anis, M. B., & Mahmudi, A. (2020). Development of Online Thematic Teaching Materials Based on Higher Order Thinking Skills (HOTS) Subtheme Wealth of Energy Sources in Indonesia. *Indonesian Journal of Integrated Science Education*, 2(2), 152–161. <https://doi.org/10.29300/ijisedu.v2i2.3427>.
- Antari, P. L., Widiana, I. W., & Wibawa, I. M. C. (2023). Modul Elektronik Berbasis Project Based Learning

- Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(2), 266–275. <https://doi.org/10.23887/jipp.v7i2.60236>.
- Arsa, G. Y. M. P. & Agustiana, I. G. A. T. (2021). E-LKPD Materi Pecahan dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(2), 220–228. <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v9i2.35813>.
- Asih, L. P. A. M. & Wiyasa, I. K. N. (2023). The Influence of the Mind Mapping Assisted PBL Model on the Critical Thinking Ability of Fifth Grade Elementary School Students. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 6(2), 330–340. <https://doi.org/10.23887/jlls.v6i2.61899>.
- Astra, I. M., Raihanat, & Mujayanah, N. (2020). Development of Electronic Module Using Creative Problem-Solving Model Equipped with Hots Problems on The Kinetic Theory of Gases Material. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 6(2), 181–194. <https://doi.org/10.21009/1.06205>.
- Bancin, I. K., Mudjiran, & Rusdinal. (2019). Development of Guidance and Counseling Module on Self-Regulation of Students in Social Relations. *Journal of Counseling and Educational Technology*, 2(1), 6. <https://doi.org/10.32698/0341>.
- Cholifah, S. N. & Novita, D. (2022). Pengembangan E-LKPD Guided Inquiry-Liveworksheet untuk Meningkatkan Literasi Sains pada Submateri Faktor Laju Reaksi. *Chemistry Education Practice*, 5(1), 23–34. <https://doi.org/10.29303/cep.v5i1.3280>.
- Costadena, M. P. & Suniasih, N. W. (2022). E-LKPD Interaktif Berbasis Discovery Learning pada Muatan IPA Materi Ekosistem. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 6(2), 180–190. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i2.45848>.
- Dewi, N. P. D. M. & Agustika, G. N. S. (2022). E-LKPD Interaktif berbasis Etnomatematika Jejahitan Bali pada Materi Bangun Datar Kelas IV SD. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 10(1), 94–104. <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v10i1.45350>.
- Dewi, N. K. A. M. A. & Suniasih, N. W. (2023). E-Modul Ajar Kurikulum Merdeka Belajar Berbasis Kearifan Lokal Bali Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 11(1), 91–99. <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v11i1.58348>.
- Erlina, I., Suarni, N. K., & Renda, N. T. (2022). E-Student Worksheets Teaching Materials Based on Live Worksheets on Science Learning for Fifth Grade Elementary School Students. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 5(3), 326–333. <https://doi.org/10.23887/jlls.v5i3.52863>.
- Farid, A. & Sudarma, I. K. (2022). Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Kelompok Melalui LKPD Berbasis Cooperative Learning Tipe Two Stay Two Stray. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 126–134. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.42138>.
- Isma, N. D., Astawan, I. G., & Trisna, D. A. P. S. (2023). Pengembangan E-LKPD Interaktif Berbasis Problem Based Solving Learning Materi Gaya Muatan IPA pada Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(2), 5398–5412. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1099>.
- Jannah, I. K. & Suciptaningsih, O. A. (2023). Pengembangan E-LKPD Berbasis CTL pada Kurikulum Merdeka Muatan IPAS. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(8), 6164–6172. <http://jiip.stkipyapisdompui.ac.id>.
- Junia, N. M. I. & Sujana, I. W. (2023). E-Modul Interaktif Berbasis Profil Pelajar Pancasila Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Kekayaan Budaya Indonesia Bagi Siswa Kelas IV SD. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 11(1), 130–139. <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v11i1.60243>.
- Indrawan, I. K. O. & Yudianta, K. (2022). Types of Force and Their Utilization: Guided Inquiry-Based Interactive E-LKPD for Fourth Grade Elementary School Students. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 10(2), 376–385. <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v10i2.47364>.
- Lestiawan, F. & Johan, A. B. (2018). Penerapan Metode Pembelajaran Example Non Example untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Dasar-Dasar Pemesinan. *Jurnal Taman Vokasi*, 6(1), 98–106. <http://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/tamanvokasi>.
- Listiani, L. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Example Non Example untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Bagi Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Basicedu*, 3(1), 76–82. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>.
- Nabela, N. W. & Bayu, G. W. (2022). Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik Flip Book Berbasis Pendekatan Saintifik di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(2), 342–352. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i2.48605>.
- Nurafifah, S. (2024). Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Deskripsi Melalui Model Example Non Examples pada Siswa Kelas IV SDN Setu 01 Pagi Jakarta. *Jurnal Analisis Pendidikan Sosial*, 1(2), 73–80. <https://journal.sintesia.id/index.php/japs/article/view/22>.
- Nurani, M. C. & Rachmadyanti, P. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Literasi Budaya Pada Siswa Kelas IV SDN Geluran 3 Taman Sidoarjo. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(2), 431–441. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/45821>.

- Pradiptha, I. P. A. & Wiarta, I. W. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Problem Solving Materi Bangun Datar Muatan Matematika Pada Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 27–35. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i1.32788>.
- Prastika, Y., & Masniladevi. (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. <https://mail.ejurnalunsam.id/index.php/jbes/article/view/3817/2551>.
- Prayoga, T., Agustika, G. N. S., & Suniasih, N. W. (2022). E-LKPD Interaktif Materi Pengenalan Bangun Datar Berbasis Etnomatematika Peserta Didik Kelas I SD. *Mimbar Ilmu*, 27(1), 99–108. <https://doi.org/10.23887/mi.v27i1.44777>.
- Pribadi, Y. T., Sholeh, D. A., & Auliaty, Y. (2021). Pengembangan E-LKPD Materi Bilangan Pecahan Berbasis Problem Based Learning pada Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 264–279. <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i2.1116>.
- Purnawati, W., Maison, & Haryanto. (2020). E-LKPD Berbasis Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK): Sebuah Pengembangan Sumber Belajar Pembelajaran Fisika. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 16(2), 126–133. <https://doi.org/10.32939/tarbawi.v16i2.665>.
- Puspita, V. & Dewi, I. P. (2021). Efektifitas E-LKPD berbasis Pendekatan Investigasi terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 86–96. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.456>.
- Putri, V. M. & Amini, R. (2023). Integrated Thematic E-LKPD with RADEC- Based Neapod in Grade V Elementary School. *International Journal of Elementary Education*, 7(2), 204–211. <https://doi.org/10.23887/ijee.v7i2.61224>.
- Rahayu, S., Ladamay, I., Wiyono, B. B., Susanti, R. H., & Purwito, N. R. (2021). Electronics Student Worksheet Based on Higher Order Thinking Skills for Grade IV Elementary School. *International Journal of Elementary Education*, 5(3), 453–460. <https://doi.org/10.23887/ijee.v5i3.36518>.
- Rahmiati, Saputra, I., & Oktarina, R. (2023). Interactive Electronic Module: Is it Beneficial for Learning?. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 6(2), 209–218. <https://doi.org/10.23887/jlls.v6i2.60477>.
- Ramadanti, A. R. & Bektiningsih, K. (2023). Flipbook-Based Digital Comic Learning Media in Science Content to Improve Student Learning Outcomes. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 6(3), 506–515. <https://doi.org/10.23887/jlls.v6i3.68053>.
- Rohman, F., Santi, T., Alamin, Pramudiyanti, Syahnia, S. M., & Yuninda, D. (2023). Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Contextual Teaching and Learning untuk Menumbuhkan Keterampilan Proses Sains. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(3). <https://doi.org/10.23887/jipp.v7i3.62991>.
- Sari, D. N. I., Budiarmo, A. S., & Wahyuni, S. (2022). Pengembangan E-LKPD Berbasis Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Kemampuan Higher Order Thinking Skill (HOTS) pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3699–3712. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2691>.
- Sariani, L. D. & Suarjana, I. M. (2022). Upaya Meningkatkan Belajar Matematika Melalui E-LKPD Interaktif Muatan Matematika Materi Simetri Lipat dan Simetri Putar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 10(1), 164–173. <https://doi.org/10.23887/jjgsd.v10i1.46561>.
- Sembiring, S. B., Tanjung, D. S., & Panjaitan, J. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Example Non Example terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4075–4082. <https://doi.org/10.31004/EDUKATIF.V3I6.1399>.
- Subakti, P. D., Marzal, J., & Effendi, M. H. (2021). Pengembangan E-LKPD Berkarakteristik Budaya Jambi Menggunakan Model Discovery Learning Berbasis STEM Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 1249–1264. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i2.629>.
- Suryani, E., Rustono, W. S., & Nugraha, A. (2018). Pengaruh Model Example Non Example terhadap Hasil Belajar pada Materi Sumber Daya Alam di SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(1), 100–108. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v5i1.7229>.
- Tegeh, I. M. & I. G. W. Sudatha. 2019. *Model-Model Desain Pembelajaran*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Utami, N. K. A. A. & Suniasih, N. W. (2023). Lembar Kerja Peserta Didik Interaktif Berbasis Mind Mapping Materi Sistem Pencernaan IPA Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(1), 47–56. <https://doi.org/10.23887/jipp.v7i1.58677>.
- Wahyuni, K. S. P., Candiasa, I. M., & Wibawa, I. M. C. (2021). Pengembangan E-LKPD Berbasis Kemampuan Tingkat Tinggi Mata Pelajaran Tematik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 5(2), 301–312. https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v5i2.476.

- Wati, N. W. R. (2023). Penerapan Metode Pembelajaran Example Non Example untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IA SD Negeri 6 Tianyar Barat. *Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas Dan Sekolah*, 3(1), 66-76. <https://doi.org/10.51878/action.v3i1.2002>.
- Widiari, L. E. R., Margunayasa, I. G., & Wibawa, I. M. C. (2023). Efektivitas E-Modul Berbasis RADEC untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Bab Wujud Zat dan Perubahannya. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(1), 18-27. <https://doi.org/10.23887/jipp.v7i1.59281>.