

## Pengembangan *E-Modul* Berbasis Karakter Peduli Lingkungan di Masa Pandemi Covid-19

Uci Marisa\*, Yulianti, Arief Rahman Hakim  
Universitas Kanjuruhan Malang, Indonesia  
ucimaris6@gmail.com\*

**Abstract:** This study aims to: describe the feasibility, practicality and response of students and develop *E-Module* teaching materials based on the character of caring for the environment during the Covid-19 pandemic. This study involved 10 students of SDN Pagerwojo 03 Kab. Blitar. The method used is ADDIE research and development. Data collection techniques in this study were media validation questionnaires, material validation, language validation, practitioner questionnaires and student response questionnaires. Based on the test results obtained The results of the media expert validation with a percentage of 81.25%, then categorized as "valid", 91.66% of the material expert validation, categorized as "valid", linguist validation obtained a percentage of 94.79% with the criteria "valid". The cumulative value of product eligibility obtained an average percentage of 91.98% "valid". The percentage obtained from practitioners was 88.32% "Practical". In the field test, the percentage was 89.32%. Thus the *E-Module* developed can be used in learning during the Covid-19 pandemic.

**Key Words:** *E-Module*, Environmental Care Character, Covid-19

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan kelayakan, kepraktisan dan respon siswa serta mengembangkan bahan ajar *E-Modul* Berbasis Karakter Peduli Lingkungan Di Masa Pandemi Covid-19. Penelitian ini melibatkan 10 siswa SDN Pagerwojo 03 Kab. Blitar. Metode yang digunakan yaitu penelitian dan pengembangan ADDIE. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah angket validasi media, validasi materi, validasi bahasa, angket praktisi dan angket respon siswa. Berdasarkan hasil uji coba diperoleh Hasil validasi ahli media dengan persentase 81,25%, maka dikategorikan "valid", validasi ahli materi 91.66% , dikategorikan "valid", validasi ahli bahasa memperoleh persentase 94.79% dengan kriteria "valid". Nilai akumulatif kelayakan produk diperoleh rata-rata persentase 91.98% "valid". Persentase diperoleh dari praktisi sebesar 88.32% "Praktis". Pada uji lapangan diperoleh persentase 89,32 %. Dengan demikian *E-Modul* yang dikembangkan dapat digunakan dalam pembelajaran di masa pandemic covid-19.

**Kata Kunci:** *E-Modul*, karakter peduli lingkungan, covid-19

### Pendahuluan

Dunia pendidikan saat ini dituntut untuk mengembangkan bahan pembelajaran. Hal ini seiring dengan perkembangan IPTEK (Ilmu pengetahuan dan teknologi). UU No 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 2 menerangkan bahwa "Pendidikan nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan zaman". Oleh karena itu, perancangan dan perkembangan pembelajaran harus sesuai dengan perkembangan IPTEK atau berbasis elektronik (Nahdliyah, 2015).

Proses pembelajaran yang berkualitas tidak hanya melibatkan siswa dan pendidik, namun didukung banyak komponen. Salahsatunya juga melibatkan komponen bahan ajar yang menarik dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang dimaksud untuk mencapai tujuan pembelajaran, sehingga peserta didik nyaman dalam belajar (Metro, 2017) . Seorang guru perlu mengembangkan bahan ajar di sekolah untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran bersifat elektronik dengan tujuan mengurangi beban serta memudahkan pendidik dalam proses pembelajaran (Jazuli, Azizah, & Meita, 2017). Bahan ajar yang digunakan hanya buku Tematik yang merupakan bahan ajar cetak dan kurang efektif digunakan jika tanpa adanya guru sebagai pendidik secara langsung, maka perlu adanya *E-Modul* memuat nilai-nilai karakter didalam materi seperti nilai karakter peduli lingkungan agar siswa

mempunyai watak, sikap dan moral yang baik (Wildan, 2017). Cara yang paling mudah untuk membuat bahan ajar yang mengandung pendidikan karakter adalah dengan menambahkan nilai karakter dalam bahan ajar yang telah ada sebelumnya dan dikemas menggunakan teknologi hingga dapat menjadi pembelajaran berbasis elektronik yaitu bahan ajar yang disebut dengan *E-Modul*. (Rachmadyanti, 2017).

Banyak hasil penelitian yang membuktikan bahwa *E-Modul* dapat mempermudah siswa untuk pembelajaran. Diantaranya hasil penelitian Anggraini dan Dwi Rahma (2018) yang melakukan penelitian tentang "*pengembangan E-Modul materi energy dan perubahannya dengan pendekatan saintifik kelas IV SD/ MI*" menghasilkan uji kelayakan ahli media sebesar 92,91%, ahli materi sebesar 87,62%, uji respon guru 93,85%, uji lapangan terbatas 88%, uji lapangan lebih luas diujikan pada tiga sekolah yakni 93,82%, 91,85% dan 91,96%. Sehingga nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 91,43% dengan kategori "Sangat Layak", sehingga produk ini sangat layak untuk diaplikasikan dalam pembelajaran

Penelitian Rizan Dwi Atmaji, Ika Maryani dengan judul Pengembangan *E-Modul* Berbasis Literasi Sains Materi Organ Gerak Hewan Dan Manusia Kelas V SD (2018) bahwa penilaian ahli media mendapatkan nilai 92,85 dengan kategori "Sangat Layak". Ahli materi mendapatkan penilaian 92,85 dengan kategori "Sangat Layak". Hasil Penilaian ahli pembelajaran mendapatkan nilai 73,21 dengan kategori "Layak". penilaian dari uji coba skala kecil yang dilakukan oleh peserta didik mendapatkan nilai 95 dengan kategori "Sangat Layak" dan penilaian dari guru mendapatkan nilai 95 dengan kategori "Sangat Layak". Uji coba skala besar yang dilakukan oleh peserta didik mendapatkan nilai 96,6 dengan kategori "Sangat Layak" dan penilaian dari guru mendapatkan nilai 97,08 dengan kategori "Sangat Layak". Berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan maka e-modul berbasis literasi sains sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah (Atmaji & Maryani, 2018).

Hasil penelitian terdahulu menyatakan bahwa *E-Modul* sangat bermanfaat dan juga sangat membantu dalam kegiatan pembelajaran. Di masa pandemi covid-19 pembelajaran elektronik mulai diterapkan, tidak sedikit pendidik yang kebingungan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Guru yang awalnya mengajar secara langsung, sekarang diwajibkan memberikan pembelajaran secara daring (dalam jaringan). Berdasarkan keadaan yang terjadi, pemerintah mengambil keputusan membagi peta persebaran covid-19 dan dikategorikan sebagai beberapa zona meliputi zona merah, zona kuning dan zona hijau. Kebijakan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) tersebut juga menyarankan penggunaan pembelajaran jarak jauh dan turut mengambil kebijakan sebagai panduan dalam menghadapi penyakit tersebut di tingkat satuan pendidikan (Madrasah, 2020).

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di SDN Pagerwojo 03 Kab. Blitar didapati banyak guru menggunakan metode pembelajaran yang monoton dalam penyampaian materi yaitu membuat *grup* /kelompok hanya memanfaatkan aplikasi *whatsapp*, kemudian penugasan yang diberikan oleh guru akan diunggah di aplikasi tersebut. Penugasan tersebut seperti melaksanakan sholat dhuha, mengaji, aktivitas membantu orang tua di rumah, serta penugasan seperti menulis dan menjawab soal latihan di buku tulis kemudian difoto dan dikirimkan melalui aplikasi, pembelajaran tersebut terbukti sangat membosankan. Didalam pembelajaran tematik memuat semua mata pelajaran. *E-Modul* berbasis karakter peduli lingkungan ini diharapkan membuat siswa dapat lebih mudah memahami materi upaya pelestarian lingkungan, serta siswa dapat lebih menjaga dan memperbaiki lingkungan yang ada di sekitarnya (Setyowati & Widiyatmoko, 2013).

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti berinisiatif mengembangkan sebuah *E-Modul* yang berbasis karakter peduli lingkungan dengan indicator membuang sampah dan pemanfaatan air untuk memudahkan guru dan siswa lebih memahami materi dan mempunyai moral yang baik terhadap lingkungan sekitar, bahan ajar ini disusun secara rinci dan sistematis untuk memudahkan pendidik dan membantu siswa dalam kegiatan belajar di rumah ditengah pandemi covid-19 yang dikemas oleh peneliti dengan semenarik mungkin. Hal tersebut menginspirasi peneliti untuk merumuskan judul penelitian yaitu “Pengembangan *E-Modul* Berbasis Karakter Peduli Lingkungan Di Masa Pandemi Covid-19”

### Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian pengembangan (*Research And Development*) (Hanafi, 2017). R&D digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan dapat menghasilkan produk digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan kurikulum. Prosedur pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE. ADDIE ialah satu model pengembangan yang memperlihatkan tahapan-tahapan sesuai dengan namanya (Gafur, n.d.). Tahap analisis ini meliputi empat langkah, yaitu: (a) Analisis Kurikulum, (b) analisis karakteristik guru, (c) analisis karakteristik siswa. Selanjutnya tahap desain dengan menggunakan *Microsoft word* dan aplikasi *sigil*. Selanjutnya tahap pengembangan yaitu mengembangkan agar media bersifat elektronik. Selanjutnya tahap implementasi yaitu menguji kelayakan, kepraktisan serta respon siswa. Yang terakhir evaluasi yaitu memperbaiki semua kekurangan yang ada (Ajaran & Kualitas, 2015). Produk yang akan dihasilkan adalah *E-Modul* berbasis karakter peduli lingkungan. Subjek penelitian ini adalah 10 orang siswa SDN Pagerwojo 03 Kab. Blitar. Jumlah responden sebanyak 10 siswa.

*E-Modul* yang dikembangkan adalah *E-Modul* berbasis karakter peduli lingkungan yang memuat contoh serta penjelasan aktivitas siswa sikap peduli lingkungan. Pengembangan ini dibuat sebagai salah satu mengatasi dampak covid-19 di dunia pendidikan terutama dalam pengembangan media berbasis elektronik (Prawoto et al., n.d.). Instrumen pengumpulan data menggunakan angket (Kristin, 2016) yang akan dianalisis untuk menentukan kelayakan, kepraktisan serta memperoleh respon untuk media sebagai pertimbangan *E-Modul* supaya layak diaplikasikan Sugiyono (2016). Kisi-kisi dipaparkan sebagai berikut:

**Tabel 1 Kisi-kisi Validasi Materi**

| No | Aspek     | Indikator   |
|----|-----------|---|
| 1  | Materi    | Kesesuaian media dengan KI dan KD<br>Indikator sesuai materi<br>Kelengkapan materi<br>Keluasan materi<br>Kebenaran konsep<br>Latihan soal dapat digunakan untuk mengetahui pemahaman siswa<br>Ketertarikan isi media<br>Tampilan desain dengan gambar<br>Isi media berhubungan pada setiap pembelajaran |
| 2  | Penyajian | Keruntutan konsep<br>Ketepatan gambar yang dikaitkan dengan materi<br>Kejelasan materi<br>Kebenaran isi atau konsep<br>Kejelasan kegiatan dan soal-soal   |

Sumber: (Satriawati (2015)

**Tabel 2** Kisi-kisi Validasi Media

| No. | Aspek                | Indikator  |
|-----|----------------------|--|
| 1   | Kelayakan kegrafikan | Desain cover pada e-modul<br>Kemenarikan desain media pembelajaran<br>Kombinasi warna yang digunakan dalam media pembelajaran<br>Font mudah dibaca   |
| 2   | Kelayakan bahasa     | Unsur tata letak harmonis<br>Unsur tata letak lengkap<br>Tata letak mempercepat pemahaman<br>Tipografi isi buku sederhana<br>Tipografi mudah dibaca<br>Tipografi isi buku memudahkan pemahaman Ilustrasi isi |

Sumber: (BNSP, 2014)

**Tabel 3** Kisi-kisi Validasi Bahasa

| No | Aspek              | Indikator  |
|----|--------------------|--|
| 1  | Lugas              | Struktur kalimat keefektifan kalimat<br>Kebakuan istilah |
| 2  | Komunikatif        | Pemahaman terhadap pesan atau informasi                  |
| 3  | Kaidah bahasa      | Ketepatan bahasa   |
| 4  | Istilah dan symbol | Ketepatan ejaan<br>Konsisten<br>penggunaan symbol        |

Sumber : (BNSP, 2014)

**Tabel 4** Kisi-kisi Respon Siswa

| No | Aspek            | Indikator   |
|----|------------------|---|
| 1  | Tampilan         | Kemenarikan desain<br>Warna dan gambar yang bagus<br>Kemenarikan isi<br>Ukuran dan bentuk huruf mudah dibaca<br>Kemenarikan Kombinasi warna |
| 2  | Penyajian materi | Mudah digunakan<br>Bagian-bagian E-Modul mudah dipahami<br>Kalimat sederhana  |
| 3  | Manfaat          | Pedoman penggunaan<br>Kemudahan belajar<br>Ketertarikan menggunakan E-modul<br>Peningkatan motivasi belajar                                 |

Sumber: (BNSP, 2014)

**Tabel 5** Kisi-kisi penilaian oleh praktisi (guru)

| No | Aspek    | Indikator           |
|----|----------|---------------------|
| 1  | Komponen | Ketepatan KI dan KD |

|   |                |  |
|---|----------------|--|
|   | Penyajian      | Ketepatan indicator<br>Kelengkapan materi<br>Kejelasan materi<br>Penggunaan media membantu proses pembelajaran<br>Penggunaan media menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik<br>Penggunaan media membuat peserta didik fokus belajar |
| 2 | Bahasa         | Sederhana.<br>Tidak mengandung makna ganda<br>Menggunakan..bahasa.baku   |
| 3 | Tampilan Media | Kemenarikan tampilan media<br>Kesesuaian gambar dan background dengan materi<br>Ukuran dan jenis huruf mudah dibaca<br>Kemenarikan komposisi warna<br>Fungsi semua tombol<br>Kemudahan pengoperasian                                 |

Sumber: (BNSP, 2014)

Analisis data untuk mengetahui kevalidan kelayakan dan kepraktisan. Analisis kelayakan ini menggunakan angket validasi. Data yang akan dianalisis disesuaikan dengan langkah-langkah sebagai berikut:.

**Tabel 6** Penskoran Penilaian Ahli

| No. | Kategori          | Skor |
|-----|-------------------|------|
| 1.  | Sangat Baik       | 4    |
| 2   | Baik              | 3    |
| 3   | Tidak Baik        | 2    |
| 4   | Sangat tidak baik | 1    |

Rumus yang digunakan dalam teknik analisis data hasil validasi adalah sebagai berikut:

$$V = \frac{TS}{Smax} \times 100\%$$

Sumber: (Sugiyono, 2016)

Keterangan :

- V : Validitas
- TS : Total skor yang diperoleh
- Smax : Skor maksimal

Pengambilan kesimpulan dilakukan berdasarkan kriteria seperti pada tabel berikut

**Tabel 7** Kriteria Validitas

| Persentase       | Kriteria Validitas                                      |
|------------------|---|
| 75,01% - 100,00% | Sangat valid (bisa digunakan tanpa revisi).             |
| 50,00% - 75,00%  | Cukup baik (bisa digunakan dengan revisi kecil).        |
| 25,01% - 50,00%  | Tidak valid (tidak dapat digunakan).                    |
| < 25,00%         | Sangat tidak valid (tidak dapat digunakan sama sekali). |

Sumber: (Sugiyono, 2016)

Analisis kepraktisan *E-Modul* dengan menggunakan lembar observasi yang dilaksanakan oleh observer selama proses pembelajaran berlangsung yang terdiri dari angket respon siswa, dengan langkah-langkah berikut:

Menghitung aspek yang sudah terlaksana kemudian menghitung persentasenya.

$$P = \frac{TS}{Smax} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Praktis

TS : Total skor yang diperoleh

Smax : Skor maksimal

Persentase yang sudah didapatkan dikategorikan berdasarkan kriteria penilaian sebagai berikut:

**Tabel 8 Kriteria Kepraktisan**

| Persentase       | Kriteria Kepraktisan                                      |
|------------------|---|
| 75,01% - 100,00% | Sangat praktis (bisa digunakan tanpa revisi).             |
| 50,00% - 75,00%  | Cukup praktis (bisa digunakan dengan revisi kecil).       |
| 25,01% - 50,00%  | Tidak praktis (tidak dapat digunakan).                    |
| < 25,00%         | Sangat tidak praktis (tidak dapat digunakan sama sekali). |

Sumber: (Sugiyono, 2016)

Analisis data pada tahap ini meliputi teknik analisis data kualitatif dan data kuantitatif (Syaifuddin, 2017). Analisis data kualitatif berupa saran perbaikan media pembelajaran *E-Modul* berbasis karakter peduli lingkungan oleh ahli media, ahli materi, ahli bahasa, praktisi pembelajaran, dan respon siswa. Data kuantitatif berupa hasil validasi dengan teknik perhitungan persentase kelayakan media, kepraktisan media serta respon siswa.

### Hasil dan Pembahasan

Uji kelayakan produk dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa layak *E-modul* berbasis karakter peduli lingkungan pada pembelajaran tematik SDN Pagerwojo 03 Kecamatan Kesamben Kabupaten Blitar. Hasil uji kelayakan dapat dilihat pada tabel 9. Tabel tersebut akan terlihat persentase kelayakan *E-Modul* berbasis karakter peduli lingkungan pada pembelajaran tematik kelas V SDN Pagerwojo 03 Kab. Blitar.

**Tabel 9 Hasil Kelayakan E-Modul Berbasis Karakter Peduli Lingkungan**

| Keterangan  | Persentase |
|-------------|------------|
| Ahli Media  | 81,25%,    |
| Ahli Materi | 91.66%     |
| Ahli Bahasa | 94.79%     |

Berdasarkan penilaian yang diperoleh dari praktisi (guru) sebesar 91.98 % dengan kategori "Sangat Praktis". Penilaian respon siswa yang sejumlah 10 orang memperoleh 88.32% dapat

disimpulkan bahwa penggunaan *E-Modul* berbasis karakter peduli lingkungan dapat mempermudah dan layak digunakan siswa dalam mempelajari materi upaya pelestarian lingkungan.

Kelayakan *E-Modul* berbasis karakter peduli lingkungan ini diketahui dari validasi ahli media, ahli materi, ahli bahasa dan praktisi. *E-Modul* ini telah melalui revisi dari ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Hal ini dilakukan supaya media yang dikembangkan valid atau layak digunakan di kelas V SDN Pagerwojo 03 Kabupaten Blitar dari ahli media, ahli materi dan ahli bahasa dihitung presentase kevalidannya dengan menggunakan rumus yang telah dijelaskan pada BAB III. Hasil kevalidan oleh ahli media memperoleh presentase 81,25% dengan kategori Layak atau Valid digunakan. Hasil penilaian kevalidan oleh ahli materi memperoleh presentase 91,66% dengan kategori Layak atau Valid. Hasil penilaian kevalidan oleh ahli bahasa memperoleh persentase 94,79% dengan kategori Layak atau Valid. Kepraktisan *E-Modul* berbasis karakter peduli lingkungan dapat diketahui dengan penilaian yang dilakukan oleh praktisi (guru) kelas V SDN Pagerwojo 03. *E-Modul* berbasis karakter peduli lingkungan juga divalidasi oleh 1 praktisi dengan memperoleh presentase 91,98% dengan kategori Layak atau Valid. Respon *E-Modul* berbasis karakter peduli lingkungan diketahui oleh penilaian dari siswa. Hasil penilaian melibatkan 10 peserta didik dengan hasil persentase 88,32%. Berdasarkan respon siswa kelas V SDN Pagerwojo 03 Kab. Blitar . Didukung dengan penelitian (Achmad Buchori, 2017) dengan judul “Pengembangan *E-Modul* Geometri dengan Pendekatan Matematika Realistik Di Sekolah Dasar” memperoleh skor 85,2 % dengan kategori sangat baik oleh ahli materi, skor 89,2% kategori sangat baik oleh ahli media. “Pengembangan *E-Modul* Geometri dengan Pendekatan Matematika Realistik Di Sekolah Dasar” menunjukkan bahwa mendapatkan skor 85,2 % dengan kategori layak atau valid.

## **Kesimpulan**

Berdasarkan data dari hasil penelitian yang telah dilakukan, disimpulkan bahwa:

Ditemukan *E-Modul* berbasis karakter peduli lingkungan untuk siswa kelas V SDN Pagerwojo 03 Kab. Blitar dengan menggunakan android dengan format file *Epub*. Produk tersebut dinilai layak untuk digunakan saat pandemi covid-19 untuk membantu pembelajaran bersifat daring/ dalam jaringan. Untuk peneliti selanjutnya, penelitian ini hanya berfokus untuk menggunakan android. Peneliti selanjutnya diharapkan mampu mengembangkan indikator serta tujuan pembelajaran sehingga materi menjadi lebih mendalam.

## **Daftar Rujukan**

Achmad Buchori, N. D. R. (2017). *PENGEMBANGAN E-MODUL GEOMETRI DENGAN PENDEKATAN MATEMATIKA REALISTIK DI SEKOLAH DASAR*.

Ajaran, T., & Kualitas, E. (2015). *PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DENGAN MODEL ADDIE UNTUK SISWA KELAS VII SEMESTER GENAP DI SMP NEGERI 1 BANJAR I Gede Hendra Prastya , 1 Ketut Pudjawan , 2 I Kadek Suartama Universitas Pendidikan Ganesha*.

Atmaji, R. D., & Maryani, I. (2018). *PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS LITERASI SAINS*. 1(1), 28–34.

- Astutik, P. P. (2018). Integrasi Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) Dan Higer Order Thinking Skills (HOTS) dalam Pembelajaran Tematik SD. *Journal of Education*, 1(12), 1–12.
- BNSP. (2014). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Dirjen.
- Gafur, 2012. (n.d.). *Desain pembelajaran model addie dan implementasinya dengan teknik jigsaw*. 87–102.
- Hanafi. (2017). *KONSEP PENELITIAN R & D DALAM BIDANG PENDIDIKAN*. m(1989), 129–150.
- Helna, Satriawati (2015) *PENGEMBANGAN E-MODUL INTERAKTIF SEBAGAI SUMBER BELAJAR ELEKTRONIKA DASAR KELAS X SMKN 3 YOGYAKARTA*. S1 thesis, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Jazuli, M., Azizah, L. F., & Meita, N. M. (2017). *PENGEMBANGAN BAHAN AJAR ELEKTRONIK BERBASIS*. 7(20), 47–65.
- Kristin, F. (2016). Analisis model pembelajaran discovery learning dalam meningkatkan hasil belajar siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar PerKhasa*, 2(1), 90–98. Retrieved from <http://jurnal.stkipersada.ac.id/jurnal/index.php/JPDP/article/view/25>
- Madrasah, A. R. S. (2020). *Lembar Kegiatan Siswa untuk Pembelajaran Jarak Jauh Berdasarkan Literasi Sainifik pada Topik Penyakit Coronavirus 2019 (COVID-19)*. 2019.
- Metro, S. P. (2017). *PENGEMBANGAN BAHAN AJAR TEMATIK DALAM IMPLEMENTASI KURIKULUM 2013 KELAS 1 SEKOLAH DASAR*. 9(2), 93–98.
- Mutala'iah, N. N. (2015). *M. Musfiqon dan Nurdyansyah. N. (2015). Pendekatan Pembelajaran Sainifik . Sidoarjo: Nizamia learning center., 41. (20)*.
- Prawoto, I., Rohmah, S. N., Sunarya, F. R., Tindakan, T., Kekuasaan, D., Weber, M., ... Pembelajaran, P. (n.d.). *Dampak Covid-19 pada Pendidikan di Indonesia :* <https://doi.org/10.15408/sjsbs.v7i5.15314>
- Sugiyono.(2016). *Metode Penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung:PT Alfabet.
- Rachmadyanti, P. (2017). Penguatan Pendidikan Karakter Bagi Siswa Sekolah Dasar Melalui Kearifan Lokal. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(2), 201. <https://doi.org/10.30870/jpsd.v3i2.2140>
- Setyowati, R., & Widiyatmoko, A. (2013). *LINGKUNGAN TEMA POLUSI SEBAGAI BAHAN AJAR SISWA SMK N 11 SEMARANG*. 2(2).
- Syaifuddin, M. (2017). *Implementasi Pembelajaran Tematik di Kelas 2 SD Negeri Demangan Yogyakarta*. 02(2), 139–144. <https://doi.org/10.24042/tadris.v2i2.2142>
- Wildan, W. (2017). Pelaksanaan Penilaian Autentik Aspek Pengetahuan, Sikap Dan Keterampilan Di Sekolah Atau Madrasah. *Jurnal Tatsqif*, 15(2), 131–153. <https://doi.org/10.20414/jtq.v15i2.3>