

Pengembangan LKPD Berbasis Proyek Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Sdn Mergosono 1 Malang

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang

Steventinus Tes*, Triwahyudianto, Ninik Indawati
Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia
steventhezz930@gmail.com*

Abstract: Education is an important aspect in human life. Education aims to educate the nation's generation. One of the innovations that need to be done at this time is to develop teaching materials that are able to encourage learning. The teaching materials that will be developed are project-based worksheets. This research was conducted to determine the feasibility, practicality, and effectiveness of teaching materials in the form of LKPD which were developed to meet the availability of teaching materials that can help students to learn with teacher guidance or independently. This research model is a research and development (R&D) model that uses the 4D development model proposed by Thiagarajan (In Trianto, 2015), namely the stages of Definition, Design, Development and Distribution. disseminate). The results of the feasibility, practicality, and effectiveness research refer to the instrument validation, practicality, and effectiveness. The results of the feasibility analysis consisted of analysis of material experts 86.5%, linguists 88.8%, media experts 91.6%. The results of the practicality test are 93.5%. The results of the effectiveness test were 81.76%. The percentage of achievers from the validation results shows that the project-based LKPD is very feasible, very practical, and very effective to use.

Keywords: LKPD, Project, Motivation, Learning Pandemic, Covid-19

Abstrak: Pendidikan adalah aspek penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan bertujuan untuk mencerdaskan generasi bangsa. Salah satu inovasi yang perlu dilakukan saat ini adalah dengan melakukan pengembangan bahan ajar yang mampu mendorong pembelajaran. Bahan ajar yang akan dikembangkan adalah LKPD berbasis proyek. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan bahan ajar berupa LKPD yang dikembangkan demi memenuhi tersedianya bahan ajar yang dapat membantu siswa untuk belajar dengan bimbingan guru ataupun secara mandiri. Model penelitian ini merupakan model penelitian dan pengembangan (research and development/R&D) yang menggunakan model pengembangan 4D yang dikemukakan oleh Thiagarajan (Dalam Trianto, 2015), yaitu tahap Pendefinisian (Define), Perancangan (Design), Pengembangan (Develop) dan Penyebaran (Disseminate). Hasil penelitian kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan merujuk pada instrumen validasi, kepraktisan, dan keefektifan. Hasil analisis kelayakan terdiri menjadi analisis ahli materi 86,5%, ahli bahasa 88,8%, ahli ahli media 91,6%. Hasil uji kepraktisan 93,5%. Hasil uji keefektifan 81,76%. Persentase pencapai dari hasil validasi tersebut menunjukkan bahwa LKPD berbasis proyek sangat layak, sangat praktis, dan sangat efektif untuk digunakan.

Kata Kunci: LKPD, Proyek Motivasi, Pembelajaran Pandemi, Covid-19.

Pendahuluan

Pendidikan merupakan sebuah sentral utama untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia karena kualitas sumber daya manusia tentu tidak lepas dari mutu pendidikan. Sistem pendidikan di Indonesia saat ini sedang mengalami tantangan baru yang disebabkan karena adanya wabah virus Covid-19, sehingga menyebabkan seluruh sistem pembelajaran di

lembaga pendidikan dialihkan kepada metode pembelajaran online atau dalam jaringan (daring). Permasalahan di dalam pendidikan tersebut merupakan prioritas utama yang harus dipecahkan, salah satunya menyangkut tentang masalah kualitas pendidikan sangat bergantung pada Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD Berbasis proyek). Salah satu pendukung dalam proses pembelajaran adalah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD Berbasis proyek).

Adanya LKPD yang baik akan mampu meningkatkan kualitas belajar siswa, selain itu dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan konsep, kemampuan dan keterampilan dalam proses belajar. Bentuk Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD Berbasis proyek) yang memuat isi materi pembelajaran menjadi lebih ringkas dan spesifik berperan menjadikan LKPD sebagai bahan ajar yang lebih digemari oleh siswa dibandingkan buku cetak atau bahan ajar yang lainnya. Berdasarkan hal inilah, maka dibutuhkan LKPD Berbasis proyek yang bukan hanya mampu meningkatkan minat siswa namun juga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

Selain itu, motivasi belajar siswa juga berpengaruh dalam keberhasilan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan oleh Emda (2018) bahwa proses pembelajaran akan mencapai keberhasilan apabila siswa memiliki motivasi belajar yang baik. Oleh karena itu motivasi belajar sangat penting untuk dimiliki oleh setiap siswa, baik motivasi intrinsik maupun ekstrinsik. Siswa SD sangat rentan mengalami permasalahan karena mengalami perubahan baru dalam dirinya, untuk mengatasi hal ini siswa SD sangat membutuhkan tauladan dari seorang guru (Santrock dalam Cahyani 2020). Dengan demikian proses pembelajaran akan berjalan lancar sesuai yang diinginkan. Upaya meneliti dan menemukan solusi penyelesaian masalah motivasi tersebut membutuhkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) proyek disajikan sebagai bentuk inisiasi untuk melatih keterampilan peserta didik dalam proses pembelajaran IPS khususnya pada Aku Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggaku. Sebagaimana telah diuraikan di atas, pembelajaran IPS di SDN Mergosono 1 Malang masih terpaku pada muatan materi maupun lembar kerja peserta didik yang tersedia pada buku guru dan buku siswa sehingga hal ini cenderung monoton dan kurang mendalam materi yang dibahas. Upaya untuk menjangkau ketercapaian keberhasilan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) tersebut maka dalam penerapan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) peneliti menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis proyek.

Tujuan dari pengembangan ini adalah Untuk mengetahui kelayakan, Kepraktisan, dan Keefektifan Pengembangan LKPD Berbasis proyek untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada masa pandemi covid-19 di SDN Mergosono 1 Malang Pada Pembelajaran Tematik, Tema Aku Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku Kelas IV Sekolah Dasar.

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian model penelitian dan pengembangan (*research and development/R&D*). Prosedur dalam penelitian R&D antara lain Pendefinisian (*Define*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Develop*) dan Penyebaran (*Disseminate*). Subjek

penelitian adalah, guru kelas dan siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah lembar observasi, pedoman wawancara, angket validasi, dan dokumentasi. Sedangkan analisis data menggunakan analisis kualitatif dan analisis kuantitatif.

Hasil dan Pembahasan

A. Hasil

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

a. Analisis Awal

Analisis awal merupakan proses identifikasi masalah-masalah yang dihadapi saat Hasil dari observasi dan wawancara menunjukkan bahwa masih terdapat beberapa permasalahan yang dihadapi dalam proses belajar mengajar. Permasalahan-permasalahan tersebut adalah belum terdapat LKPD berbasis proyek yang digunakan sebagai bahan pembelajaran

b. Analisis Peserta Didik.

Pada hakikatnya sistem pembelajaran yang diterapkan pada siswa adalah pembelajaran dengan menggunakan kurikulum 2013, namun dalam pelaksanaannya guru masih dominan dalam proses belajar mengajar. Hingga saat ini masih belum terdapat bahan ajar berupa LKPD berbasis proyek yang digunakan. Hal seperti ini membuat siswa menjadi kurang tertarik dalam belajar sehingga hasil belajar siswa menurun.

c. Perumusan Konsep.

Perumusan konsep dilakukan dengan cara mengidentifikasi hal-hal yang disajikan pada LKPD berbasis proyek yang dikembangkan, dengan mengacu pada rancangan pelaksanaan pembelajaran yang diterapkan pada pelajaran IPS kelas IV.

d. Perumusan Tugas.

Perumusan tugas dilakukan dengan cara memetakan materi-materi berdasarkan dari analisis konsep. Hasil analisis ini menjadi beberapa sub- sub materi, sehingga materi yang ditampilkan pada LKPD disusun menjadi satu sub tema dengan satu pembelajaran. Pada sub tema diambil dari tema delapan dan satu pembelajaran dengan materi yang diberikan adalah “aku bangga terhadap daerah tempat tinggalku” dan dilengkapi dengan beberapa soal agar siswa dapat menguasai LKPD secara mendalam.

e. Perumusan tujuan.

Perumusan tujuan pembelajaran atau indikator pencapaian hasil belajar dibuat berdasarkan kompetensi dasar yang tercantum pada rancangan pelaksanaan pembelajaran. Kompetensi dasar dapat diuraikan menjadi satu tema dan satu subtema.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

a. Cover LKPD Berbasis proyek

Sampul depan yang berisi judul LKPD, gambar Anak Sekolah Dasar, kelas, mata pelajaran yang dikembangkan, serta nama penulis. Judul LKPD yang dikembangkan yaitu aku bangga terhadap daerah tempat tinggalku.



b. Materi isi LKPD Berbasis proyek



3. Hasil Tahap pengembangan (Delevop)

a. Penyajian Hasil Validasi

Hasil dari validasi Materi, Bahasa, dan Desain menunjukkan bahwa LKPD layak digunakan dengan catatan perbaikan. Sehingga tidak membutuhkan validasi ulang namun catatan perbaikan harus diperbaiki sebelum disebarakan ke peserta didik. Adapun rekapitulasi hasil validasi dapat dilihat pada tabel berikut:

b. Uji Kelayakan Materi

Kelayakan LKPD berbasis proyek terdiri atas empat aspek, yaitu aspek pembelajaran LKPD, kurikulum, isi materi, dan interaksi umpan balik. Hasil uji coba kelayakan materi LKPD diringkas pada "Tabel.1" berikut;

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Validasi

No	Validasi	Skor Akhir	Tingkat Ketercapaian
1	Uji kelayakan Materi	86,5%	Valid
2	Uji kelayakan Bahasa	91,6%	Valid
3	Uji kelayakan Bahasa	88,8%	Valid

4	Uji kepraktisan LKPD	95,3%	Valid
5	Uji keefektifan LKPD	81,76%	Valid

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa pada kelima validasi mendapatkan hasil tingkat ketercapaian valid. Adapun skor yang paling tinggi didapatkan pada hasil uji kepraktisan dengan nilai 95,3%.

c. Revisi Produk

Berdasarkan hasil validasi yang menyatakan bahwa LKPD yang dikembangkan layak untuk digunakan dengan catatan harus memperbaiki LKPD sesuai arahan perbaikan.

1) Revisi

Pada revisi produk media yang di revisi adalah aspek tampilan gambar pada LKPD berbasis proyek. Terdapat satu hal yang perlu diperbaiki yaitu tentang pemberian gambar pada isi materi agar membuat siswa lebih memahami materi dan dapat lebih menarik perhatian siswa untuk belajar sehingga siswa mudah untuk mengerjakan soal didalam LKPD berbasis proyek ini.

2) Respon Guru

Penilaian terhadap kepraktisan dalam LKPD berbasis proyek diperoleh dari guru SD Kelas IV . Hasil uji kepraktisan LKPD berbasis proyek ini diringkas.

Tabel.3 uji kepraktisan/ Respon guru

A. Data Numerik		
Aspek Yang Divalidasi/ Indikator	No Indikator	Skor
A. Penyajian Materi	1	4
	2	4
	3	4
	4	4
	5	3
	6	4
	7	3
B. Kriteria Media Pembelajaran	8	4
	9	4
	10	4
	11	4
C. Penyajian Tampilan	12	4
	13	4
	14	4
	15	3
	16	4
Total		61
Presentase Pencapaian		95,3%

1) Respon siswa

Uji keefektifan produk ini dilakukan pada 13 siswa dalam satu kelas. Hasil uji keefektifan LKPD berbasis proyek ini diringkas pada "Tabel 4.5" berikut.

Nama	Nilai		Rumus N-gain		N-gain
	Pree tes	Post test	Skor post test	Skor ideal	
			– Skor pree test	– Skor pree test	
Abdulah Maulana	56	84	28	44	72
Ahmad Vabian	60	95	35	40	75
Ahmad Wildan	61	96	35	39	74
Anggia Aurel	55	93	38	45	83
Antika Dewanti	50	97	47	50	97
Azza Viera. S	63	99	36	37	73
Dewi Nur Aini	59	96	37	41	78
Dwi N. Putra	55	94	39	45	84
Fanesya N. Denifan	52	94	42	48	90
Gavin R. Indrianto	50	88	38	50	88
Inesia Arizka Putri	54	85	31	46	77
Kansa T. M. Shaki	60	93	33	40	73
M. Firdaus Saputra	50	99	49	50	99
Jumlah	725	1.213			1.063
Rata-rata	55,77	93,3			81,76

B. Pembahasan

a. Pengembangan LKPD Berbasis Proyek

Penelitian yang menghasilkan produk akhir berupa LKPD berbasis proyek untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada masa pandemi covid-19 di SDN Mergosono 1 Malang ini merupakan penelitian jenis R&D (Research and Development) dengan menggunakan model pengembangan 4- D (Four-D Models). Tahapan yang dilakukan yaitu define, design, develop, dan disseminate. Pada tahapan pendefinisian (Define) dilakukan identifikasi dan analisis masalah berupa analisis awal, analisis kurikulum, analisis peserta didik, analisis konsep, analisis tugas dan perumusan tujuan pembelajaran. Hasil yang didapat dari tahapan pendefinisian ini ditemukan permasalahan yang memerlukan dikembangkannya produk berupa LKPD berbasis proyek. Modul dikembangkan dalam bentuk media cetak.

Pada tahap perancangan (design) terdapat beberapa langkah- langkah, yaitu desain awal LKPD, menetapkan materi yang digunakan dalam LKPD, dan pemilihan format LKPD. Penyusunan desain awal LKPD dibuat untuk menentukan penyesuaian gambar dan sampul. Sedangkan langkah penetapan materi dilakukan untuk menentukan detail materi yang disajikan didalam LKPD. Pada langkah pemilihan format dan komponen-komponen LKPD disesuaikan dengan kajian teori tentang pengembangan LKPD yang baik. Kemudian LKPD pembelajaran yang sudah tersusun, dikonsultasikan dengan pembimbing sehingga mendapat masukan dan saran untuk tujuan perbaikan dan penyempurnaan.

Tahap pengembangan (develop) bertujuan untuk menghasilkan produk jadi berupa LKPD yang telah melalui revisi oleh ahli materi, ahli bahasa, ahli media, kepraktisan, dan keefektifan. Validasi, kepraktisan, dan keefektifan yang dilakukan oleh para ahli dalam validasi, kepraktisan, dan keefektifan tersebut untuk mengetahui kekurangan atau

kelemahan dari LKPD. Setelah LKPD divalidasi dan diberi komentar oleh ahli materi, ahli bahasa, ahli media, uji kepraktisan, dan uji keefektifan kemudian dilakukan tahap revisi. Revisi dilakukan untuk penyempurnaan dan perbaikan produk. Setelah tahap revisi selesai dan LKPD tersebut di katakan layak, praktis, dan efektif untuk digunakan maka produk berupa LKPD berbasis proyek pada materi aku bangga terhadap daerah tempat tinggalku siap untuk digunakan.

b. Kelayakan LKPD Berbasis Proyek.

Hasil kelayakan LKPD berbasis proyek menunjukkan bahwa, LKPD secara keseluruhan layak digunakan sebagai bahan ajar. Kelayakan tersebut dibuktikan dari hasil validasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media . Berdasarkan analisis data hasil penelitian, diperoleh hasil-hasil penilaian yang dapat dijabarkan dalam pembahasan sebagai berikut:

i. Ahli Materi

Kelayakan materi pada LKPD berbasis proyek untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada masa pandemi covid-19 di SDN Mergosono 1 Malang dibagi menjadi empat aspek penilaian, yakni aspek pembelajaran LKPD, kurikulum, isi materi, dan interaksi umpan balik. Berdasarkan hasil penilaian ahli materi, kelayakan LKPD pembelajaran mencapai skor total sebesar 86,5 dari nilai skor maksimal 100 dengan presentase pencapaian 86,5%. Hal ini dapat diartikan bahwa ahli materi menyatakan bahwa produk yang dikembangkan berupa LKPD berbasis proyek untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada masa pandemi covid-19 di SDN Mergosono 1 Malang dalam kategori “ Sangat Layak” digunakan sebagai bahan ajar untuk kelas IV.

ii. Ahli Bahasa

Kelayakan bahasa pada LKPD berbasis proyek untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada masa pandemi covid-19 di SDN Mergosono 1 Malang dibagi menjadi dua aspek penilaian, yakni aspek komponen penyajian, dan komponen bahasa. Berdasarkan hasil penilaian ahli bahasa, kelayakan LKPD berbasis proyek mencapai skor total sebesar 88,8 dari nilai skor maksimal 88,8 dengan presentase pencapaian 88,8 %. Hal ini dapat diartikan bahwa ahli bahasa menyatakan produk yang dikembangkan berupa LKPD berbasis proyek untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada masa pandemi covid-19 di SDN Mergosono 1 Malang dalam kategori “ Sangat Layak” digunakan sebagai bahan ajar berupa LKPD berbasis proyek.

iii. Ahli Media

Kelayakan media pada LKPD berbasis proyek untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada masa pandemi covid-19 di SDN Mergosono 1 Malang dibagi menjadi tiga aspek penilaian, yakni aspek penyajian materi sesuai KI, KD, kriteria media pembelajaran, dan tampilan media. Berdasarkan hasil penilaian ahli media, kelayakan LKPD mencapai skor total sebesar 66 dari nilai skor maksimal 66 dengan presentase pencapaian 91,6%. Hal ini dapat diartikan bahwa ahli media menyatakan LKPD yang dikembangkan berupa LKPD berbasis proyek untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada masa pandemi covid-19 di SDN Mergosono 1 Malang dalam kategori “ Sangat Layak” digunakan sebagai bahan ajar berupa LKPD berbasis proyek untuk Sekolah Dasar Kelas IV.

c. Kepraktisan LKPD Berbasis Proyek.

Kepraktisan pada LKPD berbasis proyek untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada masa pandemi covid-19 di SDN Mergosono 1 Malang dibagi menjadi tiga aspek penilaian, yakni aspek penyajian materi, kriteria media pembelajaran, dan penyajian tampilan. Berdasarkan hasil penilaian oleh guru, kepraktisan LKPD mencapai skor total sebesar 61 dari nilai skor maksimal 61 dengan presentase pencapaian 95,3%. Hal ini dapat diartikan bahwa guru menyatakan LKPD yang dikembangkan berupa LKPD berbasis proyek untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada masa pandemi covid-19 di SDN Mergosono 1 Malang dalam kategori “ Sangat praktis” digunakan sebagai bahan ajar berupa LKPD berbasis proyek untuk Sekolah Dasar Kelas IV.

d. Keefektifan LKPD Berbasis Proyek.

Keefektifan pada LKPD berbasis proyek untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada masa pandemi covid-19 di SDN Mergosono 1 Malang diujikan kepada 13 orang siswa. Berdasarkan hasil uji tersebut maka keefektifan LKPD mencapai skor total sebesar 1063 dari nilai skor maksimal 100 dengan presentase pencapaian 81,76%. Hal ini dapat diartikan bahwa keefektifan LKPD yang dikembangkan berupa LKPD berbasis proyek untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada masa pandemi covid-19 di SDN Mergosono 1 Malang dalam kategori “ rata-rata kriteria tinggi” digunakan sebagai bahan ajar berupa LKPD berbasis proyek untuk Sekolah Dasar Kelas IV.

Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media dapat dijabarkan untuk diambil kesimpulan bahwa presentase pencapaian ahli materi 86,5%, ahli bahasa 88,8%, dan ahli media 91,6%. Hasil uji kepraktisan dijabarkan mendapat presentase pencapaian sebesar 95,3%. Hasil uji keefektifan dijabarkan mendapat presentase pencapaian sebesar 81,76%. Hal ini membuktikan bahwa produk pengembangan LKPD berbasis proyek untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada masa pandemi covid-19 di SDN Mergosono 1 Malang dinyatakan sangat layak, praktis, dan efektif untuk digunakan.

Kesimpulan

Kesimpulan yang diperoleh dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan LKPD berbasis proyek untuk meningkatkan motivasi belajar pada masa pandemi covid-19 di SDN Mergosono 1 Malang mengacu pada:
 - a. Pengumpulan data awal dengan mengkaji kurikulum dan menentukan masalah-masalah yang dihadapi siswa dalam pembelajaran terutama pada masa pandemi covid-19 dan pembelajaran daring di SDN Mergosono 1 Malang.
 - b. Perencanaan pembuatan LKPD berbasis proyek dilakukan dengan menentukan kompetensi inti dan kompetensi dasar pada materi, menentukan isi materi, dan menentukan format isi pembelajaran dari materi.
 - c. Pengembangan produk awal LKPD dilakukan dengan menyusun LKPD mulai dari: 1. Judul, 2. Kata pengantar, 3. Daftar isi, 4. Petunjuk penggunaan bahan ajar, 5. Kompetensi inti dan kompetensi dasar, 6. Peta konsep, 7. Bagian inti LKPD berbasis proyek (materi dan soal- soal), 8. Bagian penutup (daftar rujukan, dan biografi penulis).

2. Kelayakan Pengembangan LKPD berbasis proyek untuk meningkatkan motivasi belajar pada masa pandemi covid-19 di SDN Mergosono 1 Malang mendapatkan nilai pencapaian yakni sangat layak untuk diterapkan dan diimplementasikan kepada siswa SD Kelas IV.
3. Kepraktisan Pengembangan LKPD berbasis proyek untuk meningkatkan motivasi belajar pada masa pandemi covid-19 di SDN Mergosono 1 Malang mendapatkan nilai pencapaian sangat praktis untuk diimplementasikan kepada siswa.
4. Keefektifan Pengembangan LKPD berbasis proyek untuk meningkatkan motivasi belajar pada masa pandemi covid-19 di SDN Mergosono 1 Malang mendapatkan nilai rata-rata kriteria tinggi dan sangat efektif untuk digunakan kepada siswa.

Daftar Rujukan

- Trianto. 2015. Desain pengembangan pembelajaran tematik. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Cahyani Adhetya. 2020. Motivasi Belajar Siswa SMA pada Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19.
- Sugiyono. 2014. Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung alfabeta.
- Emda Amna. 2018. Kedudukan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. Lantanida Journal 5(2): 181.
- Wilujeng, I. 2018. Pengembangan LKPD Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Peserta Didik. Jurnal Inovasi Pendidikan IPA. 4(1): 26-40.
- Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi. 4(2): 202-207.
- Slametio. 2013. Belajar Dan Faktor Yang Mempengaruhinya. Jakarta Rineka Cipta.
- Somantri, Muh. Numan. 2001. Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS. Bandung : Remaja Rosdakarya & PPS, UPI.
- Prastowo, A. 2014. Pengembangan Bahan Ajar Tematik. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Astuti, Y. & Setiawan, B. 2013. Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Berbasis Pendekatan Inkuiri Terbimbing Dalam Pembelajaran Kooperatif Pada Materi Kalor. Jurnal Pendidikan IPA Indonesia, 2(1), 88–92.
- Surat Edaran Mendikbud No 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid- 1 9) <https://pusdiklat.kemdikbud.go.id/surat-edaran-mendikbud-no-4-tahun-2020-tentang-pelaksanaan-kebijakan-pendidikan-dalam-masa-darurat-penyebaran-corona-virus-disease-covid-1-9/>. (Diunduh pada 7 Februari, 2021. Pukul 20.57. WIB).
- E-book, Motivasi Belajar. <http://eprints.uny.ac.id/8469/> Diakses pada 4 feruari 2021. Pukul 01.54. WIB).
- Winaya I Made Astra. 2020. Pengembangan Nilai-Nilai Karakter Anak Pada Pembelajaran Jarak Jauh Di Masa Pademi Covid-19 Dengan Berbantu Lembar Keja Siswa Berbasis Proyek. Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha 8 (3).