



Pengembangan LKPD berbasis Teks Argumentatif melalui Inovasi Pembelajaran menggunakan *Platform Gather Town* di Masa Pandemi

Hasan Suaedi¹, Fatqurhohman²

*Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia¹, Pendidikan Matematika²
Universitas Muhammadiyah Jember*

hasansuaedi@unmuhjember.ac.id¹, fatqurhohman@unmuhjember.ac.id²

DOI: <https://doi.org/10.32528/bb.v7i2.68>

First received: 30-06-2022

Final proof received: 28-09-2022

ABSTRAK

Penggunaan LKPD berbasis teks argumentatif menggunakan platform gather town diyakini dapat membantu peserta didik dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan LKPD berbasis teks argumentatif model Toulmin. Selain itu penggunaan gather town diyakini dapat memotivasi peserta didik dalam pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan adalah pengembangan atau research and development (R&D). Tahapan pengembangan dalam penelitian ini dimulai dari desain pengembangan. Tahapan kedua dalam pengembangan ini adalah uji validitas ahli. Kemudian tahapan terakhir adalah uji coba produk. Pada penelitian ini pengembangan terdapat dua tahapan. Pertama, pada tahap hasil pendefinisian terdapat tiga aspek yang sudah dilakukan, yaitu identifikasi masalah, hasil identifikasi tujuan LKPD, hasil identifikasi karakter siswa, dan hasil identifikasi penyelesaian masalah. Kedua, pada tahap hasil perancangan menghasilkan pengembangan dari LKPD berbasis teks argumen dan petunjuk penggunaan platform gather town. Kemudian pada tahap uji coba LKPD berbasis teks argumentasi menggunakan platform gather town peneliti melakukan beberapa tahapan uji coba diantaranya (a) tahap validasi ahli terdiri dari validasi ahli pembelajaran bahasa dan validasi ahli teknologi pendidikan, (b) tahap kepraktisan terdiri dari penilaian kepraktisan guru dan siswa, dan (c) tahap terakhir yaitu penilaian terhadap penerapan LKPD berbasis teks argumentasi kepada siswa.

Kata kunci: LKPD; Teks Argumentasi; Platform Gather Town

ABSTRACT

The use of argumentative text-based worksheets using the gather two platform is believed to be able to help students in learning. This study aims to develop LKPD based on the argumentative text of Toulmin's model. In addition, the use of gather town is believed to motivate students in learning. The research method used is research and development (R&D). The development stage in this research starts from the development design. The second stage in this development is the expert validity test. Then the last stage is product testing. In this research, there are two stages of development. First, at the stage of the definition results, there are three

aspects that have been carried out, namely problem identification, results of identification of LKPD objectives, results of student character identification, and results of problem solving identification. Second, at the design stage, it results in the development of LKPD based on argument text and instructions for using the gather town platform. Then at the trial stage of LKPD based on argumentative text using the gather town platform the researchers carried out several trial stages including (a) the expert validation stage consisting of validation of language learning experts and validation of educational technology experts, (b) the practicality stage consisting of practicality assessments of teachers and students. , and (c) the last stage is an assessment of the application of LKPD based on argumentative text to students.

Keywords: LKPD; Teks Argumentation text; Platform Gather Town

1. PENDAHULUAN

Berdasarkan sistem pembelajaran di era abad 21, pembelajaran daring menuntut pembelajaran menggunakan teknologi sesuai dengan perkembangan zaman, tidak terkecuali pembelajaran yang ada di jenjang menengah (SMP/MTs). Pembelajaran daring di MTs juga memanfaatkan media-media pembelajaran berbasis online seperti WhatsApp (WA), telegram, instagram, youtube, aplikasi zoom ataupun lainnya yang dikemas dengan efektif, mudah diakses, dan mudah dipahami agar tidak membosankan selama pembelajaran daring. Pembelajaran daring di SMP menuntut inovasi dan kreatifitas pendidik dalam merancang, mendesain materi, metode, dan penggunaan aplikasi yang sesuai menjadi kunci keberhasilan pembelajaran daring pada situasi pandemi Covid-19.

Trend pembelajaran *online* merupakan alternatif dari permasalahan dalam pembelajaran di masa pandemi (Kutsiyyah, 2021: 1461). Pembelajaran daring dapat meminimalisir waktu dan tenaga, serta menciptakan suasana belajar baru di dalam kelas Anugrahana (2020). Suasana belajar baru inilah memberikan inovasi dan kreativitas pendidik dalam merancang pembelajaran. Pembelajaran daring lebih menekankan pada ketelitian dan kejelian peserta didik dalam menerima dan mengolah informasi yang disajikan secara online (Agustino, 2020). Konsep pembelajaran daring memiliki konsep yang sama dengan e-learning (Pratama & Mulyati, 2020). Selama pembelajaran daring berlangsung banyak orang tua yang mengeluhkan beberapa masalah yang dihadapi selama peserta didik belajar dirumah, diantaranya terlalu banyak tugas yang diberikan dan guru yang belum mengoptimalkan teknologi. Disamping banyaknya keluhan orang tua mengenai pembelajaran daring, namun pembelajaran daring juga memiliki beberapa kelebihan. Adapun beberapa kelebihan dari pembelajaran daring yaitu adanya keluwesan waktu dan tempat belajar, misalnya belajar dapat dilakukan di kamar, ruang tamu dan sebagainya serta waktu yang disesuaikan misalnya pagi, siang, sore atau malam. Selain itu, dapat mengatasi permasalahan mengenai jarak, misalnya peserta didik tidak harus pergi ke sekolah dahulu untuk belajar (Putria, Maula, & Uswatun 2020).

Permasalahan pembelajaran di masa pandemi juga di alami dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 2 Pesanggaran. Permasalahan pembelajaran daring di SMP Negeri 2 Pesanggaran diantaranya, yaitu (1) kurang maksimalnya penggunaan

strategi pembelajaran daring, (2) kurang maksimalnya teknik pembelajaran yang dilakukan selama pembelajaran daring, (3) pelaksanaan pembelajaran daring peserta didik terkendala sinyal dan kuota internet, (4) pendidik mengalami kendala kurang dapat menguasai teknologi pembelajaran daring sehingga pendidik pun merasa kesulitan dalam mengajar, (5) belum ada penggunaan LKPD berbasis teks argumentasi menggunakan platform gather town di SMP Negeri 2 Pesanggaran.

Platform gather town dalam penelitian ini merupakan alat untuk mengembangkan LKPD berbasis teks argumentasi model Toulmin. Nilai kebaruan dalam penelitian ini setidaknya memiliki empat komponen. *Pertama*, teks argumentatif yang dikembangkan dalam pembelajaran menggunakan model Toulmin. *Kedua*, teks argumentatif model Toulmin dikembangkan menjadi LKPD yang sesuai dalam pembelajaran online. *Ketiga*, pembelajaran jarak jauh yang dikembangkan menggunakan platform gather town masih belum banyak digunakan.

Pengembangan LKPD dalam penelitian ini menerapkan langkah-langkah struktur argumentasi model Toulmin. Adapun tahapan model Toulmin (dalam Setyaningsih, 2016), adalah sebagai berikut. *Pertama*, claim atau pernyataan posisi (PP). *Kedua*, terdapat data atau fakta dalam argumen (D). *Ketiga*, terdapat warrant atau jaminan dalam argumen (J). *Keempat*, terdapat backing atau pendukung dalam argumen (P). *Kelima*, terdapat modal qualifier atau keterangan modalitas (M). *Keenam*, terdapat rebuttal atau pengecualian atau bantahan dalam argumen (B). Keenam model Toulmin di atas menjadi acuan dalam menyusun pengembangan LKPD berbasis teks argumentasi. Maksudnya, keenam konsep tersebut melebur ke dalam tiga syarat pengembangan LKPD berbasis teks argumentasi. *Ketiga* syarat yang dimaksud adalah syarat didaktik, syarat konstruksi, dan syarat teknis.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan *Reserch and Development* (R&D). Tujuannya adalah untuk menguji keefektifan produk tertentu. Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang akan menghasilkan sebuah produk dengan melalui pengujian keefektifan produk. Terdapat dua jenis data yang diperlukan dalam penelitian pengembangan ini, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif meliputi data hasil rancangan perangkat pembelajaran, instrumen penilaian perangkat pembelajaran, validasi instrumen penilaian perangkat pembelajaran dan analisis data validasi perangkat pembelajaran. Data kuantitatif diperoleh dari data angket penilaian perangkat pembelajaran (LKPD), angket respon oleh guru dan peserta didik terhadap pembelajaran, tes hasil belajar dan lembar penilaian sikap peserta didik.

3. PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan LKPD Teks Argumentatif Menggunakan Gather Town

Pada penelitian ini, hasil pengembangan LKPD teks argumentatif menggunakan platform gather town melalui dua tahapan yaitu pendefinisian dan perancangan. Kedua tahapan tersebut merupakan urutan untuk mendapatkan hasil pengembangan LKPD teks argumentatif menggunakan platform gather town yang baik. Berikut ini penjelasan detail

tahapan dari hasil pengembangan LKPD teks argumentatif menggunakan gather town. Pada tahapan perancangan peneliti melakukan empat sub tahapan dalam penelitian. Adapun keempat sub tahapan tersebut adalah (1) hasil identifikasi masalah, (2) hasil identifikasi tujuan LKPD tesk argumentatif menggunakan platform gather town, (3) hasil identifikasi karakter siswa, dan (4) hasil identifikasi penyelesaian masalah.

Hasil Tahapan Pendefinisian

Pada tahap pendefinisian terdiri dari empat hasil identifikasi pengembangan LKPD. Keempat hasil tersebut diantaranya sebagai berikut. *Pertama*, hasil identifikasi masalah dalam penelitian adalah sebagai berikut: 1) guru membutuhkan LKPD dalam kegiatan belajar mengajar, 2) guru menggunakan platform gather town yang dapat digunakan dalam pembelajaran jarak jauh (daring), dan 3) siswa sangat tertari jika guru menggunakan platform online menarik dalam kegiatan pembelajaran. *Kedua*, hasil identifikasi tujuan pengembangan LKPD teks argumentatif menggunakan platform gather town adalah sebagai alat untuk memudahkan guru dan siswa untuk mengajarkan teks argumentatif menggunakan LKPD dalam pembelajaran jarak jauh. Gather town merupakan suatu platform online yang sangat menarik, karena platform ini merupakan jenis platform mini game. *Ketiga*, Hasil identifikasi karakter pengembangan LKPD berbasis teks argumentatif menggunakan platform gather town diperlukan analisis pengguna, hal ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana sifat ataupun karakteristik siswa pada saat proses pembelajaran. Adapun hasil identifikasi dapat ditemukan bahwa sifat ataupun karakteristik siswa dalam mengikuti pembelajaran cenderung ribut, siswa cepat merasa bosan, siswa kurang aktif belajar, siswa kesulitan untuk memahami dan menulis paragraf argumentatif. *Keempat*, hasil identifikasi penyelesaian masalah pengembangan LKPD berbasis teks argumentatif menggunakan platform gather town digunakan untuk memudahkan guru dalam mengajarkan teks argumentatif kepada siswa. Selain itu, berguna untuk membuat siswa agar lebih tertarik dalam kegiatan pembelajaran teks argumentatif khususnya dalam pembelajaran online (jarak jauh) di masa pandemi.

Hasil Tahapan Perancangan

Adapun tampilan visul dari LKPD berbasis teks argumentatif menggunakan palatform gather town adalah sebagai berikut ini.

Gambar A dan B



Gambar A merupakan tampilan awal LKPD berbasis teks argumentatif. Pada bagian ini merupakan tampilan dari pokok bahasan, kelas dan kompetensi dasar yang

akan diajarkan oleh guru kepada siswa. Pada tampilan awal juga terdapat desain gambar siswa belajar bersama untuk membuat tampilan LKPD lebih menarik. Kemudian Gambar B merupakan tampilan latihan LKPD untuk mengidentifikasi struktur paragraf teks argumentatif. Identifikasi struktur teks argumentatif didasarkan pada teori argumen model Toulmin. Menurut Toulmin (dalam Setyaningsih, 2016), paragraf argumentasi yang baik setidaknya mencakup enam aspek. Keenam aspek tersebut, yaitu (1) claim atau pernyataan posisi (PP), (2) data atau fakta (D), (3) warrant atau jaminan (J), (4) backing atau pendukung (P), (5) modal qualifier atau keterangan modalitas (M), dan (6) rebuttal atau pengecualian atau bantahan (B).

Gambar C dan D

Di balik kesedihan seluruh belahan dunia ini, kita harus mampu mengambil hikmah dari pandemi covid 19 ini. Pandemi covid 19 ini mungkin saja datang sebagai ujian untuk kita semua, apakah kita mampu mencerdaskan kehidupan bangsa walau dalam kondisi seperti ini. Semoga goresan sederhana ini bermanfaat. Aamiin.

NO	Model Toulmin	Kalimat
1	Fakta	
2	Data peristiwa	
3	Bukti peristiwa	
4	Nilai positif/negatif	
5	Pendapat ahli	
6	Sikap penulis	
7	Sanggahan penulis	

Kegiatan 2 : Menuli Paragraf



Setelah menemukan struktur paragraf argumentasi pada latihan 1. Pada latihan 2, peserta didik diminta untuk membuat teks paragraf argumentasi model Toulmin. Adapun tema paragraf argumentasi dapat dipilih dari tema berikut ini.

1. Covid 19
2. Pentingnya menggunakan Masker
3. Dampak kerusakan alam akibat penambangan.

Berdasarkan topik di atas, silahkan buat paragraf argumentasi sesuai dengan model Toulmin!

Gambar C merupakan table identifikasi paragraph argumentasi yang ada dalam latihan 1 pada gambar 5.2. Tabel 5.3 berfungsi sebagai table identifikasi yang harus diisi oleh siswa untuk menemukan struktur paragraph argumentasi model Toulmin. Kemudian Gambar D merupakan latihan 2 menulis paragraph argumentasi. Pada latihan 2, peserta didik diminta untuk menulis paragraph argumentasi berdasarkan topik yang ada dalam LKPD.

Pada gambar A sampai D merupakan bagian point penting dari LKPD. Pada Gambar A dan D menyajikan materi berdasarkan contoh paragraf argumen sekaligus intruksi tugas yang harus dilakukan oleh siswa. Melalui intruksi tersebut guru mudah memberikan tugas kepada siswa dalam pembelajaran. Berdasarkan Andriani (214:270), point-point penting yang ada dalam LKPD yaitu menyajikan materi, menyajikan tugas-tugas, melatih kemandirian, dan memudahkan pendidik dalam memberikan tugas.

Gambar E

NO	ASPEK	Teks	
		Ada	Tidak Ada
1	Struktur		
	a. Preposisi		
	b. Data		
	c. Jaminan		
	d. Komponen Pendukung		
2	Unsur Kebahasaan		
	a. Kalimat Pendukung		
	b. Kalimat Penentang		
	c. Kalimat Ekspersif		
3	d. Keterangan Waktu		
	Judul Teks		

Pada gambar E merupakan lembar penilaian kompetensi pengetahuan siswa. Lembar pengetahuan ini terdiri dari tiga sub pokok bahasan. Pertama, penilaian dilakukan

berdasarkan struktur model argument Toulmind. Kedua, penilaian didasarkan pada unsur kebahasaan.

Hasil Penerapan LKPD Teks Argumentatif Menggunakan *Gather Town*

LKPD berbasis teks argumentasi sebelum diterapkan terlebih dulu dikonsultasikan kepada pakar ahlinya. Kemudian rancangan tersebut telah divalidator oleh orang yang ahli dalam bidang pembelajaran dan bidang teknologi pembeajaran. Berdasarkan hasil dari validasi ahli tersebut pengembangan LKPD berbasis teks argumentasi menggunakan platform gather town diperoleh sebagai berikut ini.

A. Analisis Validasi Ahli

Analisis ahli dalam penelitian ini menggunakan dua validator ahli. Adapun kedua validator adalah ahli pembelajaran bahasa dan ahli dalam teknologi pendidikan. Sebagaimana yang disampaikan oleh Sumanah, Mardiyana, & Riyadi (2014:570), hasil pengembangan dikategorikan valid, jika hasil dari validator termasuk ke dalam kategori 'baik'. Adapun hasil dari validator ahli pembelajaran bahasa adalah sebagai berikut ini.

Instrumen tabel validator ahli dalam pembelajaran terdapat lima sub instrumen. Adapun kelima sub tersebut diantaranya, interaksi pembelajaran, pengorganisasian, tampilan, variasi, dan materi pembelajaran. hasil validasi ahli pembelajaran bahasa memperoleh jumlah nilai keseluruhan 79. Setelah menggunakan perhitungan rumus, maka nilai rata-rata yang diperoleh adalah 3,7. Jika didasarkan dalam tabel kevalidan 4.1, maka nilai 3,7 termasuk dalam kategori valid. Nilai tersebut diperoleh menggunakan rumus.

$$\bar{x}_v = \frac{\sum x_v}{n}$$

\bar{x}_v adalah skor rata-rata

n adalah banyaknya validator

$\sum x_v$ adalah jumlah skor yang diperoleh

Berdasarkan hasil validasi ahli bahasa di atas, jika didasarkan pandangan Ashari, Bintartik, & Mudiono (2019:25), bahwa LKPD yang baik dilandasi dengan penggunaan kebahasaan yang mudah dipahami peserta didik. Lebih lanjut, kategori kebahasaan yang mudah dipahami diartikan dengan tingkat kedewasaan peserta didik dengan kelugasan kalimat yang digunakan dalam LKPD. Jika dilihat skor yang diperoleh, maka pengembangan produk LKPD dalam penelitian ini telah dikategorikan sebagai produk yang menarik dan disajikan dengan bahasa yang mudah dipahami.

Kemudian tabel instrumen validasi ahli teknologi pendidikan terdapat lima sub instrumen diantaranya interaksi pembelajaran, pengorganisasian, tampilan, variasi, dan lain-lain. hasil validasi ahli pembelajaran bahasa memperoleh jumlah nilai keseluruhan 72. Setelah menggunakan perhitungan rumus, maka nilai rata-rata yang diperoleh adalah

3,4. Jika didasarkan dalam tabel kevalidan 4.1, maka nilai 3,4 termasuk dalam kategori valid. Nilai tersebut diperoleh menggunakan rumus.

$$\bar{x}_v = \frac{\sum x_v}{n}$$

- \bar{x}_v adalah skor rata-rata
 n adalah banyaknya validator
 $\sum x_v$ adalah jumlah skor yang diperoleh

Berdasarkan hasil validasi pembelajaran bahasa dan validasi ahli teknologi pembelajaran pengembangan LKPD berbasis teks argumentasi memperoleh nilai valid. Hal ini senada dengan yang disampaikan oleh Ernawati & Sukardiyono (2017), hasil pengembangan dikategorikan valid, jika hasil dari validator termasuk ke dalam kategori ‘baik’.

B. Analisis Kepraktisan Pengguna

Analisis kepraktisan pengguna dalam penelitian ini melibatkan guru dan siswa sebagai pengguna dalam pembelajaran di kelas. Adapun hasil nilai kepraktisan pengguna LKPD berbasis teks argumentasi menggunakan platform gather town adalah sebagai berikut.

Instrumen tabel validator nilai kepraktisan pengguna guru terdapat empat sub instrumen. Keempat sub tersebut diantaranya kurikulum, materi pokok, soal, dan desain. Perhitungan nilai kepraktisan guru menggunakan rumus sebagai berikut ini.

$$\bar{x}_{ag} = \frac{\sum x_{ag}}{n}$$

- \bar{x}_{ag} adalah skor angket guru
 n adalah banyaknya butir pernyataan
 $\sum x_{ag}$ adalah jumlah skor yang diperoleh

Berdasarkan analisis hasil kepraktisan, LKPD berbasis teks argumentasi dinilai oleh praktisi yaitu guru Bahasa Indonesia dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran menulis paragraf argumentasi khususnya melalui pembelajaran jarak jauh. Hal ini dibuktikan bahwa nilai skor angket guru mencapai 3,47. Bila dilihat berdasarkan nilai 3,47, LKPD berbasis teks argumentasi termasuk ke dalam kategori praktis.

Instrumen tabel validator nilai kepraktisan pengguna siswa terdapat empat sub instrumen. Perhitungan nilai kepraktisan siswa menggunakan rumus sebagai berikut ini.

$$\bar{x}_{as} = \frac{\sum x_{asi}}{n}$$

\bar{x}_{as}	adalah skor angket guru
n	adalah banyaknya butir pernyataan
$\sum x_{asi}$	adalah jumlah skor yang diperoleh

Nilai kepraktisan berdasarkan hasil dari instrument siswa memperoleh nilai rata-rata 87,86 persen. Berdasarkan angka tersebut dapat diperoleh simpulan bahwa LKPD berbasis teks argumentasi menggunakan platform gather town dikategorikan mempunyai nilai kepraktisan yang baik.

C. Hasil Pekerjaan LKPD Menulis Paragraf

Analisis hasil penggunaan LKPD berbasis teks argumentasi dilakukan untuk mengetahui sejauh mana LKPD digunakan oleh guru dalam pembelajaran. Instrument analisis kepraktisan di isi oleh guru dan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah. Adapun penilaian menggunakan rentang nilai 1 sampai 4. Hasil Menulis paragraf siswa dalam penelitian ini berlangsung dua kali. Pertemuan pertama dilakukan sebelum diterapkannya LKPD berbasis teks argumen. Pertemuan kedua dilakukan setelah diterapkannya LKPD berbasis teks argumen. Adapun hasil pada kolom *before* merupakan hasil pekerjaan siswa menulis paragraph sebelum menggunakan LKPD berbasis teks argumentasi. Kemudian dalam kolom *after* merupakan hasil pekerjaan siswa menulis paragraf setelah menggunakan LKPD berbasis teks argumentasi. Pada hasil tersebut menunjukkan sebelum menggunakan LKPD berbasis teks argument memperoleh nilai rata-rata 2,7. Sedangkan setelah menggunakan LKPD berbasis teks meningkat menjadi 4,4.

4. SIMPULAN

Pengembangan LKPD berbasis teks argumentasi menggunakan platform gather town melalui tahapan pengembangan dan uji coba atau penerapan. Pada tahap pengembangan terdapat dua tahapan diantaranya tahap hasil pendefinisian dan tahap hasil perancangan. *Pertama*, pada tahap hasil pendefinisian terdapat tiga aspek yang sudah dilakukan, yaitu identifikasi masalah, hasil identifikasi tujuan LKPD, hasil identifikasi karakter siswa, dan hasil identifikasi penyelesaian masalah. *Kedua*, pada tahap hasil perancangan menghasilkan pengembangan dari LKPD berbasis teks argumen dan petunjuk penggunaan platform gather town.

Kemudian pada tahap uji coba LKPD berbasis teks argumentasi menggunakan platform gather town peneliti melakukan beberapa tahapan uji coba diantaranya (a) tahap validasi ahli terdiri dari validasi ahli pembelajaran bahasa dan validasi ahli teknologi pendidikan, (b) tahap *kepraktisan* terdiri dari penilaian kepraktisan guru dan siswa, dan (c) tahap terakhir yaitu penilaian terhadap penerapan LKPD berbasis teks argumentasi kepada siswa. Pada tahap ini dilakukan dua kali uji coba. Uji coba yang pertama dilakukan sebelum menggunakan LKPD berbasis teks argumentasi. Kemudian uji coba

yang kedua dilakukan setelah menggunakan LKPD teks argumentasi menggunakan platform gather town.

Hasil dari tahap validasi ahli menunjukkan bahwa pengembangan LKPD berbasis teks argumentasi berada dalam kategori valid dengan skor 3-4. Sedangkan dari segi kepraktisan pengguna termasuk ke dalam kategori praktis. Kemudian dilihat dari hasil pengerjaan siswa, terdapat peningkatan yang lebih baik dari nilai yang diperoleh.

5. REFERENSI

- Ashari, D., Bintartik, L., & Mudiono, A. (2019). Pengembangan LKPD Berbasis *Guided Inquiry* Materi Perpindahan Kalor di Sekolah Dasar. *Jurnal Wahana Sekolah Dasar*. 27(2), 56-65. doi:<http://dx.doi.org/10.17977/um035v27i22019p56-65>
- Putria, H., Maula, HL., & Uswatun, A. (2020). Analisis Proses Pembelajaran Dalam Jaringan (DARING) Masa Pandemi COVID-19 pada Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. 4(4), 861-872. doi:<https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.460>
- Kutsiyyah. 2021. Analisis Fenomena Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi (Harapan Menuju Blended Learning). *Edukatif: Ilmu Pendidikan*. 6(2), 1460-1469. Diperoleh [file:///C:/Users/ACER/Downloads/580-2387-1-PB%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/ACER/Downloads/580-2387-1-PB%20(1).pdf)
- Alawiyah, S. (2020). Pembelajaran Online dan Hasil Menulis Karangan Argumentasi di Era Big Data. *Jurnal Sains dan Teknologi*. 3(1), 32-41. Diperoleh <http://journal.ummat.ac.id/index.php/justek/article/view/3697>
- Wekke, I., & Saleh, A. (2021). Pembelajaran di Masa Pandemi: Tidak Hanya Metode Daring Saja. *Jurnal Proyeksi*. 14(2), 12-21. doi:10.31219/osf.io/njtku
- Sulastrri, d., Maula, H., & Uswatun, A. (2020). Pemanfaatan *Platform* Digital dalam Pembelajaran Online Selama Masa Pandemi Covid-19 di Sekolah dasar. *Pendidikan Dasar*. 19(2), 219-229. doi: <https://doi.org/10.21009/10.21009/JPD.081>
- Fannie, R., & Rohati. (2014). Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis POE Pada Materi Program Linear Kelas XII SMA. *Jurnal Sain Matematika* 8(1), 96-109. Diperoleh <https://media.neliti.com/media/publications/221053-none.pdf>
- Aldiyah, Evi. (2021). Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Pengembangan sebagai Sarana Peningkatan Keterampilan Proses Pembelajaran IPA di SMP. *Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan*. 1(1), 67-76. doi: <https://doi.org/10.51878/teaching.v1i1.85>

- Ariani, Desi. 2020. Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis *Discovery Learning* Pada Materi Kalor di SMP. Skripsi. UIN Ar-Raniry. Diakses dari <https://core.ac.uk/download/pdf/326778402.pdf>
- Nesi, A., & Iku, P. (2021). Struktur Argumen Paragraf Argumentatif: Studi Kasus Lima Jurnal Terindeks *Sinta* Rumpun Pendidikan Noneksata di LLDIKTI VIII. JP-PBSI. 6(1), 31-38. doi <http://dx.doi.org/10.26737/jp-bsi.v6i1.2036>
- Setyaningsih, Yuliana. (2016). Pola Argumen Paragraf Argumentatif Pada Artikel Jurnal Terakreditasi Bidang Ekonomi (Perspektif Stephen Toulmin). *Adibiyat*. 15(2), 137-156. doi:<https://doi.org/10.14421/ajbs.2016.15202>
- Tanfiziyah, R., Khasanah, M., Riandi, & Suprianto, B. (2021). Inovasi Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi: Model Learning Cycle 5E Menggunakan Gather Town pada Materi Protista. *Jurnal Biodik*. 7(3), 1-10. doi:<https://doi.org/10.22437/bio.v7i3.13096>
- Prastowo, Andi. 2014. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Ernawati, Iis & Sukardiyono, Totok. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Jurnal Elinvo*. 2(2), 204-210. doi:<https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17315>