



Pengembangan Lembar Kerja Anak Menggunakan QR Code pada Materi Sains Anak Usia Dini

Febriyanti Utami[✉], Mahyumi Rantina¹, Rodi Edi²

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Sriwijaya, Indonesia⁽¹⁾

Pendidikan Kimia, Universitas Sriwijaya, Indonesia⁽²⁾

DOI: [10.31004/obsesi.v6i3.1882](https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1882)

Abstrak

Pelaksanaan pembelajaran dari rumah yang diterapkan pada masa pandemi covid-19 saat ini didominasi dengan penggunaan lembar kerja, namun lembar kerja yang digunakan belum memuat penjelasan singkat terkait materi sains yang akan diajarkan. Untuk itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan lembar kerja anak dengan menggunakan teknologi *QR code* pada materi sains untuk anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa lembar kerja anak dengan menggunakan teknologi *QR code* yang valid dan efektif. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan penelitian pengembangan *Research & Development* (R&D) dari Borg and Gall. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, angket, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data hasil penelitian menggunakan analisis data kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan produk lembar kerja anak menggunakan *QR Code* dinyatakan valid berdasarkan uji produk awal, produk dinyatakan praktis berdasarkan uji lapangan terbatas dan produk dinyatakan efektif digunakan pada anak kelompok B di PAUD IT Fathiyah berdasarkan uji lapangan operasional.

Kata Kunci: lembar kerja anak, *QR code*, materi sains anak usia dini.

Abstract

The implementation of learning from home that is applied during the current covid-19 pandemic is dominated by the use of worksheets, but the worksheets used do not contain a brief explanation of the science material to be taught. For this reason, researchers are interested in developing children's worksheets using QR code technology in science materials for early childhood. This study aims to produce products in the form of children's worksheets using valid and effective QR code technology. This research was conducted using the Research & Development (R&D) approach from Borg and Gall. Data collection techniques were carried out through interviews, questionnaires, observation and documentation. The data analysis technique of the research uses quantitative and qualitative data analysis. The results showed that the children's worksheet product using the QR Code was declared valid based on the initial product test, the product was declared practical based on a limited field test and the product was declared effective for use on group B children at PAUD IT Fathiyah based on operational field tests.

Keywords: children's worksheets, QR code, early childhood science material.

Copyright (c) 2021 Febriyanti Utami, et al.

✉ Corresponding author :

Email Address : febriyantiutami@fkip.unsri.ac.id (Palembang, Indonesia)

Received 26 May 2021, Accepted 16 November 2021, Published 24 November 2021

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan pengasuhan dan pembinaan yang diperuntukkan bagi anak usia sejak lahir sampai dengan usia enam tahun. Pengasuhan dan pembinaan tidak hanya dilakukan oleh orang tua sebagai lingkungan pertama anak, akan tetapi juga diberikan oleh pendidik di lembaga pendidikan anak usia dini. Di lembaga pendidikan anak usia dini, pendidik memberikan pembelajaran yang dilakukan dengan kegiatan bermain dalam menstimulasi aspek-aspek perkembangan anak. Salah satunya yaitu aspek perkembangan kognitif. Aspek perkembangan kognitif untuk anak usia dini yang harus dikembangkan salah satunya yaitu pembelajaran sains (Mesiono et al., 2020)

Di berbagai negara pembelajaran sains merupakan salah satu komponen yang penting dalam kurikulum pendidikan anak (Asoko yang dikutip Imaduddin et al., 2021). Pembelajaran sains adalah pembelajaran terkait ilmu pengetahuan yang sistematis tentang berbagai hal yang ada disekitar kita yang dapat dibuktikan kebenarannya (Sumarni & Pd., 2013). Materi sains dalam pembelajaran anak usia dini berfokus pada pengenalan diri sendiri, alam sekitar dan gejala alam. Pembelajaran sains pada anak usia dini bertujuan memberikan pemahaman kepada anak terkait konsep sains dan hubungan konsep sains tersebut dengan kehidupan sehari-hari. Pembelajaran sains dikenalkan pada anak usia dini dengan cara yang sesuai dengan tahapan perkembangannya, yaitu dengan eksplorasi sensori anak terhadap dunianya dan memberikan pengetahuan dan keterampilan dasar untuk pembelajaran sains sepanjang hanya, serta apresiasi terhadap alam (Trundle & Saçkes, 2015). Pembelajaran sains harus dikenalkan pada anak sejak usia dini, dikarenakan dapat menstimulasi kemampuan berfikir anak terkait konsep ilmu dalam kehidupan (Eshach & Fried yang dikutip Utami & Andika, 2021).

Pembelajaran sains juga dilaksanakan dengan bantuan media pembelajaran, salah satu media pembelajaran yang digunakan diantaranya lembar kerja anak. Lembar kerja anak atau lembar kerja siswa (*student worksheet*) merupakan lembaran-lembaran yang berisi tugas yang harus diselesaikan oleh peserta didik. Lembar kerja siswa ini berisi petunjuk dan langkah-langkah untuk menyelesaikan suatu tugas (Fatimah et al., 2019). Selanjutnya (Purnamasari, 2017) menyatakan bahwa lembar kerja merupakan salah satu media cetak yang biasanya digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan suatu kegiatan pembelajaran serta dapat digunakan juga sebagai alat pembelajaran. Lembar kerja anak atau yang lebih dikenal dengan lembar kerja siswa merupakan lembaran yang berisi kegiatan yang harus dikerjakan oleh siswa untuk memahami suatu materi. Seperti halnya yang diungkapkan oleh Prastowo (2015) lembar kerja siswa adalah lembaran berisi tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik, yang mencakup petunjuk serta langkah kerja dalam menyelesaikan suatu tugas sesuai kompetensi dasar yang akan dicapai. Selain berisi tugas yang harus dikerjakan oleh siswa, Mujid (2014) menyatakan bahwa lembar kerja siswa juga memuat petunjuk untuk menyelesaikan suatu tugas tersebut.

Lembar kerja siswa juga merupakan salah satu sarana yang dipergunakan untuk mempermudah memahami materi, sehingga dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam meningkatkan prestasi belajarnya (Ramadhan & Setiadarma, 2014). "*Worksheets usually have correct – and incorrect – answers. They are implicitly closed activities, at which some children will succeed and some will fail*" (Ransom & Manning, 2013), untuk itu dalam merancang lembar kerja sebaiknya pendidik benar-benar menyesuaikan dengan tujuan yang akan dicapai sehingga kegiatan dalam lembar kerja dapat memfasilitasi pemahaman suatu materi.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh Guru Kelompok B di PAUD IT Fathiyyah Palembang, selama masa pandemi covid-19 saat ini pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan dari rumah. Dalam pelaksanaan pembelajarannya sebagian besar menggunakan lembar kerja. Lembar kerja yang digunakan berupa lembar kerja yang ada pada buku paket, dan beberapa lembar kerja ada yang dibuat sendiri oleh guru. Namun lembar kerja yang digunakan banyak yang belum memuat pedoman pengerjaan secara jelas, kegiatan dalam lembar kerja pun masih ada menggunakan gambar-gambar yang tidak berwarna. Selain itu,

kegiatan dalam lembar kerja juga sebagian besar sama, hanya memberikan tanda centang dan tanda silang, sehingga terkesan monoton dan membuat anak kurang tertarik dalam mengerjakan lembar kerja tersebut.

Peneliti juga melakukan wawancara dengan beberapa orang tua anak, aktivitas pembelajaran selama masa pandemi covid-19 yang dilakukan dari rumah menemui beberapa kendala. Salah satu kendala yang dihadapi yaitu kebingungan orang tua dalam memberikan penjelasan dalam beberapa materi pembelajaran sebelum mengerjakan lembar kerja siswa, khususnya pada materi sains. Petunjuk dan arahan yang diberikan pendidik melalui *whatsapp group* serta yang tertera pada lembar kerja anak masih sulit dipahami oleh beberapa orang tua. Hal ini menyebabkan beberapa materi sains tidak tersampaikan dengan jelas kepada anak.

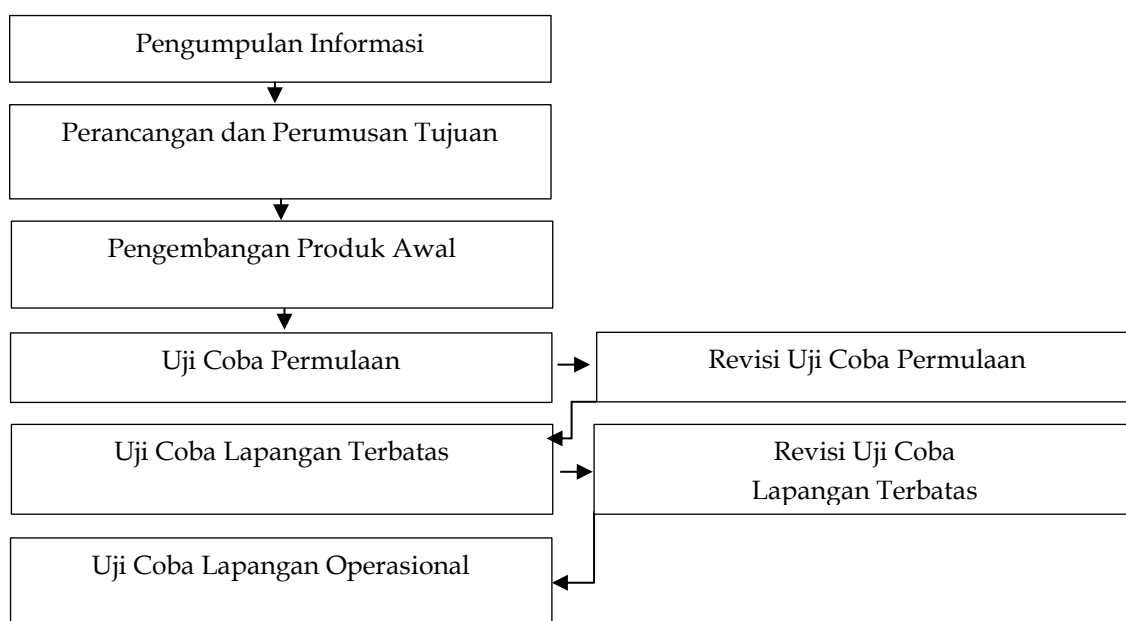
Berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik untuk mengembangkan lembar kerja siswa dengan memanfaatkan teknologi yang berkembang saat ini. Peranan teknologi dalam pembelajaran yaitu untuk memfasilitasi, mengoptimalkan dan membantu proses belajar anak (Rahmad Putra, Aan Erlansari, 2020). Teknologi yang saat ini sudah banyak dimanfaatkan dalam pembelajaran salah satunya yaitu *QR code*. *QR Code* adalah simbol dua dimensi. Ini ditemukan pada tahun 1994 oleh Denso, salah satu Perusahaan Grup Utama Toyota, dan disetujui sebagai standar internasional ISO (ISO / IEC18004) pada Juni 2000 (Smith, 2016). Simbol dua dimensi ini awalnya dimaksudkan untuk digunakan dalam pengendalian produksi suku cadang otomotif, tetapi telah tersebar luas di bidang lain, salah satunya yaitu pada bidang pendidikan. Senada dengan pendapat di atas, (Tiwari, 2017) menyatakan bahwa *QR Code* adalah jenis kode batang matriks atau dua dimensi, kode tersebut dapat menyimpan informasi data dan dirancang untuk dibaca *smartphone*. *QR* adalah singkatan dari "*Quick Response*". *QR Code* itu dirancang untuk memungkinkan isinya diterjemahkan dengan kecepatan tinggi. Kode terdiri dari modul hitam yang disusun dalam bentuk persegi pola dengan latar belakang putih. Informasi yang dikodekan mungkin menjadi teks, URL, atau data lain (Shin et al., 2012). Hasil penelitian yang dilakukan oleh Mousa and El-Salam (2016) menunjukkan bahwa *QR code* digunakan sebagai media alternatif pemindaian sumber belajar pada level taman kanak-kanak. Selanjutnya hasil penelitian Bakri (Bakri, 2018) disimpulkan bahwa penggunaan *QR code* memiliki potensi besar untuk dimanfaatkan dalam mendukung pembelajaran yang lebih efektif. Hance (2014) mengungkapkan penggunaan *QR Code* juga dapat digunakan dalam pengenalan konsep sains pada anak usia dini.

Dalam penelitian ini, *QR code* yang digunakan akan ditambahkan pada lembar kerja siswa memuat penjelasan singkat terkait materi yang berhubungan dengan tugas yang akan diselesaikan oleh anak. Hal ini diharapkan dapat memudahkan orang tua dalam mendampingi anak dalam mengerjakan lembar kerja siswa selama pembelajaran yang dilaksanakan dari rumah. Kegiatan yang dikembangkan dalam lembar kerja dengan teknologi *QR code* ini juga divariasikan sehingga nantinya dapat menarik perhatian anak.

METODOLOGI

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang produknya berupa lembar kerja anak dengan menggunakan metode *QR code*. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan penelitian pengembangan *Research & Development (R&D)*. Menurut (Sugiyono, 2019) *research dan development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. (Sukmadinata, 2015) mengungkapkan bahwa penelitian pengembangan adalah suatu proses atau langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada yang dapat diperyangjawabkan. Sedangkan menurut Borg and Gall yang dikutip (Sukmadinata, 2015) penelitian pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Penelitian *research and development* bertujuan untuk menjawab permasalahan-permasalahan praktis dilapangan untuk menemukan pengetahuan baru melalui metode terapan. Penelitian pengembangan dilakukan untuk perbaikan-perbaikan dalam bidang pendidikan.

Prosedur penelitian yang dilakukan peneliti dalam pengembangan ini diadaptasi dari langkah-langkah pengembangan yang dikembangkan oleh Borg and Gall tersebut dengan pembatasan. Borg and Gall yang dikutip Emzir (2017) menyatakan bahwa dimungkinkan untuk membatasi penelitian dalam skala kecil, termasuk membatasi langkah penelitian. Penerapan langkah-langkah pengembangannya disesuaikan dengan kebutuhan peneliti. Mengingat keterbatasan waktu penelitian, maka langkah-langkah tersebut disederhanakan sebagai berikut: 1) melakukan pengumpulan informasi mengenai lembar kerja anak, 2) melakukan perancangan dengan merumuskan tujuan penelitian, memperkirakan dana dan waktu yang diperlukan, 3) mengembangkan bentuk awal lembar kerja anak menggunakan teknologi *QR code*, 4) melakukan uji coba lapangan permulaan, 5) melakukan revisi terhadap lembar kerja anak menggunakan teknologi *QR code*, 6) melakukan uji coba lapangan terbatas, 7) melakukan revisi lembar kerja anak menggunakan teknologi *QR code*, 8) melakukan uji lapangan operasional. Penelitian dihentikan pada langkah kedelapan, sesuai dengan kebutuhan penelitian yang telah direncanakan. Gambar 1 adalah bagan pengembangan lembar kerja anak menggunakan teknologi *QR code*:



Gambar 1. Bagan Penelitian Pengembangan

Pada penelitian ini teknik pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, angket, observasi dan dokumentasi. Wawancara dilakukan pada saat pengumpulan informasi awal. Angket digunakan pada saat uji coba lapangan permulaan, dan lembar observasi dilakukan pada saat uji coba lapangan terbatas dan uji coba lapangan operasional. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Analisis data kuantitatif digunakan untuk menganalisis hasil angket penilaian ahli materi, ahli media dan ahli bahasa dengan kategori penilaian kevalidan pada tabel 1.

Tabel 1. Kategori Penilaian Kevalidan

Persentase	Kategori Kevalidan
85,1 % - 100 %	Sangat Valid
70,1 % - 85 %	Cukup Valid
50,1 % - 70 %	Kurang Valid
0,1 % - 50 %	Tidak Valid

(Akbar, 2013)

Tabel 2. Kategori Penilaian Kepraktisan

Presentase (%)	Tingkat Kelayakan
82% < skor ≤ 100%	Sangat praktis
63% < skor ≤ 81%	Praktis
44% < skor ≤ 62%	Tidak praktis
25% < skor ≤ 43%	Sangat tidak praktis

(Sugiyono, 2019)

Selanjutnya analisis data pada lembar observasi yang digunakan pada uji lapangan terbatas, uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil menggunakan kategori penilaian kepraktisan yang ditunjukkan pada tabel 2. Sedangkan, analisis data pada lembar observasi yang digunakan pada uji lapangan operasional untuk melihat keefektifan produk yang dikembangkan menggunakan kategori penilaian keefektifan pada tabel 3.

Tabel 3. Kategori Penilaian Keefektifan

Presentase (%)	Tingkat Kelayakan
> 76%	Efektif
56% - 75%	Cukup efektif
40% - 55%	Kurang efektif
< 40%	Tidak efektif

(Hake dikutip Tegeh et al., 2014)

Data kualitatif berupa saran dan masukan yang diperoleh dari hasil uji produk awal, uji coba lapangan terbatas dan uji coba lapangan operasional dianalisis secara deskriptif yang hasilnya dipergunakan untuk perbaikan produk yang dikembangkan berupa lembar kerja anak menggunakan *QR Code* pada materi sains anak usia dini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengumpulan Informasi Awal

Informasi awal yang dilakukan adalah dengan cara menganalisis kebutuhan akan lembar kerja anak menggunakan *QR Code*. Kegiatan ini dilaksanakan melalui wawancara yang dilakukan kepada guru dan orang tua dari siswa di PAUD IT Fathiyyah Palembang. Wawancara yang dilakukan menggunakan pedoman wawancara yang sebelumnya sudah di validasi oleh ahli dan mendapat skor rata-rata sebesar 86,7% dan dinyatakan layak digunakan. Kegiatan wawancara yang dilakukan pada guru kelompok B di PAUD IT Fathiyyah Palembang ditunjukkan pada gambar 2.



Gambar 2. Dokumentasi Kegiatan Wawancara Dengan Salah Satu Guru PAUD IT Fathiyyah

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan diperoleh data bahwa PAUD IT Fathiyyah Palembang sudah menerapkan kurikulum 2013 yang juga memfasilitasi program merdeka belajar untuk anak usia dini. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan dengan mengacu pada buku paket. Materi pembelajaran juga tidak keseluruhan dilaksanakan karena adanya penyerdahanan kurikulum selama masa pandemi covid-19. Sehingga hanya beberapa materi dalam setiap tema yang tersampaikan, termasuk juga materi pada cakupan aspek kognitif yang memuat pembelajaran sains, untuk materi yang tidak tersampaikan guru meminta

bantuan kepada orang tua untuk memberikan bimbingan belajar di rumah. Pelaksanaan pembelajaran selama masa pandemi ini juga didominasi dengan pengerjaan lembar kerja anak. Namun lembar kerja yang digunakan masih belum memperjelas materi yang diajarkan. Lembar kerja yang digunakan pun belum menarik bagi anak karena masih ada yang menggunakan gambar yang tidak berwarna. Selain itu, kegiatan pada lembar kerja juga hampir sebagian besar sama, sehingga pembelajaran terkesan monoton dan membuat anak kurang tertarik, dan anak menjadi kesulitan memahami materi sains yang diajarkan.

Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan (Roza, 2012) yang menyatakan bahwa metode pembelajaran sains yang diberikan guru kurang menarik. Hal tersebut menyebabkan anak tidak memiliki pengalaman dalam bereksplorasi, bereksperimen dan melakukan pengamatan sebagai suatu keterampilan proses sains. Selanjutnya hasil penelitian (Hindarti, 2021) juga menunjukkan bahwa sebagian besar guru dalam mengajarkan materi bertema sains belum maksimal. Ketersediaan dukungan di PAUD untuk melaksanakan pembelajaran sains belum memadai. Persepsi guru PAUD terhadap pelaksanaan pembelajaran sains juga kurang mendukung. Rendahnya dukungan yang tersedia dan persepsi guru terhadap pelaksanaannya pembelajaran sains merupakan faktor penentu terlaksananya pembelajaran sains di PAUD.

Selanjutnya, peneliti juga melakukan wawancara dengan tiga orang tua dari siswa PAUD IT Fathiyah. Dari hasil wawancara yang dilakukan, peneliti mendapat informasi bahwa aktivitas pembelajaran selama masa pandemi covid-19 yang dilakukan dari rumah menemui beberapa kendala. Ketiga orang tua dari siswa PAUD IT Fathiyah memiliki kendala yang sama yaitu dibeban materi dengan muatan kognitif (matematika dan sains), orang tua kesulitan memberikan materi sebelum mengerjakan lembar kerja. Sama halnya dengan hasil penelitian Harahap et al. (2021) yang menyatakan bahwa salah satu problematika yang dihadapi guru maupun orang tua saat menerapkan selama masa pandemi covid-19, yaitu kurangnya pemahaman materi oleh orang tua.

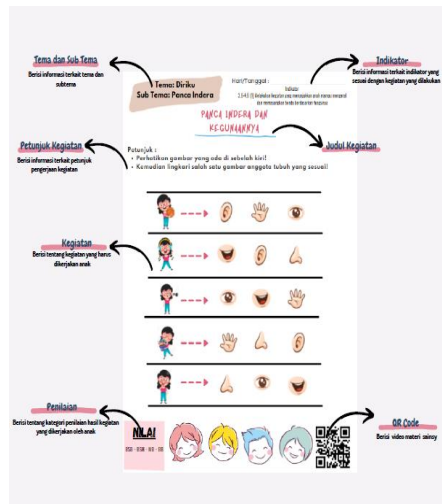
Membuat Rancangan Produk

Pada tahap ini dilakukan perancangan desain pengembangan produk berdasarkan analisis kebutuhan yang telah dibuat. Produk yang dikembangkan berupa lembar kerja anak dengan memasukan teknologi QR Code. QR Code adalah jenis kode batang matriks atau kode dua dimensi yang dapat menyimpan informasi data dan dirancang untuk dapat dibaca oleh smartphone (Tiwari, 2017). Semua bentuk informasi berupa teks, url, video, dapat disematkan pada QR Code ini (So, 2011). Penggunaan QR Code dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan sehingga tercipta suasana kelas yang lebih efektif dan kondusif (Naibaho & Fitriyah, 2019). Selain itu, penggunaan QR Code juga dapat memberikan kesempatan kepada anak baik untuk belajar secara mandiri maupun belajar secara berkelompok (Rikala & Kankaanranta, 2012). Secara spesifik lembar kerja anak yang dikembangkan adalah sebagai berikut: teknologi QR Code dikembangkan dengan menerapkan prinsip pemindaian kode QR di dalam lembar kerja anak dengan menggunakan bantuan handphone; penggunaan QR Code berbantuan aplikasi barcode scanner yang dapat diunduh (akan disediakan di Playstore) dan diinstal ke handphone; QR Code yang dikembangkan akan menjalankan video pembelajaran yang memuat materi sains.

Peneliti bersama dengan guru kelompok B PAUD IT Fathiyah menentukan materi sains apa saja yang akan digunakan untuk setiap temanya. Materi sains yang dihubungkan dengan tema dapat dilihat pada tabel 4. Sedangkan Lembar kerja anak menggunakan QR Code pada materi sains anak usia dini memuat tema dan subtema, kompetensi dasar, petunjuk pengerjaan lembar kerja anak, kegiatan yang harus dikerjakan, penilaian dan QR Code yang berisi video pembelajaran berkaitan dengan penjelasan materi pada lembar kerja anak. Rancangan lembar kerja anak yang akan dikembangkan dapat dilihat pada gambar 3.

Tabel 4. Materi Sains Berdasarkan Tema

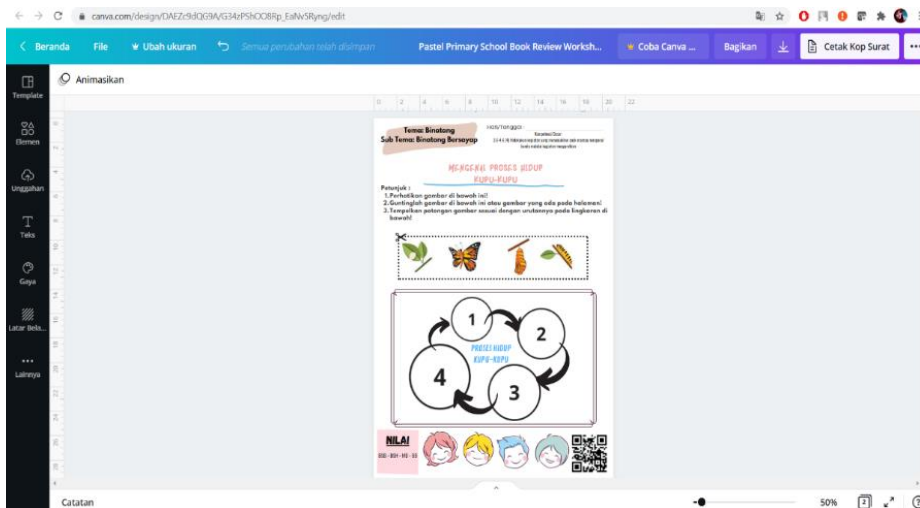
Tema	Sub Tema	Materi Sains
Diri Sendiri	Identitas	Mengenal perbedaan anak laki-laki dan anak perempuan
Keluargaku	Panca Indera	Mengenal fungsi dari panca indera
	Anggota Keluarga	Mengurutkan usia anggota keluarga
	Profesi Anggota Keluarga	Mengukur jarak jauh dan dekat
Lingkunganku	Rumahku	Mengukur Panjang menggunakan alat ukur tidak baku
	Sekolahku	Membuat hiasan kelas (finger painting menggunakan pencampuran warna)
Binatang	Binatang di udara	Menyebutkan dan mengurutkan metamorfosis kupu-kupu
	Binatang di darat	Mengenal tempat hidup binatang



Gambar 3. Desain Rancangan Produk

Pengembangan Produk

Lembar kerja anak dibuat dengan menggunakan aplikasi *canva*. Tampilan lembar kerja anak dibuat dengan aplikasi *canva* dapat dilihat pada gambar 4.



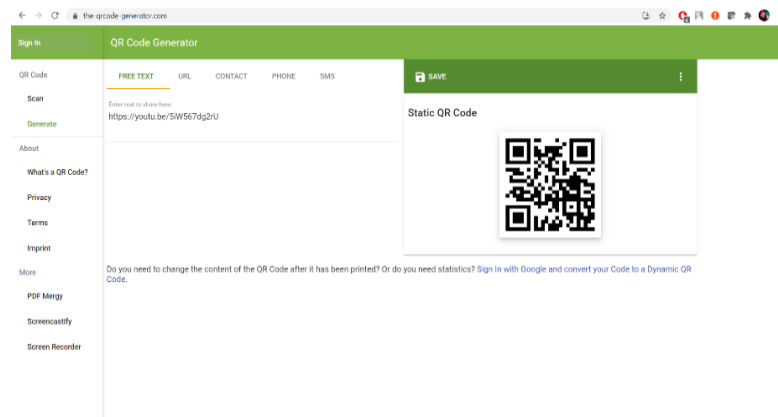
Gambar 4. Tampilan Lembar Kerja Anak

Untuk video pembelajaran yang akan disematkan pada lembar kerja anak dibuat dengan menggunakan aplikasi *videscribe*. Tampilan video yang dibuat menggunakan aplikasi *videscribe* dapat dilihat pada gambar 5.



Gambar 5. Tampilan Video Pembelajaran Materi Sains Menggunakan Aplikasi *Videoscribe*

Selanjutnya video pembelajaran tersebut diunggah pada *Youtube* dan *Google Drive*. *Url youtube* dan *google drive* kemudian disematkan pada *QR Code* yang dibuat melalui aplikasi *QR Code Generate* yang ditunjukkan pada gambar 6.



Gambar 6. Membuat *QR Code* untuk disematkan pada Lembar Kerja Anak

Uji Coba Produk Awal

Uji coba produk awal/validasi dilakukan oleh para ahli, yang terdiri dari validasi materi, validasi media dan validasi bahasa. Hasil uji coba awal oleh ahli materi dilakukan dengan tujuan untuk mengevaluasi pengembangan materi yang telah disusun pada produk yang dikembangkan. Hasil evaluasi dari ahli materi pada lembar kerja anak menggunakan *QR Code* pada materi sains dapat dilihat pada tabel 5. Dari tabel 5 terlihat bahwa hasil penilaian ahli materi memperoleh persentase sebesar 85,7% dengan kategori sangat valid. Penilaian dari ahli media dapat dilihat pada tabel 6. Dari tabel 6 terlihat hasil penilaian ahli media memperoleh persentase sebesar 88% dengan kategori sangat valid. Penilaian dari ahli bahasa dapat dilihat dari tabel 7. Dari tabel 7 terlihat bahwa hasil penilaian ahli bahasa memperoleh persentase sebesar 85% dengan kategori kategori sangat valid. Berdasarkan penilaian oleh para ahli pada uji coba produk awal diperoleh rata-rata persentase sebesar 86,2% dengan kategori sangat valid.

Tabel 5. Penilaian Ahli Materi

No	Butir Penilaian	Persentase (%)
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar	87
2	Kesesuaian materi dengan indikator	86
3	Kesesuaian materi sains dengan tema	85
4	Kesesuaian materi sains dengan tingkat perkembangan anak	86
5	Keluasan materi sains	84
6	Materi sains mudah dipahami oleh anak	86
7	Penyajian materi pada <i>QR Code</i> dapat meningkatkan kemampuan anak dalam memahami materi sains	86
8	Penyajian materi pada <i>QR Code</i> dapat menumbuhkan rasa ingin tahu anak	86
9	Kegiatan pada lembar kerja sesuai dengan materi sains	85
Rata-rata		85,7

Tabel 6. Penilaian Ahli Media

No	Butir Penilaian	Persentase (%)
1	Desain tampilan lembar kerja anak menarik	90
2	Kejelasan bentuk, ukuran, warna gambar pada lembar kerja anak	89
3	Ketepatan pemilihan jenis, ukuran dan warna huruf pada lembar kerja anak	86
4	Ketepatan pemilihan <i>background</i>	87
5	Video yang disematkan pada <i>QR Code</i> menarik	86
6	Video yang disematkan pada <i>QR Code</i> menarik sesuai dengan materi yang ditampilkan	88
7	Kamera dapat menampilkan <i>link video</i> materi saat <i>scan QR Code</i> dengan durasi waktu yang pendek	90
8	Lembar kerja anak mudah digunakan	87
9	Petunjuk yang digunakan jelas	87
10	Kegiatan dalam lembar kerja anak mudah dipahami	90
Rata-rata		88

Tabel 7. Penilaian Ahli Bahasa

No	Butir Penilaian	Persentase (%)
1	Keterbacaan pesan	85
2	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	86
3	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan anak	85
4	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah penulisan Bahasa Indonesia	84
Rata-rata		85

Revisi Hasil Uji Coba Produk Awal

Revisi hasil uji coba produk awal dilakukan berdasarkan saran dan masukan yang diberikan oleh ahli materi, ahli media dan ahli bahasa pada produk yang dikembangkan berupa lembar kerja anak menggunakan *QR Code*. Ahli materi memberikan saran dan masukan perbaikan diantaranya masih ditemukan indikator yang belum menggunakan kata kerja operasional, untuk itu peneliti melakukan perbaikan dengan mengganti beberapa indikator yang digunakan sesuai dengan saran dari ahli materi. Selanjutnya saran dari ahli media perlu ukuran gambar pada lembar kerja anak ada yang kecil, sehingga komposisinya tidak sesuai dengan lembaran yang disediakan. Peneliti melakukan perbaikan dengan mengubah ukuran gambar yang disesuaikan dengan komposisi setiap halaman. Saran dari ahli bahasa perlu diperbaiki kembali beberapa penulisan yang kurang huruf pada lembar kerja anak.

Uji Coba Lapangan Terbatas

Uji coba produk lapangan terbatas terdiri dari uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan kepada anak kelompok B di PAUD IT Fathiyyah untuk melihat kepraktisan dari produk yang dikembangkan. Pelaksanaan uji coba lapangan dilakukan secara tatap muka di TK IT Fathiyyah berdasarkan dengan surat edaran Gubernur Sumatera Selatan Nomor: 420/8748/Disdik.SS/2021 tentang Penyelenggaraan Pembelajaran Tatap Muka terbatas pada Satuan Pendidikan PAUD/RA/SD/MI/SMP/Mts/SMA/SLB dan Satuan Pendidikan Lainnya pada Masa Pandemi Covid-19 di Provinsi Sumatera Selatan. Uji coba produk ini dilakukan pada uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil.

Uji coba perorangan dilakukan pada responden yang berjumlah tiga orang anak pada kelompok B di TK IT Fathiyyah. Responden yang dipilih mewakili anak yang memiliki kemampuan rendah, sedang dan tinggi. Penilaian pada uji perorangan terdiri dari aspek kemenarikan produk yang dikembangkan, kemudahan penggunaan produk yang dikembangkan dan kebermanfaat dari produk yang dikembangkan.

Hasil dari penilaian pada uji coba perorangan terhadap produk yang dikembangkan berupa lembar kerja anak menggunakan *QR Code* dapat dilihat pada tabel 8.

Tabel 8. Hasil Uji Coba Perorangan

No	Responden	Skor Per Indikator Penggunaan Produk					Skor Total	Persentase (%)
		1	2	3	4	5		
1	A	5	5	5	4	4	23	92
2	B	5	5	4	4	3	21	84
3	C	5	5	4	3	3	20	80
Rata-Rata							85,3	

Dari tabel 8 terlihat bahwa nilai rata-rata persentase kelayakan produk pada uji coba perorangan yang diperoleh yaitu sebesar 85,3% pada kategori sangat praktis, sehingga dapat dilanjutkan ke uji coba kelompok kecil.

Selanjutnya dilakukan uji coba kelompok kecil dengan jumlah responden sembilan anak pada kelompok B di TK IT Fathiyyah. Responden yang dipilih mewakili anak yang memiliki kemampuan rendah, sedang dan tinggi. Penilaian pada uji perorangan terdiri dari aspek kemenarikan produk yang dikembangkan, kemudahan penggunaan produk yang dikembangkan dan kebermanfaat dari produk yang dikembangkan. Hasil dari penilaian uji coba kelompok kecil terhadap produk yang dikembangkan berupa lembar kerja anak menggunakan *QR Code* dapat dilihat pada tabel 9.

Tabel 9. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

No	Responden	Skor Per Indikator Penggunaan Produk					Skor Total	Persentase (%)
		1	2	3	4	5		
1	A	5	4	4	4	4	21	84
2	B	5	4	4	5	4	22	88
3	C	5	5	5	3	3	21	84
4	D	4	4	5	4	3	20	80
5	F	5	4	4	3	3	19	76
6	G	5	5	5	4	4	23	92
7	H	4	5	3	4	3	19	76
8	I	5	5	5	4	5	24	96
9	J	5	5	5	4	5	24	96
Rata-Rata							85,8	

Dari tabel 9 terlihat bahwa nilai rata-rata persentase kelayakan produk pada uji coba kelompok kecil yang diperoleh yaitu sebesar 85,8% pada kategori sangat praktis, sehingga dapat dilanjutkan ke uji keefektifan produk. Berdasarkan penilaian yang dilakukan pada uji coba terbatas diperoleh rata-rata persentase sebesar 85,5% dengan kategori sangat sangat praktis.

Revisi Hasil Uji Coba Lapangan Terbatas

Revisi hasil uji coba lapangan terbatas dilakukan berdasarkan saran dan masukan yang didapat pada pelaksanaan uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil. Pada uji coba kelompok kecil perbaikan yang dilakukan yaitu mengubah jenis huruf dan ukuran huruf pada lembar kerja, karena dari hasil uji coba yang dilakukan masih ada anak yang kesulitan membaca tulisan yang ada pada lembar kegiatan anak dan pada video penjelasan materi, huruf yang digunakan masih huruf kapital. Untuk itu, peneliti melakukan perbaikan berdasarkan saran dan masukan tersebut.

Perbaikan yang dilakukan peneliti berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil yaitu memperjelas petunjuk pelaksanaan kegiatan dan mengubah gambar yang ada pada lembar kerja anak disesuaikan dengan yang ada pada video materi, sehingga akan memudahkan anak dalam memahami materi sains yang sesuai dengan kegiatan pada lembar kerja anak.

Uji Coba Lapangan Operasional

Uji coba lapangan operasional dilakukan dengan tujuan untuk melihat keefektifan dari produk yang dikembangkan berupa lembar kerja anak menggunakan *QR Code*. Uji coba lapangan operasional ini dilakukan pada responden dengan jumlah 30 anak usia dini pada kelompok B di TK IT Fathiyyah, yang terbagi menjadi 15 anak pada kelompok eksperimen dan 15 anak pada kelompok kontrol. Tujuan pelaksanaan uji coba lapangan operasional yaitu untuk melihat keefektifan dari penggunaan lembar kerja anak menggunakan *QR Code* pada pemahaman materi sains anak usia dini. Pelaksanaan uji coba lapangan operasional ditunjukkan pada gambar 7.



Gambar 7. Kegiatan Uji Coba Lapangan Operasional

Hasil uji coba lapangan operasional dilakukan dengan membandingkan skor *pretest* dan skor *posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan lembar kerja anak menggunakan *QR Code*, sedangkan kelompok kontrol menggunakan lembar kerja anak yang biasa digunakan di sekolah. Rata-rata skor *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan terlihat pada tabel 10.

Tabel 10. Hasil Perhitungan *n-gain* Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol Pada Uji Coba Lapangan Operasional

Descriptives					
Kelompok			Statistic	Std. Error	
NGain_Persen	Eksperimen	Mean	76.4443	4.49331	
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	66.8071	
			Upper Bound	86.0815	
		5% Trimmed Mean		77.6048	
		Median		80.9524	
		Variance		302.848	
		Std. Deviation		17.40252	
		Minimum		32.00	
		Maximum		100.00	
		Range		68.00	
		Interquartile Range		18.21	
		Skewness		-1.163	.580
		Kurtosis		2.118	1.121
			Kontrol	Mean	57.9241
95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound			50.5071	
	Upper Bound			65.3411	
5% Trimmed Mean				58.0850	
Median				58.6207	
Variance				179.383	
Std. Deviation				13.39338	
Minimum				32.00	
Maximum				80.95	
Range				48.95	
Interquartile Range				19.52	
Skewness				-.106	.580
Kurtosis				-.448	1.121

Dari tabel 10, menunjukkan bahwa adanya perbedaan skor rata-rata pemahaman materi sains anak usia dini pada kelompok eksperimen yang diberi perlakuan menggunakan lembar kerja anak dengan QR Code dan kelompok kontrol yang menggunakan lembar kerja yang digunakan di sekolah. Dari perhitungan *n-gain* yang dilakukan untuk melihat keefektifan produk lembar kerja anak menggunakan QR Code diperoleh skor rata-rata untuk kelas eksperimen sebesar 76,4% dengan kategori efektif. Sedangkan pada kelompok kontrol diperoleh skor 57,9% dengan kategori cukup efektif. Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, dapat diambil simpulan bahwa produk yang dikembangkan dapat dikategorikan efektif untuk digunakan sebagai bahan ajar materi sains untuk anak usia dini pada kelompok B di PAUD IT Fathiyyah.

Produk yang dikembangkan pada penelitian ini berupa lembar kerja anak. Konsep pengembangan produk dengan menggunakan teknologi QR Code berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan sebelumnya. Selain itu juga merujuk dari penelitian yang sebelumnya dilakukan oleh (Lee et al., 2011) yang menyatakan bahwa penerapan QR Code dalam pembelajaran memberikan kemudahan bagi guru untuk menyesuaikan dengan kebutuhan kelas. QR Code memungkinkan pengguna untuk menyematkan berbagai jenis informasi (De Pietro, 2013), seperti *text*, gambar, video, tautan tentang materi ajar, yang juga dapat memfasilitasi pembelajaran di dalam dan di luar kelas (Crompton et al., 2011; Pérez-Sanagustín et al., 2016). QR Code ini juga merupakan hal baru pada penerapan pembelajaran di lembaga pendidikan anak usia dini, khususnya di PAUD IT Fathiyyah Palembang, sehingga pada pelaksanaannya anak tertarik dan antusias pada produk yang dikembangkan berupa

lembar kerja menggunakan *QR Code*. Hal ini juga didukung oleh hasil penelitian dari penggunaan *QR Code* dalam pembelajaran menunjukkan adanya pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan bagi anak (Mowafi et al., 2019). Penelitian yang dilakukan oleh Mahoney & Hall (2017) menunjukkan bahwa penggunaan *QR Code* dapat meningkatkan kemadirian anak dalam belajar, penggunaan *QR code* juga memudahkan peserta didik, pendidik dan orang tua dalam kegiatan pembelajaran (Oh-Young, 2021).

Konsep sains atau materi sains menjadi bagian terpenting dalam pembelajaran sains (Zulaiha & Rohman, 2020). Pengenalan sains pada anak usia dini dapat mendukung eksplorasi sensori anak terhadap lingkungannya dan dapat memberikan pengetahuan serta keterampilan dasar untuk pembelajaran sains selanjutnya, anak usia dini juga dapat memberikan apresiasi terhadap alam (Trundle, 2015). Materi sains untuk anak usia dini diberikan pada anak melalui kegiatan yang menyenangkan, sehingga nantinya anak akan mudah dalam memahami materi sains yang diberikan. Pembelajaran materi sains pada anak usia dini harus melibatkan anak secara aktif disesuaikan dengan tahapan perkembangan anak sehingga nantinya didapat hasil belajar yang lebih bermakna (Watini, 2019). Kegiatan-kegiatan yang ada pada lembar kerja anak menggunakan *QR Code* juga telah disesuaikan dengan tahapan perkembangan anak usia 5-6 tahun yang berada pada kelompok B PAUD IT Fathiyah Palembang.

Penelitian ini memiliki keterbatasan pada pengembangan produk lembar kerja dengan menggunakan *QR Code*, yaitu kegiatan dan materi yang dimuat pada lembar kerja anak ini hanya difokuskan pada materi sains dan hanya diperuntukkan pada pembelajaran semester satu. Sub tema yang dimasukkan juga tidak keseluruhan pada setiap temanya, karena harus menyesuaikan dengan materi sains untuk anak usia dini. Hal ini dikarenakan karena keterbatasan waktu penelitian.

SIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan lembar kerja anak menggunakan *QR Code* dalam mengenalkan materi sains untuk anak usia dini. Berdasarkan hasil penilaian produk awal dan penilaian uji coba lapangan terbatas menunjukkan bahwa lembar kerja anak menggunakan *QR Code* telah memenuhi kriteria valid dan praktis. Lembar kerja anak menggunakan *QR Code* juga terbukti efektif digunakan untuk memberikan pemahaman terkait materi sains pada anak usia dini. Saran untuk peneliti selanjutnya, hendaknya dapat mengembangkan lembar kerja anak untuk berbagai materi pembelajaran anak usia dini dan dapat dikembangkan dalam bentuk kegiatan untuk pembelajaran pada semester satu dan semester dua.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Universitas Sriwijaya yang telah membiayai penelitian ini dengan anggaran DIPA Badan Layanan Umum Universitas Sriwijaya Tahun Anggaran 2021, Nomor SP DIPA-023.17.2.667515/2021. Tanggal 23 November 2020, sesuai dengan SK Rektor 007/UN9?SK.LP2M.PT/2021 tanggal 27 April 2021. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada tim Jurnal Obsesi yang telah membantu dan memberikan masukan dalam proses penerbitan artikel jurnal ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2013). Instrumen Perangkat Pembelajaran. PT Remaja Rosdakarya.
- Bakri, M. A. (2018). Studi Awal Implementasi Internet Of Things Pada Bidang Pendidikan. JREC (Journal of Electrical and Electronics), 4(1), 18-23. <https://doi.org/10.33558/jrec.v4i1.565>
- Crompton, H., LaFrance, J., & van 't Hooft, M. (2011). QR Codes 101. Learning & Leading with Technology, 39(8), 22-25. <http://eric.ed.gov/?id=EJ982842>

- De Pietro, O. (2013). Authentic and Situated Learning with the Use of an Adaptive Search Engine and a QR-Code in Mobile Mode International. *Journal of Digital Literacy and Digital Competenc*, 4(3), 19-30. <https://doi.org/10.4018/ijdlcd.2013070103>
- Depdiknas. (2008). *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Depdiknas.
- Emzir. (2017). Metodologi penelitian pendidikan kuantitatif & kualitatif. In *Metodologi penelitian pendidikan kuantitatif & kualitatif*.
- Fatimah, S., Hamdu, G., & Nugraha, A. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Siswa Pada Pembelajaran Outdoor Berbasis STEM di Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 101-107.
- Hance, T. (2014). A SeQRet Treasure Hunt. *Science and Children*, 52(2), 36-41. https://doi.org/10.2505/4/sc14_052_02_36
- Harahap, S. A., Dimiyati, D., & Purwanta, E. (2021). Problematika Pembelajaran Daring dan Luring Anak Usia Dini bagi Guru dan Orang tua di Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1825-1836. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1013>
- Hindarti, S. (2021). *Pelaksanaan Pembelajaran Pada Program Pendidikan Anak Usia Dini*. Universitas Jambi.
- Imaduddin, M., Nihayati, L., Nugroho, T. W., Murti, W. B., Sa'adah, L., & Kurniasari, D. (2021). Pendampingan pembuatan alat permainan edukatif topik ekologi berbasis STEAM pada kelompok guru PAUD Kecamatan Temayang Kabupaten Bojonegoro. *Transformasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 17(1), 27-37. <https://doi.org/10.20414/transformasi.v17i1.2702>
- Lee, J. K., Lee, I. S., & Kwon, Y. J. (2011). Scan & Learn! Use of quick response codes & smartphones in a biology field study. *American Biology Teacher*, 73(8), 485-492. <https://doi.org/10.1525/abt.2011.73.8.11>
- Mahoney, J., & Hall, C. (2017). Using technology to differentiate and accommodate students with disabilities. *E-Learning and Digital Media*, 14(5), 291-303. <https://doi.org/10.1177/2042753017751517>
- Mesiono, M., Vanni, S. O., & Zairina, N. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK Dwi Utama Deli Serdang. *Jurnal Raudhah*, 8(1), 58-68. <http://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/raudhah/article/view/586>
- Mousa, A. A., & El-salam, M. A. (2016). Employing QR Code as an Effective Educational Tool for Quick Access to Sources of Kindergarten Concepts. *International Journal of Social, Behavioral, Educational, Economic, Business and Industrial Engineering*, 10(7), 2162-2165.
- Mowafi, Y., Abumuhfouz, I., & Redifer, J. (2019). A Play-Based Interactive Learning Approach for Fostering Counting and Numbers Learning Skills for Early Childhood Education Using QR Codes Mobile Technologies. In *Mobile Web and Intelligent Information Systems* (pp. 16-26). Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-030-27192-3_2
- Mujid, A. (2014). *Penilaian Autentik, Proses dan Hasil Belajar*. PT Remaja Rosdakarya.
- Naibaho, D. P., & Fitriyah, L. (2019). Media Monopoli Tematik Berbasis Qr Code Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema Organ Gerak Hewan Dan Tumbuhan Kelas Iv Sd N Bringin 2. *Prosiding Seminar Nasional Pagelaran Pendidikan Dasar Nasional (Ppdn) 2019*, 1(1), 86-92.
- Oh-Young, C. (2021). Utilizing Quick Response Codes to Extend Instruction in Early Childhood Contexts. *Young Exceptional Children*, 1-12. <https://doi.org/10.1177/10962506211006077>
- Pérez-Sanagustín, M., Verdugo, R., García-Galleguillos, G., & Nussbaum, M. (2016). Using QR codes to increase user engagement in museum-like spaces. *Computers in Human Behavior*, 60, 73-85. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.02.012>
- Prastowo, A. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Diva Press.

- Purnamasari, R. (2017). Analisis lembar kerja untuk anak usia dini di taman kanak - kanak wilayah banjarejo, boja, kendal skripsi.
- Rahmad Putra, Aan Erlansari, D. A. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Augmented Reality Media Pembelajaran Rambu Lalu Lintas Pada Anak Usia Dini Dengan Metode Marker Based. *Rekursif*, 8(1), 71-80.
- Ramadhan, S. F., & Setiadarma, W. (2014). Pengembangan Media Lembar Kerja Siswa (LKS) Edukatif untuk Siswa Kelas-B TK Negeri Pembina Prigen. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 2(3), 127-133. <https://media.neliti.com/media/publications/247801-pengembangan-media-lembar-kerja-siswa-lk-3e4bcb87.pdf>
<https://doi.org/10.20527/bipf.v2i2.861>
- Ransom, M., & Manning, M. (2013). Teaching Strategies: Worksheets, Worksheets, Worksheets. *Childhood Education*, 89(3), 188-190.
<https://doi.org/10.1080/00094056.2013.792707>
- Rikala, J., & Kankaanranta, M. (2012). The use of Quick Response codes in the classroom. *CEUR Workshop Proceedings*, 955, 148-155.
- Roza, M. M. (2012). Pelaksanaan Pembelajaran Sains Anak Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Bustanul Athfal 29 Padang. *Pesona Paud*, 1(1), 1-11.
- Shin, D. H., Jung, J., & Chang, B. H. (2012). The psychology behind QR codes: User experience perspective. *Computers in Human Behavior*, 28(4), 1417-1426.
<https://doi.org/10.1016/j.chb.2012.03.004>
- Smith, B. L. (2016). Qr Codes. *Adult Education, Museums and Art Galleries*, 243-255.
https://doi.org/10.1007/978-94-6300-687-3_20
- So, S. (2011). Beyond the simple codes: QR codes in education. *ASCILITE 2011 - The Australasian Society for Computers in Learning in Tertiary Education*, 2010, 1157-1161.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. CV Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Rosdakarya.
- Sumarni, S., & Pd., M. (2013). The Role of Educators in Introduce Technology in Early Childhood through Science Activities. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 103, 1161-1170. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.10.443>
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Graha Ilmu.
- Tiwari, S. (2017). An introduction to QR code technology. *Proceedings - 2016 15th International Conference on Information Technology, ICIT 2016*, 1, 39-44.
<https://doi.org/10.1109/ICIT.2016.021>
- Trundle, K. C. (2015). The Inclusion of Science in Early Childhood Classrooms. In *Research in Early Childhood Science Education* (pp. 1-6). Springer, Dordrecht.
https://doi.org/10.1007/978-94-017-9505-0_1
- Trundle, K. C., & Saçkes, M. (2015). Research in early childhood science education. *Research in Early Childhood Science Education*, 1-390. <https://doi.org/10.1007/978-94-017-9505-0>
- Utami, F., & Andika, W. D. (2021). Pengembangan Media Flashcard Berbasis Augmented Reality pada Materi Mengenal Binatang Laut. 5(2), 1718-1728.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.933>
- Watini, S. (2019). Pendekatan Kontekstual dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sains pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 82.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.111>
- Zulaiha, D., & Rohman, A. (2020). Strategi Guru dan Keterlibatan Orangtua dalam Pemahaman Konsep Sains Anak Selama Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1248-1260. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.816>