

**PENGEMBANGAN LKPD BAHASA INGGRIS BERBANTU APLIKASI QUIZIZZ
KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Mutia Dewi Kinanti

PGSD, FIP, Universitas Negeri Surabaya, mutiadkinanti@gmail.com

FX. Mas Subagio

PGSD, FIP, Universitas Negeri Surabaya, massubagio@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) pada mata pelajaran bahasa Inggris yang semula hanya berbentuk soal-soal pada selebaran kertas hitam putih yang monoton. LKPD bahasa Inggris yang dikembangkan berbantu aplikasi kuis interaktif Quizizz. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Terdapat 10 tahap dalam penelitian pengembangan yaitu tahap potensi dan masalah, mengumpulkan informasi, desain produk, validasi desain, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk dan pembuatan produk final. Tahapan yang digunakan dalam penelitian ini hanya sampai lima dari sepuluh tahap, mulai dari mencari potensi dan masalah, mengumpulkan informasi, desain produk, validasi desain dan perbaikan desain. Penelitian pengembangan ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian pengembangan menunjukkan skor penilaian pada validasi RPP sebesar 89,3% kemudian skor validasi ahli materi sebesar 90% dan yang terakhir skor validasi ahli media sebesar 89,3% dengan revisi. Berdasarkan hasil validasi yang diperoleh, pengembangan LKPD pada mata pelajaran bahasa Inggris berbantu aplikasi Quizizz dinyatakan valid atau layak digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

Kata Kunci: LKPD, Quizizz, Pengembangan

Abstract

This study aims to develop LKPD (Student Worksheet) in English subjects which were originally only in the form of questions on monotonous black and white leaflets. English LKPD which was developed aided by the Quizizz interactive quiz application. This type of research is development research. There are 10 stages in development research, namely the potential and problem stage, gathering information, product design, design validation, product revision, trial use, product revision and mass product manufacturing. The stages used in this study are only up to five of the ten stages, starting from finding potentials and problems, gathering information, product design, design validation and design improvement. This research development uses quantitative descriptive methods. The results of the development research showed the assessment score on RPP validation was 89.3% then the material expert validation score was 90% and the last was the media expert validation score of 89.3% with revision. Based on the validation results obtained, the development of LKPD in English subjects assisted with the Quizizz application is declared valid or appropriate for use in teaching and learning activities.

Keywords: LKPD, Quizizz, Development

PENDAHULUAN

Era globalisasi ini menuntut kita menguasai lebih dari 1 bahasa. Bahasa Indonesia sebagai bahasa sehari-hari dan Bahasa Inggris digunakan dalam pembelajaran diharapkan dapat menambah pengetahuan. Bahasa Inggris menjadi salah satu bahasa internasional yang kerap digunakan oleh semua kalangan di seluruh dunia. (Inggris, Mengglobal, Bahasa, & Subiyati, 2016). Tidak dapat dipungkiri bahwa dalam dunia kerja, atau bahkan

dalam pembelajaran sehari-hari siswa sekolah dasar sudah mulai dikenalkan dengan bahasa Inggris. Seiring dengan makin terasnya pengaruh globalisasi, para golongan terpelajar, bahkan mungkin pada waktunya kelak juga orang kebanyakan akan dituntut mampu berbahasa Inggris tidak memandang bagaimanapun keadaannya. Pelafalan dan penggunaan bahasa Inggris cukup mudah dan memungkinkan bisa diterima oleh banyak orang dan juga dapat digunakan sebagai bahasa pengantar di berbagai negara, oleh karena itu mengapa bahasa Inggris sangat penting untuk dipelajari. Menguasai bahasa Inggris tidak

akan merugikan kita karena dapat menjadi pelengkap dalam kemampuan berbahasa Indonesia yang benar dan tepat (Inggris et al., 2016). Pemerintah sudah memiliki langkah awal yang bagus untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berbahasa Inggris yaitu memperkenalkannya sejak dari sekolah dasar (Listia & Kamal, 2008). Selain menjadi bahasa global, bahasa Inggris juga memiliki fungsi lain yaitu dapat dimanfaatkan sebagai alat untuk menyerap ilmu dan (S. Ali, 2003). Tidak sedikit pula orangtua yang berbondong-bondong mendaftarkan anaknya ke sekolah Internasional dengan harapan anaknya dapat mengerti dan mahir dalam menerapkan bahasa Inggris dalam kehidupan sehari-hari. Namun, orangtua seringkali terkecoh dengan sekolah internasional yang hanya bermodalkan lisensi internasional dan menerapkan bahasa Inggris didalam kesehariannya ternyata mutu pendidikan Tak peduli akan kemampuan psikologi bahasa anak, metode yang diterapkan pada sekolah tersebut, usia anak dan latar belakang pendidikan para pendidik juga berperan besar dalam proses belajar anak baik disekolah maupun dirumah. Akibatnya, banyak anak yang frustrasi, stress (Khairani, 2016).

Bahasa Inggris saat ini masih menjadi salah satu mata pelajaran yang jarang diminati oleh peserta didik. Kendala dalam pelaksanaan pembelajaran bahasa Inggris tidak hanya dari peserta didik saja, keterbatasan tenaga kerja atau pendidik yang juga mahir dalam bahasa Inggris sangat minim adanya. Salah satu kendala yang berpengaruh besar yaitu tidak tersedianya silabus khusus mata pelajaran bahasa Inggris. Metode dan strategi pengajaran yang digunakan oleh guru juga menjadi yang cukup berpengaruh (Listia & Kamal, 2008). Hal tersebut dikarenakan mereka merasa asing dengan bahasa Inggris dan juga dalam penerapannya, ketika seseorang ingin mahir dan paham bahasa Inggris ia harus mengerti kosakata, memahami bagaimana pelafalan kosakata tersebut dengan tepat. Menurut pendapat Ali, salah satu fungsi dari pengajaran bahasa Inggris yaitu sebagai alat penyerapan ilmu dan teknologi (S. Ali, 2003). Pendidik harus bisa menyikapi perkembangan teknologi informasi dengan memanfaatkan teknologi informasi sebagai salah satu sarana untuk penyampaian materi pada peserta didik. Teknologi Informasi adalah suatu alat yang dapat digunakan baik perorangan atau kelompok untuk mengolah data, termasuk memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, memanipulasi data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas, yaitu informasi yang relevan, akurat dan tepat waktu, dan juga dapat digunakan sebagai informasi yang strategis untuk pengambilan keputusan (Riwayadi, 1992). Pendidik harus bisa menyikapi perkembangan teknologi informasi dengan benar dan tepat. Perkembangan tersebut dapat berdampak baik apabila diletakkan pada jalur yang benar. Contohnya seperti memanfaatkan teknologi informasi sebagai salah satu sarana untuk penyampaian materi pada peserta didik. Sarana yang dapat digunakan oleh guru yaitu dengan menerapkan bahan ajar.

Bahan ajar merupakan salah satu hal yang perlu diperhatikan dan dikembangkan dalam proses belajar mengajar. Berdasarkan pendapat Eliza (2013) (dalam Haryonik & Bhakti, 2018) bahan ajar adalah seperangkat materi yang disusun oleh guru baik tertulis maupun tidak tertulis dengan tujuan terciptanya suasana belajar mengajar yang menyenangkan. Bahan ajar yang diberikan dapat dibentuk semenarik mungkin agar siswa menjadi lebih semangat dalam mengerjakannya. Ketika bahan ajar dimanfaatkan sebagai alat peraga, menurut pendapat yang dikemukakan oleh Siddiq (2008) (dalam Sagita, 2016) bahan ajar dapat diklasifikasikan menjadi beberapa macam yaitu: a. media cetak, contohnya seperti koran, majalah, buku; b. benda konkret, contohnya yaitu benda-benda yang ada disekitar dan dapat digunakan sebagai sarana dalam menyampaikan materi; c. media visual, contohnya seperti foto, peta, gambar-gambar; d. audio-Visual, contohnya yaitu video, televisi, film. LKPD yang dikembangkan dapat dikatakan sebagai media pembelajaran dimana media pembelajaran adalah salah satu contoh bahan ajar. Menurut pendapat yang dikemukakan oleh Mahnun, dalam menyampaikan pesan atau informasi belajar, media menjadi salah satu contoh sarana yang dapat dimanfaatkan oleh narasumber kepada sasaran atau penerima pesan (Mahnun, 2012). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) media dapat diartikan sebagai suatu alat atau sarana komunikasi yang ada disekitar kita contoh kecilnya seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk, sedangkan media pendidikan memiliki pengertian yaitu alat dan bahan yang dapat digunakan dalam proses pengajaran atau pembelajaran.

Pengertian diatas hampir sama dengan pendapat yang dikemukakan oleh Asosiasi Teknologi Komunikasi Pendidikan (AECT) yaitu sumber belajar adalah semua hal yang dapat dikatakan sumber contohnya data atau orang dimana sumber tersebut diharapkan dapat memudahkan pelajar dalam proses belajar. Siswa akan merasa lebih termotivasi dan bersemangat dalam menerima materi yang disampaikan, hal tersebut juga akan berdampak baik bagi guru karena informasi yang disampaikan dapat diterima baik. Fungsi lain dari media berdasarkan pendapat yang dikemukakan oleh Wiratmojo dan Sasonohardjo (dalam Falahudin, 2014) yaitu media dapat dibedakan menjadi dua yaitu alat peraga dan alat bantu. Alat peraga dapat digunakan untuk memperagakan sesuatu hal agar terlihat lebih nyata atau konkrit. Alat bantu adalah alat atau benda yang dapat memudahkan siswa dalam belajar. Terdapat perbedaan media dengan Audio Visual-Aids (AVA) dalam hal konsentrasi, Audio Visual-Aids (AVA) lebih ditekankan pada peralatan audio dan visual sedangkan alat bantu belajar penekanannya pada pihak yang belajar (pembelajar). Semua istilah tersebut, dapat kita rangkum dalam satu istilah umum yaitu media pembelajaran. Terlepas dari perbedaan keduanya.

Guru juga harus memperhatikan beberapa aspek sebelum memilih media pembelajaran yaitu seperti yang dikemukakan oleh (Falahudin, 2014) aspek dalam memilih media pembelajaran yang harus diperhatikan yaitu: (1)

Pengembangan LKPD Bahasa Inggris Berbantu Aplikasi Quizizz

kepada siapa media tersebut akan diberikan; (2) tujuan penggunaan media tersebut; (3) apakah estimasi waktu yang tersedia sudah cukup untuk menggunakan media tersebut; (4) bagaimana karakteristik media yang akan digunakan; (5) apakah bahan-bahan untuk membuat media tersebut tersedia atau tidak; (6) berapakah biaya yang harus dikeluarkan untuk membuat media tersebut. Menurut pendapat (Setiyani, 2010) sumber pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi dua berdasarkan tujuan penggunaannya, yaitu: (1) Learning Resources by Design atau dengan kata lain sumber pembelajaran yang sengaja direncanakan, yaitu semua sumber yang dengan khusus dikembangkan sebagai komponen sistem instruksional untuk memberikan fasilitas belajar yang terarah dan bersifat formal; (2) Learning Resources by Utilization dengan kata lain sumber pembelajaran yang karena dimanfaatkan, yaitu sumber belajar yang tidak secara khusus didesain untuk keperluan pembelajaran namun dapat ditemukan, diaplikasikan, dan dimanfaatkan untuk keperluan belajar salah satunya adalah media massa.

Menurut Prastowo (2012) (dalam Rahayuningsih, 2018) Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) adalah salah satu media cetak yang berisikan materi-materi, soal-soal dimana siswa diminta untuk mengerjakannya agar kompetensi dasar yang disajikan dapat tercapai. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang berisikan soal-soal seringkali membuat siswa menjadi bosan dan juga di sisi lain membebani pendidik untuk mengoreksi. Lestari Majid (2013) (dalam Sari, Syamsurizal, & Asrial, 2016) menyarankan sebaiknya Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) disusun oleh guru dan disesuaikan dengan tujuan dan materi yang disampaikan. Dalam mengembangkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) diharapkan guru dapat memanfaatkan media atau alat bantu. Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Priyanti, Santosa, & Dewi, 2019) menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik terhadap pembelajaran bahasa Inggris mengalami peningkatan setelah menerima pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis komputer.

Guru dapat memanfaatkan kemajuan teknologi untuk meringankan pekerjaan. Salah satu contoh pemanfaatan kemajuan teknologi yaitu adanya kuis interaktif. Hal tersebut sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh (Centauri, 2019) yaitu kuis interaktif adalah sebuah aplikasi yang digunakan untuk memberikan materi berupa soal atau pertanyaan yang nantinya digunakan oleh siswa dalam meningkatkan pengetahuannya mengenai materi yang sudah disampaikan. Kuis interaktif tergolong dalam media berbasis komputer atau smartphone karena pada penerapannya kuis interaktif membutuhkan komputer atau smartphone, siswa dapat menggunakan aplikasi tersebut secara mandiri karena selain mudah, siswa juga tidak dituntut harus melalui berbagai macam tahap seperti

yang dikemukakan oleh Risqiyah (2011) (dalam Meryansumayeka, Virgiawan, & Marlina, 2018). Kuis interaktif merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat menciptakan suasana kegiatan belajar mengajar yang tidak membosankan dan materi dapat tersampaikan dengan baik. Suatu media pembelajaran dapat digunakan dengan maksimal ketika guru mengerti dan memahami untuk apa, siapa dan bagaimana media itu digunakan. Guru yang memanfaatkan multimedia dalam proses pembelajaran dapat dipastikan akan tercipta pembelajaran yang lebih efektif baik secara tatap muka, online atau video-conference (Santoso, 2003). Hal tersebut berpotensi besar bila dimanfaatkan sebagai alat pembelajaran yang efektif karena selain dapat menambah wawasan, aplikasi tersebut dapat merangsang komponen visual dan verbal siswa (Arifin & Hala, 2015). Salah satu media pembelajaran berbasis komputer dalam pembelajaran yaitu berbentuk aplikasi bernama Quizizz.

Quizizz adalah situs online yang membantu siswa memeriksa pengetahuan dan kemajuan dalam pembelajaran mereka (Rahayu & Purnawarman, 2019). Menurut pendapat yang dikemukakan oleh Mei, Ju dan Adam (dalam Priyanti et al., 2019) adalah quizizz sebagai platform digital untuk membantu penguasaan siswa dalam membaca adalah kegiatan kelas multi-pemain yang menyenangkan yang memungkinkan semua siswa untuk berlatih keterampilan membaca bersama dengan menggunakan ponsel mereka seperti tablet, Ipad, atau bahkan Smartphone. Quizizz menyediakan beberapa fasilitas yaitu membuat quiz dimana materi soal dan tingkat kesukarannya dapat disesuaikan dengan kemampuan peserta didik. Setelah guru membuat soal quiz, peserta didik diminta untuk memasukkan kode yang telah diberikan oleh guru dimana kode tersebut digunakan untuk masuk ke kelas yang sudah ditentukan. Ketika mengerjakan soal, peserta didik berlomba-lomba untuk mendapatkan peringkat teratas. Saat jawaban yang di pilih salah maupun benar, akan tersedia animasi yang lucu. Dengan media Quizizz para pendidik dapat mengetahui sejauh mana kemampuan dan pengetahuan para peserta didik karena guru dapat mengontrol dan mengetahui tingkat pengetahuan dan kemampuan siswa pada setiap soal kuis, setelah itu guru juga dapat mengunduhnya sebagai lembar kerja Axcel (Lestari, 2019).. Media tersebut diharapkan dapat mempermudah peserta didik dalam belajar sehingga hasil belajar meningkat. Hal itu menandakan peserta didik dapat menerima materi yang disampaikan dengan benar dan tepat. Oleh karena itu, dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa diperlukan bahan ajar yang sudah dikembangkan semaksimal mungkin dengan bantuan media interaktif berbantu aplikasi Quizizz.

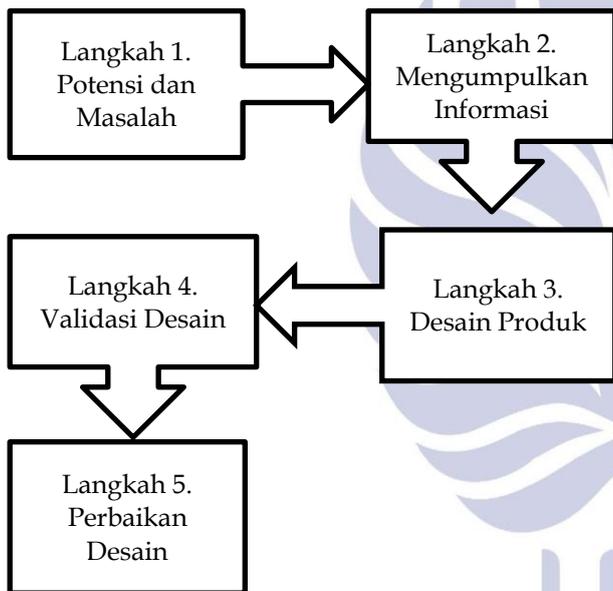
METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) dimana dalam penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan suatu media alat,

materi atau strategi pembelajaran. Maka dari itu, untuk menghasilkan suatu produk yang dapat berfungsi di masyarakat luas maka diperlukan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan peneliti harus menguji apakah produk tersebut efektif atau tidak (Sugiyono, 2011:297). Dalam hal ini peneliti menggunakan media kuis interaktif berbantu aplikasi Quizizz dalam mengembangkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan model proses penelitian pengembangan yang dikemukakan oleh Sugiyono (2016:298-311) terdapat beberapa proses dalam merancang penelitian eksperimen yaitu (1) potensi dan masalah; (2) mengumpulkan informasi; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) perbaikan desain; (6) uji coba produk; (7) revisi produk; (8) uji coba pemakaian; (9) revisi produk; (10) pembuatan produk masal. Tahapan yang digunakan dalam penelitian ini hanya sampai lima dari sepuluh tahap, mulai dari mencari potensi dan masalah, mengumpulkan informasi, desain produk, validasi desain dan perbaikan desain. Hal ini dilakukan karena keterbatasan, baik dari segi kondisi di masa pandemi Covid-19 dan waktu. Lima langkah penelitian dapat digambarkan seperti pada Bagan 1.

Bagan 1. Model Penelitian



Instrumen yang digunakan yaitu angket. Angket yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup, yaitu pertanyaan atau pernyataan pada angket ini sudah disediakan alternative jawaban (option) sehingga responden hanya memilih jawaban yang telah tersedia. Angket pada penelitian ini ditujukan untuk ahli media dan ahli materi. Angket tersebut terdiri dari angket validasi media, materi dan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Ketiga angket tersebut akan ditujukan kepada validator yaitu dosen ahli mata pembelajaran bahasa Inggris.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik deskriptif kuantitatif. Pada penelitian ini menggunakan dua pendekatan yaitu kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan Kualitatif digunakan karena penelitian ini berusaha mengembangkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), dimana data kualitatif tersebut diperoleh dari saran dan masukan yang diberikan

oleh ahli materi dan ahli media. Sedangkan, penggunaan pendekatan kuantitatif adalah berupa angka yang kemudian dikualifikasikan berupa presentase untuk mengetahui uji efektivitas suatu produk yang dikembangkan, yaitu diperoleh dari hasil penelaian yang dilakukan oleh beberapa ahli yang berupa angka. Analisis kuantitatif diperoleh dari lembar penilaian ahli materi dan ahli media dengan ketentuan tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1. Pedoman Pemberian Skor

Skor	Kategori
1	Sangat kurang
2	Kurang
3	Cukup
4	Baik
5	Sangat Baik

Menurut pendapat yang dikemukakan oleh Sudijonno (2012) (dalam Asyhari & Silvia, 2016) untuk mencari rata-rata dari hasil diatas menggunakan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

- P = Angka persentase
- F = Frekuensi yang akan dicari persentasenya
- N = Jumlah Frekuensi

Dalam penelitian ini, ditetapkan nilai minimal kelayakan produk yaitu “Cukup”. Sehingga hasil penilaian yang diperoleh dari beberapa ahli yang dituju telah memberikan penilaian akhir (keseluruhan) dengan nilai minimal “Cukup”, maka produk yang telah dikembangkan dapat dinilai layak untuk digunakan. Untuk mengukur presentase kelayakan dari hasil validasi yang didapat dengan menggunakan skala interpretasi kriteria pada **Tabel 2.**

Tabel 2. Skala Interpretasi Kriteria

Interval	Kriteria
0% - 20%	Sangat Kurang Layak
21% - 40%	Kurang Layak
41% - 60%	Cukup
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan langkah-langkah atau prosedur penelitian yang telah dikemukakan pada Bab III, penelitian pengembangan ini terdiri dari 5 langkah yaitu potensi dan masalah, mengumpulkan informasi, desain produk, validasi desain dan perbaikan desain

Potensi dan masalah

Peneliti melakukan analisis lapangan pada saat melakukan kegiatan PLP (Perkenalan Lapangan Persekolahan). Data yang didapat yaitu bahasa Inggris saat ini masih menjadi salah satu mata pelajaran yang jarang diminati oleh siswa. Guru mata pelajaran bahasa Inggris jarang menggunakan media pembelajaran sebagai sarana dalam menyampaikan materi. Begitupula media yang berbasis teknologi tidak pernah digunakan. Guru hanya mengandalkan

Pengembangan LKPD Bahasa Inggris Berbantu Aplikasi Quizizz

buku cetak dan LKS. Sedangkan menurut (Listia & Kamal, 2008) metode dan strategi pengajaran yang digunakan oleh guru juga menjadi yang cukup berpengaruh. Oleh karena itu, siswa seringkali merasa bosan dan mereka kurang maksimal dalam menerima materi yang sudah disampaikan. Hal tersebut juga disebabkan karena mereka merasa asing dengan bahasa Inggris dimana jarang sekali diterapkan dalam keseharian.

Peran media pembelajaran sangat dibutuhkan disini, karena menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) media adalah alat atau sarana komunikasi yang ada disekitar kita. Tidak harus barang-barang besar atau memiliki nilai tinggi, melalui hal-hal sederhana seperti pensil, papan tulis atau meja dan kursi sekalipun dapat digunakan sebagai sarana menyampaikan materi.

Mengumpulkan informasi

Menurut informasi yang dikumpulkan ketika melakukan kegiatan PLP (Perkenalan Lapangan Persekolahan), beberapa guru kelas sudah mulai menggunakan media interaktif berbantu aplikasi Quizizz. Namun, guru mata pelajaran jarang sekali menggunakan media. Selain karena keterbatasan waktu, kemampuan dalam mengakses media berbasis teknologi juga kurang. Oleh karena itu, seringkali guru menerapkan metode ceramah dalam pembelajaran sehingga siswa kurang aktif dan merasa cepat bosan. Ketika peneliti mencoba menggunakan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran, antusiasme siswa menjadi meningkat.

Kurikulum 2013 mengharuskan siswa untuk lebih aktif dan tanggap dalam kegiatan belajar mengajar. Sehingga, siswa tidak hanya menerima materi, tetapi juga memahami dan mengerti bagaimana mengimplementasikannya dalam kehidupan sosial. Hal tersebut tidak bisa lepas dari peran guru kelas atau guru mata pelajaran. Satu sama lain harus bisa bekerja sama agar tercipta suasana pembelajaran yang kondusif dan nyaman. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan solusi yang diharapkan dapat memberi keringanan pada guru dalam menyampaikan materi dan juga memberi sesuatu yang baru dan menyenangkan pada siswa.

Desain Produk

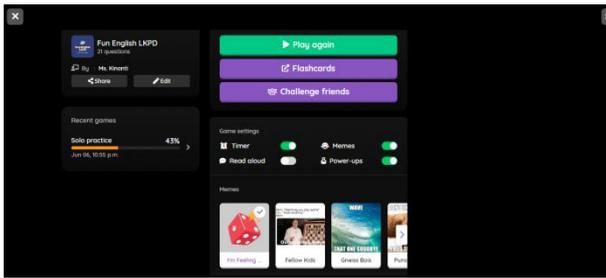
Langkah selanjutnya yang dilakukan peneliti setelah mengumpulkan informasi yaitu menyusun rancangan desain produk yang diinginkan. Hal pertama yang dilakukan yaitu menyusun perangkat pelajaran. Perangkat pelajaran terdiri dari RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), kisi-kisi soal, lembar kerja peserta didik berdasarkan kurikulum 2013. Hasil pengembangan pertama adalah LKPD pembelajaran bahasa Inggris kelas IV sekolah dasar dikembangkan berbantu aplikasi Quizizz. Sehingga ketika akan mengerjakan, siswa harus memiliki akses internet yang cukup. Quizizz termasuk dalam kuis interaktif. kuis interaktif adalah sebuah aplikasi yang digunakan untuk

memberikan materi berupa soal atau pertanyaan yang nantinya digunakan oleh siswa dalam meningkatkan pengetahuannya mengenai materi yang sudah disampaikan (Centauri, 2019).

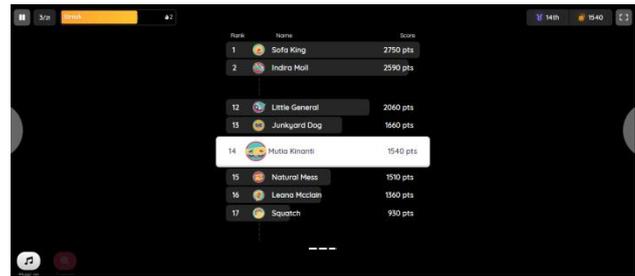
Pengembangan LKPD ini disesuaikan dengan kurikulum 2013 yang berlaku. LKPD ini terdiri dari 21 soal; 10 soal pilihan ganda, 10 soal isian dan 1 soal mengarang menjadi nilai essay siswa. Peneliti menggunakan bantuan aplikasi Quizizz dalam pengembangan LKPD. Mei, Ju dan Adam (2018) quizizz adalah platform digital untuk membantu penguasaan siswa dalam membaca adalah kegiatan kelas multi-pemain yang menyenangkan yang memungkinkan semua siswa untuk berlatih keterampilan membaca bersama dengan menggunakan ponsel mereka seperti tablet, Ipad, atau bahkan Smartphone. (Priyanti, Santosa, & Dewi, 2019). Tidak hanya itu, ketika guru mengakses quizizz maka manfaat yang didapatkan oleh guru yaitu dapat mengontrol dan mengetahui tingkat pengetahuan dan kemampuan siswa pada setiap soal kuis, setelah itu guru juga dapat mengunduhnya sebagai lembar kerja Axcel (Lestari, 2019). Kuis interaktif tergolong dalam media berbasis komputer atau smartphone karena pada penerapannya kuis interaktif membutuhkan komputer atau smartphone, siswa dapat menggunakan aplikasi tersebut secara mandiri karena selain mudah, siswa juga tidak dituntut harus melalui berbagai macam tahap seperti yang dikemukakan oleh Risqiyah (2011) (dalam Meryansumayeka, Virgiawan, & Marlina, 2018).

Quizizz sangat mudah untuk diakses, aplikasi tersebut bisa di unduh pada PlayStore di android ataupun AppStore di iOS. Peneliti diharuskan membuat akun kemudian membuat kuis. Ketika akan membuat kuis, terdapat beberapa macam model soal yang dapat digunakan, seperti pilihan ganda, mencocokkan, mengisi kalimat rumpang. Selain itu, disediakan juga fitur untuk menuliskan rumus jika membuat kuis matematika dan juga terdapat fitur untuk menambahkan gambar atau video sehingga siswa tidak merasa bosan ketika melihat soal-soal. Aplikasi tersebut memiliki tampilan yang sangat menarik, terdapat latar musik, dimana latar musik tersebut bisa dinyalakan atau dimatikan. Sehingga cocok dengan siswa yang nyaman ketika belajar dengan mendengarkan musik ataupun siswa yang cenderung nyaman dengan suasana sunyi. Terdapat juga gambar-gambar menarik yang akan muncul ketika siswa menjawab benar atau salah. Gambar-gambar tersebut biasa kita kenal dengan sebutan "Meme". Menurut Rintel (2013) Meme adalah sesuatu gambaran yang dibuat oleh rakyat untuk memberikan komentar pada suatu peristiwa dengan diikuti template tertentu yang didapatkan dari gambar di internet (dalam Dewi, 2017). Melalui hal tersebut, diharapkan siswa menjadi senang dan dapat menarik motivasi mereka. Kemudian, ketika siswa menjawab benar maka nama mereka akan naik tingkat, bersaing dengan nama-nama lain yang juga mengerjakan LKPD tersebut. Begitupula ketika mereka menjawab salah, maka otomatis akan ditampilkan nama mereka turun tingkat. Dengan begitu peneliti mengharapkan siswa menjadi bersemangat untuk mengejar posisi peringkat pertama. Berikut

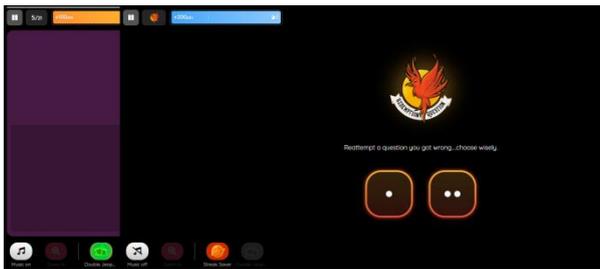
ini contoh tampilan pada LKPD bahasa Inggris yang dikembangkan berbantu aplikasi quizzz



Gambar 1. Tampilan Depan Kuis



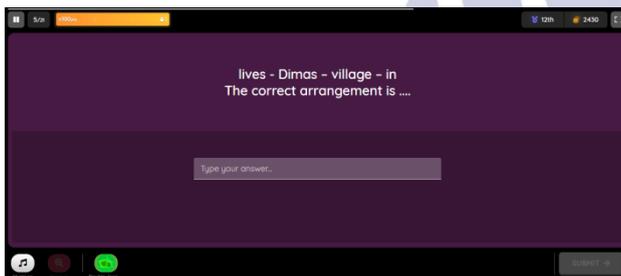
Gambar 6. Ranking pada Kuis



Gambar 2. Pilihan Mengulang Kuis



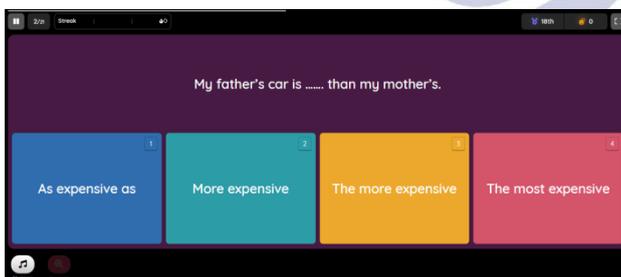
Gambar 7. Jawaban Benar



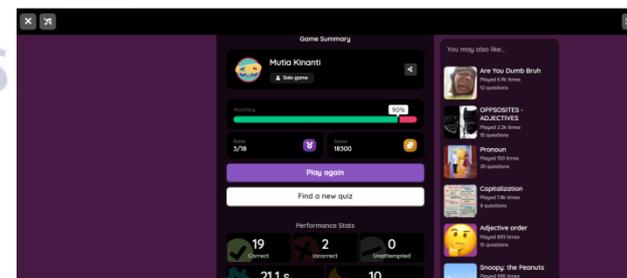
Gambar 3. Contoh Soal Isian



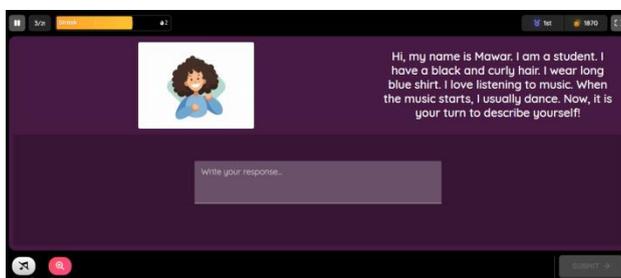
Gambar 8. Jawaban Salah



Gambar 4. Contoh Soal Pilihan Ganda



Gambar 9. Hasil Akhir



Gambar 5. Contoh Soal Mengarang

Validasi RPP

Hasil validasi RPP oleh validator dikatakan valid dengan presentase sebesar 89,3% tanpa revisi. Berdasarkan hasil presentase tersebut menunjukkan bahwa RPP pengembangan LKPD dinilai valid atau layak untuk digunakan

Pengembangan LKPD Bahasa Inggris Berbantu Aplikasi Quizizz

dalam kegiatan belajar mengajar. Lembar validasi media difokuskan pada tiga aspek yaitu materi, bahasa dan penyajian.

Aspek materi disesuaikan dengan SK, KD dan kemampuan siswa. Aspek bahasa memuat kebenaran tata bahasa, kalimat yang mengandung arti ganda sehingga siswa tidak bingung dan juga arahan dan petunjuk yang sudah tepat ketika akan, sedang dan setelah mengerjakan LKPD. Lembar validasi RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) dimana pada validasi ini difokuskan perumusan tujuan pembelajaran apakah sudah sesuai dengan SK dan KD yang sudah ditetapkan dan juga komponen-komponen didalamnya. Berikut ini rekapitulasi hasil validasi RPP pada **Tabel 1**.

Tabel 1. Hasil Validasi RPP

Aspek	Butir	Skor
Perumusan tujuan pembelajaran	Kejelasan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar	5
	Kesesuaian antara SK dan KD dengan tujuan pembelajaran	4
	Kelengkapan komponen RPP	4
	Kesesuaian indikator dengan tujuan pembelajaran	4
	Kesesuaian indikator dengan kemampuan siswa	5
Materi	Kesesuaian antara SK dan KD dengan materi pembelajaran	4
	Materi pokok sesuai dengan tujuan pembelajaran	4
	Materi pembelajaran memuat fakta, konsep dan prosedur yang sesuai dengan rumusan indikator	5
	Kesesuaian dengan sumber belajar	5
	Ketepatan pemilihan media pembelajaran yang digunakan	5
	Kejelasan susunan langkah-langkah pembelajaran	4
Bahasa	Kejelasan tata bahasa	4
	Bahasa yang digunakan komunikatif	4
	Kesederhanaan struktur kalimat	5
Waktu	Kesesuaian alokasi waktu yang digunakan	5

Validasi Materi

Hasil validasi materi oleh validator dikatakan valid dengan presentase sebesar 90%. Berdasarkan hasil presentase tersebut menunjukkan bahwa validasi materi pengembangan LKPD berbantu aplikasi quizizz dinilai valid atau layak untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar tanpa revisi.

Lembar validasi materi berfokus pada aspek materi yang memuat kesesuaian LKPD dengan SK dan KD yang sudah ditetapkan serta kesesuaian dengan kemampuan

siswa. Kemudian, terdapat butir penilaian mengenai kebenaran tata bahasa, apakah terdapat kalimat atau kata yang mengandung arti ganda dan juga kesesuaian alokasi waktu yang direncanakan dengan materi pokok. Berikut ini rekapitulasi hasil validasi materi pada **Tabel 2**.

Tabel 2. Hasil Validasi Materi

Aspek	Butir	Skor
Materi	Keterkaitan antara SK dan KD dalam pelajaran	5
	Keterkaitan antara SK, KD dan materi dengan sumber belajar	4
	Kegiatan pembelajaran dirancang sesuai dengan kemampuan siswa	4
Bahasa	Kebenaran tata bahasa	4
	Kalimat tidak mengandung arti ganda	5
Waktu	Alokasi waktu yang dirancang sesuai dengan materi pokok	5

Validasi Media

Hasil validasi materi oleh validator dikatakan valid dengan presentase sebesar 89,3%. Berdasarkan hasil presentase tersebut menunjukkan bahwa validasi media pengembangan LKPD berbantu aplikasi quizizz dinilai valid atau layak untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan revisi.

Lembar validasi media mengacu pada tiga aspek yaitu materi, bahasa dan penyajian. Pada aspek materi terdapat butir-butir penilaian mengenai ketepatan judul LKPD dengan isi materi, kebenaran isi/materi, kesesuaian dengan metode pembelajaran yang digunakan, kesesuaian dengan SK KD, kesesuaian dengan kemampuan siswa dan kejelasan pembagian materi. Kemudian pada aspek bahasa peneliti menyertakan penilaian mengenai tata bahasa, kejelasan petunjuk dan arahan serta dipastikan kalimat tidak mengandung arti ganda. Lalu pada aspek penyajian, terdapat beberapa butir mengenai kualitas gambar yang disajikan, kemenarikan desain tampilan, kejelasan tulisan/pengetikan, kelengkapan komponen-komponen pada setiap soal, jenis dan ukuran huruf yang sesuai serta ketepatan penempatan tabel, gambar atau bagan pada setiap soal. Berikut ini rekapitulasi hasil penilaian validasi media pada **Tabel 3**.

Tabel 3. Hasil Validasi Media

Aspek	Butir	Skor
Materi	Ketepatan judul LKPD dengan isi materi	5
	Kebenaran isi/materi	5
	Kesesuaian dengan metode	4
	Kesesuaian dengan SK dan KD	4
	Kesesuaian materi dengan kemampuan siswa	4
	Kejelasan pembagian materi	4
Bahasa	Kebenaran tata bahasa	3

	Kalimat tidak mengandung arti ganda	5
	Kejelasan petunjuk dan arahan	5
Penyajian	Kualitas gambar	5
	Kemenarikan desain tampilan	5
	Kejelasan tulisan/pengetikan	3
	Kelengkapan komponen-komponen pada setiap soal	5
	Jenis dan ukuran huruf yang sesuai	5
	Ketepatan penempatan tabel gambar atau bagan pada setiap soal	5

Kelayakan LKPD

Hasil kelayakan LKPD diperoleh dari perhitungan skor penilaian yang dilakukan oleh validator dengan rekapitulasi pada **Tabel 4**.

Tabel 4. Rekapitulasi Validasi Instrumen Penelitian

Aspek	Penilaian	Keterangan	Revisi
RPP	89,3%	Sangat layak atau dapat digunakan	-
Media	89,3%	Sangat layak atau dapat digunakan	√
Materi	90%	Sangat layak atau dapat digunakan	-

Berdasarkan Tabel 1 hasil validasi LKPD dinyatakan sangat layak digunakan. LKPD yang dikembangkan mengikuti syarat-syarat yaitu didaktik, kontruksi dan teknis sehingga LKPD tersebut bisa layak ketika digunakan. Seperti pendapat yang dikemukakan oleh Darmodjo dan Kaligis (1992) (dalam Rahayuningsih, 2018) yang dimaksud dengan syarat didaktik yaitu syarat yang harus mengikuti asas belajar-mengajar yang efektif, syarat konstruktif yaitu mengacu pada penggunaan bahasa, kosakata, susunan kalimat dan tingkat kesukaran. Sedangkan, syarat teknis yaitu syarat dalam penyusunan LKPD pada aspek tulisan, gambar dan penampilan.

Revisi Produk

Berdasarkan hasil validasi yang diperoleh dari ahli materi dan media dapat diketahui bahwa validator setuju pada beberapa butir penilaian dalam angket. Validator menyatakan bahwa LKPD yang dikembangkan sudah valid atau layak hanya saja pada aspek media terdapat beberapa revisi yang diberikan oleh validator yaitu ada kesalahan penulisan pada soal dan jawaban. Sehingga, peneliti melakukan revisi ulang agar ketika siswa menggunakannya tidak menjadi bingung.

PEMBAHASAN

Tujuan dari penelitian pengembangan yang dilakukan adalah untuk mengetahui apakah LKPD yang dikembangkan berbantu aplikasi quizizz layak digunakan

dalam kegiatan belajar mengajar atau tidak. LKPD ini dikembangkan berbantu aplikasi quizizz yang termasuk dalam kuis interaktif dimana ketika akan mengakses maka siswa maupun guru harus memiliki koneksi internet yang cukup. LKPD yang dikembangkan berisi soal-soal bahasa Inggris yang sudah disesuaikan dengan SK, KD dan kemampuan siswa. Hal tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Permana & Permatawati, 2020) yang menyatakan bahwa siswa memberikan respon positif mengenai tes formatif yang diberikan menggunakan media quizizz dan juga media tersebut dapat memudahkan guru dalam proses evaluasi pada mata pelajaran bahasa Inggris kelas IV sekolah dasar. Melalui pengembangan LKPD ini diharapkan mata pelajaran bahasa Inggris bukan lagi menjadi sesuatu yang kurang diminati oleh siswa. Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat, anak-anak yang juga mahir dalam mengoperasikan gadget hal tersebut adalah salah satu landasan penelitian pengembangan ini dibuat. Melalui penyajian LKPD yang menarik dan disesuaikan dengan kemampuan siswa maka LKPD bahasa Inggris yang telah dikembangkan selain valid tetapi juga efektif. Hal ini dapat dilihat dari beberapa butir penilaian yang telah disetujui oleh validator.

Pada segi waktu, kuis interaktif tidak memakan banyak waktu, masing-masing soal memiliki estimasi waktu yang sudah ditentukan dan disesuaikan tingkat kesukaran soal. Seperti yang dikemukakan oleh Fahrie (2012) (dalam Fannie & Rohati, 2014) yaitu salah satu fungsi lembar kerja siswa adalah untuk memotivasi siswa ketika sedang mengerjakan tugas latihan sehingga siswa merasa terdorong untuk belajar sendiri dengan lebih giat.

Berikut ini kelebihan yang terdapat pada pengembangan LKPD berbantu aplikasi quizizz yaitu: (1) LKPD disajikan sangat menarik karena terdapat gambar, video, dan musik yang diharapkan dapat memotivasi siswa ketika mengerjakan; (2) materi yang disajikan sudah disesuaikan dengan SK, KD dan pembelajaran pada buku cetak yang dimiliki siswa; (3) LKPD yang dikembangkan memiliki latar warna yang bagus sehingga siswa tidak cepat merasa bosan ketika mengerjakan; (4) terdapat bermacam-macam variasi soal yang disajikan dengan sangat menarik; (5) siswa dapat mencoba mengerjakan kuis berkali-kali sebanyak yang mereka mau; (6) siswa dapat mengganti tema latar kuis yang bervariasi ketika mereka telah berhasil mengerjakan soal dengan hasil yang memuaskan; (7) LKPD yang dikembangkan disajikan seperti games yang sering dimainkan pada gadget; (8) guru dapat mengunduh hasil akhir siswa yang mengerjakan dalam bentuk excel. Sedangkan kelemahan yang terdapat pada LKPD tersebut adalah ketika ingin mengakses, siswa ataupun guru diharuskan memiliki internet yang cukup.

Tanggapan Validator

Berdasarkan hasil yang diperoleh diatas maka ahli materi dan media juga memberikan beberapa masukan atau saran untuk revisi sebelum LKPD yang dikembangkan dapat diterapkan pada kegiatan belajar mengajar. Terdapat beberapa revisi pada penulisan kata atau kalimat yang dirasa kurang tepat. menurut validator, LKPD yang dikembangkan sudah baik dan interaktif. Setelah dilakukan revisi LKPD yang dikembangkan sudah layak untuk digunakan dalam kegiatan

belajar mengajar.

KESIMPULAN

Berdasarkan paparan data penelitian pengembangan LKPD pada mata pelajaran bahasa Inggris berbantu aplikasi quizizz maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan LKPD pada mata pelajaran bahasa Inggris berbantu aplikasi quizizz dianggap layak dan dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Adapun hal-hal yang dapat disimpulkan dari data penelitian sebelumnya yaitu: (1) guru harus memperhatikan beberapa aspek sebelum memilih media pembelajaran; (2) bahasa Inggris saat ini masih menjadi salah satu mata pelajaran yang jarang diminati oleh siswa; (3) validator menyatakan bahwa LKPD yang dikembangkan sudah valid atau layak hanya saja pada aspek media terdapat beberapa revisi yang diberikan oleh validator yaitu ada kesalahan penulisan pada soal dan jawaban; (4) pengembangan LKPD pada mata pelajaran bahasa Inggris berbantu aplikasi quizizz dalam bentuk kuis interaktif berbasis internet dimana ketika akan mengerjakan, siswa harus memiliki akses internet yang cukup, dikembangkan dengan menggunakan metode *Research and Development* model Sugiyono dari 10 tahap hanya diambil 5 tahap karena keterbatasan keadaan di masa pandemi *Covid-19*; (5) LKPD yang dikembangkan berbantu aplikasi quizizz lebih menarik dan komunikatif dibandingkan dengan LKPD berbentuk selebar kertas A4 hitam putih yang seringkali membuat siswa cepat merasa bosan sedangkan karena disajikan dengan tampilan yang penuh latar warna, latar suara dan terdapat gambar-gambar menarik diharapkan hal tersebut dapat membangkitkan semangat dan memotivasi siswa untuk lebih giat ketika mengerjakan LKPD.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan LKPD pada mata pelajaran bahasa Inggris berbantu aplikasi quizizz yang dinilai valid atau layak untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, maka peneliti memberikan saran pada guru untuk lebih menerapkan media pembelajaran sebagai sarana untuk menyampaikan materi. Karena siswa seringkali merasa bosan apalagi pelajaran yang sedang berlangsung bukanlah minat mereka, maka hal tersebut dapat diatasi dengan menerapkan media pembelajaran.

Media pembelajaran tidak semuanya harus dari benda-benda konkret, di era teknologi semakin maju maka sebagai bentuk menyikapi perkembangan tersebut guru dapat memanfaatkan kecanggihan teknologi informasi sebagai salah satu media pembelajaran. Penyajian yang tepat dan sesuai dengan kemampuan siswa maka dapat dipastikan materi yang disampaikan akan diterima dengan maksimal oleh siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, Steffi dan M. T. . (2015). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X Sma Ananda Batam*. CBIS Journal, 3 No 2(ISSN 2337-8794), 78–90.
- Adiwisastra, M. F. (2015). *PERANCANGAN GAME KUIS INTERAKTIF SEBAGAI MULTIMEDIA PEMBELAJARAN DRILL AND PRACTICE UNTUK*. II(1), 205–211.
- Ali, M. (2009). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATA KULIAH MEDAN ELEKTROMAGNETIK*. 05, 11–18.
- Ali, S. (2003). *Pengajaran Bahasa Inggris di Indonesia Tinjauan Terhadap Unjuk Kerja Pembelajar serta Upaya Peningkatannya*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Arifin, A. N., & Hala, Y. (2015). *Pemanfaatan Kahoot sebagai quiz game interaktif bagi pendidik di Kabupaten Gowa*. 526–529.
- Asyhari, A., & Silvia, H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin dalam Bentuk Buku Saku untuk Pembelajaran IPA Terpadu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 5(1), 1.
- Ayuningtyas, R. (2019). *PENGEMBANGAN MEDIA KUIS INTERAKTIF BERBASIS ADOBE FLASH DALAM PEMBELAJARAN PPKn SKRIPSI*.
- Centauri, B. (2019). *EFEKTIVITAS KAHOOT! SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN KUIS INTERAKTIF DI SDN-7 BUKIT TUNGGAL*. (September), 124–133.
- Falahudin, I. (2014). *Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran*. (4), 104–117.
- Haryonik, Y., & Bhakti, Y. B. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Lembar Kerja Siswa Dengan Pendekatan Matematika Realistik. *MaPan*, 6(1), 40–55.
- Inggris, B., Mengglobal, T., Bahasa, D., & Subiyati, M. (2016). *BAHASA INGGRIS, TUMBUH MENGGLOBAL DARI BAHASA TERTINDAS SAMPAI BAHASA KEBUTUHAN INTELEKTUAL*. *Cakrawala Pendidikan*, 1(1), 17–27.
- Khairani, A. I. (2016). Pendidikan Bahasa Inggris Untuk Anak Usia Dini. *Digilib.Unimed.Ac.Id*.

- Lestari, T. W. (2019). *LinguA - LiterA Lestari, Kahoot! and Quizizz A . . .* - 13. 2(2), 13–22.
- Listia, R., & Kamal, S. (2008). Kendala Pengajaran bahasa inggris di sekolah dasar. *Retrieved on February, 11(060)*, 2011.
- Mahnun, N. (2012). Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *An-Nida'*, 37(1), 27–35.
- Meryansumayeka, Virgiawan, M. D. &, & Marlini, S. (2018). Pengembangan Kuis Interaktif Berbasis E-Learning Dengan Menggunakan Aplikasi Wondershare Quiz Creator Pada Mata Kuliah Belajar dan Pembelajaran Matematika. *Journal Pendidikan Matematika*, 12(1), 29–42.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2).
- Ningrum, G. D. K. (2018). Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot! Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 9(1), 22–27.
- Priyanti, N. W. I., Santosa, M. H., & Dewi, K. S. (2019). Effect of Quizizz Towards the Eleventh-Grade English Students' Reading Comprehension in Mobile Learning Context. *Language and Education Journal Undiksha*, 2(2), 71–80.
- Rahayu, I. S. D., & Purnawarman, P. (2019). *The Use of Quizizz in Improving Students' Grammar Understanding through Self-Assessment*. 254(Conaplin 2018), 102–106.
- Rahayuningsih, D. I. (2018). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Dengan Pendekatan Sainifik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ips Bagi Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 4(2), 726.
- Riwayadi, P. (1992). *Pemanfaatan Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikas Untuk Kemajuan Pendidikan di Indonesia*.
- Sagita, D. (2016). Peran Bahan Ajar LKS untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika Ahmad Dahlan*, 37–44.
- Santoso, S. F. (2003). *JARINGAN DASAR Suci Forestryningrum Santoso*.
- Sari, E., Syamsurizal, S., & Asrial, A. (2016). Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) Berbasis Karakter Pada Mata Pelajaran Kimia SMA. *Edu-Sains: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 5(2).
- Setiyani, R. (2010). Pemanfaatan Internet Sebagai Sumber Belajar. *Dinamika Pendidikan*, 5(2), 117–133.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan Addie Model. *Jurnal Ika*, 11(1), 12–26.
- Umami, N., & Sri Mastuti, P. (2018). Kreativitas Pembelajaran Sejarah Di Kelas (Guru Sejarah Alumni Pendidikan Profesi Guru). *Avatara*, 6(3), 395–409.

