

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS *LIVEWORKSHEET* UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR KELAS V

Dina Putri Hariyati

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

E-mail : dina.18042@mhs.unesa.ac.id

Putri Rachmadyanti, S.Pd., M.Pd.

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

E-mail : putrirachmadyanti@unesa.ac.id

Abstrak

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) merupakan salah satu bahan ajar yang sangat penting untuk mendukung kualitas pembelajaran. LKPD sering digunakan para pendidik dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Seiring perkembangan teknologi yang sangat pesat, bahan ajar yang digunakan harus bisa mengikuti perkembangan teknologi tersebut. Pembelajaran inovasi akan menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, menarik dan menyenangkan. Oleh karena itu, peneliti melakukan pengembangan bahan ajar LKPD cetak menjadi LKPD interaktif yang memanfaatkan situs *liveworksheet*. Tujuan dari penelitian ini untuk mendeskripsikan keefektifan dan kevalidan bahan ajar LKPD interaktif berbasis *liveworksheet* dalam pembelajaran siswa sekolah dasar. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas 5 SDN Mojotrisno Jombang. Teknik pengumpulan data yang digunakan yakni, observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau *R&D* dengan menggunakan model tahapan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Produk yang dikembangkan dilakukan uji validasi oleh ahli materi dan ahli media. Hasil yang diperoleh dari uji validasi materi sebanyak 95% sedangkan hasil dari uji validasi media sebanyak 89% dengan kualifikasi sangat valid. Berdasarkan hasil angket respon siswa diperoleh persentase sebanyak 91% dengan kualifikasi sangat valid dan layak digunakan. Dengan hal ini bahan ajar LKPD interaktif berbasis *liveworksheet* untuk siswa sekolah dasar kelas V sangat efektif dan layak digunakan dalam proses belajar.

Kata Kunci: Bahan ajar, LKPD interaktif, *Liveworksheet*

Abstract

The Student Worksheet (LKPD) is one of the most important teaching materials to support the quality of learning. LKPD is often used by educators in learning activities in the classroom. Along with the rapid development of technology, the teaching materials used must be able to keep up with these technological developments. Innovation learning will create an active, interesting and fun learning atmosphere. Therefore, researchers develop teaching materials for printed worksheets into interactive worksheets that utilize the live worksheet site. The purpose of this study was to describe the effectiveness and validity of *liveworksheet*-based interactive LKPD teaching materials in primary school student learning. The subjects in this study were grade 5 students at SDN Mojotrisno Jombang. The data collection techniques used are observation, interviews, questionnaires and documentation. This study uses the type of development research or *R&D* using the ADDIE stage model which consists of five stages, namely *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. The products developed are validated by material experts and media experts. The results obtained from the material validation test were 95% while the results from the media validation test were 89% with very valid qualifications. Based on the results of the student response questionnaire, a percentage of 91% was obtained with very valid qualifications and suitable for use. With this, the live worksheet-based interactive worksheets for elementary school students for grade V are very effective and suitable for use in the learning process.

Keywords: Teaching materials, interactive worksheets, *Liveworksheets*

PENDAHULUAN

Keterkaitan kegiatan belajar di sekolah dengan bahan ajar sangat erat serta krusial. Hal ini dikarenakan pada kegiatan pembelajaran tidak mencakup pemberian materi

dan tugas oleh seorang guru saja. Pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum mengharuskan membentuk pembelajaran berliterasi, berkarakter, berpikir kritis, saling bekerja sama, kreatif dan berkemampuan IT. Pembelajaran juga mengharuskan siswa untuk belajar

tanpa bergantung kepada orang lain dan belajar dengan aktif, sehingga siswa bisa memperoleh pengetahuan secara mandiri. Maka dari hal tersebut, pendidik bertugas dalam penyusunan dan pembuatan bahan ajar berdasarkan karakteristik siswa dan lingkungan sekitar agar kegiatan pembelajaran dapat mencapai tujuan yang akan dicapai.

Permendiknas Nomor 41 Tahun 2007 menjelaskan bahwa pendidik dalam menerapkan IT pada proses belajar siswa. Oleh karena itu, Alperi (dalam Faisal et al., 2020) berpendapat bahwa penggunaan komputer dan internet perlu dilakukan oleh seorang guru. Menurut Wibawa (dalam Faisal et al., 2020, vol. 10) dengan adanya beragam teknologi yang canggih telah meningkatkan dan merubah model pembelajaran dari pembelajaran tradisional ke pembelajaran elektronik (*e-learning*).

Teknologi yang berkembang pesat hingga saat ini khususnya internet sangat membantu guru dalam mengembangkan suatu bahan ajar berbasis elektronik. Kemampuan seorang pendidik merupakan hal terpenting dalam penyusunan bahan ajar untuk dikembangkan menjadi menarik. Pada perkembangan teknologi di zaman sekarang, sebuah kontribusi terbesar seorang pendidik guna keberhasilan proses pembelajaran siswa adalah membuat bahan ajar. Hal ini menjadi keharusan bagi seorang pendidik. Hamijoyo (dalam Rahmmawati et al., 2020) mengatakan bahwa pembaharuan pendidikan yakni perubahan kegiatan belajar mengajar untuk menciptakan sesuatu yang baru dan berkualitas sehingga tujuan dalam suatu pembelajaran dapat tercapai.

Madona (dalam Sutiadhi et al., 2021) mengungkapkan bahwa IPS ialah ilmu pengetahuan yang memiliki beragam disiplin ilmu yang dikemas secara teoritis sehingga dapat dijadikan pemahaman pengetahuan kepada siswa. Berdasarkan hasil penelitian Suratno (dalam Sutiadhi et al., 2021) muatan mata pelajaran IPS yang berisi beragam aspek social, ekonomi hingga sejarah. Tujuan diberikan pembelajaran IPS kepada siswa adalah menjadikan mereka menjadi warga negara yang baik, demokratis dan saling bertoleransi satu sama lain. Dari hal tersebut, pembuatan materi muatan Ilmu Pengetahuan Sosial dibuat sekreatif dan menarik mungkin. Dengan tujuan agar siswa lebih mudah memahami secara keseluruhan materi yang ada dalam muatan mata pelajaran tersebut.

Kurikulum 2013 telah mengenal pembelajaran Tematik khususnya di Sekolah Dasar. Hidayah (2021) menjelaskan bahwa pembelajaran tematik adalah pengintegrasian dengan mengaitkan beberapa mata pelajaran hingga menjadi kesatuan tema tertentu. Hal ini bertujuan agar siswa memperoleh pembelajaran yang bermakna. Namun, pada kenyataannya dalam

pembelajaran tematik, sumber buku ajar yang dimiliki setiap siswa memuat sedikit materi di setiap mata pelajaran sehingga diperlukan referensi lain untuk siswa agar mereka dapat bereksplor materi lebih luas.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan pada 18 Oktober 2021 di SDN Mojotrisno Jombang. Peneliti melakukan kegiatan wawancara dengan salah satu guru kelas V. Beliau menjelaskan penggunaan metode mengajar merupakan poin penting yang harus diterapkan dalam pembelajaran karena pembelajaran tidak bisa terlaksana dengan baik tanpa menggunakan metode pembelajaran saat mengajar. Beliau juga menambahkan bahwa keaktifan dan motivasi belajar siswa akan meningkat apabila pembelajaran tersebut menyenangkan. Namun, beliau juga menjelaskan dalam praktik pembelajaran tidak bisa menerapkan metode mengajar yang bervariasi setiap pertemuan terutama pada materi IPS. Beliau biasanya dalam mengajarkan materi IPS yakni dengan siswa diberi waktu untuk membaca materi yang akan dibahas. Setelah itu beliau menggunakan metode ceramah untuk menyampaikan isi materi yang akan dibahas. Setelah pemaparan materi kegiatan berikutnya yakni penugasan. Penugasan yang diberikan kepada siswa yakni dengan membuat peta konsep mengenai materi yang sudah dijelaskan sebelumnya. Penugasan tersebut dilakukan secara individu yang nantinya hasil peta konsep tersebut akan dipresentasikan di depan kelas. Penggunaan metode ceramah dan penugasan dalam pembelajaran cenderung membuat siswa mudah bosan dan menjadikan pembelajaran kurang menarik sehingga siswa menjadi kurang fokus saat memahami materi yang dijelaskan. Kurangnya inovasi dalam pembelajaran berpengaruh terhadap minat baca siswa. Hal ini nampak terhadap hasil belajar siswa. Beberapa siswa kelas V nilainya masih belum memenuhi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) yang ditetapkan.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa guru belum mengembangkan strategi pembelajaran yang menarik dan inovatif khususnya materi IPS. Guru berpedoman pada Buku Tema Siswa dan beberapa buku referensi lainnya seperti buku paket. Penggunaan metode ceramah dan penugasan dalam menjelaskan materi cenderung membuat siswa menjadi kurang fokus dalam kegiatan pembelajaran. Apabila permasalahan yang demikian tidak ditindaklanjuti akan berpengaruh terhadap rendahnya motivasi siswa dalam belajar. Materi yang disampaikan guru kepada siswa akan dipahami dengan kurang maksimal sehingga kegiatan belajar mengajar menjadi kurang efektif dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS tidak maksimal.

Sebagai solusi alternatif untuk menangani permasalahan tersebut. Maka peneliti akan melakukan pengembangan suatu bahan ajar yang lebih inovatif dan

kreatif. Prastowo (dalam widiyanti, 2021:11) mengemukakan bahwa tujuan penggunaan bahan ajar sebagai berikut : 1) memudahkan siswa dalam memahami suatu materi, 2) memberikan inovasi kegiatan belajar dengan melakukan pembaharuan bahan ajar, 3) kegiatan belajar mengajar akan lebih mudah, 4) kegiatan pembelajaran lebih inovatif dan menarik.

Salah satu bahan ajar yang akan dikembangkan yakni LKPD. LKPD merupakan bahan ajar yang sering digunakan para pendidik dalam proses pembelajaran. Namun terkadang tidak semua pendidik menggunakan LKPD dalam proses pembelajaran sehingga hanya berpedoman pada materi yang tercantum dalam Buku Tema. Hotmartua Sitorus (dalam Kalifah & Nugraheni, 2021) telah menjelaskan bahwa LKPD ialah lembar kerja siswa yang di dalamnya terdapat tahapan-tahapan pemecahan masalah untuk mengembangkan cara berpikir siswa melalui latihan-latihan yang ada. LKPD juga tercantum beberapa materi atau ringkasan secara rinci yang sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator. Beberapa manfaat menggunakan LKPD dalam kegiatan pembelajara yakni membantu untuk mengembangkan keterampilan siswa, meningkatkan minat belajar siswa serta memudahkan guru dalam melakuakan penilaian keberhasilan siswa (Kritiyowati dalam Arsana & Sujan, 2019).

Peneliti ingin melakukan pengembangan suatu LKPD dalam bentuk cetak menjadi LKPD interaktif berbasis *online* yang dikemas dengan menarik. Pengembangan LKPD berbasis *online* ini sebagai inovasi bahan ajar agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Sehingga pendidik dan siswa tidak hanya berpedoman pada buku sebagai bahan ajar saat proses pembelajaran. Berdasarkan pendapat Herawati (dalam Lathifah et al., 2021) menyampaikan LKPD perlu dikembangkan dengan mengoptimalkan dari segi tampilan, isi, dan penggunaan pada pembelajaran. Proses pembelajaran dengan penggunaan LKPD berbasis digital dapat menjadikan suasana saat belajar tidak mudah bosan dan pembelajaran menjadi lebih menarik. Hal ini dikarenakan pembelajaran tidak akan monoton, siswa akan aktif dan kegiatan belajar akan lebih nyaman (Lathifah et al., 2021).

Peneliti ingin mengembangkan bahan ajar LKPD interaktif melalui situs online yang bernama *Liveworksheets*. Di dalam situs tersebut seorang guru bisa mengaplikasikan menggunakan video, gambar, audio dan jenis soal evaluasi yang bervariasi. Beragam jenis soal dapat diaplikasikan dan dibuat melalui situs *liveworksheet*. Pendidik dapat memilih beberapa tipe soal seperti pilihan ganda, mencentang, menghubungkan, *listening-speaking*, dan *drop-down* (Hazlita, dalam Fauzi et al., 2021). Kelebihan situs ini adalah skor hasil kerja

siswa setelah mengerjakan soal evaluasi akan otomatis muncul pada lembar kerja siswa. Adapun hal yang membedakan LKPD yang akan dikembangkan dengan LKPD saat ini ialah LKPD yang akan dikembangkan berbasis *online* tidak dalam bentuk cetak lagi sehingga pendidik tidak perlu mencetak LKPD yang akan digunakan. LKPD berbasis *online* ini akan memberikan wawasan baru dan referensi tambahan terhadap siswa dalam kegiatan belajar. Sehingga selain siswa memahami materi dalam Buku Tema, siswa dapat memperoleh pengetahuan baru melalui LKPD berbasis *online*.

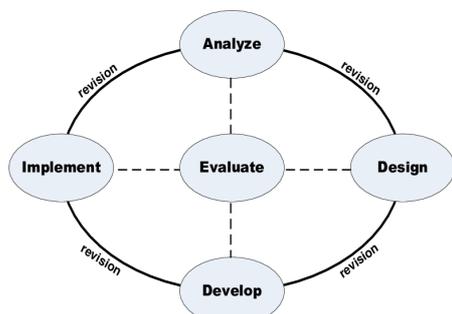
Sejalan dengan penelitian sebelumnya yang berjudul “Pengembangan E-Lkpd Berbasis Kontekstual Menggunakan *Liveworksheets* Pada Materi Aritmetika Sosial Kelas VII SMP Ahmad Dahlan Kota Jambi” (2021), bahwa diperoleh hasil rata-rata siswa 77,81 dengan persentase sebesar 95,8% sehingga bahan ajar tersebut dapat dikatakan efektif. Ketuntantasan siswa terhadap mata pelajaran dapat dilihat melalui hasil nilai yang diperoleh di atas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum). Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan LKPD elektronik *liveworksheet* sangat efektif dan dapat diimplementasikan pada kegiatan pembelajaran khususnya materi aritmatika social. Pada penelitian sebelumnya masih memiliki beberapa kelemahan atau kekurangan sehingga perlu adanya perbaikan di penelitian selanjutnya. Beberapa hal yang perlu diperbaiki yakni dalam mengemas materi pembelajaran, memadukan variasi latihan soal yang lebih kreatif dan desain bahan ajar yang lebih menarik. Adanya beberapa kekurangan tersebut sehingga diperlukan pengembangan penilitin dalam mengembangkan bahan ajar interaktif menggunakan *Liveworksheets*. Pada penelitian yang akan dikembangkan memilih konteks materi Peristiwa Proklamasi dengan sasaran siswa kelas V SD.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). Penggunaan metode penelitian tersebut dikarenakan peneliti akan mengembangkan suatu bahan ajar. Hal tersebut satu pemikiran dengan Borg dan Gall (dalam Saputra & Faiizah, 2018). Sugiyono (dalam Saputra & Faiizah, 2018) juga menyampaikan bahwa, penelitian yang menggunakan metode R&D merupakan metode yang diterapkan peneliti untuk melakukan pengembangan suatu produk di mana produk tersebut akan diimplementasikan dalam proses pembelajaran.

Peneliti menggunakan model ADDIE dalam penelitian ini. Model ADDIE ditujukan untuk pengembangan suatu bahan ajar yang akan dilakukan oleh peneliti. Peneliti akan mengembangkan bahan ajar

LKPD interaktif *liveworksheet* pada materi Peristiwa Proklamasi kelas V Sekolah Dasar. Model penelitian ini terdiri dari 5 tahap pengembangan seperti pada Gambar 1.



Gambar 1 Tahap Model Penelitian ADDIE

Tahap pertama yang dilakukan adalah *analyze* (analisis). Analisis disini dapat dilihat dengan melakukan analisis bahan ajar yang ada. Peneliti dalam menganalisis bahan ajar dengan melakukan observasi dan melakukan wawancara. Peneliti melakukan observasi di salah satu Lembaga instansi yang menjadi sasaran peneliti dalam penelitian tersebut, dalam kegiatan observasi didapatkan informasi terkait pemberlakuan pembelajaran tatap muka terbatas untuk siswa. Peneliti juga melakukan wawancara terhadap salah satu guru kelas untuk memperoleh tambahan informasi. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V SDN Mojotrisno Jombang, peneliti dapat menemukan bahwa penggunaan bahan ajar Buku Siswa dan beberapa buku referensi lainnya masih diterapkan oleh pendidik. Oleh karena itu, guru perlu melakukan sebuah pengembangan sebuah bahan ajar guna meningkatkan motivasi belajar siswa.

Tahap yang kedua yakni desain (perancangan). *Design* (perancangan) adalah tahap merancang atau mendesign suatu produk. Tahap pertama yang dilakukan yakni menentukan materi dan merancang tampilan bahan ajar. Perancangan design bahan ajar LKPD interaktif disesuaikan dengan mata pelajaran IPS materi Peristiwa Proklamasi Tampilan akhir pada bahan ajar *liveworksheet* yang dirancang oleh peneliti akan berbentuk link/website. Para siswa dapat mengakses bahan ajar tersebut melalui ponsel ataupun computer melalui koneksi jaringan internet. Bahan ajar interaktif ini berisi materi dan latihan soal yang dapat dikerjakan secara online serta dapat mengetahui hasil atau nilai setelah selesai mengerjakan.

Tahapan yang ketiga adalah mengembangkan suatu produk yang telah dirancang berupa LKPD interaktif berbasis digital dengan berdasarkan proses pembuatannya. Proses pembuatan LKPD interaktif dengan memanfaatkan situs *web liveworksheet*. Adapun isi dalam bahan ajar tersebut terdiri atas : (1) halaman cover, (2) identitas mata pelajaran, (3) judul LKPD

interaktif, (4) petunjuk penggunaan, (5) KD dan indikator (6) tujuan pembelajaran, (7) materi pembelajaran, (8) latihan soal evaluasi, (9) pengisian identitas siswa, dan (10) penilaian guru terhadap siswa secara otomatis. Berikutnya melakukan uji validasi bidang materi, ahli bidang media, guru kelas V dengan mengisi angket berdasarkan kriteria dan indikator yang ada. Kegiatan validasi ini bertujuan agar peneliti mendapat informasi terkait layak atau tidaknya bahan ajar tersebut serta mendapat beberapa masukan seperti saran ataupun komentar dari para ahli yang dapat dijadikan acuan peneliti dalam memperbaiki produk yang dikembangkan.

Setelah dilakukan uji validitas dan hasil validitas menunjukkan kriteria yang baik. Langkah selanjutnya yakni kegiatan mengimplementasikan bahan ajar tersebut melalui proses pembelajaran tatap muka kepada peserta didik kelas 5 SDN Mojotrisno Jombang. Pengimplementasian bahan ajar tersebut bertujuan untuk diketahui tingkat kelayakan LKPD interaktif *liveworksheet* pada materi Peristiwa Proklamasi. Peneliti juga melakukan tes evaluasi kepada siswa sebagai evaluasi siswa dalam penggunaan bahan ajar tersebut. Kemudian peneliti memberikan angket respon yang akan diisi oleh guru, validator materi, validator media dan siswa untuk mengetahui hasil kelayakan bahan ajar yang telah dikembangkan oleh peneliti.

Tahapan terakhir yang harus dilakukan peneliti adalah evaluasi, evaluasi model ADDIE terbagi menjadi evaluasi formatif dan sumatif. Adapun penjelasan pengertian evaluasi formatif adalah evaluasi ini dilakukan untuk mengumpulkan data di setiap tahap dengan tujuan untuk memperbaiki bahan ajar. Sedangkan evaluasi sumatif merupakan cara peneliti dalam mengumpulkan data akhir untuk melihat respon dari siswa kelas 5 di SDN Mojotrisno Jombang.

Penelitian akan dilakukan di SDN Mojotrisno Jombang tepatnya di Jl. Raya Veteran No.450, Ngemplak Utara, Mojotrisno, Kec. Mojoagung. Peneliti mengambil kelas 5 sebagai sasaran dalam penelitian ini.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri dari observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Tahap observasi menurut Sugiyono (dalam Yulandari & Mustika, 2021) menjelaskan bahwa observasi merupakan teknik mengumpulkan data yang berbentuk khusus jika dibandingkan dengan teknik lainnya. Observasi dilakukan untuk memperoleh data. Peneliti akan melakukan pada saat proses pembelajaran. Observasi dilakukan pada kelas V di SDN Mojotrisno Jombang. Tahap wawancara merupakan teknik peneliti dalam mengumpulkan informasi melalui kegiatan tanya jawab bersama narasumber. Peneliti melakukan wawancara kepada guru kelas V SDN Mojotrisno. Tahap angket (kuisisioner) merupakan instrumen penelitian yang terdiri

dari beberapa pertanyaan untuk mengumpulkan informasi dari responden. Angket dalam penelitian ini terdiri dari beberapa macam antara lain : angket validasi (bahan ajar, tampilan, dan materi) dan angket respon (peserta didik dan guru). Tahap dokumentasi merupakan proses pengambilan informasi dengan mengambil gambar saat peneliti sedang melakukan kegiatan penelitian.

Peneliti menggunakan teknik analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Analisis data kualitatif merupakan analisis data yang diperoleh melalui angket berupa saran, tanggapan maupun masukan dari para validator, guru dan siswa yang nantinya data tersebut akan dianalisis oleh peneliti sebagai acuan untuk memperbaiki. Analisis data kuantitatif diperoleh berdasarkan atas penilaian yang diberikan oleh tim ahli dari validator materi, validator bahan ajar, angket respon siswa, dan angket respon guru kelas dengan menggunakan skala *likert* yang memiliki rentang skor antara 1 sampai 4, dengan skor terendah adalah 1 dan skor tertinggi adalah 4 sebagai alternatif jawaban dari para responden yang kemudian akan dilakukan analisis dan diolah menggunakan rumus tertentu. Dari perhitungan yang dilakukan akan diperoleh nilai yang digunakan sebagai acuan peneliti untuk menentukan kelayakan bahan ajar LKPD interaktif *liveworksheet*.

$$P = \frac{\sum R}{N} 100\%$$

Keterangan :

- P = Persentase
- R = Jumlah skor dari validator/ pilihan
- N = Nilai maksimal skor

Setelah menghitung hasil validasi materi dan media, peneliti akan mengetahui persentase yang diperoleh sehingga dapat diketahui tingkat kevalidan dengan melihat kriteria sebagai berikut :

Tabel 1. Kriteria tingkat kevalidan

No	Tingkat Pencapaian (%)	Keterangan
1.	81-100%	Sangat valid dan tidak revisi
2.	61-80%	Valid dan tidak revisi
3.	41-60%	Kurang valid dan perlu revisi
4.	21-40%	Tidak valid dan perlu revisi

Sugiyono Skala Likert (Widiyanti, 2021)

Berdasarkan tabel di atas, disimpulkan bahwa hasil perhitungan uji validasi menunjukkan persentase lebih dari 61% maka Bahan Ajar LKPD Interaktif

Menggunakan *Liveworksheet* pada Materi Peristiwa Proklamasi valid dan tidak perlu direvisi. Namun jika hasil persentasi kurang dari 61% maka Bahan Ajar LKPD Interaktif Menggunakan *Liveworksheet* pada Materi Peristiwa Proklamasi kurang layak dan perlu direvisi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini mengembangkan suatu bahan ajar LKPD interaktif berbasis digital melalui web *liveworksheet*. Adapun web yang digunakan dalam proses pembuatannya adalah *Canva*, *Youtube* dan *Liveworksheet*.

Penelitian ini dilakukan di SDN Mojotrisno Jombang dengan sasaran obyek untuk siswa kelas V. LKPD yang dibuat mengacu pada materi IPS yakni materi Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Peneliti menggunakan model ADDIE yang mana memiliki beberapa tahapan antara lain *Analyzes* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Sejalan dengan pernyataan Rahmat (dalam Cahyadi, 2019) menjelaskan bahwa dalam model penelitian ADDIE terdapat lima fase yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi.

Pengembangan Bahan Ajar LKPD

Liveworksheet

Analysis (Analisis)

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan pada 18 Oktober 2021 di SDN Mojotrisno Jombang. Peneliti melakukan kegiatan observasi dan wawancara kepada salah satu guru kelas V. Hasil studi pendahuluan tersebut ditemukan terutama kegiatan belajar siswa hanya menggunakan buku Tema dan buku penunjang lainnya. Pak Murtadho selaku guru kelas V tersebut juga menyampaikan bahwa dengan diberlakukannya system pertemuan tatap muka terbatas sehingga pendidik kurang bisa menerapkan metode yang variatif dikarenakan estimasi waktu yang sangat terbatas harus bergantian dengan shift berikutnya. Penyampaian materi IPS kepada siswa beliau menggunakan metode ceramah dan penugasan. Penyampaian materi menggunakan metode ceramah dan penugasan dalam pembelajaran cenderung membuat siswa mudah bosan dan menjadikan pembelajaran kurang menarik sehingga siswa menjadi kurang fokus saat memahami materi yang disampaikan. Pembelajaran yang kurang menarik ini dikarenakan kurangnya pembaharuan bahan ajar yang inovasi oleh guru dalam kegiatan belajar.

Peneliti akan mengembangkan LKPD dalam bentuk cetak menjadi LKPD interaktif berbasis *online* yang dikemas dengan menarik melalui *website Liveworksheet* yang di dalamnya dapat dicantumkan video pembelajaran, gambar maupun audio, serta latihan soal yang bervariasi.

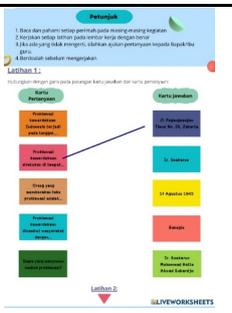
Design (Desain)

Langkah kedua dari model ADDIE adalah mendesain, selaras dengan pernyataan Branch (dalam Amelya, 2020) yang menjelaskan bahwa model ADDIE adalah desain. Tahapan desain terdiri dari beberapa kegiatan yaitu 1) membuat format LKPD, 2) penyusunan kerangka LKPD, 3) penyusunan instrumen penilaian bahan ajar LKPD oleh validator, respon siswa, dan respon guru.

Sebelum merancang produk yang akan dikembangkan. Peneliti menentukan materi yang disesuaikan dengan kurikulum 2013. Langkah selanjutnya yakni membuat desain LKPD. Rancangan desain tampilan LKPD interaktif terdiri atas : (1) Cover, terdapat judul LKPD dan identitas mata pelajaran, (2) Kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran, (3) Identitas siswa, (4) Petunjuk penggunaan, (5) Materi video pembelajaran, (6) Latihan soal, berisi beragam varian latihan soal antara lain (menjodohkan, essay, *drop down box*, dan mencocokkan), (7) Daftar Rujukan.

Tabel 2. Desain bahan ajar LKPD *liveworksheet*

No.	Elemen	Gambar
1.	Cover	
2.	Kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, dan identitas siswa	

3.	Petunjuk penggunaan dan materi pembelajaran	
4.	Latihan soal menjodohkan	
5.	Latihan soal uraian	
6.	Latihan soal <i>drop down box</i>	

7	Latihan soal mencocokkan	
8.	Daftar Rujukan	

tersebut terdapat sebanyak 23 komputer. Namun yang dapat digunakan secara lancar tidak sepenuhnya dikarenakan beberapa computer mengalami kendala pada system web browsernya perlu mengupdate terlebih dahulu.



Gambar 1. Implementasi bahan ajar LKPD *liveworksheet*

Setelah menyelesaikan pembuatan bahan ajar LKPD *liveworksheet*, untuk mengetahui kevalidan materi dan bahan ajar dilakukan uji validasi kepada para dosen ahli. Hasil validasi dikatakan valid dari ahli bahan ajar apabila persentase skor mencapai lebih dari 61%. LKPD *liveworksheet* dilakukan uji validasi bidang materi oleh Bapak Ulhaq Zuhdi, S.Pd., M.Pd. sedangkan yang menjadi validator bahan ajar adalah Bapak Hendrik Pandu Paksi, S.Pd., M.Pd.

Tabel 3. Hasil uji validasi

No.	Penelitian	Persentase	Kualifikasi
1.	Validasi ahli materi	95%	Sangat valid
2.	Validasi ahli bahan ajar	89%	Sangat valid

Setelah implementasi bahan ajar, peneliti melanjutkan ke tahap pengisian angket siswa. Siswa mengisi kuisioner sesuai dengan yang mereka alami saat menggunakan bahan ajar tersebut. Pengisian angket tersebut bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan bahan ajar LKPD *liveworksheet* dan menentukan tingkat kelayakan bahan ajar dalam proses pembelajaran. Dalam kuisioner terdapat empat alternatif jawaban yaitu 1 (sangat tidak setuju), 2 (tidak setuju), 3 (setuju), 4 (sangat tidak setuju). Berikut adalah hasil lembar angket siswa kelas V SDN Mojotrisno terhadap penggunaan bahan ajar LKPD *Liveworksheet*

Tabel 4. Hasil respon siswa kelas V

No	Indikator	Penilaian				Jumlah
		4	3	2	1	
1.	Penggunaan LKPD interaktif <i>liveworksheet</i>	11	15			89
2.	Tampilan desain LKPD menarik					
3.	Peserta didik senang dan tertarik menggunakan LKPD interaktif <i>liveworksheet</i>	13	9	4		87
4.	Lebih mudah memahami materi dalam LKPD interaktif <i>liveworksheet</i>	11	14	1		88
5.	LKPD interaktif <i>liveworksheet</i> tidak membuat bosan	14	7		5	82
6.	Materi mudah dipahami	12	13	1		89
7.	Bahasa mudah dipahami	19	6	1		
8.	Gambar pada bahan ajar jelas	17	9			95

Implementation (Implementasi)

Tahap implemementasi merupakan tahap pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar yang dikembangkan melalui beberapa tahap (tahap validasi bidang media dan bidang materi) untuk mengetahui kelayakan produk tersebut sebelum diuji coba kepada siswa. Melalui implementasi dapat diketahui beberapa evaluasi mengenai pembelajaran dan bahan ajar yang dikembangkan memperoleh responden.

Peneliti melakukan uji coba bahan ajar yang dikembangkan di SDN Mojotrisno yang terletak di kabupaten Jombang. Uji coba dilaksanakan pada tanggal 04 Juni 2022 dengan sasaran siswa kelas 5 dengan jumlah keseluruhan siswa 26. Pengimplementasian bahan ajar tersebut dilakukan dengan system pembelajaran luring dikarenakan sudah diberlakukan pembelajaran tatap muka dari pihak pemerintah.

Peneliti menggunakan Laboratorium komputer yang ada di sekolah tersebut sebagai tempat pelaksanaan pembelajaran uji coba bahan ajar. Dalam ruangan

9.	Ukuran huruf jelas	15	10			90
	Skor maksimal	936				
	Persentase	87%				

Berdasarkan perolehan hasil angket respon siswa kelas V di SDN Mojotrisno persentase yang diperoleh sebesar 87% yang berarti masuk pada kategori sangat baik atau valid. Siswa juga sangat antusias dan semangat saat pembelajaran menggunakan bahan ajar LKPD interaktif berbasis *liveworksheet*. Dapat disimpulkan bahwa LKPD interaktif layak diterapkan dan digunakan dalam kegiatan belajar di kelas.

Evaluation (Evaluasi)

Tahapan yang terakhir ialah tahap evaluasi. Pada tahap ini peneliti akan menemukan beberapa kelebihan dan kelemahan penggunaan LKPD interaktif berbasis *liveworksheet*. Adapun kelebihan penggunaan LKPD interaktif *liveworksheet* untuk siswa yaitu : 1) bersifat *fleksibel* (bisa dilakukan dalam pembelajaran *online* maupun tatap muka), 2) dapat dicantumkan video pembelajaran, gambar maupun audio dalam LKPD, 3) siswa dapat mengerjakan secara langsung pada LKPD interaktif tersebut, 4) siswa dapat mengetahui nilai akhir setelah mengerjakan latihan dalam LKPD tersebut, 5) terdapat latihan soal yang bervariasi sehingga tidak hanya pilihan ganda ataupun uraian. Adapun kelemahan penggunaan LKPD interaktif dalam pembelajaran yaitu : 1) Penggunaan LKPD interaktif berbasis *liveworksheet* memerlukan koneksi jaringan internet, 2) beberapa siswa kelas V SDN Mojotrisno mengalami hambatan dalam mengoperasikan LKPD dikarenakan jaringan internet kurang stabil dan booting komputer sangat lambat.

Peneliti menggunakan validasi bahan ajar dan validasi materi untuk menguji kelayakan LKPD interaktif *liveworksheet* tersebut. Hasil skor yang diperoleh dari validasi bahan ajar yakni 39 dengan persentase 89% sedangkan skor validasi materi diperoleh 38 dengan persentase 95%. Adapun beberapa angket respon siswa kelas V SDN Mojotrisno diperoleh skor 814 dengan persentase 87% sedangkan hasil angket respon guru diperoleh skor 29 dengan persentase 91%.

Berdasarkan hasil persentase tersebut dapat disimpulkan bahwa bahan ajar LKPD interaktif berbasis *liveworksheet* ini layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran siswa di sekolah dasar

Pembahasan

Pengembangan Bahan Ajar LKPD Interaktif berbasis *Liveworksheet* untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas V

Penelitian ini menerapkan metode *Research and Decelopment* (R&D). Penggunaan metode penelitian tersebut dikarenakan peneliti akan melakukan mengembangkan suatu bahan ajar. Adapun pengertian yang disampaikan Borg dan Gall (dalam Saputra & Faiizah, 2018) dijelaskan bahwa penelitian pengembangan adalah metode yang digunakan peneliti untuk membuat sebuah produk yang dikembangkan dan

di ujikan dalam kegiatan belajar siswa. Model ADDIE dalam penelitian pengembangan terdapat tahapan-tahapan yakni *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain/perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Memiliki keterkaitan dengan penelitian yang dilakukan Tegeh dan Pudjawan menjelaskan bahwa model ADDIE disusun secara terstruktur dengan tahapan-tahapan kegiatan bertujuan sebagai solusi alternatif pemecahan kebutuhan dan karakteristik dalam permasalahan kegiatan belajar (Alhikma, 2021).

Pertama, peneliti melakukan observasi di SDN Mojotrisno yang menjadi objek dalam penelitian tersebut. Peneliti mewawancarai Pak Murtadho selaku guru kelas V di SDN Mojotrisno. Hasil studi pendahuluan tersebut, peneliti menemukan beberapa permasalahan yang ditemukan terutama pada materi IPS. Kegiatan belajar yang hanya dilaksanakan di dalam ruangan kelas dan berpedoman pada buku Tema dan buku penunjang lainnya. Penerapan metode belajar yang menarik dan bervariasi sedikit kesulitan dilakukan oleh guru setiap pembelajaran dikarenakan estimasi waktu yang sangat terbatas harus bergantian dengan shift berikutnya. Penyampaian materi IPS kepada siswa beliau menggunakan metode ceramah dan penugasan sehingga siswa cenderung mudah bosan dan tidak fokus dalam memahami materi yang disampaikan. Sejalan dengan pendapat Prastowo (dalam Amelya, 2020) menjelaskan sumber belajar siap pakai memungkinkan tidak menarik perhatian siswa saat belajar, cenderung monoton dan kurang sesuai dengan kebutuhan siswa. Berdasarkan hasil analisis tersebut, diperlukan adanya pengembangan bahan ajar yang menarik dan inovatif. Ditendik (dalam Amelya & Suprayitno, 2020) mengungkapkan bahwa seorang pendidik harus berprofesional, di samping itu pendidik juga harus mampu menyusun bahan ajar yang inovatif, menarik, kontekstual, dan sesuai kebutuhan siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat terwujud. Peneliti memiliki alternatif dengan mengembangkan sebuah bahan ajar dalam bentuk yang menarik yakni LKPD interaktif berbasis *liveworksheet*.

Kedua, setelah menganalisis dari hasil wawancara dan observasi terhadap guru kelas V, peneliti membuat perancangan desain tampilan produk yang akan dibuat. Hal pertama yang dilakukan yakni peneliti menyusun materi yang akan dimuatkan dalam bahan ajar yang dikembangkan. Tentunya penyusunan materi harus berdasarkan KD, indikator dan tujuan pembelajaran. Selaras dengan pendapat Seels and Richey (Cahyadi, 2019) dijelaskan mengenai penyusunan materi harus berdasarkan karakteristik siswa, tujuan pembelajaran dan strategi pembelajaran. Peneliti memilih materi peristiwa

proklamasi kemerdekaan Indonesia kelas 5 dalam mata pelajaran IPS.

Tahap ketiga *development*, pada tahap ini adalah proses pembuatan produk bahan ajar dengan mengrealisasikan berdasarkan desain yang telah dibuat sebelumnya. Setelah produk dibuat, langkah selanjutnya melakukan validasi kepada para ahli untuk mendapat penilaian, saran ataupun komentar yang dapat dijadikan acuan peneliti dalam memperbaiki produk yang dikembangkan sebelum diimplementasikan kepada siswa. Pengembangan bahan ajar yang dikembangkan adalah LKPD. LKPD adalah salah satu bahan ajar yang banyak digunakan pendidik. Selaras dengan pendapat Nisa yang memaparkan bahwa lembar kerja adalah sarana kegiatan belajar yang bisa dimanfaatkan para pendidik untuk meningkatkan keantusiasan siswa dalam kegiatan belajar (Arsana & Sujan, 2019). Peneliti memilih mengembangkan bahan ajar LKPD dengan tampilan lebih menarik yakni LKPD interaktif berbasis *liveworksheet*. LKPD interaktif merupakan bahan ajar yang berbentuk digital dengan melibatkan teknologi dalam mengoperasikan. Sejalan dengan penjelasan yang disampaikan Puspita (dalam Lathifah et al., 2021) bahwa LKPD digital adalah suatu lembar kerja yang disajikan dalam bentuk *online* yang mana dalam LKPD tersebut terdiri video pembelajaran, gambar ataupun animasi lain dengan tujuan supaya pengguna dapat mengoperasikan secara langsung, lembar kerja *online* ini dapat menjadikan kegiatan belajar mengajar menjadi menarik dan menyenangkan. Peneliti mengembangkan LKPD interaktif dengan menggunakan situs *liveworksheet* dimana yang didalamnya dapat dicantumkan teks, gambar, audio maupun video. Penelitian ini juga didukung oleh penelitian Anita Widiyanti (Widiyanti, 2021) dengan hasil penelitian yakni strategi dalam mengembangkan bahan ajar LKPD elektronik dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga lebih semangat dan aktif saat pembelajaran.

Tahap keempat adalah pengimplementasian bahan ajar terhadap siswa. Peneliti melaksanakan uji coba bahan ajar yang dikembangkan di SDN Mojotrisno pada tanggal 04 Juni 2022 dengan sasaran kelas V.

Tahap terakhir yakni evaluasi. Beberapa masukan yang diperoleh akan menjadi acuan peneliti untuk memperbaiki bahan ajar yang dibuat. Peneliti juga menemukan beberapa kelebihan dan kelemahan penggunaan LKPD interaktif.

Kevalidan dan Keefektifan Pengembangan LKPD Interkatif berbasis *Liveworksheet* untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas V

Pengembangan bahan ajar LKPD interaktif berbasis *liveworksheet* telah melakukan uji coba untuk

mengetahui kevalidan sebelum diimplementasikan kepada siswa. Peneliti melakukan uji validasi materi yang dinilai oleh salah satu dosen ahli diketahui persentase dari hasil validasi materi yang mencapai 95% yang berarti sangat valid. Beberapa faktor lain yang menunjukkan hasil kevalidan yakni: 1) LKPD interaktif disajikan sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran. Didukung oleh pendapat Aisyah dan Rohayati (dalam Arsana & Sujan, 2019) dijelaskan bahwa penjabaran tujuan pembelajaran dalam LKPD setiap pertemuan dapat membantu guru dan siswa sebagai arah kegiatan pembelajaran, 2) Penggunaan tata bahasa sudah memperhatikan ketepatan penggunaan bahasa.

Pada uji validasi media peneliti juga melakukan validasi kepada salah satu dosen. Dengan tujuan untuk mengetahui kevalidan media yang akan dilakukan uji coba kepada siswa. Hasil validasi dapat diketahui persentase yang diperoleh mencapai 89%. Bila dikaitkan dengan interval skala likert, hasil tersebut berada di interval 81% - 100% yang berarti sangat valid sehingga dapat dilakukan uji coba kepada siswa. Perolehan ini dikarenakan dalam bahan ajar LKPD yang dikembangkan sudah termuat petunjuk penggunaan yang jelas, memiliki desain yang menarik, dan tulisan yang jelas. Sejalan dengan penjelasan Ibrahim (dalam Arsana & Sujan, 2019) bahwa LKPD harus memuat identitas, petunjuk penggunaan, latihan tugas yang termuat dengan jelas.

Keefektifan bahan ajar LKPD interaktif berbasis *liveworksheet* berdasarkan hasil nilai siswa dalam mengerjakan soal evaluasi, angket respon siswa dan guru. Implementasi bahan ajar dilaksanakan pada tanggal 4 Juni 2022 di SDN Mojotrisno. Hasil dari nilai soal evaluasi siswa memperoleh rata-rata 81,92 dari skor maksimal 100. Perolehan skor tersebut menunjukkan bahwa siswa dalam mengerjakan latihan pada materi peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia sangat baik serta LKPD yang dikembangkan dapat dinyatakan efektif. Selaras dengan pendapat Nieven (dalam Widiyanti, 2021) bahwa dapat dikatakan bahan ajar efektif apabila indikator rata-rata soal mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum). Adapun hasil persentase respon siswa mencapai 87%. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Sumarno (Pradita & Rachmadyanti, 2019) menjelaskan bahwa umpan balik dalam pembelajaran adalah informasi yang diberikan sebagai respon perilaku siswa dengan tujuan untuk memperbaiki pengetahuan, pemerolehan kemampuan, prestasi, dan memotivasi belajar siswa. Faktor lain yang menunjukkan keefektifan dari penggunaan bahan ajar tersebut dilihat antusiasisme siswa kelas V SDN Mojotrisno dalam mengerjakan dan mampu mengerjakan latihan secara mandiri. Didukung pernyataan oleh Prastowo (dalam Widiyanti, 2021) adanya bahan ajar memudahkan pendidik saat

menjelaskan materi dan memberikan tugas dikarenakan siswa mampu melakukan dengan mandiri.

Berdasarkan hasil angket respon guru kelas V SDN Mojotrisno persentase yang diperoleh adalah 91% dengan merujuk pada kriteria valid, masuk dalam interval 81% - 100% yang berarti sangat baik (Sangat valid). Adapun komentar dari guru bahwa LKPD ini sudah baik dan bisa diimplementasikan kepada siswa dalam proses pembelajaran, materi yang disajikan juga sudah sesuai dengan kompetensi dasar dan kurikulum yang berlaku dan tampilannya sangat menarik sehingga siswa cenderung tidak mudah bosan. Hal ini selaras pendapat Saidah (dalam Arsana & Sujan, 2019) bahan ajar dikatakan layak jika penyajian materi sudah berdasarkan pencapaian SK dan KD, serta penggunaan bahasa yang mudah dipahami siswa serta terdapat gambar atau animasi lainnya.

PENUTUP

Simpulan

Melalui penelitian tersebut peneliti menyimpulkan sebagai berikut :

Penelitian dan pengembangan LKPD interaktif berbasis *liveworksheet* untuk siswa sekolah dasar kelas V ini menerapkan model ADDIE dengan melalui lima tahapan antara lain: *analyze* (analisis) yang berarti menganalisis kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Dari analisis tersebut peneliti menemukan solusi alternatif dengan melakukan pengembangan bahan ajar yang inovasi dan bersifat fleksibel dapat dilakukan secara daring maupun luring, *design* (perancangan) yakni membuat rancangan desain bahan ajar dengan berdasarkan kurikulum yang berlaku, *development* (pengembangan) merupakan langkah pembuatan bahan ajar melalui *canva* yang kemudian diunggah pada *web liveworksheet* untuk dijadikan LKPD interaktif, *implementation* (implementasi) merupakan tahap pengimplementasian dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan secara luring dan bertempat di Laboratorium Komputer untuk siswa kelas V, *evaluation* (evaluasi) merupakan tahapan terakhir dengan mengevaluasi kelebihan dan kelemahan pada penelitian dan pengembangan bahan ajar yang dilakukan. Salah satu kelemahan yakni adanya koneksi internet. Beberapa komputer yang digunakan siswa mengalami koneksi internet kurang stabil sehingga keterhambatan dalam mengerjakan LKPD interaktif tersebut dan harus bergantian dengan temannya. Kelebihan LKPD interaktif salah satunya yaitu menjadikan pembelajaran menarik

dan menyenangkan dikarenakan pembelajaran tidak hanya menggunakan bahan ajar buku saja.

2. Pengembangan LKPD interaktif berbasis *liveworksheet* layak digunakan dalam proses pembelajaran. Tingkat kevalidan dapat diperoleh melalui hasil uji validasi bahan ajar. Hasil validasi pada bidang media persentase yang diperoleh mencapai 89% dengan kualifikasi sangat valid, ahli bidang materi mencapai persentase 95% dengan kualifikasi sangat valid. Respon siswa kelas V juga sangat antusias dan aktif dalam mengoperasikan LKPD interaktif yang telah dikembangkan dengan mencapai persentase 87%. Dari penjelasan tersebut bisa disimpulkan bahwa produk bahan ajar LKPD interaktif berbasis *liveworksheet* layak untuk digunakan dalam proses kegiatan belajar siswa sekolah dasar.

Saran

LKPD interaktif berbasis *liveworksheet* dapat digunakan dan dimanfaatkan para pendidik dalam proses pembelajaran baik daring maupun luring. Diharapkan bahan ajar ini dapat menjadi referensi dan wawasan para pendidik dalam mengembangkan kreatifitas untuk meningkatkan pembelajaran yang berinovasi, menarik dan menyenangkan. Bahan ajar ini juga dapat diterapkan pada jenjang kelas lainnya sehingga tidak hanya digunakan untuk siswa kelas V saja.

DAFTAR PUSTAKA

- Alhikma, N. A. (2021). *Pengembangan Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) Berbasis REACT pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMP Islam*.
- Amelya, R., & Suprayitno. (2020). PENDEKATAN SAINTIFIK PADA PEMBELAJARAN SENI BUDAYA DAN PRAKARYA MATERI MEMBUAT MOTIF HIAS DEKORATIF KELAS III SD Abstrak. *Jpgsd*, 8(5), 1054–1065.
- Arsana, W. O. K., & Sujan, W. (2019). *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Project Based Learning Dalam Muatan Materi IPS*. 5, 134–143. <https://repository.unsri.ac.id/880/>
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>

- Faisal, M., Hotimah, Nurhaedah, AP, N., & Khaerunnisa. (2020). Peningkatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar dalam Mengembangkan Bahan Ajar Digital di Kabupaten Gowa. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 10(3), 266–270. <http://ojs.unm.ac.id/index.php/pubpend>
- Fauzi, A., Rahmatih, A. N., Indraswati, D., & Sobri, M. (2021). *PENGUNAAN SITUS LIVEWORKSHEETS UNTUK MENGEMBANGKAN LKPD INTERAKTIF DI SEKOLAH DASAR*. 3, 1–12.
- Kalifah, D. R. N., & Nugraheni, A. S. (2021). *PENGEMBANGAN LKPD TEMATIK BERBASIS KEARIFAN LOKAL BUDAYA LAMPUNG SELATAN TEMA INDAHNYA KEBERAGAMAN KELAS IV MI / SD PENDAHULUAN Pendidikan merupakan usaha sadar dan disengaja . Salah satu unsur dari pendidikan adalah kebudayaan . Dari pendidikan , kebuday. 8(1), 27–36.*
- Lathifah, M. F., Hidayati, B. N., & Zulandri. (2021). Efektifitas LKPD Elektronik sebagai Media Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19 untuk Guru di YPI Bidayatul Hidayah Ampenan. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 4(2), 0–5. <https://doi.org/10.29303/jpmpi.v4i2.668>
- Pradita, Y. D., & Rachmadyanti, P. (2019). *PENGUNAAN MEDIA TIMELINE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR*. *JPGSD*, 7(7), 3839–3848.
- Rahmmawati, A., Leni, & Fauziah, D. R. (2020). *Menjadi Guru Profesional* (pp. 1–117).
- Saputra, H. J., & Faiizah, N. I. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Untuk Menumbuhkan Nilai Karakter Peduli Lingkungan Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Profesi Pendidikan Dasar*, 1(1), 57. <https://doi.org/10.23917/ppd.v1i1.3956>
- Sutiadhi, N. K. N., Khotimah, K., & Umayaroh, S. (2021). *PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS FLIPBOOK MUATAN IPS KELAS V TEMA 7 SUBTEMA 2 “PERISTIWA KEBANGSAAN SEPUTAR PROKLAMASI.”* 230–240.
- Widiyanti, A. (2021). *Pengembangan bahan ajar e -lkpd menggunakan live worksheet pada materi bangun datar kelas iv sekolah dasar.*
- Yulandari, & Mustika, D. (2021). *Pengembangan Handout Tematik Berbasis Model Inkuiri di Sekolah Dasar*. 5(3), 1418–1426.