

STUDENT WORKSHEETS BASED ON LIVEWORKSHEETS IN CLASS V ELEMENTARY SCHOOL SOCIAL STUDIES LEARNING

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK BERBASIS *LIVEWORKSHEETS* PADA PEMBELAJARAN IPS KELAS V SEKOLAH DASAR

Andre Trianto¹, Dian Samitra², Tio Gusti Satria³

^{1,2,3}Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora, Universitas PGRI Silampari, 31625,
Lubuklinggau, Indonesia
Corresponding Author: 20andrea20@gmail.com

Naskah diterima: April 2025; direvisi: Mei 2025 ; disetujui: Juni 2025

ABSTRACT

This study is motivated by the existence of problems, namely teachers still teach using conventional models with lecture methods, questions and answers, discussions, and groups. In addition, the use of learning media that is not yet varied and the lack of teaching materials has an impact on passive students and low student learning outcomes. The purpose of this study is to develop student worksheet based on Liveworksheets in social studies learning for grade V of Elementary Schools that are valid, practical, and effective. The method used is R&D using the ADDIE model. With the research subjects being grade V students of Elementary Schools. Data were collected through observation, interviews, tests, and documentation. The instruments used were in the form of questionnaires, written questions. The results of the study showed that the product developed was valid with an average validity of 0.91 and practical based on the results of the recapitulation of teacher practicality and small groups with a high classification of 95.56%, and effective in improving student learning outcomes based on the N-Gain score in the large group trial of 0.71 with a high classification. The main conclusion of this study is that the developed product is proven to be valid, practical, and effective so that it is suitable for use in the Biodiversity material of grade V of Elementary Schools. The implications of this study can be an alternative for teachers and students in the learning process to expand students' knowledge as an additional source. This study also opens up opportunities for further studies on the use of technology.

Keywords: *Develop; Student worksheet; Liveworksheets; Social sciences; Elementary Schools*

ABSTRAK

Penulisan ini dilatarbelakangi oleh adanya permasalahan yaitu guru masih mengajar menggunakan model konvensional dengan metode ceramah, tanya jawab, diskusi, dan kelompok. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang belum variatif dan kurangnya

bahan ajar sehingga berdampak pada siswa yang pasif dan hasil belajar siswa yang rendah. Tujuan penulisan ini adalah mengembangkan LKPD berbasis *Liveworksheets* pada pembelajaran IPS kelas V Sekolah Dasar yang valid, praktis, dan efektif. Metode yang digunakan adalah *R&D* dengan menggunakan model *ADDIE*. Dengan subjek penulisan yaitu siswa kelas V Sekolah Dasar. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Adapun instrumen yang digunakan yakni berupa lembar angket, soal tertulis. Hasil penulisan menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan valid dengan rata-rata kevalidan sebesar 0,91 dan praktis berdasarkan hasil rekapitulasi kepraktisan guru dan kelompok kecil dengan klasifikasi tinggi sebesar 95,56%, serta efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa berdasarkan skor *N-Gain* pada uji coba kelompok besar sebesar 0,71 dengan klasifikasi tinggi. Simpulan utama penulisan ini adalah produk yang dikembangkan terbukti valid, praktis, dan efektif sehingga layak untuk digunakan dalam materi Keanekaragaman Hayati kelas V Sekolah Dasar. Implikasi penulisan ini dapat menjadi alternatif bagi guru dan siswa dalam proses pembelajaran guna memperluas pengetahuan siswa sebagai sumber tambahan. Penulisan ini juga membuka peluang studi lanjutan tentang penggunaan teknologi.

Kata kunci: Pengembangan; LKPD; *Liveworksheets*; IPS; Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah cara kita mengakses, mengolah, dan mendistribusikan informasi, termasuk dalam bidang pendidikan (Muzaini, dkk 2024). Teknologi pendidikan, yang meliputi penggunaan komputer, internet, aplikasi *mobile*, dan berbagai perangkat digital lainnya, telah menjadi komponen integral dalam sistem pendidikan modern, menyediakan berbagai alat dan metode yang dapat meningkatkan kualitas pengajaran dan pembelajaran (Fauzi & Arifin, 2023). Guru bisa memanfaatkan teknologi menjadi media pembelajaran atau mediator dalam menyampaikan ilmu pengetahuan kepada siswa melalui beberapa aplikasi, seperti *zoom*, *google classroom*, *google meeting* atau melalui *whatsapp group* (Lailan, 2024).

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) mempunyai nilai yang strategis dalam mempersiapkan sumber daya manusia sejak dini. Tujuan ilmu pengetahuan sosial (IPS) yaitu untuk mengembangkan potensi siswa agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi dimasyarakat dan terampil mengatasi setiap permasalahan yang terjadi (Valen & Satria, 2021). Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang diajarkan tingkat sekolah dasar, yang pada hakikatnya sudah ditetapkan kepada siswa melalui pendidikan yang dilakukan oleh orang tua dan pengaruh lingkungan sekitar, dengan menerapkan kebiasaan hidup yang baik (Satria, 2022). Melalui pendidikan siswa dapat mengubah pola pikirnya untuk melakukan perbaikan dalam segala aspek kehidupan agar menjadi individu berkualitas yang diperlukan untuk dirinya sendiri, masyarakat, bangsa dan negara, serta mampu berinovasi dan mampu mencari solusi dari suatu permasalahan yang sedang berkembang (Samitra, dkk 2018).

Menurut Aghni (2018) media pembelajaran segala bentuk kegiatan yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan, mengubah sikap atau menanamkan keterampilan pada setiap orang yang memanfaatkannya. Pemakaian media pembelajaran dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat dengan mudah dipahami (Nurfadhillah, dkk 2021). Penting nya media pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk mengukur kemampuan siswa dalam memahami pembelajaran melalui media. Oleh karena itu, media pembelajaran

diharapkan dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman yang diberikan oleh guru (Ulva & Samitra 2021).

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan di Sekolah pada tanggal 16 Oktober 2024, diperoleh informasi dengan guru kelas V yang mengatakan bahwasannya telah menggunakan bahan ajar berupa buku cetak dan siswa, akan tetapi hal tersebut didalam proses pembelajaran belum dapat memaksimalkan terhadap materi yang akan diajarkan. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, seperti guru yang belum maksimal dalam mengembangkan inovasi pembelajaran dan minimnya kemampuan dalam pengkondisian kelas (Rusdi, dkk 2022). Dalam wawancara kepada guru juga mengungkapkan bahwa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang diberikan sudah bagus, tetapi guru tersebut menginginkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang tidak mudah rusak dan tidak mudah hilang ketika guru memberikan tugas.

Penulis menemukan informasi bahwa guru masih mengajar menggunakan model konvensional dengan metode ceramah, tanya jawab, diskusi, dan kelompok. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang belum variatif dan kurangnya bahan ajar sehingga berdampak pada siswa yang pasif dan hasil belajar siswa yang rendah. Penulis memberikan lembar observasi kepada 26 siswa dengan hasil 20 siswa yang menyatakan ingin belajar menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan 6 lainnya menyatakan tidak tertarik menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), artinya sebanyak 80% siswa ingin belajar menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang menarik dan juga belajar menggunakan *handphone* agar dapat membuatnya menjadi semangat dalam belajar. Sedangkan 20% lainnya menyatakan tidak tertarik menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), karena kurangnya pemahaman siswa terhadap Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memiliki tujuan yang penting salah satunya yaitu menciptakan siswa yang siap menjadi bagian dari masyarakat. Oleh karena itu, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dan terciptanya proses belajar mengajar yang tidak membosankan, guru dapat menggunakan bahan ajar yang dibuat secara menarik seperti Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Liveworksheets* ini.

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) merupakan sekumpulan kegiatan mendasar yang harus dilakukan oleh siswa untuk pemahaman dalam upaya pembentukan kemampuan dasar sesuai indikator pencapaian hasil belajar yang harus ditempuh (Danial & Sanusi, 2020). Mencapai kompetensi tersebut maka dirancanglah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang mengajak anak untuk aktif dalam kegiatan proyek (Sari, dkk 2020). Sementara *liveworksheets* merupakan *website* yang memberikan peluang kepada siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang interaktif (Dwiyanti, dkk 2023).

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) digital berbasis *Liveworksheets* ini diharapkan menjadi salah satu alat pembelajaran yang dapat membantu menarik perhatian siswa dalam kegiatan belajar mengajar sehari-hari agar materi yang disampaikan oleh guru akan tersampaikan dengan baik dan dapat menambah variasi dalam proses pembelajaran. Adapun dampak yang dihasilkan dari pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Liveworksheets* ini yaitu pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga dapat menambah semangat siswa dalam belajar, aktif, berpikir kritis selama proses pembelajaran (Khoerunnisa, dkk 2023).

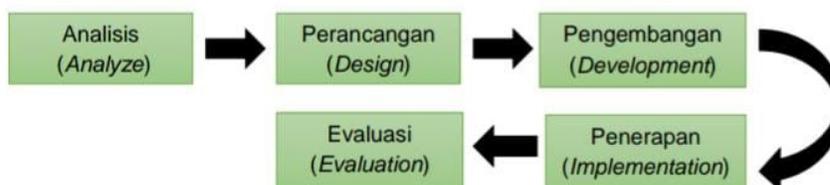
Berdasarkan teori Taupik (2024) fenomena ini perlu dikaji lebih mendalam karena ini akan membantu siswa memahami dan berpartisipasi dalam dinamika sosial, kemanusiaan, dan keterampilan yang diperlukan untuk menghadapi era modern yang penuh dengan kemajuan teknologi (Aisyah, dkk 2024). Dengan demikian pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Liveworksheets* dapat menjadi salah satu upaya efektif dalam meningkatkan partisipasi aktif, kemampuan komunikasi, dan implementasi pembelajaran berbasis teknologi yang membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan.

Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Liveworksheets* diharapkan bukan saja mengembangkan kemampuan akan tetapi juga meningkatkan minat, kesadaran dan partisipasi aktif siswa pada pembelajaran IPS, memperkuat keterampilan pemecahan masalah, menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif serta menerapkan pendidikan yang berorientasi pada teknologi. Sehingga penulisan ini difokuskan pada pengembangan media tersebut untuk siswa kelas V sekolah dasar dengan tujuan menguji keefektifan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Liveworksheets* kelas V di Sekolah Dasar.

Pendahuluan, tanpa sub bab, berisi latar belakang atau sasaran penelitian yang ingin dicapai, masalah, tujuan, kajian pustaka, teori. (Menggunakan Times New Roman 12, spasi 1). Secara keseluruhan jumlah kata dari judul s.d referensi 5000-8000 kata. Tulisan yang masuk tidak pernah di submit ke tempat lain dan memiliki toleransi exclude turnitin 25% atau software plagiat yang relevan.

METODE PENELITIAN

Metode penulisan yang digunakan dalam penulisan ini yaitu menggunakan *Research and Development (R&D)*. Dalam proses penulisan ini, prosedur pengembangan *ADDIE* menurut Widiyani & Pramudiani, (2021) terdiri dari lima langkah, yakni analisis, perancangan, pengembangan, penerapan, dan evaluasi.



Gambar 1 Model Pengembangan *ADDIE* (Widiyani & Pramudiani, 2021)

Subjek pada penulisan ini meliputi siswa kelas V yang berjumlah 26 orang siswa terdiri dari 12 perempuan dan 14 orang laki-laki. Uji coba keefektifan menggunakan instrumen soal tertulis. Soal tes pilihan ganda berjumlah 16 soal dengan skor 1 untuk setiap soalnya. Teknik analisis data yang digunakan yaitu deskriptif kuantitatif. Data dikumpulkan melalui wawancara, angket.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

Produk yang dikembangkan dalam penulisan ini adalah media Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Liveworksheets* pada materi keanekaragaman hayati indonesia. Penulisan ini menggunakan model pengembangan *ADDIE* yang terdiri dari lima

tahapan diantaranya tahap *analysis*, *desain*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Berikut ini gambar media yang dikembangkan yaitu:



(a)



(b)

Gambar 1(a)Tampilan sampul (cover) (b)Tampilan CP, TP, dan Petunjuk



(a)



(b)

Gambar 2(a)Tampilan materi (b)Tampilan soal mencentang



(a)



(b)

Gambar 3(a)Tampilan soal menjodohkan (b)Tampilan soal memilih gambar

Referensi materi mengacu pada buku guru dan buku siswa kelas V Bab 8 Topik B tentang keanekaragaman hayati. Instrumen penilaian media memperhatikan aspek bahasa, media, dan materi. Produk telah dinilai kevalidan, kepraktisan, dan keefektifannya. Kevalidan produk dinilai oleh validator ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Kepraktisan produk dinilai melalui angket yang diberikan siswa yang bertujuan untuk mengetahui respon siswa pada uji coba setelah penggunaan LKPD interaktif. Keefektifan produk diukur melalui proses *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui kemampuan awal dan akhir siswa. Adapun analisis keefektifan produk LKPD interaktif terhadap peningkatan hasil belajar siswa dihitung menggunakan *N-Gain*.

Kevalidan produk dilihat berdasarkan nilai yang diberikan oleh validator melalui lembar validasi. Validasi dilakukan oleh tiga validator yakni, Bapak DM, sebagai ahli media, Ibu DRL sebagai ahli bahasa, Ibu SM sebagai ahli materi.

Tabel 1.Hasil Rekapitulasi Penilaian Validator

No	Validasi	Nilai <i>Aiken's V</i>
1	Validasi Bahasa	0,98
2	Validasi Media	0,81
3	Validasi Materi	0,95
Jumlah		2.74
Rata-rata		0,91 (Tinggi)

Data menunjukkan berdasarkan tabel 1 dapat diketahui hasil validasi ahli bahasa mendapatkan nilai 0,98, ahli media 0,81, dan ahli materi 0,95. Sehingga produk yang dikembangkan valid dan layak untuk digunakan.

Kepraktisan produk dilihat berdasarkan uji coba kelompok kecil dan uji coba guru. Subjek uji coba kelompok kecil terdiri dari 6 siswa kelas V, dan subjek uji coba guru.

Tabel 2.Rekapitulasi Hasil Analisis Uji Coba Kepraktisan Guru dan Siswa

No	Penilai	Jumlah Skor Total	Jumlah Skor yang Diperoleh	Persentase	Kategori
1	Guru kelas V	45	41	91,11%	Sangat Praktis
2	6 orang siswa kelas V	60	60	100%	Sangat Praktis
Rata-rata				95,56%	Sangat Praktis

Data menunjukkan berdasarkan tabel 2 dapat diketahui hasil uji coba kepraktisan guru mendapatkan persentase sebesar 91,11% dan hasil uji coba kepraktisan siswa mendapatkan persentase sebesar 100%. Sehingga produk yang dikembangkan sangat praktis dan layak untuk digunakan. Pada kedua tahap uji coba tidak terdapat revisi sehingga tidak perlu melakukan uji coba kembali.

Keefektifan produk yang dinilai berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui kemampuan awal dan akhir siswa. Dengan menggunakan rumus *N-Gain*.

Tabel 3.Rekapitulasi Hasil *Pretest* dan *Posttest* Uji Coba Keefektifan

	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Jumlah	1144	2194
Nilai Terendah	25	75
Nilai Tertinggi	87	100
Rata-rata	44	84
<i>N-Gain</i>	0,71	
Kriteria	Tinggi	

Data menunjukkan berdasarkan Tabel 3 dapat diketahui nilai *N-Gain* mendapatkan nilai sebesar 0,71 dengan klasifikasi tinggi. Sehingga, menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan efektif dalam proses pembelajaran.

2. Pembahasan

Penulisan ini bertujuan untuk mengembangkan suatu produk. Produk yang telah dikembangkan berupa LKPD berbasis *liveworksheets* pada pembelajaran IPS materi keanekaragaman hayati kelas V sekolah dasar. Penulisan ini menggunakan model *ADDIE*. Penulis menggunakan model *ADDIE* karena desain penulisannya sesuai dengan media yang dikembangkan dan tahapan pada model pengembangan *ADDIE* lebih sederhana dan efektif. Hal ini sejalan dengan penulisan Dwiranata, (2019) penggunaan model *ADDIE* untuk menghasilkan produk elektronik yaitu media pembelajaran interaktif berbasis android. Pengembangan *ADDIE* mempunyai 5 tahapan, yaitu: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.

Tahap analisis, aktivitas yang dilakukan pada tahap ini meliputi: (1) Analisis kebutuhan, analisis kebutuhan dilakukan melalui wawancara langsung dengan Ibu RPA selaku wali kelas V di Sekolah, terkait masalah yang terjadi di sekolah tersebut untuk mengetahui kebutuhan mengenai bahan ajar yang digunakan agar dapat membantu siswa dalam memahami pembelajaran. Penulis menanyakan kesulitan apa saja yang dialami dalam proses pembelajaran, hasil pembelajaran, metode apa yang digunakan, bahan ajar apa yang digunakan. Berdasarkan hasil wawancara kepada wali kelas V di Sekolah, diketahui bahwa guru masih mengajar menggunakan model konvensional dan menggunakan metode ceramah, tanya jawab, diskusi, dan kelompok. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang belum variatif dan kurangnya bahan ajar karena bahan ajar yang digunakan hanya buku cetak guru saja sehingga berdampak pada siswa yang pasif. Setelah proses pembelajaran, kadang-kadang guru memberikan LKPD kepada siswa. (2) Analisis materi, dilakukan dengan pengamatan serta penilaian terhadap buku, terutama buku yang digunakan siswa kelas V di Sekolah Dasar yaitu buku Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) penerbit Yudhistira. Analisis materi digunakan untuk menentukan materi dalam penulisan. Berdasarkan analisis buku yang diterbitkan oleh Yudhistira bahwa materi IPS pada kelas V tersusun atas 4 bab yakni: Mengenal Bumi, Perubahan Lingkungan di Bumi, Indonesia Negara yang Kaya, Daerahku Kebanggaanku. Masing-masing bab tersusun atas 3 topik. Penulis membahas pada BAB 8 “Indonesia Negara yang Kaya” Topik B materi Keanekaragaman Hayati Indonesia di dalam bahan ajar yang dikembangkan. Penulis memilih BAB 8 Topik B ini dikarenakan sesuai dengan waktu dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, dibutuhkan bahan ajar yang dapat mempermudah siswa dalam mempelajari materi Keanekaragaman Hayati Indonesia. (3) Analisis peserta didik, dilakukan dari hasil observasi kelas V siswa mengungkapkan bahwa 16 siswa cenderung

bosan dengan pelajaran yang hanya berpusat pada guru dan sisanya 10 siswa senang dengan pelajaran yang hanya berpusat pada guru. Siswa juga mengungkapkan bahwa 20 siswa yang ingin belajar menggunakan *handphone* dan sisanya 6 siswa tidak. Hal ini agar dapat membuatnya menjadi semangat dalam belajar.

Tahap desain, aktivitas yang dilakukan pada tahap ini yaitu: berkonsultasi dengan guru perihal unsur-unsur yang diperlukan dalam mengembangkan produk berdasarkan kebutuhan dan karakteristik siswa, membuat rancangan awal produk, produk yang telah dirancang kemudian dikonsultasikan kepada dosen pembimbing sebelum produk dikembangkan.

Tahap pengembangan, aktivitas yang dilakukan pada tahap ini yaitu: mengembangkan rancangan LKPD menjadi produk LKPD berbasis *Liveworksheets*. Produk yang telah dikembangkan kemudian dilakukan validasi kepada validator. Validator yang terlibat terdiri dari validator ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Hasil validasi media mendapat nilai 0,81 dengan kategori sangat valid, hasil validasi bahasa mendapatkan nilai sebesar 0,98 dengan kategori sangat valid, dan hasil validasi ahli materi mendapatkan nilai sebesar 0,95 dengan kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa hasil dari 3 validator tersebut memperoleh hasil 0,91 layak untuk digunakan.

Tahap Implementasi dilakukan melalui uji coba produk. Uji coba produk dilakukan, yaitu uji coba kelompok kecil dan respon guru. Pada kegiatan uji coba akan dinilai kepraktisan dan keefektifan produk. Uji coba kelompok kecil memperoleh persentase 100% dengan kategori sangat praktis, dan respon guru memperoleh persentase 91,11% dengan kategori sangat praktis. Selain menilai kepraktisan produk, pada tahap uji coba juga menilai keefektifan produk dari penilaian hasil *pre-test* dan *post-test*. Analisis keefektifan produk menggunakan *N-Gain*, nilai skor rata-rata *N-Gain* memperoleh nilai sebesar 0,71 yang berarti terdapat peningkatan dengan kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan efektif dalam pada pembelajaran IPS materi keanekaragaman hayati.

Tahap evaluasi bertujuan untuk memperbaiki produk disetiap tahapan. Evaluasi dilakukan untuk menentukan validitas, kepraktisan, dan keefektifan produk. Setelah produk telah dinilai valid, praktis dan efektif maka produk dapat disebarluaskan untuk pembelajaran di Sekolah Dasar.

Penggunaan media ini dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan literasi teknologi. Selain itu, media ini relevan untuk diterapkan dalam berbagai mata pelajaran, khususnya untuk materi yang membutuhkan representasi visual, seperti sains, geografi, dan seni (Wibowo, dkk 2022). Tujuan dari penulisan ini adalah meningkatkan hasil belajar siswa dengan penggunaan media yang telah dikembangkan di mana sesuai dengan penulisan yang dilakukan (Baunsele dkk, 2023) bahwa kualitas pendidikan dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk kualitas media pembelajaran yang mampu menginspirasi siswa untuk belajar.

Implementasi media pembelajaran berbasis teknologi secara signifikan berpengaruh terhadap peningkatan efektivitas proses belajar-mengajar (Liliyani & Putra, 2025). Sejalan dengan pendapat Noviani & Putra, (2025) bahwa media pembelajaran yang berbasis teknologi dimaknai sebagai alat bantu pengajaran yang menggunakan perangkat informasi untuk mendukung interaksi antara guru dan siswa. Penggunaan media yang inovatif ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Wathon, 2025).

Berdasarkan hasil penulisan terdahulu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran terbukti efektif dalam mengembangkan keterampilan abad 21. Hasil ini sejalan dengan penulisan sebelumnya yang menunjukkan pentingnya kualitas media pembelajaran dalam meningkatkan mutu pendidikan. Meskipun demikian, masih diperlukan penulisan lebih lanjut untuk mengatasi keterbatasan yang ada dan mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif.

Dengan demikian, pengembangan media Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) terbukti efektif dalam pembelajaran IPS kelas V Sekolah Dasar. Tujuan dilakukannya penulisan pengembangan ini adalah untuk memotivasi guru dan menjadi pedoman bagi mereka agar menggunakan media pembelajaran yang menarik dan memiliki unsur keterbaruan, agar siswa dapat fokus dan merasa nyaman saat proses pembelajaran di kelas, selain itu agar tujuan dan indikator pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.

SIMPULAN

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis *Liveworksheets* dapat menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa dan pada akhirnya berdampak pada peningkatan prestasi akademik mereka. Selain itu, desain media yang menarik dan interaktif juga membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Berdasarkan hasil penulisan pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis *Liveworksheets* pada pembelajaran IPS Sekolah Dasar dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan terbukti valid dengan kategori tinggi, praktis dengan klasifikasi sangat praktis serta efektif dengan memperoleh tingkat keefektifan klasifikasi tinggi sehingga layak untuk digunakan dan diaplikasikan dalam proses pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah terlibat dalam penyelesaian jurnal penelitian ini. Terima kasih kepada Bapak Dr. Dian Samitra, M.Pd., Si. dan Bapak Tiogustisatria, M.Pd., sebagai dosen pembimbing. Terima kasih kepada rekan-rekan penulis yang telah bekerja sama dengan baik dalam menyelesaikan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1). <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Lailan, A. (2024). Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran. *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, 3(7), 3257–3262. <https://doi.org/10.55681/sentri.v3i7.3115>
- Aisyah, S., Sholeh, M., Lestari, I. B., Yanti, L. D., Nuraini, N., Mayangsari, P., & Mukti, R. A. (2024). Peran Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran IPS di Era Digital. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 44–52. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.382>
- Azwar, S. (2012). *Reliabilitas dan Validitas* Edisi 4. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Baunsele, A. B., Wora, T. W., Sooi, A. G., & Nitsae, M. (2023). Pemanfaatan Media Gambar untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Ainara Journal*

- (*Jurnal Penulisan Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan*), 4(3).
<https://doi.org/10.54371/ainj.v4i3.295>
- Danial, M., & Sanusi, W. (2020). Penyusunan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) berbasis investigasi bagi guru Sekolah Dasar Negeri Parangtambung II Kota Makassar. *Prosiding Seminar Nasional Lembaga Penulisan Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 615–619. Retrieved from <https://ojs.unm.ac.id/semnaslpm/article/download/11888/7003>
- Dwiranata, D., D. Pramita, & S. Syaharuddin. (2019). “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Android Pada Materi Dimensi Tiga Kelas X Sma.” *Jurnal Varian* 3(1):1–5. Doi: 10.30812/Varian.V3i1.487.
- Dwiyanti, N. K. E. M., Rati, N. W., & Lestari, L. P. S. (2023). Dampak Model Problem Based Learning Berbantuan Liveworksheet Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(2).
<https://doi.org/10.23887/jipp.v7i2.60494>
- Fauzi, A., Rahmatih, A. N., Indraswati, D., & Sobri, M. (2021). Penggunaan Situs Liveworksheets untuk Mengembangkan LKPD Interaktif di Sekolah Dasar. *Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 232–240.
<https://doi.org/10.37478/mahajana.v2i3.1277>
- Febriandi, R. F., Susanta, A. S., & Wasidi, W. W. (2020). Validitas Lks Matematika Dengan Pendekatan Saintifik Berbasis Outdoor Pada Materi Bangun Datar. *Jurnal Pembelajaran Dan Pengajaran Pendidikan Dasar*, 3(1), 148-158.
<https://doi.org/10.33369/dikdas.v3i1.10612>
- Hodiyanto, H., Darma, Y., & Putra, S. R. S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Bermuatan Problem Posing terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 323–334. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v9i2.652>
- Khoerunnisa, N., Badruzzaman, N., & Gani, R. A. (2023). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Berbasis Liveworksheets Pada Subtema Lingkungan Tempat Tinggalku. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 7(1), 391. <https://doi.org/10.20961/jdc.v7i1.71718>
- Liliyani, S., & Putra, G. M. C. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Kagari Berbasis Genially Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V SD Negeri Kangkung 1. *Fondatia*, 9, 71–85. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v9i1.5608>
- Muzaini, Prastowo, A., & Salamah, U. (2024). Peran Teknologi Pendidikan Dalam Kemajuan Pendidikan Islam di Abad 21. *Jurnal IHSAN Jurnal Pendidikan Islam*, 2(2), 70–81. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v2i2.214>
- Noviani, N. A., & Putra, G. M. C. (2025). Pengembangan Media Ar Sikaya Berbasis Assemblr Edu Pada Mapel IPAS Kelas IV. *Fondatia*, 9, 139–154. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v9i1.5645>
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *PENSA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255. Retrieved from <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Rusdi, A, Zulkifli, M., & Zaini, M. (2022). Problematika Guru PAI dalam Proses Belajar Mengajar dan Solusinya di SMA Al-Hasaniyah NW Jengguk. *Nahdlutain: Jurnal KePendidikan Dan Pemikiran Islam*, 1(2), 359-375.
<https://doi.org/https://doi.org/10.51806/nahdlutain.v1i2.101>

- Samitra, D., Krisnawati, Y., & Malasari, N. (2018). Pengaruh Model Guided Note Taking Terhadap Hasil Belajar Biologi SMA. *BIOEDUSAINS: Jurnal Pendidikan Biologi Dan Sains*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.31539/bioedusains.v1i1.237>
- Sari, L., Taufina, T., & Fachruddin, F. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dengan Menggunakan Model PJBL di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 813–820. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.434>
- Satria, T. G. (2024). *Kinerja Guru dalam Memilih Bahan Ajar pada Pembelajaran di SD*. CV. Bintang Semesta Media.
- Ulva, T. S., Samitra, D., & Kusnanto, R. A. B. (2021). Pengembangan Instrumen Tes Literasi Sains Pada Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3778–3790.
- Valen, A., & Satria, T. G. (2021). Analisis Tingkat Kesulitan Soal PAS (Penilaian Akhir Semester) Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2199–2208. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1149>
- Vica, V. D. P., Rahmawati, W. K., & Ulfa, N. M. (2023). Pengembangan Modul Layanan Informasi Karir Berbasis Ensiklopedia Bergambar Untuk Pemahaman Karir. *Jurnal Consulenza: Jurnal Bimbingan Konseling Dan Psikologi*, 6(1), 11–26. <https://doi.org/10.56013/jcbkp.v6i1.1703>
- Wahab, A., Junaedi, J., & Azhar, M. (2021). Efektivitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain di PGMI. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1039–1045. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.845>
- Wathon, A. (2025). Manajemen Nilai Moderasi Beragama Dalam Teknologi Pembelajaran. *Fondatia*, 9, 1–21. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v9i1.5572>
- Wibowo, V. R., Eka Putri, K., & Amirul Mukmin, B. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality pada Materi Penggolongan Hewan Kelas V Sekolah Dasar. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 3(1). <https://doi.org/10.53624/ptk.v3i1.119>
- Widiyani, A., & Pramudiani, P. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Software Liveworksheet pada Materi PPKn. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 5(1), 132. <https://doi.org/10.20961/jdc.v5i1.53176>