

Pengembangan E-LKPD Berbasis *Liveworksheet* Kekayaan Budaya Indonesia

Eriska Diah Pratiwi^{1*}, Nourma Oktaviarini²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Bhinneka PGRI

Email: eriskadiah025@gmail.com^{1*}

Abstrak

Tujuan penelitian untuk mendeskripsikan proses pengembangan, Tingkat kevalidan dan tingkat keterterapan media pembelajaran berbasis *liveworksheet* pada materi kekayaan budaya Indonesia untuk peserta didik kelas IV SD Negeri 3 Penelitian ini menggunakan Research and Development (R&D) dengan metode ADDIE. Teknik pengumpulan data angket dan dokumentasi. Teknik analisis data dengan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan E-LKPD Berbasis *Liveworksheet* telah dikembangkan sesuai tahapan ADDIE dengan memperoleh rata-rata tingkat kevalidan media sebesar 4,6 dan Tingkat kevalidan materi sebesar 4,5, sehingga mendapatkan kategori “sangat valid”. Keterterapan E-LKPD berbasis *liveworksheet* mendapatkan rata-rata 4,68 pada uji coba kelas kecil dan 4,75 pada uji kelas besar dengan kategori “sangat baik” berdasarkan respon peserta didik. Hasil penelitian menunjukan bahwa E-LKPD berbasis *liveworksheet* sangat valid dan sangat baik digunakan peserta didik kelas IV dalam pembelajaran Kekayaan Budaya Indonesia.

Keywords: E-LKPD, Kekayaan budaya Indonesia, *Liveworksheet*

PENDAHULUAN

Setiap bidang termasuk ilmu pengetahuan yang terus berkembang yang dipengaruhi oleh perkembangan modern. Perkembangan menghadirkan inovasi baru dalam bentuk kemajuan teknologi yang berkembang seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan kemajuan dalam media pendidikan. Ilmu pengetahuan dan teknologi pendidikan adalah pendorong utama transformasi, dan rencana pengembangan teknologi pendidikan mempertimbangkan dampak keterlibatan masyarakat dalam proses pengetahuan di seluruh dunia (Yuliati et.al., 2024). Dalam penerapannya teknologi dapat digunakan untuk pembelajaran ilmu pengetahuan, Ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) adalah ilmu-ilmu yang mempelajari interaksi antara makhluk hidup dan mati di alam semesta. IPAS juga mempelajari kehidupan manusia sebagai

makhluk sosial dan individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Tujuan penggabungan IPA dan IPS menjadi IPAS untuk meningkatkan pembelajaran secara keseluruhan dan membantu peserta didik memahami masalah lingkungan alam dan sosial (Rozikin, Heldayani dan Rahman, 2024). Mata pelajaran IPS di sekolah dasar adalah bidang studi yang mempelajari bagaimana manusia berinteraksi satu sama lain dan semua aspek kehidupan mereka. Salah satu materi IPS yang diberikan kepada peserta didik kelas IV Sekolah Dasar yaitu mengenai Kekayaan Budaya Indonesia.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di SDN 3 Wonorejo, penggunaan LKPD belum dilakukan secara maksimal oleh guru dalam proses pembelajaran. Guru masih terpaku dengan penggunaan buku Pintar Tangkas khususnya pada kelas IV dan jarang menggunakan

LKPD dalam proses pembelajaran peserta didik pada materi kekayaan Budaya Indonesia. Guru tidak menunjukkan contoh-contoh dari kekayaan budaya Indonesia secara langsung kepada peserta. Pemberian materi dilakukan dalam bentuk ceramah dengan penjelasan yang terbatas menyebutkan macam-macam kekayaan Budaya Indonesia tanpa memberikan contoh dalam bentuk visual. Pemberian materi kekayaan Budaya Indonesia tanpa dilengkapi dengan media yang memvisualkan bentuk budaya Indonesia membuat peserta didik kurang memahami dengan benar bentuk visual selama mengikuti setiap proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi, perlu adanya inovasi dalam pemberian materi yang memiliki visual untuk membantu peserta didik memahami dengan baik materi yang dijelaskan. Salah satu inovasi adalah dengan memanfaatkan teknologi dalam IPAS khususnya pada materi kekayaan budaya Indonesia dalam bentuk lembar kegiatan peserta didik elektronik atau E-LKPD dengan berbasis *liveworksheet*. Platform berbasis situs web bernama *Liveworksheet* membantu guru menggunakan LKPD yang tersedia dan membuat LKPD mereka sendiri interaktif secara online (Fauzi et al., 2021). *Liveworksheet* adalah aplikasi web gratis yang dapat digunakan oleh guru dan peserta didik. Aplikasi ini secara otomatis mengoreksi hasil tes dan mengubah LKPD cetak menjadi LKPD online, sehingga peserta didik dapat membuat LKPD lebih kreatif dan interaktif untuk digunakan (Noviyanti et.al., 2024). Sebagai perangkat pembelajaran dalam proses pembelajaran, E-LKPD berbasis

Liveworksheet dianggap sangat layak (Nurafriani dan Mulyawati, 2023).

Pembelajaran yang menarik dan inovatif dapat dihasilkan dengan E-LKPD berbasis *liveworksheet* yang dibuat. E-LKPD berbasis *liveworksheet* dapat menjadi media pembelajaran dengan sentuhan teknologi yang dapat menumbuhkan semangat belajar peserta didik. Media dapat meningkatkan keinginan peserta didik untuk belajar jika mereka menjadi lebih menarik dan menarik perhatian peserta didik (Sari, 2024)

Dengan dikembangkannya media E-LKPD, diharapkan dapat memberikan penyajian pembelajaran yang dengan visual yang menarik tentang kekayaan budaya Indonesia serta memberi kesempatan peserta didik untuk berkegiatan. Peserta didik diberi kesempatan untuk menyelesaikan setiap kegiatan guna memahami lebih dalam lagi tentang kekayaan budaya Indonesia seperti bahasa, seni, tradisi, pakaian, makanan, upacara adat dari masing-masing daerah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan *research and development (R&D)* dengan prosedur ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation dan Evaluation*). Uji coba produk dilakukan dengan validasi pada ahli yang dilanjutkan uji coba. Uji coba kelas kecil dilakukan di SDN 2 Bendo. Uji kelas besar dilakukan di SDN 3 Wonorejo. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan dokumentasi. Teknik analisis yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan cara

dicari rata-rata. Menghitung dengan jumlah skor rata-rata pada setiap komponen yang menggunakan rumus:

$$x_i = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

x_i : skor rata-rata
 $\sum x$: jumlah skor
 n : jumlah aspek

Pengubahan skor rata-rata menjadi nilai kualitatif mengacu dengan pengkategorisasian penilaian pada Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Konversi Data

Rata-rata skor	Kriteria
> 4,08	Sangat Baik
>3,36 – 4,08	Baik
>2,64 – 3,36	Cukup
>1,92 – 2,64	Kurang
$1 \leq 1,92$	Sangat Kurang

Sumber: Panji (2022)

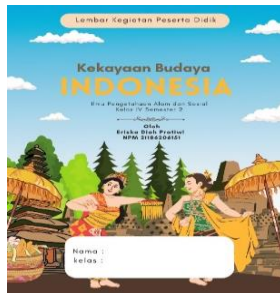
HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang dikembangkan dan dihasilkan dalam penelitian ini adalah E-LKPD berbasis *Liveworksheet* pada materi Kekayaan Budaya Indonesia kelas IV SDN 3 Wonorejo kabupaten Tulungagung. Produk dihasilkan melalui 5 tahapan ADDIE. Tahap pertama yaitu tahap *Analyze* (analisis). Tahap analisis ini menghasilkan data hasil analisis masalah dan analisis kebutuhan. Hasil analisis masalah yang diperoleh digunakan selama proses pembelajaran tidak cukup mendukung belajar peserta didik. Kurangnya media pembelajaran untuk mendukung peserta didik dalam belajar mempengaruhi minat belajar dan tingkat pemahaman materi peserta didik di kelas. Peserta didik kecenderungan tidak memiliki minat belajar karena tidak memiliki visualiasi yang jelas dan beragam tentang budaya Indonesia. Guru selama proses

pembelajaran tentang kekayaan Budaya Indonesia cenderung menjelaskan tanpa memberi visualiasi yang jelas tentang apa yang dijelaskan. Jika materi dan visualiasi buku panduan terbatas, peserta didik cenderung tidak dapat memahami dengan benar dan tepat apa yang dipelajari. Permasalahan ini menunjukkan bahwa kurangnya media pembelajaran yang dapat mendorong peserta didik untuk belajar. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa media pembelajaran yang inovatif dan mudah dioperasikan sangat diperlukan. Teknologi seperti E-LKPD berbasis *Liveworksheet* dapat digunakan untuk membuat peserta didik lebih tertarik untuk belajar. Selain itu, media pembelajaran yang dikembangkan dapat memuat gambar-gambar sebagai visualisasi untuk peserta didik.

E-LKPD berbasis *Liveworksheet* dirancang dan didesain pada tahap *Design* (desain). E-LKPD Kekayaan Budaya Indonesia dibuat dengan memanfaatkan fitur-fitur yang ada pada platform *Liveworksheet*. Rancangan E-LKPD berbasis *Liveworksheet* disesuaikan dengan capaian, tujuan dan alur tujuan pembelajaran Kekayaan Budaya Indonesia kelas IV. Desain topik dibuat menggunakan aplikasi Canva terlebih dahulu sebelum di unggah dan dirancang dengan platform *Liveworksheet*. Adapun susunan E-LKPD Berbasis *Liveworksheet* setelah di evaluasi adalah sampul, kata pengantar, petunjuk penggunaan, identitas E-LKPD, materi bahasa dan sastra, E-LKPD 1 yaitu ragam budaya sekitarku, materi suku dan etnis, E-LKPD 2 yaitu mari menjelajah Indonesia, E-LKPD 3 yaitu tebak nama suku,

materi agama dan kepercayaan, teka teki silang ragam budaya, tabel keragaman budaya dan menceritakan kearifan lokal.



Gambar 1. Sampul E-LKPD



Gambar 2. Materi Bahasa dan Sastra



Gambar 3. E-LKPD 1 Ragam Budaya



Gambar 4. E-LKPD 2 - Mari Menjelajah Indonesia



Gambar 5. E-LKPD 3 - Tebak Nama Suku



Gambar 6. Teka-teki Silang



Gambar 7. Tabel Ragam Budaya



Gambar 8. Menceritakan Kearifan Lokal

E-LKPD berbasis *Liveworksheet* telah dirancang, di validasikan pada tahap pengembangan (*Development*). Validasi dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Tabel 2 menyajikan rekap validasi media.

Tabel 2. Perolehan Validasi Ahli Media

Aspek	Indikator	Skor		
		V ₁	V ₂	V _R
Aspek Tampilan	Desain sampul yang digunakan sederhana dan sesuai dengan materi	4	4	4
	Komposisi warna, gambar, dan tulisan dalam E-LKPD sesuai	4	4	4
	Kesesuaian ukuran dan font tulisan	5	5	5
	Teks, audio, video, dan gambar yang disajikan berkualitas	5	4	4,5
	Tampilan E-LKPD yang menarik dan kreatif	4	5	4,5
Aspek Penyajian Materi	Tata letak E-LKPD proposional	5	5	5
	Teks, audio, video dan gambar dengan soal yang disampaikan sesuai	5	5	5
	Penyajian soal menarik dan kreatif	4	5	4,5
	Soal disajikan dengan bentuk yang variatif	4	5	4,5
	Soal dan pilihan jawaban rapi serta terstruktur	5	5	5
Aspek Pemrograman	E-LKPD interaktif mudah digunakan	5	4	4,5
	Pilihan jawaban mudah untuk dipilih	5	5	5
	Kolom isian dapat dimanfaatkan dengan mudah dan efisien	4	5	4,5
	Kesesuaian E-LKPD interaktif dengan pengetahuan dan kemampuan peserta didik	5	5	5
	Variasi fitur website menarik dan interaktif	4	4	4
Jumlah <i>n</i>				15
Total Skor				69
Rata-rata				4,6

Berdasarkan Tabel 2 tentang rekap data hasil validasi ahli media, E-LKPD Berbasis *Liveworksheet* mendapatkan total skor 69. Jadi, rata-rata kevalidan media oleh 2 ahli media adalah 4,6 sehingga berkriteria “sangat valid”. Perolehan validasi ahli materi disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Perolehan Validasi Ahli Materi

Aspek	Indikator	V ₁	V ₂	V _R
Aspek Kelayakan Isi	Ketercapaian soal dengan tuntutan capaian pembelajaran	4	5	4,5
	Kesesuaian soal dengan tujuan pembelajaran	5	5	5
	Kesesuaian soal dengan materi	4	5	4,5
	Keakuratan soal	4	4	4
	Soal berbasis HOTS	4	4	4
Aspek Kelayakan Penyajian	Keakuratan teks, audio, video, dan gambar	4	5	4,5
	Kemenarikan soal	5	4	4,5
	Kesesuaian soal sesuai dengan perkembangan peserta didik	5	5	5
	Urutan Sajian	4	5	4,5
	Petunjuk penggunaan E-LKPD	5	5	5
Aspek Kelayakan Bahasa	Teks, audio, video dan gambar yang disajikan berhubungan dengan soal	4	5	4,5
	Petunjuk penggunaan E-LKPD	5	5	5
	Ketepatan struktur kalimat	4	5	4,5
	Keefektifan kalimat	4	4	4
	Pemahaman terhadap pesan atau informasi	4	4	4
	Kemampuan memyivasi peserta didik	5	4	4,5
	Sesuai dengan perkembangan intelektual peserta didik	5	4	4,5
	Ketepatan tata bahasa	5	4	4,5
Jumlah <i>n</i>				18
Total Skor				81
Rata-rata				4,5

Berdasarkan Tabel 3 tentang rekap data hasil validasi ahli materi, E-LKPD Berbasis *Liveworksheet* mendapatkan jumlah total skor 81. Jadi, rata-rata kevalidan materi oleh 2 ahli media adalah 4,5 sehingga media ini mendapatkan kriteria “sangat valid”.

Media yang telah dinyatakan sangat valid kemudia di uji cobakan pada tahap implementasi (*implementation*).

Uji coba produk dilakukan sebanyak 2 kali yaitu uji kelas kecil dan kelas besar. Uji kelas kecil dilakukan di kelas 4 SD 2 Bendo. Sebelum digunakan dalam uji kelas besar, uji kelompok kecil dilakukan untuk mengetahui apakah produk yang telah dikembangkan dapat digunakan untuk proses pembelajaran. Adapun jumlah peserta didik pada uji kelas kecil adalah 8 peserta didik. Hasil uji kelas kecil terkait implementasi produk E-LKPD Berbasis *Liveworksheet* materi kekayaan budaya Indonesia melalaui respon peserta didik disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Rekap Data Respon Peserta Didik dalam Uji Coba Kelas Kecil

No	Nama	Pernyataan													Total Skor	Rata-rata
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13		
1	Arya	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	60	4,61
2	Raka	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	61	4,69
3	Anindya	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	63	4,84
4	Bagas	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	63	4,85
5	Keisha	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	60	4,61
6	Salsabila	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	59	4,53
7	Farel	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	61	4,69
8	Nayla	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	61	4,69
Jumlah (n)															8	
Jumlah Total Skor (Σx)															37,51	
Rata-rata ($\bar{X}$)															4,68	

Berdasarkan Tabel 4 tentang tentang rekap data hasil respon peserta didik pada uji coba kelas kecil, keterterapan E-LKPD Berbasis *Liveworksheet* materi kekayaan budaya Indonesia melalui dari respon peserta didik mendapatkan jumlah total skor 37,51. Jadi, nilai rata-rata respon peserta didik adalah 4,68 sehingga mendapatkan kriteria “sangat baik” untuk digunakan pada pembelajaran. Hasil ini menunjukan bahwa E-LKPD Berbasis *Liveworksheet* dapat digunakan diujicobakan di kelas besar.

Hasil uji coba kecil menunjukan respon positif tanpa catatan perbaikan. Setelah diuji

cobakan di kelas kecil, produk ini diuji cobakan pada kelas besar yaitu kelas 4 SDN 3 Wonorejo sebanyak 18 peserta didik. Selanjutnya, peserta didik mengisi angket respon tentang implementasi produk E-LKPD Berbasis *Liveworksheet* kekayaan budaya Indonesia yang telah dikembangkan oleh peneliti dan diuji dalam kelas kecil. Hasil uji coba kelas besar disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Rekap Data Respon Peserta Didik dalam Uji Coba Kelas besar

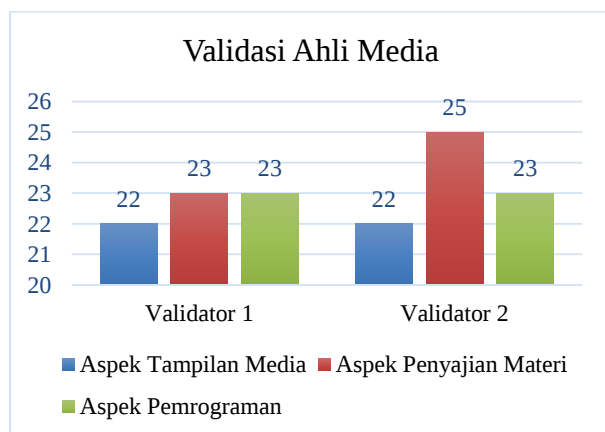
No	Nama	Pernyataan													Total Skor	Rata-rata
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13		
1	Naila	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	62	4,76
2	Tito	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	62	4,76
3	Aan	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	62	4,76
4	Gandi	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	62	4,76
5	Nino	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	62	4,76
6	Firzha	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	62	4,76
7	Excel	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	62	4,76
8	Farel	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	62	4,76
9	Amira	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	62	4,76
10	Kiki	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	62	4,76
11	Najwa	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	64	4,92
12	Kaira	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	64	4,92
13	Deliy	4	4	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	61	4,69
14	Nopan	4	4	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	61	4,69
15	Ria	4	4	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	61	4,69
16	Serina	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	62	4,76
17	Yupi	4	4	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	61	4,69
18	Aska	4	4	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	61	4,69
Jumlah (n)															18	
Jumlah Total Skor (Σx)															85,65	
Rata-rata ($\bar{X}$)															4,75	

Berdasarkan Tabel 5 tentang tentang rekap data hasil respon peserta didik, keterterapan E-LKPD Berbasis *Liveworksheet* materi kekayaan budaya Indonesia melalui dari respon peserta didik mendapatkan jumlah total skor 85,65. Jadi, nilai rata-rata respon peserta didik adalah 4,75 sehingga mendapatkan kriteria “sangat baik”.

Tahap terakhir dalam prosedur ADDIE yaitu evaluasi. Adapun tahap evaluasi terbagi menjadi beberapa tahap. Evaluasi berkaitan dengan mengevaluasi permasalahan untuk menentukan kebutuhan peserta didik. Pada tahap desain, evaluasi terkait susunan E-LKPD agar lebih menekankan pada kegiatan peserta didik.

Peserta didik membutuhkan lembar kegiatan yang menarik dengan visualisasi yang jelas dengan kegiatan yang dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan. E-LKPD berbasis *Liveworksheet* memberikan media yang dibutuhkan peserta didik. Sangat penting bagi peserta didik untuk mendapatkan pembelajaran yang menarik, inovatif, dan menyenangkan (Ulum, 2024). E-LKPD yang telah dibuat memberikan beberapa kegiatan yang menekankan akan pengenalan terhadap kekayaan budaya di Indonesia. E-LKPD dibuat dengan memanfaatkan video *Youtube* dan teka-teki silang yang memberikan pengalaman baru kepada peserta didik. E-LKPD dapat memutar video, gambar dan audio (Maghfiroh & Suryani, 2023).

Perolehan validasi ahli media dan materi menunjukkan E-LKPD berbasis *Liveworksheet* kekayaan budaya Indonesia sangat valid untuk digunakan. Aspek validasi media mencakup 3 aspek yaitu aspek tampilan, penyajian materi dan pemrograman (Widyanti dan Lubis, 2024). Garfik 1 memperjelas sajian perolehan validasi ahli media.



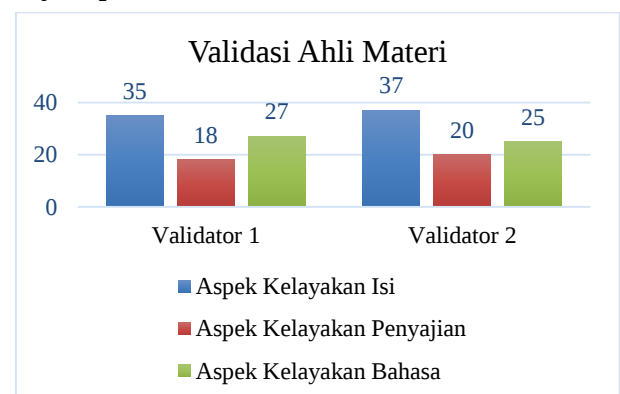
Gambar 1. Perolehan Validasi Ahli Media

Gambar 1 menunjukkan aspek penyajian materi memperoleh penilaian tertinggi. Berdasarkan hasil validasi media, perolehan

rata-rata skor tertinggi terletak pada indikator 1) kesesuaian ukuran dan font tulisan; 2) tata letak E-LKPD proposional; 3) Teks, audio, video dan gambar dengan soal yang disampaikan sesuai; 4) Soal dan pilihan jawaban rapi serta terstruktur; dan 5) kesesuaian

E-LKPD interaktif dengan pengetahuan dan kemampuan peserta didik. Ukuran dan font tulisan yang digunakan didesain agar mudah dibaca peserta didik. Tujuan dari E-LKPD dengan menggunakan gambar dan bentuk yang menarik adalah untuk memastikan bahwa peserta didik dapat memahami materi dengan mudah, mencegah miskonsepsi, dan mendorong mereka untuk menjadi tertarik dengan apa yang mereka pelajari (Salina et al., 2022). Dari segi visual dan interaktif E-LKPD berbasis *Liveworksheet* sesuai dengan karakter peserta didik.

Aspek validasi materi E-LKPD berbasis *Liveworksheet* kekayaan budaya Indonesia mencakup aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian dan kelayakan Bahasa (Widyanti dan Lubis, 2024). Garfik 2 memperjelas sajian perolehan validasi ahli materi.



Gambar 2. Perolehan Validasi Ahli materi

Gambar 2 menunjukkan aspek kelayakan isi memperoleh penilaian tertinggi. Perolehan skor tertinggi berdasarkan hasil validasi

materi terletak pada indikator 1) Kesesuaian soal dengan tujuan pembelajaran; 2) Kesesuaian soal sesuai dengan perkembangan peserta didik; dan 3) Petunjuk penggunaan E-LKPD. Pemberian soal dimofikasi menjadi ragam kegiatan untuk peserta didik. E-LKPD dapat mencakup banyak kegiatan dasar yang harus dilakukan peserta didik untuk meningkatkan pemahaman dan kemampuan dasar mereka (Koto et al., 2024). Soal berupa ragam kegiatan yang disajikan dalam ELKPD sesuai dengan tujuan pembelajaran dan perkembangan peserta didik.

Hasil uji coba menunjukkan bahwa E-LKPD berbasis *Liveworksheet* sangat baik sebagai metode pembelajaran yang berfokus pada kegiatan peserta didik. Respon positif yang diberikan menjadi pendukung E-LKPD berbasis *Liveworksheet* digunakan pada uji coba. Berdasarkan hasil respon peserta didik mendapatkan kriteria “sangat baik”. E-LKPD berbasis *Liveworksheet* materi kekayaan budaya dalam penerapan menerima respon yang positif dari peserta didik.

Peserta didik kelas 4 menyelesaikan setiap kegiatan dengan semangat. Peserta didik lebih memahami kekayaan budaya Indonesia melalui ragam budaya yang disajikan. Kegiatan yang mengedepankan pembelajaran yang menyenangkan yang didukung dengan visual grafis dan pemaparan materi yang menarik, menunjang proses belajar peserta didik dikelas. *Liveworksheet* mengemas E-LKPD menjadi interaktif sehingga peserta didik lebih tertarik dalam berkegiatan. Berdasarkan hal penelitian E-LKPD berbasis *Liveworksheet* materi kekayaan budaya Indonesia sangat valid dan

sangat baik digunakan di SDN 3 Wonorejo karena memberikan kegiatan dengan memanfaatkan teknologi dengan desain dan materi yang dikemas dengan menarik.

KESIMPULAN

Produk E-LKPD berbasis *Liveworksheet* telah dikembangkan berdasarkan tahap ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan produk ini telah sangat valid dan sangat baik untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang mengedepankan kegiatan dan visual dengan memanfaatkan teknologi.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terimakasih kepada seluruh pihak yang berkontribusi selama proses penelitian dan pengembangan media E-LKPD berbasis *Liveworksheet* kekayaan budaya Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- 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>
- Koto, I., Parmadi, B., Negeri Kuto Tanjung, S., Rawas Utara, M., & Selatan, S. (2024). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berorientasi POE (Predict, Observe, Explain) untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi (HOT) Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Kapedas*, 3(1), 46–57. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/kapedas/index>
- Maghfiroh, L., & Suryani, I. (2023). Pengembangan LKPD Berbasis *Liveworksheet* Pada Materi Bangun Datar Siswa Kelas IV SD. *Journal on*

- Education*, 06(01), 2751–2766.
- Noviyanti, N., Maya, R., & Sabandar, J. (2024). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Liveworksheets Menggunakan Pendekatan Saintifik Pada Materi Statistika. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 7(1), 217–228. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v7i1.19765>
- Panji, F. (2022). Pengembangan Sistem Informasi Kehadiran Siswa Berbasis Website. *Juwara Jurnal Wawasan Dan Aksara*, 2(2), 136–145. <https://doi.org/10.58740/juwara.v2i2.44>
- Rani Nurafriani, R., & Mulyawati, Y. (2023). Pengembangan E-Lkpd Berbasis Liveworksheet Pada Tema 1 Subtema 1 Pembelajaran 3. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(1), 404–414. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i1.711>
- Rozikin, F., Heldayani, E., & Rahman, A. (2024). Pengembangan Media Educational Game Berbasis Multimedia untuk Muatan Materi Kekayaan Budaya Indonesia pada Siswa SD N 14 Banyuasin 1. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research Volume*, 4(4), 4578–4594.
- Salina, N., Daningsih, E., & Marlina, R. (2022). Kelayakan Handout Struktur Dan Fungsi Jaringan Tumbuhan Dengan Tambahan Distribusi Stomata Dan Laju Transpirasi. *EduNaturalia: Jurnal Biologi Dan Kependidikan Biologi*, 2(1), 20. <https://doi.org/10.26418/edunaturalia.v2i1.45987>
- Sari, F. A. (2024). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Sistem Pembelajaran. *ENTINAS: Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Pembelajaran*, 2(2), 414–421.
- Ulum, M. (2024). Upaya Meningkatkan Visualisasi Dan Hasil Belajar Siswa. *Madaris: Jurnal Guru Inovatif*, 4, 52–61.
- Widyanti, P., & Lubis, F. (2024). Pengembangan LKPD Interaktif Teks Eksplanasi Siswa Kelas VIII Berbantuan Liveworksheets. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4(4), 2812–2824.
- Yuliati, N. W., Firdiawan, Y., Rahayuningsih, S. H., Wahyuningsih, E., & Khosiyono, B. H. C. (2024). Pengembangan Media E- Lkpd Interaktif Berbasis Liveworksheet Pada Materi Bangun Ruang Kelas 6 Sekolah Dasar. 422–431.