



Pengembangan LKPD Interaktif Berbasis *Liveworksheet* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Sekolah Dasar

Ikhlahsul Amalia N.F.^{1✉}, Maria Veronika Roesminingsih², Muhammad Turhan Yani³

Universitas Negeri Surabaya, Indonesia^{2,3}

E-mail: ikhlahsul.20028@mhs.unesa.ac.id¹, roesminingsih@unesa.ac.id², muhammadturhan@unesa.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk LKPD Interaktif berbasis *liveworksheet* untuk meningkatkan hasil belajar IPS materi peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan kelas V sekolah dasar yang dinilai dari segi kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian R&D dengan model pengembangan ADDIE. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDI Al-Huda. Subjek terdiri dari 6 siswa pada uji coba kelompok kecil dan 20 siswa pada uji coba lapangan. Pelaksanaan uji coba menerapkan metode *pre-experimental design "one-group pretest-posttest design"*. Hasil validasi dari validator ahli materi sebesar 91% dan validator ahli media sebesar 90% masing-masing memperoleh kategori sangat valid. Hasil angket respon siswa pada uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan, masing-masing memperoleh 84% dan 90% dengan kategori sangat praktis. Keefektifan produk terhadap peningkatan hasil belajar siswa dinilai berdasarkan nilai skor rata-rata *N-Gain* siswa baik pada uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan sebesar 0,71 yang berarti terdapat peningkatan dengan kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa produk LKPD Interaktif berbasis *liveworksheet* telah valid, praktis, dan efektif.

Kata Kunci: LKPD Interaktif, *Liveworksheet*, Hasil Belajar IPS.

Abstract

This study aims to produce a live worksheet-based Interactive LKPD product to improve social studies learning outcomes material events around the proclamation of independence for fifth grade elementary school which are assessed in terms of validity, practicality, and effectiveness. This research uses the type of R&D research with the ADDIE development model. The subjects of this study were fifth grade students of SDI Al-Huda. Subjects consisted of 6 students in the small group trial and 20 students in the field trial. The trial implementation applies the "one-group pretest-posttest design" pre-experimental design method. The validation results from the material expert validator are 91% and the media expert validator is 90%, each of which obtains a very valid category. The results of student response questionnaires in small group trials and field trials, respectively, obtained 84% and 90% in the very practical category. The effectiveness of the product on increasing student learning outcomes is assessed based on the average N-Gain score of students in both small group trials and field trials of 0.71, which means there is an increase in the high category. This shows that the liveworksheet-based Interactive LKPD product is valid, practical, and effective.

Keywords: Interactive LKPD, *Liveworksheet*, Social Studies Learning Outcomes.

Copyright (c) 2022 Ikhlahsul Amalia N.F, Maria Veronika Roesminingsih, Muhammad Turhan Yani

✉ Corresponding author :

Email : ikhlahsul.20028@mhs.unesa.ac.id

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3762>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi melaju semakin pesat dan berlangsung terus-menerus mengikuti perkembangan zaman, salah satunya memberikan pengaruh terhadap dunia pendidikan. Menurut Herawati (2016) adanya teknologi akan memudahkan manusia dalam memperoleh informasi di semua bidang, salah satunya pada bidang pendidikan. Dengan adanya teknologi memberikan dampak positif bagi pendidikan khususnya kemudahan dalam mengakses informasi seputar pendidikan serta sebagai sumber media dan bahan ajar berbasis teknologi. Hal ini didukung oleh pendapat Lestari (2018) Keberadaan teknologi merupakan hal yang tidak asing dalam era globalisasi termasuk dalam dunia pendidikan, pendidikan dapat memanfaatkan teknologi sebagai sarana dalam memudahkan pelaksanaan pembelajaran. Pemanfaatan teknologi yang paling umum digunakan adalah pemanfaatan jaringan internet. Menurut Yerusalem, et al (2015) Internet merupakan sumber informasi yang luas, sehingga internet dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar.

Berdasarkan wawancara bersama guru V SDI Al-Huda, sekolah telah memberikan fasilitas jaringan internet. Namun, guru belum memanfaatkan dengan baik sebagai media pembelajaran. Guru masih menggunakan media pembelajaran konvensional, yaitu LKPD. Menurut Firdaus (2018) LKPD merupakan media pembelajaran berupa kumpulan lembaran kertas yang digunakan guru sebagai proses pembelajaran. Namun, LKPD cetak kurang efektif digunakan pada beberapa mata pelajaran, salah satunya IPS. Hal ini didukung oleh hasil wawancara bersama perwakilan siswa kelas V bernama Jebril yang mengatakan IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang sulit, khususnya mada materi sejarah karena membahas kejadian di masa lampau, siswa kesulitan membayangkan peristiwa yang tidak dialaminya Yantik, et al (2022). Media pembelajaran LKPD cetak menurut siswa kurang membantu, karena dalam mempelajarinya siswa dituntut untuk membaca teks panjang, dan kurangnya visualisasi. Hal ini berakibat pada hasil belajar IPS siswa yang cenderung rendah. dari 20 siswa terdapat 10 siswa yang mencapai nilai diatas KKM, 10 siswa lainnya mendapatkan nilai di bawah KKM, sehingga persentase siswa yang mempunyai nilai di atas KKM yaitu 50%.

Oleh karena itu, guru mengungkapkan bahwa pembelajaran sejarah membutuhkan sebuah inovasi media yang dapat memberikan visualisasi sejarah agar memudahkan siswa memahami pembelajaran serta membantu penyampaian materi dengan praktis. Sejalan dengan hasil wawancara siswa, siswa mengungkapkan perlunya pembelajaran berbasis gambar dan video agar membantu siswa membayangkan kejadian di masa lampau. Dengan diskusi bersama guru, peneliti berencana untuk mengembangkan media dengan mengintegrasikan gambar dan video pembelajaran didalamnya agar dapat memberikan visualisasi pembelajaran untuk siswa. Karena LKPD cetak kurang efektif untuk diterapkan pada pembelajaran sejarah, karena kurang cukup untuk memberikan visualisasi yang memuat kejadian yang siswa tidak mengalami langsung. Menurut Herawati (2016) LKPD cetak kurang efektif untuk dijadikan media pembelajaran, baik dari segi tampilan, maupun kepraktisannya. LKPD cetak dapat dioptimalkan dengan bantuan teknologi, dimana LKPD cetak dapat beralih fungsi menjadi LKPD interaktif.

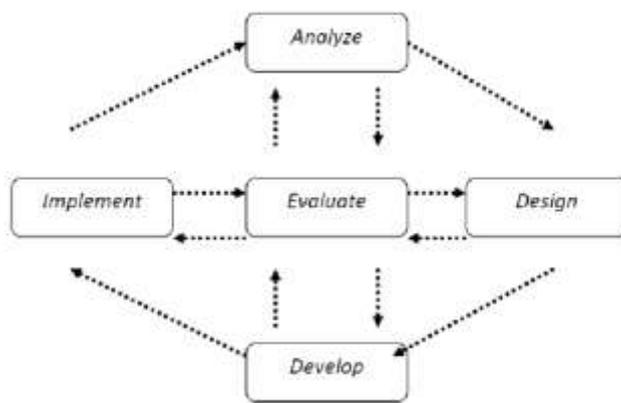
Pengembangan LKPD cetak menjadi LKPD interaktif menggunakan situs *Liveworksheet* yang diakses secara online. *Liveworksheet* bertujuan untuk mengubah LKPD cetak menjadi LKPD interaktif. *Liveworksheet* efektif digunakan sebagai pengembangan produk. Hal ini dibuktikan pada penelitian yang dilakukan oleh Farman, et al (2021) dengan judul “*Development of LKPD Interactive Using Live Worksheets for Online Mathematics Learning during Covid-19*” Pengembangan LKPD Interaktif berbasis *liveworksheet* memperoleh skor validasi rata-rata 4,04 dengan kriteria sangat valid, hasil kepraktisan siswa memperoleh rata-rata respon sebesar 80,3 dengan kategori praktis. Dapat disimpulkan bahwa produk LKPD interaktif berbasis *liveworksheet* ini valid, dan praktis. Penelitian lain dilakukan oleh Widiyanti (2021) dengan judul “*Pengembangan Bahan Ajar LKPD Interaktif Menggunakan Liveworksheet Pada Materi Bangun Datar Kelas IV Sekolah Dasar*”. Validasi media menunjukkan presentase 96% dengan kategori sangat valid, validasi materi 80% dengan kategori sangat valid, respon siswa mencapai presentase 83% dengan keterangan praktis.

LKPD Interaktif berbasis *Liveworksheet* memiliki kelebihan dibanding LKPD cetak yaitu (a) diakses dengan gratis, (b) lebih praktis karena tidak perlu dilakukan pencetakan, (c) dapat diakses menggunakan *smartphone* atau laptop, (d) dapat digunakan sebagai media serta penugasan saat pembelajaran daring, dan (e) tidak memakan ruang penyimpanan. Penggunaan produk LKPD interaktif terdapat fasilitas yang menunjang, antara lain: (a) SDI Al-Huda terdapat pelatihan komputer yang bermanfaat untuk mengasah kemampuan siswa mengoperasikan komputer/laptop, (b) Adanya WIFI, dan (c) Rata-rata siswa memiliki ponsel/laptop pribadi.

Dari paparan hasil observasi, teori, dan referensi penelitian terdahulu, peneliti merasa perlu untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan LKPD Interaktif Berbasis *Liveworksheet* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas V Sekolah Dasar”.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian R&D (*Research and Development*) dengan tujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berupa LKPD interaktif. Menurut Sugiyono (2016:297) penelitian pengembangan (R&D) merupakan metode penelitian untuk menghasilkan suatu produk. Pengembangan LKPD interaktif menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Tahapan-tahapan pada model ADDIE digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka Model Pengembangan ADDIE

Lokasi penelitian bertempat di SDI Al-Huda, Grogol, Kabupaten Kediri. Subjek penelitian ini terdiri dari 6 siswa kelas VB pada uji coba kelompok kecil dan 20 siswa kelas VA pada uji coba lapangan. Pelaksanaan uji coba menerapkan metode *pre-experimental design* “*one-group pretest-posttest design*”. Teknik pengumpulan data terdiri dari wawancara, observasi, angket/kuesioner, soal tes dan dokumentasi. Jenis data yang diperoleh dalam penelitian pengembangan ini adalah kuantitatif dan kualitatif. Teknik analisis data pada penelitian ini digunakan untuk mengukur tingkat kevalidan, kepraktisan dan keefektifan produk. Berikut merupakan teknik yang digunakan:

- 1) Analisis kevalidan, berdasarkan penilaian dari validator ahli materi dan ahli media. Persentase kevalidan dapat dihitung menggunakan rumus:

$$P (\%) = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 1. Kriteria Kategorisasi Hasil Kevalidan

Interval	Kategori
81% - 100%	Sangat Valid
61% - 80%	Valid

41% - 60%	Cukup Valid
21% - 40%	Tidak Valid
0% - 20%	Sangat Tidak Valid

(Dimodifikasi dari Riduwan, 2012).

- 2) Analisis kepraktisan, berdasarkan hasil angket respon siswa setelah uji coba menggunakan produk LKPD interaktif. Persentase kepraktisan dapat dihitung menggunakan rumus:

$$P (\%) = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 2. Kriteria Kategorisasi Hasil Kepraktisan

Interval	Kategori
81% - 100%	Sangat Praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
21% - 40%	Tidak Praktis
0% - 20%	Sangat Tidak Praktis

(Dimodifikasi dari Riduwan, 2012).

- 3) Analisis keefektifan diperoleh berdasarkan efektivitas produk terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V. Peningkatannya dapat dilihat dari hasil penilaian *pre-test* dan *post-test*. Tes pertama dilakukan sebelum siswa belajar menggunakan media (*pre-test*), dan tes yang kedua setelah menggunakan media LKPD interaktif (*post-test*). Analisis peningkatan hasil belajar siswa dilakukan dengan cara infrensial melalui analisis N-gain yang ternormalisasi.

$$N - Gain = \frac{(S_{post} - S_{pre})}{(S_{max} - S_{pre})}$$

Keterangan:

N-Gain : Peningkatan hasil belajar

S_{post} : Skor *post-test*

S_{pre} : Skor *pre-test*

Gain yang ternormalisasikan ini digunakan untuk menyatakan peningkatan hasil belajar IPS siswa kelas V setelah menggunakan LKPD interaktif dengan kriteria seperti berikut :

Tabel 3. Kriteria N-Gain yang Ternormalisasikan

Interval	Skor Kategori
$0,00 < gain < 0,30$	Rendah
$0,30 \leq gain < 0,70$	Sedang
$0,70 \leq gain \leq 1,00$	Tinggi

(Hake (dalam Pratiwi et al. 2021:275)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini berupa LKPD interaktif berbasis *liveworksheet*. Berikut adalah tampilan produk:



Gambar 2. Cover LKPD Interaktif



Gambar 3. KD, Tujuan Pembelajaran



Gambar 4. Materi



Gambar 5. Quiz Interaktif

LKPD interaktif berbasis *liveworksheet* sebelum diseberluaskan sebagai untuk pembelajaran di Sekolah Dasar. Produk telah dinilai kevalidan, kepraktisan, dan keefektifannya. Kevalidan produk dinilai oleh validator ahli media 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* yakni sebelum dan sesudah proses pembelajaran menggunakan produk LKPD interaktif untuk mengetahui kemampuan awal dan akhir siswa. Adapun analisis keefektifan produk LKPD interaktif terhadap peningkatan hasil belajar siswa dihitung menggunakan *N-Gain*. Hasil kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan produk dijelaskan secara rinci sebagai berikut:

1. Kevalidan Produk LKPD Interaktif Berbasis *Liveworksheet*

Kevalidan produk LKPD interaktif berbasis *liveworksheet* dilihat berdasarkan nilai yang diberikan oleh validator melalui lembar validasi. Penilaian dari validator berdasarkan validitas materi dan validitas media. Validasi dilakukan oleh dua validator dosen Universitas Negeri Surabaya yakni: Bapak Dr. Waspodo Tjipto Subroto, M.Pd sebagai ahli materi, dan Bapak Dr. M. Jacky, S.Sos., M.Si. sebagai ahli media. Berikut masing-masing hasil validasi materi dan validas media:

Tabel 4. Hasil Validasi Pengembangan LKPD Interaktif Berbasis *Liveworksheet*

No	Validator	Indikator	Nilai	Hasil	Kategori
1	Ahli Materi	Kelayakan Isi	24	$P (\%) = \frac{91}{100} \times 100\%$ $= 0,91 \times 100\%$ $= 91 \%$	Sangat Valid
		Kelayakan Kebahasaan	22		
		Kelayakan Penyajian	23		
		Desain	22		

		Pembelajaran		$P (\%) = \frac{81}{90} \times 100\%$ $= 0,9 \times 100\%$ $= 90 \%$	Sangat Valid
2	Ahli Media	Pedagogis	22		
		Kontruksi	26		
		Teknik	33		

Berdasarkan tabel 4. dapat diketahui hasil validasi materi mendapat persentase 91% dengan kategori sangat valid, dan hasil validasi media mendapat persentase 90% dengan kategori sangat valid. Dengan demikian produk LKPD interaktif berbasis *liveworksheet* layak digunakan sebagai uji coba produk di sekolah dasar.

2. Kepraktisan Produk LKPD Interaktif Berbasis Liveworksheet

Kepraktisan produk berdasarkan respon siswa setelah kegiatan uji coba. Uji coba produk dilakukan dua kali, yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Subjek uji coba kelompok kecil terdiri dari 6 siswa kelas VB, sedangkan subjek dari uji coba lapangan terdiri dari 20 siswa kelas VA. Respon siswa didapat setelah menerima perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media LKPD interaktif berbasis *liveworksheet*. Berikut rekapitulasi hasil respon siswa terhadap produk LKPD interaktif berbasis *liveworksheet*.

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Respon Siswa Pada LKPD Interaktif Berbasis Liveworksheet

No	Uji Coba	Nilai		Persentase		Kategori
		Ya	Tidak	Ya	Tidak	
1	Uji Coba Kelompok Kecil	57	3	95%	5%	Sangat Praktis
2	Uji Coba Lapangan	184	16	92%	8%	Sangat Praktis
Jumlah		241	19	93%	7%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel 5. diketahui bahwa respon siswa terhadap produk LKPD interaktif berbasis *liveworksheet* secara keseluruhan memperoleh nilai “Ya” sebanyak 241 dengan persentase 93% dan nilai “Tidak” sebanyak 19 dengan persentase 7%. Dari perolehan hasil pada tabel 4.21 disimpulkan bahwa produk LKPD interaktif berbasis *liveworksheet* memperoleh kategori sangat praktis. Pada kedua tahap uji coba tidak terdapat revisi sehingga tidak perlu melakukan uji coba kembali.

3. Keefektifan Produk LKPD Interaktif Berbasis Liveworksheet

Keefektifan produk yang dinilai dari hasil *pre-test* dan *post-test* yakni sebelum dan sesudah proses pembelajaran menggunakan produk LKPD interaktif untuk mengetahui kemampuan awal dan akhir siswa. Berikut perhitungan hasil *N-Gain* pada kedua uji coba.

Tabel 6. Rekapitulasi Hasil Pre-test dan Post-test Siswa Menggunakan N-Gain

No	Uji Coba	Rata-rata <i>N-Gain</i> Score	Kategori
1	Uji Coba Kelompok Kecil	0,71	Tinggi
2	Uji Coba Lapangan	0,71	Tinggi

Berdasarkan tabel 6. diketahui nilai skor rata-rata *N-Gain* siswa baik pada uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan sebesar 0,71 yang berarti terdapat peningkatan dengan kategori tinggi. Hal ini menunjukkan

bahwa produk LKPD interaktif berbasis *liveworksheet* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan suatu produk. Produk yang telah dikembangkan berupa LKPD Interaktif berbasis *liveworksheet* untuk meningkatkan hasil belajar IPS materi peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan kelas V sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) untuk merancang sistem pembelajaran. Pengembangan ADDIE mempunyai 5 tahapan, yaitu: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Peneliti menggunakan model ADDIE karena desain penelitiannya sesuai dengan media yang dikembangkan. Hal ini sejalan dengan penelitian Dwiranata, (2019) penggunaan model ADDIE untuk menghasilkan produk elektronik yaitu media pembelajaran interaktif berbasis android. Selain itu, model ADDIE juga dipilih peneliti karena tahapan pada model pengembangan ADDIE lebih sederhana dan efektif. Sesuai dengan pendapat Tegeh and dkk (2014:41) desain penelitian ini disusun dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang efektif dan sesuai dengan karakteristik pembelajar. Langkah-langkah penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE dijabarkan sebagai berikut:

Tahap analisis, aktivitas yang dilakukan pada tahap ini meliputi: (1) Analisis kebutuhan, untuk mengetahui kondisi awal, kebutuhan, serta permasalahan yang terjadi. Analisis kebutuhan dilakukan dengan wawancara bersama guru dan perwakilan siswa kelas V SDI Al-Huda dan observasi kelas, (2) Analisis kurikulum, untuk mengetahui kurikulum apa yang diterapkan di sekolah. Analisis kebutuhan dilakukan dengan observasi perangkat pembelajaran, analisis KI, KD, indikator, tujuan dan materi, (3) Analisis lingkungan belajar, untuk mengetahui keadaan sekolah serta fasilitas yang terdapat pada sekolah tersebut. Analisis lingkungan belajar dilakukan dengan wawancara dan observasi. Baharuddin (2018) menyatakan bahwa pada tahapan analisis meliputi kegiatan pengumpulan data awal yang terkait dengan kebutuhan pembelajaran.

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 (Sutrisno, 2021). Rancangan produk telah mengalami revisi atas masukan dari dosen pembimbing yaitu: penggunaan bahasa pada LKPD Interaktif lebih disesuaikan dengan karakteristik siswa, memperbaiki penggunaan kalimat agar tidak membingungkan siswa, dan memperbaiki kesalahan tulisan (*typo*). Hal ini sejalan dengan pendapat Ahmadi (2014:251) LKPD memuat syarat konstruksi yaitu kalimat dalam LKPD disusun dengan sederhana, bahasa yang digunakan menyesuaikan tingkat penguasaan siswa, dan struktur kalimat yang digunakan jelas. Akhir tahap ini adalah rancangan produk siap dikembangkan.

Tahap pengembangan, aktivitas yang dilakukan pada tahap ini yaitu: mengembangkan rancangan LKPD menjadi produk LKPD interaktif melalui aplikasi *liveworksheet*. Produk yang telah dikembangkan kemudian dilakukan validasi kepada validator. Validator yang terlibat terdiri dari validator ahli materi dan ahli media. Hasil validasi materi mendapat persentase 91% dengan kategori sangat valid, dan hasil validasi media mendapat persentase 90% dengan kategori sangat valid. Kekurangan dari LKPD Interaktif yang diketahui dari hasil validasi produk akan dilakukan revisi sesuai dengan komentar dan masukan oleh validator ahli materi dan ahli media sebelum produk LKPD Interaktif siap untuk diimplementasikan. Menurut Baharuddin (2018) tahap pengembangan meliputi penilaian aspek kevalidan produk sebelum lanjut ketahap implementasi.

Tahap Implementasi dilakukan melalui uji coba produk. Uji coba produk dilakukan dua kali, yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Subjek uji coba kelompok kecil terdiri dari 6 siswa kelas VB, sedangkan subjek dari uji coba lapangan terdiri dari 20 siswa kelas VA. Baik pelaksanaan uji coba kelompok

kecil maupun uji coba lapangan menerapkan metode *pre-experimental design* “*one-group pretest-posttest design*”. Pada kegiatan uji coba akan dinilai kepraktisan dan keefektifan produk. Penilaian kepraktisan berdasarkan respon siswa melalui uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Uji coba kelompok kecil memperoleh persentase 95% dengan kategori sangat praktis, dan uji coba lapangan memperoleh persentase 93% 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 LKPD Interaktif terhadap peningkatan hasil belajar siswa menggunakan *N-Gain*, nilai skor rata-rata *N-Gain* siswa baik pada uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan sebesar 0,71 yang berarti terdapat peningkatan dengan kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa produk LKPD Interaktif berbasis *liveworksheet* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan.

Tahap evaluasi bertujuan untuk memperbaiki produk LKPD Interaktif di setiap 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.

KESIMPULAN

Penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) Produk LKPD Interaktif berbasis *liveworksheet* yang dikembangkan mendapat nilai kevalidan dengan kategori sangat valid karena persentase yang diperoleh dari validator ahli materi yaitu 91% dan validator ahli media memperoleh 90%. Sehingga, produk LKPD Interaktif berbasis *liveworksheet* valid atau layak digunakan dalam mata pelajaran IPS materi peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan. (2) LKPD Interaktif berbasis *liveworksheet* mendapat nilai kepraktisan dengan kategori sangat praktis dari hasil angket respon siswa. Rekapitulasi hasil respon siswa terhadap produk LKPD Interaktif berbasis *liveworksheet* pada masing-masing kegiatan uji coba, yaitu: uji coba kelompok kecil dengan persentase 95%, dan uji coba lapangan dengan persentase 93%. Sehingga, produk LKPD Interaktif berbasis *liveworksheet* praktis digunakan dalam mata pelajaran IPS materi peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan. (3) LKPD Interaktif berbasis *liveworksheet* mendapat nilai keefektifan dengan kategori sangat efektif dari hasil *pre-test* dan *post-test* siswa yakni sebelum dan sesudah proses pembelajaran menggunakan produk LKPD Interaktif untuk mengetahui kemampuan awal dan akhir siswa. Nilai skor rata-rata *N-Gain* siswa baik pada uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan sebesar 0,71 yang berarti terdapat peningkatan dengan kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa produk LKPD Interaktif berbasis *liveworksheet* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan.

REFERENSI

- Ahmadi, Iif Khoiru, And Sofan Amri. 2014. *Pengembangan Dan Model Pembelajaran Tematik Integratif*. Jakarta: Pt. Prestasi Pustakarya.
- Baharuddin, B. 2018. “Addie Model Application Promoting Interactive Multimedia.” *Materials Science And Engineering* 306(1). Doi: 10.1088/1757-899x/306/1/012020.
- Dwiranata, D., D. Pramita, And 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.
- Fani Yantik, Sutrisno, Wiryanto. 2022. “Desain Media Pembelajaran Flash Card Math Dengan Strategi Teams Achievement Division (Stad) Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Himpunan.” *Jurnal Basicedu* 6(3):3420–27. Doi: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2624>.
- Farman, F., F. Hali, And M. Rawal. 2021. “Development Of E-Lkpd Using Live Worksheets For Online

- 8162 *Pengembangan LKPD Interaktif Berbasis Liveworksheet untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Sekolah Dasar – Ikhlahul Amalia N.F, Maria Veronika Roesminingsih, Muhammad Turhan Yani*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3762>
- Mathematics Learning During Covid-19.” *Jme (Journal Of Mathematics Education)* 6(1):36–42. Doi: 10.31327/Jme.V6i1.1626.
- Firdaus, M., And I. Wilujeng. 2018. “Pengembangan Lkpd Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Peserta Didik.” *Jurnal Inovasi Pendidikan Ipa* 4(1):26–40. Doi: 10.21831/Jipi.V4i1.5574.
- Kusuma, I. Putu Indra, Ni Wayan Surya Mahayanti, Muhammad Handi Gunawan, Dzul Rachman, And Ni Putu Astiti Pratiwi. 2021. “How Well Do E-Portfolios Facilitate Students’ Learning Engagement In Speaking Courses During The Covid-19 Pandemic?” *Indonesian Journal Of Applied Linguistics* 11(2):351–62. Doi: 10.17509/Ijal.V11i2.30583.
- Lestari, S. 2018. “Peran Teknologi Dalam Pendidikan Di Era Globalisasi.”
- Phia Herawati, E., And F. Gulo. 2016. *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd. Interaktif Untuk Pembelajaran Konsep Mol Di Kelas X Sma.*
- Riduwan. 2012. *Metode Dan Teknik Menyusun Tesis.* Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D.* Bandung: Alfabeta.
- Sutrisno, S. (2021). Pengaruh Pemanfaatan Alat Peraga Ips Terhadap Kinerja Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 77-90.
- Sutrisno, Sutrisno, And Hesti Puspitasari. 2021. “Pengembangan Buku Ajar Bahasa Indonesia Membaca Dan Menulis Permulaan (Mmp) Untuk Siswa Kelas Awal.” *Tarbiyah Wa Ta’lim: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran* 8(2):83–91.
- Sutrisno, S., Riyanto, Y., & Subroto, W. T. (2020). Pengaruh Model Value Clarification Technique (Vct) Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa. *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 718-729.
- Sutrisno, S., Yulia, N. M., & Fithriyah, D. N. (2022). Mengembangkan Kompetensi Guru Dalam Melaksanakan Evaluasi Pembelajaran Di Era Merdeka Belajar. *Zahra: Research And Thought Elementary School Of Islam Journal*, 3(1), 52-60.
- Tegeh, I. Mad., And Dkk. 2014. *Model Penelitian Pengembangan.* Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Widiyanti, A. 2021. *Pengembangan Bahan Ajar E-Lkpd Menggunakan Live Worksheet Pada Materi Bangun Datar Kelas Iv Sekolah Dasar.* Eprints Umm.
- Yerusalem, M. R., A. F. Rochim, And K. T. Martono. 2015. “Desain Dan Implementasi Sistem Pembelajaran Jarak Jauh Di Program Studi Sistem Komputer.” *Jurnal Teknologi Dan Sistem Komputer* 3(4):481–492.