



PENGEMBANGAN E-LKPD LIVEWORKSHEETS MATERI MANFAAT DAN MELESTARIKAN KEBERAGAMAN BUDAYA SISWA KELAS IV SDN KELEYAN 1

Oleh:

Adella Tiara Bintara Firdaus^{1*}, Priyono Tri Febrianto², Ade Cyntia Pritasari³, Jasmine Assayyidah⁴

^{1*,2,3,4}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura

*Email: 210611100153@student.trunojoyo.ac.id, priyono.febrianto@trunojoyo.ac.id,
adecyntiapritasari@trunojoyo.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i1.2560>

Article info:

Submitted: 04/12/24

Accepted: 21/02/25

Published: 28/02/25

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan E-LKPD *liveworksheets* yang valid, menarik, dan mudah dibaca untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran materi manfaat dan melestarikan keberagaman budaya di kelas IV SDN Keleyan 1. Kualitas pembelajaran di SDN Keleyan 1, khususnya pada mata pelajaran IPAS kelas IV, menuntut inovasi dalam penyelenggaraan pembelajaran. Materi tentang manfaat dan melestarikan keberagaman budaya merupakan materi penting untuk menumbuhkan rasa cinta tanah air dan menghormati perbedaan budaya. Namun, proses pembelajaran konvensional terasa monoton dan kurang menarik bagi siswa. Melalui pengembangan E-LKPD *liveworksheets* menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Tahap desain meliputi perancangan struktur E-LKPD, fitur interaktif, dan tata letak yang menarik. Tahap development meliputi pembuatan E-LKPD Live Worksheets dengan menggunakan platform google. Tahap implementasi dilakukan dengan uji coba E-LKPD *liveworksheets* pada kelompok kecil siswa kelas IV. Tahap evaluasi meliputi pengujian validitas, kemenarikan, dan keterbacaan E-LKPD *liveworksheets* oleh ahli materi, ahli media, dan siswa kelas IV melalui angket dan observasi. Subjek dari penelitian ini yaitu siswa kelas IV SDN Keleyan 1. Pengembangan E-LKPD Live Worksheets diharapkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran materi manfaat dan melestarikan keberagaman budaya di kelas IV SDN Keleyan 1, dengan memperhatikan validitas, kemenarikan, dan keterbacaan media pembelajaran. Rencana luaran yang hendak dicapai adalah berupa proposal penelitian, laporan kemajuan MBKM penelitian, laporan akhir MBKM penelitian, logbook penelitian, draft artikel ilmiah, dan tugas akhir (skripsi).

Kata Kunci: E-LKPD *liveworksheets*, Keberagaman Budaya, Kelas IV

1. PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia terus berupaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran guna mencapai tujuan pendidikan nasional. Salah satu aspek penting dalam proses pembelajaran adalah hasil belajar siswa, yang mencerminkan tingkat pencapaian kompetensi siswa. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam mencapai hasil belajar yang optimal, khususnya dalam memahami konsep dan mengerjakan soal-soal yang berkaitan dengan materi pelajaran. Seringkali juga proses pembelajaran yang masih menggunakan metode konvensional sehingga terasa monoton dan kurang menarik bagi siswa. Akibatnya, motivasi belajar siswa menurun dan pemahaman terhadap materi menjadi kurang optimal.

Kegiatan belajar di sekolah sangat erat kaitannya dengan bahan ajar dan peran ini sangat penting. Proses pembelajaran tidak hanya melibatkan pemberian materi secara pasif, melainkan juga mendorong siswa untuk belajar aktif sehingga mereka bisa memperoleh pengetahuan secara mandiri.



Oleh karena itu, pendidik memiliki tugas penting dalam menyusun dan membuat bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik siswa dan lingkungan sekitar. Tujuannya agar kegiatan pembelajaran dapat mencapai target yang telah ditetapkan. Permendiknas Nomor 41 Tahun 2008 menegaskan pentingnya peran pendidik dalam mengimplementasikan teknologi informasi (IT) dalam proses belajar siswa. Sejalan dengan hal ini, Wibawa (dalam Faisal et al., 2020, vol. 10) menyatakan bahwa kemajuan teknologi telah mengubah model pembelajaran dari metode tradisional ke pembelajaran elektronik (e-learning). Perkembangan teknologi yang pesat, khususnya internet, memberikan bantuan besar bagi guru dalam mengembangkan bahan ajar berbasis elektronik. Kemampuan seorang pendidik merupakan faktor penting dalam menyusun bahan ajar yang menarik dan efektif. Dalam era teknologi saat ini, peran utama seorang pendidik untuk keberhasilan proses pembelajaran siswa adalah menciptakan bahan ajar yang berkualitas. Hal ini menjadi kewajiban bagi setiap pendidik. Pembaruan pendidikan meliputi perubahan dalam kegiatan belajar mengajar untuk menghasilkan sesuatu yang baru dan berkualitas, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran, diperlukan proses pembelajaran yang memfasilitasi siswa. Permendiknas Nomor 41 Tahun 2008 tentang standar proses pendidikan menekankan bahwa mengingat keragaman budaya, latar belakang, dan karakteristik peserta didik, proses pembelajaran harus fleksibel, bervariasi, dan memenuhi standar untuk menghasilkan lulusan yang berkualitas. Oleh karena itu, guru harus mampu menjadi fasilitator yang mendorong pembelajaran interaktif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran berpusat pada siswa (student centered) (Permana, 2017). Meskipun demikian, fakta di lapangan menunjukkan ketersediaan bahan ajar seperti LKPD atau modul masih belum mencukupi. Untuk itu, guru diharapkan mengembangkan bahan ajar yang dapat mendorong peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran dan dapat digunakan sebagai sumber belajar.

Sumber belajar yang dapat dimanfaatkan untuk kebutuhan pembelajaran, sangat beragam dalam jenis dan bentuknya. Sumber belajar tidak hanya terbatas pada bahan cetakan seperti buku teks, tetapi siswa juga dapat memanfaatkan perkembangan teknologi dengan menggunakan handphone. Minat sangat erat kaitannya dengan kebutuhan. Jika minat timbul dan sesuai dengan kebutuhan atau menyenangkan, maka dapat menjadi faktor pendorong dalam melakukan tindakan. Sebaliknya, jika minat tidak sesuai dengan kebutuhan atau kesenangan, maka sesuatu itu akan ditinggalkan. Selain minat, cara guru dalam mengajar juga penting untuk menciptakan rasa nyaman dan senang bagi siswa dalam proses belajar. Guru harus memanfaatkan media yang dapat menarik rasa tersebut, yaitu dengan menggunakan handphone.

Hal ini diperparah dengan tantangan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran terutama dalam mata pelajaran IPAS, di mana siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep dan mengerjakan soal-soal yang berkaitan dengan materi IPAS. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas IV di SDN Keleyan 1 peserta didik dalam membaca serta memahami materi yang diajarkan masih dibawah standar. Kondisi ini menandakan bahwa proses pembelajaran IPAS di kelas 4 SDN Keleyan 1 belum berjalan secara efektif dan membutuhkan inovasi dalam penyelenggaraan pembelajarannya.

Sebagai solusi untuk mengatasi masalah kurangnya strategi pembelajaran yang menarik dan inovatif dan kreatif E-LKPD interaktif melalui situs online bernama *liveworksheets* ini cocok untuk digunakan pada setiap mata pelajaran di sekolah dasar, salah satunya mata pelajaran IPAS. Di situs ini, guru dapat menggunakan video, gambar, audio, dan jenis soal evaluasi yang bervariasi. Beragam jenis soal dapat dibuat melalui *liveworksheets*, 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. Dengan adanya E-LKPD berbasis online ini, pendidik tidak perlu mencetak LKPD yang akan digunakan. E-LKPD berbasis online ini akan memberikan wawasan baru dan referensi tambahan bagi siswa dalam kegiatan belajar. Sehingga, selain memahami materi dalam buku cetak, siswa dapat memperoleh pengetahuan baru melalui E-LKPD berbasis online.

Penelitian-penelitian sebelumnya mengenai pengembangan penggunaan media pembelajaran terhadap siswa telah banyak dilakukan. Namun, masih terdapat kesenjangan penelitian terkait



dengan penggunaan E-LKPD *liveworksheets* dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian sebelumnya banyak menggunakan media pembelajaran lain seperti video, animasi, atau simulasi. Penggunaan E-LKPD *liveworksheets* dengan fitur interaktifnya masih jarang dikaji, padahal potensi media ini dalam meningkatkan kemenarikan pembelajaran sangat besar.

Dari berbagai hasil observasi terdahulu peneliti memiliki kebaruan dalam hal penggunaan E-LKPD *liveworksheets* sebagai bahan ajar yang diintegrasikan dengan konsep pembelajaran berbasis proyek serta membuat peneliti ingin berfokus pada penggunaan E-LKPD *liveworksheets* terhadap siswa kelas IV dalam mata pelajaran IPAS di SDN Keleyan 1. Sehingga peneliti menyusun sebuah proposal penelitian yang berjudul “Pengembangan E-LKPD *liveworksheets* Materi Manfaat dan Melestarikan Keberagaman Budaya Siswa Kelas IV SDN Keleyan 1” diharapkan hasil dari penelitian ini dapat berguna bagi penelitian berikutnya yang dapat dikembangkan dalam upaya meningkatkan hasil belajar IPAS.

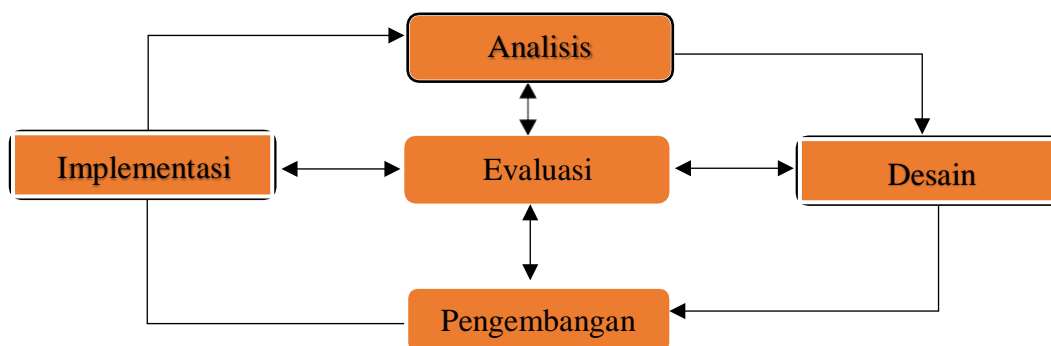
2. METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitan ini merupakan pendekatan Research and Development (R&D), yang berfokus pada produksi dan pengujian produk khusus. Sugiyono menjelaskan bahwa R&D melibatkan analisis kebutuhan (dengan metode survey atau kuantitatif) untuk menciptakan produk dan pengujian produk melalui metode eksperimen untuk mengukur keefektifannya.

➤ Prosedur Penelitian

Prosedur dalam penelitian pengembangan ini mencakup serangkaian langkah-langkah yang dilakukan selama proses pengembangan produk, mulai dari tahap awal hingga akhir. Model penelitian yang diterapkan yaitu model ADDIE.

Adapun tahapan dari model penelitian ADDIE seperti pada skema dibawah ini:



Sumber: (Oktariyanti et al., 2021)

Gambar 3.1 Model Penelitian ADDIE

➤ Tahap Analisis (Analisis)

Pada langkah pertama yang dilakukan yaitu tahap analisis. Mencari tau apa masalah yang muncul dalam proses pembelajaran, terutama pada kelas IV, pembelajaran IPAS materi manfaat dan melestarikan keberagaman budaya dan kemudian menawarkan solusi yang sesuai.

➤ Tahap Design (Desain/Perancangan)

Pada tahap perencanaan, peneliti merancang media pembelajaran yang akan digunakan di masa depan. Ini adalah proses sistematis yang mencakup pembuatan bahan ajar E-LKPD *liveworksheets*, peningkatan kemenarikan dan media yang akan digunakan.

➤ Tahap Development (Pengembangan)

Pada kegiatan pengembangan ini yaitu mengatur struktur dan isi sesuai dengan standar pembelajaran dibuku guru dan siswa. Memeriksa kembali bahan ajar yang telah dibuat sebelum



divalidasi. Menerima tanggapan dari narasumber media yang dapat digunakan untuk merevisi bahan ajar. Membuat angket hasil belajar siswa terkait dengan E-LKPD *liveworksheets*.

➤ **Tahap Implementation (Implementasi/Eksekusi)**

Pada tahap ini mencakup inisiatif untuk mengukur tingkat kemenarikan E-LKPD *liveworksheets* yang sudah dibuat tersebut sebelum digunakan harus melalui pertemuan validasi dan uji coba, termasuk uji coba terbatas dan uji coba lapangan. Hasil penilaian oleh ahli validasi digunakan untuk meningkatkan produk sebelum dilakukan uji coba untuk menilai kemenarikan dan tes keterbacaannya.

➤ **Evaluation (Evaluasi atau Umpan Balik)**

Tahap terakhir adalah evaluasi atau penilaian, pada tahap ini, peneliti menilai sejauh mana bahan ajar yang telah dirancang berhasil. Evaluasi ini bertujuan untuk mengukur tingkat kompetensi siswa, perilaku siswa selama pembelajaran, serta manfaat yang diperoleh sekolah jika kompetensi siswa meningkat setelah pembelajaran. Dalam penelitian pengembangan ini, evaluasi dilakukan pada setiap tahap untuk melakukan perbaikan terhadap produk atau modul yang dikembangkan. Evaluasi ini dilakukan pada setiap tahap untuk melakukan perbaikan terhadap produk atau bahan ajar yang dikembangkan. Hasil dari evaluasi-evaluasi ini kemudian digabungkan menjadi evaluasi akhir. Evaluasi sumatif didasarkan pada data yang dikumpulkan dari hasil penilaian terhadap E-LKPD *liveworksheets* serta respon dari siswa dan guru.

➤ **Teknik Pengumpulan Data**

Penelitian ini menggunakan berbagai metode untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan. Teknik pengumpulan data merupakan langkah penting dalam penelitian untuk mendapatkan informasi yang akurat. Metode yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

➤ **Observasi**

Observasi atau pengamatan langsung, merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan mengamati objek penelitian. Dalam penelitian ini, observasi dilakukan untuk mengumpulkan data tentang:

1. Aktivitas guru: Peneliti mengamati secara langsung bagaimana guru melaksanakan pembelajaran di kelas.
2. Aktivitas siswa: Peneliti mengamati aktivitas dan kegiatan yang dilakukan siswa di kelas selama proses pembelajaran berlangsung.

Dengan mengamati langsung aktivitas guru dan siswa, peneliti dapat mendapatkan informasi yang lebih detail dan akurat tentang bagaimana proses pembelajaran berlangsung.

➤ **Wawancara**

Wawancara dilakukan dengan memberikan pertanyaan kepada guru seputar proses pembelajaran. Tujuannya adalah untuk mengumpulkan informasi dari guru untuk dijadikan studi pendahuluan sebagai bahan awal untuk mengidentifikasi masalah yang perlu diteliti dan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang topik penelitian.

➤ **Angket**

Angket respon siswa berisi pertanyaan yang bertujuan untuk mengetahui minat belajar siswa dalam pembelajaran IPAS dan pengalaman mereka dengan berbagai media pembelajaran yang pernah digunakan di kelas dalam proses pembelajaran.

➤ **Tes**

Tes merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mengukur aspek pengetahuan dari subjek penelitian (pengetahuan siswa). Tes ini diberikan dalam bentuk pertanyaan atau soal untuk menilai pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

➤ **Dokumentasi**

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan mengumpulkan dokumen, foto, catatan, atau laporan tertulis yang relevan dengan penelitian.

➤ **Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data merupakan metode yang digunakan untuk mengolah dan menganalisis data yang telah dikumpulkan dalam penelitian. Tujuan dari analisis data dalam penelitian ini adalah



untuk mengevaluasi kevalidan, keterbacaan, dan kemenarikan media *liveworksheets* yang telah dikembangkan.

➤ **Analisis Data Kualitatif**

Analisis data kualitatif dilakukan dengan menganalisis kritik, rekomendasi, dan respon yang diperoleh dari wawancara dengan guru, survei kebutuhan siswa, dan kuesioner respon siswa dan guru. Analisis ini membantu peneliti untuk memahami jenis media dan konten yang dibutuhkan. Masukan, kritik, dan rekomendasi dari para ahli digunakan untuk memperbaiki media *liveworksheets* yang dikembangkan. Komentar dan saran dari guru digunakan untuk mengevaluasi produk yang telah dibuat.

➤ **Analisis Data Kuantitatif**

Analisis data kuantitatif menggunakan data numerik untuk mengukur dan menganalisis tingkat kevalidan, kemenarikan, dan keterbacaan media *liveworksheets* materi kekayaan budaya Indonesia yang akan dikembangkan. Kevalidan media dapat diukur dengan menggunakan rumus berikut:

a. Analisis Kevalidan Media Pembelajaran *Liveworksheets*

$$Vah = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Keterangan:

Vah = validasi ahli (ahli media, ahli desain, ahli materi)

Tse = total skor empiris yang dicapai

Tsh = total skor maksimal yang diinginkan

Setelah dilakukan perhitungan akan diperoleh nilai validasi ahli. Kemudian perhitungan dari masing-masing ahli diperlukan untuk perhitungan rata-rata pada hasil validasi. Untuk menghitung rata-rata dengan menggunakan rumus gabungan sebagai berikut:

$$Vrat = \frac{Vah\ 1 + Vah\ 2 + Vah\ 3}{3}$$

Keterangan:

Vtar = rata-rata validasi

Vah 1 = validasi ahli media pembelajaran

Vah 2 = validasi ahli desain pembelajaran

Vah 3 = validasi ahli materi pembelajaran

Hasil perhitungan dari rumus rata-rata validasi di atas perlu dianalisis guna mengetahui kevalidan produk media pembelajaran *liveworksheets* dengan acuan analisis data pada kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.1 Kriteria Kevalidan Media Pembelajaran *Liveworksheets*

No.	Kriteria Validitas	Kategori
1.	$84,00\% \leq x \leq 100\%$	Sangat Valid
2.	$68,00\% \leq x \leq 84,00\%$	Valid
3.	$52,00\% \leq x \leq 68,00\%$	Cukup Valid
4.	$36,00\% \leq x \leq 52,00\%$	Kurang Valid
5.	$20,00\% \leq x \leq 36,00\%$	Tidak Valid

b. Analisis Keterbacaan Media Pembelajaran *Liveworksheets*

Analisis keterbacaan media dilakukan untuk melihat keterbacaan media oleh peserta didik. Hal tersebut dapat diketahui dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$HTK = \frac{\text{Jumlah Skor yang Didapat}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan:

HTK = Hasil tes keterbacaan



Setelah mengetahui perolehan dari hasil tes keterbacaan setiap siswa kemudian dianalisis menggunakan kriteria keterbacaan yang sudah ditentukan peneliti. Skor yang diperoleh siswa dapat dikategorikan tuntas apabila mendapat skor ≥ 70 .

Tabel 3.2 Kriteria Ketuntasan Tes Keterbacaan

No.	Kriteria Keterbacaan	Kategori
1.	$70\% \leq x \leq 100\%$	Tuntas
2.	Skor $\leq 70\%$	Tidak tuntas

Perolehan skor ketuntasan hasil keterbacaan kemudian dihitung nilai keseluruhan dalam kelas. Berikut rumus yang digunakan dalam menghitung presentase ketuntasan.

$$P = \frac{\sum \text{Ketuntasan Keterbacaan Siswa}}{\sum \text{Jumlah Siswa}} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase ketuntasan keterbacaan

Berdasarkan presentase ketuntasan keterbacaan media yang diperoleh dari siswa, maka presentase tersebut kemudian dikategorikan dalam tabel kriteria keterbacaan media yang telah ditentukan oleh peneliti sebagai berikut:

Tabel 3.3 Kriteria Keterbacaan Media Liveworksheets

No.	Kriteria Keterbacaan	Kategori
1.	$80\% \leq x \leq 100\%$	Sangat Terbaca
2.	$60\% \leq x \leq 80\%$	Sedang
3.	$40\% \leq x \leq 60\%$	Tidak Terbaca
4.	$0,0\% \leq x \leq 40\%$	Sangat Tidak Terbaca

Sumber: (Sarip et al., 2022)

c. Analisis Kemenarikan Media Pembelajaran Liveworksheets

Analisis kemenarikan media pembelajaran dilakukan untuk menilai respon guru dan siswa setelah menggunakan media *liveworksheets* dalam proses pembelajaran. Respon ini didapatkan melalui angket yang diberikan kepada guru dan siswa. Peneliti kemudian menganalisis dan mengolah data dari angket tersebut untuk mengetahui tingkat kemenarikan media *liveworksheets* yang telah dikembangkan. Berikut adalah rumus yang digunakan untuk menghitung hasil angket respon guru dan siswa:

$$\text{Ars/Arg} = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Keterangan:

Ars = Hasil angket respon siswa

Arg = Hasil angket respon guru

Tse = Total skor empiris yang diperoleh

Tsh = Total skor maksimal

Hasil perhitungan yang diperoleh dari angket respon guru dan siswa perlu dianalisis untuk menentukan tingkat kemenarikan media pembelajaran *liveworksheets*. Kriteria yang digunakan untuk menilai tingkat kemenarikan adalah sebagai berikut:

Tabel 3.4 Kriteria Kemenarikan Media Liveworksheets

No.	Kriteria Kemenarikan	Kategori
1.	$84,00\% \leq x \leq 100\%$	Sangat Menarik
2.	$68,00\% \leq x \leq 84,00\%$	Menarik
3.	$52,00\% \leq x \leq 68,00\%$	Cukup Menarik
4.	$36,00\% \leq x \leq 52,00\%$	Kurang Menarik



5.	$20,00\% \leq x \leq 36,00\%$	Tidak Menarik
----	-------------------------------	---------------

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

Hasil penelitian dan pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran *liveworksheets* dengan materi "Manfaat dan Melestarikan Keberagaman Budaya" untuk siswa kelas IV di UPTD SDN Keleyan 1. Tujuannya adalah untuk mengetahui keterbacaan media pembelajaran *liveworksheets* oleh siswa. Prosedur penelitian yang digunakan disesuaikan dengan model penelitian yang digunakan oleh peneliti, yaitu model ADDIE. Model ADDIE merupakan serangkaian langkah-langkah sederhana yang digunakan untuk merancang pembelajaran melalui proses yang dapat diterapkan karena strukturnya bersifat umum. Tahapan model ADDIE terdiri dari 5 tahap yaitu, 1) *Analysis* (Analisis), 2) *Design* (Desain), 3) *Development* (Pengembangan), 4) *Implementation* (Implementasi), dan 5) *Evaluation* (Evaluasi). Berikut adalah pemaparan hasil dari setiap tahapan-tahapan tersebut.

a. Analisis (*Analyze*)

Tahap analisis merupakan langkah awal dalam model ADDIE. Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan awal yang diperlukan dalam penelitian pengembangan. Fokusnya adalah mengumpulkan data yang relevan dari siswa kelas IV di UPTD SDN Keleyan 1 terkait mata pelajaran IPAS. Berikut adalah penjelasan hasil data yang diperoleh pada tahap analisis.

1) Analisis Kompetensi

Analisis kompetensi ini berfokus pada proses pembelajaran yang diharapkan dapat dicapai siswa melalui penggunaan media pembelajaran *liveworksheets* dalam mata pelajaran IPAS.

Tabel 4.1 Penentuan capaian dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh siswa melalui media pembelajaran *liveworksheets*

Kriteria	Deskripsi
Capaian Pembelajaran	Peserta didik memahami (C2) keragaman budaya dan kearifan lokal di daerahnya masing-masing serta mengetahui manfaat dan pelestarian keragaman budaya di Indonesia.
Tujuan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan keragaman budaya salah satunya batik daerah Jawa Timur (C2) 2. Menentukan manfaat batik khas Jawa Timur di lingkungan sekolah dan lingkungan rumah. (C3) 3. Menemukan peran masyarakat dan peran pemerintah dalam melestarikan keberagaman budaya batik daerah Jawa Timur. (C3) 4. Membuat proyek kerajinan kolase baju batik daerah Jawa Timur sebagai bentuk cara melestarikan kebudayaan budaya Indonesia. (P5)
Pertemuan 1	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan keragaman budaya salah satunya batik daerah Jawa Timur (C2) 2. Menentukan manfaat batik khas Jawa Timur di lingkungan sekolah dan lingkungan rumah. (C3)
Pertemuan 2	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menemukan peran masyarakat dan peran pemerintah dalam melestarikan keberagaman budaya batik daerah Jawa Timur. (C3) 2. Membuat proyek kerajinan kolase baju batik daerah Jawa Timur sebagai bentuk cara melestarikan kebudayaan budaya Indonesia. (P5)

2) Analisis Karakteristik Peserta Didik

Analisis peserta didik dilakukan untuk memahami karakteristik siswa kelas IV di UPTD SDN Keleyan 1. Tujuannya adalah untuk menyesuaikan kebutuhan produk yang akan dikembangkan oleh peneliti. Untuk memperoleh



data karakteristik siswa, peneliti menyebarkan angket kebutuhan peserta didik. Berikut adalah hasil dari angket kebutuhan peserta didik.

a) Hasil Angket Kebutuhan Peserta Didik

Angket kebutuhan peserta didik disebar kepada 15 peserta didik kelas IV di UPTD SDN Keleyan 1 secara langsung. Angket ini terdiri dari 10 pertanyaan dengan dua pilihan jawaban, yaitu "ya" atau "tidak". Tujuannya adalah untuk mengetahui pemahaman dan minat belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran IPAS.

Tabel 4.2 Hasil Angket Kebutuhan Siswa

NO.	PERTANYAAN	JAWABAN SISWA	
		YA	TIDAK
1.	Apakah kamu pernah menggunakan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) saat pembelajaran berlangsung?	15	0
2.	Bagaimana pendapatmu tentang penggunaan LKPD dalam pembelajaran?	12	3
3.	Apakah LKPD yang digunakan saat pembelajaran mudah dipahami?	13	2
4.	Apakah LKPD yang digunakan saat pembelajaran menarik dan menyenangkan?	11	4
5.	Apakah kamu merasa LKPD membantu kamu dalam pembelajaran?	14	1
6.	Apakah kamu merasa LKPD membantu kamu dalam memahami materi pelajaran?	13	2
7.	Apakah kamu merasa LKPD membantu kamu dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis?	12	3
8.	Apakah kamu merasa LKPD membantu kamu dalam mengembangkan kemampuan memecahkan masalah?	11	4
9.	Apakah kamu merasa LKPD membantu kamu dalam belajar secara mandiri?	13	2
10	Apakah kamu memiliki saran untuk meningkatkan kualitas LKPD yang digunakan di sekolah?	1	14

3) Analisis Materi

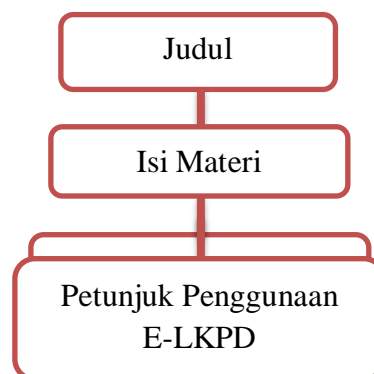
Analisis materi dilakukan dengan fokus pada kompetensi yang diharapkan dapat dicapai siswa. Materi yang digunakan dalam pengembangan media *liveworksheets* pembelajaran ini adalah materi IPAS Bab 6: Indonesiaku Kaya Budaya (Topik C: Manfaat dan Melestarikan Keberagaman Budaya). Berikut adalah hasil analisis materi pembelajaran yang telah dilakukan untuk pengembangan media pembelajaran.

b. Desain (Design)



Pada tahap desain ini yaitu perancangan desain produk yang dikembangkan. Desain produk ini dibuat melalui aplikasi Canva dan *Liveworksheets*. Tahap ini dilakukan beberapa tahapan sebagai berikut:

- 1) Menentukan judul *liveworksheets*
Judul *liveworksheets* pembelajaran ini berdasarkan dengan materi pembelajaran pada mata pelajaran IPAS yaitu Bab 6: Indonesia Kaya Budaya (Topik C: Manfaat dan Melestarikan Keberagaman Budaya). Sehingga *liveworksheets* ini berjudul “Manfaat Batik Sebagai Keberagaman Budaya Indonesia”
- 2) Mengumpulkan materi
Hasil analisis materi dikumpulkan untuk mata pelajaran IPAS pada Bab 6: Indonesia Kaya Budaya (Topik C: Manfaat dan Melestarikan Keberagaman Budaya). Materi ini dikumpulkan dari buku paket dan internet.
- 3) Menyusun kerangka *liveworksheets*
Dalam menyusun kerangka *liveworksheets* ini yaitu ada beberapa unsur seperti, judul, isi materi, rangkuman materi, petunjuk penggunaan E-LKPD, identitas peserta didik, tujuan pembelajaran, itu adalah bagian dari kerangka *liveworksheets* yang dikembangkan ini. Kerangka *liveworksheets* Manfaat dan Melestarikan Batik Jawa Timur Sebagai Keberagaman Budaya Indonesia ditujukan pada gambar dibawah ini:



Gambar 4.1 Kerangka *liveworksheets*

- 4) Merancang pembelajaran sesuai dengan tujuan pembuatan *liveworksheets*
Media *liveworksheets* ini dirancang untuk membantu peserta didik dalam proses pembelajaran. *liveworksheets* ini dirancang dengan tujuan untuk membantu peserta didik agar bisa mendukung proses pembelajaran tersebut. Perancangan yang pertama yaitu menjelaskan keragaman budaya batik daerah Jawa Timur. Kedua, menentukan manfaat batik khas daerah Jawa Timur di rumah. Ketiga, menjelaskan peran pemerintah dalam melestarikan keberagaman budaya batik daerah Jawa Timur. Terakhir yaitu membuat proyek kerajinan kolase baju batik daerah Jawa Timur.
- 5) Merancang tampilan produk
Merancang tampilan *liveworksheets* itu sangat penting untuk menarik perhatian peserta didik. Gambar, tata letak dan tampilan *liveworksheets* harus disusun dengan baik, jika penyusunannya kurang baik maka harus diubah agar dapat menarik perhatian peserta didik serta dapat mendorong peserta didik untuk bisa belajar lebih dalam memahami subjek.

c. Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan merupakan tahap di mana desain yang telah dibuat diwujudkan menjadi produk digital, yaitu *liveworksheets* dengan judul "Manfaat dan



Melestarikan Batik Jawa Timur Sebagai Keberagaman Budaya". Tahap ini melibatkan proses mengubah desain menjadi bentuk digital, sehingga menghasilkan produk yang dikembangkan. Berikut adalah tahapan yang dilakukan dalam pengembangan produk:

1) Pembuatan *Liveworksheets* awal

Setelah melalui tahap pertama dan kedua, *liveworksheets* dengan judul "Manfaat Batik Sebagai Keberagaman Budaya Indonesia" berhasil disusun. Aplikasi Canva digunakan untuk membuat desain awal, yang kemudian ditambahkan ke aplikasi *liveworksheets*. Desain awal ini telah didiskusikan dengan dosen pembimbing dan validator.

a) Komponen-komponen dalam *liveworksheets*

Tabel 4.3 Tampilan Media *Liveworksheets*

Pertemuan 1	
1. Lembar Bahan Ajar Manfaat Keberagaman Budaya Indonesia	
2. Lembar Rangkuman Materi Manfaat Keberagaman Budaya Indonesia	



<p>3. Lembar Materi melalui Video YouTube Mengenai Proses Awal Batik Tulis (Batik Gedog Tuban)</p>			
<p>4. Lembar E-LKPD Manfaat & Melestari-kan Keberagaman Budaya Indonesia</p>			
<p>5. Lembar Petunjuk Pengguna-an E-LKPD Manfaat & Melestari-kan Keberagaman Budaya Indonesia</p>			
<p>6. Lembar Identitas Peserta Didik</p>			



<p>7. Lembar Tujuan Pembelajaran Manfaat & Melestarian Keberagaman Budaya Indonesia</p>			
<p>8. Lembar Rangkuman Penugasan Individu</p>			
<p>9. Lembar Rangkuman Materi Manfaat Keberagaman Budaya</p>			
<p>10. Lembar Rangkuman Penugasan Kelompok</p>			

Pertemuan 2



<p>11. Lembar Rangku-man Materi Melestari-kan Keberaga-man Budaya</p>		
<p>12. Lembar Rangku-man Penugasan Individu</p>		
<p>13. Lembar Judul Penugasan Kelompok</p>		



<p>14. Lembar Alat dan Bahan Melestarian Keberagaman Budaya</p>	
<p>15. Lembar Langkah-langkah Melestarian Keberagaman Budaya</p>	
<p>16. Lembar Materi melalui Video YouTube Mengenai Membuat Kolase Batik dari Kertas Kado</p>	

Media Pembelajaran *Liveworksheets* yang telah dirancang selanjutnya divalidasi untuk menilai kevalidan produk yang dikembangkan. Validasi ini dilakukan oleh tiga kelompok validator: ahli media, ahli desain, dan ahli materi pembelajaran. Berikut adalah informasi lebih lanjut tentang validasi ahli dalam penelitian ini:

Tabel 4.4 Data Validator Ahli

No	Nama Validator	NIP	Keterangan
1.	Ibu Ade Cyntia Pritasari, S.Pd., M.Pd.	199212152019032025	Ahli Media Pembelajaran



2.	Ibu Aditya Dyah Puspitasari, S.Pd., M.Pd.	199211022019032026	Ahli Desain Pembelajaran
3.	Ibu Firdausi Nurharini, S.Pd., M.Pd.	199511082024062001	Ahli Materi Pembelajaran

Tahap uji coba ahli merupakan tahap validasi media pembelajaran *liveworksheets* dengan judul "Manfaat Batik Sebagai Keberagaman Budaya Indonesia" oleh validator. Prosesnya melibatkan pengiriman surat permohonan validasi dan lembar angket validasi kepada beberapa ahli yang direkomendasikan oleh dosen pembimbing. Lembar angket validasi mencakup 14 indikator aspek media, 15 aspek desain, dan 10 aspek materi.

a) Validasi Ahli Media Pembelajaran

Validasi ahli media pembelajaran dilakukan pada tanggal 24 Oktober 2024. Prosesnya melibatkan demonstrasi media pembelajaran *liveworksheets* yang telah selesai (produk digital) kepada validator ahli media pembelajaran, serta penyerahan surat permohonan validasi dan angket penilaian validasi. Tujuan dari validasi media adalah untuk mendapatkan penilaian, saran, atau masukan terhadap media pembelajaran *liveworksheets*, sehingga dapat diketahui tingkat kevalidannya. Berikut adalah hasil validasi media pembelajaran *liveworksheets*.

Tabel 4.5 Hasil Angket Penilaian Validasi Ahli Media Pembelajaran

No.	Indikator	Skor
1.	E-LKPD <i>Liveworksheets</i> sesuai dengan kebutuhan dan lingkungan belajar peserta didik kelas IV.	4
2.	E-LKPD <i>Liveworksheets</i> sesuai dengan karakteristik peserta didik.	4
3.	E-LKPD <i>Liveworksheets</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.	4
4.	E-LKPD <i>Liveworksheets</i> dapat membangkitkan minat belajar peserta didik.	4
5.	E-LKPD <i>Liveworksheets</i> dapat membantu peserta didik memahami materi dengan mudah.	4
6.	E-LKPD <i>Liveworksheets</i> dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.	4
7.	E-LKPD <i>Liveworksheets</i> meningkatkan visualisasi peserta didik.	4
8.	E-LKPD dapat menarik perhatian peserta didik.	4
9.	E-LKPD <i>Liveworksheets</i> dapat menciptakan rasa senang.	4
10.	E-LKPD <i>Liveworksheets</i> menggunakan gambar dan warna yang menarik.	4
11.	E-LKPD <i>Liveworksheets</i> mudah digunakan oleh peserta didik.	4
12.	E-LKPD <i>Liveworksheets</i> aman digunakan oleh peserta didik.	4
13.	E-LKPD <i>Liveworksheets</i> mudah dibawa dan mudah diakses oleh peserta didik.	4
14.	E-LKPD <i>Liveworksheets</i> menunjang guru melakukan proses pembelajaran sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.	4
	Jumlah Skor	56
	Skor Maksimal	70
	Catatan: Dapat digunakan setelah perbaikan sesuai catatan.	

b) Validasi Ahli Desain Pembelajaran



Validasi ahli desain dilakukan untuk mendapatkan penilaian, saran, atau masukan terhadap media pembelajaran *liveworksheets*. Tujuannya adalah untuk mengetahui tingkat kevalidan media dari segi desain pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pengambilan data. Validasi ahli desain pembelajaran ini dilakukan pada tanggal 10 Oktober 2024. Prosesnya melibatkan demonstrasi modul ajar, Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD), Soal Evaluasi, dan instrumen penilaian kepada validator ahli desain pembelajaran, serta penyerahan surat permohonan validasi dan lembar angket penilaian validasi. Berikut adalah hasil validasi ahli desain pembelajaran.

Tabel 4.5 Hasil Angket Penilaian Validasi Ahli Desain Pembelajaran

No.	Indikator	Skor
1.	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan materi pembelajaran.	4
2.	Kesesuaian TP, ATP, metode dan langkah pembelajaran.	4
3.	Kelengkapan komponen modul ajar.	5
4.	Ketetapan dalam menurunkan indikator kompetensi.	4
5.	Mampu melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran.	5
6.	Kelengkapan tahapan pembelajaran (pembuka, inti, penutup).	5
7.	Kesesuaian Tujuan Pembelajaran (TP) dengan indikator soal.	4
8.	Kesesuaian modul ajar dan ketetapan memilih metode pembelajaran.	5
9.	Ketepatan dan kesesuaian dalam penggunaan Bahasa.	5
10.	Kesesuaian dan ketetapan waktu yang digunakan.	5
11.	Modul ajar dilengkapi dengan bahan ajar.	5
12.	Kelengkapan komponen Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD)	5
13.	Kalimat yang digunakan jelas dan tidak ambigu.	5
14.	Isi Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) sesuai dengan langkah-langkah/tujuan pembelajaran.	5
15.	Penggunaan E-LKPD <i>Liveworksheets</i> dalam langkah-langkah pembelajaran.	5
Jumlah Skor		71
Skor Maksimal		75
Catatan:		
<ul style="list-style-type: none"> - Benahi TP, ATP, sesuaikan kompetensi dengan CP. - Soal evaluasi sesuaikan dengan kompetensi TP. 		

c) Validasi Ahli Materi Pembelajaran

Validasi ahli materi dilakukan untuk memastikan kesesuaian media pembelajaran *liveworksheets* yang dikembangkan dengan materi pelajaran yang diajarkan kepada siswa kelas IV di UPTD SD Negeri Keleyan 1. Tujuan lainnya adalah untuk mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran *liveworksheets* yang dikembangkan. Validasi ahli materi ini dilakukan pada tanggal 10 Oktober 2024. Prosesnya melibatkan demonstrasi materi yang ada dalam media *liveworksheets* yang telah selesai kepada validator ahli materi, serta penyerahan surat permohonan validasi dan lembar angket penilaian validasi. Berikut adalah hasil validasi ahli materi.

Tabel 4.7 Hasil Angket Penilaian Validasi Ahli Materi Pembelajaran

No.	Indikator	Skor
-----	-----------	------



1.	Materi pembelajaran mendukung tujuan pembelajaran yang dicapai.	5
2.	Materi pelajaran sesuai dengan konsep pembelajaran.	5
3.	Kesesuaian dari isi materi dan tujuan dari pembelajaran.	5
4.	Materi pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang diterapkan.	5
5.	Soal latihan sesuai dengan materi yang telah dipelajari.	5
6.	Penyampaian materi jelas dan mudah dipahami.	5
7.	Kalimat atau Bahasa yang mudah dipahami.	5
8.	Materi sesuai dengan media pembelajaran.	5
9.	Materi pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa.	5
10.	Materi yang disajikan menggunakan media dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa.	5
	Jumlah Skor	50
	Skor Maksimal	50
	Catatan: Sudah layak untuk diimplementasikan atau diedarkan atau digunakan.	

d. Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi merupakan tahap di mana peneliti menerapkan media pembelajaran *liveworksheets* kepada subjek uji coba yang telah ditentukan sebelumnya. Media pembelajaran *liveworksheets* yang telah dibuat diujicobakan untuk memperoleh penilaian terhadap produk, khususnya dalam hal keterbacaan dan kemenarikan. Implementasi ini dilakukan pada tanggal 25-26 November 2024 dan 2-3 November 2024.

Pada tahap implementasi, diperoleh data keterlaksanaan uji coba, yaitu uji coba sasaran pada kelompok kecil dan uji coba sasaran pada kelompok besar. Uji coba sasaran merupakan proses di mana produk yang telah dikembangkan dan direvisi oleh validator (ahli media, ahli desain, ahli materi) diujicobakan kepada kelompok tertentu. Uji coba sasaran ini dilakukan di UPTD SDN Keleyan 1 pada kelas IV tahun ajaran 2023/2024 dengan melibatkan 15 peserta didik. Tujuannya adalah untuk mengetahui keterbacaan dan kemenarikan media pembelajaran *liveworksheets* yang dikembangkan. Uji coba sasaran dibagi menjadi dua kelompok: kelompok kecil (5 orang) dan kelompok besar (10 orang). Berikut adalah rinciannya:

a. Uji coba kelompok kecil

Uji coba kelompok kecil merupakan tahap di mana produk yang telah dikembangkan diujicobakan kepada 5 peserta didik kelas IV di UPTD SDN Keleyan 1. Uji coba ini dilakukan pada 25 November 2024 untuk pertemuan pertama dan pada 26 November 2024 untuk pertemuan kedua. Tujuannya adalah untuk mengetahui keterbacaan dan kemenarikan media pembelajaran *liveworksheets* sebelum diujicobakan pada kelompok besar. Pada kelompok kecil, digunakan angket dan tes hasil keterbacaan untuk melihat tanggapan siswa terhadap media dan hasil keterbacaan. Data yang digunakan untuk uji coba kelompok kecil ini berasal dari hasil keterbacaan siswa dan hasil angket respon guru dan siswa. Keterbacaan media pembelajaran *liveworksheets* diperoleh dari hasil keterbacaan siswa, sedangkan kemenarikan media diperoleh dari hasil angket respon guru dan siswa. Berikut adalah hasil uji coba kelompok kecil:



a) Hasil Tes Keterbacaan Siswa (*Keterbacaan*)

Hasil keterbacaan siswa diperoleh dari 15 soal pilihan ganda yang digunakan untuk mengukur tingkat keterbacaan media pembelajaran *liveworksheets* yang dikembangkan. Pengukuran keterbacaan dilakukan sebelum uji coba untuk menilai produk yang dikembangkan. Siswa dinyatakan tuntas apabila memenuhi kriteria ketuntasan tertentu. Berikut adalah hasil keterbacaan kelompok kecil:

Tabel 4.8 Hasil Tes Keterbacaan Media Kelompok Kecil

No.	Nama Siswa	Nilai Soal Keterbacaan	Keterangan
1.	Aisyah Nova Putri	93	Tuntas
2.	Siti Nur Qomariyah	93	Tuntas
3.	Raisya Ariftia M.	80	Tuntas
4.	Roby Yazit Nabilul A.	93	Tuntas
5.	Syawariq Mohammad N.	93	Tuntas

b) Angket Respon Guru

Angket respon guru digunakan untuk menilai tingkat kemenarikan media pembelajaran *liveworksheets* yang dikembangkan. Angket ini diberikan kepada guru setelah mereka mengajar menggunakan media pembelajaran *liveworksheets*. Hasil angket respon guru digunakan untuk mengukur kemenarikan media pembelajaran *liveworksheets* yang dikembangkan. Berikut adalah hasil angket respon guru pada uji coba kelompok kecil:

Tabel 4.9 Hasil Angket Respon Guru Kelompok Kecil

No.	Indikator	Skor
1.	Apakah materi pembelajaran sesuai dengan media pembelajaran <i>Liveworksheets</i> ?	5
2.	Apakah materi di dalam media pembelajaran <i>Liveworksheets</i> sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran?.	5
3.	Apakah media pembelajaran <i>Liveworksheets</i> mampu menarik perhatian siswa untuk belajar?	5
4.	Apakah media pembelajaran <i>Liveworksheets</i> dapat meningkatkan semangat belajar siswa?	4
5.	Apakah media pembelajaran <i>Liveworksheets</i> dapat meningkatkan minat belajar siswa?	5
6.	Apakah media pembelajaran <i>Liveworksheets</i> dapat meningkatkan hasil belajar siswa setelah memakai media tersebut?	5
7.	Apakah media pembelajaran <i>Liveworksheets</i> sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV?	4
8.	Apakah media pembelajaran <i>Liveworksheets</i> dapat membantu guru dalam proses pembelajaran?	5
9.	Apakah media pembelajaran <i>Liveworksheets</i> dapat menjadikan siswa berinteraksi dengan guru?	5
10.	Apakah media pembelajaran <i>Liveworksheets</i> mudah untuk digunakan?	4
	Jumlah Skor	47
	Skor Maksimal	50
	Saran dan Masukan: Saya sudah sangat terbantu dengan adanya media <i>liveworksheets</i> ini dapat membantu siswa tertarik ingin belajar	



	menggunakan media <i>liveworksheets</i> serta meningkatkan antusias siswa dalam pembelajaran.	
--	---	--

c) Angket Respon Siswa

Angket respon siswa digunakan untuk menilai tingkat kemenarikan media pembelajaran *liveworksheets* yang dikembangkan. Angket ini diberikan kepada siswa setelah mereka menggunakan media pembelajaran *liveworksheets* dalam proses pembelajaran. Berikut adalah hasil angket respon siswa pada uji coba kelompok kecil:

Tabel 4.10 Hasil Angket Respon Siswa Kelompok Kecil

No.	Nama Siswa	Total Skor	Skor Maksimal
1.	Aisyah Nova Putri	41	50
2.	Siti Nur Qomariyah	41	50
3.	Raisya Ariftia M.	44	50
4.	Roby Yazit Nabilul A.	44	50
5.	Syawariq Mohammad N.	44	50
Jumlah Skor Total		214	250

b. Uji coba kelompok besar

Uji coba kelompok besar merupakan tahap di mana produk diujicobakan kepada subjek yang lebih banyak dibandingkan dengan uji coba kelompok kecil. Tujuannya adalah untuk menilai keterbacaan dan kemenarikan media pembelajaran *liveworksheets* dalam skala yang lebih besar setelah diujicobakan pada kelompok kecil. Uji coba kelompok besar ini dilakukan kepada 10 siswa di kelas IV UPTD SDN Keleyan 1. Uji coba ini dilakukan pada 25 November 2024 untuk pertemuan pertama dan pada 26 November 2024 untuk pertemuan kedua.

Pada kelompok besar, digunakan angket dan tes keterbacaan untuk melihat tanggapan siswa terhadap media dan hasil keterbacaan. Data yang digunakan untuk uji coba kelompok besar ini berasal dari hasil tes keterbacaan siswa dan hasil angket respon guru dan siswa. Keterbacaan media pembelajaran *liveworksheets* diperoleh dari hasil tes keterbacaan siswa, sedangkan kemenarikan media diperoleh dari hasil angket respon guru dan siswa. Berikut adalah hasil uji coba kelompok besar:

a) Hasil Tes Belajar Siswa (Keterbacaan)

Hasil keterbacaan siswa diperoleh dari 15 soal pilihan ganda yang digunakan untuk menilai tingkat keterbacaan media pembelajaran *liveworksheets* yang dikembangkan. Pengukuran keterbacaan dilakukan setelah siswa menggunakan media pembelajaran *liveworksheets*. Siswa dinyatakan tuntas apabila memenuhi kriteria ketuntasan minimal $\geq 70\%$. Berikut adalah hasil keterbacaan siswa pada kelompok besar:

Tabel 4.11 Hasil Tes Keterbacaan Media Siswa Kelompok Besar

No.	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1.	Alif Maulana Ilham	93	Tuntas
2.	Moh. Akmal	93	Tuntas
3.	Moh. Shohibul Liweh	87	Tuntas
4.	Muhammad Hilmi	87	Tuntas
5.	Rizky Ramadhani A.	93	Tuntas
6.	Fitria Anggraini	93	Tuntas
7.	Fitri Wulandari	93	Tuntas
8.	Siti Alfia	93	Tuntas
9.	Mustofa Syabilul A.	80	Tuntas
10.	Nouval Nur Abqory	93	Tuntas

b) Angket Respon Guru



Angket respon guru digunakan untuk menilai tingkat kemenarikan media pembelajaran *liveworksheets* yang dikembangkan. Angket ini diberikan kepada guru setelah mereka mengajar menggunakan media pembelajaran *liveworksheets*. Hasil angket respon guru digunakan untuk mengukur kemenarikan media pembelajaran *liveworksheets* yang dikembangkan. Berikut adalah hasil angket respon guru pada uji coba kelompok besar:

Tabel 4.12 Hasil Angket Respon Guru Kelompok Besar

No.	Indikator	Skor
1.	Apakah materi pembelajaran sesuai dengan media pembelajaran <i>Liveworksheets</i> ?	5
2.	Apakah materi di dalam media pembelajaran <i>Liveworksheets</i> sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran?.	5
3.	Apakah media pembelajaran <i>Liveworksheets</i> mampu menarik perhatian siswa untuk belajar?	5
4.	Apakah media pembelajaran <i>Liveworksheets</i> dapat meningkatkan semangat belajar siswa?	5
5.	Apakah media pembelajaran <i>Liveworksheets</i> dapat meningkatkan minat belajar siswa?	5
6.	Apakah media pembelajaran <i>Liveworksheets</i> dapat meningkatkan hasil belajar siswa setelah memakai media tersebut?	4
7.	Apakah media pembelajaran <i>Liveworksheets</i> sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV?	5
8.	Apakah media pembelajaran <i>Liveworksheets</i> dapat membantu guru dalam proses pembelajaran?	5
9.	Apakah media pembelajaran <i>Liveworksheets</i> dapat menjadikan siswa berinteraksi dengan guru?	5
10.	Apakah media pembelajaran <i>Liveworksheets</i> mudah untuk digunakan?	5
	Jumlah Skor	49
	Skor Maksimal	50
	Saran dan Masukan: Sudah bagus untuk digunakan dalam proses pembelajaran IPAS, desain didalam <i>liveworksheets</i> sangat menarik.	

c) Angket Respon Siswa

Angket respon siswa digunakan untuk menilai tingkat kemenarikan media pembelajaran *liveworksheets* yang dikembangkan. Angket ini diberikan kepada siswa setelah mereka menggunakan media pembelajaran *liveworksheets* dalam proses pembelajaran. Berikut adalah hasil angket respon siswa pada uji coba kelompok besar:

Tabel 4.13 Hasil Angket Respon Siswa Kelompok Besar

No.	Nama Siswa	Total Skor	Skor Maksimal
1.	Alif Maulana Ilham	44	50
2.	Moh. Akmal	40	50
3.	Moh. Shohibul Liweh	41	50
4.	Muhammad Hilmi	39	50
5.	Rizky Ramadhani A.	44	50
6.	Fitria Anggraini	37	50
7.	Fitri Wulandari	44	50
8.	Siti Alfia	44	50



9.	Mustofa Syabilul A.	46	50
10.	Nouval Nur Abqory	42	50
	Jumlah Skor	421	500

e. Evaluasi (Evaluation)

Tahap evaluasi merupakan tahap penyempurnaan produk yang dikembangkan. Pada tahap ini, semua data dari setiap tahapan, mulai dari tahap awal hingga tahap akhir, dikumpulkan. Data yang diperoleh berasal dari hasil penilaian uji coba ahli (media, desain, materi) dan uji coba sasaran (uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar). Data tersebut kemudian dihitung dan dianalisis untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *liveworksheets* yang dikembangkan dari segi kevalidan, keterbacaan, dan kemenarikan.

a) Analisis Kevalidan Media Pembelajaran

Berdasarkan data yang diperoleh dari validator (ahli media, ahli desain, ahli materi), dilakukan analisis sesuai dengan hasil angket validasi ahli media pembelajaran, hasil angket validasi ahli desain pembelajaran, dan hasil angket validasi ahli materi pembelajaran. Ahli media pembelajaran mendapatkan penilaian 56 dari skor maksimal 70, ahli desain mendapatkan penilaian 71 dari skor maksimal 75, sedangkan ahli materi mendapatkan penilaian 50 dari skor maksimal 50. Berikut adalah hasil perhitungan persentase dari masing-masing ahli.

Tabel 4.14 Data Hasil Analisis Validasi Ahli

1. Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran
$Vah = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$
$Vah = \frac{56}{70} \times 100\%$
$Vah = 80\%$
2. Hasil Validasi Ahli Desain Pembelajaran
$Vah = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$
$Vah = \frac{71}{75} \times 100\%$
$Vah = 95\%$
3. Hasil Validasi Ahli Materi Pembelajaran
$Vah = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$
$Vah = \frac{50}{50} \times 100\%$
$Vah = 100\%$
Keterangan
Vah = Validator ahli
Tse = Total Skor empiris yang dicapai (Penilaian Ahli)
Tsh = Total Skor maksimal yang diinginkan



Berdasarkan tabel di atas, terlihat skor yang diperoleh dari hasil validasi masing-masing ahli. Ahli media pembelajaran memperoleh skor 70%, ahli desain pembelajaran memperoleh skor 95%, dan ahli materi memperoleh skor 100%. Peneliti kemudian menghitung nilai rata-rata gabungan hasil validasi ahli menggunakan rumus gabungan sebagai berikut:

$$V_{\text{rat}} = \frac{\text{Vah 1} + \text{Vah 2} + \text{Vah 3}}{3}$$

$$V_{\text{rat}} = \frac{80\% + 95\% + 100\%}{3}$$

$$V_{\text{rat}} = 92\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan rata-rata gabungan dari validasi ahli media pembelajaran, ahli desain pembelajaran dan ahli materi pembelajaran diperoleh skor hasil presentase sebesar 92%. Jika disesuaikan dengan tabel kriteria kevalidan media pembelajaran *liveworksheets* yang dapat dilihat pada bab 3 tabel 1, media pembelajaran *liveworksheets* ini berada pada rentang nilai $84,00\% \leq x \leq 100\%$ dengan tingkat validasi sangat valid. Sehingga media pembelajaran *liveworksheets* ini baik untuk digunakan dalam proses pembelajaran IPAS kelas IV materi Indonesiaku Kaya Budaya.

b) Analisis Keterbacaan Media Pembelajaran

Analisis keterbacaan media bertujuan untuk menilai apakah media yang dikembangkan dapat terbaca dengan baik, berdasarkan kriteria keterbacaan yang telah ditentukan sebelumnya. Analisis keterbacaan media *liveworksheets* ini diperoleh dari hasil tes belajar keterbacaan siswa (tes keterbacaan) yang dilakukan pada uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Berikut adalah penjelasan dari analisis keterbacaan media pembelajaran *liveworksheets*:

1) Analisis Keterbacaan Media Kelompok Kecil

Analisis keterbacaan media pembelajaran *liveworksheets* pada uji coba kelompok kecil yang beranggotakan 5 siswa diperoleh data dari hasil keterbacaan siswa. Berdasarkan hasil keterbacaan siswa terhadap kelompok kecil, diperoleh hasil keterbacaan dari setiap siswa yang ikut serta dalam proses uji coba media pembelajaran *liveworksheets* pada pertemuan pertama dan kedua. Berikut adalah hasil perhitungan nilai rata-ratanya:

Tabel 4.15 Nilai Rata-rata Tes Keterbacaan Siswa Kelompok Kecil

No.	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1.	Aisyah Nova Putri	93	Tuntas
2.	Siti Nur Qomariyah	93	Tuntas
3.	Raisya Ariftia M.	80	Tuntas
4.	Roby Yazit Nabilul A.	93	Tuntas
5.	Syawariq Mohammad N.	93	Tuntas

Setelah mengetahui nilai hasil tes keterbacaan siswa, nilai tersebut kemudian dihitung dan dimasukkan ke dalam rumus ketuntasan keterbacaan belajar media yang sudah ditentukan sebagai berikut:

Tabel 4.16 Persentase Ketuntasan Belajar Siswa Kelompok Kecil

Presentase Keterbacaan Media
$P = \frac{\sum \text{Ketuntasan Keterbacaan Siswa}}{\sum \text{Jumlah Siswa}} \times 100\%$ $P = \frac{5}{5} \times 100\%$ $P = 100\%$
Keterangan
P = Presentase keterbacaan

Berdasarkan hasil perhitungan ketuntasan belajar secara klasikal pada siswa kelompok kecil diatas diperoleh hasil ketuntasan belajar siswa sebesar 100%. Hasil dari ketuntasan belajar siswa



tersebut menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran *liveworksheets* termasuk dalam kategori tuntas dan sangat terbaca.

2) Analisis Keterbacaan Media Kelompok Besar

Analisis keterbacaan media pembelajaran *liveworksheets* pada uji coba kelompok besar yang beranggotakan 10 siswa diperoleh data dari hasil keterbacaan siswa (keterbacaan). Hasil analisis datanya adalah sebagai berikut:

Berdasarkan hasil keterbacaan siswa terdiri dari 15 soal pilihan ganda yang digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terkait materi yang akan disampaikan. Untuk keterbacaan ini dilakukan pengujian sebelum dan setelah penggunaan media pembelajaran, sehingga dapat diukur efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman siswa.

Tabel 4.17 Nilai Rata-rata Tes Keterbacaan Siswa Kelompok Besar

No.	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1.	Alif Maulana Ilham	93	Tuntas
2.	Moh. Akmal	93	Tuntas
3.	Moh. Shohibul Liweh	87	Tuntas
4.	Muhammad Hilmi	87	Tuntas
5.	Rizky Ramadhani A.	93	Tuntas
6.	Fitria Anggraini	93	Tuntas
7.	Fitri Wulandari	93	Tuntas
8.	Siti Alfia	93	Tuntas
9.	Mustofa Syabilul A.	80	Tuntas
10.	Nouval Nur Abqory	93	Tuntas

Setelah mengetahui nilai hasil tes belajar siswa, selanjutnya nilai yang diperoleh tersebut kemudian dihitung dan dimasukkan pada rumus ketuntasan keterbacaan belajar media yang sudah ditentukan sebagai berikut:

Tabel 4.18 Persentase Keterbacaan Media Kelompok Besar

Presentase Keterbacaan Media
$P = \frac{\sum \text{Ketuntasan Keterbacaan Siswa}}{\sum \text{Jumlah Siswa}} \times 100\%$ $P = \frac{10}{10} \times 100\%$ $P = 100\%$
Keterangan
P = Presentase keterbacaan

Berdasarkan hasil perhitungan ketuntasan belajar secara klasikal pada siswa kelompok besar diatas diperoleh hasil ketuntasan siswa sebesar 100%. Hasil dari ketuntasan tes keterbacaan siswa menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran *iveworksheets* termasuk dalam kategori tuntas dan sangat terbaca serta layak untuk digunakan pada proses pembelajaran.

c) Analisis Kemerarikan Media Pembelajaran

Analisis kemenarikan media ini bertujuan untuk mengetahui menarik atau tidaknya suatu produk yang dikembangkan dengan berpedoman pada kriteria kemenarikan yang telah ditentukan oleh peneliti. Analisis kemenarikan media pembelajaran *liveworksheets* diperoleh dari lembar angket respon guru dan lembar angket respon siswa. Adapun penjelasan analisis kemenarikan media pembelajaran *liveworksheets* adalah sebagai berikut:

1) Angket Respon Guru Kelompok Kecil

Angket respon guru ini diberikan untuk mengetahui kemenarikan media pembelajaran *liveworksheets*. Angket respon guru ini diberikan kepada guru wali kelas IV UPTD SDN Keleyan 1 yaitu Bapak Urip Supriadi, S.Pd. Setelah mengamati proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *liveworksheets* yang dikembangkan oleh



peneliti. Berdasarkan tabel 4.10 diperoleh total skor angket respon guru yang kemudian dimasukkan kedalam rumus presentase kemenarikan media.

Tabel 4.19 Perhitungan Hasil Angket Respon Guru Kelompok Kecil

Perhitungan Hasil Angket Respon Guru	
Tse	
$Arg = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$	
$Arg = \frac{45}{50} \times 100\%$	
$Arg = 90\%$	
Keterangan	
Arg = Hasil Angket Respon Guru	
Tse = Total Skor Empiris yang diperoleh (Total Skor Angket Respon Guru)	
Tsh = Total Skor Maksimal	

Berdasarkan presentase angket respon guru pada kelompok kecil kemudian ditinjau dengan menggunakan kriteria penilaian yang sudah ditentukan oleh peneliti. Berdasarkan hasil angket respon guru, media pembelajaran *liveworksheets* berada pada rentang $84,00\% \leq Ars/Arg \leq 100\%$ dengan kategori sangat menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Skor hasil angket respon guru diperoleh sebesar 90%.

2) Lembar Angket Respon Siswa Kelompok Kecil

Angket respon siswa ini bertujuan untuk mengetahui kemenarikan media pembelajaran *liveworksheets* dari segi siswa yang belajar menggunakan media *liveworksheets* tersebut. Angket respon ini diberikan kepada siswa yang berjumlah 5 orang siswa yang telah mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *liveworksheets*. Pada tabel 4.10 diperoleh total skor angket siswa pada kelompok kecil yang kemudian dimasukkan kedalam presentase kemenarikan media sebagai berikut:

Tabel 4.20 Perhitungan Hasil Angket Respon Siswa Kelompok Kecil

Perhitungan Hasil Angket Respon Siswa	
$Ars = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$	
$Ars = \frac{208}{250} \times 100\%$	
$Ars = 83,2\%$	
Keterangan	
Ars = Hasil angket respon siswa	
Tse = Total skor empiris yang diperoleh (Total Skor Angket Respon Siswa)	
Tsh = Total skor maksimal	

Berdasarkan hasil presentase angket respon siswa pada kelompok kecil, kemudian dapat ditinjau dengan menggunakan kriteria penelitian yang telah ditentukan oleh peneliti. Maka berdasarkan angket respon siswa, media *liveworksheets* termasuk kategori $68,00 \leq Ars/Arg \leq 84,00\%$ yaitu menarik dengan perolehan skor sebesar 83,2%

3) Lembar angket Respon Guru Kelompok Besar

Angket respon guru ini diberikan untuk mengetahui kemenarikan media pembelajaran *liveworksheets*. angket respon guru ini diberikan kepada guru wali kelas IV UPTD SDN Keleyan 1 yaitu Bapak Urip Supriadi.S.Pd. setelah mengamati proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *liveworksheets* yang dikembangkan oleh peneliti, berdasarkan 4.15 diperoleh total skor angket respon guru yang kemudian dimasukkan kedalam rumus presentase kemenarikan media.

**Tabel 4.21** Perhitungan Hasil Angket Respon Guru Kelompok Besar

Penghitungan Hasil Angket Respon Guru
$\text{Arg} = \frac{\text{Tse}}{\text{Tsh}} \times 100\%$ $\text{Arg} = \frac{49}{50} \times 100\%$ $\text{Arg} = 98\%$
Keterangan
Arg = Hasil Angket Respon Guru Tse = Total Skor Empiris yang diperoleh (Total Skor Angket Respon Guru) Tsh = Total Skor Maksimal

Berdasarkan presentase angket respon guru pada kelompok besar kemudian ditinjau dengan menggunakan kriteria penilaian yang sudah ditentukan oleh peneliti. Berdasarkan hasil angket respon guru, media pembelajaran *liveworksheets* berada pada rentang $84,00\% \leq \text{Ars}/ \text{Arg} \leq 100\%$ dengan kategori sangat menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Skor hasil angket respon guru diperoleh sebesar 98%.

4) Lembar Angket Respon Siswa Kelompok Besar

Angket respon siswa ini bertujuan untuk mengetahui kemenarikan media pembelajaran *liveworksheets* tersebut. Angket respon ini diberikan kepada siswa yang berjumlah 10 orang siswa yang telah mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *liveworksheets*. Pada tabel 4.16 diperoleh skor angket siswa pada kelompok besar yang kemudian dimasukkan kedalam presentase kemenarikan media.

Tabel 4. 22 Perhitungan Hasil Angket Respon Siswa Kelompok Besar

Penghitungan Hasil Angket Respon Siswa
$\text{Ars} = \frac{\text{Tse}}{\text{Tsh}} \times 100\%$ $\text{Ars} = \frac{421}{500} \times 100\%$ $\text{Ars} = 84,2\%$
Keterangan
Ars = Hasil Angket Respon Siswa Tse = Total Skor Empiris yang diperoleh (Total Skor Angket Respon Siswa) Tsh = Total Skor Maksimal

Berdasarkan hasil presentase angket respon siswa pada kelompok besar, kemudian dapat ditinjau dengan menggunakan kriteria penilaian yang telah ditentukan oleh peneliti. Berdasarkan angket respon siswa tersebut media pembelajaran *liveworksheets* termasuk kategori $84,00\% \leq \text{Ars}/ \text{Arg} \leq 100\%$ yaitu sangat menarik dengan perolehan skor sebesar 84,2%.

B. Pembahasan

Penelitian ini adalah sebuah penelitian yang melakukan pengembangan media pembelajaran dengan metode Penelitian dan Pengembangan (R&D). Metode penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan suatu metode penelitian yang menghasilkan produk untuk dikembangkan serta menguji keterbacaan produk yang akan dikembangkan. Peneliti mengembangkan produk berupa media pembelajaran *liveworksheets* materi Indonesiaku Kaya Budaya pada Bab 7 Topik C: Manfaat dan Melestarikan Keberagaman Budaya pada kelas IV UPTD SDN Keleyan 1.



Model yang digunakan pada penelitian dan pengembangan media ini adalah model pengembangan ADDIE dengan tujuan untuk menghasilkan produk pembelajaran yang efektif dan efisien. Terdapat 5 tahapan yaitu tahap analyze (analisis), tahap design (perencanaan), tahap development (pengembangan), tahap implementasi (penerapan) dan tahap evaluation (evaluasi). Tahap inilah yang digunakan untuk mengembangkan suatu media pembelajaran untuk kelas IV materi Indonesiaku Kaya Budaya pada Bab 7 Topik C: Manfaat dan Melestarikan Keberagaman Budaya pada kelas IV UPTD SDN Keleyan 1.

Peneliti menggunakan model ADDIE sebagai prosedur pengembangan dengan beberapa alasan yaitu karena model ADDIE memiliki langkah-langkah yang terstruktur serta mudah untuk dipahami dan dipelajari serta mudah untuk di implementasikan. Model ADDIE ini juga terdapat tahap evaluasi di akhir tahapan, sehingga dapat berdampak positif terhadap kualitas produk yang dikembangkan.

Peneliti mendapatkan data awal dan permasalahan melalui tahap analisis yaitu dengan mewawancarai guru kelas, observasi serta penyebaran angket kebutuhan siswa. Analisis karakteristik peserta didik dengan melakukan penyebaran angket kebutuhan siswa. Analisis masalah dalam pembelajaran dilakukan dengan metode observasi dan wawancara. Pelaksanaan observasi pra penelitian dilakukan pada tanggal 2 September 2024 dan wawancara dilakukan pada tanggal 30 November 2024.

Pada bagian analisis data menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat valid dan sangat menarik. Media pembelajaran *liveworksheets* sangat valid digunakan sebagai media pembelajaran karena dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran IPAS Bab 7 Topik C. Hal tersebut dapat didukung dengan hasil skor validasi ahli media yaitu sebesar 88% dengan kriteria sangat valid. Dalam proses pemilihan media pembelajaran ini didasarkan pada hasil wawancara dan angket kebutuhan siswa yang menyatakan bahwa siswa memiliki ketertarikan dengan media gambar, sehingga peneliti memilih media pembelajaran *liveworksheets*. *liveworksheets* sendiri media yang didalamnya melibatkan interaktivitas yang tinggi, seperti latihan soal yang dapat diisi secara langsung oleh siswa, fitur multimedia yang memungkinkan penggunaan gambar dan video, serta kemampuan untuk memberikan umpan balik secara real-time. Dengan berbagai elemen tersebut, *liveworksheets* dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan mempermudah pemahaman konsep yang diajarkan dalam materi IPAS Bab 7 Topik C. Selain itu, media ini juga memungkinkan guru untuk memantau kemajuan siswa dan menyesuaikan pengajaran sesuai dengan kebutuhan mereka.

Hasil validasi ahli desain memperoleh presentase sebesar 95% dengan kriteria sangat valid. Validasi ahli materi memperoleh presentase sebesar 100% dengan kriteria yang termasuk kategori sangat valid. Dengan demikian guru dapat menggunakan media pembelajaran *liveworksheets* sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi kepada siswa pada saat proses pembelajaran agar lebih mudah dalam memahami materi pelajaran. Penentuan materi yang digunakan pada media pembelajaran *liveworksheets* didasarkan oleh hasil belajar siswa kelas IV serta angket kebutuhan siswa. Pada hasil belajar siswa mata pelajaran yang memiliki nilai cukup rendah adalah mata pelajaran IPAS, sehingga peneliti memutuskan untuk mengambil mata pelajaran tersebut yaitu pada Bab 7 Topik C.

Media pembelajaran *liveworksheets* yang dikembangkan dan diuji coba melalui uji coba sasaran yang berisi dua kali uji coba yaitu uji coba kelompok kecil serta uji coba kelompok besar. Uji coba ini dilakukan dua kali pertemuan. Pada uji coba kelompok kecil yang dilakukan pada 5 orang siswa kelas IV dengan memperoleh hasil keterbacaan sebesar 100% dengan kategori tuntas. Pada uji coba kelompok besar dilakukan pada 10 orang siswa kelas IV dengan memperoleh hasil keterbacaan sebesar 100% dengan kategori tuntas. Sehingga media pembelajaran *liveworksheets* ini dapat dikatakan terbaca karena telah memenuhi kriteria.

Dalam proses pembelajaran ketertarikan pada media pembelajaran juga sangat penting, karena hal tersebut dapat membuat siswa tertarik untuk belajar menggunakan media tersebut serta dapat membangkitkan semangat dan antusias siswa ketika proses pembelajaran. Untuk mengetahui kemenarikan media pembelajaran *liveworksheets* yang dikembangkan didapatkan dari angket respon guru dan angket respon siswa, sehingga dapat mengetahui tingkat kemenarikan media pembelajaran *liveworksheets* yang dikembangkan oleh peneliti. Hasil data menunjukkan bahwa media pembelajaran *liveworksheets* termasuk dalam kategori sangat menarik dengan hasil angket respon siswa pada kelompok kecil diperoleh persentase sebesar 83,2% dan hasil angket respon guru pada kelompok kecil



diperoleh persentase sebesar 90%. Sedangkan hasil angket respon siswa pada kelompok besar diperoleh persentase sebesar 84,2% dan hasil angket respon guru pada kelompok besar diperoleh persentase sebesar 98%. Berdasarkan perolehan data tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran *liveworksheets* dapat menarik perhatian siswa untuk belajar mata pelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Budaya (Topik C: Manfaat dan Melestarikan Keberagaman Indonesia).

Berdasarkan hasil data diatas, maka produk media pembelajaran *liveworksheets* yang dikembangkan dapat dijadikan media pembelajaran di sekolah bersama dengan guru maupun mandiri oleh siswa di rumah. Dengan penggunaan media pembelajaran komik ini dapat membuat siswa mudah memahami materi dan dapat belajar lebih menarik lagi dengan menggunakan media *liveworksheets* serta dapat mengetahui manfaat dan melestarikan kebudayaan yang ada di Pulau Jawa Timur tempat mereka tinggal. Dengan adanya media pembelajaran *liveworksheets* ini juga dapat membantu pendidik untuk menyampaikan informasi atau materi yang diajarkan kepada peserta didik dapat tersampaikan dengan mudah serta cepat untuk dipahami. Hasil persentase rata-rata uji validasi dan uji coba sasaran menunjukkan bahwa media pembelajaran *liveworksheets* sangat valid, terbaca dan sangat menarik serta mudah untuk digunakan. Selain itu, media pembelajaran *liveworksheets* dapat dikatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

4. SIMPULAN

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran *liveworksheets* materi "Manfaat dan Melestarikan Keberagaman Budaya" untuk siswa kelas IV di UPTD SDN Keleyan 1 telah berhasil dilakukan. Berdasarkan hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa:

1. **Media pembelajaran *liveworksheets* yang dikembangkan sangat valid.** Hal ini dibuktikan dengan skor validasi ahli media sebesar 80%, ahli desain sebesar 95%, dan ahli materi sebesar 100%, dengan rata-rata skor validasi sebesar 92%.
2. **Media pembelajaran *liveworksheets* sangat terbaca.** Hasil uji coba kelompok kecil menunjukkan presentase ketuntasan keterbacaan sebesar 100%, dan uji coba kelompok besar juga menunjukkan presentase ketuntasan keterbacaan sebesar 100%.
3. **Media pembelajaran *liveworksheets* sangat menarik.** Hasil angket respon siswa pada kelompok kecil menunjukkan presentase kemenarikan sebesar 83,2%, dan kelompok besar menunjukkan presentase kemenarikan sebesar 84,2%. Hasil angket respon guru pada kelompok kecil menunjukkan presentase kemenarikan sebesar 90%, dan kelompok besar menunjukkan presentase kemenarikan sebesar 98%.

Berdasarkan kesimpulan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *liveworksheets* yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran IPAS kelas IV materi "Manfaat dan Melestarikan Keberagaman Budaya" di UPTD SDN Keleyan 1.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Hariyati, D. P., Pendidikan, J., Sekolah, G., Pendidikan, F. I., Surabaya, U. N., Rachmadyanti, P., Pendidikan, J., Sekolah, G., Pendidikan, F. I., & Surabaya, U. N. (n.d.). *PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS LIVEWORKSHEET UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR KELAS V* Dina Putri Hariyati. 1473–1483.
- Ii, B. A. B., Teori, A. K., Ajar, B., & Ajar, B. (2021). *KAJIAN PUSTAKA b . Bentuk Bahan Ajar*. 9–27.
- Pembelajaran, P., Sd, S., Vi, K., Sdn, U., Rosmana, P. S., Iskandar, S., Rosafina, M., & Ningrum, N. C. (2023). *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. 5, 2731–2740.
- Permendiknas. (2008). *Permendiknas No 2 Tahun 2008 Tentang Buku*. 106–114. [https://jdih.kemdikbud.go.id/arsip/Nomor 2 Tahun 2008.pdf](https://jdih.kemdikbud.go.id/arsip/Nomor%20Tahun%202008.pdf)
- Rahmawati, A. (2019). Analisis Kesulitan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Cerita Matematika Berbasis Pembelajaran Pemecahan Masalah Kelas V SD Negeri Gebangsari 03. *Jurnal*



- Pengembangan Pembelajaran Matematika, 1(2), 104–109.*
<https://doi.org/10.14421/jppm.2019.12.104-109>
- 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>
- Fauzi, A., Rahmatih, A. N., Indraswati, D., & Sobri, M. (2021). PENGGUNAAN SITUS LIVEWORKSHEETS UNTUK MENGEMBANGKAN LKPD INTERAKTIF DI SEKOLAH DASAR. 3, 1–12
- 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/jpmppi.v4i2.668>
- Faisal, A., Wibawa, D., & Alperi, M. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Liveworksheet Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian PGSD*, 10(3), 271-280.
- Rahmawati, Y., Adriyawati, U., Utomo, E., & Mardiah, A. (2020). STEAM-Project-Based Learning Integration to Improve Elementary School Students' 21st Century Skills. *Journal of Physics: Conference Series*, 1486(1), 012034.
- Permana, Y. (2017). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(2), 123-134.
- Fauzi, A., Hazlita, S., & Supriadi, A. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Liveworksheet Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian PGSD*, 10(3), 271-280.
- Aisyah, S., Noviyanti, R., & Triyanto, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Pendidikan IPA*, 9(2), 149-158.
- Kosasih, E. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar*. Bumi Aksara.
- Depdiknas. (2004). *Pedoman Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)*.
- Pawestri, E., & Zulfiati, H. M. (2020). *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Untuk Mengakomodasi Keberagaman Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas Ii Di Sd Muhammadiyah Danunegaran. Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*.
- Triana, D. (2021). *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Berbasis Pendekatan Sainifik Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. Jurnal Pendidikan IPA*.
- Tressyalina, D., & Wedyastuti, R. (2023). *Pengembangan E-LKPD Berbasis Liveworksheets untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa*.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2023). *Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas IV*.
- Universitas Negeri Semarang. (2022). *Konsep Desain Pembelajaran IPAS Untuk Mendukung Penerapan Asesmen Kompetensi Minimal*
- Oktariyanti, D., Frima, A., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Game Edukasi Wordwall Tema Indahnya Kebersamaan pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4093–4100.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1490>
- Sarip, M., Amintarti, S., Utami, N. H., Biologi, S. P., Lambung, U., Brigjen, M. J., Brigjend, J., Basri, H., Utara, K. B., Banjarmasin, K., & Selatan, K. (2022). *Validitas Dan Keterbacaan Media Ajar E-Booklet Untuk Siswa SMA/MA Materi Keanekaragaman Hayati (Vol. 1, Issue 1)*.