



Diterima Redaksi	Direvisi Terakhir	Diterbitkan <i>Online</i>
09 Juli 2023	27 November 2023	15 Desember 2023
DOI: <a href="https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v6i2.1754">https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v6i2.1754</a>		

## **PENGEMBANGAN BAHAN AJAR LKPD BERBASIS *SOFTWARE LIVWORKSHEET* PADA MATERI PPKN FASE B DI MI/SD**

Imas Yuningsih<sup>1</sup>, Indana Zulfa Rafani<sup>2</sup>, Asep Ediana Latip<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, Indonesia

E-mail: <sup>1</sup>imas.yuningsih21@mhs.uinjkt.ac.id, <sup>2</sup>indana.rafani21@mhs.uinjkt.ac.id,

<sup>3</sup>asep.ediana@uinjkt.ac.id

**Abstrak:** Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya inovasi pendidik dalam mengembangkan bahan ajar interaktif. Hal ini dilihat dari berbagai fenomena kejenuhan siswa terkait pembelajaran yang cenderung membosankan. Tujuan dari penelitian ini agar peneliti atau pembaca dapat mengetahui salah satu inovasi pembelajaran yang dapat digunakan oleh pendidik yakni pengembangan bahan ajar LKPD berbasis *software Liveworksheet*. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangannya yaitu ADDIE (*Analyziz, Design, Development, Implementation and Evaluation*). Pada tahap validasi, LKPD tersebut divalidasi oleh 3 validator yakni 1 validator ahli materi, 1 validator ahli bahasa dan 1 validator ahli desain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Pengembangan bahan ajar LKPD berbasis *software Liveworksheet* layak digunakan dalam pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan hasil rata-rata V yang diperoleh dari validasi ahli materi yakni 0,92, validasi ahli bahasa yakni 0,75, dan validasi ahli desain yakni 0,96. Dengan simpulan bahwa LKPD berbasis *software Liveworksheet* ini layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran pada Materi PPKn Fase B di MI/SD.

**Kata Kunci:** Bahan Ajar, LKPD, *Software*, *Liveworksheet*.

**Abstract:** This research was motivated by the lack of educator innovation in developing interactive teaching materials. This can be seen from various phenomena of student saturation related to learning that tends to be boring. The purpose of this study is so that researchers or readers can find out one of the learning innovations that can be used by educators, namely the development of LKPD teaching materials based on *Liveworksheet software*. The research method used is the *Research and Development (R & D)* research method with its development model, namely ADDIE (*Analyziz, Design, Development, Implementation and Evaluation*). At the validation stage, the LKPD was validated by 3 validators, namely 1 material expert validator, 1 linguist validator and 1 design expert validator. The results showed that the development of LKPD teaching materials based on *Liveworksheet software* is feasible to be used in learning. This is evidenced by the average V results obtained from material expert validation which is 0.92, linguist validation is 0.75, and design expert validation is 0.96. With the





*conclusion that LKPD based on Liveworksheet software is feasible and effective to be used in the learning process in Phase B PPKn Material in MI/SD.*

**Keywords:** *Teaching Materials, LKPD, Software, Liveworksheet.*

## **Pendahuluan**

Pembelajaran merupakan suatu upaya agar memperoleh kompetensi (pengetahuan, keterampilan dan sikap) yang diperlukan dalam suatu pekerjaan. Upaya untuk mewujudkannya pun agar siswa senantiasa aktif dalam mengembangkan potensinya tentu dibutuhkan peran penting seorang pendidik dalam membentuk watak bangsa dan mengembangkan potensi siswa dalam membangun Pendidikan di Indonesia. Pembelajaran yang aktif merupakan salah satu strategi pembelajaran yang lebih melibatkan siswa untuk mengakses berbagai informasi dalam pembelajaran di kelas (Baharun, 2015).

Hal ini tentu sejalan dengan apa yang telah tercantum dalam Bab I ketentuan umum, pasal 1 ayat 1 UU No. 14 tahun 2005 bahwa guru adalah pendidik yang profesional dengan tugas utama mengajar, mendidik, mengarahkan, membimbing, melatih serta mengevaluasi siswa pada Pendidikan usia dini, Pendidikan formal, Pendidikan dasar, ataupun Pendidikan menengah (Kemendikbud, 2005).

Dalam sebuah proses pembelajaran tentu dibutuhkan bahan ajar atau pembelajaran agar tujuan Pendidikan dapat terealisasikan. Menurut Prastowo, bahan ajar didefinisikan sebagai segala bahan baik informasi, alat ataupun teks yang disusun secara sistematis secara utuh dari kompetensi yang hendak dikuasai oleh siswa dan dipergunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan perencanaan dan penelaahan dari implementasi pembelajaran (Prastowo, 2012). Sedangkan menurut Depdiknas bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu seorang guru dalam proses pembelajaran (Depdiknas, 2008).

Berdasarkan kedua definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar adalah segala bahan baik informasi ataupun teks yang tersusun sistematis untuk memudahkan guru dalam kegiatan belajar mengajar. Bahan ajar tersebut dapat berupa bahan tertulis maupun tidak tertulis. Yang didalamnya harus memuat fakta, konsep, prinsip serta prosedur yang dianggap relevan dengan rumusan indikator dan capaian kompetensi. Bahan ajar tentu berhubungan erat dengan eksistensi dari pembelajaran.

Di era digital seperti saat ini, proses pembelajaran harus lebih digencarkan dengan pengaktualisasian perkembangan teknologi. Agar Pendidikan dapat dengan mudah terakses dimana pun dan kapan pun. Disaat inilah, inovasi seorang guru dibutuhkan. Yang mana dalam proses pembelajaran tidak hanya terpaku dengan pendekatan *teacher centered* saja. Namun, pembelajaran harus lebih menggunakan



pendekatan *student centered* agar siswa pun memiliki peranan aktif dalam proses belajar mengajar.

Resolusi *society 5.0* mengarahkan dampak perubahan yang signifikan terhadap sistem pendidikan. Banyak tuntutan untuk mempersiapkan generasi yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat tentu membutuhkan upaya untuk menciptakan proses pembelajaran yang maksimal. Perkembangan teknologi yang sangat cepat dapat dimanfaatkan untuk keberlangsungan proses Pendidikan yang efisien dan efektif.

Salah satu dampak positif dari adanya kemajuan teknologi adalah dapat dimanfaatkan untuk menciptakan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Jikalau pada sebelumnya, media pembelajaran lebih banyak seperti gambar, buku, alat-alat praktik, dan lain sebagainya. Maka, di era digital ini media pembelajaran lebih beragam yang merupakan hasil dari inovasi dan kreativitas dalam memanfaatkan teknologi (Rohmah, 2021). Sudah banyak aplikasi-aplikasi baru yang dapat dimanfaatkan untuk pembuatan media pembelajaran. Salah satu kolaborasi pengetahuan dan teknologi yaitu pengembangan bahan ajar LKPD berbasis *software Liveworksheet*.

LKPD adalah sekumpulan dari lembaran yang isinya kegiatan siswa dengan objek dan persoalan yang dipelajari dengan fungsi sebagai panduan pembelajaran untuk memudahkan siswa dan guru dalam proses belajar mengajar. LKPD juga diartikan sebagai bahan ajar cetak yang isinya lembaran kertas berupa materi atau ringkasan, serta petunjuk pelaksanaan tugas yang harus dikerjakan oleh siswa dengan acuan kompetensi dasar yang hendak dicapai (Pratowo, 2011). Dimana penugasannya diberikan kepada siswa dapat berupa teori dan juga praktik.

Sedangkan *software liveworksheet* merupakan salah satu platform atau aplikasi yang dapat mengubah LKPD manual dapat dicetak berupa dokumen, pdf, jpg dan semacamnya menjadi latihan online interaktif karena diakses tidak hanya berupa tulisan saja, akan tetapi juga memuat berupa video, audio, maupun gambar (Sulistiani, 2022).

Berdasarkan beberapa pernyataan diatas, dapat diketahui bahwasanya pengembangan bahan ajar LKPD berbasis *Liveworksheet* memiliki potensi yang cukup besar untuk dikembangkan sebagai salah satu media pembelajaran yang interaktif dan tentunya tidak membosankan. Peneliti memfokuskan penelitian ini pada pengembangan bahan ajar LKPD berbasis *Liveworksheet* pada Materi PPKn Fase B di MI/SD dengan Elemen Pancasila dan materi Sila Pancasila.

Peneliti memilih materi tersebut karena pembelajaran PPKn dirancang untuk menguatkan keterampilan bersikap dan intelektual seseorang dalam menjelaskan, mengevaluasi, menganalisis, serta mengambil keputusan atau isu publik (Ahmad, 2017).



Hal ini dengan tujuan agar tercipta warga negara yang baik tentu dimulai dari Pendidikan dasar yang baik pula.

Penelitian yang pernah dilakukan oleh Afifah Widiyani dan Puri Pramudiani menyatakan bahwa LKPD berbasis *software liveworksheet* layak dengan presentase capaian sebesar 75% menurut ahli media, dan 91,75% menurut ahli materi. Hasil uji coba terhadap peserta didik menunjukkan presentase sebesar 73,52% dengan kriteria baik. Simpulan dari penelitian LKPD berbasis *software liveworksheet* pada materi PPKn pada subtema “Hak” adalah layak dan menarik untuk digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran bagi siswa kelas V.

Hasil kegiatan penelitian tersebut mendorong peneliti untuk mengembangkan LKPD berbasis *software Liveworksheet* pada materi PPKn untuk mendukung siswa menjadi anak bangsa yang baik dan senantiasa termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran PPKn tersebut. Adapun tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui kelayakan, mengembangkan, dan mengetahui urgensi inovasi pembelajaran yang lebih melek teknologi.

### Metode Penelitian

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

Dalam proses penelitian ini menggunakan prosedur pengembangan ADDIE. Model ADDIE merupakan model pengembangan mengarah pada kelas. Model ADDIE ditujukan untuk pengembangan suatu bahan ajar yang akan dilakukan oleh peneliti. Peneliti akan mengembangkan bahan ajar LKPD berbasis *liveworksheet* pada materi Sila Pancasila kelas IV Sekolah Dasar. Model ini, terdiri dari lima tahap pengembangan, yaitu (A)nalysis, (D)esain, (D)evelopment, (I)mplementation, dan (E)valuation yang ditunjukkan pada gambar berikut ini.

**Gambar 1** Tahap Model Penelitian ADDIE





## Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini mengembangkan suatu bahan ajar LKPD berbasis digital melalui *web liveworksheet*. Adapun web yang digunakan dalam proses pembuatannya adalah *Canva*, *Youtube*, dan *Liveworksheet*. Pada penelitian ini LKPD yang dibuat mengacu pada materi PPKN yakni materi Sila Pancasila. Peneliti menggunakan model ADDIE yang mana memiliki beberapa tahapan antara lain *Analyzes* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Sejalan dengan pernyataan Rahmat menjelaskan bahwa dalam model penelitian ADDIE terdapat lima fase yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi (Cahyadi, 2019).

### 1. *Analysis (Analisis)*

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis kebutuhan yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik serta melakukan analisis materi dan tujuan pembelajaran sebagai pedoman pelaksanaan pengembangan bahan ajar yang akan dibuat oleh peneliti. Secara umum, tahapan analisis pada fase ini adalah sebagai berikut :

- a. Menganalisis permasalahan, peneliti menganalisis ketersediaan bahan ajar yang digunakan pendidik dalam menunjang terlaksananya suatu proses pembelajaran. Tahap ini merupakan penentuan bahan ajar yang akan dirancang dan dikembangkan oleh peneliti sebagai alat untuk membantu peserta didik pada proses pembelajaran.
- b. Menganalisis kebutuhan peserta didik, pada tahap merupakan langkah untuk menelaah karakteristik, pengetahuan, keterampilan dan perkembangan peserta didik. Hasil analisis dijadikan sebagai acuan untuk mengembangkan bahan ajar yang cocok dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.
- c. Menganalisis tujuan pembelajaran, untuk menentukan materi agar dapat tercapainya tujuan pembelajaran. Tahapan ini dijadikan pedoman untuk mengembangkan bahan ajar dan produk yang akan dihasilkan. Peneliti menelaah kompetensi dasar, indikator serta merumuskan tujuan pembelajaran.

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

### 2. *Design (Desain/Perancangan)*

Langkah kedua dari model ADDIE adalah mendesain, selaras dengan pernyataan Branch yang menjelaskan bahwa model ADDIE adalah desain (Amelya, 2020). Tahapan desain terdiri dari beberapa kegiatan yaitu 1) membuat format LKPD, 2)



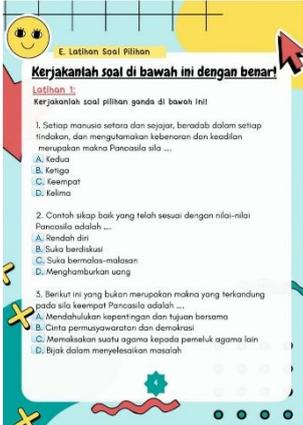
penyusunan kerangka LKPD, 3) penyusunan instrumen penilaian bahan ajar LKPD oleh validator.

Sebelum merancang produk yang akan dikembangkan. Peneliti menentukan materi yang disesuaikan dengan kurikulum merdeka. Langkah selanjutnya yakni membuat desain LKPD. Rancangan desain tampilan LKPD terdiri atas : (1) Cover, terdapat judul LKPD, identitas mata pelajaran dan identitas siswa (2) Capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran dan alur tujuan pembelajaran, (3) Petunjuk penggunaan, (4) Materi video pembelajaran, (5) Latihan soal, berisi beragam varian latihan soal antara lain (pilihan ganda dan menjodohkan) (6) Daftar pustaka.

Tabel 1. Desain bahan ajar LKPD *liveworksheet*

No.	Elemen	Gambar
1.	Cover	
2.	Capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran dan alur tujuan pembelajaran	



3.	Petunjuk penggunaan	
4.	Materi video pembelajaran	
5.	Latihan soal pilihan ganda	



6.	Latihan soal menjodohkan	
7.	Daftar pustaka	

### 3. *Development (Pengembangan)*

Peneliti melakukan uji validitas oleh para ahli. Validasi dilakukan oleh 1 ahli desain, 1 ahli materi, dan 1 ahli bahasa. Proses validasi dilakukan dengan cara melihat instrument penilaian yang telah dibuat untuk mengukur dan menilai validitas serta kelayakan dari berbagai aspek. Validasi ini dilakukan untuk mendapatkan kritik dan saran oleh ahli sehingga dapat dilakukannya perbaikan dan penyempurnaan pada LKPD yang telah dibuat agar dapat diimplementasikan pada peserta didik dalam proses pembelajaran. Teknik analisis untuk mengetahui nilai validitasnya adalah menggunakan formula Aiken's V. Formulanya adalah sebagai berikut.

$$V = \sum S/[n(c - 1)]$$



**Ket:**

$S = R - Lo$

R = Skor penilaian dari ahli

Lo = Skor penilaian validitas yang terendah

n = Banyaknya ahli dan praktisi yang melakukan penilaian

c = Skor penilaian validitas yang tertinggi

Nilai V terletak di antara 0 dan 1

Status Nilai V
0,00 – 0,33 = DROP
0,34 – 0,67 = REVISI
0,68 – 1,00 = VALID

Dari formula di atas, dapat dinyatakan bahwa bahan ajar LKPD yang dikembangkan akan valid jika nilai  $V > 0,68 - 1,00$ .

a. Ahli Desain

Uji validasi ahli desain dilakukan oleh Neli Rahmaniah, M.Pd. selaku dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. Adapun hasil validasi ahli desain disajikan pada tabel di bawah ini.

Tabel 2. Aspek Penilaian Validasi Ahli Desain

No.	Ahli Validitas	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Desain	Sampul / cover buku menarik					√
		Bentuk huruf menarik					√
		Ukuran huruf mudah dibaca					√
		Terdapat kata pengantar dan daftar isi					√
		Terdapat rangkuman materi				√	
		Terdapat butir-butir soal					√
		Terdapat gambar pada isi					√



Tabel 3. Hasil Uji Penilaian Validasi Ahli Desain

No. Butir Aspek	Skor Penilaian dari Ahli	$\sum S$	$n(c-1)$	V	Status
1	5	4	4	1	VALID
2	5	4	4	1	VALID
3	5	4	4	1	VALID
4	5	4	4	1	VALID
5	4	3	4	0,75	VALID
6	5	4	4	1	VALID
7	5	4	4	1	VALID
				<b>0,96429</b>	<b>VALID</b>

Berdasarkan hasil validasi ahli desain pada berbagai aspek di atas memperoleh nilai rata-rata  $V = 0,96429$ . Dengan demikian, hasil dari ahli desain termasuk dalam kategori **VALID**. Dari hasil tanggapan penilaian validasi ahli desain bahwasannya LKPD yang telah dikembangkan layak digunakan tanpa revisi dan bisa langsung di ujicobakan.

b. Ahli Materi

Uji validasi ahli materi dilakukan oleh Dr. Zaenul Slam, M.Pd. selaku dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. Adapun hasil validasi ahli materi disajikan pada tabel di bawah ini.

Tabel 4. Aspek Penilaian Validasi Ahli Materi

No.	Ahli Validitas	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Materi	Terdapat kata pengantar dan daftar isi					√
		Terdapat CP, TP, dan ATP				√	
		Terdapat tujuan pembelajaran				√	
		Terdapat rangkuman materi pembelajaran					√
		Rangkuman materi mudah dipahami					√
		Kesesuaian rangkuman butir-butir soal					√
		Kesesuaian tes dengan TP					√



Tabel 5. Hasil Uji Penilaian Validasi Ahli Materi

No. Butir Aspek	Skor Penilaian dari Ahli	$\sum S$	$n(c-1)$	V	Status
1	5	4	4	1	VALID
2	4	3	4	0,75	VALID
3	4	3	4	0,75	VALID
4	5	4	4	1	VALID
5	5	4	4	1	VALID
6	5	4	4	1	VALID
7	5	4	4	1	VALID
				<b>0,92857</b>	<b>VALID</b>

Berdasarkan hasil validasi ahli materi pada berbagai aspek di atas memperoleh nilai rata-rata  $V = 0,92857$ . Dengan demikian, hasil dari ahli materi termasuk dalam kategori **VALID**. Dari hasil tanggapan penilaian validasi ahli materi bahwasannya LKPD yang telah dikembangkan layak digunakan tanpa revisi dan bisa langsung di ujicobakan.

c. Ahli Bahasa

Uji validasi ahli bahasa dilakukan oleh Dr. Lu'luil Maknun, M.Pd. selaku dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. Adapun hasil validasi ahli bahasa disajikan pada tabel di bawah ini.

Tabel 6. Aspek Penilaian Validasi Ahli Bahasa

No.	Ahli Validitas	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Bahasa	Bahasa yang digunakan sesuai dengan intelektual siswa				√	
		Konsistensi penggunaan istilah/symbol/lambang yang menggambarkan suatu konsep atau sejenisnya				√	
		Bahasa yang digunakan mudah dipahami (tidak menimbulkan kebingungan/ambigu)				√	



	Bahasa yang digunakan sesuai EYD				√	
	Penyusunan kalimat sesuai dengan tata bahasa yang baik dan benar				√	
	Bahasa yang digunakan bersifat interaktif				√	
	Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif				√	

Tabel 7. Hasil Uji Penilaian Validasi Ahli Bahasa

No. Butir Aspek	Skor Penilaian dari Ahli	$\sum S$	$n(c-1)$	V	Status
1	4	3	4	0,75	VALID
2	4	3	4	0,75	VALID
3	4	3	4	0,75	VALID
4	4	3	4	0,75	VALID
5	4	3	4	0,75	VALID
6	4	3	4	0,75	VALID
7	4	3	4	0,75	VALID
				<b>0,75</b>	<b>VALID</b>

Berdasarkan hasil validasi ahli bahasa pada berbagai aspek di atas memperoleh nilai rata-rata  $V = 0,75$ . Dengan demikian, hasil dari ahli materi termasuk dalam kategori **VALID**. Dari hasil tanggapan penilaian validasi ahli bahasa bahwasannya LKPD yang telah dikembangkan layak digunakan tanpa revisi dan bisa langsung di ujicobakan.

#### 4. *Implementation (Implementasi)*

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

Dalam penelitian ini, bahan ajar LKPD yang dikembangkan belum sampai tahap implementation (implementasi). Bahan ajar LKPD yang dikembangkan ini masih berfokus pada tahap develop atau pengembangan oleh para ahli, yaitu uji validitas oleh ahli desain, materi, dan bahasa.



## 5. *Evaluation (Evaluasi)*

Pada tahap evaluasi, peneliti menganalisis apakah pengembangan produk LKPD berbasis *liveworksheet* membuat peserta didik lebih terlibat dalam proses pembelajaran, menciptakan proses pembelajaran ekonomi yang lebih interaktif, membuat peserta didik tidak mudah bosan atau monoton, media yang dikembangkan menarik dan dapat mengembangkan materi pembelajaran sesuai dengan capaian pembelajaran.

Peneliti menggunakan validasi ahli desain, materi dan bahasa untuk menguji kelayakan LKPD berbasis *liveworksheet* tersebut. Hasil rata-rata V yang diperoleh dari validasi ahli desain yakni 0,96, validasi ahli materi yakni 0,92, dan validasi ahli bahasa yakni 0,75. Berdasarkan hasil rata-rata tersebut dapat disimpulkan bahwa bahan ajar LKPD berbasis *liveworksheet* ini layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran siswa di sekolah dasar.

## **Kesimpulan**

Berdasarkan penelitian tersebut, dapat diperoleh kesimpulan bahwa Hasil penelitian menunjukkan bahwa Pengembangan bahan ajar LKPD berbasis *software Liveworksheet* layak digunakan dalam pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan hasil rata-rata V yang diperoleh dari validasi ahli materi yakni 0,92, validasi ahli bahasa yakni 0,75, dan validasi ahli desain yakni 0,96. Dengan simpulan bahwa LKPD berbasis *software Liveworksheet* ini layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran pada Materi PPKn Fase B di MI/SD. Pengembangan bahan ajar LKPD berbasis *software Liveworksheet* dapat dijadikan sebagai sarana untuk memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran PPKn yang mayoritas dinilai sangat membosankan, terlebih pembelajaran yang pendekatannya *teacher centered* dengan metode ceramah.

## **Daftar Pustaka**

- Ahmad, M. M. (2017). *Pendidikan Pancasila Kewarganegaraan Ikhtiar Membangun Indonesia Berkemajuan*.
- Amelya, R. &. (2020). Pendekatan saintifik pada pembelajaran seni budaya dan prakarya materi membuat motif hias dekoratif kelas III SD abstrak. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Baharun, H. (2015). Penerapan Pembelajaran Active Learning untuk meningkatkan hasil belajar siswa di madrasah. *Jurnal Pendidikan Pedagogik*, 34-46.
- Cahyadi, R. (2019). Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*.



- Depdiknas. (2008). *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Dasar Direktorat Pembinaan Sekolah Dasar.
- Faizah, N. (2018). Pengembangan bahan ajar untuk menumbuhkan nilai karakter peduli lingkungan pada siswa kelas IV Sekolah dasar. *Jurnal Profesi Pendidikan Dasar*.
- Kemendikbud. (2005). *Salinan Undang-Undang No 14 Tahun 2005*.
- Prastowo, A. (2011). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif: Menciptakan Metode Pembelajaran yang Menarik dan Menyenangkan*. Yogyakarta: Diva Press.
- Prastowo, A. (2012). *Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Rohmah, N. (2021). Media Pembelajaran Masa Kini: Aplikasi Pembuatan dan Kegunaannya. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 127.
- Sulistiani, D.R., Khusnandi, F.S., Fatkhurrohman, A., dan Wahyono. (2022). The Effectiveness of Using Liveworksheets as Learning Evaluation Materials for Elementary School Students. *Seminar Nasional Inovasi Pendidikan Ke-6 (SNIP 2022)*, 258–263.