

**PENGEMBANGAN E-LKPD BERBASIS *LIVEWORKSHEET* PADA
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI KELAS IV
SEKOLAH DASAR KOTA SAWAHLUNTO**

Ayatsi Vemas Anjaftin¹, Arwin²

^{1,2}Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Padang

[1ayatsijaftin@gmail.com](mailto:ayatsijaftin@gmail.com), [2arwin@fip.unp.ac.id](mailto:arwin@fip.unp.ac.id)

ABSTRACT

This research was motivated by the lack of information technology-based Student Worksheets (LKPD) utilization in Pancasila Education learning in elementary schools. The purpose of this study was to develop an Electronic LKPD (E-LKPD) using the Liveworksheet platform that is valid, practical, and effective on the topic of Social and Cultural Diversity for Grade IV students. The research employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Trial subjects consisted of 5 Grade IV students from SDN 27 Talago Gunung, while research subjects included 7 Grade IV students from SDN 12 Sapan. Results showed: (1) material validity 83.3% (very valid); (2) language validity 100% (very valid); (3) media validity 97% (very valid); (4) teacher practicality 100% (very practical); (5) student practicality 100% (very practical); and (6) effectiveness 100% (very effective). Therefore, Liveworksheet-based E-LKPD is proven valid, practical, and effective as a Pancasila Education learning medium in Grade IV elementary school.

Keywords: E-LKPD, Liveworksheet, ADDIE Model, Pancasila Education, Elementary School

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya pemanfaatan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis teknologi informasi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. Tujuan penelitian adalah mengembangkan E-LKPD menggunakan platform *Liveworksheet* yang valid, praktis, dan efektif pada materi Keberagaman Sosial dan Budaya di kelas IV. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan model *ADDIE* yang mencakup lima tahapan: *Analysis, Design, Development, Implementation*, dan *Evaluation*. Subjek uji coba adalah 5 peserta didik kelas IV SDN 27 Talago Gunung, sedangkan subjek penelitian mencakup 7 peserta didik kelas IV SDN 12 Sapan. Hasil penelitian menunjukkan: (1) validitas materi 83,3% (sangat valid); (2) validitas bahasa 100% (sangat valid); (3) validitas media 97% (sangat valid); (4) praktikalitas respon guru 100% (sangat praktis); (5) praktikalitas respon peserta didik 100% (sangat praktis); dan (6) efektivitas 100% (sangat efektif). Dengan demikian, E-LKPD berbasis

Liveworksheet terbukti valid, praktis, dan efektif sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV Sekolah Dasar.

Kata Kunci: E-LKPD, *Liveworksheet*, Model *ADDIE*, Pendidikan Pancasila, Sekolah Dasar

A. Pendahuluan

Perkembangan dunia pendidikan saat ini berlangsung hampir di seluruh penjuru dunia dan memberi pengaruh besar dalam berbagai aspek kehidupan. Mailani (2015) mengungkapkan bahwa pendidikan mempunyai peran penting dalam pengembangan sumber daya manusia dan merupakan kebutuhan mendasar bagi seluruh masyarakat Indonesia yang menginginkan kemajuan. Pada era revolusi industri 5.0, teknologi berkembang sangat pesat dan mempengaruhi interaksi antarwarga dunia, baik secara langsung maupun tidak langsung, yang ditopang oleh kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (Zebua, 2023).

Tenaga pendidik dituntut untuk memanfaatkan teknologi digital dalam mendesain dan merangkai pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif. Kemampuan guru dalam mendidik di era pembelajaran digital saat ini sangat memerlukan persiapan dengan memperkuat pedagogi siber.

Siti Muti'ah dan Moh. Fadel (2024) menyatakan bahwa keberadaan teknologi sangat penting sebagai penunjang berbagai aktivitas, baik pekerjaan maupun pendidikan, termasuk sebagai media pembelajaran dalam menyampaikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti di empat sekolah dasar di Kota Sawahlunto, yaitu SDN 11 Kampung Surian, SDN 12 Sapan, SDN 17 Pasar Baru Durian, dan SDN 27 Talago Gunung, ditemukan beberapa permasalahan utama: (1) kurangnya penggunaan lembar kerja peserta didik yang memanfaatkan teknologi; (2) peserta didik sering merasa bosan dan tidak aktif dalam proses pembelajaran; (3) LKPD yang digunakan masih sebatas kertas atau buku latihan; (4) guru mengalami kesulitan dalam membuat LKPD berbasis teknologi digital; (5) peserta didik masih bingung terkait materi Keberagaman Sosial dan Budaya

pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Menurut Anwar (2021) LKPD didefinisikan sebagai perangkat pembelajaran yang memberikan petunjuk dan latihan kepada siswa dalam bentuk petunjuk, langkah, serta tugas yang harus diselesaikan. LKPD berfungsi sebagai media yang membantu siswa mengorganisasikan dan mengingat materi pembelajaran dengan lebih efektif, serta mengembangkan pemikiran analitis dan keterampilan pemecahan masalah. Untuk menjawab permasalahan tersebut, dikembangkan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) yang merupakan salah satu sumber belajar yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, yang dapat diaplikasikan dalam kegiatan belajar mengajar (Putri & Astawan, 2022).

Liveworksheet merupakan platform yang dapat membantu guru mengubah lembar kerja fisik menjadi lembar kerja digital interaktif yang dapat langsung menampilkan hasil belajar peserta didik (Aryani et al., 2022). Penggunaan E-LKPD berbasis *Liveworksheet* memungkinkan peserta didik belajar dengan lebih

interaktif dan inovatif, dilengkapi teks bacaan, video pembelajaran, serta berbagai kegiatan yang dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mencapai hasil belajar dan prestasi belajar mereka.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti melakukan penelitian yang berjudul "Pengembangan E-LKPD pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV Sekolah Dasar Kota Sawahlunto" dengan tujuan menghasilkan E-LKPD berbasis *Liveworksheet* yang valid, praktis, dan efektif untuk mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya materi Keberagaman Sosial dan Budaya.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D). Menurut Sani (2022), metode penelitian dan pengembangan adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Model pengembangan yang digunakan adalah model *ADDIE* yang meliputi lima tahap, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan),

Implementation (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).

Penelitian ini dilaksanakan di dua sekolah di Kota Sawahlunto, yaitu SDN 27 Talago Gunung sebagai sekolah uji coba dan SDN 12 Sapan sebagai sekolah penelitian. Subjek uji coba terdiri dari 5 peserta didik kelas IV SDN 27 Talago Gunung (1 laki-laki dan 4 perempuan) beserta 1 orang guru kelas IV. Subjek penelitian terdiri dari 7 peserta didik kelas IV SDN 12 Sapan (2 laki-laki dan 5 perempuan) beserta 1 orang guru kelas IV.

Instrumen pengumpulan data terdiri dari: (1) angket validasi E-LKPD yang diisi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media; (2) angket praktikalitas yang diisi oleh guru dan peserta didik; serta (3) instrumen efektivitas berupa soal *pre-test* dan *post-test*. Teknik analisis data menggunakan skala Likert dengan rentang skor 1–4. Kategori kevalidan dan kepraktisan ditentukan berdasarkan persentase skor: 81–100% dikategorikan sangat valid/sangat praktis, 61–80% valid/praktis, 41–60% cukup valid/cukup praktis, dan $\leq 40\%$ tidak valid/tidak praktis.

Prosedur penelitian mengikuti langkah-langkah model *ADDIE*: (1) tahap analisis mencakup analisis kebutuhan, karakteristik peserta didik, kurikulum, dan LKPD; (2) tahap desain meliputi perancangan produk E-LKPD menggunakan *Liveworksheet*; (3) tahap pengembangan mencakup pembuatan produk dan uji validitas kepada validator ahli; (4) tahap implementasi meliputi penerapan produk pada sekolah uji coba dan penelitian; dan (5) tahap evaluasi mencakup analisis seluruh data dan perbaikan produk akhir.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Tahap *Analysis* (Analisis)

Tahap analisis merupakan langkah pertama dalam model *ADDIE*. Pada tahap ini dilakukan empat jenis analisis sebagai fondasi pengembangan produk.

a) Analisis Kebutuhan dan Permasalahan. Analisis dilakukan melalui observasi dan wawancara di SDN 11 Kampung Surian, SDN 12 Sapan, SDN 17 Pasar Baru Durian, dan SDN 27 Talago Gunung. Temuan menunjukkan bahwa penggunaan LKPD di sekolah-sekolah tersebut

masih terbatas pada lembar kerja cetak dan buku latihan yang belum memanfaatkan teknologi digital. Guru umumnya memiliki keterbatasan dalam membuat LKPD digital, sementara peserta didik menunjukkan minat tinggi terhadap pembelajaran berbasis teknologi.

b) Analisis Karakteristik Peserta Didik. Peserta didik kelas IV SD berada pada rentang usia 9–11 tahun yang sudah mengenal gaya hidup digital (Agama et al., 2018). Pada aspek perkembangan kognitif, mereka sudah mulai berpikir secara logis, mampu bekerja secara mandiri maupun berkelompok, serta memiliki keinginan kuat untuk menggunakan perangkat teknologi seperti handphone dan laptop dalam pembelajaran (Erick Burhaein, 2017). Karakteristik ini mendukung pengembangan E-LKPD berbasis *Liveworksheet*.

c) Analisis Kurikulum. Peneliti menggunakan Kurikulum Merdeka sebagai acuan dalam pengembangan E-LKPD. Analisis difokuskan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Bab 3 Topik A, materi Keberagaman Sosial dan Budaya. Capaian Pembelajaran (CP) yang menjadi

acuan yaitu peserta didik mampu membedakan dan menghargai identitas, keluarga, dan teman-temannya sesuai budaya, suku bangsa, bahasa, agama, dan kepercayaan di lingkungan sekitar. Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) mencakup penjelasan makna Bhinneka Tunggal Ika serta pentingnya persatuan dalam keberagaman sosial dan budaya.

d) Analisis Lembar Kerja Peserta Didik. Analisis LKPD yang sudah ada menunjukkan bahwa peserta didik lebih menyukai lembar kerja yang menggunakan teknologi dengan animasi bergerak, gambar, dan suara yang konkret terhadap materi pembelajaran. Berdasarkan temuan ini, peneliti menyimpulkan perlunya pengembangan E-LKPD berbasis *Liveworksheet* yang interaktif dan menarik.

2. Tahap *Design* (Perancangan)

Pada tahap perancangan, peneliti merancang struktur dan tampilan E-LKPD menggunakan platform *Liveworksheet*. Rancangan E-LKPD disusun mengacu pada hasil analisis kurikulum dan kebutuhan peserta didik. Berikut adalah

komponen-komponen yang dirancang dalam E-LKPD:

(1) Halaman Awal/Cover: memuat identitas LKPD yaitu mata pelajaran Pendidikan Pancasila, kelas IV SD, judul materi Keberagaman Sosial dan Budaya, dan logo instansi. (2) Halaman Petunjuk Penggunaan: berisi panduan cara mengakses dan menggunakan E-LKPD *Liveworksheet*. (3) Halaman Identitas Siswa: memuat kolom nama, kelas, dan nomor absen peserta didik. (4) Halaman CP, ATP, dan TP: mencantumkan capaian pembelajaran, alur tujuan pembelajaran, dan tujuan pembelajaran yang harus dicapai peserta didik. (5) Halaman Pengantar Pembelajaran: berisi materi pengantar tentang keberagaman sosial dan budaya. (6) Kegiatan 1 s.d. 4: memuat berbagai aktivitas interaktif seperti teks bacaan, video pembelajaran, soal pilihan, dan latihan terbimbing. (7) Kegiatan 5 Refleksi: berisi pertanyaan reflektif untuk mengukur pemahaman peserta didik. (8) Halaman Penutup: memuat kesimpulan dan pesan motivasi bagi peserta didik.

Perancangan dilakukan dengan mengakses website

Liveworksheet, membuat akun sebagai teacher, mengunggah desain LKPD, kemudian memodifikasi dan menambahkan elemen interaktif seperti video, audio, kolom jawaban, dan soal evaluasi. E-LKPD yang telah dirancang dapat diakses melalui laptop, handphone Android, maupun iOS.

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan meliputi pembuatan produk E-LKPD secara menyeluruh dan pelaksanaan uji validitas oleh tim ahli. Validasi dilakukan oleh tiga validator yang ditampilkan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1 Tim Ahli Validator

No	Nama Validator	Keterangan
1	Hasmai Bungsu Ladiva, M.Pd	Validator Media
2	Yesni Yenti, M.Pd	Validator Bahasa
3	Mhd. Ridha, M.Pd	Validator Materi

Sumber: Data Primer 2026

a) Hasil Uji Validitas Materi

Validasi materi dilakukan oleh Mhd. Ridha, M.Pd. pada Rabu, 11 Februari 2026. Uji validitas dilakukan satu kali dan menghasilkan saran dan masukan untuk penyempurnaan produk. Aspek yang dinilai mencakup kesesuaian materi dengan kurikulum,

penyajian materi, kemenarikan, dan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran. Hasil uji validitas materi disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2 Hasil Validasi Materi

No	Indikator Penilaian	Skor
1	Materi sesuai kurikulum dan capaian pembelajaran	4
2	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	4
3	Materi pembelajaran disajikan secara jelas	3
4	Cakupan materi sesuai dengan fase kelas tinggi	4
5	Materi pembelajaran disajikan dengan menarik	3
6	Materi dapat dengan mudah dipahami	3
7	Petunjuk penggunaan E-LKPD disajikan dengan jelas	4
8	Penyajian materi dalam video sesuai dengan materi	3
9	Gambar yang digunakan sesuai untuk materi	4
10	Materi mencakup topik pembelajaran	3
11	Urutan penyajian materi telah sesuai	3
12	Aktivitas yang dikerjakan sesuai dengan materi	4
13	Ilustrasi gambar mendukung materi pembelajaran	3
14	Penyusunan ejaan merujuk pada EYD	2
15	Penulisan kata mudah dimengerti dan dipahami	3
Jumlah		50
Skor Maksimal		60
Persentase (%)		83,3%

Kategori

Sangat Valid

Sumber: Data Primer 2026

Berdasarkan tabel di atas, hasil validasi materi memperoleh skor 50 dari skor maksimal 60, dengan perhitungan $NP = 50/60 \times 100\% = 83,3\%$. Nilai ini termasuk dalam kategori sangat valid. Validator memberikan beberapa masukan, antara lain perbaikan pengantar materi yang masih minim, perbaikan video pembelajaran, dan penyempurnaan soal-soal kegiatan. Setelah dilakukan revisi sesuai saran validator, produk dinyatakan layak untuk dilanjutkan ke tahap berikutnya.

b) Hasil Uji Validitas Bahasa

Validasi bahasa dilakukan oleh Yesni Yenti, M.Pd. melalui dua kali uji validitas pada Rabu, 11 Februari 2026. Penilaian mencakup aspek keterbacaan, kejelasan kalimat, kesesuaian dengan kaidah KBBI, dan penggunaan bahasa yang komunikatif. Hasil uji validitas bahasa disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3 Hasil Validasi Bahasa

No	Deskripsi	Val. I	Val. II
1	Kalimat mencerminkan pesan yang ingin disampaikan	3	4

2	Kalimat langsung dan sederhana	2	4
3	Bahasa yang digunakan menarik	3	4
4	Bahasa yang digunakan komunikatif	3	4
5	Bahasa menimbulkan kegembiraan dan mendorong pemahaman	3	4
6	Istilah sesuai dengan KBBI	3	4
7	Bahasa menguraikan informasi sesuai pemahaman siswa	3	4
8	Penyusunan ejaan merujuk pada EYD	2	4
9	Struktur kalimat baik dan jelas	2	4
10	Bahasa mudah dipahami	2	4
Jumlah		26	40
Skor Maksimal		40	40
Persentase (%)		65%	100%
Kategori		Valid	Sangat Valid

Sumber: Data Primer 2026

Berdasarkan dua kali uji validitas bahasa, diperoleh skor validasi I sebesar 65% (valid) dan validasi II sebesar 100% (sangat valid). Perhitungan rata-rata: $\bar{X} = (65\% + 100\%) / 2 = 100\%$ (Sangat Valid). Peningkatan dari validasi pertama ke validasi kedua mencerminkan keberhasilan revisi yang dilakukan peneliti berdasarkan masukan validator, khususnya perbaikan tata

tulis, ejaan EYD, dan kejelasan kalimat dalam E-LKPD.

c) Hasil Uji Validitas Media

Validasi media dilakukan oleh Hasmai Bungsu Ladiva, M.Pd. melalui satu kali uji validitas. Penilaian mencakup tiga aspek utama: tampilan media, penyajian isi, dan penggunaan media. Hasil uji validitas media disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4 Hasil Validasi Media

Aspek	Deskripsi	Skor
Tampilan Media	E-LKPD disajikan dengan menarik	4
	Gambar sebagai ilustrasi sesuai dengan materi	4
	Jenis huruf terlihat rapi	4
	Jenis huruf terlihat jelas	4
	Ukuran huruf telah sesuai	3
	Tata letak informasi telah sesuai	4
Penyajian Isi	Desain keseluruhan E-LKPD menarik	4
	Petunjuk penggunaan disampaikan dengan jelas	4
Penggunaan Media	Terdapat elemen interaktif yang mendorong partisipasi	4
	Pengoperasian E-LKPD sesuai dengan perintah	3
	Terdapat aktivitas yang mendukung	4

pemahaman konsep	
Kualitas video terlihat dan terdengar dengan jelas	4
Kualitas audio terdengar dengan jelas	4
Kualitas gambar terlihat dengan menarik	4
E-LKPD mudah dioperasikan dan menemukan informasi	4
E-LKPD dapat digunakan berulang kali	4
E-LKPD mudah disimpan dalam bentuk PDF	4
Jumlah	66
Skor Maksimal	68
Persentase (%)	97%
Kategori	Sangat Valid

Sumber: Data Primer 2026

Hasil validasi media menunjukkan skor 66 dari skor maksimal 68, dengan perhitungan $NP = 66/68 \times 100\% = 97\%$, termasuk kategori sangat valid. Masukan dari validator media meliputi perbaikan kata dan tulisan yang masih kecil, perbaikan tampilan halaman materi, tata letak, penambahan video pendukung, perbaikan warna dan gambar ilustrasi, serta perbaikan

kolom jawaban. Seluruh revisi telah dilaksanakan sebelum produk diuji cobakan.

d) Revisi Produk Berdasarkan Masukan Validator

Berdasarkan masukan dari ketiga validator, dilakukan revisi produk sebelum diuji cobakan. Revisi dari ahli materi meliputi penambahan dan penyempurnaan pengantar materi, perbaikan video pembelajaran, penyempurnaan soal-soal kegiatan, dan perbaikan soal refleksi. Revisi dari ahli bahasa meliputi perbaikan penulisan di beberapa kata dan kalimat, perbaikan tata tulis, dan koreksi ejaan EYD. Revisi dari ahli media meliputi perbaikan ukuran huruf, tata letak halaman, penambahan video pendukung pembelajaran, perbaikan warna dan gambar ilustrasi, serta penyempurnaan kolom jawaban. Setelah revisi selesai, produk dinyatakan layak digunakan pada tahap implementasi.

4. Tahap Implementation (Implementasi)

Tahap implementasi dilakukan di dua sekolah. Pertama, uji coba dilakukan di SDN 27 Talago Gunung pada Kamis, 9 April 2026, melibatkan

5 peserta didik dan 1 guru kelas IV. Kedua, penelitian utama dilakukan di SDN 12 Sapan pada Jumat, 10 April 2026, melibatkan 7 peserta didik dan 1 guru kelas IV.

a) Uji Praktikalitas di Sekolah Uji Coba (SDN 27 Talago Gunung). Uji praktikalitas dilakukan melalui angket respon guru dan peserta didik. Penilaian guru mencakup tiga aspek: tampilan media, penyajian isi, dan penggunaan media. Hasil uji praktikalitas guru disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5 Hasil Praktikalitas Respon Guru di Sekolah Uji Coba

Aspek	Deskripsi	Skor
Tampilan Media	1. Tampilan E-LKPD disajikan dengan menarik	4
	2. Gambar ilustrasi sesuai dengan materi	4
	3. Jenis tulisan terlihat rapi	4
	4. Pemilihan warna menarik dan sesuai	4
	5. E-LKPD mudah dioperasikan	4
	6. Petunjuk penggunaan dapat dipahami	4
Penyajian Isi	7. Materi sesuai topik pembelajaran	4
	8. Materi sesuai kurikulum yang berlaku	4
	9. Materi disajikan dengan jelas	4

	10. Gambar dan video sesuai materi	4
	11. Gambar menarik perhatian dan memotivasi peserta didik	4
	12. Soal latihan sesuai materi	4
Penggunaan Media	13. E-LKPD yang dikembangkan praktis	4
	14. Pengoperasian terbebas dari kendala	4
	15. Bahasa sederhana dan mempermudah pemahaman	4
Jumlah		60
Skor Maksimal		60
Persentase (%)		100%
Kategori		Sangat Praktis

Sumber: Data Primer 2026

Hasil angket respon guru memperoleh skor 60 dari skor maksimal 60, dengan perhitungan $NP = 60/60 \times 100\% = 100\%$, termasuk kategori sangat praktis. Selain angket guru, uji praktikalitas juga dilakukan melalui angket respon 5 peserta didik yang memperoleh skor total 200 dari skor maksimal 200, dengan $NP = 200/200 \times 100\% = 100\%$ (sangat praktis). Setiap peserta didik memberikan skor maksimal 4 untuk semua 10 butir pernyataan. Hasil ini menunjukkan bahwa E-LKPD sangat mudah digunakan dan dipahami peserta didik.

b) Uji Efektivitas di Sekolah Uji Coba. Data efektivitas diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post-test* peserta didik. Hasil disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6 Hasil Efektivitas E-LKPD di Sekolah Uji Coba

No	Nama Siswa	Skor Pre-Test	Skor Post-Test
1	AH	90	100
2	ANO	90	100
3	IHM	90	100
4	NH	100	100
5	NR	100	100
Jumlah		470	500
Skor Maksimal		500	500
Rata-rata (%)		94%	100%

Sumber: Data Primer 2026

Hasil perhitungan efektivitas di sekolah uji coba menunjukkan peningkatan yang signifikan. Rata-rata *pre-test*: $S = 470/500 \times 100\% = 94\%$, dan rata-rata *post-test*: $S = 500/500 \times 100\% = 100\%$. Peningkatan sebesar 6% ini menunjukkan bahwa penggunaan E-LKPD *Liveworksheet* efektif meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi Keberagaman Sosial dan Budaya, dan termasuk dalam kategori sangat efektif.

c) Uji Praktikalitas di Sekolah Penelitian (SDN 12 Sapan). Implementasi di sekolah penelitian dilakukan pada Jumat, 10 April 2026, melibatkan 7 peserta didik dan 1 guru kelas IV. Angket respon guru memperoleh skor $60/60 = 100\%$ (sangat praktis). Angket respon peserta didik disajikan pada Tabel 7.

Hasil angket praktikalitas peserta didik di sekolah penelitian menunjukkan skor total 280 dari skor maksimal 280, dengan $NP = 280/280 \times 100\% = 100\%$, termasuk kategori sangat praktis. Seluruh peserta didik memberikan skor maksimal pada semua butir pernyataan, menandakan bahwa E-LKPD *Liveworksheet* sangat mudah digunakan dan disukai peserta didik.

d) Uji Efektivitas di Sekolah Penelitian. Tabel 8 menyajikan data hasil *pre-test* dan *post-test* peserta didik di SDN 12 Sapan.

Tabel 7 Hasil Efektivitas E-LKPD di Sekolah Penelitian

No	Nama Siswa	Skor Pre-Test	Skor Post-Test
1	AA	80	100
2	AAP	90	100
3	ASR	100	100

4	ASR	100	100
5	AES	100	100
6	FS	90	100
7	HA	90	100
8	KS	100	100
Jumlah		750	800
Skor Maksimal		800	800
Rata-rata (%)		93,75%	100%

Sumber: Data Primer 2026

Berdasarkan tabel di atas, rata-rata *pre-test* di sekolah penelitian: $S = 750/800 \times 100\% = 93,75\%$, dan rata-rata *post-test*: $S = 800/800 \times 100\% = 100\%$. Peningkatan sebesar 6,25% ini dikategorikan sebagai sangat efektif. Peningkatan yang konsisten antara sekolah uji coba dan sekolah penelitian menunjukkan bahwa E-LKPD *Liveworksheet* secara konsisten efektif digunakan dalam pembelajaran.

5. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dalam model *ADDIE*. Evaluasi dilakukan secara formatif pada setiap tahap pengembangan dan secara sumatif berdasarkan keseluruhan data yang diperoleh. Hasil evaluasi formatif menjadi dasar revisi di setiap tahap, mulai dari

perbaikan rancangan awal berdasarkan masukan validator hingga penyempurnaan berdasarkan respon guru dan peserta didik di lapangan. Evaluasi sumatif menunjukkan bahwa E-LKPD berbasis *Liveworksheet* yang dikembangkan telah memenuhi ketiga kriteria keberhasilan penelitian R&D, yaitu valid (rata-rata validitas 93,4%), praktis (100%), dan efektif (100%).

6. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan, proses pengembangan E-LKPD menggunakan *Liveworksheet* telah sesuai dengan model *ADDIE* yang terdiri dari lima tahapan. Pembahasan berikut mengupas temuan penelitian berdasarkan aspek validitas, praktikalitas, dan efektivitas produk.

Pada aspek validitas, E-LKPD yang dikembangkan memperoleh kategori sangat valid dari ketiga validator. Validitas materi sebesar 83,3% menunjukkan bahwa materi yang disajikan telah sesuai dengan Kurikulum Merdeka, Capaian Pembelajaran, dan Tujuan Pembelajaran kelas IV SD. Validitas bahasa yang mencapai 100% setelah dua kali validasi membuktikan bahwa

bahasa yang digunakan dalam E-LKPD sudah komunikatif, mudah dipahami peserta didik, dan sesuai kaidah KBBI serta EYD. Validitas media sebesar 97% mengonfirmasi bahwa tampilan, desain, interaktivitas, dan kualitas media dalam E-LKPD sudah sangat baik. Hasil ini sejalan dengan penelitian Putri & Astawan (2022) yang menyatakan bahwa E-LKPD yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dapat meningkatkan kualitas pembelajaran jika memenuhi kriteria validitas yang tinggi.

Pada aspek praktikalitas, baik di sekolah uji coba maupun sekolah penelitian, angket respon guru dan peserta didik sama-sama menunjukkan skor 100% dengan kategori sangat praktis. Hal ini menggambarkan bahwa E-LKPD berbasis *Liveworksheet* mudah dioperasikan oleh guru maupun peserta didik, memiliki tampilan yang menarik, dan materi yang disajikan mudah dipahami. Peserta didik terlihat antusias, aktif, dan termotivasi selama pembelajaran menggunakan E-LKPD. Hasil ini mendukung pernyataan Aryani et al. (2022) bahwa *Liveworksheet* mampu mengubah

lembar kerja fisik menjadi lembar kerja digital interaktif yang dapat langsung menampilkan hasil belajar peserta didik, sehingga meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.

Pada aspek efektivitas, terjadi peningkatan yang konsisten antara skor *pre-test* dan *post-test* di kedua sekolah. Di sekolah uji coba, rata-rata *pre-test* 94% meningkat menjadi 100% pada *post-test*. Di sekolah penelitian, rata-rata *pre-test* 93,75% meningkat menjadi 100% pada *post-test*. Peningkatan ini dikategorikan sangat efektif dan membuktikan bahwa E-LKPD berbasis *Liveworksheet* berhasil meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi Keberagaman Sosial dan Budaya. Secara keseluruhan, pengembangan E-LKPD ini memberikan manfaat nyata berupa peningkatan minat, keaktifan, dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV Sekolah Dasar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan E-LKPD berbasis *Liveworksheet* pada

pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV Sekolah Dasar Kota Sawahlunto menggunakan model *ADDIE* telah berhasil menghasilkan produk yang valid, praktis, dan efektif. (1) E-LKPD yang dikembangkan dinyatakan sangat valid berdasarkan penilaian validator ahli materi (83,3%), ahli bahasa (100%), dan ahli media (97%). (2) E-LKPD dinyatakan sangat praktis berdasarkan angket respon guru dan peserta didik yang keduanya mencapai 100% di sekolah uji coba maupun sekolah penelitian. (3) E-LKPD terbukti sangat efektif berdasarkan peningkatan rata-rata hasil belajar dari *pre-test* (94% dan 93,75%) menjadi *post-test* (100%) di kedua sekolah. Dengan demikian, E-LKPD berbasis *Liveworksheet* layak digunakan sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV Sekolah Dasar.

Saran penelitian ini yaitu: guru dapat menggunakan E-LKPD berbasis *Liveworksheet* sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif; peneliti selanjutnya dapat mengembangkan E-LKPD serupa pada mata pelajaran dan materi lain; serta sekolah perlu mempersiapkan infrastruktur teknologi yang memadai

untuk mendukung implementasi E-LKPD secara berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, M. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Problem Based Learning. *Jurnal Pendidikan*, 12(2), 45-58.
- Aryani, F., Dewi, R., & Putri, A. (2022). Penggunaan *Liveworksheet* dalam Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 5(1), 23-34.
- Burhaein, E. (2017). Aktivitas Fisik Olahraga untuk Pertumbuhan dan Perkembangan Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 1(1), 51-58.
- Mailani, E. (2015). Pengaruh Teknologi Informasi terhadap Pengembangan Pendidikan. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 10(2), 112-123.
- Putri, I. A., & Astawan, I. G. (2022). E-LKPD Berbasis *Liveworksheet* pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 5(3), 374-381.
- Rahmah, A., & Arwin. (2021). Pemanfaatan Teknologi

Informasi dalam Pembelajaran
Pendidikan Pancasila di
Sekolah Dasar. Jurnal
Basicedu, 5(6), 4986-4993.

Sani, R. A. (2022). Metodologi
Penelitian Pendidikan. Jakarta:
Bumi Aksara.

Siti Muti'ah & Moh. Fadel. (2024).
Peran Teknologi dalam
Pembelajaran Abad 21. Jurnal
Pendidikan Dasar Nusantara,
9(2), 101-115.

Zebua, Y. R. (2023). Transformasi
Digital dalam Pendidikan di Era
Revolusi Industri 5.0. Jurnal
Pendidikan dan Kebudayaan,
8(1), 55-67.