

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR E-LKPD BERBASIS LIVEWORKSHEET
PADA MATERI KOLONIALISME DAN IMPERIALISME UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS XI DI SMA PGRI
PEKANBARU**

Yessi Gusnia Putri¹, Ahmal², Yuliantoro³

¹²³Universitas Riau

Alamat e-mail : ¹yessi.gusnia4822@student.unri.ac.id,

²ahmal@lecturer.unri.ac.id, ³yuliantoro@lecturer.unri.ac.id

ABSTRACT

This study aims to develop Liveworksheet-based E-LKPD teaching materials for history lessons on the topics of colonialism and imperialism in order to increase student motivation at PGRI High School in Pekanbaru. This study was motivated by the low level of student motivation in history classes. This study employs the Research and Development (R&D) method and utilizes the ADDIE development model (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate). The validation results indicate high validity, with content expert validation at 96% categorized as "Highly Valid," while media expert validation was 76% categorized as "Valid." Student response results in the small group with a pilot test of 10 students achieved 88%, and the pilot test in the large group with 27 students achieved 87%; these results were categorized as "Highly Valid." Furthermore, the effectiveness of using the E-LKPD in enhancing student learning motivation showed an increase in the percentage for the small group from 68% to 86%, and for the large group from 65% to 85%. The results of this study indicate that this Liveworksheet-based E-LKPD is valid, feasible, and effective in enhancing student learning motivation in history education.

Keywords: *Development, E-LKPD, Liveworksheet, Learning Motivation, History Education.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar E-LKPD berbasis Liveworksheet pada pembelajaran sejarah materi Kolonialisme dan Imperialisme guna untuk meningkatkan motivasi belajar pada siswa di SMA PGRI Pekanbaru. Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya motivasi belajar siswa pada pembelajaran sejarah. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan (R&D) dan menggunakan model pengembangan ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate). Hasil validasi menunjukkan hasil yang tinggi, dengan hasil validasi ahli materi sebesar 96% dengan kategori "Sangat Valid", sedangkan validasi ahli media sebesar 76% dengan kategori "Valid". Hasil respon siswa pada kelompok kecil dengan uji coba 10 orang siswa memperoleh 88%, dan uji coba pada kelompok besar dengan 27 orang siswa mendapat 87%, hasil ini dikategorikan "Sangat Valid". Selain itu, efektivitas penggunaan E-LKPD dalam meningkatkan motivasi belajar siswa terdapat peningkatan persentase pada kelompok kecil yaitu 68% menjadi 86%, pada kelompok besar 65% menjadi 85%. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa E-LKPD berbasis Liveworksheet ini valid, layak dan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran sejarah.

Kata kunci: Pengembangan, E-LKPD, Liveworksheet, Motivasi Belajar, Pendidikan Sejarah

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan sebuah proses kegiatan belajar mengajar yang bertujuan untuk mengembangkan potensi suatu individu agar menjadi pribadi yang berakhlak mulia, berkepribadian spiritual keagamaan serta dapat mengembangkan diri di masyarakat. Pendidikan secara sederhana dapat

diartikan sebagai usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai di dalam masyarakat dan kebudayaan (Rodliyah, 2021:27). Pendidikan adalah segala pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan dan sepanjang hidup (Ahdar, 2021:10). Jadi pendidikan merupakan wadah bagi setiap manusia untuk dapat membentuk pola

pikir, kebiasaan serta kepribadian yang baik di lingkungan masyarakat. Pendidikan tidak hanya dapat diraih dari sekolah melainkan pendidikan bisa di dapat dari mana saja seperti contoh kecil pada lingkungan keluarga dan masyarakat.

Menurut Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan saat ini sudah banyak mengalami perubahan seiring dengan perkembangan zaman yang semakin maju. Kemajuan zaman ini membawa pendidikan untuk dapat memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Pendidikan di era digital menuntut institusi/lembaga pendidikan, para pendidik, para peserta didik dan para orangtua untuk memiliki kesiapan di dalam memfasilitasi dan menggunakan teknologi berbasis computerized ini (Maulani dkk, 2024:2). Pendidikan

memiliki peran yang sangat penting bagi setiap individu, karena dengan adanya pendidikan setiap individu dapat mengembangkan dirinya di masyarakat. Dijaman yang serba menggunakan teknologi ini membuat pendidikan harus mengikuti arus perkembangan teknologi tersebut. Di dalam pendidikan teknologi berfungsi sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar dalam memperbaiki dan meningkatkan minat belajar pada peserta didik. Perkembangan teknologi yang sangat pesat membuat setiap individu yang menggunakannya harus lebih bijak dalam menggunakan teknologi. Dengan kemajuan teknologi ini pendidik dituntut agar lebih kreatif dan inovatif dalam menggunakan teknologi sebagai bahan ajar dalam pendidikan. Jika pendidik dan tenaga kependidikan memiliki kekreatifan dalam menggunakan teknologi maka bukan hal yang mustahil untuk melahirkan pendidikan yang berkualitas.

Mata pelajaran pendidikan sejarah merupakan mata pelajaran yang sangat penting. Menurut Purni dalam Anis, 2023:191 Pembelajaran sejarah adalah mengembangkan berpikir kreatif dan kritis, menumbuhkan rasa ingin tahu, mengembangkan sebuah

inspirasi, untuk menumbuhkan kemampuan mencari, mengolah, mengemas dan mengkomunikasikan informasi dan yang terpenting adalah untuk memperkokoh jiwa berkebangsaan.

Mata pelajaran sejarah merupakan mata pelajaran yang mempelajari tentang peristiwa penting yang terjadi di masa lampau baik itu kehidupan politik, ekonomi maupun sosial. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), sejarah adalah kejadian atau peristiwa yang benar-benar terjadi di masa lampau. Pembelajaran sejarah sering kali dianggap membosankan oleh peserta didik karena pembelajaran yang berfokus kepada penjelasan guru dan buku bacaan. Hal tersebut banyak membuat peserta didik merasa jenuh dan bosan karena membuat siswa sulit untuk memahami pembelajaran. Karena hal tersebut membuat peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran. Hal tersebut tentu belum sejalan dengan kurikulum merdeka saat ini yang mana menurut (Tunas & Pangkey, 2024:22032) tujuan merdeka belajar adalah untuk menurunkan kebebasan kepada siswa dalam berpikir dan berekspresi, serta mengunggulkan kualitas

pendidikan dengan cara menyerahkan keleluasaan pada sekolah dalam menyelenggarakan penilaian dan penerapan kurikulum selaras dengan kondisi sekitar. Pemilihan media yang sesuai akan mempengaruhi pencapaian informasi yang disampaikan (Sadiman, 2014:10). Pembelajaran sejarah seharusnya disampaikan dengan cara yang menarik seperti menggunakan media, sumber belajar, dan metode pembelajaran yang beragam. Bahan ajar dapat digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran agar berjalan dengan baik. Bahan ajar terbagi menjadi bahan ajar langsung dan bahan ajar tidak langsung. Salah Satu bahan ajar langsung adalah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Dengan kemajuan teknologi saat ini LKPD seharusnya dapat di akses menggunakan teknologi.

LKPD merupakan media atau bahan ajar cetak dalam bentuk lembaran-lembaran yang memuat panduan atau petunjuk pengerjaan yang dilakukan oleh peserta didik berdasarkan kompetensi dan tujuan pembelajaran guna mengembangkan kemampuan setiap individu (Setyaningsih dkk, 2022:46). Dengan perkembangan teknologi dan

kekreatifan guru seharusnya LKPD dapat di akses melalui teknologi. Sehingga diharapkan dengan adanya bahan ajar E-LKPD ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah. Dengan LKPD yang bervariasi dan dibuat semenarik mungkin harusnya dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran agar pembelajaran lebih menarik dan tidak monoton.

Umumnya lembar kerja yang biasa digunakan adalah lembar kerja yang menggunakan kertas, penggunaan lembar kerja dengan menggunakan kertas ini masih banyak siswa yang merasa jenuh dan bosan dalam pembelajarannya. Penggunaan teknologi dapat menjadi salah satu alternatif agar lembar kerja ini menjadi lebih menarik memudahkan pendidik dan pembelajaran menjadi tidak monoton. Menurut (Savira, Suherman, dan Atikah, 2023:35) lembar kerja yang terintegrasi dengan teknologi akan menyajikan bahan ajar yang konkret dan inovatif. Penggunaan LKPD berbasis kertas membuat pendidik harus menyediakan banyak kertas yang harus dibagikan kepada setiap peserta didik. Sedangkan penggunaan lembar kerja berbasis digital hanya perlu menyediakan

jaringan internet. Saat ini bisa dikatakan hampir semua peserta didik dapat menggunakan teknologi seperti komputer maupun smartphone sehingga penggunaan lembar kerja siswa berbasis digital mudah diterima oleh peserta didik dan penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Peserta didik seringkali menganggap pelajaran sejarah merupakan pelajaran yang membosankan dan tidak menarik. Sering dijumpai di banyak sekolah kebanyakan peserta didik kurang termotivasi dalam pelajaran sejarah ini karena pembahasannya yang mempelajari masa lalu sehingga banyak yang kurang termotivasi untuk mempelajari sejarah.

Pembelajaran sejarah merupakan pembelajaran yang dapat merangsang peserta didik untuk dapat berfikir kritis terhadap nilai-nilai sejarah serta peristiwa sejarah. Untuk dapat merangsang keterampilan berpikir kritis siswa tersebut diperlukan motivasi belajar yang baik pula. Peran guru sangat penting dalam hal ini karena guru harus dapat menciptakan pembelajaran yang menarik untuk peserta didik.

Berdasarkan hasil Pra Riset yang peneliti lakukan di SMA PGRI Pekanbaru, terlihat bahwa peserta didik masih banyak yang kurang termotivasi dalam pembelajaran sejarah. Hal tersebut dapat dilihat dari kurangnya antusias peserta didik saat kegiatan pembelajaran berlangsung, yang mana terlihat peserta didik yang kurang aktif dalam pembelajaran dan tidak jarang ditemukan peserta didik memilih tidur di kelas atau pun keluar kelas. Hal tersebut tentu dapat mempengaruhi keefektifan pembelajaran serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, yang mana apabila motivasi untuk belajar rendah maka pemahaman terhadap materi juga akan sulit dicapai secara maksimal. Selain itu penggunaan metode pembelajaran yg digunakan oleh pendidik masih bersifat konvensional dan kurangnya interaksi bersama peserta didik yang mana juga dapat menjadi salah satu faktor kurangnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka diperlukan inovasi pembelajaran yang menarik dan interaktif serta dapat menumbuhkan motivasi peserta didik untuk belajar.

Menurut guru sejarah di SMA PGRI Pekanbaru E-LKPD ini merupakan inovasi baru yang akan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan bervariasi sehingga peserta didik dapat lebih bersemangat dan termotivasi dalam pembelajaran. Lembar kerja peserta didik ini dapat menjadi solusi pada permasalahan di atas. E-LKPD dapat menjadi bahan ajar interaktif dan menarik bagi peserta didik sehingga pembelajaran yang tadinya membosankan menjadi lebih menyenangkan.

Bahan ajar E-LKPD akan membuat pembelajaran lebih menarik dan bervariasi karena dalam merancang bahan ajar ini guru dapat menambahkan elemen-elemen yang ada pada aplikasi web Live Worksheets dan canva. Selain elemen, E-LKPD ini dapat menampilkan video youtube, rekaman suara, ataupun powerpoint. Dengan adanya akses tersebut guru dapat membuat bahan ajar yang baik dan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

Dengan permasalahan peserta didik diatas, diperlukan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran agar pembelajaran lebih menarik. Dengan LKPD digital yang memiliki banyak

fitur yang dapat ditambahkan kedalam bahan ajar LKPD tersebut dapat membuat lembar kerja tersebut menjadi lebih menarik dan dapat meningkat motivasi peserta didik untuk belajar. Maka dari itu penelitian pengembangan ini peneliti tulis dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar E-LKPD Berbasis Life Worksheet Pada Materi Kolonialisme Dan Imperialisme Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Di SMA PGRI Pekanbaru”.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) yang bertujuan mengembangkan serta menguji efektivitas produk berupa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis digital sebagai solusi atas permasalahan pembelajaran. Metode R&D dipilih karena berorientasi pada pengembangan produk melalui tahapan yang sistematis, mulai dari identifikasi masalah, perancangan, validasi, revisi, uji coba, hingga implementasi agar menghasilkan produk yang layak digunakan. Penelitian dilaksanakan di SMA PGRI Pekanbaru, dengan waktu pelaksanaan dimulai setelah

diterbitkannya surat izin penelitian dari Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau hingga seluruh rangkaian penelitian selesai. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) karena mampu memberikan prosedur pengembangan yang terstruktur, sistematis, dan bertahap dalam merancang bahan ajar. Melalui tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, model ADDIE diharapkan dapat menghasilkan LKPD digital yang valid, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik serta tujuan pembelajaran.

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE yang meliputi lima tahap, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Tahap analisis dilakukan melalui observasi, wawancara dengan guru sejarah, serta analisis kebutuhan untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran dan merumuskan konsep bahan ajar. Tahap perancangan mencakup penentuan materi, penyusunan capaian dan tujuan pembelajaran, perancangan

petunjuk penggunaan, serta penyusunan tugas dalam E-LKPD berbasis Liveworksheet. Selanjutnya, produk dikembangkan melalui proses validasi oleh ahli materi dan ahli media, direvisi berdasarkan masukan validator, kemudian diimplementasikan melalui pretest, uji coba kelompok kecil yang melibatkan 10 peserta didik, dan uji coba kelompok besar pada siswa kelas XI SMA PGRI Pekanbaru disertai penyebaran angket untuk mengukur efektivitas produk. Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai dan menyempurnakan produk agar layak digunakan sebagai bahan ajar, sedangkan subjek uji coba terdiri atas 10 peserta didik pada kelompok kecil dan seluruh peserta didik kelas XI SMA PGRI Pekanbaru pada kelompok besar untuk menguji keefektifan E-LKPD yang dikembangkan.

Penelitian ini menggunakan data kualitatif yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dokumentasi, serta masukan dari ahli materi dan ahli media, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil angket validasi, angket respons peserta didik, dan angket motivasi belajar. Instrumen pengumpulan data meliputi observasi untuk mengidentifikasi kondisi

pembelajaran, dokumentasi sebagai pendukung data penelitian, serta kuesioner yang digunakan untuk mengukur kelayakan produk dan respons pengguna. Angket validasi diberikan kepada ahli materi dan ahli media untuk menilai kesesuaian isi, desain, dan kelayakan E-LKPD berbasis Liveworksheet sebelum diimplementasikan dalam pembelajaran. Selanjutnya, angket respons peserta didik digunakan untuk mengetahui tingkat penerimaan, kemudahan penggunaan, serta manfaat E-LKPD dalam proses pembelajaran sejarah. Selain itu, angket motivasi belajar digunakan untuk mengukur perubahan motivasi peserta didik berdasarkan indikator seperti keinginan untuk berhasil, dorongan belajar, harapan masa depan, penghargaan, ketertarikan terhadap pembelajaran, dan kondisi lingkungan belajar.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif dilakukan terhadap data hasil observasi, wawancara, serta saran dan masukan dari ahli materi, ahli media, dan peserta didik untuk memperoleh gambaran mengenai kebutuhan, kualitas, dan

pengembangan produk. Sementara itu, analisis kuantitatif digunakan untuk mengukur tingkat validitas dan kelayakan E-LKPD melalui data angket validasi ahli, angket respons peserta didik, dan angket motivasi belajar menggunakan skala Likert lima tingkat. Persentase kelayakan produk dihitung dengan membandingkan skor yang diperoleh terhadap skor maksimum, kemudian diklasifikasikan ke dalam kategori mulai dari tidak valid hingga sangat valid berdasarkan tingkat pencapaian yang telah ditetapkan. Hasil analisis tersebut menjadi dasar dalam menentukan kelayakan produk serta kebutuhan revisi sebelum E-LKPD diimplementasikan dalam pembelajaran.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Hasil penelitian disajikan sesuai dengan tujuan penelitian melalui tahapan model pengembangan ADDIE yang meliputi Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate. Penyajian hasil dibagi ke dalam tiga poin utama yang tetap mencakup seluruh tahapan pengembangan. Pada bagian akhir, dijelaskan hasil evaluasi terhadap pengembangan

bahan ajar E-LKPD berbasis Liveworksheet pada materi Kolonialisme dan Imperialisme untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI SMA PGRI Pekanbaru. Penelitian ini dilaksanakan secara langsung pada siswa kelas XI di SMA PGRI Pekanbaru.

Pengembangan Bahan Ajar E-LKPD Berbasis *Liveworksheet*

Terdapat beberapa tahapan pada prosedur pengembangan dengan model ADDIE yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

a. Tahap *Analyze* (analisis)

Pada tahap *Analyze*, peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan guru sejarah di SMA PGRI Pekanbaru untuk mengidentifikasi permasalahan dalam proses pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah masih didominasi oleh penggunaan buku cetak sehingga kurang inovatif dan kurang mampu menarik minat peserta didik. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik mudah merasa jenuh, mengalami kesulitan memahami materi, dan memiliki motivasi belajar yang rendah. Meskipun demikian, sekolah telah menyediakan fasilitas pendukung

pembelajaran digital, seperti proyektor, komputer, dan smartphone, sehingga memungkinkan pengembangan media pembelajaran yang lebih interaktif.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, peserta didik memerlukan media pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan bervariasi agar proses pembelajaran tidak monoton. Untuk memenuhi kebutuhan tersebut, dikembangkan E-LKPD berbasis Liveworksheet pada materi Kolonialisme dan Imperialisme. Media ini dirancang untuk membantu peserta didik memahami materi secara sistematis, meningkatkan motivasi belajar, serta memudahkan guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran melalui fitur-fitur interaktif yang tersedia.

E-LKPD berbasis Liveworksheet memuat materi, gambar pendukung, dan soal evaluasi yang dapat diakses melalui laptop maupun smartphone tanpa memerlukan pengaturan khusus. Tampilan media dibuat sederhana, menarik, dan mudah digunakan sehingga mendukung pembelajaran baik di kelas maupun secara mandiri. Secara keseluruhan, hasil analisis menunjukkan bahwa pengembangan E-LKPD berbasis

Liveworksheet merupakan solusi yang relevan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran sejarah di SMA PGRI Pekanbaru.

b. Tahap *Design* (Perencanaan)

Pada tahap Design, peneliti menyusun rancangan pengembangan bahan ajar E-LKPD berbasis Liveworksheet berdasarkan hasil analisis kebutuhan pada tahap sebelumnya. Proses diawali dengan pengumpulan data berupa materi Kolonialisme dan Imperialisme yang bersumber dari buku paket, jurnal, dan berbagai referensi pendukung lainnya. Penyusunan materi tetap mengacu pada Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) agar isi E-LKPD sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Setelah materi terkumpul, peneliti mulai menyusun dan mendesain bahan ajar agar lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Selanjutnya, peneliti menyusun bagan alur sebagai pedoman dalam pengembangan E-LKPD. Bagan alur berfungsi untuk mengatur urutan penyajian materi, aktivitas pembelajaran, hingga tugas yang harus dikerjakan peserta didik

sehingga seluruh komponen media tersusun secara sistematis dan saling terhubung. Dengan adanya alur yang jelas, proses pembelajaran menjadi lebih terarah dan memudahkan guru dalam mengimplementasikan media di kelas.

Tahap berikutnya adalah pembuatan sketsa sebagai gambaran awal tampilan dan struktur E-LKPD yang akan dikembangkan. Sketsa ini membantu peneliti memvisualisasikan ide, menentukan tata letak materi, serta merancang desain media sebelum memasuki tahap pengembangan. Melalui perancangan yang sistematis, diharapkan E-LKPD berbasis Liveworksheet dapat memenuhi kebutuhan pembelajaran dan meningkatkan kualitas proses belajar sejarah.

c. Tahap *Develop* (Pengembangan)

Pada tahap *Develop* (Pengembangan), peneliti melakukan dua kegiatan utama, yaitu pembuatan produk dan validasi. Proses pembuatan produk diawali dengan penyusunan materi dan soal menggunakan aplikasi Canva, kemudian hasilnya diubah ke format PDF dan diunggah ke platform

Liveworksheet agar memiliki fitur interaktif, seperti kolom isian jawaban. E-LKPD yang dikembangkan terdiri atas beberapa komponen, yaitu cover, identitas penyusun, kata pengantar, capaian dan tujuan pembelajaran, petunjuk penggunaan, materi beserta rangkuman, evaluasi, dan daftar pustaka. Seluruh komponen dirancang secara sistematis, menarik, dan mudah diakses melalui perangkat digital untuk mendukung pembelajaran materi Kolonialisme dan Imperialisme.

Setelah produk selesai dikembangkan, dilakukan proses validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan E-LKPD sebelum diimplementasikan. Hasil validasi ahli materi memperoleh skor 48 dari 50 atau 96% dengan kategori "Sangat Valid", yang menunjukkan bahwa materi telah sesuai dengan kurikulum, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, kebutuhan peserta didik, serta disusun secara sistematis sehingga dinyatakan layak digunakan tanpa revisi. Sementara itu, hasil validasi ahli media memperoleh skor 38 dari 50 atau 76% dengan kategori "Valid", yang menunjukkan bahwa aspek desain, tampilan, kemudahan penggunaan, dan

penyajian media telah memenuhi kriteria kelayakan, meskipun masih memerlukan beberapa penyempurnaan berdasarkan masukan validator.

Berdasarkan hasil kedua proses validasi tersebut, E-LKPD berbasis Liveworksheet dinyatakan layak untuk diujicobakan kepada peserta didik. Tingginya tingkat kelayakan dari aspek materi dan media menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan telah memenuhi standar kualitas sebagai media pembelajaran sejarah. Revisi yang dilakukan berdasarkan saran validator semakin menyempurnakan kualitas E-LKPD sehingga siap digunakan pada tahap implementasi untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

d. Tahap Implementasi

Setelah melalui tahap pengembangan, validasi, dan revisi, E-LKPD berbasis Liveworksheet dinyatakan layak untuk diimplementasikan dalam pembelajaran sejarah di kelas XI SMA PGRI Pekanbaru. Implementasi dilakukan melalui dua tahap uji coba,

yaitu uji coba kelompok kecil yang melibatkan 10 peserta didik dan uji coba kelompok besar yang melibatkan 27 peserta didik. Proses pembelajaran menggunakan model Discovery Learning dengan metode diskusi, tanya jawab, presentasi, dan penugasan. Sebelum kegiatan dimulai, guru menyampaikan tujuan pembelajaran, memberikan tautan E-LKPD, serta menjelaskan cara penggunaan media agar peserta didik dapat mengakses dan memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia secara optimal.

Pada uji coba kelompok kecil, peserta didik mempelajari materi Kolonialisme dan Imperialisme menggunakan E-LKPD berbasis Liveworksheet, kemudian berdiskusi dalam kelompok dan mempresentasikan hasil diskusi. Setelah pembelajaran selesai, peserta didik mengisi angket untuk menilai kualitas media yang digunakan. Hasil angket menunjukkan skor 441 dari 500 atau 88% dengan kategori "Sangat Valid", yang menunjukkan bahwa desain, isi materi, kemudahan penggunaan, serta manfaat E-LKPD memperoleh respons yang sangat positif. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media mampu meningkatkan ketertarikan dan membantu peserta

didik memahami materi pembelajaran sejarah.

Uji coba kelompok besar dilaksanakan dengan prosedur pembelajaran yang sama, tetapi melibatkan 27 peserta didik untuk menguji efektivitas produk pada skala yang lebih luas. Berdasarkan hasil angket, diperoleh skor 1.175 dari 1.350 atau 87% dengan kategori "Sangat Valid". Persentase tersebut menunjukkan bahwa peserta didik memberikan respons positif terhadap tampilan, isi, kemudahan penggunaan, dan manfaat E-LKPD berbasis Liveworksheet. Dengan demikian, hasil implementasi pada kedua kelompok membuktikan bahwa E-LKPD yang dikembangkan praktis, mudah digunakan, dan layak diterapkan sebagai media pembelajaran sejarah untuk meningkatkan keterlibatan serta motivasi belajar peserta didik.

e. Tahap *Evaluate* (Evaluasi)

Pada tahap *Evaluate* (Evaluasi), dilakukan analisis terhadap kualitas E-LKPD berbasis Liveworksheet berdasarkan hasil validasi ahli materi, ahli media, serta respons peserta didik pada uji coba kelompok kecil dan kelompok besar. Hasil evaluasi

menunjukkan bahwa penilaian ahli materi memperoleh skor 48 dengan persentase 96% yang termasuk kategori "Sangat Valid", sedangkan penilaian ahli media memperoleh skor 38 dengan persentase 76% yang termasuk kategori "Valid". Sementara itu, respons peserta didik pada uji coba kelompok kecil memperoleh skor 441 dengan persentase 88%, dan uji coba kelompok besar memperoleh skor 1.175 dengan persentase 87%, yang keduanya termasuk kategori "Sangat Valid". Berdasarkan keseluruhan hasil evaluasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa E-LKPD berbasis Liveworksheet memiliki tingkat kelayakan yang tinggi, diterima dengan sangat baik oleh peserta didik, serta efektif digunakan sebagai media pembelajaran sejarah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI SMA PGRI Pekanbaru.

Kelayakan penggunaan E-LKPD berbasis *Liveworksheet* Pada proses pembelajaran yang dilakukan di kelas XI SMA PGRI Pekanbaru

Kelayakan E-LKPD berbasis Liveworksheet dalam pembelajaran sejarah di kelas XI SMA PGRI Pekanbaru dinilai melalui validasi ahli

materi, ahli media, serta respons peserta didik pada uji coba kelompok kecil dan kelompok besar. Berdasarkan kriteria tingkat pencapaian, persentase sebesar 85% hingga 100% dikategorikan "Sangat Valid", sedangkan persentase 68% hingga 84% termasuk kategori "Valid". Hasil validasi menunjukkan bahwa ahli materi memberikan skor 48 dengan persentase 96% yang termasuk kategori "Sangat Valid", sedangkan ahli media memberikan skor 38 dengan persentase 76% yang termasuk kategori "Valid". Hasil tersebut menunjukkan bahwa E-LKPD yang dikembangkan telah memenuhi aspek kesesuaian materi, kurikulum, tampilan, dan kemudahan penggunaan sehingga layak diterapkan dalam pembelajaran.

Penilaian peserta didik juga menunjukkan respons yang sangat positif terhadap penggunaan E-LKPD berbasis Liveworksheet. Pada uji coba kelompok kecil yang melibatkan 10 peserta didik diperoleh skor 441 dengan persentase 88%, sedangkan pada uji coba kelompok besar yang melibatkan 27 peserta didik diperoleh skor 1.175 dengan persentase 87%. Kedua hasil tersebut berada pada kategori "Sangat Valid", yang

menunjukkan bahwa peserta didik menilai E-LKPD menarik, mudah dipahami, mudah digunakan, serta membantu meningkatkan pemahaman materi dan ketertarikan terhadap pembelajaran sejarah.

Secara keseluruhan, hasil validasi ahli dan respons peserta didik menunjukkan bahwa pengembangan E-LKPD berbasis Liveworksheet memperoleh rata-rata kategori "Sangat Valid". Persentase penilaian sebesar 96% dari ahli materi, 76% dari ahli media, 88% pada uji coba kelompok kecil, dan 87% pada uji coba kelompok besar membuktikan bahwa media yang dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan dan sangat layak digunakan dalam pembelajaran sejarah. Dengan demikian, E-LKPD berbasis Liveworksheet dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas XI SMA PGRI Pekanbaru.

Keefektifan penggunaan E-LKPD berbasis *Liveworksheet* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah Peserta Didik di Kelas XI SMA PGRI Pekanbaru

Untuk mengukur keefektifan E-LKPD berbasis Liveworksheet dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas XI SMA PGRI Pekanbaru, peneliti menggunakan angket motivasi belajar yang diberikan sebelum dan sesudah penggunaan media. Uji coba dilaksanakan dalam dua tahap, yaitu kelompok kecil yang terdiri atas 10 peserta didik dan kelompok besar yang terdiri atas 27 peserta didik. Pada kedua kelompok, pembelajaran dilakukan dalam dua pertemuan, yaitu pembelajaran secara konvensional tanpa menggunakan E-LKPD pada pertemuan pertama dan pembelajaran menggunakan E-LKPD berbasis Liveworksheet dengan model Discovery Learning pada pertemuan kedua. Setelah kegiatan pembelajaran selesai, peserta didik mengisi angket motivasi untuk mengetahui perubahan tingkat motivasi belajar setelah menggunakan media.

Hasil uji coba pada kelompok kecil menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar yang signifikan. Persentase motivasi belajar meningkat dari 68% sebelum menggunakan E-LKPD menjadi 86% setelah menggunakan E-LKPD.

Berdasarkan kriteria penilaian, motivasi belajar berubah dari kategori "Tinggi" menjadi "Sangat Tinggi". Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan E-LKPD berbasis Liveworksheet mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam diskusi, serta mendorong pemahaman materi Kolonialisme dan Imperialisme secara lebih efektif.

Hasil yang sama juga diperoleh pada uji coba kelompok besar. Persentase motivasi belajar meningkat dari 65% sebelum penggunaan media menjadi 85% setelah penggunaan E-LKPD berbasis Liveworksheet, sehingga terjadi perubahan kategori dari "Tinggi" menjadi "Sangat Tinggi". Peningkatan ini didukung oleh suasana pembelajaran yang lebih kondusif karena peserta didik lebih tertarik belajar menggunakan media interaktif yang dilengkapi tampilan menarik, gambar, dan aktivitas berbasis teknologi. Dengan demikian, hasil uji coba pada kedua kelompok membuktikan bahwa E-LKPD berbasis Liveworksheet sangat efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada materi

Kolonialisme dan Imperialisme di kelas XI SMA PGRI Pekanbaru.

2. Pembahasan Hasil Penelitian Pengembangan Bahan Ajar E-LKPD Berbasis *Liveworksheet* Pada Pembelajaran Yang Dilakukan Di Kelas XI SMA PGRI Pekanbaru

Pengembangan bahan ajar E-LKPD berbasis *liveworksheet* ini menggunakan model pengembangan ADDIE, penelitian ini dilakukan dengan melakukan analisis dimulai dengan mengidentifikasi masalah dan analisis kebutuhan. Pada tahap analisis ini peneliti melakukan observasi langsung serta mewawancarai guru mata pelajaran sejarah SMA PGRI Pekanbaru terkait kendala apa saja yang terjadi saat proses pembelajaran berlangsung. Peneliti juga membagikan angket kepada peserta didik guna untuk menganalisis kebutuhan media yang akan digunakan. Data yang diperoleh dari angket ini berfungsi sebagai pendukung hasil temuan dan memberikan gambaran yang lebih objektif mengenai media pembelajaran apa yang dibutuhkan oleh peserta didik. Dari hasil analisis yang telah dilakukan, peneliti mengembangkan E-LKPD berbasis

Liveworksheet. Menurut peneliti E-LKPD berbasis *liveworksheet* ini dapat menjadi solusi untuk permasalahan yang yang dihadapi saat pembelajaran. Media ini diharapkan bukan hanya membantu saat proses pembelajaran melainkan dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran.

Tahap selanjutnya yaitu tahap perencanaan (*design*) pada tahap ini peneliti mulai menyusun materi pembelajaran sejarah yaitu kolonialisme dan imperialisme, peneliti mengumpulkan materi dari beberapa sumber yang relevan serta sesuai dengan kurikulum merdeka yang digunakan. Setelah semua bahan yang dibutuhkan terkumpul, selanjutnya peneliti mulai membuat E-LKPD berbasis *liveworksheet* yang berpedoman pada bagan alur yang telah peneliti rancang. Selanjutnya peneliti mulai membuat sketsa yang akan peneliti gunakan pada E-LKPD nantinya. E-LKPD ini didesain menggunakan aplikasi canva, tahap awal peneliti masuk ke bagian editing lalu menambahkan elemen-elemen yang akan digunakan pada E-LKPD. Pada proses ini dilakukan pembuatan cover, identitas penyusun, kata pengantar, CP&TP, petunjuk

penggunaan E-LKPD, materi serta soal evaluasi.

Setelah pembuatan produk menggunakan aplikasi canva ini selesai media selanjutnya disimpan dalam bentuk PDF. Selanjutnya editing menggunakan aplikasi web *liveworksheet*, bahan ajar yang sudah dalam bentuk PDF tersebut kemudian dipindahkan ke dalam web *liveworksheet* tersebut selanjutnya dilakukan proses editing kembali, yaitu menambahkan fitur seperti link yang dapat di akses serta fitur untuk dapat menjawab soal secara langsung. Setelah pembuatan E-LKPD berbasis *Liveworksheet* selesai, langkah selanjutnya adalah penilaian validasi oleh ahli media dan ahli materi, yang mana penilaian validasi media dilakukan oleh Bapak Dr. Suroyo, M.Pd yang merupakan dosen Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Riau, kemudian validasi ahli materi dilakukan oleh Bapak Dr. Ahmal, M.Hum yang merupakan dosen Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Riau. Berdasarkan penilaian para ahli diperoleh penilaian dengan kategori “Sangat Layak” untuk diuji cobakan.

Selanjutnya yaitu tahap implementasi, yang mana pada tahap ini akan dilakukan uji coba E-LKPD

berbasis *liveworksheet* dengan materi Kolonialisme dan imperialisme di kelas XI SMA PGRI Pekanbaru kepada peserta didik. Pada tahap ini uji coba dilakukan dengan dua tahap yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Berdasarkan hasil uji coba secara keseluruhan yang dilakukan dengan menggunakan angket respon peserta didik, diperoleh penilaian dengan kategori “Sangat Layak/ Sangat Valid”.

Tahap terakhir yaitu tahap evaluasi. Tujuan dari tahap evaluasi adalah untuk mengetahui kualitas dari E-LKPD berbasis *liveworksheet* dengan materi Kolonialisme dan Imperialisme baik dari sebelum di uji coba kepada peserta didik melalui hasil validasi ahli media dan ahli materi, maupun setelah di uji cobakan pada peserta didik melalui penilaian dari peserta didik. Berdasarkan hasil evaluasi keseluruhan baik dari ahli media, ahli materi dan peserta didik maka dapat disimpulkan bahwa E-LKPD berbasis *liveworksheet* “Sangat Layak/ Sangat Valid” digunakan untuk dapat meningkatkan motivasi belajar sejarah di kelas XI SMA PGRI Pekanbaru.

**Kelayakan E-LKPD Berbasis
Liveworksheet Pada Proses**

Pembelajaran Yang Dilakukan di Kelas XI SMA PGRI Pekanbaru

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dari E-LKPD berbasis *liveworksheet* terhadap proses pembelajaran sejarah di kelas XI SMA PGRI Pekanbaru. Proses uji coba kelayakan ini dinilai berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi serta peserta didik. Berdasarkan penilaian ahli media E-LKPD berbasis *liveworksheet* mendapatkan hasil persentase sebesar 76% artinya E-LKPD berbasis *liveworksheet* ini valid untuk digunakan. Sedangkan pada ahli media mendapatkan hasil persentase sebesar 96% yang artinya E-LKPD berbasis *liveworksheet* ini sangat layak untuk digunakan. Hasil dari kelayakan E-LKPD berbasis *liveworksheet* dilihat dari minat peserta didik saat menggunakan media tersebut. Peneliti melakukan dua tahapan uji coba pada peserta didik yaitu uji coba kelompok kecil yang berjumlah 10 orang dan uji coba kelompok besar 27 orang. Uji coba ini dilaksanakan dengan memilih peserta didik secara acak untuk melakukan uji coba menggunakan E-LKPD berbasis *liveworksheet*. Setelah selesai melakukan uji coba produk peserta didik diminta untuk mengisi angket

respon peserta didik, hasil dari angket respon peserta didik mendapatkan hasil 88% dengan kategori “Sangat Layak/ Sangat Valid”. Sementara itu pada uji coba kelompok besar mendapatkan hasil 87%, hal ini menunjukkan bahwa E-LKPD berbasis *liveworksheet* mendapat respon baik dari peserta didik. Maka dari itu E-LKPD berbasis *liveworksheet* layak untuk digunakan pada proses pembelajaran sejarah materi Kolonialisme dan Imperialisme.

Keefektifan Penggunaan E-LKPD Berbasis *Liveworksheet* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di Kelas XI SMA PGRI Pekanbaru

Untuk mengetahui tingkat motivasi belajar sejarah pada peserta didik kelas XI di SMA PGRI Pekanbaru, peneliti melakukan penilaian dengan menggunakan angket yang dilakukan pada saat pembelajaran. Penilaian dilakukan dengan dua tahapan yaitu pembelajaran dengan metode konvensional dan pembelajaran menggunakan E-LKPD berbasis *liveworksheet*. Tahap uji coba ini dilaksanakan dengan dua tahapan yaitu uji coba kelompok kecil dengan 10 orang peserta didik dan uji coba

kelompok besar berjumlah 27 peserta didik.

Saat uji coba kelompok kecil sebelum menggunakan E-LKPD mendapat persentase motivasi belajar 68% sedangkan setelah menggunakan E-LKPD berbasis *liveworksheet* mendapat hasil 86%. Dalam hal ini, terdapat peningkatan motivasi belajar pada diri peserta didik. Pada saat uji coba kelompok besar dengan 27 orang responden sebelum menggunakan E-LKPD mendapatkan hasil persentase motivasi belajar sebesar 65% sedangkan setelah menggunakan E-LKPD mendapatkan hasil 85%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan pada diri peserta didik.

Dari hasil yang didapatkan tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa E-LKPD berbasis *liveworksheet* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hal itu dapat dilihat pada meningkatnya hasil persentase pada penilaian angket motivasi pada presentasi maupun antusias peserta didik saat mengikuti pembelajaran sejarah menggunakan E-LKPD berbasis *liveworksheet* ini. Peserta didik jadi lebih memperhatikan saat pembelajaran serta peserta didik lebih termotivasi untuk lebih aktif saat

pembelajaran berlangsung. E-lkpd yang di kembangkan terbukti dapat menjadi solusi terhadap permasalahan kurangnya motivasi belajar peserta didik. Kurangnya motivasi peserta didik dalam pembelajaran sejarah muncul karena peserta didik merasa jenuh dengan pembelajaran yang hanya terfokus pada buku cetak yang banyak terdapat tulisan dan mencatat materi yang banyak. Dari hasil yang telah dijelaskan diatas maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan E-LKPD berbasis *Liveworksheet* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik serta dapat dijadikan sebagai salah satu solusi media pembelajaran yang inovatif bagi guru dalam proses pembelajaran.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan E-LKPD berbasis *Liveworksheet* menggunakan model ADDIE terbukti layak dan efektif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas XI SMA PGRI Pekanbaru pada materi Kolonialisme dan Imperialisme. Produk yang dikembangkan memperoleh hasil validasi sebesar 76% dari ahli media (valid) dan 96%

dari ahli materi (sangat valid), serta mendapat respons sangat positif dari peserta didik dengan persentase 88% pada uji coba kelompok kecil dan 87% pada kelompok besar. Selain itu, penggunaan E-LKPD mampu meningkatkan motivasi belajar secara signifikan, yang ditunjukkan oleh kenaikan skor motivasi dari 68% menjadi 86% pada kelompok kecil dan dari 65% menjadi 85% pada kelompok besar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa E-LKPD berbasis Liveworksheet sangat layak, efektif, dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran sejarah untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

Ahdar. (2021). *Ilmu Pendidikan*. Sulawesi Selatan: IAIN Parepare Nusantara.

Ahmad, K. & Lestari, I. (2010:185). Pengemangan Bahan Ajar Perkembangan Anak Usia SD Sebagai Sarana Belajar Mandiri Mahasiswa. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 22(XIII), 183-193.

Aisyah, S., Suriswo, S., & Sudibyo, H. (2024). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) dengan Media Heyzine

Flipbook untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah. *Journal of Education Research*, 5(4), 6629-6640.

Atmojo, I. R. W., Matsuri, M., Adi, F. P., Ardiansyah, R., & Saputri, D. Y. (2022). Pemanfaatan lkpd interaktif berbasis *liveworksheet* untuk meningkatkan hasil belajar kognitif muatan ipa peserta didik kelas v di sd negeri jajar kota surakarta. *Jurnal Pengabdian UNDIKMA*, 3(2), 241-249.

Dafit, F., & Mustika, D. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Membaca Berbasis Higher Order Thinking Skills pada Siswa Sekolah Dasar., 3(6), 4889-4903

Djamaluddin, A., Wardana. (2019). *Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kopetensi Pedagogis*. Sulawesi Selatan. CV. Kaaffah Learning Center

Fernando, Y., Andriani, P., & Syam, H. (2024). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61-68.

Firtsanianta, H., & Khofifah, I. (2022). Efektivitas E-LKPD berbantuan *Liveworksheet* untuk meningkatkan hasil belajar

- peserta didik. *Proceeding Umsurabaya*, 1(1), 140-149.
- Habaridota, M. L. B. B. (2023). Pengembangan LKPD Berbasis Kurikulum Merdeka Belajar dan Aplikasi Canva for Education Kelas 4 SD/MI. *Journal on Teacher Education*, 4(3), 841-851.
- Hidayat, F., & Muhamad, N. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *J. Inov. Pendidik. Agama Islam*, 1(1), 28-37.
- Ikhwandari, L. A., Hardjono, N., & Airlanda, G. S. (2019). Peningkatan motivasi dan hasil belajar matematika peserta didik dengan model numbered heads together (NHT). *Jurnal Basicedu*, 3(4), 2101-2112.
- Judijanto, L., Wibowo, G. A., Husnita, L., & Sepriano, S. (2024). *Pengantar Ilmu Sejarah: Teori, Konsep, dan Metodologi dalam Kajian Sejarah*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Khoerunnisa, N., Badruzzaman, N., & Gani, R. A. (2023). Pengembangan lembar kerja peserta didik elektronik (e-lkpd) berbasis liveworksheets pada subtema lingkungan tempat tinggalku. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 7(1), 391-397.
- Lubis, H. Z., & Ismaya, N. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Akuntansi Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Di Kelas. *Liabilities (Jurnal Pendidikan Akuntansi)*, 3(3), 206-215.
- Magdalena, I., dkk. (2020). Analisis Bahan Ajar. *Nusantara : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2(2), 311-326
- Manurung, J. P., Haloho, B., & Napitu, U. (2023). Mengembangkan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SD. *Jurnal Pendidikan Mandala*, 8(2), 676-683.
- Martha, Y., Sa'diyah, D., Maulana, H., & Warto, W. (2023). Konsep Dasar Sejarah: Implementasinya Dalam Pembelajaran. *Bersatu: Jurnal Pendidikan Bhinneka Tunggal Ika*, 1(4), 164-176.

- Maulani., dkk. (2024). *Pendidikan di Era Digital*. Serang-Banten: PT Sada Kurnia Pustaka.
- Mayasari, N., Alimuddin, J. (2023) *Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. Banyumas: CV. Rizquna.
- Mesra, R., Dkk. (2023). *Reserarch & Development Dalam Pendidikan*. Sumatra Utara: PT. Mifandi Mandiri Digital
- Mudrikah, S., dkk. (2023). *Perencanaan Pembelajaran Di Sekolah Teori Dan Implementasi*. Sukoharjo: Pradina Pustaka
- 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*, 6(3), 903-913.
- Prastawati, T. T., & Mulyono, R. (2023). Peran Manajemen Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Melalui Penggunaan Alat Peraga Sederhana. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(1), 378-392.
- Pratama, S. I. Z., Subakti, Y. R., & Printina, B. I. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Digital Sejarah Berbasis Articulate Storyline pada Materi Konsep Berpikir Dalam Sejarah Siswa Kelas X SMK. *Historia Vitae*, 1(2), 61-68.
- Pratiwi, P., A. (2024). Mengungkap Metode Observasi Yang Efektif Menurut Pra-Pengajar EFL. *Mutiara: Jurnal Penelitian dan Karya Ilmiah*, 2(1), 133-149
- Purni, T. (2023). Pentingnya Pendidikan Sejarah Sebagai Penguat Pendidikan yang Berkarakter. *Krinok: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Sejarah*, 2(1), 190-197.
- Purnia, D, S., & Alawiyah, T. (2020). *Metode Penelitian Strategi Menyusun Tugas Akhir*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Puspitasari, K., Rohmah, M., & Afifah, S. (2023). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran IPS. *JECO: Journal of Economic Education and Technopreneurship*, 2(2), 64-72.

- Putra, O. W., & Aisiah, A. (2021). Pengembangan E-LKPD Berlandaskan Nasionalisme pada Pembelajaran Sejarah (Materi: Pergerakan Nasional sampai Sumpah Pemuda). *Jurnal Kronologi*, 3(1), 142-155.
- Ritonga, A. P., Andini, N. P., & Iklimah, L. (2022). Pengembangan bahan ajaran media. *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*, 1(3), 343-348.
- Rulianto & Hartono, F. (2018). Pendidikan Sejarah Sebagai Penguat Pendidikan Karakter. *Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial*, 4(2), 127-134.
- Sadiman, A. S., dkk (2009). *Media pendidikan, pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Santosa, Y. B. P., & Hidayat, F. (2020). Variabilitas Penggunaan Model Pembelajaran Pada Kegiatan Pembelajaran Sejarah Peminatan Kelas X IPS di Kota Depok. *SINDANG: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Kajian Sejarah*, 2(2), 94-104.
- Santosa, Y. B. P., & Irawan, H., (2020). Pembelajaran sejarah dan kebebasan berpikir. *Chronologia: Journal Of History Education*, 2(2), 79-87
- Sari, A., dkk. (2023). *Dasar Dasar Metodologi Penelitian*. Jayapura: CV. Angkasa Pelangi
- Savira, R. T., Suherman., & Atikah, C. (2023). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Digital Berbasis Aplikasi Liveworksheets Untuk Siswa Sma. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(1), 32-44.
- Setiyaningsih, A., Yuwono, M. R., & Wijayanti, S. (2022). Analisis Kelengkapan LKPD sebagai Media Pembelajaran Matematika Peserta Didik. *WIDYA DIDAKTIKA-Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(2), 42-47.
- Sofi'atun, S. A., Purwosaputro, S., Hajir, S. M., & Suneki, S. (2024). Pemanfaatan Liveworksheet Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Literasi Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di SMK Negeri 7 Semarang. *NUSRA: Jurnal Penelitian dan Ilmu Pendidikan*, 5(3), 1152-1162.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan ajar metode penelitian pendidikan dengan addie model. *Jurnal Ika*, 11(1), 12-26.
- Tunas, K. O., & Pangkey, R. D. H. (2024). Kurikulum Merdeka: Meningkatkan kualitas pembelajaran dengan kebebasan dan fleksibilitas. *Journal on Education*, 6(4), 22031-22040.
- Wahyuni, K. S. P., Candiasa, I. M., & Wibawa, I. M. C. (2021). Pengembangan E-LKPD berbasis kemampuan berpikir tingkat tinggi mata pelajaran tematik kelas IV sekolah dasar. *PENDASI Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 5(2), 301-311.
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220-1230
- Wibowo, N. K., & Setiawati, E. (2023). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Virtual Reality Field Trip Wilayah Pesisir Teluk Pacitan pada Pembelajaran IPS Kelas VII Tahun Pelajaran 2022/2023. *Proceedings Series on social & Humanities*, 10, 109-116.
- Wijaya, C., & Amiruddin. (2019). *Ilmu Pendidikan Konsep, Teori Dan Aplikasinya*. Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia.
- Yuliana, F. H., Pratita, D., Firmansyah, F., & Nurjannah, E. (2023). Studi Analisis Potensi Dan Manfaat Liveworksheets Dalam Mengembangkan Media Interaktif Untuk Mendukung Pembelajaran Hybrid. *GEOGRAPHY: Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 11(2), 201-213.