

**PENGEMBANGAN LKPD BERBASIS *LIVEWORKSHEET* UNTUK  
MELATIHKAN KREATIVITAS PADA SISWA KELAS V  
SDN 2 PUCANGOMBO**

Damara Sigit<sup>1</sup>, Octarina Hidayatus Sholikhah<sup>2</sup>, Naniek Kusumawati<sup>3</sup>

<sup>1</sup>PGSD FKIP Universitas PGRI Madiun,

<sup>2</sup>Dosen PGSD FKIP Universitas PGRI Madiun

[<sup>1</sup>damaras.widjanarko@gmail.com](mailto:damaras.widjanarko@gmail.com)

**ABSTRACT**

*This research is a development research (R&D) using the Four-D (4-D) model. The subjects in this study were fifth grade students at SDN 2 Pucangombo, Tegalombo District, Pacitan Regency. The purpose of this development research is to provide alternative learning media as a substitute for conventional learning media, and to train creativity in learning activities for fifth grade students at SDN 2 Pucangombo, Tegalombo District, Pacitan Regency. There are 4 stages carried out in this development research, namely the define stage, the design stage, the development stage, and the last is the disseminate stage. The results of the material expert validation get a percentage of 98% and can be categorized into a very valid category, the results of the media expert validation get a percentage of 94% and can be categorized into a very valid category, the results of the linguist validation get a percentage of 92% and can be categorized into very valid category. The response of students after the trial was carried out and given a questionnaire obtained a percentage of 97% and could be categorized into a very valid category, and the response from the teacher got a percentage of 92% and could be categorized into a very valid category. Based on the results of the validity assessment given by validation experts and the responses given by educators and teachers, it can be concluded that the Liveworksheet-based LKPD is valid and appropriate for use in learning activities for fifth grade students at SDN 2 Pucangombo*

*Keywords: LKPD, Liveworksheet, Creativity*

**ABSTRAK**

*Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) dengan menggunakan model Four-D (4-D). Subjek pada penelitian kali ini yaitu siswa kelas V SDN 2 Pucangombo, Kecamatan Tegalombo, Kabupaten Pacitan. Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah untuk menyediakan media pembelajaran alternatif sebagai pengganti media pembelajaran konvensional, dan untuk melatih kreativitas dalam kegiatan pembelajaran pada siswa kelas V SDN 2 Pucangombo, Kecamatan Tegalombo, Kabupaten Pacitan. Terdapat 4 tahapan yang dilakukan dalam penelitian pengembangan ini, yaitu tahap pendefinisian (define), tahap perancangan (design), tahap pengembangan (development), dan yang terakhir yaitu tahap penyebaran (disseminate). Hasil dari validasi ahli materi mendapatkan persentase sebesar 98% dan dapat dikategorikan kedalam kategori sangat valid, hasil dari validasi ahli media mendapatkan persentase sebesar 94% dan dapat dikategorikan kedalam kategori sangat valid, hasil dari validasi ahli bahasa*

*mendapat persentase sebesar 92% dan dapat dikategorikan kedalam kategori sangat valid. Respon peserta didik setelah dilakukan uji coba dan diberikan angket mendapatkan persentase sebesar 97% dan dapat dikategorikan kedalam kategori sangat valid, serta respon dari guru mendapatkan persentase sebesar 92% dan dapat dikategorikan kedalam kategori sangat valid. Berdasarkan hasil penilaian kevalidan yang diberikan oleh ahli validasi serta respon yang diberikan oleh pendidik serta guru dapat ditarik kesimpulan bahwa LKPD berbasis Liveworksheet valid dan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran pada siswa kelas V SDN 2 Pucangombo.*

*Kata Kunci : LKPD, Liveworksheet, Kreativitas*

## **A. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan sarana penting umat manusia dalam rangka meningkatkan daya saing dalam berbagai bidang di kehidupan bermasyarakat. Pendidikan merupakan suatu proses yang ditujukan untuk merubah tingkah laku manusia sesuai dengan yang diharapkan. Pendidikan dapat juga dilihat sebagai suatu proses sosial, proses dimana anak ditempatkan dalam adat dimana anak tersebut tinggal. Pendidikan dapat diperoleh dengan cara belajar secara formal maupun non formal. Belajar sangat berkaitan dengan perubahan tingkah laku manusia terhadap situasi yang disebabkan oleh pengalamannya yang berulang-ulang dalam situasi tersebut. Pendidik sebagai komponen penting dalam dunia pendidikan harus mempunyai jiwa profesional

sebagai upaya meningkatkan kualitas pendidikan. Guru sebagai pendidik dituntut untuk menjadi sarana peserta didik dalam hal memahami dan menguasai materi pembelajaran, oleh sebab itu guru diharapkan dapat meberikan motivasi kepada peserta didik untuk tetap belajar dengan berbagai upaya (Arianti, 2019).

Sekolah Dasar adalah suatu lembaga Pendidikan dasar yang berada di jalur Pendidikan formal, dan berperan penting dalam membekali siswa dengan kemampuan dasar. Kemampuan dasar dapat berupa sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang dapat digunakan oleh siswa tersebut untuk melanjutkan jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Pendidikan merupakan suatu proses yang ditujukan untuk merubah tingkah laku manusia sesuai dengan yang diharapkan.

Penggunaan alat bantu dalam proses pembelajaran di kelas dapat meningkatkan prestasi peserta didik. Penggunaan sumber belajar seperti bahan ajar dan media ajar menentukan keberhasilan dalam meningkatkan kreativitas dan hasil belajar peserta didik. Sekolah Dasar adalah suatu lembaga Pendidikan dasar yang berada di jalur Pendidikan formal, dan berperan penting dalam membekali siswa dengan kemampuan dasar. Dalam hal ini pendidik memiliki peran penting dalam sebagai fasilitator. Pendidik memiliki peran memfasilitasi peserta didik dalam proses belajar agar peserta didik mendapatkan pengalaman belajar yang nyata. Lembar kerja peserta didik (LKPD) merupakan lembaran kertas tugas yang harus dikerjakan peserta didik yang berisi petunjuk pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi dasar yang harus dicapai.

Media sebagai alat untuk penyampaian pesan dari guru kepada peserta didik yang dapat mengoptimalkan proses interaksi tersebut. Berbagai pencapaian dan kemajuan teknologi diharapkan dapat menjadikan proses

pembelajaran menjadi sesuatu yang lebih menarik sehingga minat peserta didik akan meningkat begitu juga hasil belajarnya. Penggunaan media pembelajaran dimaksudkan sebagai alat pembantu supaya kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien dalam mencapai tujuan pembelajaran (Junaidi et al., 2019). Penggunaan media harus memenuhi beberapa kriteria agar dapat diintegrasikan dalam pembelajaran sehingga kualitas pembelajaran meningkat. LKPD berbasis *Liveworksheets* merupakan salah satu LKPD berbantuan media elektronik yang didalamnya terdapat teks, gambar, animasi, dan video-video yang lebih efektif agar peserta didik tidak cepat merasa bosan. LKPD online dalam penelitian ini didefinisikan sebagai alat pembelajaran yang dirancang secara online berisi materi dan langkah kerja yang sistematis dan menarik untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Jika ditinjau dari manfaatnya LKPD online diharapkan dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik daripada pembelajaran

menggunakan LKPD berupa media cetak/kertas.

Terdapat keunggulan aplikasi *Liveworksheet* jika digunakan dalam kegiatan pembelajaran, yaitu cara pengerjaannya lebih efisien dikarenakan tidak memerlukan kertas dan alat tulis dalam penggunaannya, pendidik juga dapat menambahkan materi yang berupa kalimat, gambar, suara, dan ikon yang dapat membuat Lembar Kerja Peserta Didik terlihat lebih menarik. Pendidik dapat membuat tugas berupa pilihan ganda, menjodohkan, memasangkan, *drop and down*, pertanyaan terbuka, *drag and drop*, *voice*, dan bentuk tugas lainnya sesuai dengan kebutuhan pendidik (Widyaningrum et al., 2020). Aplikasi *Liveworksheet* tampil dengan lebih atraktif, dinamis, dan setelah mengerjakan tugas akan muncul nilai perolehan peserta didik, sehingga peserta didik lebih termotivasi untuk mengerjakan tugas dengan lebih sungguh-sungguh (Sutria & Lubis, 2021).

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Silvina Andrianto, Neviyarni, dan Irdamurni, untuk meningkatkan

kreativitas peserta didik kelas IV SD menggunakan LKPD berbasis *Liveworksheet*, dalam penelitiannya menunjukkan LKPD sangat efektif diterapkan dalam suatu kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, bahan ajar LKPD ini dianggap cocok dan relevan dalam meningkatkan pembelajaran dikelas.

Penelitian selanjutnya yang juga sejalan dengan penelitian yang terdahulu dilakukan oleh Dina Putri Hariyati dan Putri Rachmadyanti yang dilaksanakan pada siswa kelas V SDN 5 Mojotrisno, Jombang. Hasil penelitian ditemukan bahwa penggunaan LKPD berbasis *Liveworksheet* terbukti layak digunakan dalam proses pembelajaran, hal ini dibuktikan dengan nilai persentase hasil validasi yang didapatkan dari ahli, respon peserta didik juga mendapatkan persentase mencapai 87% sehingga dapat disimpulkan bahwa LKPD berbasis *Liveworksheet* layak digunakan dalam proses pembelajaran siswa Sekolah Dasar (Hariyati 2023).

Penelitian selanjutnya yang juga sejalan dengan penelitian yang terdahulu dilakukan oleh

Fatimatul Khikimyah. Penelitian dilakukan pada siswa kelas VII-G SMP N 6 Gresik, hasil penelitian yang didapatkan adalah pengimplementasian LKPD berbasis *Liveworksheet* mampu meningkatkan aktifitas peserta didik pada pembelajaran matematika dengan rata-rata keaktifan sebesar 84%. Dengan demikian LKPD berbasis *Liveworksheet* ini dapat digunakan oleh guru dalam rangka meningkatkan keaktifan peserta didik.

Pada kenyataannya proses belajar mengajar disekolah masih banyak perbedaan dari apa yang diharapkan. Kegiatan belajar disekolah masih menggunakan metode konvensional, yaitu sebatas mendengarkan, mengerjakan tugas, dan hanya focus pada buku yang diberikan oleh sekolah, sehingga menjadikan kegiatan belajar di kelas sangat pasif. Kegiatan pembelajaran yang pasif akan berdampak pada kurangnya interaksi antara pendidik dengan siswa. Kurangnya Interaksi antara pendidik dan siswa akan berpengaruh pada motivasi belajar siswa yang menurun. Upaya yang dapat diterapkan pendidik dalam

rangka meningkatkan kreatifitas adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dan relevan. Berdasarkan hasil dari wawancara yang dilakukan kepada Kepala Sekolah SDN 2 Pucangombo, Kabupaten Pacitan, peneliti menemukan permasalahan yaitu pendidik jarang menggunakan media ajar khususnya LKPD. Bahan ajar yang sering digunakan hanya sebatas buku dari penerbit, hal ini terjadi karena sekolah kekurangan bahan ajar, sehingga pendidik hanya memanfaatkan buku dari penerbit tersebut. Peneliti juga menemukan permasalahan yang lain, yaitu penyajian bahan ajar yang digunakan hanya sebatas ilustrasi hitam putih yang menyebabkan bahan ajar tersebut terlihat kurang menarik. Hal tersebut akan berakibat kurang maksimalnya kegiatan pembelajaran, sehingga siswa menjadi cepat bosan dan kurang minat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Penggunaan LKPD ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas belajar peserta didik. Dengan adanya LKPD dalam pembelajaran Tematik Tema 9

Subtema 3 muatan Ilmu Pengetahuan Sosial, dapat membantu pendidik dalam menyampaikam materi pembelajaran, serta memudahkan peserta didik dalam memahami materi dengan mudah. Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan LKPD Berbasis *Liveworksheet* Untuk Melatihkan Kreativitas Pada Siswa V SDN 2 Pucangombo”.

## **B. Metode Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian pengembangan (R&D). Penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) merupakan jenis penelitian yang digunakan untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji tingkat efektivitas produk yang dihasilkan tersebut. Jenis penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan bahan ajar berupa LKPD berbasis *Liveworksheet* yang valid dan praktis Sugiyono (2015)

Pengembangan LKPD berbasis *Liveworksheet* dalam

penelitian ini mengikuti model 4-D (*Four D*) yang dikembangkan oleh Thiagarajan. Untuk hasil akhir dari sebuah penelitian pengembangan ini ialah sebuah produk yang digunakan untuk bahan ajar bagi siswa sekolah dasar kelas V. Dimana produk yang dihasilkan adalah sebuah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).

## **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Penelitian pengembangan ini dilaksanakan pada satu sekolah mitra, yaitu SDN 2 Pucangombo, Kecamatan Tegalombo, Kabupaten Pacitan yang dilaksanakan pada tanggal 16 Juni, dan 7 Juli 2023. Penelitian dilaksanakan untuk melihat hasil kevalidan produk LKPD berbasis *Liveworksheet* yang sudah diuji tingkat kevalidannya oleh ahli validasi. Penelitian pengembangan yang dilaksanakan ini mengacu pada model 4-D yang dikembangkan oleh Thiagarajan. Terdapat 4 langkah dalam pelaksanaan penelitian pengembangan menggunakan model 4-D ini, yaitu : (1) tahap Pendefinisian (*Define*), (2) tahap Perancangan (*Design*), (3) tahap

Pengembangan (*Development*), (4) tahap Penyebaran (*Disseminate*).

Pada tahap pendefinisian, peneliti melaksanakan observasi mengenai apa saja yang diperlukan, konsep, evaluasi, spesifikasi pembelajaran yang akan dilaksanakan kedepannya dalam modul dengan cara melakukan kegiatan analisis. Setelah tahap pendefinisian selesai dilakukan, tahap selanjutnya adalah melakukan tahap perancangan. Setelah tahap perancangan selesai dilakukan, langkah selanjutnya yaitu tahap pengembangan. Pada tahapan pengembangan ini, peneliti menyusun produk LKPD Berbasis *Liveworksheet*. Pada tahap ini, peneliti melakukan desain produk LKPD yang dikembangkan mulai dari sampul hingga isi LKPD.

Produk yang telah selesai dikembangkan kemudian dilakukan validasi kepada ahli validasi. Terdapat 3 ahli validasi yang diperlukan dalam penelitian pengembangan ini, yaitu ahli validasi materi, ahli validasi media, dan ahli validasi bahasa. Ahli validasi dipersilahkan untuk memberikan penilaian serta saran

terhadap kualitas produk LKPD yang dikembangkan. Setelah dinyatakan layak atau valid, LKPD baru bisa disebar dan digunakan.

Validasi materi dilakukan oleh ahli materi, yaitu Bapak Taufik Hidayat Eko Yuniato, M.Pd selaku dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas PGRI Madiun. Hasil penilaian dari ahli materi mendapatkan skor sebesar 98 % dan tidak terdapat revisi yang harus dilakukan oleh peneliti. Berdasarkan persentase tersebut dapat disimpulkan bahwa LKPD berbasis *Liveworksheet* mendapatkan kriteria sangat valid dan dapat diterapkan pada kegiatan pembelajaran di sekolah.

Validasi media pada penelitian pengembangan ini adalah untuk menilai tampilan modul dari berbagai aspek, diantaranya adalah kemenarikan LKPD, desain sampul, dan desain isi LKPD. Validasi media dilakukan oleh ahli media, yaitu Ibu Vivi Rulviana, M.Pd selaku dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas PGRI Madiun.

Skor yang didapatkan dari ahli media yaitu sebesar 94 % dan tidak

terdapat revisi yang harus dilakukan oleh peneliti. Berdasarkan persentase tersebut dapat disimpulkan bahwa LKPD berbasis *Liveworksheet* mendapatkan kriteria sangat valid dan dapat diterapkan pada kegiatan pembelajaran di sekolah.

Validasi bahasa pada penelitian pengembangan ini adalah untuk menilai seberapa layak bahasa yang digunakan dalam LKPD, diantaranya adalah ketepatan struktur kalimat, penggunaan bahasa yang mudah dipahami, dan ketepatan ejaan bahasa. Validasi bahasa dilakukan oleh ahli bahasa, yaitu Ibu Dr. Endang Sri Maruti, S.Pd., M.Pd Selaku Kepala Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas PGRI Madiun.

Skor yang didapatkan dari ahli bahasa yaitu sebesar 92% Berdasarkan persentase tersebut dapat disimpulkan bahwa LKPD berbasis *Liveworksheet* mendapatkan kriteria sangat valid dan dapat diterapkan pada kegiatan pembelajaran di sekolah.

Setelah produk dinyatakan valid dan layak untuk digunakan, langkah selanjutnya adalah produk

tersebut disampaikan kepada pendidik dan peserta didik kelas V SDN 2 Pucangombo. Uji coba dilakukan kepada siswa kelas V SDN 2 Pucangombo yang berjumlah 12 siswa. Hasil uji coba yang didapatkan akan dijadikan sebagai penentu kemenarikan produk LKPD yang dikembangkan.

Berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan terhadap siswa, diperoleh skor dari pemberian angket respon siswa. Berdasarkan skor yang diperoleh dari angket mendapatkan total skor sebanyak 580 dengan persentase 97% dan dapat dikategorikan kedalam kategori sangat valid. Setelah uji coba dan pemberian angket respon terhadap guru telah dilaksanakan, langkah selanjutnya yaitu melihat respon dari guru. Respon guru ini bertujuan untuk mengetahui kemenarikan produk LKPD yang dikembangkan. Berdasarkan penilaian guru, dapat diketahui bahwa total skor yang didapatkan yaitu sebesar 46 dengan persentase 92% sehingga dapat disimpulkan bahwa produk LKPD yang dikembangkan mendapat kriteria sangat valid.

#### **D. Kesimpulan**

Hasil dari pengembangan LKPD mendapatkan kriteria valid dan layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran berdasarkan ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa.

Kelayakan dari pengembangan LKPD berbasis *Liveworksheet* mendapat kriteria sangat layak untuk digunakan dengan dasar skor yang didapat dari beberapa ahli validasi. Skor yang diperoleh dari ahli materi yaitu sebesar 47 dengan persentase 98% dan dikategorikan kedalam kategori sangat valid. Skor yang diperoleh dari ahli media mendapatkan skor sebesar 47 dengan persentase sebesar 94% dan dikategorikan kedalam kategori sangat valid. Skor yang diperoleh dari ahli bahasa mendapatkan skor sebesar 46 dengan persentase sebesar 92% dan dikategorikan kedalam kategori sangat valid.

Respon siswa kelas V SDN 2 Pucangombo Kecamatan Tegalombo Kabupaten Pacitan mendapatkan skor sebesar 580 dengan persentase sebesar 97% dengan kategori sangat valid. Selain itu respon guru mendapatkan skor

sebesar 46 dengan persentase sebesar 92% dan dapat dikategorikan kedalam kategori sangat valid.

Berdasarkan kesimpulan yang telah dipaparkan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut :

1. Saran untuk siswa  
Dengan adanya LKPD berbasis *Liveworksheet* ini, diharapkan dapat melatih kreativitas siswa, dan siswa dapat lebih semangat dan antusias dalam proses pembelajaran.
2. Saran untuk pendidik  
Dengan adanya LKPD berbasis *Liveworksheet* ini diharapkan dapat membantu pendidik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, membuat proses pembelajaran yang bermakna, dan dapat dijadikan salah satu variasi dalam penggunaan media pembelajaran.
3. Saran untuk peneliti selanjutnya  
Produk yang dikembangkan pada penelitian ini hanya sebatas pada muatan IPS, harapan untuk penelitian selanjutnya adalah dapat

mengembangkan LKPD berbasis *Liveworksheet* dengan cakupan materi yang lebih luas.

*Siswa Sekolah Dasar Kelas V. JPGSD, 10(7), 1473–1483.*

Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, Bandung: Alfabeta, 2015

## DAFTAR PUSTAKA

Arianti, A. (2019). *Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. Didaktika : Jurnal Kependidikan, 12(2), 117–134.* <https://doi.org/10.30863/didaktika.v12i2.181>.

Junaidi, Jurnal, :, Pendidikan, M., & Pelatihan, D. (2019). *Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar (Junaidi). Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan, 3(1), 45–56.*

Khikmiyah, F. (2021). *Implementasi Web Live Worksheet Berbasis Problem Based Learning Dalam Pembelajaran Matematika. Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika, 6(1), 1–12.* <https://doi.org/10.30605/pedagogy.v6i1.1193>.

Putri Haryati, P. R., Rachmadyanti, P., & Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Mp. (2022). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Liveworksheet Untuk*

Sutria, Y., & Lubis, R. H. (2021). *Zoom Meeting Cloud Application As A Distance Learning Alternative (Pjj) In The Covid-19 Pandemic. Jurnal Pendidikan Fisika, 10(2), 129.* <https://doi.org/10.24114/jpf.v10i2.13990>

Widyaningrum, H. K., Hasanudin, C., Fitriyaningsih, A., Novianti, D. E., Saddhono, K., & Supratmi, N. (2020). *The Use of Edmodo Apps in Flipped Classroom Learning. How is the Students' Creative Thinking Ability? Ingénierie Des Systèmes d'Information, 25(1), 69–74.* <https://doi.org/10.18280/isi.250109>.