

Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Interaktif Berbasis *Liveworksheets* Pada Materi Kenampakan Alam dan Buatan Kelas V SD

Sania Hasya Pintari, Ridho Agung Juwantara, Yulia Siska

STKIP PGRI Bandar Lampung
saniahastr291@gmail.com

Article History

accepted 25/6/2024

approved 25/7/2024

published 31/7/2024

Abstract

This study aims to develop a mobile-compatible learning media for use in the learning process and to analyze the feasibility and responses of students and educators regarding the use of interactive worksheets based on Liveworksheets for the topic of Natural and Man-Made Features. The research method employs the ADDIE development model. The research tools used include observation, questionnaires, and documentation. Based on the research results, the validation by subject matter experts was 88% with the criterion "very feasible," validation by media experts was 95% with the criterion "very feasible," and validation by language experts was 83% with the criterion "very feasible." The findings also showed that the small group trial yielded a score of 91%, the field test resulted in 92%, and the educators' response was 93%, all rated as "very interesting." The study concludes that the use of Liveworksheets-based interactive worksheets for the topic of Natural and Man-Made Features is very feasible and highly engaging, making it a valuable innovation for more varied learning processes.

Keywords: Development, LKPD, *Liveworksheets*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media yang dapat digunakan secara mobile dalam proses pembelajaran dan untuk menganalisis kelayakan serta respon peserta didik dan pendidik terhadap penggunaan LKPD interaktif berbasis *liveworksheets* pada materi Kenampakan Alam dan Buatan. Metode penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Alat bedah yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, angket, dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh validasi ahli materi 88% dengan kriteria "sangat layak", validasi ahli media 95% dengan kriteria "sangat layak", dan validasi ahli bahasa 83% dengan kriteria "sangat layak". Temuan juga menunjukkan hasil uji coba kelompok kecil 91%, uji lapangan 92%, dan respon pendidik 93% dengan pemberian kriteria "sangat menarik". Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan media LKPD berbasis *Liveworksheets* pada materi kenampakan alam dan buatan sangat layak dan sangat menarik untuk digunakan sebagai salah satu inovasi pembelajaran dalam proses pembelajaran yang lebih bervariasi.

Kata kunci: Pengembangan, LKPD, *Liveworksheets*



PENDAHULUAN

Proses pembelajaran merupakan kegiatan interaksi antara pendidik dan peserta didik secara timbal balik dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan pembelajaran (Huda dalam Ina et al. 2020). Peran pendidik sangat penting dalam proses pembelajaran, tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran tergantung bagaimana proses pembelajaran yang telah ditempuh oleh peserta didik yang diberikan oleh pendidik. Proses pembelajaran yang terjadi di kelas idealnya menggunakan media, strategi, metode, maupun teknik pembelajaran yang bervariasi. Pendidik perlu menciptakan inovasi pembelajaran kreatif yang dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran yang berinovasi sangat bermanfaat agar proses pembelajaran yang dilakukan tidak monoton.

Berdasarkan temuan peneliti dilapangan dari hasil observasi pra penelitian yang dilakukan di kelas V SD Negeri 2 Susunan Baru, bahwa proses pembelajaran yang dilakukan kurang maksimal yang hanya berfokus pada buku cetak yang disediakan oleh sekolah, khususnya pada materi Kenampakan Alam dan Buatan. Peserta didik dalam mengerjakan tugas mencatat materi dari buku cetak ke buku tulis dan mengerjakan soal-soal yang ada di buku cetak tersebut, kemudian mengumpulkan hasil kerjanya. Pembelajaran yang hanya berfokus pada buku cetak membuat peserta didik jenuh dan membosankan serta kurang mampu menarik perhatian dan minat belajar peserta didik.

Pembelajaran di kelas sebaiknya perlu adanya inovasi yang membuat proses pembelajaran menjadi tidak monoton. Peserta didik kelas V diperbolehkan membawa alat komunikasi tetapi belum digunakan sebagai sarana pembelajaran. Peserta didik cenderung menyukai pembelajaran dengan penggunaan perangkat teknologi. Penggunaan perangkat teknologi dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran yang berinovasi dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian dan minat belajar peserta didik (Arsyad dalam Siska, 2021). Media pembelajaran meliputi perangkat keras yang dapat mengantarkan pesan dan perangkat lunak yang mengandung pesan (Sanjaya dalam Fahrurrozi & Wicaksono, 2022).

Sehingga dengan permasalahan diatas peneliti tertarik ingin mencoba mengembangkan media berupa LKPD interaktif berbasis *liveworksheets* dalam proses pembelajaran, dengan harapan dapat menjadi salah satu alternatif inovasi atau variasi kepada pendidik dalam memberikan pembelajaran kepada peserta didik agar proses pembelajaran tidak monoton dan membosankan. LKPD merupakan suatu bahan ajar berupa lembar-lembar kertas yang berisi materi, ringkasan dan petunjuk-petunjuk pelaksanaan tugas pembelajaran yang harus dikerjakan oleh peserta didik, yang mengacu pada kompetensi dasar dan tujuan yang harus dicapai (Prastowo dalam Pawestri dan Zulfiati, 2020). LKPD sebagai lembaran yang berisi pedoman bagi peserta didik untuk melakukan kegiatan terprogram (Dhari dan Haryono dalam Kosasih, 2021).

Liveworksheets merupakan sebuah platform berupa website yang memberikan layanan kepada pendidik dalam membuat *e-worksheet* atau lembar kegiatan siswa yang sering dikenal dengan istilah LKPD dan menjadikan LKPD itu sendiri interaktif secara online (Nurbayani dalam Meliyana et al., 2023). *Liveworksheets* bisa diakses di www.liveworksheets.com secara gratis, namun pengguna harus registrasi untuk memperoleh sebuah akun (Hazlita dalam Fauzi et al., 2021). *Liveworksheets* merupakan website yang memungkinkan guru mengubah lembar kerja tradisional yang dapat dicetak (dokumen, pdf, jpg, atau PNG) menjadi latihan online interaktif sekaligus otomatis mengoreksi (Widiyani dan Pramudiani dalam Sihombing, dkk 2022).

LKPD berbasis *Liveworksheets* memiliki kelebihan dibanding LKPD cetak yaitu: (a) dapat diakses melalui smartphone android, komputer ataupun laptop, (b) menyediakan fitur pengeditan E-LKPD yang menarik seperti memasukkan video, audio,

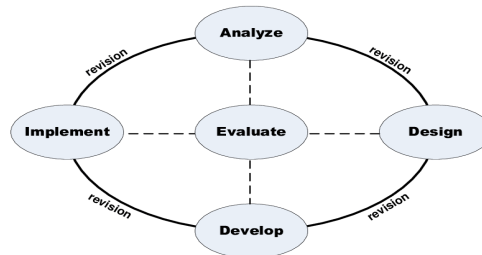
dan mencocokkan, (c) peserta didik dapat menjawab langsung E-LKPD pada situs web, (d) peserta didik dapat melihat langsung jawaban mereka pada situs web, (e) penggunaan yang sangat mudah dan menarik, (f) dapat diakses dimana saja dan kapan saja (Asri, 2023). Diakses dengan gratis, lebih praktis karena tidak perlu dilakukan pencetakan, dan Tidak memakan ruang penyimpanan (Ikhlahul Amalia et al., 2022). Hariyati dan Rachmadyanti (2022) juga berpendapat bahwa keunggulan lainnya dari website ini adalah setelah penilaian selesai, sistem secara otomatis memberikan nilai pada lembar kerja yang dikerjakan oleh siswa. Selain memiliki kelebihan, *liveworksheets* juga memiliki kekurangan yaitu, penggunaan aplikasi *liveworksheets* membutuhkan jaringan atau data yang kuat untuk pengaplikasian kepada peserta didik (Nadifatinisa & Sari dalam Hendrayani, 2022).

Penggunaan LKPD berbasis *liveworksheets* tidak perlu menggunakan kertas dapat langsung mengerjakan dan lebih efektif karena dapat memuat berbagai jenis latihan sehingga peserta didik tidak merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran dan menarik minat peserta didik untuk mempelajari lebih lanjut materi yang telah dipelajari (Firtsanianta dan Khofifa, 2022). Munawir et al. (2022) mengungkapkan pendidik bisa memilih tipe soal *drop-down* (letakkan turun), *multiple choice* (pilihan ganda), *check boxes* (mencentang), *joint with arrow* (menghubungkan), *drag-drop* (tarik dan letakkan) maupun *listening-speaking* (mendengarkan-berbicara). Sejalan dengan itu, *Liveworksheets* merupakan salah satu media berbantuan elektronik yang didalamnya terdapat teks, gambar, animasi, dan video yang lebih efektif agar peserta didik tidak cepat merasa bosan (Khikmiyah, 2021). Hal ini dibuktikan pada penelitian yang pernah dilakukan oleh Afifah Widiyani dan Putri Pramudiani (2021) dengan judul "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Software *Liveworksheet* pada Materi PPKn". Hasil menunjukkan bahwa LKPD berbasis software *liveworksheet* layak dengan presentase capaian sebesar 75% menurut ahli media, dan 91,75% menurut ahli materi. Hasil uji coba terhadap peserta didik menunjukkan presentase sebesar 73,52% dengan kriteria baik. Dengan demikian, LKPD berbasis software *liveworksheet* ini layak dan menarik.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pengembangan, kelayakan, serta respon kemenarikan peserta didik dan pendidik terhadap media LKPD interaktif berbasis *liveworksheets* pada materi Kenampakan Alam dan Buatan. Peneliti mengangkat dalam penelitian dengan judul "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Interaktif berbasis *Liveworksheets* pada materi Kenampakan Alam dan Buatan kelas V di SD Negeri 2 Susunan Baru Bandar Lampung tahun pelajaran 2023/2024".

METODE

Metode penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan *Research & Development (R&D)*. Menurut Setyosari dalam Wicaksono (2022) metode penelitian pengembangan *Research & Development (R&D)* merupakan metode penelitian yang diterapkan untuk menghasilkan produk tertentu dan kemudian produk tersebut diuji efektivitasnya. Model dalam penelitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Mulyatiningsih dalam Wicaksono (2022) model penelitian dan pengembangan ADDIE merupakan model yang melibatkan lima fase/tahapan pengembangan, yaitu tahap *analysis* (analisis), tahap *design* (perancangan), tahap *development* (pengembangan), tahap *implementation* (penerapan), dan tahap *evaluation* (penilaian).



Gambar 1. Tahapan ADDIE

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Susunan Baru, Tanjung Karang Barat, Bandar Lampung. Subjek penelitian ini terdiri dari 3 validator yaitu, ahli materi, ahli desain, dan ahli bahasa. Peserta didik sebanyak 30 yaitu 15 laki-laki dan 15 perempuan, serta guru kelas V di SD Negeri 2 Susunan Baru. Objek dalam penelitian ini adalah LKPD Interaktif berbasis *Liveworksheets* pada materi Kenampakan Alam dan Buatan kelas V. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, angket, dan dokumentasi. Jenis data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis data menggunakan skala likert dengan skor 1 sampai 4.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap pertama dalam model pengembangan ADDIE adalah tahap analisis. Tahap analisis yang dilakukan pada penelitian ini meliputi analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis karakteristik peserta didik. Pada tahap analisis kebutuhan dilakukan bertujuan untuk mengetahui tersedianya bahan ajar atau media yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran. Analisis kurikulum dilakukan bertujuan guna mengetahui kurikulum yang berlaku dan sedang digunakan oleh sekolah. Selanjutnya, dilakukan analisis karakteristik peserta didik, bertujuan untuk memastikan produk yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik peserta didik baik sarana maupun prasarana yang dimilikinya.

Tahap desain, sebelum merancang LKPD terlebih dahulu dikumpulkan sumber-sumber relevan diantaranya silabus, buku guru, buku siswa, dan jurnal sebagai bahan referensi dalam membuat LKPD. Kemudian disusun dengan menyesuaikan kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran pada materi Kenampakan Alam dan Buatan. Selanjutnya adalah membuat desain cover dengan jenis dan ukuran tulisan yang beragam, menentukan ukuran halaman LKPD, menentukan warna dan gambar-gambar, mendesain materi berupa video pembelajaran dan evaluasi kegiatan menggunakan aplikasi canva. Aplikasi canva digunakan sebagai alat bantu dalam mendesain lembar LKPD. LKPD Interaktif berbasis *Liveworksheets* dapat diakses melalui link:

<https://www.liveworksheets.com/c?a=s&t=jjr8mtq6jyx&sr=n&l=na&i=sssfcs&r=2t&f=dzdczsdz&ms=uz&cd=pqqs6vzt1qimlldppppekp5zngnkqpngxq&mw=hs> atau dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 2. Cover LKPD



Gambar 3. Petunjuk Penggunaan



Gambar 4. Video Pembelajaran



Gambar 5. Kegiatan Drag-Drop



Gambar 6. Kegiatan Check Box



Gambar 7. Kegiatan Join With Arrow



Gambar 8. Pilihan Ganda



Gambar 9. Isian Singkat

Selanjutnya, tahap pengembangan meliputi tahap produksi media LKPD interaktif berbasis *Liveworksheets* sesuai dengan saran dan masukan dari validasi ahli. Kelayakan produk LKPD interaktif berbasis *Liveworksheets* dilihat berdasarkan nilai yang diberikan oleh validator melalui lembar validasi (materi, media, dan bahasa). Persentase kelayakan dapat dihitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka presentasi data angket

F = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimum

Tabel 1. Kriteria Interpretasi Kelayakan

Penilaian	Kategori
80% - 100%	Sangat Layak
60% - 79%	Layak
40% - 59%	Cukup Layak
0% - 39%	Kurang Layak

(Istiqomah dalam Harahap, 2023)

Berikut adalah hasil validasi ahli materi yang dapat dilihat pada table 2.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

INDIKATOR PENILAIAN	ALTERNATIF PENILAIAN			KRITERIA
	F	N	$\frac{F}{N} 100\%$	
Kesesuaian Materi dengan KD, Indikator, dan Tujuan Pembelajaran	10	12	83%	Sangat Layak
Penyajian materi dalam LKPD berbasis <i>Liveworksheets</i>	9	12	75%	Layak
Evaluasi Soal sesuai dengan Materi	8	8	100%	Sangat Layak
Kesesuaian Gambar/Illustrasi dengan Materi	12	12	100%	Sangat Layak
Jumlah	39	44		
Validasi (F/N.100%)	88%			
Kriteria	Sangat Layak			

Berdasarkan tabel 2. diketahui bahwa hasil validasi kelayakan materi terdiri dari 4 indikator, yaitu: (1) Kesesuaian Materi dengan KD, Indikator, dan Tujuan Pembelajaran, (2) Penyajian materi dalam LKPD berbasis *Liveworksheets*, (3) Evaluasi Soal sesuai dengan Materi, (4) Kesesuaian Gambar/Illustrasi dengan Materi (Hayati, 2023). Validasi kelayakan materi ini bertujuan untuk menguji kelengkapan dan kesesuaian isi materi pada produk LKPD yang dikembangkan. Dimana hasil validasi materi memperoleh nilai presentase 88% termasuk dalam kriteria interpretasi "Sangat Layak". Adapun saran perbaikan oleh validator ahli materi yaitu materi ditambahkan pengertian.

Berikut adalah hasil validasi ahli desain yang dapat dilihat pada table 3.

Tabel 3. Hasil Validasi Angket Ahli Desain

INDIKATOR PENILAIAN	ALTERNATIF PENILAIAN			KRITERIA
	F	N	$\frac{F}{N} 100\%$	

Desain Cover LKPD	19	20	95%	Sangat Layak
Desain Isi LKPD	19	20	95%	Sangat Layak
Jumlah	38	40		
Validasi (F/N.100%)	95%			
Kriteria	Sangat Layak			

Validasi kelayakan media terdiri dari 3 indikator, yakni: (1) Desain Cover LKPD, (2) Desain Isi LKPD (Hayati, 2023). Validasi kelayakan media ini bertujuan untuk menguji kualitas dan kesesuaian pada produk LKPD yang dikembangkan. Dimana hasil validasi media memperoleh nilai presentase 95% termasuk dalam kriteria interpretasi “Sangat Layak”. Tidak adanya saran perbaikan dari ahli media.

Berikut adalah hasil validasi ahli bahasa yang dapat dilihat pada table 4.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Bahasa

INDIKATOR PENILAIAN	ALTERNATIF PENILAIAN			KRITERIA
	F	N	$\frac{F}{N} \times 100\%$	
Lugas	6	8	75%	Layak
Komunikatif	7	8	88%	Sangat Layak
Dialogis dan Interaktif	8	8	100%	Sangat Layak
Kesesuaian dengan Perkembangan Peserta Didik	6	8	75%	Layak
Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa	6	8	75%	Layak
Jumlah	33	40		
Validasi (F/N.100%)	83%			
Kriteria	Sangat Layak			

Selanjutnya, validasi kelayakan bahasa terdiri dari 5 indikator, yaitu: (1) Lugas, (2) Komunikatif, (3) Dialogis dan Interaktif, (4) Kesesuaian dengan Perkembangan Peserta Didik, (5) Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa (Hayati, 2023). Validasi kelayakan bahasa ini bertujuan untuk menguji kesesuaian gaya bahasa pada produk LKPD yang dikembangkan. Dimana hasil validasi materi memperoleh nilai presentase 83% termasuk dalam kriteria interpretasi “Sangat Layak”. Adapun beberapa saran perbaikan oleh validator ahli bahasa yaitu, pada cover perbaikan kata “Sub tema” digabung tidak dipisah, perbaikan kaidah bahasa yang digunakan pada kata pengantar, petunjuk penggunaan, dan bagian kegiatan, menambahkan link/barcode pada bagian template video pembelajaran, dan perbaikan kata asing (True-False) menjadi (Benar-Salah). Sehingga LKPD Interaktif berbasis *Liveworksheets* yang dikembangkan layak diujicobakan di lapangan.

Setelah produk LKPD Interaktif berbasis *Liveworksheets* selesai di validasi oleh para validator ahli materi, ahli desain, dan ahli bahasa serta dinyatakan layak diuji cobakan dilapangan. Tahap selanjutnya yaitu tahap implementasi yang termasuk dalam tahap penelitian pengembangan ADDIE. Pada tahap ini produk LKPD diujicobakan kepada peserta didik dan pendidik untuk mengetahui aspek kemenarikan produk yang dikembangkan dari peserta didik dan pendidik. Persentase kemenarikan dapat dihitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka presentasi data angket

F = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimum

Tabel 5. Kriteria Interpretasi Kemenerikan

Penilaian	Kategori
80% - 100%	Sangat Menarik
60% - 79%	Menarik
40% - 59%	Cukup Menarik
0% - 39%	Kurang Menarik

(Istiqomah dalam Harahap, 2023)

Berikut adalah hasil respon peserta didik dan pendidik yang dapat dilihat pada table 6.

Tabel 6. Hasil Validasi produk LKPD Interaktif berbasis *Liveworksheets*

No.	Uji	Nilai	Presentase	Kriteria
1.	Uji Coba Kelompok Kecil	146	91%	Sangat Menarik
2.	Uji Coba Lapangan	1.102	92%	Sangat Menarik
3.	Respon Pendidik	37	93%	Sangat Menarik

Berdasarkan tabel 6. diketahui bahwa hasil penilaian dari respon penggunaan pada saat uji coba kelompok kecil yang dilakukan oleh 4 peserta didik memperoleh nilai rata-rata 91% dalam kriteria "Sangat Menarik", pada uji coba lapangan yang dilakukan oleh 30 peserta didik 15 laki-laki dan 15 perempuan memperoleh nilai rata-rata 92% termasuk dalam kriteria "Sangat Menarik", dan hasil respon pendidik dengan nilai rata-rata 93% termasuk dalam kriteria "Sangat Menarik". Namun dalam menggunakan LKPD peserta didik perlu pendampingan oleh peneliti pada saat pengerjaan LKPD. Penggunaan media LKPD berbasis *Liveworksheets* yang baru pertama kali digunakan membuat peserta didik masih bingung sehingga perlu diarahkan oleh peneliti. Selanjutnya peserta didik dapat mengerjakan dengan sendiri.

SIMPULAN

Produk pengembangan LKPD berbasis *liveworksheets* dinyatakan sangat layak dan sangat menarik untuk digunakan sebagai salah satu inovasi pembelajaran dalam proses pembelajaran yang lebih bervariasi. Produk ini memiliki kelebihan yaitu tidak perlu menggunakan kertas, dapat diakses dimana saja dan kapan saja menggunakan internet, memuat beragam jenis kegiatan seperti video pembelajaran, drag and drop, check box, benar-salah, join with arrow, pilihan ganda, dan isian singkat, sehingga peserta didik tidak merasa bosan dalam proses pembelajaran dan dapat menarik perhatian serta minat belajar peserta didik. Produk pengembangan media LKPD Interaktif berbasis *Liveworksheets* pada Materi Kenampakan Alam dan Buatan dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran tambahan bagi pendidik dalam proses pembelajaran yang bervariasi, dapat memberi pengalaman belajar yang baru, dapat menunjang proses belajar peserta didik secara mandiri, dapat meningkatkan rasa berpikir kritis, sikap ilmiah, dan dapat menyelesaikan masalah yang ada secara mandiri, serta diharapkan dapat dijadikan acuan bagi pendidik untuk mengembangkan bahan ajar yang lebih baik sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

DAFTAR PUSTAKA

- Asri, T. F. (2023). Pengembangan E-LKPD Menggunakan Liveworksheet Berbasis Poe (Predict, Observe, And Explain) Pada Materi Statistika. (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau).
- Fahrurrozi & Wicaksono, A. (2022). *Pengembangan Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Garudhawaca.
- Fauzi, A., Rahmatih, A. N., Indraswati, D., & Sobri, M. (2021). Penggunaan Situs Liveworksheets untuk Mengembangkan LKPD Interaktif di Sekolah Dasar. Mitra Mahajana: *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 232-240.
- Firtsanianta, H., & Khofifah, I. (2022). Efektivitas E-LKPD Berbantuan Liveworksheet Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *PROCEEDING UMSURABAYA*, 1(1).
- Harahap, Y. (2023). Pengembangan Media Animasi IPA Berbantuan Powtoon Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 15 Way Lima Tahun Pelajaran 2022/2023. Bandar Lampung: Sarjana S1 STKIP PGRI Bandar Lampung.
- Hayati, Neli. (2023). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Model Problem Based Learning Pada Pembelajaran Tematik Tema 7 Subtema 1 Kelas IV SD Negeri 1 Sumber Sari Tahun Pelajaran 2022/2023. Bandar Lampung: Sarjana S1 STKIP PGRI Bandar Lampung.
- Hariyati, D. P., & Rachmadyanti, P. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Liveworksheet Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(7), 1473-1483.
- Hendrayani, A. (2022). Pengembangan LKPD Berbasis Problem Based Learning Berbantuan Liveworksheet Pada Materi Alat Optik. (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU).
- Ina, I., Noor, A. S., & Salim, I. (2020). Analisis Interaksi Pendidikan Antara Guru dan Siswa dalam Proses Pembelajaran IPS Terpadu Pada Kelas VIII. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 8(11).
- Khikmiah, F. (2021). Implementasi Web Liveworksheet Berbasis Problem Based Learning dalam Pembelajaran Matematika. *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 1-12.
- Kosasih. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta Timur: PT. Bumi Aksara.
- Meliyana, A., Mita Akbar, S., & Harliana, H. (2023). Pendampingan Pembuatan LKPD menggunakan platform Liveworksheets untuk Meningkatkan Kompetensi Pengajar Pembelajaran Daring. *J-ABDIPAMAS (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 7(1), 163-173.
- Munawir, M., Winata, W., & Gunadi, R. A. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Liveworksheets Pada Jenjang Pendidikan Dasar. *Instruksional*, 4(1).
- N. F, Ikhlashul Amalia, Roesminingsih, M. V., & Yani, M. T. (2022). Pengembangan LKPD Interaktif Berbasis Liveworksheet untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8153-8162.
- 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.
- Sihombing, Y. M., Almaida, P., Nurholipah, S., Oktaviani, I., & Saefullah, A. (2022). Pengembangan LKPD Interaktif pada Materi Tekanan Hidrostatik Menggunakan Media Liveworksheet. *Jurnal Luminous: Riset Ilmiah Pendidikan Fisika*, 3(1), 17-26.
- Siska, Y. (2021). *Pengembangan Materi, Media, dan Sumber Belajar IPS SD/MI*. Bandar Lampung: Arjasa Pratama.
- Wicaksono, A. (2022). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Garudhawaca.

Widiyani, A., & Pramudiani, P. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Software Liveworksheet pada Materi PPKn. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 5(1), 132-141.