ABSTRAK

Penelitian ini membahas tentang pengembangan LKPD berbasis aplikasi *liveworksheet* pada pembelajaran tema 3 subtema 2. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisan LKPD berbasis aplikasi *livewroksheet* pada pembelajaran tema 3 (peduli terhadap makhluk hidup) subtema 2 (keberagaman makhluk hidup dilingkungkanku) peserta didik kelas IV SD Negeri 01 Jagoi Babang. Jenis Penelitian ini adalah *Research & Development* (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket dan wawancara. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar angket validasi, lembar angket respon peserta didik, dan lembar wawancara. Sampel penelitian ini adalah 15 orang peserta didik kelas IV yang terdiri dari 6 orang perempuan dan 9 orang laki - laki. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh berdasarkan tanggapan berupa komentar dan saran, sedangkan data kuantitatif, berupa skor hasil validasi ahli materi, ahli bahasa dan ahli desain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan memperoleh rata – rata persentase berdasarkan ahli materi sebesar 88,33% (sangat layak), ahli bahasa sebesar 92,75 (sangat layak), ahli desain 85,38% (sangat layak) dan kepraktisan dengan rata – rata persentase sebesar 77,47 % dengan kategori praktis. Produk yang dikembangkan dapat menunjang guru dalam proses pembelajaran dikelas.

Kata Kunci : Pengembangan LKPD, berbasis aplikasi *Livewroksheet*