

EFEKTIVITAS PENGEMBANGAN E-LKPD DALAM UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MATERI TEMATIK SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

N.W.B. Artini¹, N.K.Suarni², D.P. Parmiti³

¹²³Program Studi Pendidikan Dasar
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

e-mail: artini.budi.rocketmail.com@gmail.com¹, niketut.suarni@undiksha.ac.id²,
dskptoarmiti@gmail.com³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk 1) menghasilkan karakteristik e-LKPD, 2) mengetahui validitas e-LKPD, 3) mengetahui kepraktisan e-LKPD, 4) menganalisa tingkat keefektifan e-LKPD materi tematik Subtema Manusia dan Lingkungan bagi siswa sekolah dasar. Jenis penelitian pengembangan dengan menggunakan model pengembangan 4D. Sampel penelitian diambil dengan teknik simple random sampling yang berjumlah 60 yang dibagi menjadi kelompok kontrol dan eksperimen. Data dikumpulkan melalui observasi, instrumen uji ahli, dan kuesioner motivasi belajar serta pre-test dan posttest. Teknik analisis data secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan e-LKPD merupakan salah satu strategi pembelajaran yang dapat diterapkan sebagai solusi meningkatkan efektivitas dan motivasi sesuai dengan karakteristik peserta didik. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa e-LKPD cukup efektif meningkatkan hasil posttest dan motivasi belajar siswa sehingga perlu dikembangkan.

Kata Kunci : Efektivitas; E-LKPD; Motivasi Belajar; Pengembangan

Abstract

This study aims to 1) produce the characteristics of the e-LKPD, 2) determine the validity of the e-LKPD, 3) determine the practicality of the e-LKPD, 4) analyze the level of effectiveness of the e-LKPD thematic material on Human and Environment Sub-themes for elementary school students. This type of development research uses the 4D development model. The research sample was taken by simple random sampling technique, totaling 60 which were divided into control and experimental groups. Data were collected through observation, expert test instruments, and learning motivation questionnaires as well as pre-test and posttest. Qualitative and quantitative data analysis techniques. The results of the study show that the development of e-LKPD is a learning strategy that can be applied as a solution to increase effectiveness and motivation in accordance with the characteristics of students. Therefore, it can be concluded that e-LKPD is quite effective in improving posttest results and student learning motivation so it needs to be developed.

Keywords : Effectiveness; E-LKPD; Learning Motivation; Development

PENDAHULUAN

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang berisi tentang materi pelajaran yang disajikan secara tematik (Amin, 2017). Tema merupakan kumpulan dari beberapa muatan pelajaran yang membentuk sebuah tema yang disesuaikan dengan tingkat pemikiran peserta didik. Pembelajaran tematik adalah perpaduan sejumlah mata

pelajaran seperti Matematika, PPKn, Bahasa Indonesia dalam sebuah tema / subtema (Lubis & Azizan, 2020). Kurikulum ini dinilai tepat dalam menghadapi pembelajaran abad 21 (Marwanto, 2021). Menurut (Saifuddin, 2021) pembelajaran tematik lebih menekankan pada keterlibatan siswa dalam proses belajar secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga siswa

dapat memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajarinya. Menurut (Nahak et al., 2019) dalam penelitiannya yang terkait dengan pembelajaran tematik, menyatakan bahwa dalam implementasi pembelajaran tematik mencakup adanya perencanaan, strategi dan juga keefektifan pembelajaran tematik itu sendiri.

Pandemi Covid-19 yang berdampak parah pada pendidikan, termasuk pendidikan sekolah dasar. Dengan adanya pandemi pembelajaran tidak berjalan dengan efektif sehingga hal tersebut berpengaruh terhadap penurunan motivasi belajar. Padahal motivasi belajar merupakan salah satu faktor yang sangat memengaruhi peserta didik dalam usaha untuk mencapai prestasi belajar (Yuliansah, 2018). Pentingnya motivasi dalam belajar menurut (Simanjuntak, 2021) karena motivasi menyadarkan kedudukan pada awal belajar, proses, dan hasil akhir.

Motivasi berasal dari kata "motive" yang berarti alasan untuk melakukan sesuatu, gaya yang menyebabkan seseorang bergerak untuk melakukan suatu kegiatan (Ulhusna, M., Putri & Zakirman, 2020). Motivasi merupakan faktor yang sangat penting untuk keberhasilan belajar peserta didik dinyatakan dalam skor atau nilai hal tersebut merupakan prinsip penilaian menurut Kemendikbud Nomor 66 tahun 2013. Untuk memperoleh skor yang sesuai dengan KBM yang ditetapkan maka perlu solusi agar dalam pembelajaran berjalan dengan efektif. Efektivitas merupakan tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan atau kompetensi dasar yang diukur. Untuk memperoleh hasil belajar yang lebih baik maka diperlukan inovasi yaitu pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran untuk memperbaiki kualitas arah kegiatan pembelajaran, dan bagi peserta didik dapat memediasi hasil belajar untuk memperbaiki cara, gaya, dan arah belajarnya (Hidayat & Khotimah, 2019).

Namun, pada kenyataannya berdasarkan hasil observasi dan wawancara ditemukan kurangnya pemanfaatan media interaktif dalam pembelajaran selama pandemi Covid-19 sehingga berpengaruh pada prestasi siswa dan motivasi belajar dalam pembelajaran tematik. Pelaksanaan pembelajaran di kelas V Gugus Ki Hajar Dewantara masih menggunakan media LKPD cetak belum ada inovasi dalam memanfaatkan TIK dalam membuat media pembelajaran yang membuat output siswa masih jauh dari capaian pembelajaran. Salah satu faktor yang memengaruhi hal tersebut yaitu guru masih mengimplementasikan metode konvensional yaitu melalui metode ceramah dalam proses kegiatan belajar mengajar (KBM), sehingga diasumsikan bahwa metode tersebut dinilai kurang menarik dan monoton (Marwanto, 2021). Hal inilah yang menyebabkan motivasi siswa masih rendah terhadap pelajaran.

Karakteristik siswa kelas V kategori kelas tinggi yang mempunyai karakter realistik, artinya karakteristik rasa ingin tahu dan ingin belajar lebih serta menyukai hal yang sifatnya real (Putria et al., 2020). Siswa dengan rentan usia tersebut diasumsikan sudah melek teknologi, artinya mampu untuk memanfaatkan teknologi yang digunakan dalam kegiatannya baik dalam pembelajaran maupun yang lainnya (Aisyiah, S., Taufina & Montessori, 2020). Gawai sebagai teknologi yang marak digunakan dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar, bukan hanya sebagai sarana komunikasi atau untuk bermain game (Hartiyani & Ghufron, 2020). Selain itu, peserta didik juga dapat mengembangkan pengetahuan teknologinya sehingga tercipta generasi yang mampu bersaing dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi (Darmawiguna et al., 2019).

Media membuat adanya kedekatan psikologi antara pengguna media dengan isi media, media merupakan representasi atau perwakilan diri pendidik, adanya pengolahan yang mendalam penalaran dan pengolahan emosi terhadap media melalui isi media. Menurut (Susilawati et

al., 2021) dalam bukunya yang membahas mengenai pengembangan bahan media ajar menyebutkan media merupakan wahana mengkomunikasikan bahan ajar, media pembelajaran sebagai perantara dalam proses pembelajaran sehingga terjadi interaksi antara pendidik dan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga pengguna media ajar dapat memfokuskan pada pengembangan dan pemenuhan kebutuhan peserta didik ke arah yang diharapkan.

Menurut (Yuniastuti, 2021) dalam penelitian mengenai upaya meningkatkan partisipasi mahasiswa menyatakan bahwa *liveworksheet* merupakan sebuah *platform* yang memungkinkan untuk membuat sebuah LKPD yang sebelumnya tradisional dalam bentuk cetak menjadi *online* atau interaktif, selain itu *platform* ini dapat mengintegrasikan tugas peserta didik dengan akun pendidik. Untuk itu perlu adanya pengembangan e-LKPD berbasis *software liveworksheet* yang dapat dijadikan sarana untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi pelajaran menurut (Widiyani & Pramudiani, 2021) dalam penelitiannya mengenai pengembangan LKPD berbasis *liveworksheet*. E-LKPD memiliki komponen yang sama dengan LKPD versi cetak yang membedakan adalah menambah visualisasi digital, grafik dan diagram yang menarik (Rahmadani et al., 2021).

METODE

Penelitian ini dilakukan di Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Denpasar Selatan pada semester genap tahun ajaran 2021/2022. Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas V dengan diambil satu kelas eksperimen (SD Negeri 1 Pedungan) dan satu kelas kontrol (SD 14 Pedungan) yang berjumlah 60 siswa sebagai sampel. Penelitian dilakukan pada materi Subtema Manusia dan Lingkungan yang mengintegrasikan Muatan PPKn, IPS, IPA, dan Bahasa Indonesia. Teknik dan instrumen pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu tes, kuisioner, instrumen ahli dan praktisi dan observasi. Dalam

penelitian ini menggunakan desain pengembangan model 4D, adapun tahapan model pengembangan 4D dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Model Desain RnD Model 4D

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*research and development*) yakni pengembangan mengenai produk E-LKPD materi tematik Subtema Manusia dan Lingkungan Siswa Kelas V. Desain pengembangan E-LKPD menggunakan model pengembangan model 4D. Metode penelitian yang dilakukan, yaitu: *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran) Thiagarajan, (1974). Langkah pertama, *define*, terdapat lima kegiatan utama, analisis kompetensi dasar pelajaran tematik di kelas lima pada semester kedua, dan menganalisis media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Analisis, analisis karakteristik dilakukan untuk mengetahui latar belakang pengetahuan siswa, kemampuan akademisi, perkembangan kognitif, dan faktor ekonomi keluarga siswa. Analisis tugas dilakukan dengan menganalisis standar kompetensi dasar pada materi Tema 8 tematik subtema manusia dan lingkungan SD kelas lima pada semester II untuk memberikan tugas kepada materi yang akan diajarkan. Analisis konsep bertujuan untuk mengetahui isi materi dalam media yang dikembangkan. Analisis konsep dibuat dalam peta konsep pembelajaran, yang akan digunakan untuk mencapai kompetensi tertentu dengan mengidentifikasi dan sistematis menyusun bagian-bagian utama dari materi pembelajaran. Spesifikasi tujuan, tahap ini dilakukan untuk merumuskan hasil analisis material sebelumnya yang telah dilakukan. Indikator-indikator ini kemudian akan menjadi tujuan pembelajaran yang ingin dicapai oleh siswa, dan secara bersamaan, untuk mempersiapkan soal latihan sesuai dengan muatan yang ada pada subtema tersebut.

Langkah kedua adalah desain bahan ajar yang akan dikembangkan. Tahap perencanaan dilakukan setelah tahap analisis selesai. Desain dimulai dengan membuat rancangan media secara keseluruhan yang mencakup desain sampul dan setiap desain halaman, menentukan bagian materi dan materi setiap halaman. Dalam proses merancang E-LKPD ini digunakan media *Canva for education*. Setelah desain selesai, konsultasi dilakukan dengan dosen pembimbing untuk mendapatkan masukan dan saran. Berdasarkan masukan dan saran dari dosen pembimbing, dilakukan perbaikan dan dilanjutkan ke tahap pengembangan. Selain merancang desain juga menyusun instrumen yang menguji validitas produk yang akan dikembangkan. Instrumen yang disusun nantinya diberikan kepada ahli konten materi tematik, pakar media pembelajaran, dan praktisi. Termasuk juga instrumen motivasi dengan uji yang sama karena penelitian ini juga ingin menguji peningkatan motivasi siswa setelah menggunakan media e-LKPD.

Langkah ketiga adalah mengembangkan bahan ajar atau media e-LKPD yang telah dirancang, melalui uji validitas media diuji dengan memberikan lembar penilaian kepada pakar media, pakar konten, dan praktisi. Hal itu dilakukan untuk mengetahui keabsahan media yang dikembangkan. Uji validitas dilakukan dengan memberikan lembar penilaian kepada pakar konten, pakar media, dan praktisi yang terdiri atas lima dosen dan lima praktisi. Diperlukan instrumen berbentuk kuesioner yang valid untuk menguji validitas e-LKPD. Setelah merancang instrumen, diuji validitas isinya oleh dosen yang berkompeten di bidangnya. Validitas kuesioner yang diuji adalah 1) ahli isi materi tematik, dan 2) ahli media pembelajaran.

Uji validitas isi instrumen dilakukan oleh lima dosen yang berkompeten di bidangnya untuk menguji validitas media e-LKPD. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode kuesioner. Selanjutnya ditentukan validitas konten dan isi instrumen dengan rumus Lawshe untuk mengetahui validitas

konten dan isi dengan mencentang kuesioner pilihan relevan dan tidak relevan. Pada kolom komentar diharapkan dapat menulis saran, masukan, atau komentar untuk mereferensikan revisi.

Selanjutnya uji efektivitas produk dengan menggunakan *pre-test* dan *posttest* pada kelas kontrol dan eksperimen. Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis kualitatif dan kuantitatif. Analisis kuantitatif yang digunakan meliputi analisis statistik deskriptif dan metode statistik inferensial. Metode analisis deskriptif digunakan untuk mengelompokkan data, menggarap, memaparkan, serta menyajikan data hasil penelitian seperti saran dari validator/ ahli terkait produk dan instrumen serta praktisi tentang produk yang diuji coba di lapangan sedangkan metode analisis inferensial melalui uji t dengan SPSS *for window 26.0*, berfungsi untuk uji kesetaraan, uji normalitas dan homogenitas, reliabilitas dan validitas serta mengetahui perbandingan nilai *pre-test* dan nilai *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen untuk mendapatkan hasil efektivitas produk dan peningkatan motivasi belajar dengan menyusun secara sistematis dalam bentuk kalimat/kata, kategori mengenai objek sehingga akhirnya diperoleh kesimpulan umum. Kisi instrumen dapat dilihat pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Instrumen Ahli Media / Materi

No	Aspek	Indikator
1	Kurikulum	Kompetensi dasar Indikator pembelajaran Tujuan pembelajaran Kesesuaian isi materi
2	Metode Penyajian Materi	Sistematika materi
3	Bahasa	Tingkat kemudahan dan kedalaman materi Kejelasan informasi Penggunaan Bahasa Keterbacaan

Teknik analisis data ini dilakukan dengan mengelompokkan informasi dari data kualitatif dalam input, umpan balik, kritik, dan saran perbaikan instrumen dari pendistribusian instrumen di awal penelitian. Hasil analisis digunakan untuk merevisi produk yang dikembangkan. Metode analisis deskriptif kuantitatif adalah metode pengolahan data yang secara sistematis menyusun angka dan persentase mengenai suatu objek yang diteliti untuk mendapatkan kesimpulan umum. Teknik analisis digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui instrumen dalam persentase deskriptif. Untuk dapat mengambil keputusan, ketentuan tersebut disajikan pada Tabel. 3 dan Tabel 4. Hasil penilaian pakar dan praktisi dihitung menggunakan rumus Lawshe untuk menentukan validitas konten dan isi. Hasil uji validitas dimasukkan dalam tabel kerja Lawshe. Koefisien validitas konten dapat dihitung menggunakan rumus Lawshe.

Validasi produk dilakukan oleh lima validator dari pakar yakni dosen Universitas Pendidikan Ganesha dan lima praktisi /guru Kelas V Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Denpasar Selatan. Rumus Lawshe 1975 dengan menghitung hasil CVR dan CVI instrumen sebagai berikut.

$$CVR = \frac{M_p - m/2}{m/2} = \frac{2M_p}{M} - 1 \quad (1)$$

Keterangan:

CVR : *content validity rasio*

M_p : banyak pakar yang menjawab penting/Relevan

M : banyaknya pakar yang memvalidasi

Berikut merupakan kriteria dalam menentukan valid atau tidaknya isi. Dapat dibandingkan dengan Tabel 3.

Tabel 2. Kriteria Validitas Isi

No	Hasil Penilaian	CVR	Keputusan
1	M _p <1/2M	< 0	Gugur/ Tidak Valid
2	M _p = 1/2M	0	Gugur/ Tidak Valid
3	M _p >1/2M	> 0	Diterima/ Valid

Berikut merupakan cara menghitung *Content Validity Index* (CVI)

$$CVI = \frac{\sum CVR}{k} \quad (2)$$

Keterangan:

CVI : *Content Validity Index*

∑ CVR : Jumlah *Content Validity Ratio*

k : Banyaknya butir

Tabel 3. Kategori Hasil Perhitungan CVI

No	Nilai CVI	Keputusan
1	0-0,33	Tidak Baik /Buruk
2	0,34-0,67	Baik
3	0,68-1,00	Sangat Baik

Menurut (Agustin, 2020) perhitungan skor gain ternormalisasi (N-Gain) dapat dinyatakan dalam rumus berikut.

$$G = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{maks} - X_{pre}} \times 100\% \quad (3)$$

Keterangan:

N- Gain : N- Gain Score

S_{pre} : Skor sebelum diberikan media e-LKPD

S_{post} : Skor setelah diberikan media e-LKPD

S_{maks} : Skor maksimal

Tabel 4. Tafsiran Efektivitas N-Gain Score

No	Presentase	Tafsiran
1	0 < 40	Tidak Efektif
2	40 < 56	Kurang Efektif
3	56 > 75	Cukup Efektif
4	>76	Efektif

Pada penelitian ini dilakukan dua kali tes yaitu sebelum diberi perlakuan (*pre-test*) dan sesudah perlakuan (*posttest*). Berikut adalah skema desain dalam penelitian ini menurut (Sugiono, 2019) desain penelitian *one group pre-test posttest design*. Ada pun desain pengembangan disajikan Tabel 5

Tabel 5. *One Group Pretest Posttest Design* (Sugiyono, 2018)

Kelas	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Eksperimen	Q ₁	X ₁	Q ₂
Kontrol	Q ₃		Q ₂

Keterangan :

- X_1 : Perlakuan dengan menerapkan proses pembelajaran menggunakan E-LKPD .
- O_1 : Pemberian *pre-test* sebelum diberikan perlakuan kelompok eksperimen
- O_2 : Pemberian *post-test* setelah diberikan perlakuan kelompok eksperimen
- O_3 : Pemberian *pre-test* setelah diberikan perlakuan kelompok kontrol
- O_4 : Pemberian *post-test* setelah diberikan perlakuan kelompok kontrol

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui keefektifan pengembangan e-LKPD dan peningkatan motivasi belajar di Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Denpasar Selatan pada materi "Subtema Manusia dan Lingkungan Kelas V". Hasil observasi awal kepada guru kelas dan kepala sekolah setelah dianalisis menunjukkan data dari 441 siswa sebanyak 259 siswa atau 58,7 persen masih belum mencapai kriteria KBM 70 dan sebanyak 182 siswa atau 41, 3 persen di bawah KBM. Hasil dari seleksi siswa berprestasi sekecamatan perolehan hasil akhir perolehan nilai rata-rata berkisar antara 22-35 dari nilai tertinggi 61 dan terendah rata -rata 14. Selain minimnya penggunaan teknologi dalam pembelajaran perhatian, relevansi, rasa percaya diri, kepuasan siswa dan motivasi siswa dalam belajar masih kurang.

Penelitian ini pada Materi Tematik Subtema "Manusia dan Lingkungan" dengan jumlah 60 siswa yaitu dengan keterangan siswa di SDN 14 Pedungan berjumlah 30 siswa sebagai kelas kontrol dan siswa di SDN 1 Pedungan berjumlah 30 siswa sebagai kelas eksperimen. Sebelum peneliti melakukan penelitian, ada beberapa instrumen yang digunakan peneliti yaitu instrumen konten/ isi e-LKPD serta instrumen melalui validasi dari *expert judgment* (seseorang yang professional). Dalam mengukur variabel pengembangan media e-LKPD peserta didik digunakan

instrumen *pre-test* dan *posttest* yang berisi 15 soal menjodohkan tentang materi "Manusia dan Lingkungan". Kemudian untuk mengukur variable dependen motivasi belajar melalui angket/ kuesioner yang berisi 33 soal. Instrumen yang telah dinyatakan valid oleh *expert judgment* kemudian diuji coba dengan peserta didik di SD N 9 Pedungan.

Setelah melalui tahapan uji coba, langkah selanjutnya adalah jika instrumen sudah dinyatakan layak artinya dalam uji coba instrumen mendapatkan hasil yang valid dan reliabel maka instrumen tersebut sudah dapat digunakan dalam pelaksanaan penelitian. Dalam tahapan awal, prosedur yang digunakan oleh peneliti yaitu dengan memberikan soal *pre-test* yang diaplikasikan pada kelas control dan kelas *experiment*. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik dalam memahami materi "Subtema Manusia dan Lingkungan". Perhitungan CVI diperoleh hasil hitung adalah 1, sehingga nilai CVI (*content validity index*) 0,68 -1,00 keputusan sangat baik. Sementara hasil *content validity index* untuk instrumen motivasi belajar dari ahli diperoleh nilai sebesar 0,67 keputusan baik.

Data menunjukkan bahwa nilai rata-rata pembelajaran dengan LKPD cetak pada kelas kontrol hasil *pre-test* pada kelas kontrol pembelajaran dengan LKPD cetak dengan nilai rata -rata adalah 73.97, standar deviasi adalah 9,887. Hasil *posttest* diperoleh nilai rata -rata sebesar 72,93, standar deviasi adalah 11.968, hitung adalah 0,318, $t_{\text{tabel}} 0,683, p = 2\text{-tailed} > 0,05$, nilai $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$, nilai signifikansi (2-tailed) $> 0,05$ peningkatan rata -rata 1,04 artinya tidak ada pengaruh media LKPD cetak dari hasil tidak memberikan pengaruh (tidak efektif) dari hasil *pre-test* dan *posttest*. Hasil uji pada kelas eksperimen dengan menggunakan media e-LKPD hasil rata -rata *pre-test* yaitu 71.87, standar deviasi adalah 9.801 sedangkan hasil *posttest* nilai rata -rata adalah 87,90, standar deviasi adalah 9.736), taraf signifikan 2-tailed (0,001) $< 0,05$ sig.($\alpha=0,05$) terdapat selisih rata -rata hasil *pre-test* dan *posttest* sebesar 0,683, $p = 2\text{-tailed}$ (0,001) $< 0,05$

sig.($\alpha=0,05$), ada peningkatan nilai rata-rata dari *pre-test* dan *posttest* sebesar 16,03. Hasil uji efektivitas produk dapat dilihat pada Tabel 6.

Terdapat peningkatan pada motivasi belajar siswa yang menggunakan E-LKPD dibandingkan dengan siswa yang menggunakan LKPD cetak. Uji *t paired samples test* dengan subjek yang sama setelah mendapatkan perlakuan pada kelas eksperimen ketika *pre-test* hasil rata-ratanya adalah 103.27, standar deviasi adalah 10.069 setelah mendapat perlakuan hasil *posttest* rata-rata menjadi 116.77, standar deviasi menjadi 10.878), $t(28) = 5.1620$, $t_{\text{tabel}} = 0,683$, p (2-tailed) 0,001 lebih kecil dari α ($\alpha = 0,05$), diperoleh hasil t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} . Dengan demikian dapat disimpulkan, terdapat perbedaan antara rerata dengan selisih 11,50 dari *pre-test* dan *posttest* pada *pre-test* hasil t_{hitung} lebih kecil dari t_{tabel} sedangkan *posttest* t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} , pada kelas eksperimen terdapat peningkatan motivasi setelah diberikan perlakuan dengan media e-LKPD. Hasil *pre-test* kelas kontrol rata-rata adalah 101.207, standar deviasi adalah 9.144, sedangkan hasil *posttest* memperoleh hasil rata-rata sebesar 104.73, standar deviasi adalah 9.403), $t(28) = 5.006$ dan $t_{\text{tabel}} = 0,683$, p sig (2-tailed) 0,001 lebih kecil dari 0,05. Jika nilai signifikansi (2-tailed) $< 0,05$ artinya terdapat sedikit peningkatan rata-rata hasil *pre-test* dan *posttest* penggunaan media LKPD cetak memiliki sedikit pengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Peningkatan efektivitas produk dan motivasi dapat dilihat pada Tabel 6 berikut.

Tabel 6. Rincian efektivitas *Pre-test dan Posttest*

Komponen	<i>Posttest</i> -	N-gain	Kriteria
	<i>Pretest</i>		
Jumlah Siswa	30		
Skor Terendah	13	58.40	Cukup
Skor Tertinggi	10		
Rerata Skore	7		

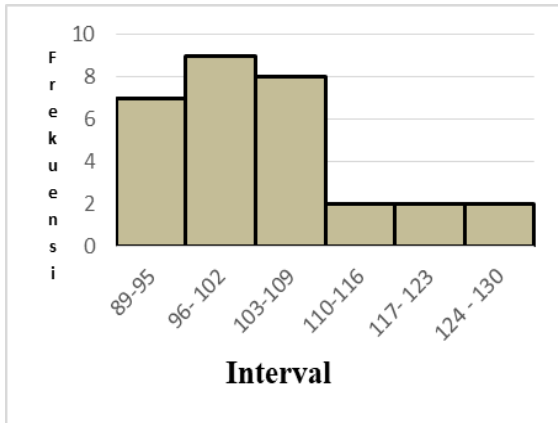
Hasil uji N-Gain Score menunjukkan hasil yang diperoleh media e-LKPD cukup efektif dalam meningkatkan hasil *pre-test* dan *posttest*. Hal ini dapat diartikan bahwa e-LKPD memberikan pengaruh terhadap pembelajaran. Berikut merupakan pemaparan efektivitas produk e-LKPD dan motivasi belajar peserta didik yang disajikan dalam bentuk tabel.

Tabel 7. Efektivitas Produk e- LKPD dan Peningkatan Motivasi Belajar

No	Kelas	Variabel	
		E-LKPD efektivitas	Motivasi Belajar
1	Eksperimen rata - rata (<i>posttest</i>)	87,90	116,77
2	Kontrol rata -rata (<i>posttest</i>)	75,57	104,73
	Selisih	12,33	12,04

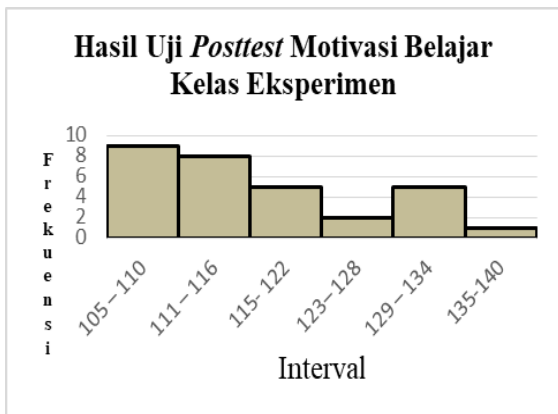
Berdasarkan nilai rata-rata efektivitas produk e-LKPD yang diperoleh siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan bahwa kedua kelas memiliki pemahaman yang berbeda. Setelah diterapkan media e-LKPD pada kelas eksperimen, terjadi peningkatan nilai rata-rata efektivitas dari *pre-test* dan hasil *posttest*. Demikian juga motivasi belajar kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol.

Pemaparan tersebut menunjukkan bahwa penelitian mengenai pengembangan media e-LKPD memberikan pengaruh secara simultan terhadap hasil *posttest* karena terdapat perbedaan yang signifikan antara peningkatan hasil *pre-test* dan *posttest*. Sementara hasil motivasi belajar siswa kelas eksperimen dan siswa kelas kontrol mengalami perbedaan melalui media e-LKPD mengalami peningkatan motivasi belajar. Untuk lebih jelasnya disajikan dalam Gambar 2 dan Gambar 3 peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen berikut.



Gambar 2. Histogram Hasil Pre-test Motivasi Belajar Siswa dengan Media e-LKPD

Berdasarkan histogram di atas jumlah siswa pada kelompok rata-rata hitung 8 orang (26,67%), 6 orang (20,00%), pada kelompok di atas rata-rata, 16 orang (53,33%). berada di bawah kelompok rata-rata digambarkan dalam bentuk histogram sebagai berikut



Gambar 3. Histogram Hasil Posttest Motivasi Belajar Siswa dengan Media e-LKPD.

Berdasarkan Gambar 3 tersebut, jumlah siswa yang berada pada kelompok rata-rata hitung sebanyak 9 orang (30,00%), berada pada kelompok atas rata-rata 21 orang (70,00%). Untuk memudahkan membaca tabel, berikut disajikan histogram distribusi frekuensi motivasi belajar. Jumlah kelompok rata-rata pre-test adalah 8 orang (26,67%), ketika posttest jumlah kelompok rata-rata adalah 9 orang (30,00%), kelompok si atas rata-rata ketika pre-test adalah %, 6 orang (20,00%), pada posttest adalah 21 orang (70,00%). Data tersebut

menunjukkan telah terjadi peningkatan motivasi belajar sebanyak 15 siswa (50,00%).

Berikut merupakan gambaran/tampilan dari e-LKPD pada subtema Manusia dan Lingkungan.



Gambar 4. E-LKPD Subtema Manusia dan Lingkungan

Hasil penelitian ini memperkuat penelitian yang dilakukan oleh Ikhlusal Amalia, dkk

Hal serupa juga dinyatakan pada penelitian yang dilakukan oleh Shinta Nur Cholifah dan Dian Novita pada peserta didik di SMAN 3 Surabaya untuk meningkatkan literasi sains pada submateri faktor laju reaksi bahwa e-LKPD mampu efektif digunakan dalam peningkatan literasi sains (2022).

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dikemukakan dapat disimpulkan pembelajaran menggunakan media e-LKPD cukup efektif dan meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V Subtema Manusia dan Lingkungan. Peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar tersebut dilihat dari pengembangan e-LKPD terhadap peningkatan motivasi belajar dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik Gugus Ki Hajar Dewantara yaitu Sekolah Dasar Negeri 1 Pedungan

dan SD N 14 Pedungan. Hal tersebut diperkuat dari data hasil pengujian hipotesis independent t test kelas kontrol dan eksperimen diberi perlakuan melalui program SPSS. Melalui uji N-Gain Score dengan aplikasi excel diperoleh hasil pada kelas eksperimen penggunaan media e-LKPD hasil pre-test dan posttest dengan hasil N-Gain 1.752 dengan rata-rata 58,4 kategori cukup efektif sedangkan pada kelas yang menggunakan LKPD cetak hasil uji N-Gain Score yang diperoleh adalah 1.279 dengan rata-rata 42,64 kategori tidak efektif. Motivasi belajar dari hasil posttest pada kelas eksperimen jumlah siswa yang berada pada kelompok rata-rata hitung sebanyak 9 orang (30,00%), berada pada kelompok atas rata-rata 21 orang (70,00%). Dari data tersebut ada perbedaan motivasi ketika pre-test dan posttest. Sedangkan pada kelas kontrol hasil posttest siswa yang berada pada kelompok rata-rata hitung sebanyak 11 orang (36,67%), berada pada kelompok atas rata-rata 6 orang (20,00%), dan berada di bawah kelompok rata-rata 13 orang (43,33%). Hal tersebut menunjukkan media e-LKPD cukup efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Denpasar Selatan.

Pada motivasi belajar nilai Sig. (2-tailed) sebesar Sig.(2-tailed) sebesar (0,001) <0,05 maka H₀ ditolak dan H₁ diterima yang berarti media e-LKPD cukup efektif dan peningkatan motivasi belajar siswa sebesar Sig. (2-tailed) 0,001 < α (0,05 peningkatan 13,5, dari hasil *pre-test* dan *posttest* jadi dapat disimpulkan media e-LKPD dapat meningkatkan motivasi belajar secara . Jadi H₀ ditolak dan H₁ diterima. Artinya terdapat perbedaan *pre-test* dan *posttest* motivasi belajar siswa dengan menggunakan e-LKPD dengan media LKPD cetak di Kelas V Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Denpasar Selatan

DAFTAR RUJUKAN

Agustin, E. (2020). Pengaruh Tingkat Pendidikan dan UMK terhadap Penyerapan Tenaga Kerja di Kabupaten Mojokerto tahun 2014-2018. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(7),

1341-1346.

<https://doi.org/10.47492/jip.v1i7.233>

Aisyah, S., Taufina, T., & Montessori, M. (2020). Peningkatan Keterampilan Berpikir Kreatif Dan Kritis Siswa Menggunakan Metode Discovery Menggunakan Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 784–793. <https://doi.org/https://Doi.Org/10.31004/Basicedu.V4i4.454>

Amin, A. K. (2017). *Kajian Konseptual Model Pembelajaran Blended Learning berbasis Web untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Kajian Konseptual Model Pembelajaran Blended Learning berbasis Web untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Motivasi Belajar*. *Jurnal Pendidikan Education*, 4(2), 51-64. <http://dx.doi.org/10.30734/jpe.v4i2.55>

Cholifah, S. N., & Novita, D. (2022). Pengembangan E-LKPD Guided Inquiry-Liveworksheet untuk Meningkatkan Literasi Sains pada Submateri Faktor Laju Reaksi. *Chemistry Education Practice*, 5(1), 23–34. <https://doi.org/10.29303/cep.v5i1.3280>

Darmawiguna, I. G. M., Santradiputra, G. S., & Pradnyana, G. A. (2019). Pelatihan Implementasi Gamifikasi dalam Pembelajaran dengan Platform Kahoot bagi Guru di SMK Negeri 1 Nusa Penida. *Prosiding SENADIMAS*, 4, 967–972. <https://doi.org/10.23887/jwl.v9i1.22369>

Hartiyani, S. D., & Ghufron, A. (2020). Pengembangan Dan Kelayakan Multimedia Berbasis Android Untuk Pembelajaran Bahasa Arab Di Islamic Boarding School Bina Umat. *Kwangsang: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(2), 275-289. <https://doi.org/https://Doi.Org/10.31800/Jtp.Kw.V8n2.P275--289>

Hidayat, N., & Khotimah, H. (2019). Pemanfaatan Teknologi Digital

- Dalam Kegiatan. *JPP Guseda*, 2(1), 10–15.
<https://doi.org/10.55215/jppguseda.v2i1.988>
- Lubis, M. A., & Azizan, N. (2020). *Pembelajaran Tematik SD/MI. Kencana A.*
- Marwanto, A. (2021). Pembelajaran pada Anak Sekolah Dasar di Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 2098–2105.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1128>
- Nahak, K. E. N., Degeng, I. N. S., & Widiati, U. (2019). Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 4(6), 785–794.
<http://dx.doi.org/10.17977/jptpp.v4i6.12527>
- Putria, H., Maula, L. H., & Uswatun, D. A. (2020). Analisis Proses Pembelajaran Dalam Jaringan (DARING) Masa Pandemi Covid-19 pada Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 861–870.
<https://doi.org/https://Doi.Org/10.31004/Basicedu.V4i4.460>
- Rahmadani, Y., Yuniawatika, & Bintartik, L. (2021). Pengembangan LKPD Interaktif Berbasis React Materi Pecahan pada Siswa Kelas 4 SD. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 1(20), 847–854.
<https://doi.org/DOI:10.17977/um065v1i102021p847-854>
- Saifuddin, M. Y. (2021). The Development Of Electronic-Worksheets (E-Worksheets) With Sub-Materials Of Waste Recycling Based On Ecopreneurship To Train Entrepreneurship Interest Of Students. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 10(2), 418–426.
<https://doi.org/10.26740/bioedu.v10n2.p418-426>
- Simanjuntak, H. (2021). Motivasi Belajar Mempengaruhi terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *As-Syar'i: Jurnal Bimbingan & Konseling Keluarga*, 9–17, 149-157.
<https://doi.org/https://doi.org/10.47467/as.v4i1.94>
- Sugiono. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif*. Afabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Susilawati, S. A., Musiyam, M., & Wardana, Z. A. (2021). *Pengantar Pengembangan Bahan dan Media Ajar*. Muhammadiyah University Press.
- Ulhusna, M., Putri, S. D., & Zakirman, Z. (2020). Permainan Ludo untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa dalam Pembelajaran Matematika. *International Journal of Elementary Education*, 4(2), 130–137.
<https://doi.org/https://doi.org/10.23887/ijee.v4i2.23050>
- Widiyani, A., & Pramudiani, P. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Software Liveworksheet pada Materi PPKn. *Dwija Cendekia: Jurnal Riset Pedagogik*, 5(1), 133–141.
<https://doi.org/10.20961/jdc.v5i1.53176>
- Yuliansah. (2018). Efektivitas Media Pembelajaran Powerpoint Berbasis Animasi Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar. *Jurnal Efisiensi – Kajian Ilmu Administrasi*, XV(2), 24–32.
<https://doi.org/https://doi.org/10.21831/efisiensi.v15i2.24491>
- Yuniastuti, E. (2021). Penerapan Metode Presentasi dan Metode Diskusi dalam Upaya Meningkatkan Partisipasi Aktif Mahasiswa pada Pembelajaran Daring Mata Kuliah Pendidikan Pancasila Universitas Tridharma. *OJS Untri*, 4(2), 44-49.
<https://doi.org/https://doi.org/10.35439/research.v4i2.43>