



PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MELALUI E-LKPD BERBASIS *LIVEWORKSHEET* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK MADARASAH IBTIDAIYAH

Wiladhatin Ira Kusumawati¹, Rahmat Aziz², Mohamad Zubad Nurul Yaqin³
^{1,2,3} Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia

Email: wiladhatinkusumawati@gmail.com



DOI: <https://doi.org/10.34125/jmp.v11i3.2445>

Sections Info

Article history:

Submitted: 23 March 2026
 Final Revised: 11 April 2026
 Accepted: 16 May 2026
 Published: 21 June 2026

Keywords:

E-LKPD
 Liveworksheet
 Indonesian
 Learning Motivation
 Learning Outcomes



ABSTRACT

This study aims to explore the development of Liveworksheet-based E-LKPD in Indonesian language learning that meets valid and effective criteria in improving student motivation and learning outcomes. This study uses a research and development (R&D) procedure with the ADDIE model. The subjects in this study were 30 second-grade students of Bahrul Ulum Bumiaji Elementary School. Data collection techniques used observation, interviews, documentation, questionnaires, and tests. The results of the study indicate that Liveworksheet-based E-LKPD development in the Indonesian Language subject obtained a criteria ratio of 98% for media validation, 95% for material validation and 93.9% for learning validation so that it is included in the very valid category. And the effectiveness of the Liveworksheet-based E-LKPD development in Indonesian Language learning has proven effective in increasing student motivation and learning outcomes. This is shown by the increase in posttest scores compared to pretests and a significance value of $0.000 < 0.05$. Thus, Liveworksheet-based E-LKPD is considered effective for use in learning because it is able to significantly increase student motivation and learning outcomes.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengembangan E-LKPD berbasis Liveworksheet dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang memenuhi kriteria valid serta efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini menggunakan prosedur penelitian pengembangan (R&D) dengan model ADDIE. Subjek dalam penelitian ini adalah 30 peserta didik kelas II Madrasah Ibtidaiyah Bahrul Ulum Bumiaji. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi, angket, dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan E-LKPD berbasis Liveworksheet pada mata pelajaran Bahasa Indonesia mendapat rasio kriteria sebesar 98% untuk validasi media, 95% untuk validasi materi dan 93,9% untuk validasi pembelajaran sehingga termasuk dalam kategori sangat valid. Dan efektifitas pengembangan E-LKPD berbasis Liveworksheet pada pembelajaran Bahasa Indonesia terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Hal ini ditunjukkan dari peningkatan nilai posttest dibandingkan pretest serta nilai signifikansi $0.000 < 0.05$. Dengan demikian, E-LKPD berbasis Liveworksheet dinilai efektif untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia karena mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik secara signifikan.

Kata kunci: E-LKPD, Liveworksheet, Bahasa Indonesia, Motivasi Belajar, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Pembelajaran yang efektif tidak hanya dipengaruhi oleh metode mengajar guru, tetapi juga dipengaruhi oleh penggunaan bahan ajar yang mampu menarik perhatian atau mendorong motivasi peserta didik (Chisunum, et al, 2024). Motivasi merupakan dorongan yang menyebabkan seseorang melakukan suatu tindakan. Hubungan antara motivasi dan tujuan sangat erat, karena motivasi menimbulkan perubahan energi dalam diri manusia, baik yang berkaitan dengan kejiwaan, perasaan, maupun emosi, sehingga mendorong individu untuk bertindak demi mencapai tujuan tertentu (Mulyasa, 2015). Dalam proses belajar, motivasi sangat diperlukan agar hasil belajar menjadi optimal. Motivasi selalu terkait dengan tujuan yang ingin dicapai (Sadirman, 2016).

Menurut Uno, indikator motivasi dalam belajar yaitu adanya hasrat dan keinginan berhasil, dorongan dan kebutuhan dalam belajar, harapan dan cita-cita masa depan, penghargaan dalam belajar, kegiatan yang menarik dalam belajar, serta adanya situasi belajar yang kondusif (Uno, 2007). Motivasi yang baik akan mendorong peserta didik untuk lebih aktif dan berusaha memahami materi secara mendalam. Sebaliknya, rendahnya motivasi belajar dapat berdampak pada kurang optimalnya hasil belajar (Hamalik, 2012). Oleh karena itu, motivasi belajar menjadi faktor penting dalam setiap mata pelajaran, termasuk Bahasa Indonesia.

Mata pelajaran Bahasa Indonesia memegang peranan penting dalam pembelajaran antar-mata pelajaran karena melatih keterampilan dasar seperti membaca, menulis, menyimak, dan berbicara yang mendukung proses belajar siswa secara menyeluruh. Meskipun demikian, sebagian peserta didik berasumsi bahwa pelajaran ini tergolong mudah dan kurang perlu dipelajari secara mendalam karena merupakan bahasa sehari-hari dan tidak memiliki rumusan atau konsep baru seperti pada IPA atau Matematika. Sebaliknya, sebagian peserta didik lain justru mengalami kesulitan memahami materi Bahasa Indonesia, sehingga memerlukan dorongan motivasi yang lebih besar untuk mengatasi hambatan-hambatan tersebut dan meningkatkan prestasi belajarnya (Ningrat et al, 2018).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas II Madrasah Ibtidaiyah Bahrul Ulum Bumiaji Kota Batu dapat diketahui bahwa bahan ajar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan LKS hitam putih. Hal tersebut yang menjadi faktor peserta didik cepat merasa bosan dan kurang antusias mengikuti kegiatan belajar. Materi yang disajikan cenderung didominasi tulisan tanpa adanya gambar, warna, maupun aktivitas interaktif yang dapat menarik perhatian peserta didik. Padahal, dalam pembelajaran Bahasa Indonesia peserta didik membutuhkan bahan ajar yang mampu membantu mereka memahami isi bacaan, mengenali kosakata, serta melatih keterampilan berbahasa secara menyenangkan. Tampilan bahan ajar yang monoton menyebabkan peserta didik kurang tertarik saat membaca materi maupun mengerjakan latihan yang diberikan.

Kondisi tersebut berdampak pada kurangnya ketekunan dalam menyelesaikan tugas, rendahnya minat belajar, serta minimnya keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Jika dikaitkan dengan indikator motivasi belajar menurut Uno, maka dapat disimpulkan bahwa sebagian indikator motivasi belum berkembang secara optimal pada peserta didik kelas II Madrasah Ibtidaiyah. Dimana rendahnya motivasi belajar ini juga berimplikasi pada capaian hasil belajar yang belum maksimal.

Permasalahan-permasalahan tersebut jika tidak segera diatasi, maka tujuan pembelajaran tidak dapat tercapai secara optimal dan peserta didik kurang memperoleh pengalaman belajar yang bermakna. Sebagai alternatif solusi atas permasalahan tersebut, diperlukan pengembangan bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, salah satunya

melalui pengembangan Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD). Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) adalah lembar kerja yang dikemas dalam bentuk digital dan interaktif dalam kegiatan pembelajaran (Prayoga et al, 2022). Sebagaimana dalam penelitian Puspita dan Dewi, penggunaan E-LKPD terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik Puspita & Dewi, 2021). Pemanfaatan E-LKPD juga menjadi lebih relevan dengan karakteristik peserta didik Sekolah Dasar. Salah satu karakteristiknya adalah kecenderungan lebih tertarik pada sesuatu yang berwarna-warni, bergambar, dan penjelasan dengan bahasa yang jelas dan mudah untuk dipahami (Afifah, 2021). Dengan demikian, E-LKPD bersifat interaktif sehingga peserta didik akan lebih termotivasi untuk belajar dan tidak menimbulkan kebosanan (Putri & Raharjo, 2024). Lebih lanjut, penelitian Husaeni dan kawan-kawannya menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran atau pembelajaran berbasis digital sangat mendukung guru dan peserta didik untuk mewujudkan proses belajar yang lebih efektif, efisien, serta memicu motivasi yang berkelanjutan (Husaeni et al, 2024).

Salah satu platform yang dapat dimanfaatkan dalam pengembangan E-LKPD adalah *Liveworksheet*, yang memungkinkan peserta didik mengerjakan lembar kerja secara langsung melalui perangkat digital (Rachman et al, 2025). Alasan dipilihnya platform online ini sebagai media pembuatan E-LKPD adalah penyajian materi atau soal-soal dalam *Liveworksheet* didukung dengan gambar berwarna, video, rekaman suara, serta pengerjaan yang interaktif yang dapat langsung dikerjakan dalam web atau aplikasi kemudian dapat langsung muncul nilai pengerjaan (Firtsanianta & Imroatul, 2022). Hal ini sejalan dengan penjelasan Hamalik bahwa salah satu cara efektif meningkatkan motivasi belajar peserta didik adalah dengan memberikan angka atau nilai hasil kerja secara langsung, di mana peserta didik yang mendapat nilai baik akan termotivasi lebih tinggi, sementara nilai rendah bisa memicu frustrasi atau justru dorongan untuk belajar lebih giat lagi (Hamalik, 2012).

Berdasarkan uraian-uraian diatas menunjukkan bahwa E-LKPD interaktif seperti *Liveworksheet* sangat berpotensi efektif meningkatkan motivasi dan hasil belajar, termasuk dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Namun secara spesifik, jarang ditemui penelitian pengembangan E-LKPD berbasis *Liveworksheet* dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia serta penilaian efektifitas terhadap motivasi dan hasil belajar sehingga diperlukan adanya penelitian secara langsung. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui prosedur pengembangan, validitas serta keefektifan E-LKPD berbasis *Liveworksheet* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan motivasi serta hasil belajar peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk menciptakan produk yang berguna dan harus diuji keefektifannya. Produk yang dikembangkan berupa E-LKPD berbasis *Liveworksheet* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Desain uji coba produk menggunakan desain uji coba *one group pretest – posttest* dengan subjek penelitian yang berjumlah 25 orang yaitu peserta didik Kelas II Madrasah Ibtidaiyah Bahrul Ulum Bumiaji. Jenis data dalam penelitian ini berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, angket, dan tes.

Teknik analisis data dalam penelitian pengembangan ini meliputi data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari wawancara pra-lapangan, pendapat atau respon guru dan peserta didik terkait produk E-LKPD dan saran serta masukan dari tim ahli validasi. Data kualitatif dianalisis dengan analisis deskriptif kualitatif. Sedangkan data kuantitatif berupa angket validasi ahli dan respon validator terhadap produk E-LKPD serta angket motivasi dan hasil belajar peserta didik.

Analisis validitas produk dilakukan untuk menentukan tingkat validitas produk berasal dari angket validasi yang diberikan kepada ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran dengan lima jawaban interval berikut:

Tabel 1. Kategori Skor Penilaian

Skor	Keterangan
1	Tidak valid
2	Kurang valid
3	Cukup valid
4	Valid
5	Sangat valid

- Kategori skor penilaian diadopsi dari Qonita putri Yulianda dan Norida Canda Sakti (Yulianda & Norida, 2022)

Selanjutnya, hasil validasi dari para ahli dihitung menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\sum xi}{\sum x} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Presentase kelayakan

$\sum \times i$: Jumlah skor yang diperoleh

$\sum \times$: Jumlah skor ideal

100% : Bilangan konstran

Setelah diperoleh nilai akhir validasi para ahli, kemudian nilai tersebut dilihat kriteria kevalidannya berdasarkan skala kriteria kevalidan sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria Presentase Angket Validasi

Presentase	Kriteria Kevalidan
$80\% \leq \text{skor} \leq 100\%$	Sangat valid
$61\% \leq \text{skor} \leq 80\%$	Valid
$41\% \leq \text{skor} \leq 60\%$	Cukup valid
$21\% \leq \text{skor} \leq 40\%$	Kurang valid
$0\% \leq \text{skor} \leq 20\%$	Tidak Valid

- Kategori skor penilaian diadopsi dari Qonita putri Yulianda dan Norida Canda Sakti (Yulianda & Norida, 2022)

Kemudian, analisis efektivitas produk menggunakan uji normalitas yang menggunakan uji Shapiro-Wilk karena ukuran sampel di bawah 50. Jika distribusi menunjukkan normalitas, dapat dilanjutkan dengan *t-test paired sample*. Jika tidak, lanjutkan dengan uji Wilcoxon non-parametrik. Kompilasi hasil dari penilaian normalitas yaitu jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka data dapat dianggap mengikuti distribusi normal. Namun, jika nilai signifikansi kurang dari 0,05, ini menunjukkan bahwa data tidak mengikuti distribusi normal.

Dan yang terakhir adalah uji *-t* untuk menganalisis skor *pretest* dan *posttest* guna mengevaluasi perbedaan motivasi dan hasil belajar peserta didik baik sebelum dan sesudah

penerapan E-LKPD berbasis *Liveworksheet* dalam pembelajaran.. Data diolah melalui perangkat lunak IBM SPSS statistics 27 for windows. Tingkat signifikansi yang digunakan adalah 0,05, dengan hipotesis yaitu, H_0 = tidak terdapat pengaruh motivasi dan hasil belajar peserta didik antara sebelum dan sesudah menggunakan E-LKPD berbasis *Liveworksheet*, dan H_a = terdapat pengaruh motivasi dan hasil belajar peserta didik antara sebelum dan sesudah menggunakan E-LKPD berbasis *Liveworksheet*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Prosedur Pengembangan E-LKPD Berbasis *Liveworksheet* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik

Penelitian ini menghasilkan produk E-LKPD (Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik) berbasis *Liveworksheet* yang dirancang dengan pendekatan pembelajaran yang interaktif dan berpusat pada peserta didik. Produk E-LKPD ini digunakan sebagai bahan ajar untuk memfasilitasi peserta didik dalam memahami materi Bahasa Indonesia, khususnya materi tema Sayang Lingkungan dengan lebih menarik, interaktif, dan kontekstual, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar serta hasil belajar peserta didik.

Pengembangan E-LKPD berbasis *Liveworksheet* ini dilakukan menggunakan model penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) dengan pendekatan ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yakni:

1. *Analysis* (Analisis)

Pada tahap analisis, peneliti melakukan observasi terhadap proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas II MI Bahrul Ulum Bumiaji Kota Batu. Selain itu, peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas II MI Bahrul Ulum Bumiaji Kota Batu untuk memperoleh informasi mengenai motivasi serta hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar Bahasa Indonesia peserta didik masih tergolong rendah, ditandai dengan kurangnya semangat, mudah merasa bosan karena bahan ajar yang digunakan berupa LKS hitam putih, serta rendahnya keaktifan saat mengerjakan tugas. Dimana hal tersebut berdampak pada kurang optimalnya hasil belajar peserta didik.

2. *Design* (Rancangan)

Setelah melakukan analisis, peneliti mengembangkan solusi terhadap kekurangan yang terdapat pada media pembelajaran Bahasa Indonesia yang digunakan sebelumnya. Kemudian, peneliti merencanakan langkah-langkah dalam mengembangkan media pembelajaran berupa E-LKPD berbasis *Liveworksheet* agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Peneliti mendesain bahan ajar E-LKPD dengan beberapa komponen, antara lain yaitu cover utama, petunjuk penggunaan, capaian dan tujuan pembelajaran, materi, latihan soal-soal, serta informasi yang berisi profil penyusun.

3. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ini, peneliti merealisasikan produk atau media pembelajaran yang telah dirancang pada tahap sebelumnya. Menurut Brunch, pada tahap ini juga meliputi proses validasi uji coba produk, dengan tujuan mendapatkan penilaian, saran dan meminimalisir kesalahan sehingga dapat direvisi kembali. Berikut ini merupakan hasil pengembangan E-LKPD berbasis *Liveworksheet*:

Gambar 1. Hasil Pengembangan E-LKPD Berbasis *Liveworksheet*

1. Hasil Validasi Ahli Media

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Hasil Validasi
Rekayasa Perangkat Lunak	44
Komunikasi Visual	39
Desain Pembelajaran	15
Jumlah	98

Data yang disajikan di atas menjalani analisis menyeluruh dengan menggunakan perhitungan berikut:

$$P_s = \frac{\sum x}{\sum sx} = 100\%$$

$$P_s = \frac{98}{100} = 100\% = 98\%$$

Berdasarkan validasi dari ahli media, diperoleh presentase sebesar 98%, sehingga E-LKPD berbasis *Liveworksheet* ini dikategorikan sangat valid. Dengan demikian, setelah tahap validasi media dilakukan, maka E-LKPD berbasis *Liveworksheet* siap diujicobakan kepada peserta didik kelas II Madrasah Ibtidaiyah dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia Tema Sayang Lingkungan.

2. Hasil Validasi Ahli Materi

Tabel 4 Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Hasil Validasi
Rekayasa Perangkat Lunak	67
Komunikasi Visual	28
Jumlah	95

Data yang disajikan diperiksa melalui perhitungan berikut:

$$P_s = \frac{\sum x}{\sum sx} = 100\%$$

$$P_s = \frac{95}{100} = 100\% = 95\%$$

Berdasarkan validasi dari ahli materi menghasilkan skor sebesar 95%, sehingga E-LKPD berbasis *Liveworksheet* ini dikategorikan sangat layak. Dengan demikian, setelah tahap validasi materi, maka E-LKPD berbasis *Liveworksheet* siap diujicobakan kepada peserta didik kelas II Madrasah Ibtidaiyah dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia Tema Sayang Lingkungan.

3. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Hasil Validasi
Rekayasa Perangkat Lunak	32
Komunikasi Visual	59
Desain Pembelajaran	17
Jumlah	108

Data di atas dianalisis menggunakan perhitungan sebagai berikut:

$$P_s = \frac{\sum x}{\sum sx} = 100\%$$

$$P_s = \frac{108}{115} = 100\% = 93,9\%$$

Berdasarkan perhitungan tersebut, keseluruhan hasil validasi ahli pembelajaran

memberikan presentase sebesar 93,9%, maka desain dan materi produk dapat dikategorikan sangat valid.

Efektivitas Pengembangan E-LKPD Berbasis *Liveworksheet* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik

Uji efektivitas ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana peningkatan motivasi dan hasil belajar peserta didik setelah penggunaan E-LKPD berbasis *Liveworksheet*. Adapun hasil analisis efektivitas dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Hasil Efektivitas Motivasi belajar

Dalam pelaksanaannya, peneliti menggunakan angket sebagai alat untuk mengukur motivasi peserta didik kelas II. Angket tersebut diberikan kepada peserta didik baik sebelum dan sesudah penerapan pembelajaran menggunakan E-LKPD berbasis *Liveworksheet*. Angket motivasi terdiri dari 20 butir pernyataan dengan rentang skor 1 sampai 4. Peserta didik diminta memberikan tanda centang sesuai dengan kondisi dan perasaan yang mereka alami selama proses pembelajaran. E-LKPD berbasis *Liveworksheet* pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia ini tentang tema Sayang Lingkungan. Berikut merupakan penyajian dari perhitungan hasil angket peserta didik:

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas Motivasi Belajar

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Motivasi Belajar	.130	25	.200*	.976	25	.795
Posttest Motivasi Belajar	.113	25	.200*	.964	25	.507

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan perhitungan menggunakan aplikasi IBM SPSS statistics 25 for windows. Jika nilai signifikansi > dari 0,05 maka data dinyatakan berdistribusi normal. Nilai signifikansi *pretest* sebesar 0,795. Sedangkan nilai signifikansi *posttest* sebesar 0.507. Berdasarkan nilai signifikan yang telah diperoleh, dapat disimpulkan bahwa nilai *pretest* dan *posttest* motivasi belajar berdistribusi normal.

Tabel 7. Hasil Uji-t Motivasi Belajar

Paired Samples Test

	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
				Lower	Upper			
				Paired Differences				
Pair 1 Pretest Motivasi Belajar - Posttest Motivasi Belajar	-24.00000	.57735	.11547	-24.23832	-23.76168	-207.846	24	.000

Berdasarkan hasil analisis *paired samples t-test* pada data motivasi belajar peserta didik, diperoleh adanya perbedaan yang signifikan antara skor *pretest* dan *posttest*. Hasil output SPSS menunjukkan bahwa nilai rata-rata selisih (*mean difference*) antara *pretest* dan *posttest* sebesar -24.000 dengan standar deviasi sebesar 0.577. Nilai negatif pada selisih rata-rata menunjukkan bahwa skor *posttest* lebih tinggi dibandingkan skor *pretest*, sehingga dapat diartikan bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar setelah diberikan perlakuan.

Hasil uji-*t* menunjukkan nilai *t*-hitung sebesar -207.846 dengan derajat kebebasan (*df*) sebanyak 24 dan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0.000. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0.05 ($0.000 < 0.05$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan E-LKPD berbasis *Liveworksheet*.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan E-LKPD berbasis *Liveworksheet* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik. Peningkatan skor *posttest* dibandingkan *pretest* membuktikan bahwa media pembelajaran yang digunakan mampu membantu peserta didik menjadi lebih aktif dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Hipotesis penelitian dapat dijelaskan sebagai berikut, H_0 = tidak terdapat pengaruh penggunaan E-LKPD berbasis *Liveworksheet* terhadap motivasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah perlakuan. H_a = terdapat pengaruh penggunaan E-LKPD berbasis *Liveworksheet* terhadap motivasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah perlakuan.

2. Hasil Efektivitas Hasil Belajar

Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan produk yang dikembangkan. Efektivitas hasil belajar dianalisis melalui perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* hasil belajar peserta didik. Adapun hasil pengujian efektivitas hasil belajar dapat dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 8. Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar
Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Hasil Belajar	.276	25	.000	.781	25	.000
Posttest Hasil Belajar	.207	25	.007	.885	25	.009

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan perhitungan menggunakan aplikasi IBM SPSS statistics 25 for windows. Jika nilai signifikansi > dari 0,05 maka data dinyatakan berdistribusi normal. Nilai signifikansi *pretest* sebesar 0,000. Sedangkan nilai signifikansi *posttest* sebesar 0.009. Berdasarkan nilai signifikan yang telah diperoleh, dapat disimpulkan bahwa nilai *pretest* dan *posttest* hasil belajar berdistribusi normal.

Tabel 4.13 Hasil Uji-t Hasil Belajar
Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pretest Hasil Belajar - Posttest Hasil Belajar	-25.60000	8.69866	1.73973	-29.19063	-22.00937	-14.715	24	.000

Berdasarkan hasil analisis *paired samples t-test* pada data hasil belajar peserta didik, diperoleh adanya perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Output SPSS menunjukkan bahwa rata-rata selisih (*mean difference*) antara *pretest* dan *posttest* sebesar -25.600 dengan standar deviasi sebesar 8.699. Nilai selisih yang bernilai negatif

menunjukkan bahwa skor *posttest* lebih tinggi dibandingkan skor *pretest*, sehingga dapat diartikan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar setelah diberikan perlakuan.

Hasil uji-*t* menunjukkan nilai *t*-hitung sebesar -14.715 dengan derajat kebebasan (*df*) sebanyak 24 dan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0.000. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0.05 ($0.000 < 0.05$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan E-LKPD berbasis *Liveworksheet*.

Selain itu, interval kepercayaan 95% terhadap selisih rata-rata berada pada rentang -29.191 hingga -22.009. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar yang terjadi memiliki tingkat kepercayaan yang tinggi dan konsisten pada sebagian besar peserta didik.

Temuan tersebut membuktikan bahwa penggunaan E-LKPD berbasis *Liveworksheet* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Adanya peningkatan skor *posttest* dibandingkan *pretest* menunjukkan bahwa bahan ajar pembelajaran yang digunakan mampu membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Hipotesis penelitian dapat dijelaskan sebagai berikut, H_0 = tidak terdapat pengaruh penggunaan E-LKPD berbasis *Liveworksheet* terhadap hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah perlakuan. Dan H_a = terdapat pengaruh penggunaan E-LKPD berbasis *Liveworksheet* terhadap hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah perlakuan.

Pembahasan

Produk yang dikembangkan berupa bahan ajar E-LKPD yang di desain menggunakan aplikasi Canva dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia tema Sayang Lingkungan untuk kelas II MI Bahrul Ulum Bumiaji Kota Batu. Peneliti mengembangkan produk berupa E-LKPD berbasis *Liveworksheet* pada pembelajaran Bahasa Indonesia yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Sebagaimana yang dijelaskan dalam penelitian Husaeni bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran atau pembelajaran berbasis digital sangat mendukung guru dan peserta didik untuk mewujudkan proses belajar yang lebih efektif, efisien, serta memicu motivasi yang berkelanjutan (Husaeni et al, 2024). E-LKPD berbasis *Liveworksheet* ini diujicobakan pada peserta didik kelas II Madrasah Ibtidaiyah menggunakan *one grup pretest-posttest*, dimana peserta didik sebelum dan sesudah pembelajaran, diberikan angket serta tes untuk mengukur motivasi serta hasil belajar (Azzahra & Supriyadi, 2025).

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Produk yang dihasilkan melalui tahap validasi oleh tiga validator ahli, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Proses validasi dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk sekaligus memperoleh masukan dan saran guna menyempurnakan bahan ajar yang dikembangkan. Penilaian dari ahli media terhadap produk yang dikembangkan memperoleh nilai sebesar 98%, ahli materi memberikan nilai sebesar 95% dan dari ahli pembelajaran diperoleh nilai sebesar 93,9%. Berdasarkan hasil validasi dari ketiga validator tersebut, E-LKPD berbasis *Liveworksheet* yang dikembangkan dinyatakan sangat valid sesuai dengan hasil penilaian masing-masing ahli. Oleh karena itu, produk tersebut layak untuk diuji cobakan dalam proses pembelajaran setelah dilakukan beberapa perbaikan sesuai masukan dan saran dari para validator.

Setelah validitas, kemudian dilakukan analisis efektivitas yang bertujuan untuk

mengetahui sejauh mana peningkatan motivasi dan hasil belajar peserta didik setelah penggunaan E-LKPD berbasis *Liveworksheet*. Analisis efektivitas ini menggunakan uji normalitas dan uji *-t* berpasangan (*paired samples t-test*). Uji normalitas yang digunakan adalah uji *Shapiro-Wilk* karena jumlah sampel kurang dari 50 responden. Pengujian normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah distribusi data bersifat normal atau tidak. Sedangkan uji *-t* digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan antara nilai *pretest* dan *posttest* setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan E-LKPD berbasis *Liveworksheet* dalam pembelajaran. Analisis dilakukan dengan bantuan aplikasi IBM SPSS Statistics 25 for Windows menggunakan taraf signifikansi sebesar 0,05.

Pada aspek motivasi belajar, hasil uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* menunjukkan bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal karena nilai signifikansi masing-masing sebesar 0,795 dan 0,507 lebih besar dari 0,05. Setelah data dinyatakan normal, analisis dilanjutkan menggunakan uji-*t* berpasangan (*paired samples t-test*). Hasil uji menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan E-LKPD berbasis *Liveworksheet* terhadap motivasi belajar peserta didik. Peningkatan motivasi belajar tersebut terlihat dari perubahan sikap peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Peserta didik menjadi lebih aktif, antusias, dan tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran dibandingkan sebelum penggunaan E-LKPD berbasis *Liveworksheet*. Hal ini terjadi karena E-LKPD berbasis *Liveworksheet* menghadirkan tampilan pembelajaran yang lebih menarik melalui kombinasi gambar, warna, video, audio, serta latihan interaktif yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar, khususnya kelas rendah (Afifah, 2021).

Temuan penelitian ini sejalan dengan teori Uno yang menyatakan bahwa indikator motivasi belajar meliputi adanya hasrat untuk berhasil, dorongan dalam belajar, ketertarikan terhadap kegiatan pembelajaran, serta terciptanya suasana belajar yang menyenangkan (Uno, 2007). Penggunaan E-LKPD berbasis *Liveworksheet* mampu menciptakan situasi belajar yang lebih interaktif dan kondusif sehingga peserta didik lebih terdorong untuk mengikuti pembelajaran secara aktif (Firtsanianta, Imroatul, 2022). Dalam penelitian ini, fitur penilaian otomatis pada *Liveworksheet* yang dapat langsung menampilkan hasil pengerjaan juga menjadi salah satu faktor yang memunculkan rasa semangat dan keinginan peserta didik untuk memperoleh hasil yang lebih baik (Hamalik, 2012).

Pada aspek hasil belajar, hasil uji normalitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi *pretest* sebesar 0,000 dan *posttest* sebesar 0,009. Meskipun secara statistik nilai tersebut berada di bawah 0,05, hasil uji-*t* tetap menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan dengan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Nilai rata-rata *posttest* yang lebih tinggi dibandingkan *pretest* menunjukkan bahwa penggunaan E-LKPD berbasis *Liveworksheet* mampu membantu peserta didik memahami materi pembelajaran dengan lebih baik. Senada dengan penelitian Uno yang mengemukakan bahwa peningkatan hasil belajar peserta didik dapat diketahui dari pengalaman-pengalaman belajar yang diperoleh dalam bentuk kemampuan-kemampuan tertentu (Uno, 2007). Sehingga jika terjadi dampak yang positif setelah penerapan E-LKPD berbasis *Liveworksheet*, maka E-LKPD tersebut dikategorikan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Peningkatan hasil belajar ini dipengaruhi oleh penyajian materi yang lebih menarik dan mudah dipahami peserta didik. Dalam E-LKPD berbasis *Liveworksheet*, materi tidak hanya disampaikan dalam bentuk teks, tetapi dipadukan dengan media visual dan aktivitas interaktif yang membantu peserta didik memahami isi pembelajaran secara konkret (Budi et al, 2021).

Berdasarkan penjelasan-penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa E-LKPD

berbasis *Liveworksheet* terbukti efektif atau mampu dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik pada tema Sayang Lingkungan secara signifikan. Hal tersebut dikarenakan E-LKPD berbasis *Liveworksheet* yang dikembangkan tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif, tetapi juga membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah serta meningkatkan keterlibatan aktif mereka selama proses pembelajaran berlangsung.

KESIMPULAN

Pengembangan E-LKPD berbasis *Liveworksheet* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan fokus pada dampak motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas II MI Bahrul Ulum Bumiaji Kota Batu. Prosedur pengembangan menggunakan lima tahap dalam model ADDIE yang meliputi, analisis, desain, *development*/pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Validitas pengembangan E-LKPD berbasis *Liveworksheet* menunjukkan bahwa penilaian dari ahli media memperoleh skor 98%, ahli materi sebesar 95%, dan ahli pembelajaran sebesar 94%. Dari ketiga penilaian tersebut diperoleh rata-rata sebesar 93,9%, sehingga produk yang dikembangkan masuk dalam kategori sangat valid berdasarkan Tabel 2, yaitu pada rentang skor 81%–100%. Dengan demikian, E-LKPD berbasis *Liveworksheet* yang dikembangkan dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Efektifitas pengembangan E-LKPD berbasis *Liveworksheet* pada pembelajaran Bahasa Indonesia terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Hal ini ditunjukkan dari peningkatan nilai *posttest* dibandingkan *pretest* serta nilai signifikansi $0.000 < 0.05$. Dengan demikian, E-LKPD berbasis *Liveworksheet* dinilai efektif untuk digunakan dalam pembelajaran karena mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik secara signifikan

REFERENSI

- Afifah., U. N. (2021). Media Pembelajaran Maharah Istima' Berbasis Video Animasi untuk Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *International Conference of Students on Arabic Language*. 5 (1). hal. 181–188.
- Azzahra., F. A. dan Supriyadi. (2025). Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap Penguatan Pemahaman Dimensi Gotong Royong Siswa Sekolah Dasar. *BADA'A: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. 7 (2), hal. 1-12. <https://doi.org/10.37216/badaa.v7i2.2225>
- Firtsanianta., H. & Imroatul K. (2022). Efektivitas E-LKPD Berbantuan *Liveworksheet* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *C.E.S Conference of Elementary Studies*. hal 140-149.
- Husaeni., D. F. A., Dwi N. A., Asep B. D. N., Mauhibur R., Saefuddin C., Jiraporn C., Abdulkareem Sh. M.A. O., Martin R., (2024). How Technology Can Change Educational Research? Definition, Factors for Improving Quality of Education and Computational Bibliometric Analysis. *ASEAN Journal. Science and Engineering*. 4 (2), hal. 128
- Chisunum., J. I., Christiana N., Nwadiokwu. (2024). Enhancing Student Engagement through Practical Production and Utilization of Instructional Materials in an Educational Technology Class: A Multifaceted Approach. *NIU Journal of Educational Research*. 0(2): 81-89.

- Putri., M. dan Makmum R. (2024). Pengembangan E-LKPD Berbasis Website Liveworksheets dengan Model Discovery Learning pada Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *SITTAH: Journal of Primary Education*. 5 (1), hal. 17-32.
- Mulyasa. *Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Kemandirian Guru Dan Kepala Sekolah*. Cetakan 6. Jakarta: Bumi Aksara, 2015.
- Rachman., N. Q., Tustiyana W., Jaja S. (2025). Pengembangan E-LKPD Menggunakan Liveworksheet Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia di Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*. 11 (3). hal. 314-326.
- Hamalik., O. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara Cet. Ke-14, 2012.
- Prayoga, T., Agustika, G. N. S., dan Suniasih, N. W., (2022), E-LKPD Interaktif Materi Pengenalan Bangun Datar Berbasis Etnomatematika Peserta Didik Kelas I SD, *Mimbar Ilmu*, 27 (1), hal. 99-108. <https://doi.org/10.23887/mi.v27i1.44777>
- Puspita, V., dan Dewi, I. P., (2021). Efektifitas E-LKPD berbasis Pendekatan Investigasi terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Sekolah Dasar, *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5 (1), hal. 86-96. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.456>
- Yuliananda., Q. P., & Norida C. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Dalam Bentuk Google Sites Untuk Peserta Didik Kelas XI IPS. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JURKAMI)*. 7 (2).
- Sadirman. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Edisi 1 Cetakan 23. Jakarta: Rajawali Pers, 2016.
- Ningrat., S. P., M. Tegeh, M. Sumantri. (2018). Kontribusi Gaya Belajar Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia, *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*. 2 (3), hal. 257-265.
- Budi., T. R., Ramadhona, dan Linda R. T. (2021), Pengembangan E-LKPD Berbasis Gaya Belajar Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Peserta Didik. *Students Online Journal*. 2 (2). hal. 1568-1575.
- Uno, Hamzah B. 2007. *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Copyright holder:

© Author

First publication right:

Jurnal Manajemen Pendidikan

This article is licensed under:

CC-BY-SA