

**PENGEMBANGAN E-LKPD BERBASIS GOOGLE SITES MATERI
KERAGAMAN KEBUDAYAAN UNTUK MENINGKATKAN SELF EFFICACY
SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Anjelika Kurotul A'yuni¹, Cindya Alfi², Mohamad Fatih³

^{1,2,3} PGSD, FIPS, Universitas Nahdlatul Ulama Blitar

¹anjelikakakurotul71@gmail.com, ²cindyalfi22@gmail.com,

³mohammad.fatih@unublitar.ac.id

ABSTRACT

This research was carried out as one of the efforts to achieve maximum learning, especially in learning that teachers and students felt experienced obstacles. This effort was carried out by developing electronic learning media, student worksheet based on Google Sites, materializing cultural diversity in Class IV elementary school students with the aim of increasing students' self-efficacy. This research uses the R&D method with the Borg and Gall development model. The instrument used for data collection was a product validity questionnaire, product feasibility and questionnaires to increase student self-efficacy. Product validity results were obtained through assessments by media experts with a percentage of 85.4%, material experts 92.5%, and language experts 75.5%. The results of the feasibility test were assessed by the teacher with a percentage of 95% in the category, very feasible. The results of increasing student self-efficacy were obtained through a response questionnaire, students with an N-Gain value of 0.81 in the high category. Based on the data obtained, the Google-based electronic student worksheet cultural diversity material sites have been proven to increase the self-efficacy of fourth grade students and are suitable for use.

Keywords. Electronic Student Worksheet, Google Sites, Seif Efficacy

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan sebagai salah satu upaya terpacainya pembelajaran yang maksimal, terutama pada pembelajaran yang dirasa guru dan siswa mengalami kendala. Upaya tersebut dilakukan dengan mengembangkan media pembelajaran elektronik LKPD berbasis *google sites* materi keragaman kebudayaan pada siswa kelas IV SD dengan tujuan untuk meningkatkan *self efficacy* siswa. Penelitian ini menggunakan metode *R&D* dengan model pengembangan Borg and Gall. Instrument yang digunakan pada pengambilan data berupa angket validitas produk, kelayakan produk dan angket peningkatan *self efficacy* siswa. Hasil validitas produk diperoleh melalui penilaian ahli media dengan presentase 85,4%, ahli materi 92,5%, dan ahli bahasa 75,5%. Hasil uji kelayakan dinilai oleh guru dengan perolehan presentase 95% kategori sangat layak. Hasil peningkatan *self efficacy* siswa diperoleh melalui angket respon siswa dengan nilai N-Gain sebesar 0, 81 kategori tinggi. Berdasarkan perolehan data tersebut, maka *elektronik* lembar kerja peserta

didik berbasis *google sites* materi keragaman kebudayaan terbukti dapat meningkatkan *self efficacy* siswa kelas IV dan layak untuk digunakan.

Kata Kunci: Elektronik LKPD, *Google Sites*, *Self Efficacy*

A. Pendahuluan

Merdeka belajar merupakan program baru dari Kemendikbud yang mengusung pembelajaran yang menyenangkan. Merdeka belajar dapat mendorong siswa belajar dan mengembangkan dirinya membentuk sikap peduli terhadap lingkungan dimana siswa belajar, mendorong kepercayaan diri dan keterampilan siswa serta mudah beradaptasi dengan lingkungan masyarakat (Aini, 2020). Inti Merdeka belajar adalah kemerdekaan berpikir bagi siswa dan guru. Guru diberikan kebebasan dalam memilih sumber, metode, dan media pembelajaran yang menarik dengan disesuaikan pada tujuan pembelajaran.

Salah satu masalah yang timbul dari kebijakan merdeka belajar adalah guru kesulitan mencari sumber dan media pembelajaran yang sesuai dan dapat melibatkan peran aktif siswa dalam pembelajaran. Disisi lain, guru menggunakan metode dan model pembelajaran konvensional

diantaranya ceramah. Hal tersebut membuat siswa merasa bosan dan tidak konsentrasi serta mengurangi minat belajar siswa (Fatih, 2020). Selain itu, Ilmu pengetahuan dan teknologi dalam perkembangan di era modern saat ini telah memasuki segala sendi kehidupan tidak terkecuali pendidikan. Salah satunya yakni teknologi diintegrasikan dalam aktivitas pengajaran (Alfi et al., 2022).

Sebagaimana fenomena yang telah terjadi di lapangan berdasarkan hasil penelitian awal yang telah dilakukan oleh peneliti melalui wawancara dengan wali kelas IV di SDN Kepanjenlor 3 Kota Blitar pada Senin, 20 November 2023, ditemukan beberapa permasalahan yang dialami guru dan juga siswa terutama pada pembelajaran IPAS materi keragaman kebudayaan. Pertama kurangnya media ajar. Media yang biasa digunakan berupa buku dan juga video pembelajaran dari youtube, sehingga siswa sering merasa

bosan dan kurang aktif pada proses pembelajaran.

Kedua kurangnya pemanfaatan media elektronik, pada saat ini media elektronik tentu sangat diperlukan, mengingat dengan seiring perkembangan teknologi maka guru juga harus mampu berinovasi dengan media yang dapat digunakan siswa baik di rumah maupun di sekolah. Ketiga kurangnya kepercayaan diri pada siswa, hal tersebut terjadi karena pembelajaran yang pasif sehingga siswa kurang menguasai materi, akibatnya mereka mudah mengeluh saat diberi tugas bahkan seringkali mereka saling mencontek.

Suatu pembelajaran tidak terlepas dari komponennya. Salah satu komponen pembelajaran antara lain media pembelajaran (Fatih & Alfi, 2021). Melihat permasalahan yang telah ditemukan peneliti di lapangan terkait kurangnya media pembelajaran, kurangnya pemanfaatan media elektronik dan kurangnya kepercayaan diri siswa. Maka peneliti mengembangkan media *elektronik* LKPD berbasis

google sites sebagai solusi dari permasalahan tersebut. *E-* LKPD merupakan media pembelajaran yang dirancang agar siswa dapat aktif dalam proses pembelajaran. *Elektronik* LKPD dibuat dengan memanfaatkan *platfon google sites*, penggunaan *google sites* merupakan bentuk pemanfaatan dari kemajuan teknologi saat ini.

Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik berbasis *google sites* juga dirancang dengan memerhatikan indikator *self efficacy*. Melihat dari kurangnya kepercayaan diri siswa maka peneliti merasa perlu mengembangkan kemampuan *self efficacy* pada diri siswa. Menurut (Tanady, 2018) *self efficacy* adalah keyakinan diri untuk melaksanakan tugas tertentu. Keyakinan diri diperlukan bagi seorang peserta didik dalam menghadapi atau melaksanakan tugas-tugas dari pendidik yang penuh dengan tantangan dan memerlukan tindakan yang spesifik. Pengembangan *self efficacy* ini diharapkan dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa sehingga siswa dapat lebih aktif pada proses pembelajaran.

Mengacu pada penelitian terdahulu yaitu penelitian yang dilakukan oleh (Anita, 2023) yang berjudul “Pengembangan *E- LKPD* Berbasis *Web Google Sites* dengan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Pada Materi daya Hantar Listrik Dan Larutan” diperoleh hasil Hasil uji coba terbatas untuk mengetahui respon siswa terhadap *E-LKPD* ditujukan kepada 40 orang siswa dengan diperoleh persentase rata-rata sebesar 89% dan mendapatkan kategori Sangat Baik, dengan aspek minat terhadap *E-LKPD* dengan persentase sebesar 84,7%, aspek penguasaan materi dengan persentase sebesar 85%, aspek tampilan *E-LKPD* dengan persentase sebesar 91,5%, dan aspek keterlaksanaan dengan persentase sebesar 94,1%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa *E-LKPD* yang dikembangkan mendapat respon positif dan layak untuk digunakan sebagai bahan ajar.

Berdasarkan permasalahan dan penelitian terdahulu peneliti berharap media *E- LKPD* berbasis *google sites* dapat memberikan inovasi dan membantu siswa untuk lebih cepat dalam memahami

materi dan memecahkan masalah sehingga dapat tercapainya tujuan pembelajaran yang maksimal.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk meningkatkan *self Efficacy* siswa kelas IV SDN Kepanjenlor 3 Kota Blitar. Prosedur pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model Borg and Gall dalam (Sugiono, 2015) dengan langkah-langkah penelitian yaitu; 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) uji coba pemakaian, 6) revisi produk, 7) uji coba produk, 8) revisi desain, 9) revisis produk, 10) produksi masal.

Pada penelitian pengembangan ini peneliti hanya menggunakan beberapa langkah saja tanpa menggunakan keseluruhan tahapan. Penggunaan beberapa langkah tersebut dilakukan agar penelitian dapat dilakukan dengan waktu yang lebih singkat sehingga proses pembelajaran siswa dapat berjalan sesuai dengan jam pembelajaran yang telah dibuat pada ATP. Adapun tahapan Borg

and Gall yang peneliti gunakan pada penelitian pengembangan ini meliputi (1) potensi dan masalah, (2) mengumpulkan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba pemakaian, dan (7) revisi desain.

Uji coba pemakaian produk dilaksanakan tanggal 02 dan 03 April 2024 pada siswa kelas IV SDN Kepanjenlor 3 Kota Blitar. Pengumpulan data dilakukan melalui angket untuk mengetahui validitas produk, kelayakan produk, dan peningkatan *self efficacy* siswa melalui produk yang dikembangkan. Sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Alfi et al., 2024) Validitas produk dinilai oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Angket yang digunakan menggunakan *skala likert* sebagai tolak ukur ketercapaian kriteria media. Produk dapat dikatakan valid dari setiap penilaian minimal mendapat kriteria valid menggunakan perhitungan berikut:

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

Keterangan:

- P = Presentase Kevalidan (%)
- f = Jumlah Skor yang Diperoleh
- N = Jumlah Skor Maksimum

Hasil Perhitungan tersebut kemudian digunakan untuk menentukan kevalidan media dengan rentang kategori sebagai berikut:

Tabel 1 Kategori Kevalidan

Presentase	Kategori	Keputusan uji
85% - 100%	Sangat Valid	Dapat digunakan tanpa revisi
70% - 85%	Valid	Dapat digunakan dengan revisi kecil
50% - 70%	Kurang Valid	Dapat digunakan dengan revisi
0% - 50%	Tidak Valid	Tidak boleh digunakan

Sumber: Akbar 2013

Kelayakan media dinilai melalui angket respon guru aspek kelayakan menggunakan *skala likert*. Produk dapat dikatakan layak dari setiap penilaian minimal mendapat kriteria layak menggunakan perhitungan berikut:

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

Keterangan:

- P = Presentase Kelayakan (%)
- f = Jumlah Skor yang Diperoleh
- N = Jumlah Skor Maksimum

Hasil Perhitungan tersebut kemudian digunakan untuk menentukan kelayakan media dengan rentang kategori sebagai berikut:

Tabel 2 Kategori Kelayakan

Presentase	Kategori	Keputusan uji
85% - 100%	Sangat Layak	Dapat digunakan tanpa revisi
70% - 85%	Layak	Dapat digunakan dengan revisi kecil
50% - 70%	Kurang Layak	Dapat digunakan dengan revisi
0% - 50%	Tidak Layak	Tidak boleh digunakan

Sumber: Akbar 2013

Peningkatan *self Efficacy* siswa diukur dengan angket yang diberikan sebelum dan sesudah menggunakan produk yang dikembangkan menggunakan *skala guttman*. Hasil data tersebut kemudian dihitung menggunakan rumus *Gain Skor* berikut:

$$N \text{ Gain} = \frac{\text{skor angket sesudah} - \text{skor angket sebelum}}{\text{skor maksimum} - \text{skor angket sebelum}}$$

Hasil dari analisis data *Gain Skor* menunjukkan pencapaian *self Efficacy* siswa dengan interpretasi *N-Gain* sebagai berikut:

Tabel 3 Interpretasi N-Gain

Sumber: (Aswadi, 2018)

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan

oleh peneliti menghasilkan produk berupa media pembelajaran elektronik LKPD berbasis *google*

Gain	Keterangan
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 < g < 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

sites materi keragaman kebudayaan yang bertujuan untuk meningkatkan *self efficacy* siswa kelas IV SDN Kepanjenlor 3 Kota Blitar. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan metode Borg and Gall dengan mengambil 7 tahapan pengembangan yang peneliti uraikan sebagai berikut:

1. Potensi dan Masalah

Pada tahap pertama peneliti menganalisis potensi dan permasalahan yang ada dengan melakukan wawancara pada guru wali kelas IV SDN Kepanjenlor 3 Kota Blitar pada tanggal 20 November 2023. Selanjutnya peneliti mengidentifikasi hasil dari wawancara yang telah dilakukan. Dari hasil analisis tersebut diketahui SDN 3 Kepanjenlor 3 Kota Blitar memiliki beberapa fasilitas penunjang pembelajaran yang cukup lengkap diantaranya *cromebook* sebanyak 10, *lcd*, *proyektor*, dan *sound sistem*. Beberapa alat elektronik tersebut

dapat dimanfaatkan sebagai alat/media dalam pembelajaran. Sedangkan permasalahan yang ditemukan yaitu, (1) kurangnya penggunaan media ajar pada materi keberagaman kebudayaan sehingga siswa menjadi kurang aktif pada saat proses pembelajaran. (2) Kurangnya pemanfaatan media elektronik yang sudah difasilitasi oleh sekolah. (3) Kurangnya kepercayaan diri pada siswa saat proses pembelajaran.

Berdasarkan potensi dan masalah tersebut selanjutnya, peneliti dapat merumuskan solusi dari permasalahan yang telah ditemukan yaitu dengan mengembangkan media e- LKPD berbasis *google sites* pada materi keberagaman kebudayaan untuk meningkatkan *self efficacy* siswa kelas IV SDN Kepanjenlor 3 Kota Blitar.

2. Pengumpulan Data

Tahap kedua yaitu pengumpulan data. Setelah potensi dan masalah dapat ditunjukkan secara factual, selanjutnya dikumpulkan berbagai data yang diperlukan untuk membuat desain media yang akan dikembangkan. Pada tahap ini peneliti

mengumpulkan data berupa ATP siswa kelas IV SDN Kepanjenlor 3 Kota Blitar. ATP tersebut diperlukan untuk menyusun e- LKPD sehingga dapat ditentukan aktivitas pembelajaran yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kemudian juga diperlukan pengumpulan data berupa materi yang akan dimasukkan kedalam media e-LKPD, materi yang akan dimuat pada media ini dirujuk dari buku yang biasa siswa gunakan dan juga mengambil dari beberapa sumber online.

3. Desain Produk

Pada tahap desain produk *Elektronik* LKPD didesain melalui *google sites* dengan 7 menu halaman. Halaman pertama berupa menu home yang berisi 6 menu yaitu tujuan pembelajaran, materi, video pembelajaran, LKPD, soal evaluasi, dan sumber belajar. Pada halaman kedua yaitu tujuan pembelajaran berisi fase, elemen, capaian dan tujuan pembelajaran. Halaman ketiga berisi ringkasan materi keragaman kebudayaan beserta *link* video pendukung yang dapat diputar langsung tanpa harus membuka *website* lain. Halaman keempat berisi 2 video pembelajaran yang digunakan

untuk mengerjakan tugas pada LKPD. Halaman kelima berisi LKPD yang harus dikerjakan siswa. Halaman Keenam berisi soal evaluasi yang dikerjakan melalui *google form*. Halaman terakhir berisi sumber belajar yang berisi buku rujukan dan sumber video pembelajaran yang digunakan pada media elektronik LKPD.

Pada tahap desain produk peneliti juga merancang beberapa instrumen yang dibutuhkan untuk mengambil data pada tahap selanjutnya. Instrumen tersebut terdiri dari angket validasi instrumen, angket ahli media, angket ahli materi, angket ahli bahasa, angket kelayakan produk, dan angket respon siswa.

4. Tahap Validasi Desain

Tahap selanjutnya yaitu tahap validasi desain. Tahap validasi desain digunakan untuk mengetahui kevalidan produk yang telah dibuat. Validasi dilakukan melalui angket yang telah dibuat pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini dilakukan validasi instrument, validasi instrumen angket respon siswa, dan validasi produk. Validasi instrumen dilakukan untuk menguji instrumen

yang akan digunakan untuk menguji kevalidan produk.

Validasi instrumen dilakukan oleh Ibu Cindya alfi M. Pd selaku dosen pembimbing 1 dan Bapak Mohammad Fatih M. Pd selaku dosen pembimbing 2. Hasil dari perolehan angket tersebut menunjukkan bahwa validasi instrumen angket validasi produk ahli materi memiliki presentase sebesar 100%, validasi instrumen angket validasi ahli media memiliki presentase sebesar 100%, validasi instrumen angket validasi ahli bahasa memiliki presentase sebesar 92,5%, dan validasi instrumen angket kelayakan produk memiliki presentase sebesar 95%. Sehingga dapat digunakan tanpa revisi dengan rentang kategori "sangat valid".

Pada uji validitas dilakukan 2 tahapan yaitu uji validitas kontruks dan validitas isi. Validitas kontruk dilakukan melalui pendapat dari ahli yaitu Bapak Mohammad Fatih M. Pd selaku dosen pembimbing 2, dengan hasil presentase validasi sebesar 92,5%. Melalui pendapat ahli tersebut, butir angket tidak memerlukan perbaikan sehingga dapat digunakan tanpa revisi

dengan kategori “sangat valid”, dan siap diuji cobakan pada kelas atas.

Pada validasi isi dilakukan dengan menghitung teknik korelasi *product moment*. Uji validasi dimulai dengan menghitung r_{hitung} dari setiap butir pernyataan yang kemudian dibandingkan dengan r_{tabel} menggunakan program SPSS. Angket diujikan pada siswa kelas V yang berjumlah 10 siswa dan dinyatakan valid sesuai dengan perhitungan SPSS. Reliabilitas angket diuji menggunakan teknik *alpha cronbach* dengan bantuan SPSS. Hasil dari uji reabilitas adalah sebagai berikut:

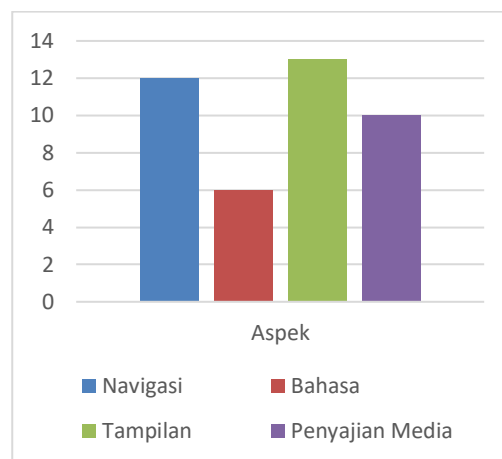
Tabel 4 Hasil Uji Reabilitas

<i>Reliabilitas Statistics</i>	
Cronbach's Alpha	N of Items
,908	10

Berdasarkan perhitungan dengan rumus *alpha cronbach* menggunakan bantuan program SPSS diperoleh nilai 0,908 maka hasil tersebut berada pada kriteria 0,80-1,00 sehingga masuk kedalam kategori sangat tinggi. Sehingga 10 pernyataan pada angket tersebut dinyatakan reliabel.

Validasi Produk dilakukan untuk mengetahui kevalidan *elektronik* LKPD berbasis *google sites*. Validasi produk dilakukan kepada ahli media, ahli materi, dan

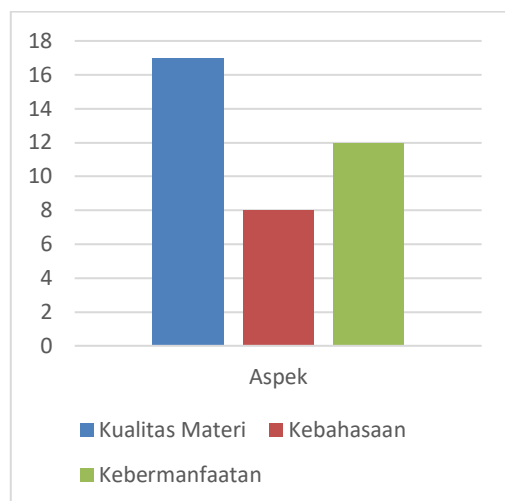
ahli bahasa. Validasi produk ahli media dilakukan oleh dosen PGSD Universitas Nahdlatul Ulama Blitar yaitu Bapak Fernadiksa Rasta P. P. dengan perolehan nilai pada setiap aspek digambarkan pada grafik berikut:



Grafik 1 Hasil Validasi Ahli Media

Analisis data validasi produk ahli media memperoleh skor total 41 dengan jumlah skor maksimum 48, sehingga diperoleh hasil presentase sebesar 85,4% dengan kategori “sangat valid”. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (I Wayan Oka Krismona Arsana dan I Wayan Suja, 2021)mengasilkan rivew angket oleh ahli media 93%. Hasil tersebut menyatakan bahwa validasi produk ahli media memiliki kualifikasi sangat valid tetapi melakukan perbaikan terlebih dahulu sesuai masukan ahli.

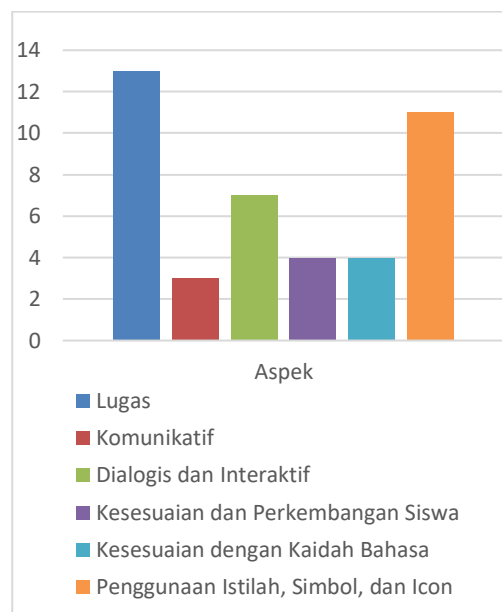
Validasi produk ahli materi dilakukan oleh dosen PGSD Universitas Nahdlatul Ulama Blitar yaitu Bapak Trio Arista M. Pd. dengan perolehan nilai pada setiap aspek digambarkan pada grafik berikut:



Grafik 2 Hasil Validasi Ahli Materi

Analisis data validasi produk ahli materi memperoleh skor total 37 dengan jumlah skor maksimum 40, sehingga diperoleh hasil presentase sebesar 92,5% dengan kategori “sangat valid”. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (I Wayan Oka Krismona Arsana dan I Wayan Suja, 2021) menghasilkan rivew angket oleh ahli materi 92%. Hasil tersebut menyatakan bahwa validasi produk ahli materi memiliki kualifikasi sangat valid tetapi melakukan perbaikan terlebih dahulu sesuai masukan ahli.

Validasi produk ahli bahasa dilakukan oleh dosen PGSD Universitas Nahdlatul Ulama Blitar yaitu Ibu Isna Kuni Mu’alimah M. Pd. dengan perolehan nilai pada setiap aspek digambarkan pada grafik berikut:



Grafik 3 Hasil Validasi Ahli Bahasa

Analisis data validasi produk ahli bahasa memperoleh skor total 33 dengan jumlah skor maksimum 44, sehingga diperoleh hasil presentase sebesar 75% dengan kategori “valid”. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Maifit Hendriani dan Meria Ultra Gusteti, 2021) menghasilkan rivew angket oleh ahli bahasa 84,25% sehingga harus melakukan perbaikan sesuai dengan saran.

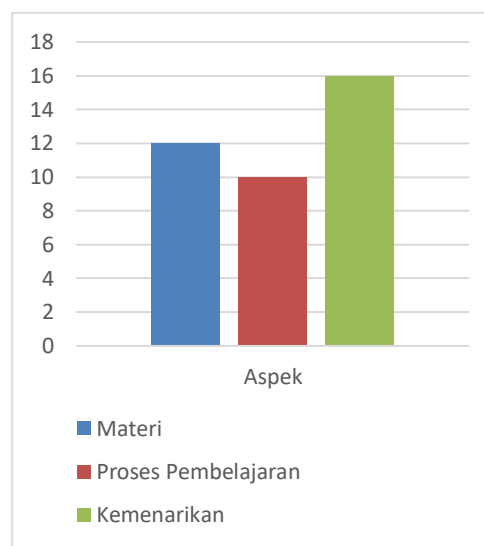
5. Revisi Desain

Produk yang telah divalidasi oleh para ahli dan guru selanjutnya melalui tahap revisi desain. Berdasarkan penilaian angket validasi ahli media terdapat beberapa saran yaitu pada bagian materi ditambah beberapa gambar, dan pada bagian video pembelajaran diberi keterangan pada setiap video. Pada penilaian angket validasi ahli materi terdapat saran yaitu cakupan materi diperluas dengan menambahkan beberapa video pendukung. Pada angket validasi ahli bahasa terdapat saran yaitu mempertegas perbedaan penggunaan istilah keragaman kebudayaan dan kearifan local. Berdasarkan saran tersebut produk direvisi sampai memenuhi kriteria kevalidan produk.

6. Uji Coba Produk

Tahap ke enam yaitu uji coba produk. Pada tahap ini peneliti melakukan uji kelayakan dan juga uji coba media e-LKPD berbasis *google sites* terhadap respon siswa aspek peningkatan *self efficacy*. Uji coba media e-LKPD berbasis *google sites* dinilai melalui angket respon guru aspek kelayakan dan angket respon siswa aspek peningkatan *self efficacy*.

Penilaian aspek kelayakan oleh guru bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan e-LKPD berbasis *google sites*. Menurut (Mualdin, 2015) yang menyatakan bahwa salah satu kriteria kelayakan adalah media selaras dan sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran. Kelayakan produk dinilai dengan aspek materi, proses pembelajaran dan kemenarikan. Angket dinilai oleh Ibu Nuryani S. Pd selaku guru wali kelas IV SDN Kepanjenlor 3 Kota Blitar. dengan perolehan nilai pada setiap aspek digambarkan pada grafik berikut:



Grafik 4 Hasil Kelayakan Produk

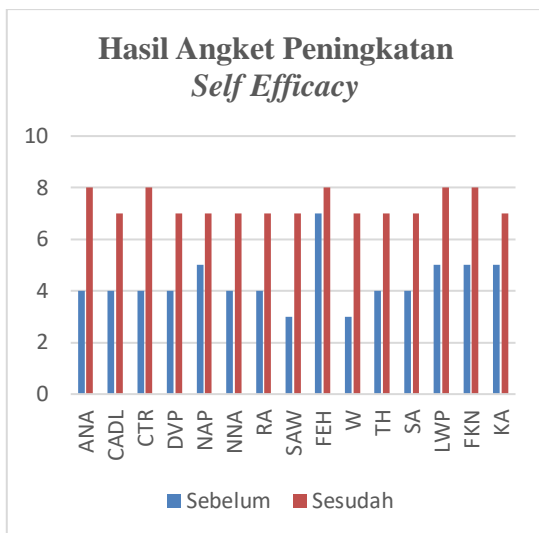
Analisis data kelayakan produk memperoleh skor total 38 dengan jumlah skor maksimum 40, sehingga diperoleh hasil presentase sebesar 95%. dengan

kategori “sangat layak”. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Sri Rahayu, 2021) yang menghasilkan media elektronik LKPD berbasis HOTS mendapat nilai presentase 85,75% dengan kategori layak. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa *elektronik* LKPD berbasis *google sites* dinyatakan layak dan dapat digunakan pada pembelajaran keragaman kebudayaan siswa kelas IV SD.

Media pembelajaran *elektronik* LKPD berbasis *google sites* dirancang dengan memperhatikan indikator *self efficacy*. Menurut (Efendi, 2013) keyakinan *self efficacy* menentukan bagaimana orang merasa, berpikir, memotivasi diri dan perilakunya. Pada media *elektronik* LKPD berbasis *google sites* media dirancang agar mampu meningkatkan *self efficacy* siswa pada saat proses pembelajaran. Hal ini dilakukan sebagai solusi dari pembelajaran yang pasif dan membosankan sehingga siswa kurang termotivasi pada pembelajaran.

Media e-LKPD berbasis *google sites* diujicobakan pada siswa kelas IV SDN Kepanjenlor 3

Kota Blitar yang berjumlah 15 siswa. Uji coba media diukur melalui angket sebelum dan sesudah penggunaan media pada pembelajaran IPAS materi keragaman dan kebudayaan, sehingga dapat diketahui peningkatan *self efficacy* siswa. Berdasarkan hasil uji N-Gain perbandingan nilai angket sesudah dan sebelum penggunaan media mendapatkan nilai sebesar 0,81 dengan kategori “tinggi”. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Syaifuddin, 2017) memperoleh hasil N-Gain 0,76 dengan kategori sedang. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media *elektronik* lembar kerja peserta didik berbasis *google sites* materi keragaman kebudayaan terbukti dapat meningkatkan *self efficacy* siswa kelas IV SDN Kepanjenlor 3 Kota Blitar. Rekapitulasi hasil angket sesudah dan sebelum penggunaan media disajikan dalam grafik berikut:



Grafik 5 Hasil Angket Peningkatan *Self Efficacy*.

7. Revisi Produk

Tahap terakhir adalah revisi produk, pada tahap ini ini dilakukan apabila pada tahap uji coba kelayakan produk oleh guru kelas terdapat revisi ataupun saran perbaikan. Hasil uji coba kelayakan memperoleh presentase sebesar 95% dengan kategori “sangat layak” dan tidak ada revisi ataupun saran perbaikan oleh penilai. Pada uji coba terhadap siswa, juga telah diketahui bahwa media dinyatakan mampu meningkatkan *self efficacy* siswa kelas IV SDN Kepanjenlor 3 Kota Blitar memperoleh nilai N-Gain 0,81 dengan kategori “tinggi”, sehingga tidak dilakukan revisi produk lagi.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa penelitian ini menghasilkan produk elektronik LKPD berbasis *google sites* materi keragaman kebudayaan kelas IV. Hasil validitas produk melalui ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Hasil validitas ahli media dengan persentase sebesar 85,4% dengan kriteria sangat valid, hasil validasi ahli materi dengan persentase sebesar sebesar 92,5% dengan kriteria sangat valid, dan hasil validasi ahli bahasa memperoleh presentase 75% dengan kriteria valid. Hasil respon guru aspek kelayakan memperoleh persentase sebesar 95% dengan kategori sangat layak. Hasil respon siswa pada aspek peningkatan *critical thinking* memperoleh nilai N-Gain sebesar 0,81 dengan kategori “tinggi”. Sehingga *elektronik* lembar kerja peserta didik berbasis *google sites* materi keragaman kebudayaan terbukti dapat meningkatkan *self efficacy* siswa kelas IV SDN Kepanjenlor 3 Kota Blitar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini. (2020). Merdeka Belajar Dalam Pandangan Ki Hajar Dewantara dan Relevansinya Bagi Pengembangan Pendidikan Karakter . *Jurnal Filsafat Indonesia*, 3, 95.
- Alfi, C., Fatih, M., Cholifah, N., & Iswan, M. (2024). Pengembangan Augmented Reality Book Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Visual Spasial Siswa SD di Kabupaten Blitar. *Jurnal Pendidikan : Riset Dan Konseptual*, 8(2), 331. https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v8i2.953
- Alfi, C., Fatih, M., & Islamiyah, K. I. (2022). Pengembangan Media Power Point Interaktif Berbasis Animasi Pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan : Riset Dan Konseptual*, 6(2), 351. https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v6i2.487
- Anita. (2023). *Pengembangan E-LKPD Berbasis Web Google Sites dengan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Pada Materi Daya Hantar Listrik Larutan*. Universitas Islam Syarif Hidayatullah.
- Aswadi, R. F. N. , & A. A. (2018). Meningkatkan Kemampuan Metakognisi Siswa Pada Pembelajaran Fisika Menggunakan Lembar Kerja Siswa Berbasis Inkuiri Terbimbing. *Jurnal Inovasi Dan Pembelajaran Fisika*, 5(1).
- Fatih, M. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Puzzle pada Matematika Berbasis Realistik Materi KPK dan FPB (Studi pada Kelas 5 SDN Bendogerit 1 Kota Blitar). *BRILIANT: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 5. <https://doi.org/10.28926/briliant>
- Fatih, M., & Alfi, C. (2021). Pengembangan Monopoli Karakter Berbasis Permainan Simulasi sebagai Upaya Peningkatan Kecerdasan Sosioemosi Siswa Sekolah Dasar di Kota Blitar. *Jurnal Pendidikan : Riset Dan Konseptual*, 5(1), 51. https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v5i1.315
- I Wayan Oka Krismona Arsana dan I Wayan Suja. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Project Based Learning dalam Muatan Materi IPAS. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1).
- Maifit Hendriani dan Meria Ultra Gusteti. (2021). Validitas LKPD Elektronik Berbasis Masalah Terintegasi Nilai Karakter Percaya Diri Keterampilan Pemecahan Masalah Matematika SD di Era Digital . *Jurnal Basicedu*, 5(4).
- Mualdin, S. dan S. E. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika berbantuan Program Flash untuk Meningkatkan Kemampuan Matematika Siswa SMP. *Jurnal Tabularasa*, 12(2), 165.

Sri Rahayu, Dkk. (2021).
Pengembangan LKPD Elektronik
Tematik Berbasis High Order
Thinking Skill (HOTS).
*Eduhumaniora: Jurnal
Pendidikan Dasar*, 13(2).

Sugiono. (2015). *Metode Peneelitan
Kombinasi (Mix Methods)*.
Alfabeta.

Syaifuddin, Dkk. (2017).
Pengembangan LKPD Berbasis
Kontekstual untuk Meningkatkan
Kemampuan Pemecahan
Massalah dan Self Efficacy
Matematis. *Jurnal Pendidikan
Matematika*, 5(11).

Tanady, Hendy. (2018). *Psikologi
Industri dan Organisasi*. Expert.