

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF PLANTERA
BERBASIS APLIKASI *LIVEWORKSHEET* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATA
PELAJARAN IPAS DI KELAS IV**

SKRIPSI

OLEH :

ISTIA HADI

NIM. 21862061021



**UNIVERSITAS ISLAM
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG**

MEI 2025



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF PLANTERA
BERBASIS APLIKASI *LIVEWORKSHEET* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATA
PELAJARAN IPAS DI KELAS IV**

SKRIPSI

**Di ajukan kepada
Fakultas Universitas Islam Raden Rahmat Malang untuk
memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program
Sarjana
Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Oleh :
ISTIA HADI
NIM. 21862061021**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG
MEI 2025**

HALAMAN PERSETUJUAN

HALAMAN PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF PLANTERA
BERBASIS APLIKASI *LIVEWORKSHEET* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN IPAS KELAS IV

SKRIPSI

Oleh :

Istia Hadi

NIM. 21862061021

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji

Malang, 10 Mei 2025

Dosen Pembimbing



Dr. Yulia Eka Yanti, M.Pd

NIDN. 0729078802

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG

MEI 2025

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di depan dewan penguji skripsi Universitas Islam Raden Rahmat Kepanjen Malang dan telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana pendidikan (S.Pd.)

Pada hari : Selasa

Tanggal : 4 Juni 2025

Anggota I

Andi Wibowo M.Pd
NIDN. 0718128902

Anggota II

Adzimatnur Muslihasari, S.Si.M.Pd
NIDN. 0704068702

Ketua Penguji,

Dr. Yulia Eka Yanti, M.Pd
NIDN. 0729078802

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Islam Raden Rahmat



Dr. Hamdi Rasvid, M.Pd
NIDN. 0721068801

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Istia Hadi
NIM : 21862061021
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP)

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri; bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Malang, 10 Mei 2025

Yang membuat pernyataan,


Istia Hadi
Istia Hadi

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan kelancaran, kekuatan, dan petunjuk-Nya sehingga penulisan skripsi ini dapat terselesaikan tepat waktu. Tanpa berkat dan rahmat-Nya, penulis tidak akan mampu menyelesaikan karya ini.

Dengan penuh rasa syukur, penulis berhasil menyelesaikan skripsi dengan judul “ Pengembangan Media Interaktif Plantera Berbasis Aplikasi Liveworksheet Untuk Meningkatkan Hasil Pembelajaran IPAS kelas IV “ sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan.

Tak lupa, penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih kepada pihak yang telah memberikan bantuan serta dukungan dalam penulisan skripsi ini.

Penghargaan dan juga rasa terimakasih penulis sampaikan kepada :

1. H. Imron Rosyadi Hamid, SE., M.Si selaku Rektor Universitas Islam Raden rahmat Malang.
2. Dr. Hamidi Rosyid, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
3. Ibu Diana Kusuma Ningrum, M.Pd selaku Ketua Prodi PGSD
4. Dr. Yulia Eka Yanti yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta masukan berharga.
5. Ibu Tety Nur Cholifah M.Pd yang bersedia menjadi validator ahli media
6. Ibu Rifka'atul Karvilla yang bersedia menjadi validator ahli materi
7. Keluarga tercinta atas doa, dukungan, serta kasih sayang tiada henti.
8. Kepala sekolah serta staff dewan guru SD Negeri 3 Tlogorejo yang telah memberikan tempat untuk wadah penelitian ini.

9. Seluruh member BTS yang setiap lagu dan perjalanannya menjadi motivasi tersendiri bagi saya.
10. Teman-teman seperjuangan, yang senantiasa memberikan semangat, ide, dan dukungan positif.

Dalam skripsi ini, penulis berusaha mengembangkan game plantera berbasis aplikasi *liveworksheet* yang semakin relevan di era modern ini. Penulis mengakui bahwa karya ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati, penulis menyampaikan permohonan maaf apabila terdapat kekurangan atau kesalahan dalam penulisan skripsi ini. Kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk perbaikan di masa mendatang.

Semoga skripsi ini dapat memberikan kontribusi positif dan pemahaman yang lebih dalam mengenai dampak teknologi digital terhadap pembelajaran pada peserta didik. Akhir kata, penulis berharap agar karya tulis ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan masyarakat pada umumnya.



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

ABSTRAK

Istia Hadi. 2025. “ Pengembangan Media Interaktif Plantera Berbasis Aplikasi Liveworksheet Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Pembelajaran IPAS.” Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Islam Raden Rahmat Malang. Pembimbing : Dr. Yulia Eka Yanti M.Pd

Kata Kunci : Media Pembelajaran interaktif, Liveworksheet, Hasil Belajar

Penelitian pengembangan media interaktif berbasis aplikasi *liveworksheet* ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar kelas IV SD Negeri 3 Tlogorejo pada mata pelajaran IPAS disebabkan karena media pembelajaran yang monoton dan tidak menarik. Media yang digunakan oleh guru belum memaksimalkan penggunaan teknologi. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media interaktif plantera berbasis aplikasi *liveworksheet* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 3 Tlogorejo.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*). Adapun model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu : (1) analisis (2) Desain, (3) Pengembangan (4) Implementasi (5) Evaluasi. Penelitian ini menggunakan teknik berupa observasi, wawancara, angket , dan tes tertulis sebanyak dua kali yakni pada pretest dan posttest.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui pengembangan media interaktif berbasis aplikasi *liveworksheet* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil validasi ahli materi diperoleh nilai 96,9%, dan ahli media diperoleh nilai 98,7% yang mana keduanya dikategorikan sangat valid. Angket hasil uji coba kepada kelompok kecil mendapatkan nilai 86,39%, dan angket hasil uji coba lapangan mendapatkan nilai 89,47% sehingga keduanya berada pada kategori sangat praktis. Sedangkan gain skor melalui hasil belajar peserta didik pada pretest dan posttest mendapatkan gain skor sebanyak 0,7 dengan kategori “tinggi”. Berdasarkan perolehan data tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media interaktif plantera berbasis aplikasi *liveworksheet* yang dikembangkan sangat valid dan sangat prkatis digunakan sebagai media pembelajaran pada pelajaran IPAS.

ABSTRACT

Istia Hadi. 2025. "Pengembangan Media Interaktif Plantera Berbasis Aplikasi Liveworksheet Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Pembelajaran IPAS." Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Islam Raden Rahmat Malang. Pembimbing : Dr. Yulia Eka Yanti M.Pd

Keywords: Interactive learning media, Liveworksheet, Learning Outcomes

This research and development of interactive media based on the Liveworksheet application is motivated by the low learning outcomes of grade IV students at SD Negeri 3 Tlogorejo in IPAS subjects due to the monotonous and unattractive learning media. The media used by teachers has not maximized the use of technology. The purpose of this study is to develop interactive plantera media based on the Liveworksheet application to improve student learning outcomes in IPAS learning in grade IV at SD Negeri 3 Tlogorejo.

The type of research used is research and development (R&D). The development model used is the ADDIE model, which consists of five stages: (1) analysis, (2) design, (3) development, (4) implementation, and (5) evaluation. This study uses observation, interview, questionnaire, and written test techniques, which were administered twice, namely pre-test and post-test. The results of the study indicate that the development of interactive media based on the *Liveworksheet* application has proven to improve student learning outcomes.

The material expert validation results obtained a value of 96.9%, and the media expert obtained a value of 98.7%, both of which are categorized as very valid. The questionnaire results from the small-scale trial obtained a value of 86.39%, and the questionnaire results from the field trial obtained a value of 89.47%, both of which are in the very practical category. Meanwhile, the gain score through student learning outcomes on pre-test and post-test obtained a gain score of 0.7 with a "high" category. Based on the data obtained, it can be concluded that the interactive plantera media based on the Liveworksheet application developed is very valid and very practical for use as a learning media in IPAS subjects."

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN LOGO	ii
HALAMAN JUDUL SKRIPSI	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Pengembangan	7
F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	7
G. Manfaat Pengembangan	7
H. Definisi Operasional.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
A. Media interaktif.....	11
B. <i>Liveworksheet</i>	12
C. Hasil Belajar	15
D. Materi Bagian Tumbuhan.....	20
E. Kerangka Berpikir.....	25
F. Penelitian Terkait	27
BAB III METODE PENELITIAN	28
A. Model Pengembangan	28

B. Prosedur Pengembangan	28
C. Gambaran Produk yang akan dikembangkan (<i>Story Board</i>).....	31
D. Rancangan Uji Coba Produk	31
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	40
A. Studi Pendahuluan.....	40
B. Hasil Pengembangan Produk Awal.....	42
C. Hasil Uji Coba Produk	55
D. Revisi Produk	57
E. Kajian Produk Akhir	62
F. Keterbatasan Penelitian	70
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	72
A. Kesimpulan.....	72
B. Saran.....	73
DAFTAR PUSTAKA	74
LEMBAR IZIN PENELITIAN.....	116
LEMBAR IZIN OBSERVASI	117
MEDIA INTERAKTIF PLANTERA BERBASIS LIVEWORKSHEET.....	118
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	130

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbedaan Penelitian Terdahulu Dan Sekarang	27
Tabel 3.1 Kualifikasi Tingkat Kevalidan dari Presentase rata-rata.....	36
Tabel 3.2 Penskoran Penilaian Produk.....	38
Tabel 3.3 Kriteria Kelayakan Produk.....	39
Tabel 3.4 Kriteria Peningkatan Hasil Belajar dari Gain Skor.....	39
Tabel 3.5 Kriteria Hasil Belajar	40
Tabel 4.1 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media.....	52
Tabel 4.2 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi	53
Tabel 4.3 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	55
Tabel 4.4 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Lapangan.....	56
Tabel 4.5 Kualifikasi Hasil Belajar Berdasarkan Level Kognitif	57



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Jenis-jenis akar	20
Gambar 2.2 Jenis-jenis Batang.....	21
Gambar 2.3 Jenis-jenis Daun	22
Gambar 2.4 Bagian pada Bunga.....	24
Gambar 2.5 Bagian pada Buah.....	25
Gambar 2.7 Kerangka Berpikir	25
Gambar 3.1 Prosedur Pengembangan Model Addie	29
Gambar 3.2 Storyboard	32
Gambar 4.1 Perancangan Menggunakan Canva	47
Gambar 4.2 Desain Sampul	48
Gambar 4.3 CP dan ATP.....	49
Gambar 4.4 Materi dan Pengenalan Bagian Tumbuhan	49
Gambar 4.5 Soal <i>Checkboxes</i> dan <i>Wordsearch</i>	59
Gambar 4.6 Soal <i>Listening</i> dan <i>textfield</i>	60
Gambar 4.7 Mengganti warna tema	60
Gambar 4.8 Keterangan Perbaikan Gambar.....	61
Gambar 4.9 Keterangan Perbaikan Soal	62
Gambar 4.10 Keterangan Perbaikan CP dan ATP	61
Gambar 4.11 Keterangan Perbaikan Materi.....	62
Gambar 4.12 Diagram hasil validasi	64
Gambar 4.13 Diagram hasil angket	65
Gambar 4.14 Diagram hasil rata-rata <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	66
Gambar 4.15 Presentase hasil belajar berdasarkan level kognitif	68

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Storyboard Media Interaktif Plantera	79
Lampiran 2. Kisi-Kisi Ahli Materi.....	83
Lampiran 3. Kisi-Kisi Ahli Media	84
Lampiran 4. Lembar Hasil Observasi	84
Lampiran 5. Lembar Angket Peserta didik	85
Lampiran 6. Kisi-kisi	87
Lampiran 7. Dokumentasi.....	90
Lampiran 8. Kisi-kisi angket peserta didik	92
Lampiran 9. Hasil Validasi Ahli Media	93
Lampiran 10. Hasil Validasi Ahli Materi.....	96
Lampiran 11. Lembar Angket Kelompok Kecil	99
Lampiran 12. Hasil Angket Uji Coba Kelompok Kecil.....	101
Lampiran 13. Lembar Angket Uji Coba Lapangan.....	102
Lampiran 14. Hasil Angket Uji Coba Lapangan.....	104
Lampiran 15. Lembar <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	105
Lampiran 16. Rubrik Penilaian	112
Lampiran 17. Hasil Penilaian <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	114
Lampiran 18. Hasil Belajar berdasarkan level kognitif	115



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan teknologi di Indonesia berkembang pesat dikalangan masyarakat baik orang tua maupun anak-anak. Adanya teknologi yang berkembang menjadikan segala aktivitas lebih cepat dan efisien (Rosana, 2024). Pendidikan menjadi salah satu bidang yang paling merasakan dampak dari era digital yang mengubah dunia dengan cepat. Transformasi tersebut tidak hanya mengubah cara berkomunikasi dan berinteraksi, tetapi juga mengubah cara belajar dan mengajar. Metode pembelajaran tradisional tak lagi cukup untuk mendukung pengetahuan dan pengembangan konten dan keterampilan proses sains siswa (Akben, 2015). Sehingga pendidik dan pendidikan akan butuh banyak sekali cara-cara dan terobosan yang baru untuk mempermudah proses pembelajaran jarak jauh ini (Darwanto, 2021).

Peranan pendidikan sangat penting untuk kemajuan dan perkembangan bangsa. Peran guru sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran, seorang pendidik harus pandai dalam memilih model pembelajaran agar peserta didik aktif dalam proses pembelajaran (Warif, 2019). Pendidikan telah melahirkan paradigma baru yang penuh dengan peluang, tantangan, dan juga inovasi (Fathoni, 2023). Adanya internet dapat memudahkan dalam pencarian informasi sehingga pelaksanaannya dalam dunia pendidikan menuntut guru untuk menguasai dan memanfaatkan teknologi internet dalam proses pembelajaran.

Banyak sekali sekolah di Indonesia yang telah menggunakan internet dalam proses pembelajarannya, namun tidak sedikit juga sekolah yang belum memanfaatkan internet dalam pembelajarannya. Permasalahan tersebut banyak sekali terjadi, padahal jika teknologi dikembangkan, teknologi dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang interaktif sehingga materi yang disampaikan pada peserta didik diterima dengan baik dan meningkatkan hasil belajar yang baik pula. Mengingat di zaman modern ini, pembelajaran tidak hanya terbatas dengan dinding tradisional, teknologi dapat membantu siswa menemukan sumber-sumber tanpa dibatasi dinding sekolah dan dapat ditemukan dengan mudah tanpa terbatas (U.S Departemen of Education, 2017).

Pendidikan memiliki banyak masalah yang dihadapi, salah satunya yaitu sekolah masih banyak terpaku pada media cetak berupa LKS dan buku paket. Pembelajaran tidak akan berjalan dengan lancar tanpa adanya faktor pendukung, salah satunya faktor tersebut adalah media yang digunakan. Dianingrum (2019) melakukan observasi dimana masalah yang dialami yakni buku pegangan pendidik ataupun buku paket yang kurang menarik masih menjadi bahan ajar utama, sehingga siswa kurang berminat mempelajarinya karena dalam proses pembelajaran hanya menggunakan bahan ajar berupa buku pegangan yang masih memiliki banyak kekurangan, sehingga perlu sumber-sumber tambahan dari internet.

Hakekatnya anak yang berusia 6-11 tahun atau usia sekolah dasar umumnya masih belum dapat diajak untuk berpikir secara abstrak, sehingga diperlukan alat bantu atau perantara dalam pembelajaran. Media yang bersifat sederhana seperti benda-benda konkret yang ada disekitar seperti tumbuhan-tumbuhan yang ada disekitar sekolah, batu, pulpen, dan lain sebagainya

merupakan media yang dapat menjadi penunjang ketika pembelajaran di dalam kelas, namun alangkah baiknya jika terdapat media lain yang dapat digunakan sebagai alat bantu belajar peserta didik yang dapat diakses di manapun dan kapanpun yang dapat digunakan secara aktif oleh kedua pihak, yakni guru dan peserta didik atau bersifat interaktif. Kehadiran media yang bersifat interaktif dapat menghadirkan suasana baru dalam proses pembelajaran diantaranya, siswa lebih fokus selama proses pembelajaran dan siswa lebih antusias mengikuti proses belajar. Jika siswa sudah nyaman dan bergairah selama proses pembelajaran, maka hasil yang diperoleh akan lebih optimal.

Permasalahan tersebut sama dengan hasil observasi yang dilakukan pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 3 Tlogorejo, Desa Tlogorejo, kecamatan Pagak. Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan di SD Negeri 3 Tlogorejo dan wawancara kepada guru kelas yang telah mengajarkan IPAS menerangkan bahwasannya hingga sekarang belum ada yang membuat media pembelajaran interaktif yang dapat membuat peserta didik memahami IPAS dengan mudah. Hal tersebut dapat dilihat dari peserta didik kelas IV yang kesulitan dalam pembelajaran IPAS. Konsep kurikulum saat ini menuntut adanya peningkatan kualitas pendidikan serta model pembelajaran yang kreatif dan inovatif, sehingga memenuhi kebutuhan peserta didik dengan baik (Lestari, 2023). Namun nyatanya di lapangan praktek terhadap kreativitas dan inovasi itu sendiri masing terbilang kurang. Metodenya masih banyak menggunakan metode lawas seperti metode ceramah. Media yang digunakan kurang menarik dan tidak relevan dengan kemampuan peserta didik, sehingga mempengaruhi hasil belajar yang mereka dapatkan.

Hasil belajar yang rendah dapat dilihat dari ketika peserta didik mengerjakan latihan soal refleksi dimana nilai 8 peserta didik di atas KKTP dan 4 lainnya dibawah KKTP. Semua guru telah memiliki gadget, namun belum ada yang memanfaatkannya sebagai media pembelajaran agar pesera didik di kelas IV SD Negeri 3 Tlogorejo dapat mempelajari materi kontekstual dengan mudah dan praktis dibawa kemanapun dan kapanpun. Media pembelajaran yang berupa LKS dan buku paket belum tentu dipelajari oleh peserta didik saat belajar diluar. Saat ini, hal tersebut kurang praktis dilakukan karena pada era modern seharusnya sudah lebih maju dalam adanya media pembelajaran yang dapat dibawa kemanapun dan kapanpun.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan wali kelas IV yang telah dilaksanakan, akan dilakukan upaya agar peserta didik memiliki media pembelajaran yang optimal dan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari yang dapat diakses dengan internet. Sehingga dari permasalahan di atas, maka peneliti akan mengembangkan media interaktif Plantera melalui aplikasi berbasis web *liveworksheet*.

Aplikasi *liveworksheet* ini dipilih karena lebih praktis dan memudahkan pembelajaran peserta didik dan guru dalam pelaksanaannya. Ketika guru memberikan pembelajaran mandiri di rumah, media pembelajaran berbasis kontekstual yang dikembangkan melalui aplikasi berbasis web *liveworksheet* ini dapat membantu mempermudah proses pembelajaran peserta didik bukan hanya dalam menghafal materi, namun juga diharapkan dapat memahami konsep materi yang telah diajarkan. Dengan aplikasi *liveworksheet*, soal yang telah dibuat dapat mengkoreksi secara sistem, sehingga hasil dari pengerjaan mereka dapat dilihat secara langsung. *Liveworksheet* memuat konten secara audio-

visual dan memungkinkan peserta didik untuk mengaksesnya dimana saja dan kapan saja, baik di dekstop, laptop, ataupun handphone (Sholehah, 2021). Dan karena *liveworksheet* ini berupa link web, maka media lebih fleksibel serta menghemat penyimpanan ruang.

Terdapat beberapa penelitian yang relevan dengan permasalahan yang dihadapi di kelas IV SD Negeri 3 Tlogorejo. Salah satunya penelitian yang dilakukan oleh Eza Putri Istiqomah yang membahas tentang media pembelajaran interaktif yang akan dikembangkan di MTs, bedanya peneliti melakukan penelitian di SD. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa, meskipun berkembangnya teknologi di era modern ini, pemanfaatan media interaktif dengan aplikasi *liveworksheet* belum pernah digunakan. Adanya internet yang telah disediakan oleh sekolah belum dimanfaatkan secara maksimal di sekolah itu sendiri untuk melengkapi perangkat pembelajaran yang menarik dan dapat dipahami oleh peserta didik (Istiqomah, 2024).

Penelitian yang lain juga menjelaskan bahwa peserta didik kesulitan dalam memahami suatu pembelajaran sehingga berpengaruh pada hasil belajar mereka. Peserta didik mengharapkan tersedianya bahan ajar elektronik yang sanggup menunjukkan gambar, animasi, video penjelasan, dan fitur interaktif yang menarik dalam pembelajaran. Adanya kendala dan kebutuhan tersebut, pendidik diharapkan dapat berinovasi agar dapat memenuhi kebutuhan peserta didik dan mencari solusi dalam meningkatkan hasil pembelajaran peserta didik, yang salah satunya dengan membuat bahan ajar atau media pembelajaran yang berbasis elektronik yang sesuai dengan perkembangan teknologi (Arifin, 2022).

Berdasarkan uraian di atas, maka sebagai upaya meningkatkan hasil pembelajaran siswa pada pembelajaran IPAS di kelas IV, peneliti kemudaa

akan melakukan penelitian pengembangan yang berjudul “ Pengembangan Media Interaktif Plantera Berbasis Aplikasi *Liveworksheet* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV “

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, beberapa masalah yang dapat diidentifikasi, yaitu :

1. Hasil belajar dari 77,3 % siswa masih berada dibawah Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP)
2. Kurang memanfaatkan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar
3. Peserta didik kurang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran
4. Kondisi kelas yang kurang kondusif
5. Teknik pembelajaran monoton sehingga menyebabkan siswa mudah bosan
6. Kemampuan terbatas dalam mengembangkan media
7. Pembelajaran masih sering menggunakan metode ceramah yang berpusat pada guru, sehingga kreativitas peserta didik kurang terlatih

C. Batasan Masalah

1. Mengembangkan media interaktif Plantera berbasis aplikasi *liveworksheet* dalam mata pelajaran IPAS pada materi Tumbuhan, Sumber Kehidupan di Bumi
2. Implementasi media pembelajaran interaktif berupa game
3. Menguji efektifitas media pembelajaran dengan games berbasis aplikasi *liveworksheet*
4. Media interaktif Plantera berbasis aplikasi *liveworksheet* digunakan untuk mengukur hasil belajar kognitif C1 hingga C5

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana kevalidan media interaktif plantera berbasis aplikasi liveworksheet pada pembelajaran IPAS materi Tumbuhan?
2. Bagaimana kelayakan media interaktif plantera berbasis aplikasi liveworksheet pada pembelajaran IPAS materi Tumbuhan?
3. Bagaimana keefektifan media interaktif plantera berbasis aplikasi liveworksheet pada pembelajaran IPAS materi Tumbuhan?

E. Tujuan Pengembangan

Beberapa tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti diantaranya yaitu :

1. Mengembangkan dan menghasilkan media pembelajaran interaktif Plantera berbasis aplikasi *liveworksheet* yang layak digunakan dalam pembelajaran
2. Mengetahui kevalidan, kelayakan, dan keefektifan media pembelajaran interaktif Plantera berbasis aplikasi *liveworksheet* dalam peningkatan hasil belajar peserta didik

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

1. Media interaktif plantera berbasis aplikasi *liveworksheet* yaitu media interaktif yang dirancang untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SD
2. Media interaktif yang dikembangkan berupa link sehingga mudah diakses di berbagai perangkat setiap waktu dan menghemat penyimpanan
3. Media yang dikembangkan mengacu pada Kurikulum Merdeka
4. Media interaktif berbasis aplikasi *liveworksheet* berupa game kuis.

G. Manfaat Pengembangan

Penelitian ini memiliki manfaat baik secara teoritis maupun praktis.

Manfaat teoritis adalah manfaat yang mempunyai jangka panjang didalam teori

pembelajaran., sedangkan manfaat praktis mempunyai dampak secara langsung terhadap suatu komponen-komponen pembelajaran. Manfaat teoritis dan praktis dari penelitian ini yakni sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai rujukan bagi para pembaca, terlebih oleh guru untuk menambah wawasan mengenai pengembangan untuk membuat media interaktif menggunakan aplikasi *liveworksheet*, selain itu juga dapat digunakan sebagai penelitian yang sejenis, dan memberikan peran dibidang pendidikan dalam pengembangan media pembelajaran menggunakan *liveworksheet*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Kelas

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman baru bagi siswa sehingga dapat membangkitkan motivasi dan hasil belajarnya.

b. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat dipertimbangkan dan didukung oleh sekolah, sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang lebih menarik.

c. Bagi Guru Mata Pelajaran

Penelitian ini diharapkan dapat membantu guru mengajar dengan media yang lebih menarik minat siswa dalam menggunakan aplikasi *liveworksheet*.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan dan meningkatkan kredibilitas peneliti agar terus belajar dan mengagaskan ide baru.

e. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan rujukan kepustakaan bagi peneliti lain untuk mengembangkan media menggunakan aplikasi *liveworksheet* sehingga dapat lebih dikembangkan lagi.

H. Definisi Operasional

1. Media Interaktif *Liveworksheet*

Media interaktif adalah suatu produk berbentuk layanan digital yang diberikan oleh guru kepada siswa dengan sajian berupa video, animasi, audio, ataupun game. Media pembelajaran interaktif sesuatu yang berupa software dan hardware yang bisa digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan bahan ajar atau sumber belajar kepada peserta didik yang dapat memberikan respon balik kepada pengguna dari sesuatu yang dimasukkan dalam media tersebut. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan dalam pembuatan media interaktif yakni aplikasi berbasis web *liveworksheet*. Fitur dalam aplikasi *liveworksheet* sangat beragam, pengguna dapat memanfaatkannya menjadi game agar pembelajaran lebih menyenangkan untuk peserta didik.

Liveworksheet adalah sebuah aplikasi menarik untuk membuat lembar kegiatan siswa yang bisa berisikan materi berupa video atau game yang sekaligus berisi evaluasi yang dapat mengukur hasil nilai siswa. Aplikasi *liveworksheet* dapat mengubah lembar kerja cetak dalam bentuk dokumen, pdf, juga menjadi lembar kerja interaktif yang dapat mengoreksi secara sistem. Bentuk soal yang di buat dari aplikasi ini memiliki banyak variasi seperti pilihan ganda, jawaban singkat, memilih benar salah, dan menjodohkan.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah proses untuk menentukan nilai belajar peserta didik melalui kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar. Berdasarkan

pengertian tersebut berarti hasil belajar dapat menenggarai tujuan utamanya tujuan utamanya yaitu untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau kata.



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT