

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan menjadi fondasi utama peradaban manusia sejak zaman dahulu yang tumbuh dan berkembang seiring kemajuan masyarakat (Susilawati, Pratiwi, and Abdullah 2021). Pendidikan tidak hanya dimaknai sebagai proses penyampaian pengetahuan dan keterampilan semata, tetapi juga sebagai upaya mendasar dalam membentuk karakter, mengembangkan potensi diri, serta mempersiapkan individu untuk menghadapi berbagai tantangan (Hasan, et al., 2025). Pendidikan merupakan sarana yang berpengaruh dan penting bagi manusia untuk meningkatkan ilmu pengetahuan yang didapat baik dari lembaga formal atau informal untuk menjadi manusia yang berkualitas (Wira Kurnia Listari 2023).

Pendidikan abad ke-21 menuntut peserta didik dan pendidik memiliki kemampuan serta keterampilan teknologi dalam proses belajar mengajar. Perkembangan teknologi telah mengubah pembelajaran konvensional menjadi pembelajaran digital (Luh and Karang 2021). Belajar mengajar adalah proses interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam suatu kelas (Ramadani 2024). Pendidikan abad ke-21 harus memfokuskan keterampilan 4C yang meliputi, *critical thinking* (berpikir kritis), *creative and innovative* (berpikir kreatif dan inovatif), *communication* (komunikasi), *collaboration* (kolaborasi) (Hardhanesha, Khairunnisa, and Ridhallah 2025). Penerapan 4C dapat memberikan keterampilan pada anak sehingga dapat menghadapi tantangan

dan beradaptasi dengan perkembangan zaman saat ini (Krishannanto, Darmuki, and Fathurohman 2025).

Kurikulum merdeka mengubah konsep pembelajaran yang awalnya berpatokan pada pendidik menjadi berpusat pada peserta didik (Jon, Saragih, & Sani, 2024). Adanya perubahan kurikulum dikarenakan suatu tuntutan untuk perbaikan kualitas pembelajaran di Indonesia (Fatman, Hidayat, and Pribadi 2025). Kurikulum merdeka sejalan dengan konsep *deep learning*, yang kini diterapkan sebagai acuan pembelajaran. Pendekatan *deep learning* berupaya mengubah metode belajar konvensional yang biasanya lebih menekankan pada penghafalan dan pengulangan informasi menjadi proses belajar yang lebih konstruktif dan reflektif (Rosiyati et al. 2025). Model ini menjadi solusi permasalahan yang sering kali muncul dalam sistem pendidikan tradisional, yang lebih berfokus pada aspek kognitif semata tanpa memperhatikan keterlibatan emosional dan sosial siswa dalam proses belajar (Suwandi, Putri, and Sulastri 2024). Kurikulum ini bertujuan untuk mengembangkan keterampilan abad ke-21 yang sangat dibutuhkan di era global saat ini (H and Ismail 2025).

Sekolah Dasar merupakan salah satu bagian komponen penting dalam sistem pendidikan nasional (Luh and Karang 2021). Pendidikan dasar adalah dasar yang krusial dalam menyiapkan potensi siswa untuk perkembangan mereka di masa depan (Agustina and Masyithoh 2025). Kurikulum Merdeka pada pendidikan dasar di Indonesia ialah adanya penggabungan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) (Andreani and Gunansyah 2022). Penggabungan dilakukan karena siswa sekolah dasar yang cenderung melihat sesuatu secara utuh dan terpadu. Sehingga penggabungan IPA dan IPS diharapkan dapat memicu siswa mengelola lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan (Purnawanto 2024).

Pembelajaran IPA, guru cenderung hanya mentransfer pengetahuan yang ada pada bahan ajar yang digunakan kepada siswa. Hal ini menyebabkan siswa cenderung pasif dan hanya menerima informasi dari guru, sehingga pembelajaran IPA menjadi membosankan, kurang bermakna, serta berdampak pada hasil belajar yang diperoleh siswa (Luh and Karang 2021). Ketika siswa tidak memiliki dorongan intrinsik, mereka cenderung pasif dan kurang antusias dalam mengikuti pelajaran, yang berdampak langsung pada prestasi akademik (Nadyarta, Fakhriyah, and Purbasari 2025). Salah satu faktor penting yang menyebabkan rendahnya motivasi belajar siswa adalah minimnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif (Elshareif and Mohamed 2021).

Pelajaran IPAS memberikan pengetahuan kepada peserta didik dengan ide atau gagasan dan konsep tentang lingkungan alam dan sosial (Rosyid Khoirul Nafian 2024). Pembelajaran IPA hendaknya menekankan pada pemberian pengalaman belajar secara langsung melalui kegiatan pengamatan dan percobaan (Andriana, Alamsyah, and Tambun 2020). Pendidik harus mampu memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran yang interaktif dan menarik agar siswa terlibat dalam pembelajaran (Candra Ratnawati,

Subiyantoro, and Gufron 2025). Variasi pembelajaran yang digunakan guru sangat dapat memotivasi siswa dalam belajar. Keterampilan guru dalam memilih dan menggunakan media dapat merangsang siswa untuk aktif, kreatif, bersemangat dalam belajar (Arwinda and Sufraini 2025). Pembelajaran yang lebih menyenangkan akan menjadikan siswa merasa nyaman dalam belajar. Lingkungan yang nyaman tentu sangat berpengaruh terhadap keberhasilan belajar siswa (Handono, Fitrotun Nisa, and Prihatni 2023).

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang bertujuan untuk menyampaikan pesan pembelajaran, sehingga mencapai tujuan yang ingin diperoleh (Lathifah, Hidayati, and Zulandari 2021). Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat melatih peserta didik menjadi lebih mandiri dalam belajar, selayaknya mereka berinteraksi dengan guru secara langsung (Robiyanto, Hidayat, and Santika 2023). Dengan menambahkan elemen interaktif dapat menjadikan siswa berperan aktif dan bukan hanya menerima informasi pasif (Maghfiroh, Daksana, and Salma 2024). Penggunaan media yang tepat akan tercipta pembelajaran yang menarik sehingga siswa dengan mudah mencerna apa yang telah dilihat secara jelas. Maka dari itu guru dapat memakai alat bantu saat berlangsungnya pembelajaran (Agustira and Rahmi 2022).

Pembelajaran IPAS memerlukan alternatif media pembelajaran yang mampu mengaitkan konsep-konsep IPAS dengan permasalahan nyata di lingkungan sekitar (Candra Ratnawati, Subiyantoro, and Gufron 2025). Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dianggap sulit dan membosankan oleh

karena banyaknya teori dan pemahaman konsep IPA yang luas serta kurangnya inovasi dalam media pembelajarannya. Hal ini mengakibatkan siswa menjadi jenuh dan kehilangan minat terhadap pembelajaran IPA (Krishantari et al. 2025). Padahal menurut (Indarta, Jalinus, Waskito, & Samala, 2022) menyatakan bahwa pembelajaran abad ke-21 menuntut siswa untuk aktif mengeksplorasi pengetahuan melalui berbagai sumber, termasuk digital yang mendukung proses belajar yang lebih menarik dan bermakna.

Berdasarkan observasi dan hasil wawancara dengan Ibu Indah Vitahardiyanti yang merupakan wali kelas V memberikan pernyataan bahwa pembelajaran yang dilakukan di SD Negeri Pesanggrahan 01, kegiatan pembelajaran IPAS materi "Harmoni Dalam Ekosistem" cenderung monoton dan berbasis buku teks. Pendidik belum memanfaatkan media yang inovatif, sehingga siswa kurang terlibat aktif dalam proses belajar. Sekolah Dasar Negeri Pesanggrahan 01 memiliki fasilitas yang memadai diantaranya ada LCD, Proyektor, jaringan wifi, dan laptop. Namun belum maksimal dalam penggunaannya saat proses pembelajaran. Pendidik mengakui adanya keterbatasan waktu dan keterampilan dalam membuat media digital. Pembelajaran biasanya dilakukan dengan menggunakan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis kertas, hal tersebut merupakan pernyataan dari Ibu Indah Vita hardiyanti selaku wali kelas V.

Permasalahan dalam pembelajaran meliputi kesulitan belajar dan hasil belajar yang belum sesuai harapan. Selain itu, motivasi belajar siswa rendah karena pembelajaran didominasi metode ceramah, dan media konvensional, sehingga menimbulkan rasa bosan (Dwiyanti, Sabtiawan, and Mujianto 2025). Pendekatan pembelajaran seperti ini siswa hanya sebagai penerima informasi, bukan sebagai peserta aktif dalam proses belajar, sehingga rasa ingin tahu mereka terhadap materi pelajaran menurun (Nadyarta, Fakhriyah, and Purbasari 2025). Keterbatasan perangkat pembelajaran tersebut akan mempengaruhi kualitas pembelajaran. Sehingga diperlukan suatu pengembangan media pembelajaran (Ariani and Meutiawati 2019). Maka dari itu dalam pembelajaran diperlukan media interaktif sehingga pemahaman siswa meningkat (Agustira and Rahmi 2022).

Salah satu usaha yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran IPA di SD adalah mengubah orientasi pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher centered*) menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered*) (Luh and Karang 2021). Diperlukan pendekatan yang menarik dan interaktif, melalui pengembangan media *liveworksheet* yang dapat digunakan untuk membuat dan menyusun pembelajaran interaktif (Fauzi et al. 2021). *Liveworksheet* menyediakan fitur interaktif yang mempermudah penyajian materi, latihan soal, dan evaluasi berbasis digital (Candra Ratnawati, Subiyantoro, and Gufron 2025). Media *liveworksheet* ini dapat memberikan variasi belajar kepada peserta didik agar pembelajaran tidak membosankan (Fauzi et al. 2021). Hal ini meningkatkan keterlibatan siswa dalam

pembelajaran, menjadikan siswa cenderung aktif dan termotivasi untuk belajar tentang harmoni dalam ekosistem (Kurniati and Ratnaningrum 2025).

Penelitian yang dilakukan oleh (Cahyaningrum, Huda, and Setyo Sundari 2024) menunjukkan bahwa media pembelajaran E-LKPD interaktif yang digunakan sangat valid dan realibel. Kelayakan 2 validasi ahli materi rata-rata 96,65% dan 2 validator ahli media dengan rata-rata 98%. Diperoleh tanggapan guru 96% dan presentase tanggapan peserta didik 98%. Sehingga disimpulkan bahwa E-LKPD berbasis *Liveworksheet* sangat praktis dan layak untuk digunakan.

Pengembangan LKPD interaktif berbasis *liveworksheet* untuk meningkatkan hasil belajar IPS sekolah dasar, penelitian yang dilakukan oleh (N.F., Roesminingsih, and Yani 2022) dengan memperoleh dinyatakan valid, praktis, dan efektif. Menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif *liveworksheet* yang digunakan sangat valid dengan kelayakan oleh ahli materi presentase 91% ahli media 90%. Media yang digunakan juga kategori sangat praktis dengan rata-rata memperoleh 84% dan 90%. Keefektifan produk terhadap meningkatkan hasil belajar siswa dinilai berdasarkan nilai skor *N-Gain* siswa pada uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan sebesar 0,71 kategori tinggi. Pada pengembangan media LKPD interaktif *liveworksheet* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, karena adanya peningkatan 0,71.

Penelitian yang relevan juga dilakukan oleh (Kurniati and Ratnaningrum 2025) yang berjudul pengembangan e-asesmen berbasis *liveworksheet* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V sekolah

dasar. Menunjukkan bahwa menunjukkan bahwa e-asesmen berbasis *liveworksheet* sangat layak digunakan, dengan skor rata-rata validator materi sebesar 90,27% dan validator media sebesar 88,88% Skor tanggapan siswa kelompok kecil yaitu 95,83%, dan kelompok besar memperoleh persentase 97,53%. Tanggapan guru sebesar 93,75% dimana masuk dalam kategori sangat layak.

Berdasarkan latar belakang di atas penelitian dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran *Liveworksheet* pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V Materi Harmoni dalam Ekosistem akan dilakukan. Pengembangan media pembelajaran berbasis *liveworksheet* pada mata pelajaran IPAS kelas V diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan aktif dalam belajar. Melalui LKPD interaktif, akan lebih termotivasi untuk memahami materi dan mengerjakan latihan dengan antusias. Hal ini diharapkan berdampak pada peningkatan hasil belajar, baik dari aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan.

B. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan pemahaman makna yang terkandung dalam penelitian ini yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Liveworksheet* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPAS”, maka perlu adanya penjelasan dari istilah-istilah tersebut. Penulis mendefinisikan secara operasional istilah-istilah yang ada dalam judul penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan atau Research and Development (RnD) merupakan metode penelitian yang bertujuan menghasilkan atau mengembangkan sebuah produk tertentu (Gulo et al. 2024). Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengembangan RnD (research and development) model 4D (Four 4) Thiagrajan yang terdiri dari Define, Design, Develop, dan Dessiminate (Bakri, Ambarwulan, and Mulyati 2018).

2. Media Pembelajaran *Liveworksheet*

Liveworksheet adalah sebuah aplikasi menarik untuk memberikan lembar kegiatan siswa yang bisa berisikan materi pelajaran berupa video dan sekaligus berisi evaluasi yang bisa untuk mengukur pemahaman siswa (Wedyastuti 2022).

3. Mata Pelajaran IPAS Materi Harmoni Dalam Ekosistem

IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) adalah kajian ilmu pengetahuan yang membahas mengenai makhluk hidup beserta interaksinya dengan lingkungan dan alam semesta. Contohnya manusia yang merupakan makhluk hidup dan tidak dapat hidup sendiri. Sehingga singkatnya IPAS merupakan bentuk perpaduan antara pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) dan ilmu pengetahuan sosial (IPS) (Meylovvia, and Julianto 2023).

Mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar. Sedangkan materi harmoni dalam ekosistem merupakan salah satu materi yang terdapat dalam mata pelajaran IPAS di sekolah dasar kelas V semester satu.

C. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang sudah dijelaskan penulis diatas, maka beberapa masalah pada penelitian ini, sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran IPAS di sekolah dasar materi harmoni dalam ekosistem masih berpusat pada guru dan buku teks sebagai sumber informasi, sehingga peserta didik kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas V.
2. Pemahaman peserta didik terhadap materi IPAS khususnya materi harmoni dalam ekosistem masih kurang mendalam.

3. Media pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional berupa buku teks dan belum dirancang menggunakan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran sehingga siswa tidak pasif.
4. Fasilitas sekolah seperti laptop dan LCD proyektor, belum digunakan dengan maksimal dalam kegiatan pembelajaran IPAS khususnya materi harmoni dalam ekosistem.
5. Pembelajaran IPAS belum memanfaatkan media interaktif *Liveworksheet* dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman dan keaktifan siswa.

D. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka perlu adanya pembatasan masalah supaya peneliti lebih fokus dalam menjawab permasalahan yang ada. Adapun batasan penelitian dibatasi pada:

1. Pengembangan media pembelajaran interaktif *liveworksheet* pada mata pelajaran IPAS materi harmoni dalam ekosistem di kelas V sekolah dasar.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan fokus pada media yang interaktif berupa latihan soal interaktif di kelas V sekolah dasar.
3. Penelitian membahas kelayakan dan kepraktisan media *liveworksheet* yang dikembangkan di kelas V sekolah dasar.

E. Rumusan Masalah

Sesuai dengan judul penelitian ini, maka rumusan masalah dapat dikemukakan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran *Liveworksheet* pada mata pelajaran IPAS kelas V materi harmoni dalam ekosistem?
2. Bagaimana tingkat kelayakan media pembelajaran *Liveworksheet* pada mata pelajaran IPAS kelas V materi harmoni dalam ekosistem?
3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran *Liveworksheet* pada mata pelajaran IPAS kelas V materi harmoni dalam ekosistem menurut penilaian guru dan respon siswa?

F. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah diatas maka peneliti mengemukakan tujuan dari penelitian antara lain:

1. Mengembangkan media pembelajaran *liveworksheet* pada mata pelajaran IPAS kelas V SD materi harmoni dalam ekosistem.
2. Mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran *liveworksheet* pada mata pelajaran IPAS kelas V SD materi harmoni dalam ekosistem.
3. Mengetahui kepraktisan media pembelajaran *liveworksheet* pada mata pelajaran IPAS kelas V SD materi harmoni dalam ekosistem menurut penilaian guru dan respon siswa.

G. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti diharapkan mampu memberikan manfaat sebagai berikut (Qity 2025):

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat ilmu tentang pengembangan media pembelajaran khususnya dengan menggunakan media *liveworksheet* pada mata pelajaran IPAS. Demikian dalam temuan penelitian ini dapat dijadikan referensi pengetahuan tentang pengembangan media pembelajaran selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Sebagai referensi yang dapat memotivasi guru-guru dalam menciptakan media pembelajaran digital yang interaktif. Memberikan masukan bagi guru SD N Pesanggrahan 01 akan pentingnya penggunaan media pembelajaran interaktif. Guru dapat memanfaatkan media pembelajaran *liveworksheet* dalam kegiatan belajar mengajar sehingga siswa lebih tertarik untuk belajar.

b. Bagi Siswa

Pemanfaatan media pembelajaran *liveworksheet* diharapkan dapat mempermudah dalam kegiatan proses pembelajaran. Siswa juga mendapatkan pengalaman baru melalui media pembelajaran *liveworksheet*, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Selain itu juga, siswa menjadi lebih memahami pelajaran IPAS terutama materi harmoni dalam ekosistem.

c. Bagi Peneliti Lain

Dengan adanya hasil penelitian ini, dapat dijadikan sebagai bahan rujukan dalam pengembangan media pembelajaran dengan hasil produk dan materi pembelajaran yang berbeda.

H. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

1. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran berbasis *liveworksheet* yang berisi materi harmoni dalam ekosistem dalam pembelajaran IPAS.
2. Produk ditujukan untuk siswa kelas V SD Negeri Pesanggrahan 01.
3. Berisi LKPD interaktif dengan soal pilihan ganda, isian, dan menjodohkan.
4. Dilengkapi gambar, warna, dan navigasi menarik.