ABSTRAK

Skripsi dengan judul **"Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Liveworksheet* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mata Pelajaran IPAS Materi Ekosistem di MIN 2 Blitar"** ditulis oleh Darwis Setiawan, NIM. 126205202174, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, dengan pembimbing Dr. Septinaningrum, M.Pd.

Kata Kunci: *Media Liveworksheet, Motivasi Belajar, Materi Ekosistem*

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi materi kepada peserta didik yang dapat merangsang sistem pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran yang baik dan tercapianya tujuan pembelajaran. Salah satu pokok komponen yang termuat di dalam media adalah materi pelajaran. Mata pelajaran penting yang diajarkan salah satunya Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Ada beberapa permasalahan dalam pembelajaran IPAS materi ekosistem seperti hanya mengguanakan buku, tidak menggunakan media sehingga siswa menjadi kurang minat dalam proses pembelajaran berlangsung. Pengembangan media pembelajaran berupa media *liveworksheet* dalam meningkatkan motivasi belajar perlu dilakukan guna tujuan pembelajaran terpenuhi dan pross pembelajaran lebih menarik.

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu: 1) Menganalisis kebutuhan media *liveworksheet* dalam proses pembelajaran pada materi ekosistem di MIN 2 Blitar, 2) Mendesain media *liveworksheet* dalam proses pembelajaran pada materi ekosistem di MIN 2 Blitar, 3) Mengembangkan media *liveworksheet* dalam proses pembelajaran pada materi ekosistem di MIN 2 Blitar, 4) Mengimpementasikan media *liveworksheet* dalam proses pembelajaran pada materi ekosistem di MIN 2 Blitar, 5) Mengevaluasi media *liveworksheet* dalam proses pembelajaran pada materi ekosistem di MIN 2 Blitar.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian R&D dan pengembangan dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Impementation, Evaluation)*. Hasil

pengembangan ini berupa media *liveworksheet* dalam meningkatkan motivasi belajar mata pelajaran IPAS materi ekosistem di MIN 2 Blitar. Subjek penelitian ini merupakan siswa/i kelas V MIN 2 Blitar. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, dan angket. Jenis data dalam penelitian ini yaitu data kuantitatif yaitu nilai angket valditas dan angket motivasi belajar, sedangkan data kualitatif berupa kritik dan saran atau masukan dari para ahli, yaitu ahli bahasa, ahli materi dan ahli media. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan teknik analisis deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian: 1). Analisis yang digunakan dalam penelitian dibagi menjadi 2 yaitu analisis kebutuhan dan analisis kurikulum. Analisis kebutuhan meliputi permasalahan siswa dalam proses pembelajaran, sedangkan analisis kerja meliputi kurikulum merdeka, materi ekosistem dan ananlisis media *liveworksheet* 2). Desain atau perencanaan merupakan proses awal dalam penyususnan media pembelajaran yang akan dikembangkan setelah melakukan analisis kerja dan ananlisis kebutuhan. Desain disusun secara runtut dan dibuat semenarik mungkin supaya materi dapat tersampaikan dengan baik kepada siswa. Desain produk yang akan dikembangkan peneliti di buat dengan perancangan *liveworksheet* dengan bantuan aplikasi *canva.* 3). Pengembangan dibagi menjadi yaitu pembuatan produk, validasi para ahli dan revisi produk. Proses validasi produk dilakukan oleh dosen Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung sebagai validator ahli media, ahli bahasa dan guru kelas VD MIN 2 Blitar sebagai validator materi dan hasil dari validasi menyatakan valid. 4). media sangat berperan penting dalam meningkatkan motivasi siswa. Dari sebelum penggunaan media motivasi belajar siswa meraih nilai 68,6% hanya terbilang cukup valid yang artinya kemampuan siswa hanya sebatas rata-rata. Sedangkan setelah menggunakan media *liveworksheet* motivasi belajar siswa meningkat dan memperoleh nilai 85,3% karena media yang digunakan mampu merangsang pikiran siswa. Selisih nilai sebelum dan sesudah yaitu 16,7%, 5). Evaluasi digunakan dalam membangun pengembangan media *liveworksheet* menjadi media yang lebih interaktif, inovatif dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran baik di dalam kelas maupun luar kelas. Evaluasi dalam peneltian ini digunakan untuk umpan balik terhadap pengembangan media agar layak digunakan sebagai media pembelajaran.

ABSTRACT

The thesis with the title **"Development of Liveworksheet-Based Learning Media in Increasing Learning Motivation for Science and Technology Subjects, Ecosystem Material at MIN 2 Blitar"** was written by Darwis Setiawan, NIM. 126205202174, Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Sayyid Ali Rahmatullah State Islamic University Tulungagung, with supervisor Dr. Septinaningrum, M.Pd.

Keywords: *Liveworksheet Media, Learning Motivation, Ecosystem Material*

Learning media is anything that can be used to convey material information to students which can stimulate the system of thoughts, feelings, attention and willingness to learn so that it can encourage a good learning process and the achievement of learning goals. One of the main components contained in the media is subject matter. One of the important subjects taught is Natural and Social Sciences (IPAS). There are several problems in learning science and science ecosystem material, such as only using books, not using media so that students become less interested in the learning process. The development of learning media in the form of live worksheet media to increase learning motivation needs to be carried out so that learning objectives are met and the learning process is more interesting.

The objectives of this research are: 1) Analyzing the need for liveworksheet media in the learning process on ecosystem material at MIN 2 Blitar, 2) Designing liveworksheet media in the learning process on ecosystem material at MIN 2 Blitar, 3) Developing liveworksheet media in the learning process on the material ecosystem at MIN 2 Blitar, 4) Implementing liveworksheet media in the learning process on ecosystem material at MIN 2 Blitar, 5) Evaluating liveworksheet media in the learning process on ecosystem material at MIN 2 Blitar.

This research uses R&D and development research methods with the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) model. The result of this development is in the form of live worksheet media to increase motivation to learn science

and science subjects on ecosystem material at MIN 2 Blitar. The subjects of this research were students of class V MIN 2 Blitar. Data collection techniques in this research used observation, interviews and questionnaires. The type of data in this research is quantitative data, namely validity questionnaire scores and learning motivation questionnaires, while qualitative data is in the form of criticism and suggestions or input from experts, namely language experts, material experts and media experts. The data analysis technique in this research uses qualitative descriptive analysis techniques and quantitative descriptive analysis techniques.

Research results: 1). The analysis used in the research is divided into 2, namely needs analysis and curriculum analysis. The needs analysis covers student problems in the learning process, while the work analysis includes the independent curriculum, ecosystem material and live worksheet media analysis 2). Design or planning is the initial process in preparing learning media which will be developed after carrying out work analysis and needs analysis. The design is arranged coherently and made as attractive as possible so that the material can be conveyed well to students. The product design that the researcher will develop is created using a live worksheet design with the help of the Canva application. 3). Development is divided into product creation, expert validation and product revision. The product validation process was carried out by lecturers at Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung State Islamic University as media expert validators, language experts and VD MIN 2 Blitar class teachers as material validators and the results of the validation stated they were valid. 4). Media plays a very important role in increasing student motivation. Before the use of learning motivation media, students achieved a score of 68.6%, which is only considered quite valid, which means that students' abilities are only average. Meanwhile, after using live worksheet media, students' learning motivation increased and they obtained a score of 85.3% because the media used was able to stimulate students' minds. The difference in values before and after is 16.7%, 5). Evaluation is used to build the development of live worksheet media into a media that is more interactive, innovative and practical to use in the learning process both in the classroom and outside the classroom. Evaluation in this research is used for feedback on media development so that it is suitable for use as learning media.

خلاصة

تمت كتابة الأطروحة بعنوان**"تطوير وسائط التعلم القائمة على أوراق العمل الحية في زيادة دافعية التعلم** بواسطة دارويس سيتياوان، نيم **"بليتار ٢ دقيقة لمواضيع العلوم والتكنولوجيا، ومواد النظام البيئي في** ١٣٦٣٠٥٢٠٢١٧٤، برنامج دراسة تعليم المعلمين بالمدرسة الإبتدائية، كلية التربية وتدريب المعلمين، جامعة .السيد علي رحمة الله الإسلامية الحكومية تولونج أجونج، مع المشرف د. سيبتينينجروم، م.د

الكلمات المفتاحية؛ *وسائط أوراق العمل المباشرة، ودوافع التعلم، ومواد النظام البيئي.*

وسائط التعلم هي كل ما يمكن استخدامه في نقل المعلومات المادية إلى الطلاب، حيث يمكن أن تحفز منظومة الأفكار والمشاعر والانتباه والرغبة في التعلم بحيث يمكن أن تشجع عملية التعلم الجيد وتحقيق أهداف التعلم. أحد المكونات الرئيسية التي تحتويها الوسائط هي المادة الدراسية. ومن أهم المواد التي يتم تدريسها هي العلوم الطبيعية مثل استخدام الكتب فقط، وعدم آيباس هناك العديد من المشاكل في تعلم مواد النظام البيئي .(آيباس) والاجتماعية استخدام الوسائط بحيث يصبح الطلاب أقل اهتمامًا بعملية التعلم. ولا بد من تطوير وسائط التعلم في شكل وسائط .أوراق عمل حية في زيادة الدافعية للتعلم حتى تتحقق أهداف التعلم وتكون عملية التعلم أكثر تشويقاً
أهداف هذا البحث هي: ١) تحليل احتياجات وسائط أوراق العمل الحية في عملية التعلم على مواد النظام البيئي في مين٢بليتار تصميم وسائط أوراق عمل حية في عملية التعلم على مواد النظام البيئي في (٢ مين٢بليتار، تنفيذ وسائط (٤ مين٢بليتار، تطوير وسائط أوراق العمل الحية في عملية التعلم على مواد النظام البيئي في (، ٣ تقييم وسائط أوراق العمل الحية في (٥ مين٢بليتار، أوراق العمل الحية في عملية التعلم على مواد النظام البيئي في .مين٢بليتار عملية التعلم على مواد النظام البيئي في
(التحليل، التصميم، أ د د ي هـ يستخدم هذا البحث أساليب البحث والتطوير في البحث والتطوير باستخدام نموذج التطوير، التنفيذ، التقييم). وكانت نتائج هذا التطوير في شكل وسائط أوراق عمل حية في زيادة دافعية التعلم لمواد كان المشاركون في هذه الدراسة طلاب الصف الخامس الابتدائي في مدرسة .مين٢بليتار في آيباس النظام البيئي مين٢بليتار. استخدمت تقنيات جمع البيانات في هذه الدراسة الملاحظة والمقابلات والاستبيانات. أما نوع البيانات في هذه الدراسة فهي بيانات كمية، وهي قيمة استبيان الصلاحية واستبيان دوافع التعلم، أما البيانات النوعية فهي على شكل نقد ومقترحات أو مدخلات من الخبراء، وهم اللغويون وخبراء المواد وخبراء الإعلام. واستخدمت .تقنيات تحليل البيانات في هذه الدراسة تقنيات التحليل الوصفي الكيفي وتقنيات التحليل الوصفي الكمي
نتائج البحث ١). ينقسم التحليل المستخدم في البحث إلى ٢، وهما تحليل الاحتياجات وتحليل المنهج. ويشمل تحليل الاحتياجات مشكلات الطلاب في عملية التعلم، بينما يشمل تحليل العمل تحليل المنهج المستقل ومادة النظام البيئي وتحليل وسائط العمل الحية. ٢). التصميم أو التخطيط هو العملية الأولية في إعداد وسائط التعلم التي سيتم تطويرها بعد إجراء تحليل العمل وتحليل الاحتياجات. يتم ترتيب التصميم بشكل متماسك وجعله مشوقًا قدر الإمكان حتى يمكن نقل المادة بشكل صحيح إلى الطلاب. يتم تصميم المنتج الذي سيقوم الباحث بتطويره من خلال تصميم ورقة عمل حية بمساعدة تطبيق كانفا. ٣). ينقسم التطوير إلى عملية تصنيع المنتج والتحقق من صحة المنتج من قبل الخبراء ومراجعة المنتج. تم إجراء عملية التحقق من صحة المنتج من قبل محاضرين من جامعة سيد علي رحمة مين٢بليتار ٥ دي الله تولونغاغونغ الإسلامية الحكومية كمحققين خبراء في مجال الوسائط، واللغويين ومعلمي صف كمحققين للمادة ونتائج التحقق من الصحة ذكرت صالحة. ٤). تلعب وسائل الإعلام دورًا مهمًا في زيادة دافعية الطلاب. من قبل استخدام الوسائط، وصلت دافعية التعلم لدى الطلاب إلى قيمة ٦٨.٦٪، والتي تعتبر صالحة تمامًا، مما يعني أن قدرات الطلاب تقتصر على المتوسط فقط. وفي الوقت نفسه، بعد استخدام وسائط ورقة العمل المباشرة، زادت دافعية التعلم لدى الطلاب وحصلت على درجة ٨٥.٣% لأن الوسائط المستخدمة كانت قادرة على تحفيز أذهان الطلاب. وبلغ الفرق في الدرجات قبل وبعد استخدام الوسائط ١٦.٧%، ٥). يُستخدم التقييم في بناء تطوير وسائط أوراق العمل الحية إلى وسائط أكثر تفاعلية وابتكارًا وعملية تُستخدم في عملية التعلم سواء داخل الفصل الدراسي أو خارجه. يُستخدم التقييم في هذا البحث للحصول على تغذية راجعة حول تطوير الوسائط بحيث .تكون قابلة للاستخدام كوسائط تعليمية