

**PENGEMBANGAN *LIVEWORKSHEETS* UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR BAHASA ARAB PADA PESERTA DIDIK
KELAS XI AR-RAIHAN ISLAMIC *SCIENCE-TECH SCHOOL***

TESIS

Oleh:

**Nabila Fahira Yahsan
NPM: 2323011012**



**MAGISTER TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITA LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

**PENGEMBANGAN *LIVEWORKSHEETS* UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR BAHASA ARAB PADA PESERTA DIDIK
KELAS XI AR-RAIHAN ISLAMIC *SCIENCE-TECH SCHOOL***

Oleh:

**Nabila Fahira Yahsan
NPM: 2323011012**

TESIS

Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar

Magister Pendidikan



**MAGISTER TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITA LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

ABSTRAK
PENGEMBANGAN *LIVEWORKSHEETS* UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR BAHASA ARAB PADA PESERTA DIDIK
KELAS XI AR-RAIHAN ISLAMIC *SCIENCE-TECH SCHOOL*

Oleh:

Nabila Fahira Yahsan

Pendidikan karakter berbasis Islam menjadi pilar penting dalam sistem pendidikan di Indonesia. Namun, pembelajaran Bahasa Arab di kelas XI SMA IT Ar-Raihan Science Tech masih menghadapi tantangan, terutama rendahnya motivasi belajar siswa akibat kurangnya media pembelajaran yang menarik. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media *Liveworksheets* untuk meningkatkan motivasi belajar Bahasa Arab. Metode yang digunakan adalah model pengembangan Borg and Gall hingga tahap ketujuh. Teknik analisis data meliputi observasi, tes, serta uji-t dan N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan: (1) potensi dan kondisi mendukung dan potensial untuk di implementasikan nya media *liveworksheet* untuk meningkatkan motivasi belajar; (2) Proses pengembangan dilakukan melalui tahapan yang sistematis, dimulai dari analisis kebutuhan dan karakteristik siswa, perancangan konten yang relevan dengan kurikulum merdeka, validasi oleh ahli, hingga uji coba kepada peserta didik; (3) Hasil validasi dan uji coba menunjukkan bahwa *Liveworksheets* layak digunakan sebagai media pembelajaran karena mampu meningkatkan partisipasi aktif dan keterlibatan peserta didik; (4) Media terbukti efektif dalam membangkitkan rasa ingin tahu serta memperkuat motivasi belajar, dengan nilai signifikansi 0,003 ($< 0,05$). Dengan demikian, *Liveworksheets* efektif menciptakan pembelajaran Bahasa Arab yang aktif dan menyenangkan untuk meningkatkan motivasi belajar bahasa arab peserta didik.

Kata Kunci : Pengembangan Media *Liveworksheet*; Bahasa Arab; Motivasi Belajar; Peserta Didik

ABSTRACT
DEVELOPMENT OF LIVWORKSHEETS TO INCREASE MOTIVATION
TO LEARN ARABIC IN STUDENTS CLASS XI AR-RAIHAN ISLAMIC
SCIENCE-TECH SCHOOL

By:
Nabila Fahira Yahsan

Islamic-based character education is an important pillar in the education system in Indonesia. However, Arabic language learning in class XI of SMA IT Ar-Raihan Science Tech still faces challenges, especially the low motivation of students to learn due to the lack of interesting learning media. This study aims to develop Liveworksheets media to increase motivation to learn Arabic. The method used is the Borg and Gall development model until the seventh stage. Data analysis techniques include observation, tests, as well as t-test and N-Gain. The results showed: (1) potential and conditions support and potential for the implementation of liveworksheet media to increase learning motivation; (2) The development process is carried out through systematic stages, starting from analyzing the needs and characteristics of students, designing content that is relevant to the independent curriculum, validation by experts, to trials with students; (3) The results of validation and trials show that Liveworksheets are suitable for use as learning media because they are able to increase active participation and involvement of students; (4) The media proved to be effective in arousing curiosity and strengthening learning motivation, with a significance value of 0.003 (<0.05). Thus, Liveworksheets is effective in creating active and fun Arabic learning to increase learners' motivation to learn Arabic.

Keyword: Liveworksheet Media Development; Arabic Language; Learning Motivation; Learners

**Judul Tesis : PENGEMBANGAN LIVEWORKSHEETS UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR BAHASA
ARAB PADA PESERTA DIDIK KELAS XI AR
RAIHAN ISLAMIC SCIENCE – TECH SCHOOL**

Nama Mahasiswa : Nabila Fahira Yhsan
NPM : 2323011012
Program Studi : Magister Teknologi Pendidikan
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

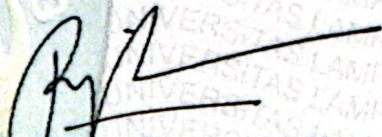
MENYETUJUI

Komisi Pembimbing

Pembimbing I,

Pembimbing II,

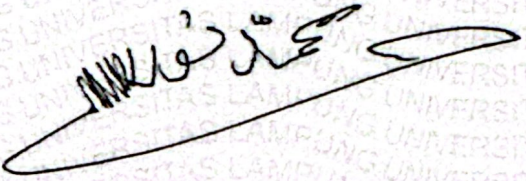

Prof. Herpratiwi, M. Pd.
NIP 186409141987122001

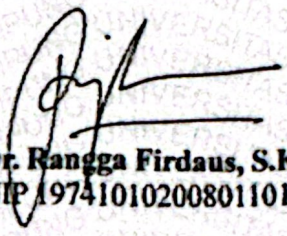

Dr. Rangga Firdaus, M. Kom
NIP 197410102008011015

2. Mengetahui

Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

**Ketua Program Studi
Magister Teknologi Pendidikan**


Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.
NIP 197412202009121002


Dr. Rangga Firdaus, S.Kom. M.Kom.
NIP 197410102008011015

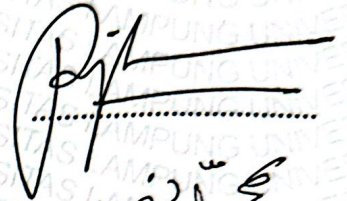
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

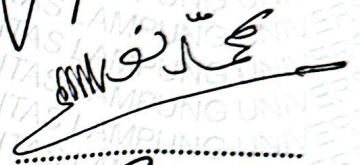
Ketua : **Prof. Dr. Herpratiwi, M. Pd**



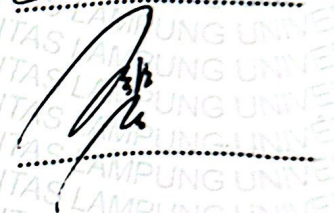
Sekretaris : **Dr. Rangga Firdaus, M. Kom**



Penguji Anggota : **I. Dr. Muhammad Nurwahidin, M. Ag., M. Si**



: **II. Dr. Dwi Yulianti, M. Pd**

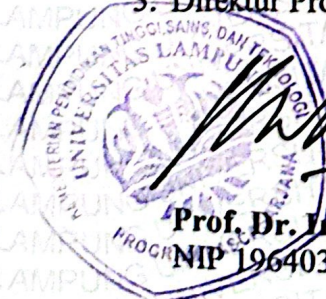


2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Albet Maydiantoro, S.Pd., M. Pd.
NIP 19870504 201404 1 001

3. Direktur Program Pascasarjana Universitas Lampung



Prof. Dr. Ir. Murhadi, M.Si.
NIP 19640326 198902 1 001

4. Tanggal Lulus Ujian: 30 September 2025

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Tesis dengan judul **“Pengembangan Liveworksheets Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Arab Pada Peserta Didik Kelas Xi Ar Raihan Islamic Science – Tech School ”** adalah karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan atas karya penulis lain dengan cara yang tidak sesuai dengan tata etika ilmiah yang berlaku dalam masyarakat akademik atau yang disebut plagiarisme.
2. Hak intelektual atas karya ilmiah ini diserahkan sepenuhnya kepada Universitas Lampung.

Atas pernyataan ini, apabila dikemudian hari ternyata ditemukan adanya ketidakbenaran, saya bersedia menanggung akibat dan sanksi yang diberikan kepada saya, saya bersedia dan sanggup dituntut sesuai hukum yang berlaku.

Bandar Lampung, September 2025
Peneliti



Nabila Fahira Yahsan
NPM. 2323011012

RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di Bengkulu, pada tanggal 09 April 1999, anak kedua dari 4 bersaudara dari pasangan bapak Risman Yahsan dan ibu Diah Sri Purwanti.

Pendidikan yang penulis tempuh adalah pada tahun 2005 masuk Sekolah Dasar Negeri (SDN) di SDN 55 Bengkulu hingga lulus pada tahun 2011. Kemudian penulis melanjutkan Pendidikan ke Sekolah Menengah Pertama (SMP) di SMP Al Kautsar Bandar Lampung, diselesaikan pada tahun 2014, dan Madrasah Aliyah (MA) di MA Al Muhsin Metro Lampung dan lulus pada tahun 2018.

Setelah lulus dari MA Al Muhsin pada tahun 2018, penulis menjalankan masa pengabdian selama satu tahun, dan pada tahun 2019 penulis melanjutkan Pendidikan di Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah (STIT) Darul Fattah Bandar Lampung pada Program Studi Bahasa Arab dan lulus pada tahun 2023, Lalu penulis melanjutkan studi di Magister Teknologi Pendidikan di Universitas Lampung .

MOTTO

“Hidup adalah pilihan, maka pilihlah untuk berbahagia”
(Nabila Fahira Y)

وَقُلْ رَبِّ زِدْنِي عِلْمًا

(QS. Ṭāhā: 114)

"Ya Tuhanku, tambahkanlah kepadaku ilmu."

PERSEMBAHAN

Dengan segalanya puji syukur kepada Allah SWT. Atas karunia serta kemudahan yang engkau berikan akhirnya tesis yang sederhana ini dapat terselesaikan. Sholawat dan salam selalu terlimpahkan keharibaan Rasulullah Muhammad SAW. Tesis ini saya persembahkan untuk orang-orang terkasih yang menjadi bagian penting dalam setiap langkah dan perjuangan saya:

1. Orangtuaku tercinta Bpk. Risman Yahsan dan Ibu Diah Sri Purwanti terima kasih telah mendukung dengan kasih sayang dan memberikan doa tiada henti untuk keberhasilanku
2. Suamiku tercinta, yang selalu menjadi penyemangat, tempat kembali, dan sumber kekuatan dalam setiap doa, dukungan, dan pengorbanannya
3. Keluarga besar yahsan family terima kasih atas semangat, doa, dan dukungan yang selalu hadir dengan cara kalian masing-masing.
4. Sahabat-sahabat terbaik, yang selalu hadir dengan tawa, doa, dan kebersamaan.
5. Rekan-rekan seperjuangan Magister Teknologi Pendidikan, yang telah menjadi mitra belajar dan berjuang bersama hingga akhir perjalanan ini.
6. Bapak dan Ibu Dosen yang telah memberikan ilmu yang berkah dan bermanfaat ini, semoga Allah Subhannahu wa Ta'ala membalas dengan balasan yang terbaik
7. Sekolah Ar Raihan Islamic Science-Tech School, yang telah berkenan memberikan izin, kesempatan, dan dukungan dalam pelaksanaan penelitian ini.

SANWACANA

Puji syukur penulis ucapkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmat dan hidayah-Nya Tesis ini dapat diselesaikan. Tesis dengan judul ***“Pengembangan Liveworksheets Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Arab Pada Peserta Didik Kelas Xi Ar Raihan Islamic Science – Tech School ”*** Tesis ini adalah salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Dalam kesempatan ini, ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak, yang secara langsung maupun tidak langsung telah memberikan sumbangan pemikiran dan dorongan semangat, sehingga dapat membantu kelancaran penulisan skripsi ini yang dapat terselesaikan tepat pada waktunya. Secara khusus, ucapan terima kasih ini saya sampaikan kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, DEA. IPM, ASEAN Eng sebagai Rektor Universitas Lampung.
2. Prof. Dr. Ir. Murhadi. M.Si sebagai Direktur Pasca Sarjana Universitas Lampung.
3. Bapak Dr. Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Bapak Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si. , selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung dan selaku pembahas tesis ini.
5. Bapak Dr. Rangga Firdaus, S.Kom. M.Kom., selaku Ketua Program Magister Teknologi Pendidikan dan selaku pembimbing kedua yang selalu memberikan motivasi dan masukan yang membangun dalam penyelesaian tesis ini.
6. Ibu Prof. Dr. Herpratiwi, M.Pd., selaku pembimbing pertama saya ucapkan banyak trimakasih atas kesediannya selalu memberikan motivasi dan masukan yang membangun dalam penyelesaian tesis ini.
7. Bapak Ibu dosen dan staff Program Pasca Studi Magister Teknologi Pendidikan yang telah mendidik dan membantu penulis selama menyelesaikan studi.

8. Keluarga besar semua, rekan kerja, dan teman-teman baikku.
9. Rekan-rekan MTP 2023, Universitas Lampung yang selalu mendukung dan memberi semangat.

Bandar Lampung, September 2025
Penulis

Nabila Fahira Yahsan

DAFTAR ISI

COVER	i
COVER DALAM	ii
ABSTRAK	iii
<i>ABSTRACT</i>	iv
LEMBAR PERSETUJUAN	v
LEMBAR PENGESAHAN	vi
LEMBAR PERNYATAAN	vii
RIWAYAT HIDUP	viii
MOTTO	ix
PERSEMBAHAN.....	x
SANWACANA	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xix
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	9
1.3 Batasan Masalah	9
1.4 Rumusan Masalah	10
1.5 Tujuan Penelitian	10
1.6 Manfaat Penelitian	11
II. TINJAUAN PUSTAKA.....	13
2.1 <i>Liveworksheet</i>	13
2.1.1 Pengertian <i>Liveworksheet</i>	13
2.1.2 Manfaat <i>Liveworksheet</i>	15
2.1.3 Kelebihan <i>Liveworksheet</i>	16
2.1.4 Langkah-Langkah Penggunaan <i>Liveworksheet</i>	17
2.2 Motivasi Belajar.....	21
2.2.1 Penelitian Motivasi Belajar.....	21

2.2.2 Ciri-Ciri Orang yang Memiliki Motivasi Belajar	22
2.2.3 Fungsi Motivasi Belajar.....	23
2.2.4 Jenis-Jenis Motivasi Belajar	24
2.2.5 Indikator Motivasi Belajar	25
2.2.6 Fungsi Motivasi Belajar.....	27
2.2.7 Upaya Menumbuhkan Motivasi Belajar	27
2.3 Teori Belajar	29
2.3.1 Teori Belajar Behavioristik.....	29
2.3.2 Teori Belajar Konstruktivisme.....	32
2.3.3 Teori Belajar Motivasi <i>Self-Determination</i>	35
2.4 Penelitian Relevan	36
2.5 Kerangka Berpikir.....	45
2.6 Hipotesis Penelitian	45
III. METODE PENELITIAN	47
3.1 Desain Penelitian dan Pengembangan	47
3.2 Langkah-Langkah Pengembangan <i>Borg and Gall</i>	49
3.3 Tempat dan Waktu Penelitian	50
3.4 Subyek Penelitian.....	51
3.5 Variabel Penelitian.....	51
3.6 Definisi Konseptual dan Operasional	52
3.6.1 Definisi Konseptual	52
3.6.2 Definisi Operasional	52
3.7 Teknik Pengumpulan Data.....	53
3.7.1 Wawancara.....	53
3.7.2 Angket.....	53
3.7.3 Dokumentasi	53
3.7.4 Instrumen Penelitian.....	54
3.8 Teknik Analisis Data.....	56
3.8.1 Uji Validitas	57
3.8.2 Uji Reliabilitas	59
3.8.3 Uji Daya Beda.....	61

3.8.3 Uji Daya Beda.....	62
3.8.4 Uji Tingkat Kesukaran.....	63
3.8.5 Analisis Data Lembar Angket Validasi Ahli dan Praktisi .	63
3.8.6 Analisis Motivasi Belajar.....	64
3.8.7 Analisis Perbedaan Hasil Belajar.....	66
IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	68
4.1 Hasil Penelitian dan Analisis Penelitian	68
4.1.1 Potensi dan Kondisi Pengembangan <i>Liveworksheet</i>	68
4.1.2 Proses Pengembangan <i>Liveworksheet</i>	72
4.1.3 Kelayakan Pengembangan <i>Liveworksheet</i>	96
4.1.4 Efektivitas Pengembangan <i>Liveworksheet</i>	98
4.2 Pembahasan.....	105
4.3 Keterbatasan Penelitian.....	109
V. SIMPULAN DAN SARAN.....	111
5.1 Simpulan	111
5.2 Saran	113
DAFTAR PUSTAKA	
DAFTAR LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Hasil belajar Mid Semester Bahasa Arab Peserta Didik Kelas XI	4
Tabel 1.2 Hasil Pra Penelitian	6
Tabel 2.1 Penelitian Relevan.....	36
Tabel 3.1 Model Desain Eksperimen <i>Pretest-Posttest Only Control Design</i>	49
Tabel 3.2 Rancangan <i>Pretest Posttest Only Control Design</i>	49
Tabel 3.3 Sampel Penelitian.....	51
Tabel 3.4 Lembar Observasi	53
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi	54
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Desain	55
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Bahasa	55
Tabel 3.8 Penskoran Kuisisioner (angket).....	56
Tabel 3.9 Validitas Angket Motivasi Belajar.....	57
Tabel 3.10 Validitas Angket Maharoh Istima	58
Tabel 3.11 Validitas Angket Kitabah.....	58
Tabel 3.12 Validitas Angket Al-USro	59
Tabel 3.13 Validitas Angket Al Qiroah	59
Tabel 3.14 Tingkat Besarnya Korelasi.....	60
Tabel 3.15 Reliabilitas Angket Motivasi Belajar	60
Tabel 3.16 Reliabilitas Maharoh Istima	61
Tabel 3.17 Reliabilitas Maharoh Kitabah	61
Tabel 3.18 Reliabilitas Mufrodat Al-USro	61
Tabel 3.19 Reliabilitas Maharoh Qiroah.....	62
Tabel 3.20 Interpretasi Nilai Daya Beda	62

Tabel 3.21 Indeks Kesukaran	63
Tabel 3.22 Kriteria Validasi Produk	64
Tabel 3.23 Skor Skala Penilaian	65
Tabel 3.24 Klasifikasi Nilai Rata-Rata N-Gain Ternormalisasi	67
Tabel 4.1 Observasi Sarana dan Prasarana SMA Ar-Raihan	69
Tabel 4.2 Hasil Observasi Penelitian Awal di Kelas XI A	74
Tabel 4.3 Tujuan Pembelajaran.....	76
Tabel 4.4 Komponen <i>Hard Copy Liveworksheet</i>	79
Tabel 4.5 Penilaian Ahli Materi	82
Tabel 4.6 Penilaian Ahli Bahasa	84
Tabel 4.7 Penilaian Ahli Media/ Desain	85
Tabel 4.8 Saran Ahli Materi.....	86
Tabel 4.9 Saran Ahli Bahasa.....	87
Tabel 4.10 Saran Ahli Media/ Desain	87
Tabel 4.11 Hasil Uji Kelayakan Praktisi.....	89
Tabel 4.12 Kegiatan Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran Kelas Eksperimen.....	90
Tabel 4.13 Data Motivasi Belajar Kelas Eksperimen	92
Tabel 4.14 Indikator Motivasi Belajar	93
Tabel 4.15 Data Hasil Belajar Kelas Eksperimen.....	94
Tabel 4.16 Kelayakan Pengembangan Media Kelas Eksperimen.....	95
Tabel 4.17 Kelayakan Pengembangan Media Liveworksheet	97
Tabel 4.18 Uji Normalitas.....	98
Tabel 4.19 Uji t	99
Tabel 4.20 Daya Beda Soal Maharoh Istima	100
Tabel 4.21 Daya Beda Soal Maharoh Kitabah.....	101

Tabel 4.22 Daya Beda Soal Mufrodat Al-Usro.....	101
Tabel 4.23 Daya Beda Soal Qiroah.....	101
Tabel 4.24 Tingkat Kesukaran Soal Maharoh Istima.....	102
Tabel 4.25 Tingkat Kesukaran Soal Maharoh Kitabah.....	102
Tabel 4.26 Tingkat Kesukaran Soal Al-Usro.....	102
Tabel 4.27 Tingkat Kesukaran Soal Qiroah.....	103
Tabel 4.28 Ngain Kelas Eksperimen.....	103
Tabel 4.29 Efektivitas Hasil Belajar	105

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Situs Liveworksheet.....	17
Gambar 2.2 Masuk/ Daftar Sebagai Guru.....	18
Gambar 2.3 Make Intercative worksheet	18
Gambar 2.4 Unggah Modul Yang Sudah Didesain.....	18
Gambar 2.5 Pilih File	19
Gambar 2.6 Buat Kolom Jawaban	19
Gambar 2.7 Tambahkan Kunci Jawaban	19
Gambar 2.8 Klik Simpan dan Unggah	20
Gambar 2.9 Tambah Deskripsi	20
Gambar 2.10 Tampilan Liveworksheet.....	20
Gambar 2.11 Kerangka Berpikir	45
Gambar 3.1 Model Borg and Gall.....	48
Gambar 3.2 Desain Pengembangan	50
Gambar 4.1 Diagram Uji Kolompok Perorangan 2025	88
Gambar 4.2 Diagam Uji Kelompok Kecil 2025.....	89

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha untuk mengembangkan potensi Sumber Daya Manusia (SDM) melalui kegiatan pembelajaran, tujuan utama dalam kegiatan pembelajaran di sekolah yaitu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dapat menarik minat dan antusias peserta didik serta dapat memotivasi peserta didik untuk senantiasa belajar dengan baik dan semangat, sebab dengan suasana belajar yang menyenangkan akan berdampak positif dalam pencapaian prestasi belajar yang optimal. Dewasa ini dunia berada pada abad 21, yaitu suatu era yang ditandai oleh perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (iptek) yang berlangsung secara eksponensial. Untuk dapat mengikuti kemajuan iptek yang begitu cepat, melek sains menjadi kebutuhan setiap orang. Melek sains juga merupakan kebutuhan penting di dunia kerja. Kebanyakan pekerjaan dan tugas-tugas pekerjaan membutuhkan keterampilan tingkat tinggi yang mempersyaratkan masyarakat yang dapat belajar, bernalar, berpikir kreatif, membuat keputusan, dan memecahkan masalah. Pemahaman tentang sains dan proses sains memberi kontribusi besar terhadap keterampilan-ketrampilan tersebut. (Pubian, 2022).

Penelitian yang dilakukan oleh Sukana, (2024). Mengemukakan tantangan Pendidikan Agama Islam Tahun 2024 menjadi puncak dari era digital, di mana inovasi teknologi terus mengubah paradigma pembelajaran. Pada periode Revolusi Industri 4.0 peradaban baru umat manusia dilakukan dengan penguasaan dan pemanfaatan ilmu pengetahuan teknologi dan informasi. Ketiganya tidak lagi dibatasi oleh perbedaan dimensi ruang dan waktu yang memberikan skenario kehidupan baru yang harus dieksploitasi sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Kemajuan teknologi telah mempercepat *expositions* globalisasi dan menuntut penataan kembali kehidupan umat manusia dalam berbagai segi. Pengawas PAI diharapkan memainkan peran yang lebih strategis dalam menghadapi perubahan tersebut. Tantangan muncul dari kebutuhan untuk

menyelaraskan metode pengajaran tradisional dengan teknologi modern, sekaligus memastikan bahwa nilai-nilai keagamaan dan etika tetap terjaga dalam lingkungan pembelajaran digital.

Pendidikan karakter berbasis Islam merupakan salah satu pilar penting dalam pendidikan di Indonesia, Pendidikan karakter bertujuan untuk membentuk peserta didik yang memiliki moralitas tinggi, tanggung jawab, dan sikap religius sesuai dengan ajaran Islam. Di era digital saat ini, tantangan dalam pengelolaan pendidikan terutama dalam konsep Pendidikan berbasis islami semakin kompleks, sehingga diperlukan inovasi dalam manajemen pendidikan untuk memastikan bahwa nilai-nilai Islam dapat tertanam dengan baik dalam diri peserta didik. (Mustoip, 2023).

Pendidikan Bahasa Arab memiliki peran yang penting dalam mempertahankan dan mengembangkan warisan budaya serta spiritualitas umat Islam. Namun, di era modern ini, pendidikan Bahasa Arab dihadapkan pada sejumlah tantangan yang mempengaruhi prospeknya di masa depan. Berbagai faktor seperti perkembangan teknologi, perubahan sosial, dan dinamika ekonomi turut memengaruhi bagaimana Bahasa Arab diajarkan dan dipelajari. (Qolbi, 2024).

Pendidikan Bahasa Arab merupakan salah satu mata pelajaran yang penting di Indonesia, terutama di sekolah-sekolah berbasis Islam, termasuk di Ar-Raihan Islamic *Science-Tech School*. Sebagai bahasa yang digunakan dalam ibadah dan ilmu pengetahuan Islam, kemampuan berbahasa Arab sangat diperlukan oleh peserta didik untuk memahami ajaran agama dengan lebih mendalam. Namun, kenyataannya, banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam belajar bahasa Arab, baik dari segi pemahaman materi, keterampilan berbicara, maupun motivasi untuk terus belajar.

Dalam konteks SMA IT Ar Raihan *Science-Tech School*, pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Liveworksheet* untuk mata pelajaran Bahasa Arab menjadi langkah strategis. Sebagai sekolah yang mengusung konsep integrasi sains dan teknologi, SMA IT Ar Raihan memiliki potensi besar untuk mengoptimalkan penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran. Terlebih lagi, peserta didik kelas

XI yang menjadi target penelitian ini merupakan generasi digital yang sudah terbiasa dengan penggunaan teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Namun, perlu disadari bahwa keberhasilan implementasi media pembelajaran interaktif tidak hanya bergantung pada kecanggihan teknologi semata. Faktor krusial lainnya adalah kesiapan dan kompetensi guru dalam mengelola media tersebut secara efektif serta dukungan lingkungan belajar yang kondusif.

Guru sebagai fasilitator pembelajaran harus memiliki kemampuan pedagogis dan teknologis yang memadai untuk merancang, mengimplementasikan, dan mengevaluasi media interaktif seperti *Liveworksheet*. Tanpa pemahaman yang baik terhadap fitur dan potensi platform, media ini dapat kehilangan nilai strategisnya dan bahkan menjadi beban tambahan dalam proses pembelajaran (Cain, 2017; Wahyuni, 2018). Keterlibatan aktif peserta didik dalam menggunakan media interaktif juga menjadi indikator penting, terutama dalam mencapai tujuan hasil dan motivasi belajar. Ketika peserta didik secara aktif terlibat baik melalui mengerjakan latihan, mengeksplorasi fitur media, maupun memberikan umpan balik mereka tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga menjadi subjek pembelajaran yang mandiri dan reflektif (Zainuddin, 2016; Lundqvist, 2017). Keterlibatan semacam ini meningkatkan konsentrasi, rasa memiliki terhadap proses belajar, serta motivasi intrinsik, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap pencapaian hasil belajar.

Mata pelajaran Bahasa Arab merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki karakteristik yang berbeda dengan mata pelajaran lainnya. Perbedaan ini terletak pada aspek bahasa itu sendiri sebagai alat komunikasi, serta kandungan budaya dan nilai-nilai keislaman yang melekat di dalamnya. Selain itu, Bahasa Arab juga memiliki sistem tata bahasa (nahwu dan sharaf) yang khas, serta penggunaan huruf dan fonetik yang berbeda dari bahasa Indonesia atau bahasa asing lainnya yang diajarkan di sekolah (Suhartini, 2021).

Tantangan saat ini yang terjadi, mata pelajaran Bahasa Arab sering dipandang sebagai mata pelajaran yang sulit dan kurang menarik oleh sebagian peserta didik. Pandangan ini muncul karena beberapa faktor diantaranya 1) Huruf, lafal, dan struktur kalimat Bahasa Arab sangat berbeda dengan bahasa sehari-hari yang

digunakan Peserta didik, sehingga mereka merasa kesulitan dalam membaca, menulis, maupun memahami maknanya; 2) Peserta didik kadang tidak melihat langsung manfaat praktis dari mempelajari Bahasa Arab, terutama jika tidak dikaitkan dengan pemahaman agama atau komunikasi nyata; 3) Penggunaan teknologi pembelajaran yang menarik seperti video, aplikasi interaktif, atau media digital seringkali belum optimal dalam pembelajaran Bahasa Arab; 4) motivasi peserta didik yang rendah Karena dianggap sulit dan tidak populer, Peserta didik sering kurang termotivasi untuk mendalami Bahasa Arab, terutama jika mereka tidak memiliki latar belakang agama atau minat khusus.

Kondisi ini juga terlihat nyata dalam pembelajaran Bahasa Arab di kelas XI SMA IT Ar-Raihan *Science Tech*. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa pengimplementasian pembelajaran Bahasa Arab masih tergolong rendah, yang ditandai dengan rata-rata hasil belajar peserta didik berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Studi peneliti di SMA Ar-Raihan *Science-Tech Shool* menunjukkan hasil belajar bahasa arab peserta didik kelas XI sangatlah rendah dengan rata-rata sebagai berikut:

Tabel 1.1 Motivasi Belajar Mid Semester Bahasa Arab Peserta Didik Kelas XI

Keterangan	Jumlah Peserta didik	Rata-rata
Tuntas	6	20,69
Tidak Tuntas	23	79,31
Total	29	100

Sumber: dokumen 2024

Berdasarkan data mid semeseter bahasa arab peserta didik kelas XI menunjukkan bahwa rata-rata peserta didik yang tuntas dalam pembelajaran bahasa arab hanya 6 atau 20,69% peserta didik, sedangkan 23 atau 79,31% peserta didik tidak tuntas. Artinya, sebagian besar peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi Bahasa Arab yang diajarkan. Hal ini mencerminkan adanya permasalahan serius dalam proses pembelajaran, baik dari segi pendekatan pembelajaran, media yang digunakan, tingkat motivasi peserta didik, maupun strategi penilaian yang diterapkan oleh guru. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Arab

perlu ditinjau kembali agar lebih efektif, menarik, dan mampu meningkatkan ketercapaian hasil belajar peserta didik.

Selain itu, motivasi belajar merupakan bagian penting dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Motivasi yang tinggi dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif, tekun, dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, termasuk dalam mempelajari Bahasa Arab yang memiliki tantangan tersendiri. Sebaliknya, rendahnya motivasi belajar dapat menyebabkan kurangnya perhatian, ketekunan, dan minat peserta didik, yang pada akhirnya berdampak pada rendahnya hasil belajar.

Motivasi belajar merupakan unsur penting dalam proses pendidikan, karena berperan sebagai penggerak, pendorong, dan penentu arah perilaku belajar peserta didik (Imam, 2018). Tanpa motivasi, proses belajar akan berjalan dengan kurang efektif, bahkan bisa menyebabkan peserta didik kehilangan minat dan semangat dalam mengikuti pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Arab, motivasi belajar sangat menentukan tingkat partisipasi dan keberhasilan peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan. Bahasa Arab yang memiliki struktur dan sistem penulisan yang berbeda dengan bahasa sehari-hari, memerlukan usaha dan komitmen yang tinggi untuk dikuasai. Oleh karena itu, peserta didik yang memiliki motivasi tinggi cenderung lebih mampu mengatasi kesulitan dan menunjukkan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan peserta didik yang memiliki motivasi rendah.

Studi yang dilakukan oleh Hilmi dan Nurhayati (2024) menemukan hubungan positif antara motivasi belajar peserta didik dan prestasi mereka dalam pelajaran Bahasa Arab. Hasil tersebut menggambarkan bahwa peserta didik dengan motivasi tinggi cenderung lebih mampu menghadapi kesulitan dan memperoleh hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan mereka yang motivasinya rendah.

Faktor lain yang mempengaruhi rendahnya motivasi belajar Bahasa Arab adalah pendekatan pembelajaran yang kurang menarik dan tidak berfokus pada interaksi yang mendalam antara peserta didik dan materi. Pembelajaran yang masih dominan menggunakan metode konvensional, seperti ceramah dan latihan tertulis, cenderung

membuat peserta didik merasa jenuh dan tidak terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Akibatnya, peserta didik sering kali merasa bahwa Bahasa Arab adalah mata pelajaran yang sulit dan membosankan.

Hasil Pra-penelitian yang dilakukan peneliti, melalui sebaran angket kebutuhan penelitian kepada 15 peserta didik yang dipilih secara acak pada kelas XI ditemukan data sebagai berikut:

Tabel 1.2 Hasil Prapenelitian

No	Indikator	Total
1	Metode Pembelajaran dalam Konteks Islami	41,67
2	Pengaruh Lingkungan Pendidikan Islami	31,67
3	Pembelajaran yang Menarik dan Interaktif	31,11
4	Penilaian dan Umpan Balik	35,56
5	Keterlibatan Peserta Didik dalam Pembelajaran	31,11
6	Pengalaman Belajar	26,67
Total		32,96

Sumber: adopsi (Fadilah, 2023)

Berdasarkan prapenelitian ditemukan hasil sebesar 32,96% pembelajaran Bahasa Arab di SMA Ar-Raihan Islamic *Science-Tech School* mengalami penurunan terutama pada indikator kontek pembelajaran yang menarik dan interaktif, pengaruh lingkungan Pendidikan islami, serta keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran dengan hasil 31,11%. Pada indikator tersebut mendeskripsikan pembelajaran di SMA Ar-Raihan Islamic *Science-Tech School*. Hasil wawancara menemukan fakta bahwa Pembelajaran Bahasa Arab di SMA Ar-Raihan masih cenderung bersifat tradisional dan kurang melibatkan peserta didik secara aktif. Hal ini berimbas pada rendahnya minat dan motivasi peserta didik untuk belajar. Pembelajaran yang lebih berfokus pada metode ceramah dan latihan teks, tanpa memanfaatkan teknologi atau media pembelajaran yang menarik, mengakibatkan peserta didik merasa bosan dan kurang termotivasi. Pembelajaran Bahasa Arab yang tidak interaktif membuat peserta didik merasa tidak terlibat sepenuhnya dalam proses belajar, sehingga mereka kurang antusias dan kurang berkembang dalam memahami materi secara mendalam.

Lebih lanjut lingkungan pendidikan yang berbasis Islami, meskipun sangat penting dalam mendukung pembelajaran, belum sepenuhnya memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar Bahasa Arab. Meskipun SMA Ar-Raihan memiliki nuansa Islami yang kuat, namun pengaruhnya terhadap pembelajaran Bahasa Arab masih belum maksimal. Hal ini tercermin dari rendahnya partisipasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran yang berbasis pada nilai-nilai Islam, seperti kajian hadis, tafsir, atau pembelajaran terkait dengan sejarah Islam yang dapat mendukung pemahaman Bahasa Arab secara lebih mendalam. Di sisi lain, peserta didik mungkin merasa kurang terhubung dengan materi pembelajaran Bahasa Arab yang lebih teoritis, sehingga tidak ada keterkaitan yang jelas antara pendidikan Islami dan pembelajaran Bahasa Arab.

Keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Arab juga menjadi salah satu tantangan utama. Hasil prapenelitian menunjukkan bahwa hanya sedikit peserta didik yang aktif berpartisipasi dalam diskusi, tanya jawab, atau aktivitas lain dalam kelas Bahasa Arab. Faktor penyebabnya bisa meliputi kurangnya kepercayaan diri peserta didik, kurangnya dukungan dari pengajaran yang interaktif, serta pendekatan pembelajaran yang tidak mendorong peserta didik untuk berperan aktif. Pembelajaran yang hanya mengandalkan metode pasif, seperti mendengarkan ceramah atau mengerjakan soal tanpa adanya keterlibatan aktif, membuat peserta didik merasa kurang tertantang untuk berpartisipasi secara maksimal dalam pembelajaran Bahasa Arab.

Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan inovasi dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dan menumbuhkan motivasi untuk belajar. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah dengan mengembangkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) interaktif berbasis teknologi. Salah satu platform yang dapat digunakan untuk mencapainya adalah *Liveworksheets*, sebuah aplikasi pembelajaran berbasis web yang memungkinkan guru dan peserta didik berinteraksi dengan materi secara langsung melalui format lembar kerja yang dapat diisi secara digital.

Liveworksheets menawarkan berbagai fitur yang menarik, seperti pengisian soal secara interaktif, pemantauan progres peserta didik, dan umpan balik langsung yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam belajar. Dengan LKPD interaktif berbasis *Liveworksheets*, peserta didik dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan, aktif, dan personal. Pembelajaran Bahasa Arab yang disajikan dalam format yang lebih dinamis dan menarik ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi peserta didik, terutama di kalangan peserta didik kelas, yang sedang berada pada tahap yang sangat krusial dalam pembentukan karakter akademik mereka.

Penggunaan *Liveworksheet* dalam pembelajaran Bahasa Arab membuka peluang baru untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan menarik. Melalui platform ini, materi pembelajaran Bahasa Arab yang seringkali dianggap kering dan monoton dapat disajikan dalam format yang lebih interaktif dan visual. Misalnya, latihan kosakata dapat dikombinasikan dengan gambar dan suara, sementara latihan tata bahasa dapat disajikan dalam bentuk permainan interaktif yang menantang namun menyenangkan. *Liveworksheet* memungkinkan personalisasi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan tingkat kemampuan masing-masing peserta didik. Sistem penilaian otomatis yang dimiliki platform ini memungkinkan peserta didik untuk mendapatkan umpan balik instan atas pekerjaan mereka, sehingga mereka dapat segera mengetahui area-area yang perlu diperbaiki. Fitur ini tidak hanya meningkatkan efisiensi pembelajaran, tetapi juga mendorong kemandirian belajar peserta didik.

Penelitian yang dilakukan oleh Hasanah (2023) mengemukakan lembar kerja peserta didik adalah lembar yang digunakan guru dalam menciptakan keterlibatan atau aktivitas peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. Lebih lanjut LKPD adalah salah satu bahan ajar yang dirancang oleh guru dan terdiri dari materi, petunjuk pengerjaan soal, dan soal-soal Latihan (Dewi, 2022). Pengembangan LKPD diharapkan mampu memfasilitasi perkembangan abad 21 berupa keterampilan 4C.

Yulianti, (2024) mendefinisikan LKPD memiliki beberapa kelebihan yaitu peserta didik dapat belajar sesuai dengan kemampuan masing-masing, peserta didik dapat mengulang materi dalam cetakan, perpaduan teks dan gambar dalam halaman cetak dapat menambah daya tarik serta memperlancar pemahaman informasi yang disajikan, peserta didik dapat aktif menjawab pertanyaan dan latihan yang disusun, materi yang di dalam LKPD dapat diproduksi dengan ekonomis dan didistribusikan,

Dalam konteks ini, pengembangan LKPD interaktif berbasis *Liveworksheets* untuk mata pelajaran Bahasa Arab di SMA IT Ar-Raihan Islamic *Science-Tech School* diharapkan dapat memberikan solusi bagi permasalahan motivasi belajar yang ada. Dengan penggunaan teknologi yang semakin berkembang, pemanfaatan platform seperti *Liveworksheets* dapat menjadi langkah awal yang signifikan untuk menciptakan pembelajaran Bahasa Arab yang lebih menyenangkan dan efektif bagi peserta didik. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengevaluasi penggunaan *Liveworksheets* dalam meningkatkan motivasi belajar Bahasa Arab di kalangan peserta didik kelas XI di Ar-Raihan *Islamic Science-Tech School*.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Keterlibatan peserta didik sangat rendah dengan hasil prapenelitian menunjukkan hanya sedikit peserta didik yang aktif berpartisipasi dalam diskusi, tanya jawab dan aktivitas pembelajaran Bahasa Arab.
2. Pendekatan pembelajaran tidak efektif seperti metode pembelajaran hanya berpusat pada guru, menandakan metode pasif.
3. Motivasi belajar peserta didik rendah.
4. Kurangnya inovasi dalam proses belajar dan pembelajaran yang dilakukan oleh guru.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka peneliti membatasi permasalahan ini pada “Pengembangan *Liveworksheets* Untuk Meningkatkan

Motivasi Belajar Bahasa Arab Pada Peserta Didik Kelas XI Ar-Raihan Islamic *Science-Tech School*".

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini, yaitu :

1. Bagaimana Potensi dan Kondisi pengembangan *liveworksheets* untuk meningkatkan motivasi belajar bahasa arab pada peserta didik kelas XI Ar-Raihan Islamic *Science-Tech School* ?
2. Bagaimana proses pengembangan *liveworksheets* untuk meningkatkan motivasi belajar bahasa arab pada peserta didik kelas XI Ar-Raihan Islamic *Science-Tech School* ?
3. Bagaimana kelayakan pengembangan *liveworksheets* untuk meningkatkan motivasi belajar bahasa arab pada peserta didik kelas XI Ar-Raihan Islamic *Science-Tech School* ?
4. Bagaimana efektivitas pengembangan *liveworksheets* untuk meningkatkan motivasi belajar bahasa arab pada peserta didik kelas XI Ar-Raihan Islamic *Science-Tech School* ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, peneliti menentukan tujuan penelitian ini agar fokus dan terarah. Sehingga penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk menganalisis potensi dan kondisi dari pengembangan *liveworksheets* untuk meningkatkan motivasi belajar bahasa arab pada peserta didik kelas XI Ar-Raihan Islamic *Science-Tech School* ?
2. Untuk menganalisis proses pengembangan *liveworksheets* untuk meningkatkan motivasi belajar bahasa arab pada peserta didik kelas XI Ar-Raihan Islamic *Science-Tech School*.
3. Untuk menganalisis kelayakan pengembangan *liveworksheets* untuk meningkatkan motivasi belajar bahasa arab pada peserta didik kelas XI Ar-Raihan Islamic *Science-Tech School*.
4. Untuk mengetahui efektivitas pengembangan *Liveworksheets* untuk meningkatkan motivasi belajar bahasa arab pada peserta didik kelas XI Ar-Raihan Islamic *Science-Tech School*.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian pengembangan ini, meliputi manfaat teoritis dan manfaat praktis, yaitu sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Liveworksheets* dalam pembelajaran Bahasa Arab memberikan kontribusi teoritis terhadap pengembangan ilmu dalam kawasan teknologi pendidikan, khususnya dalam hal pemanfaatan teknologi digital untuk meningkatkan motivasi dan efektivitas belajar. Secara teoritis, penelitian ini memperkuat konsep bahwa penggunaan media interaktif yang melibatkan partisipasi aktif peserta didik dapat meningkatkan motivasi belajar, khususnya dalam mata pelajaran yang dianggap sulit atau kurang diminati seperti Bahasa Arab.

Selain itu, pengembangan *Liveworksheets* sebagai media pembelajaran juga memperluas kajian teoritis dalam aspek desain pembelajaran dan inovasi media, yang menekankan pentingnya pemilihan media sesuai karakteristik materi dan kebutuhan peserta didik. Hal ini sejalan dengan prinsip teknologi pendidikan yang menekankan integrasi antara pendekatan pedagogis dan pemanfaatan teknologi untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna. Dengan demikian, hasil dari pengembangan ini diharapkan dapat menjadi acuan teoritis bagi pendidik dan peneliti dalam merancang pembelajaran berbasis teknologi yang efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar, khususnya dalam konteks pembelajaran Bahasa Arab di jenjang SMA.

1.6.2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan secara praktis oleh peneliti, pendidik, peserta didik dan pihak sekolah, yaitu sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti dan Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memperluas wawasan dan dasar bagi guru untuk mengembangkan pembelajaran dengan model serta memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dengan metode pembelajaran Bahasa Arab.

2. Bagi Peserta didik

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar Bahasa Arab peserta didik, dengan memanfaatkan media *liveworkshee* untuk menuntut keinteraktifan peserta didik dalam proses belajar Bahasa Arab.

3. Bagi Pihak Sekolah

Diharapkan hasil pengembangan ini dapat menjadi sumber belajar terbaru di Ar-Raihan Islamic *Science-Tech School* dan mendorong guru untuk mengembangkan produk pembelajaran sesuai dengan bidang studi pembelajaran nya masing-masing.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 *Liveworksheets*

2.1.1 Pengertian *Liveworksheet*

Liveworksheet adalah situs web pendidikan yang diciptakan pada akhir tahun 2016 oleh Victor Gayol. Pada situs *liveworksheet* (<https://www.liveworksheets.com/>) dijelaskan “*liveworksheet allows you to transform your traditional printable worksheet (doc, pdf, jpg.) into interactive online exercises with self-correction, which we call interactive worksheet*”. Pernyataan berikut apabila diterjemahkan adalah situs yang memungkinkan siapapun mengubah lembar kerja yang dapat dicetak seperti dokumen, pdf, jpg, dan lainnya menjadi latihan online interaktif dengan koreksi diri, yang mana kita sebut dengan lembar kerja interaktif.

Situs web ini dapat dengan mudah di akses melalui *google* tanpa mengunduhnya terlebih dahulu. Tidak hanya membuat modul saja, dengan tampilan yang menarik melalui gambar-gambar animasi dan ilustrasi guru dapat membuat bahan ajar atau modul ajar online yang dapat membuat peserta didik termotivasi dan semangat untuk mempelajari bahan ajar sekaligus mengisi soal yang ada di dalam lembar kerja tersebut. Lembar kerja ini dinilai ramah lingkungan karena tidak perlu di-print dan menghemat kertas, peserta didik cukup menyediakan kuota internet saja untuk mengaksesnya.

Liveworksheet adalah platform digital yang memungkinkan pengguna untuk membuat lembar kerja interaktif yang dapat diisi secara langsung oleh peserta didik. Menurut Afrida (2024), *Liveworksheet* merupakan alat yang efektif dalam pengembangan E-LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) yang berbasis pendekatan kontekstual, sehingga dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Hal ini sejalan dengan perkembangan teknologi pendidikan yang semakin pesat, di mana penggunaan media digital dalam pembelajaran menjadi suatu keharusan untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

Menurut Smith dan Lee (2016) menyatakan bahwa *liveworksheet* merupakan media pembelajaran berbasis teknologi yang mengintegrasikan berbagai format soal, seperti pilihan ganda, isian, dan menjodohkan, dengan kemampuan koreksi otomatis sehingga mempercepat proses pembelajaran. Sedangkan Menurut Brown (2017), *liveworksheet* adalah alat bantu pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam aktivitas belajar, karena menyediakan interaksi langsung dan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui tugas-tugas digital. Sependapat menurut para ahli Taylor (2017) menjelaskan bahwa *liveworksheet* berfungsi sebagai platform yang mendukung pembelajaran jarak jauh (*online learning*), di mana peserta didik dapat mengakses lembar kerja kapan saja dan di mana saja, serta guru dapat memonitor perkembangan belajar secara real-time.

Dalam konteks pendidikan, *Liveworksheet* tidak hanya sekadar alat bantu, tetapi juga merupakan inovasi yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Rohmah dan Hastari (2024) menjelaskan bahwa penggunaan *Liveworksheet* dalam pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) dapat memfasilitasi peserta didik untuk lebih aktif dalam mencari solusi dan berkolaborasi dengan teman-teman sekelas. Dengan demikian, *Liveworksheet* dapat dianggap sebagai jembatan antara teori dan praktik, yang memungkinkan peserta didik untuk menerapkan pengetahuan yang mereka pelajari dalam situasi yang nyata.

Statistik menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pendidikan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik hingga 30% (Nurtanto & Suneki, 2024). Oleh karena itu, *Liveworksheet* sebagai salah satu bentuk teknologi pendidikan, memiliki potensi besar untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Sebagai contoh, di SMP Negeri 17 Kota Jambi, penggunaan *Liveworksheet* dalam pembelajaran teks eksplanasi menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan (Aryani, 2022).

Lebih lanjut, *Liveworksheet* juga memungkinkan guru untuk memantau perkembangan peserta didik secara *real-time*. Dengan fitur ini, guru dapat melihat jawaban peserta didik secara langsung dan memberikan umpan balik yang cepat.

Hal ini sangat penting dalam proses pembelajaran, karena umpan balik yang tepat waktu dapat membantu peserta didik memperbaiki kesalahan dan memahami materi dengan lebih baik. Seperti yang diungkapkan oleh Arifin (2022), interaksi yang lebih intensif antara guru dan peserta didik dapat tercipta melalui penggunaan *Liveworksheet*, yang pada gilirannya akan meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Secara keseluruhan, *Liveworksheet* merupakan inovasi yang menjawab tantangan pendidikan di era digital. Dengan kemampuannya untuk menciptakan lembar kerja interaktif yang menarik dan mudah digunakan, *Liveworksheet* dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan.

2.1.2 Manfaat *Liveworksheet*

Manfaat utama dari penggunaan *Liveworksheet* dalam pembelajaran adalah kemampuannya untuk meningkatkan interaktivitas dan keterlibatan peserta didik. Dalam konteks ini, peserta didik tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga aktif berpartisipasi dalam proses belajar. Menurut Farzana et al. (2024), penggunaan *Liveworksheet* dalam pembelajaran dapat membantu peserta didik untuk lebih memahami konsep-konsep yang diajarkan, karena mereka terlibat langsung dalam kegiatan belajar yang menyenangkan. Salah satu contoh nyata dari manfaat *Liveworksheet* adalah dalam pembelajaran materi peluang di kelas VIII SMP. Rohmah dan Hastari (2024) mencatat bahwa peserta didik yang menggunakan E-LKPD berbasis *Liveworksheet* menunjukkan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan peserta didik yang menggunakan metode konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa interaktivitas yang ditawarkan oleh *Liveworksheet* dapat membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mendalam.

Selain itu, *Liveworksheet* juga memberikan kemudahan bagi guru dalam menyusun materi ajar. Dengan antarmuka yang user-friendly, guru dapat dengan mudah membuat lembar kerja yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Arifin (2022) menekankan bahwa kemudahan ini memungkinkan guru untuk lebih fokus pada pengembangan konten pembelajaran yang berkualitas, tanpa harus terhambat oleh masalah teknis. Statistik menunjukkan bahwa penggunaan E-LKPD berbasis teknologi dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik hingga 25% (Nurtanto &

Suneki, 2024). Ini menunjukkan bahwa Liveworksheet tidak hanya berfungsi sebagai alat, tetapi juga sebagai pengubah paradigma dalam cara kita melihat proses pembelajaran. Dengan memanfaatkan teknologi ini, diharapkan peserta didik dapat belajar dengan cara yang lebih efektif dan efisien.

Terakhir, *Liveworksheet* juga mendukung pembelajaran yang lebih fleksibel. Peserta didik dapat mengakses lembar kerja dari mana saja dan kapan saja, asalkan mereka memiliki koneksi internet. Ini sangat penting di era digital saat ini, di mana pembelajaran jarak jauh menjadi semakin umum. Dengan demikian, *Liveworksheet* tidak hanya memberikan manfaat dalam konteks pembelajaran di kelas, tetapi juga dalam pembelajaran mandiri di luar kelas.

Sholehah (2021) dalam penelitiannya menyebutkan manfaat liveworksheet sebagai berikut: Terdapat 3 manfaat liveworksheet yaitu:

1. bagi peserta didik, fitur interaktif membuat peserta didik tertarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan meningkatkan hasil belajar,
2. bagi guru, menghemat guru untuk mengoreksi soal, dan
3. bagi lingkungan, mengurangi penggunaan kertas.

2.1.3 Kelebihan *Liveworksheet*

Amalia (2022,) dalam penelitiannya menjelaskan “kelebihan liveworksheet di banding modul cetak (a) diakses dengan gratis, (b) lebih praktis karena tidak perlu dilakukan pencetakan, (c) dapat diakses menggunakan smartphone atau laptop, (d) dapat digunakan sebagai media serta penugasan saat pembelajaran daring, dan (e) tidak memakan ruang penyimpanan”. Selain itu liveworksheet menawarkan banyak fitur menarik yang dapat digunakan untuk mendesain e-LKPD. Guru dapat membuat modul sekreatif mungkin sehingga memungkinkan peserta didik merasakan situasi belajar baru yang tidak membosankan. Dalam situs web-nya liveworksheet menawarkan fitur-fitur yang dapat digunakan untuk mendesain diantaranya yaitu:

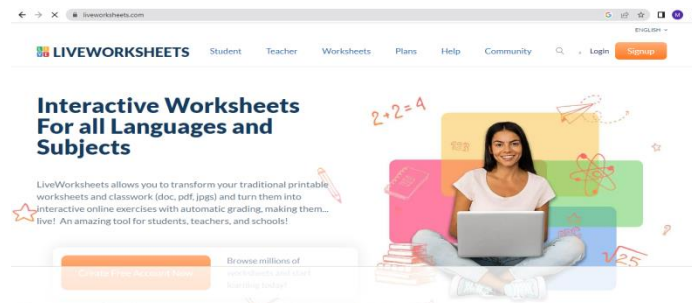
1. Jawaban singkat, melengkapi soal dengan jawaban yang hanya 1-2 kata.
2. Pilihan ganda, memilih satu jawaban yang paling tepat.
3. Mencocokkan dengan panah.

4. Drag and drop, atau menarik dan menjatuhkan, menarik jawaban dan menjatuhkan ditempat yang benar.
5. *Listening exercises*, mendengarkan soal dan menuliskan jawabannya di kotak yang telah disediakan.
6. *Speaking exercises*, menjawab soal dengan mengatakannya.
7. Menambahkan file mp3.
8. Menambahkan tautan video dari youtube
9. Menambahkan file *powerpoint*.
10. Menambahkan tautan
11. Membuat jadwal panjang seperti esay.

2.1.4 Langkah-langkah penggunaan *Liveworksheet*

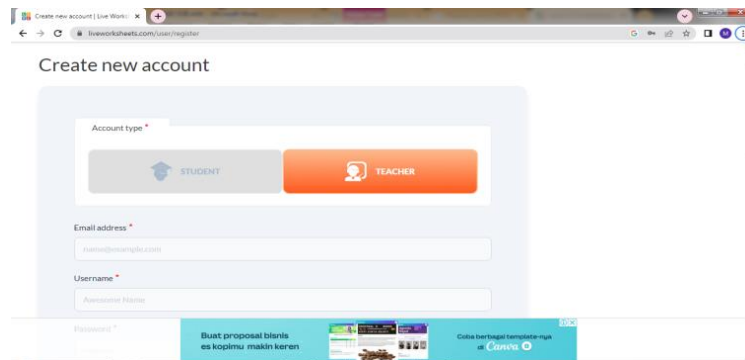
Langkah-langkah membuat Modul pada situs *web liveworksheet* antara lain sebagai berikut:

1. Membuat desain modul sesuai keinginan, bisa menggunakan ms. Word, aplikasi edit canva, dan lain sebagainya.
2. Masuk ke situs web <https://www.liveworksheets.com/>



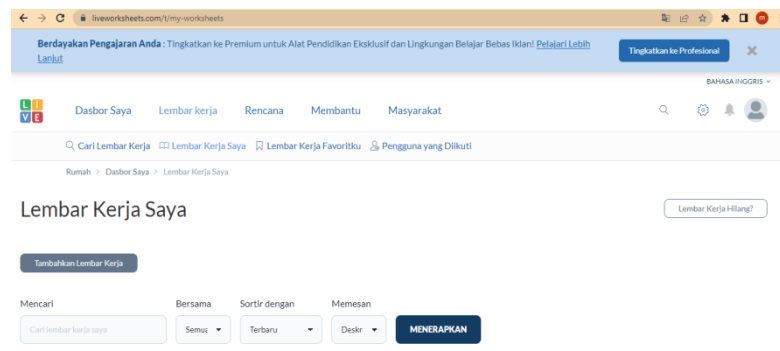
Gambar 2.1 Tampilan Situs *Liveworksheet*

3. Masuk atau mendaftar akun sebagai guru



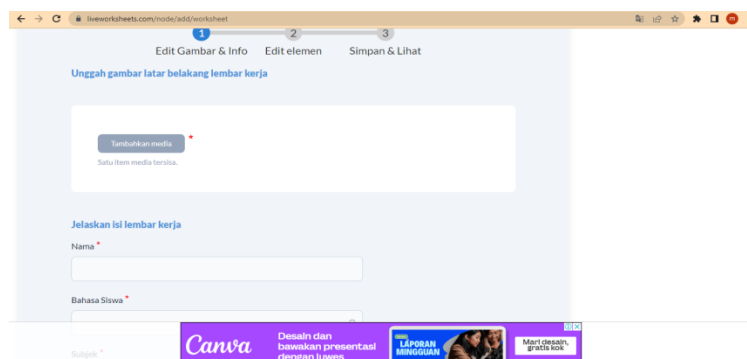
Gambar 2.2 Masuk/ Daftar Sebagai Guru

4. Setelah masuk Klik '*make interactive worksheet*'

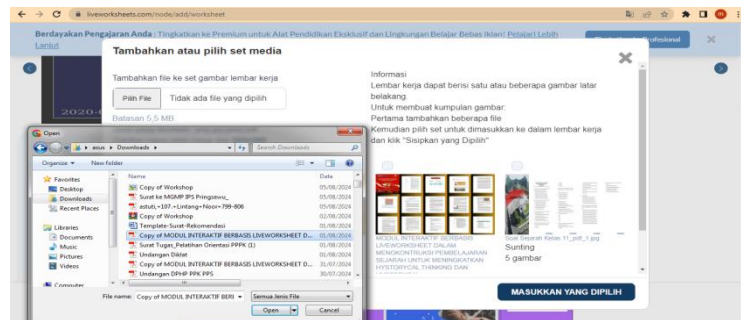


Gambar 2.3 *make interactive worksheet*

5. Unggah berkas LKPD yang sudah di desain sendiri



Gambar 2.4 Unggah modul yang sudah di desain sendiri



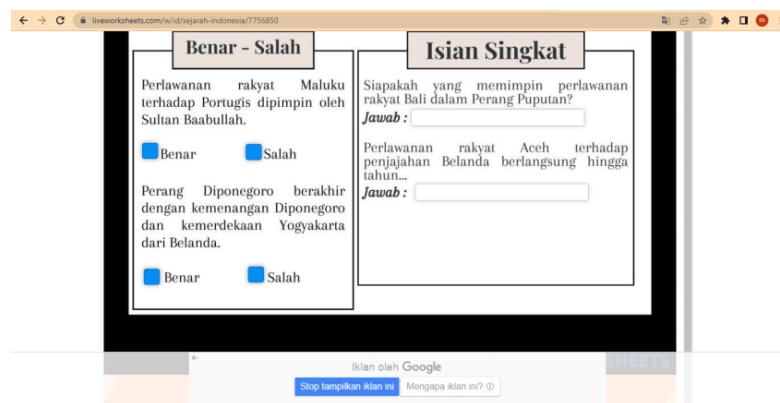
Gambar 2.5 Pilih file

6. Edit desain dengan buat kolom jadwal, contoh: jawaban singkat



Gambar 2.6 buat kolom jawaban

7. Tambahkan kunci jawaban



Gambar 2.7 tambahkan kunci jawaban

8. Bila semua telah ditambahkan kolom jawaban, klik opsi simpan dan klik unggah. Modul dapat di unggah untuk langsung dikerjakan, atau disimpan secara pribadi.



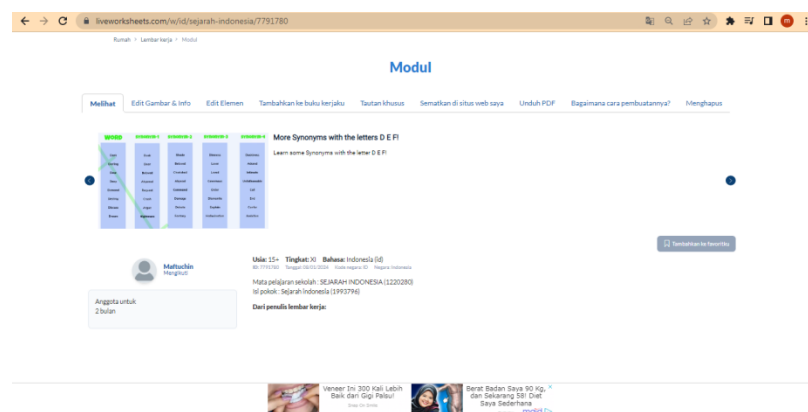
Gambar 2.8 Klik simpan dan unggah

9. Tambahkan deskripsi LKPD

Gambar 2.9 tambahkan deskripsi *liveworksheet*

10. Unggah LKPD

11. Tampilan LKPD yang sudah di unggah dan siap dibagikan kepada peserta didik

Gambar 2.10 tampilan *liveworksheet*

2.2 Motivasi Belajar

2.2.1 Pengertian Motivasi Belajar

Seseorang memerlukan niat untuk dapat menggerakkan dirinya sehingga menimbulkan suatu tindakan. Motivasi merupakan suatu hal yang harus dimiliki seseorang untuk menggerakkan dirinya. Motivasi berasal dari kata motif yaitu dorongan dalam diri untuk melakukan sesuatu hal (Trygu, 2021). Seseorang yang mempunyai motif dalam dirinya memiliki rangsangan atau pembangkit yang dapat memunculkan suatu tingkah laku tertentu untuk berkegiatan. Menurut Uno (2016) istilah motivasi diartikan sebagai kekuatan untuk bertindak atau melakukan suatu hal diiringi dengan daya penggerak dalam dirinya untuk mencapai suatu tujuan telah ditentukan. Purwanto dalam Trygu (2021) mengemukakan motivasi merupakan sesuatu yang mendorong seseorang untuk bertindak melakukan suatu hal. Sedangkan menurut Djamarah dalam Lestari (2020) motivasi merupakan energi yang timbul dalam diri seseorang yang dapat menimbulkan suatu perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan yang ditetapkan. Menurut Fu'adah (2022) motivasi belajar ialah kekuatan pendorong yang ada pada individu peserta didik sehingga dapat memotivasi mereka untuk melakukan kegiatan belajar demi mencapai tujuannya.

Sardiman (2016) menjelaskan bahwa motivasi belajar dikatakan sebagai seluruh daya penggerak yang muncul dalam diri peserta didik sehingga menimbulkan suatu kegiatan belajar yang didalamnya akan menjamin kelangsungan belajar serta memberikan arah dalam kegiatan belajar sehingga tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai. Peserta didik yang mempunyai motivasi yang tinggi akan mempunyai keinginan belajar yang tinggi. Hal itu disebabkan dengan seluruh dorongan yang muncul dalam diri peserta didik dapat menumbuhkan keinginan untuk melaksanakan kegiatan belajar.

Motivasi belajar merupakan faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan proses pendidikan. Menurut Gopalan et al. (2017), motivasi belajar dapat didefinisikan sebagai dorongan atau keinginan individu untuk terlibat dalam aktivitas belajar. Motivasi ini dapat berasal dari faktor internal, seperti rasa ingin tahu dan minat, maupun faktor eksternal, seperti penghargaan atau pengakuan dari

orang lain. Dalam konteks pendidikan, motivasi belajar tidak hanya berpengaruh pada prestasi akademik, tetapi juga pada sikap dan perilaku peserta didik dalam belajar. Kong (2021) mengemukakan bahwa peserta didik yang termotivasi untuk belajar cenderung lebih aktif dalam berinteraksi dengan teman sekelas dan guru, yang pada gilirannya dapat meningkatkan keterampilan sosial mereka. Keterampilan sosial yang baik dapat berkontribusi pada keberhasilan akademik dan kehidupan di luar sekolah.

Berdasarkan pengertian tersebut, dapat diketahui bahwa motivasi menjadi daya penggerak dalam diri peserta didik yang dapat menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan belajar, serta memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan pembelajaran yang dikehendaki oleh peserta didik tersebut dapat tercapai. Sedangkan menurut pendapat lainnya, motivasi belajar adalah “segala sesuatu yang ditujukan untuk mendorong atau memberikan semangat kepada seseorang yang melakukan kegiatan belajar agar menjadi lebih giat lagi dalam belajar untuk memperoleh prestasi yang lebih baik”. Berdasarkan beberapa pendapat para ahli mengenai pengertian motivasi belajar di atas, dapat diketahui bahwa yang dimaksud dengan motivasi belajar adalah suatu dorongan yang menyebabkan seseorang untuk bertindak atau berbuat dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan yang dikehendakinya, sehingga perubahan tingkah laku pada dirinya diharapkan terjadi.

2.2.2 Ciri-Ciri Orang Yang Memiliki Motivasi Belajar

Peserta didik yang mempunyai motivasi dalam dirinya ditandai dengan adanya rasa senang, berkeinginan dan memiliki ketertarikan dalam mengikuti pembelajaran. Peserta didik yang memiliki motivasi memiliki ciri-ciri yang dapat menunjukkan apakah peserta didik tersebut mempunyai motivasi belajar atau tidak dalam dirinya. Sardiman (2016) menyatakan bahwa motivasi yang timbul pada diri seseorang ciri-ciri sebagai berikut:

1. Tekun pada saat mengerjakan tugas.
2. Ulet ketika menghadapi kesulitan
3. Menunjukkan minat terhadap macam-macam masalah (belajar).
4. Lebih merasa senang bekerja mandiri.

5. Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin.
6. Dapat mempertahankan pendapatnya.
7. Tidak mudah melepaskan hal yang diyakininya.
8. Senang mencari dan memecahkan masalah (belajar).

Sedangkan menurut Panjaitan (2024) ciri-ciri motivasi belajar adalah sebagai berikut:

1. Memiliki ketertarikan terhadap mata pelajaran yang diikuti.
2. Memiliki antusias yang tinggi.
3. Aktif dalam kelas
4. Mempunyai kontrol diri dalam melakukan tindakan.
5. Senang dan rajin untuk belajar.
6. Mampu menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

Dari pemaparan yang dikemukakan di atas, dijelaskan apabila peserta didik mempunyai ciri-ciri yang telah disebutkan maka dapat dikatakan peserta didik tersebut mempunyai motivasi belajar dalam dirinya pada saat mengikuti kegiatan pembelajaran.

2.2.3 Fungsi Motivasi Belajar

Motivasi belajar pada dasarnya dapat membantu guru dalam memahami dan menjelaskan perilaku peserta didik dalam kegiatan belajar. Motivasi tidak hanya memberikan arah kegiatan belajar secara benar tetapi lebih dari itu motivasi dalam diri peserta didik akan mendapat pertimbangan-pertimbangan positif dalam kegiatannya termasuk kegiatan belajar. Ada beberapa peranan penting dari motivasi belajar dalam proses pembelajaran, yaitu :

1. Motivasi memberikan semangat seorang pelajar dalam kegiatan-kegiatan belajarnya.
2. Motivasi-motivasi perbuatan sebagai pemilih dari tipe kegiatan dimana seseorang berkeinginan untuk melakukannya.
3. Motivasi memberikan petunjuk pada tingkah laku. (Kompri, 2016)

Motivasi mempunyai beberapa fungsi yaitu sebagai berikut :

1. Mendorong berbuat. Motivasi mendorong peserta didik untuk berbuat. Artinya motivasi merupakan penggerak atau motor yang melepaskan energi peserta didik.
2. Menentukan arah perbuatan. Motivasi berfungsi sebagai penentu arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai oleh peserta didik.
3. Menyeleksi perbuatan. Menentukan berbagai perbuatan yang harus dikerjakan oleh peserta didik guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan berbagai perbuatan yang tidak bermanfaat.
4. Pendorong usaha dan pencapaian prestasi. Peserta didik melaksanakan segala sesuatu karena adanya motivasi. Motivasi tersebut merupakan pemicu bagi pencapaian prestasi. (Asry, 2024).

2.2.4 Jenis-Jenis Motivasi Belajar

Motivasi belajar menurut Sutikno (2021) terbagi menjadi dua jenis motivasi yaitu:

1. Motivasi Instrinsik, yaitu motivasi yang timbul dalam diri seseorang atas dasar kemauan diri sendiri tanpa adanya paksaan atau dorongan dari orang lain. Misalnya, adanya ketertarikan untuk mendapatkan keterampilan tertentu sehingga ia melakukan suatu tindakan agar keterampilan yang diinginkan dapat tercapai.
2. Motivasi Ekstrinsik, yaitu jenis motivasi yang timbul dari pengaruh luar dalam diri seseorang karena adanya ajakan, dorongan, dan atau paksaan orang lain sehingga peserta didik mau melakukan sesuatu atau belajar. Misalnya, seseorang akan melakukan kegiatan belajar karna adanya paksaan dari orang lain.

Sedangkan menurut Djamarah dalam Lestari (2020) menjelaskan motivasi belajar terdiri dari dua macam yaitu sebagai berikut:

1. Motivasi Instrinsik

Motivasi instrinsik merupakan suatu dorongan yang berasal dalam diri seseorang untuk melakukan sesuatu sehingga tidak perlu adanya rangsangan dari luar. Apabila peserta didik sudah mempunyai motivasi intrinsik dalam dirinya maka rangsangan untuk belajar akan tercipta dengan sendirinya. Selain itu peserta didik yang mempunyai tujuan dalam kegiatan belajarnya seperti untuk mendapatkan pengetahuan, keterampilan dan nilai yang bagus maka

dengan adanya motivasi dalam dirinya akan mendorong untuk melakukan kegiatan belajar sehingga tujuan yang ditentukan dapat tercapai.

2. Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah sesuatu yang diperoleh karena adanya rangsangan dari luar. Peserta didik melakukan kegiatan belajarnya demi mencapai tujuan yang terletak dalam luar diri peserta didik itu sendiri.

Sehingga mengacu pada penjelasan di atas maka jenis motivasi terdiri dari:

1. Motivasi instrinsik ialah motivasi yang timbul dalam diri peserta didik itu sendiri. Peserta didik yang mempunyai motivasi instrinsik akan mempunyai rangsangan atau gairah untuk belajar sesuai dengan keinginan yang ada dalam dirinya.
2. Motivasi ekstrinsik merupakan motivasi yang timbul karena adanya pengaruh dari luar. Peserta didik yang mempunyai motivasi ekstrinsik yang diperoleh dari luar diri peserta didik tersebut maka ia akan melakukan kegiatan belajar karena adanya dorongan dari luar diri peserta didik.

2.2.5 Indikator Motivasi Belajar

Motivasi yang timbul dalam diri peserta didik mempunyai peranan untuk memberikan gairah, rasa semangat dan tekun dalam melaksanakan kegiatan belajarnya dengan harapan untuk mencapai tujuan yang sebelumnya sudah ditetapkan. Menurut Faradita (2019) menjelaskan bahwa indikator untuk mengukur motivasi belajar diantaranya sebagai berikut:

1. Terdapat keinginan untuk berhasil
Peserta didik selalu memiliki keinginan yang kuat dalam dirinya untuk dapat memahami materi pembelajaran yang sedang diikutinya agar ia mampu berhasil dan mendapatkan hasil yang baik dari pembelajaran yang telah diikutinya.
2. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
Peserta didik akan merasa senang sehingga memiliki dorongan dalam dirinya untuk mengikuti kegiatan belajar serta memiliki rasa membutuhkan terhadap kegiatan belajar sehingga ia akan mengikuti pembelajaran.
3. Adanya harapan dan cita-cita dimasa yang akan datang

Dengan materi pembelajaran yang dipelajarinya maka peserta didik akan mengetahui harapan serta cita-cita atas kegiatan pembelajaran yang telah diikutinya.

4. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
Peserta didik akan termotivasi oleh penghargaan yang diberikan oleh guru ataupun orang-orang disekitarnya atas keberhasilan belajar yang telah dicapai.
5. Adanya penghargaan dalam belajar
Peserta didik memiliki rasa ketertarikan terhadap kegiatan pembelajaran sehingga ia akan melaksanakan kegiatan belajar.
6. Adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan seorang peserta didik dapat belajar dengan baik.

Sedangkan menurut Lestari dan Yudhanegara dalam Trygu (2020) indikator untuk mengukur motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

1. Adanya dorongan dan kebutuhan belajar
Peserta didik memiliki dorongan dalam jiwanya untuk belajar serta ia mempunyai rasa membutuhkan atau keinginan untuk melakukan kegiatan belajar.
2. Mempunyai minat terhadap tugas yang diberikan
Adanya ketertarikan atau minat pada tugas yang diberikan hal itu mendorong hasrat dalam diri peserta didik untuk melaksanakan kegiatan belajar diantaranya menyelesaikan tugas yang diberikan.
3. Tekun dalam menghadapi tugas
Peserta didik dalam menghadapi tugas yang diberikan mampu mengerjakannya dengan sebaik mungkin dengan penuh keseriusan dalam menyelesaikannya.
4. Ulet menghadapi kesulitan
Peserta didik mampu menghadapi kesulitan dengan tidak mudah putus asa dan menyerah.
5. Adanya hasrat dan keinginan berhasil
Pembelajaran yang dijalankan oleh peserta didik didasari dengan keinginan untuk berhasil dalam pembelajarannya.

Berdasarkan kedua pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa seseorang yang memiliki motivasi belajar dalam dirinya dapat dilihat dengan indikator motivasi belajar sebagai berikut:

1. Adanya dorongan dan kebutuhan belajar.
2. Ketekunan dalam belajar.
3. Ulet dalam menghadapi kesulitan.
4. Adanya penghargaan dalam belajar.
5. Adanya hasrat dan keinginan berhasil.
6. Adanya lingkungan belajar yang kondusif.

2.2.6 Fungsi Motivasi Belajar

Menurut Sardiman (2016) terdapat tiga fungsi motivasi diantaranya sebagai berikut:

1. Mendorong seseorang untuk berbuat, motivasi dalam hal ini berperan sebagai penggerak dari setiap tindakan yang akan dilakukan oleh peserta didik dalam melaksanakan suatu kegiatan.
2. Menentukan arah perbuatan, motivasi dapat memberikan arah untuk melaksanakan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan tujuan yang telah diinginkan.
3. Menyeleksi perbuatan, dengan adanya motivasi maka peserta didik mampu menentukan kegiatan yang harus dikerjakan guna mencapai tujuannya seperti ketika akan mengikuti ujian dengan harapan untuk lulus maka peserta didik tersebut akan melakukan kegiatan belajar dengan sungguh-sungguh agar tujuan yang diharapkan dapat tercapai.

Berdasarkan pemaparan di atas maka fungsi motivasi belajar adalah sebagai suatu hal yang dapat mendorong siswa untuk melakukan perbuatan salah satunya adalah belajar, dapat menentukan arah dari perbuatan yang dilakukan agar sesuai dengan tujuan yang diharapkan serta dapat menentukan perbuatan apa yang harus dilakukan agar sesuaiguna mencapai tujuan.

2.2.7 Upaya Menumbuhkan Motivasi Belajar

Menurut Badaruddin (2015) menyebutkan bahwa cara untuk menumbuhkan motivasi belajar yaitu:

1. Pemberian hasil yang baik
Siswa yang mendapatkan angka/nilai yang baik dapat mendorong motivasi siswa untuk belajar.
2. Pemberian hadiah
Guru dapat memberikan hadiah kepada siswa apabila mendapatkan hasil belajar yang baik.
3. Adanya persaingan/ kompetensi
Saingan atau kompetisi dapat digunakan untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa.
4. *Ego involment*
Peserta didik akan berusaha untuk berusaha mempertaruhkan harga dirinya demi mendapatkan hasil yang baik agar menjadi simbol kebanggaan dan harga diri.
5. Adanya tes
Pemberian tes seperti ulangan atau ujian mampu dijadikan salah satu upaya untuk memotivasi siswa dalam belajar.
6. Mengetahui hasil belajar
Apabila siswa mengetahui hasil dari pekerjaan yang telah ia lakukan dan mendapatkan hasil yang baik maka hal itu akan mendorong siswa untuk lebih giat dalam belajar.

Sedangkan menurut Rahmat (2018) upaya untuk menumbuhkan motivasi peserta didik adalah sebagai berikut:

1. Menjelaskan tujuan belajar yang disampaikan oleh guru pada permulaan belajar mengajar hal itu agar peserta didik mampu menemukan tujuan terhadap kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan.
2. Hadiah, yakni pemberian hadiah pada peserta didik yang mendapatkan hasil belajar yang baik untuk dapat memacu motivasi yang ada dalam dirinya agar mereka belajar lebih giat.
3. Saingan atau kompetisi, yakni guru berusaha mengadakan persaingan yang sehat antar peserta didik guna meningkatkan prestasi belajar.

Bersumber pada penjelasan di atas maka motivasi belajar dapat dikembangkan melalui berbagai cara baik itu dari individu sendiri ataupun dari pihak lain yang dapat memberikan arah serta dorongan kepada peserta didik untuk dapat mempunyai inisiatif melakukan pembelajaran, mampu melaksanakan pembelajaran dengan baik agar dapat mencapai tujuannya serta dapat memecahkan permasalahan (belajar) sendiri. Dengan motivasi belajar peserta didik akan memperoleh banyak manfaat diantaranya memiliki semangat yang tinggi untuk belajar, mengurangi rasa jenuh, memiliki tujuan dalam kegiatan yang dijalankannya, optimis dan pantang menyerah serta dapat menggunakan kemampuan yang ada dalam dirinya secara maksimal.

2.3 Teori Belajar

Belajar adalah proses perubahan perilaku yang relatif tetap setelah mengalami pengalaman. Proses perubahan perilaku ini sebagai hasil dari interaksi antara rangsangan (stimulus) dan tanggapan (respons). Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika mereka dapat mengubah cara mereka bertindak. Gagne & Briggs (Wahab & Rosnawati, 2021) menyatakan bahwa belajar adalah hasil dari kombinasi stimulus dan respons yang diikuti oleh penguatan kembali (*reinforcement*) yang berkelanjutan.

Pendidikan merupakan sebuah usaha mendidik yang dilakukan dalam bentuk pengajaran, pembimbingan, dan pelatihan sehingga menimbulkan perubahan dalam diri seseorang. Pendidikan identik dengan kegiatan belajar untuk memperoleh ilmu pengetahuan, pemahaman, keterampilan, tingkah laku, dan sikap yang sifatnya berbekas dan relatif. Selama proses belajar, dibutuhkan teori-teori agar tercapainya tujuan pembelajaran.

2.3.1 Teori Belajar Behavioristik

Belajar dalam teori behavioristik artinya proses interaksi antara rangsangan dan tanggapan yang akan membuat perubahan pada tingkah laku. Bentuk perubahan peserta didik adalah bertingkah laku dengan cara baru sebagai hasil interaksi antara rangsangan dan tanggapan. Teori behavioristik menyatakan bahwa peserta didik dianggap belajar jika terjadi perubahan pada tingkah lakunya (Herliani, 2021).

Teori Behavioristik adalah teori yang mempelajari perilaku manusia. Perspektif behavioral berfokus pada peran dari belajar dalam menjelaskan tingkah laku manusia dan terjadi melalui rangsangan berdasarkan (stimulus) yang menimbulkan hubungan perilaku reaktif (respons) hukum-hukum mekanistik. Asumsi dasar mengenai tingkah laku menurut teori ini adalah bahwa tingkah laku sepenuhnya ditentukan oleh aturan, bisa diramalkan, dan bisa ditentukan. Menurut teori ini, seseorang terlibat dalam tingkah laku tertentu karena mereka telah mempelajarinya, melalui pengalaman-pengalaman terdahulu, menghubungkan tingkah laku tersebut dengan hadiah. Seseorang menghentikan suatu tingkah laku, mungkin karena tingkah laku tersebut belum diberi hadiah atau telah mendapat hukuman. Karena semua tingkah laku yang baik bermanfaat ataupun yang merusak, merupakan tingkah laku yang dipelajari (Eni, 2016).

Dalam belajar siswa seharusnya dibimbing untuk aktif bergerak, mencari, mengumpulkan, menganalisis, dan menyimpulkan dengan pemikirannya sendiri dan bantuan orang dewasa lainnya berdasarkan pengalaman belajarnya. Inilah yang disebut belajar dengan pendekatan inkuiri terbimbing. Pendekatan psikologi ini mengutamakan pengamatan tingkah laku dalam mempelajari individu dan bukan mengamati bagian dalam tubuh atau mencermati penilaian orang tentang penasarannya. Behaviorisme menginginkan psikologi sebagai pengetahuan yang ilmiah, yang dapat diamati secara obyektif.

Menurut Mursyidi (2019), Teori belajar behavioristik adalah teori belajar yang menekankan pada tingkah laku manusia sebagai akibat dari interaksi stimulus dan respon. Teori belajar behavioristik berpengaruh terhadap pengembangan teori pendidikan dan pembelajaran yang dikenal dengan aliran behavioristik. Aliran ini berpendapat bahwa belajar merupakan model hubungan stimulus dan respon dari siswa yang belajar sebagai individu yang pasif. Respon atau perilaku tertentu muncul akibat adanya metode pembiasaan dan pelatihan. Belajar menurut aliran behavioristik adalah pembentuka asosiasi antara kesan yang ditangkap panca indra dengan kecenderungan untuk bertindak atau sebagai hasil dari hubungan stimulus dan respon. Dengan demikian apa saja yang diberikan oleh guru dan apa saja yang

dihasilkan oleh siswa semuanya harus dapat diamati dan diukur dengan tujuan untuk melihat terjadinya perubahan tingkah laku.

Teori behavioristik yang berupa input atau stimulu dan output yang berupa respon. Di mana stimulus adalah apa yang diberikan pembimbing terhadap yang terbimbing, baik secara fikiran maupun perasaan dan respon berupa reaksi atau tanggapan yang muncul ketika terbimbingan belajar dan dapat pula berupa fikiran, perasaan ataupun tindakan terhadap stimulus yang diberikan pembimbing. Teori behavioristik adalah teori perkembangan perilaku, yang dapat diukur, diamati dan dihasilkan oleh respon seseorang terhadap rangsangan atau stimulus. Tanggapan terhadap rangsangan dapat diperkuat dengan umpan balik positif dan negatif terhadap perilaku kondisi yang diinginkan Semium, (2020).

Teori ini menekankan pada terbentuknya perilaku yang tampak sebagai hasil. Teori behavioristik dengan model hubungan stimulus-responnya, mendudukan seseorang yang belajar sebagai individu yang pasif. Respon atau perilaku tertentu dengan menggunakan metode pelatihan atau pembiasaan semata. Menurut teori behavioristik input yang berupa stimulus dan output yang berupa respon. Di mana stimulus adalah apa saja yang diberikan pembimbing kepada terbimbing. Baik pikiran, perasaan atau hal yang dapat ditangkap melalui alat indra. dan respon berupa reaksi atau tanggapan yang dimunculkan terbimbing ketika belajar yang dapat pula berupa pikiran, perasaan atau tindakan terhadap stimulus yang diberikan oleh pembimbing. Proses yang terjadi antara stimulus dan respon tidak dapat diamati dan tidak dapat diukur. Yang dapat diamati adalah stimulus dan respon, oleh karena itu apa yang diberikan oleh pembimbing (stimulus) dan apa yang diterima oleh terbimbing (respon) harus dapat diamati dan diukur. Teori ini mengutamakan sesuatu hal yang penting untuk dilihat terjadi atau tidaknya perubahan tingkah laku (Namora, 2016).

Menurut Rohim (2016), behaviorisme menggambarkan manusia sebagai makhluk yang digerakkan semuanya oleh lingkungan atau apa yang disebut dengan Homo Mecanicus. Salah satu tokoh aliran Behaviorisme ini adalah Watson. Behaviorisme pada dasarnya semua pengalaman dari pengamatan serta struktur- struktur dalam

masyarakat yang pada akhirnya akan menjadi perilaku kita. Teori ini selalu mengasumsikan manusia, bahwa perilaku manusia dianggap seperti mesin, yang selalu berhubungan antara satu sama lainnya, manusia dianggap bersifat hedonitis, yakni selalu mencari kesenangan dan menghindari kerugian.

Selain itu manusia pada dasarnya seperti robot, dimana lingkunganlah yang mengatur dan mengendalikannya. Dari penjelasan tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa manusia hidup adalah untuk berpikir, akan tetapi manusia hidup bukan sekedar sebagai makhluk yang berpikir, karena manusia hidup juga berusaha untuk menentukan identitas dirinya untuk mencapai apa yang didambakannya.

2.3.2 Teori Konstruktivisme

Konstruktivisme adalah sebuah pendekatan dalam pembelajaran yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun oleh individu melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Menurut Suryana et al. (2022), konstruktivisme berfokus pada bagaimana individu membangun pemahaman mereka sendiri, bukan hanya menerima informasi secara pasif. Dalam konteks pendidikan, hal ini berarti bahwa siswa aktif terlibat dalam proses belajar, menghubungkan informasi baru dengan pengetahuan yang sudah ada, dan menciptakan makna dari pengalaman mereka. Pendekatan ini berakar pada teori-teori psikologi kognitif, terutama yang dikemukakan oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky. Piaget berpendapat bahwa anak-anak melalui serangkaian tahap perkembangan kognitif dan bahwa mereka belajar dengan cara mengintegrasikan pengalaman baru ke dalam kerangka pemahaman yang sudah ada (Firdaus et al., 2023). Di sisi lain, Vygotsky menekankan pentingnya interaksi sosial dalam pembelajaran, di mana konteks budaya dan sosial berperan penting dalam membentuk pemahaman individu.

Konstruktivisme adalah sebuah pendekatan dalam teori belajar yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun oleh individu melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan mereka. Menurut Suryadi, (2022), konstruktivisme berfokus pada proses internalisasi pengetahuan, di mana siswa aktif terlibat dalam proses pembelajaran, bukan sekadar menerima informasi secara pasif. Pendekatan ini berakar pada pemikiran psikologis yang mengemukakan bahwa individu tidak

hanya menyerap informasi, tetapi juga mengkonstruksi makna dari pengalaman tersebut. Dalam konteks pendidikan, konstruktivisme mendorong guru untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung eksplorasi dan kolaborasi. Data dari penelitian menunjukkan bahwa siswa yang belajar dalam lingkungan konstruktivis menunjukkan peningkatan motivasi dan pemahaman yang lebih mendalam dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional (Suryadi et al., 2022). Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang dirancang dengan prinsip konstruktivisme dapat menghasilkan hasil yang lebih baik dalam hal retensi informasi dan penerapan pengetahuan.

Konstruktivisme juga menekankan pentingnya kolaborasi antar siswa. Dalam situasi di mana siswa bekerja sama untuk menyelesaikan tugas, mereka dapat saling berbagi perspektif dan strategi, yang pada gilirannya memperkaya pemahaman mereka. Penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran kolaboratif dapat meningkatkan keterampilan sosial dan komunikasi siswa, serta meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam berbagi ide (Suryadi et al., 2022). Dengan demikian, konstruktivisme bukan hanya sekadar metode pengajaran, tetapi juga filosofi yang mendasari bagaimana kita memahami proses belajar. Dengan mengakui bahwa setiap individu memiliki cara unik dalam membangun pengetahuan, pendidik dapat lebih efektif dalam merancang pengalaman belajar yang memenuhi kebutuhan masing-masing siswa.

Prinsip-prinsip konstruktivisme mencakup beberapa aspek penting yang mendasari proses pembelajaran. Salah satu prinsip utama adalah bahwa siswa belajar secara efektif ketika mereka terlibat dalam pengalaman yang relevan dan bermakna. Hal ini sejalan dengan pandangan Vygotsky yang menekankan pentingnya konteks sosial dalam pembelajaran. Ketika siswa dapat mengaitkan materi yang dipelajari dengan pengalaman nyata, mereka lebih cenderung untuk memahami dan mengingat informasi tersebut (Suryana et al., 2022). Sedangkan Menurut Suryadi et al. (2022), siswa yang aktif berpartisipasi dalam proses belajar cenderung memiliki pemahaman yang lebih baik dan mampu menghubungkan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang sudah ada

Prinsip kedua adalah bahwa kolaborasi antar siswa sangat penting dalam proses konstruksi pengetahuan. Dalam lingkungan pembelajaran yang kolaboratif, siswa dapat saling berbagi perspektif dan ide, yang memperkaya pemahaman mereka. Sebuah penelitian oleh Casfian et al. (2024) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis e-learning yang memungkinkan interaksi antar siswa dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Dengan demikian, kolaborasi menjadi salah satu elemen kunci dalam pendekatan konstruktivis.

Prinsip ketiga adalah bahwa pembelajaran harus bersifat reflektif. Siswa perlu diberikan kesempatan untuk merenungkan pengalaman belajar mereka, mengidentifikasi apa yang telah mereka pelajari, dan bagaimana mereka dapat menerapkan pengetahuan tersebut di masa depan. Refleksi ini membantu siswa untuk menginternalisasi informasi dan mengembangkan pemikiran kritis. Menurut Firdaus et al. (2023), siswa yang terlibat dalam refleksi aktif cenderung memiliki pemahaman yang lebih dalam tentang materi yang dipelajari.

Selanjutnya, prinsip keempat adalah bahwa pembelajaran harus bersifat adaptif. Setiap siswa memiliki gaya belajar dan kecepatan belajar yang berbeda, sehingga penting bagi pendidik untuk menyesuaikan pendekatan mereka sesuai dengan kebutuhan individu. Dalam konteks ini, penggunaan teknologi dalam pendidikan dapat memberikan fleksibilitas yang diperlukan untuk memenuhi beragam kebutuhan siswa. Budyastuti dan Fauziati (2021) menekankan bahwa pembelajaran daring memungkinkan penyesuaian yang lebih baik terhadap gaya belajar siswa.

Terakhir, prinsip kelima adalah pentingnya peran guru sebagai fasilitator. Dalam pendekatan konstruktivis, guru tidak hanya berfungsi sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai pemandu yang membantu siswa dalam proses eksplorasi dan penemuan. Guru perlu menciptakan lingkungan belajar yang mendukung, di mana siswa merasa aman untuk bertanya, bereksperimen, dan berkolaborasi. Dengan demikian, peran guru menjadi sangat krusial dalam menerapkan prinsip-prinsip konstruktivisme dalam pembelajaran.

Implementasi konstruktivisme dalam pembelajaran memerlukan pergeseran dari model pengajaran tradisional ke model yang lebih interaktif dan partisipatif. Salah

satu cara untuk menerapkan prinsip konstruktivisme adalah melalui pembelajaran berbasis proyek. Dalam model ini, siswa diberikan proyek yang relevan dan menantang, yang mendorong mereka untuk bekerja sama dan menerapkan pengetahuan yang telah mereka pelajari. Suryadi et al. (2022) mencatat bahwa pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu mereka mengembangkan keterampilan berpikir kritis.

2.3.3 Teori Motivasi *Self-Determination*

Teori Motivasi *Self-Determination* (SDT) yang dikembangkan oleh Edward L. Deci dan Richard M. Ryan merupakan salah satu teori yang paling berpengaruh dalam psikologi motivasi. Teori ini menekankan pentingnya motivasi intrinsik dan ekstrinsik dalam mempengaruhi perilaku individu. SDT berargumen bahwa individu memiliki kebutuhan dasar untuk otonomi, kompetensi, dan keterhubungan. Ketiga kebutuhan ini sangat penting dalam mendorong individu untuk berpartisipasi dalam aktivitas tertentu dan berkontribusi pada kesejahteraan psikologis mereka.

Menurut Yandi (2019) mendefinisikan motivasi sebagai suatu proses untuk menjelaskan intensitas, arah dan ketekunan individu untuk mencapai tujuannya. Dari beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah keadaan dalam diri seseorang yang mendorong keinginan individu untuk melakukan tugas tertentu guna mencapai suatu tujuan. Motivasi yang ada pada seseorang akan mewujudkan perilaku yang diarahkan untuk mencapai keputusan.

Teori ini dikembangkan oleh Richard Ryan dan Edward Deci pada tahun 1985. *Self-Determination Theory* (SDT) merupakan teori komprehensif dari motivasi manusia yang berfokus pada perkembangan dan fungsi perilaku dalam konteks sosial. Motivasi atau energi untuk beraktivitas merupakan komponen penting dalam *Self-Determination Theory* (SDT), dan dipercaya dapat memelihara perilaku dan perubahannya. *Self-Determination Theory* (SDT) mengemukakan dua tipe motivasi yaitu motivasi intrinsik (*autonomous motivation*) dan motivasi ekstrinsik (*controlled motivation*) (Siregar, Majidah, Sitio, & Harahap, 2022; Nilawati, 2024; Priyoaji, 2024).

Pada motivasi intrinsik, individu melakukan aktivitas didasarkan pada pilihan dan minat yang disukai daripada pengaruh atau tekanan dari luar. Pilihan individu ini menjadi dasar suatu kesadaran akan kebutuhan mereka dan interpretasi dari lingkungan. Individu terbebas dari tekanan dan imbalan dari luar yang didesain untuk mengontrol perilaku, bukan tidak mungkin ada pengaruh dari luar, namun individu harus mampu beradaptasi dan mempertahankan aturannya sendiri. Individu yang secara intrinsik termotivasi akan secara langsung melakukan perawatan dirinya dan memelihara kesehatannya. Menurut Oktaviana (2024). Prilaku yang meliputi pemenuhan kebutuhan karena ada tekanan interpersonal dan bergantung pada imbalan dan sanksi sebagai control eksternal merupakan karakteristik dari motivasi ekstrinsik.

2.4 Penelitian Relevan

Tabel 2.1 Penelitian Relevan

No	Penulis/Tahun	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan dan Persamaan
1	Suharsono, S., & Handayani, S. (2022).	Peningkatan Motivasi Belajar Peserta didik Melalui LKPD Interaktif Berbasis <i>Liveworksheets</i> Dalam Pembelajaran Online.	Hasil penelitian mengalami peningkatan, yaitu aktivitas guru meningkat menjadi 90%, aktivitas peserta didik meningkat menjadi 88%, dan motivasi belajar peserta didik meningkat menjadi 92%. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan LKS interaktif berbasis <i>live worksheet</i> dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran online.	Perbedaan penelitian yang akan dilakukan peneliti yaitu terletak pada tingkatan kelas, selanjutnya hasil penelitian memfokuskan pada peningkatan motivasi peserta didik kelas V Surabaya. Sedangkan persamaan peneliti yaitu menggunakan media <i>liveworksheets</i>
2	Dwi, D. A., Afas, M. Z.,	Pengaruh Media LKPD	Hasil penelitian menunjukkan bahwa	Perbedaan penelitian

No	Penulis/Tahun	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan dan Persamaan
	Irawan, I., & Haidorizal, R. (2024).	Interaktif Berbasis <i>Liveworksheet</i> Terhadap motivasi dan Hasil belajar Bahasa Inggris peserta didik kelas VII MTs Nurul Huda.	penggunaan media LKPD interaktif berbasis <i>Liveworksheet</i> memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap motivasi peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Selain itu, hasil belajar Bahasa Inggris peserta didik dalam kelompok eksperimen juga mengalami peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan peserta didik dalam kelompok kontrol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media LKPD interaktif berbasis <i>Liveworksheet</i> efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar Bahasa Inggris peserta didik kelas VII di MTs Nurul Huda. Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi para pendidik dalam merancang pembelajaran Bahasa Inggris yang lebih interaktif dan menarik bagi peserta didik. Selain itu, penelitian ini juga memberikan kontribusi pada pengembangan teknologi	terletak pada jenjang kelas dan materi yang digunakan, sedangkan persamaan peneliti sama-sama menggunakan media <i>liveworksheet</i> dan tujuan yang hendak dicapai yaitu motivasi belajar.

No	Penulis/Tahun	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan dan Persamaan
			pembelajaran yang inovatif dan berbasis digital.	
3	Hariyati, D. P., & Rachmadyanti, P. (2022).	Pengembangan bahan ajar berbasis <i>Liveworksheet</i> untuk peserta didik sekolah dasar kelas V.	Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau <i>R&D</i> dengan menggunakan model tahapan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu <i>Analysis</i> , <i>Design</i> , <i>Development</i> , <i>Implementation</i> , <i>Evaluation</i> . Produk yang dikembangkan dilakukan uji validasi oleh ahli materi dan ahli media. Hasil yang diperoleh dari uji validasi materi sebanyak 95% sedangkan hasil dari uji validasi media sebanyak 89% dengan kualifikasi sangat valid. Berdasarkan hasil angket respon peserta didik diperoleh persentase sebanyak 91% dengan kualifikasi sangat valid dan layak digunakan. Dengan hal ini bahan ajar LKPD interaktif berbasis <i>liveworksheet</i> untuk peserta didik sekolah dasar kelas V sangat efektif dan layak digunakan dalam proses belajar.	Perbedaan penelitian, penelitian Hariyanti memfokuskan bahan ajar <i>liveworksheet</i> pada jenjang Pendidikan dasar, metode penelitian menggunakan model pengembangan ADDIE. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan model pengembangan Borg & Gall. Persamaan penelitian sama-sama menggunakan media <i>liveworksheet</i> .
4	Atmojo, I. R. W., Matsuri,	Pemanfaatan lkpd interaktif	Hasil dari kegiatan ini menunjukkan bahwa	Perbedaan penelitian,

No	Penulis/Tahun	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan dan Persamaan
	M., Adi, F. P., Ardiansyah, R., & Saputri, D. Y. (2022).	berbasis <i>liveworksheet</i> untuk meningkatkan hasil belajar kognitif muatan ipa peserta didik kelas v di sd negeri jajar kota surakarta.	tahap pertama, tahap kedua, dan tahap ketiga mengalami peningkatan pada awalnya. Rata-rata peserta didik yang mencapai KKM pada tahap I adalah 63 menjadi 73 pada tahap II dan 95 pada tahap II. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar kognitif peserta didik kelas V melalui penggunaan LKPD interaktif dengan <i>liveworksheet</i> pada muatan IPA di SD Negeri Jajar Kota Surakarta mengalami peningkatan.	penelitian Atmojo memfokuskan pada peningkatan hasil belajar kognitif pada jenjang sekolah dasar, sedangkan penelitian yang akan dilakukan di fokuskan pada peningkatan motivasi belajar Bahasa Arab. Persamaan penelitian sama-sama menggunakan media <i>liveworksheet</i> .
5	Rachmadyanti, P., Gunansyah, G., Hariyati, D. P., Istianah, F., & Mulyani, M. (2023).	Pelatihan Pembuatan LKPD Interaktif dengan <i>Liveworksheets</i> bagi Guru Sekolah Dasar di Kabupaten Magetan Jawa Timur.	Tujuan kegiatan ini adalah untuk melatih para guru untuk terampil menyusun LKPD Interaktif berbasis <i>Liveworksheets</i> bagi para guru Sekolah Dasar di Magetan, yang dilaksanakan pada Juli 2022. Target yang diharapkan adalah 65% dari mitra merasa sangat puas dengan pembimbingan yang telah dilakukan oleh Tim. Data dideskripsikan melalui survey kepuasan dan proses pendampingan bagi guru sebagai	Perbedaan penelitian, terletak pada sampel penelitian dimana penelitian tersebut memfokuskan pada pelatihan kepada guru-guru, sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan akan diterapkan kepada peserta didik tingkat SMA. Persamaan

No	Penulis/Tahun	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan dan Persamaan
			peserta pelatihan. Metode yang digunakan dalam pelatihan ini meliputi pemberian pemahaman konseptual tentang penyusunan bahan ajar, LKPD yang baik dan <i>Liveworksheets</i> sekaligus pendampingan penyusunan LKPD Interaktif <i>Liveworksheets</i> berdasarkan kelas masing-masing. Pelatihan ini dilakukan secara luring dengan memperhatikan protokol kesehatan. Pada akhir kegiatan, didapatkan rata-rata 79,5% mitra merasa sangat puas terhadap pembimbingan yang dilakukan oleh Tim. Hasil pre-test dan post-test juga menunjukkan adanya peningkatan kompetensi guru dalam mengembangkan LKPD <i>Liveworksheets</i>, sebesar 19,8%. Harapannya, peserta dapat mengaplikasikan keterampilan yang telah diperoleh ini secara berkelanjutan di kelas.	penelitian sama-sama menggunakan media <i>liveworksheet</i>.

No	Penulis/Tahun	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan dan Persamaan
6	Triyani, R., Pamungkas, A. S., & Santosa, C. A. H. F. (2024)..	Pengembangan e-lkpd matematika berbasis liveworksheet dalam menunjang pembelajaran berdiferensiasi pada peserta didik SMP	Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) matematika berbasis <i>liveworksheet</i> dalam menunjang pembelajaran berdiferensiasi bagi peserta didik SMP, dengan memberikan pengalaman belajar sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan individu peserta didik. <i>Liveworksheet</i> merupakan platform digital yang dapat digunakan untuk membuat dan berbagi materi pembelajaran interaktif secara online sehingga dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Metode yang digunakan adalah <i>Research and Development</i> (R&D), dengan mengacu pada model pengembangan ADDIE (<i>Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation</i>). Hasil penelitian ini adalah E-LKPD yang dikembangkan dinyatakan valid atau layak, berdasarkan skor validasi oleh ahli media dan ahli materi yaitu 81,35% yang	Perbedaan penelitian Triyani, terletak pada materi pembelajaran untuk menunjang pembelajaran berdiferensiasi pada jejang SMP dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, sedangkan penelitian yang dilakukan memfokuskan pada peningkatan motivasi belajar. Persamaan penelitian sama-sama menggunakan media <i>liveworksheet</i> .

No	Penulis/Tahun	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan dan Persamaan
			berada pada kriteria sangat layak. Kemudian berdasarkan hasil persepsi peserta didik terhadap penggunaan E-LKPD diperoleh skor 85,08% dengan kriteria sangat baik. E-LKPD matematika berbasis <i>liveworksheet</i> dikatakan berhasil yang ditinjau dari kelayakan dan kepraktisan dalam menunjang pembelajaran berdiferensiasi	
7	Widiyani, A., & Pramudiani, P. (2021).	Pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis <i>software liveworksheet</i> pada materi PPKn.	Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar sebagai pendukung tercapainya indikator hasil belajar peserta didik dan untuk mengetahui kelayakan, dan respon peserta didik terhadap penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis <i>software liveworksheet</i> pada materi PPKn. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah <i>Research and Development</i> (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Pada tahap validasi, LKPD ini divalidasi dengan 2 validator yakni 1	Perbedaan penelitian terletak pada materi pembelajaran yaitu pada penelitian terdahulu memanfaatkan <i>software liveworksheet</i> pada materi PPKn untuk meningkatkan hasil belajar. Sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan difokuskan pada peningkatan motivasi belajar pada pembelajaran Bahasa Arab. Sedangkan

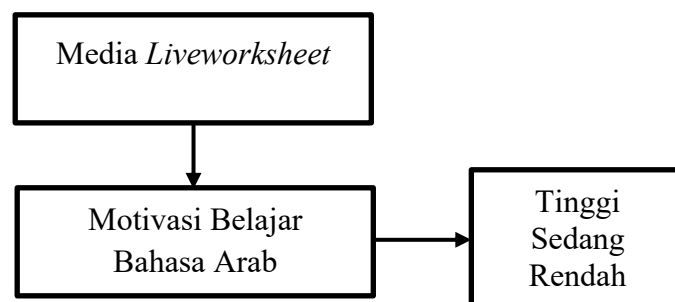
No	Penulis/Tahun	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan dan Persamaan
			validator ahli materi dan 1 validator ahli media. Pada tahap implementasi, LKPD berbasis <i>software liveworksheet</i> diuji pada peserta didik kelas V SDN Kebon Kosong 07 Pagi pada semester genap 2020-2021. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa LKPD berbasis <i>software liveworksheet</i> layak dengan presentase capaian sebesar 75% menurut ahli media, dan 91,75% menurut ahli materi. Hasil uji coba terhadap peserta didik menunjukkan presentase sebesar 73,52% dengan kriteria baik. Simpulan dari penelitian LKPD berbasis <i>software liveworksheet</i> pada materi PPKn pada subtema “Hak” adalah layak dan menarik untuk digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran bagi peserta didik kelas V.	persamaan penelitian, menggunakan media <i>liveworksheet</i>.
8	Siregar, N. A. R., & Susanti, S. (2024).	Desain E-LKPD Interaktif Berbasis <i>Liveworksheets</i> Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta Didik.	Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar interaktif yang dapat membantu peserta didik belajar aktif membangun pemahamannya pada materi perbandingan senilai. Bahan ajar	Perbedaan penelitian terletak pada tujuan pengembangan pada penelitian Siregar memfokuskan pada peningkatan

No	Penulis/Tahun	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan dan Persamaan
			yang dihasilkan ialah media pembelajaran digital E-LKPD interaktif pada materi perbandingan senilai. E-LKPD dikembangkan melalui tiga tahapan penelitian yaitu <i>define</i>, <i>design</i>, dan <i>development</i>. Penilaian kelayakan E-LKPD didasarkan pada penilaian validitas oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Data validitas E-LKPD dikumpulkan dengan menggunakan instrumen angket. Validitas media dianalisis dengan menggunakan teknik analisis persentase. Hasil analisis validasi menunjukkan bahwa E-LKPD interaktif yang dikembangkan mencapai kategori sangat valid sebagai bahan ajar pada materi perbandingan senilai. Tingkat kesesuaian pada aspek materi mencapai 84,28%, pada aspek media mencapai 84,17%, dan pada aspek bahasa mencapai 82,85%. Implikasi dari hasil penelitian ini ialah media pembelajaran yang dikemas secara interaktif dan melibatkan peserta	pemahaman konsep dengan menggunakan model pengembangan 4D, sedangkan penelitian yang akan dilakukan berfokus pada peningkatan motivasi belajar dengan menggunakan model pengembangan Borg and Gall. Penelitian ini sama-sama menggunakan media <i>liveworksheet</i>.

No	Penulis/Tahun	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan dan Persamaan
			didik pada proses eksplorasi pengetahuan baru dapat menjadi alternatif bahan ajar untuk membantu memahami pengetahuan baru.	

2.5 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir pada penelitian ini mengacu pada teori motivasi belajar yang menyatakan bahwa motivasi adalah faktor kunci yang mempengaruhi ketekunan dan kualitas belajar peserta didik. Motivasi belajar dapat ditingkatkan melalui pendekatan yang lebih interaktif dan menarik. Penelitian ini mencakup langkah-langkah dalam merancang dan mengembangkan media interaktif berbasis Liveworksheets. Proses ini melibatkan pemilihan materi, pembuatan lembar kerja, dan pengujian efektivitasnya dalam konteks pembelajaran. media interaktif akan diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Arab di kelas XI, dengan tujuan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik. Berikut bagan kerangka berpikir pada penelitian ini.



Gambar 2.11 Kerangka Berpikir

2.6 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan dugaan sementara terhadap rumusan masalah dalam suatu penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Berdasarkan kerangka berpikir yang diuraikan di atas maka hipotesis penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

- Ha : *Liveworksheets* efektif untuk meningkatkan motivasi belajar bahasa arab pada peserta didik kelas XI Ar-Raihan Islamic *Science-Tech School*.
- H0 : *Liveworksheets* tidak efektif untuk meningkatkan motivasi belajar bahasa arab pada peserta didik kelas XI Ar-Raihan Islamic *Science-Tech School*.

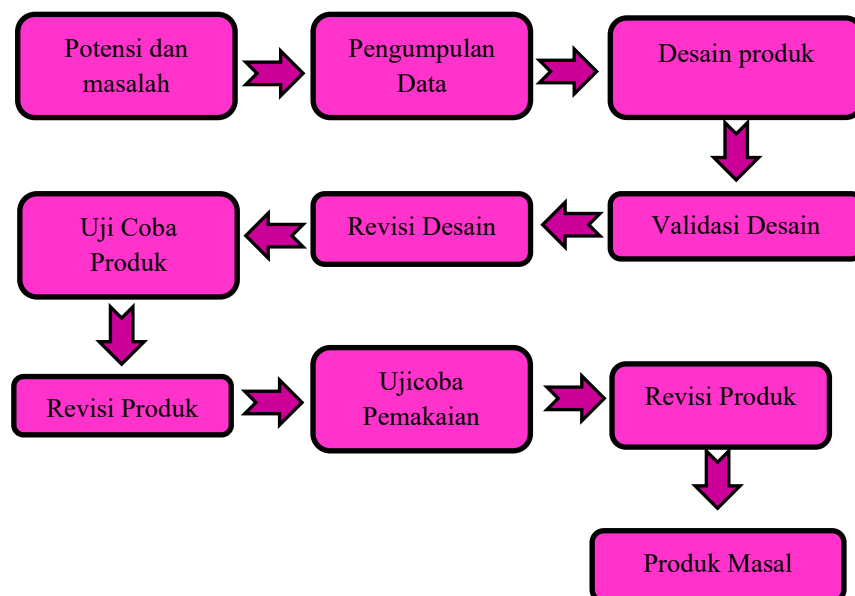
III. METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian dan Pengembangan

Desain penelitian yang digunakan adalah Research dan Development (R & D) yang artinya penelitian dan pengembangan. Penelitian Pengembangan *liveworksheets* untuk meningkatkan motivasi belajar bahasa arab pada peserta didik kelas xi ar-raihan islamic *science-tech school* Borg & Gall (2003) menyatakan bahwa prosedur penelitian pengembangan pada dasarnya terdiri dari dua tujuan utama, yaitu mengembangkan produk dan menguji keefektifan produk dalam mencapai tujuan. Tujuan pertama disebut sebagai fungsi pengembangan sedangkan tujuan kedua disebut sebagai validasi. Dengan demikian, konsep penelitian pengembangan lebih tepat diartikan sebagai upaya pengembangan yang sekaligus disertai dengan upaya validasi. Dengan demikian, konsep penelitian pengembangan lebih tepat diartikan sebagai upaya pengembangan yang sekaligus disertai dengan upaya validasinya. Model desain yang digunakan penelitian ini yaitu desain Borg and Gall yang terdiri dari 10 langkah, yaitu :

1. Penelitian dan pengumpulan informasi (*Research and information collecting*).
Dalam langkah ini antara lain studi literatur yang berkaitan dengan permasalahan yang dikaji, dan persiapan untuk merumuskan kerangka kerja penelitian.
2. Perencanaan (*Planning*)
Dalam langkah ini merumuskan kecakapan dan keahlian yang berkaitan dengan permasalahan, menentukan tujuan yang akan dicapai pada setiap tahapan, dan jika mungkin/diperlukan melaksanakan studi kelayakan secara terbatas.
3. Mengembangkan bentuk awal produk (*Develop preliminary form of product*)
Yaitu mengembangkan bentuk permulaan dari produk yang akan dihasilkan. Termasuk dalam langkah ini adalah persiapan komponen pendukung, menyiapkan pedoman dan buku petunjuk, dan melakukan evaluasi terhadap kelayakan alat-alat pendukung.

4. Uji coba lapangan awal (*Preliminary field testing*)
Yaitu melakukan ujicoba lapangan awal dalam skala terbatas. dengan melibatkan subjek sebanyak 6-12 subjek. Pada langkah ini pengumpulan dan analisis data dapat dilakukan dengan cara wawancara, observasi atau angket.
5. Revisi produk utama (*Main product revision*) Revisi produk seperti yang disarankan oleh hasil uji lapangan awal.
6. Pengujian lapangan utama (*Main field testing*) Uji coba utama yang melibatkan seluruh peserta didik
7. Revisi produk operasional (*Operational product revision*)
Yaitu melakukan perbaikan/penyempurnaan terhadap hasil uji coba lebih luas, sehingga produk yang dikembangkan sudah merupakan desain model operasional yang siap divalidasi
8. Pengujian lapangan operasional (*Operational field testing*) yaitu langkah uji validasi terhadap model operasional yang telah dihasilkan.
9. Revisi produk akhir (*Final product revision*) yaitu melakukan perbaikan akhir terhadap model yang dikembangkan guna menghasilkan produk akhir (final).
10. Sosialisasi dan implementasi (*Dissemination and Implementation*) dalam penelitian ini memiliki langkah menyebar luaskan produk yang dikembangkan.



Gambar 3.1 Model Borg and Gall

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan desain eksperimen ulang (*pretest-posttest control group design*), yaitu bentuk eksperimen yang dilakukan dengan menggunakan randomisasi terhadap kelompok. Desain eksperimen ini dilakukan dengan melakukan pengukuran observasi awal motivasi belajar dan hasil belajar pada kelompok eksperimen dan kelompok (Sugiyono, 2019). Model desain ini digambarkan sebagai berikut:

Tabel 3.1. Model *Desain one group pre-test post-test*

O ₁	X	O ₂
----------------	---	----------------

Keterangan :

O₁ = pretest

O₂ = posttest

X = treatment

Tabel 3.2 Rancangan *pretest-posttest only control design*

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Kelompok eksperimen	O ₁	Pemberian treatment media liveworksheet	O ₂

(Sugiyono, 2019)

3.2 Langkah-langkah Pengembangan *Borg and Gall*

Langkah-langkah utama dalam melaksanakan penelitian pengembangan ini mengacu pada *research and development* yang dikembangkan oleh Borg and Gall. Namun pada penelitian ini, peneliti membatasi pada langkah ke 7 berdasarkan langkah pengembangan yang disederhanakan oleh Sugiyono (2015). Langkah-langkah penelitian tersebut dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

1. Potensi dan Masalah

Menentukan dan menganalisis potensi atau masalah yang melatarbelakangi perlunya pengembangan produk. Dilakukan melalui studi pendahuluan atau observasi lapangan

2. Pengumpulan Data

Mengumpulkan data yang relevan untuk mendukung pengembangan produk. Biasanya melalui wawancara, angket, studi literatur, atau analisis kebutuhan (*needs analysis*).

3. Desain Produk Awal

Menyusun rancangan awal produk berdasarkan data dan teori yang sudah dikumpulkan. Produk yang akan dikembangkan yaitu liveworksheet

4. Validasi Desain

Menguji kelayakan desain awal melalui validasi ahli.

5. Revisi Produk

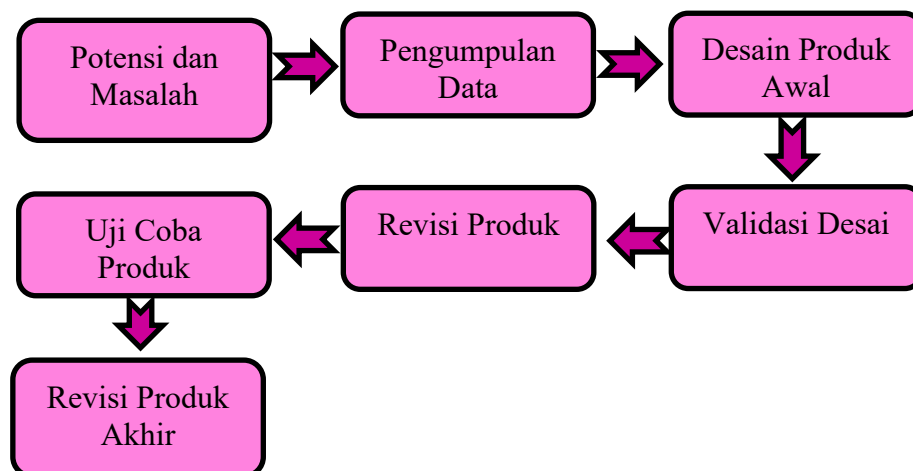
Merevisi produk berdasarkan masukan dari para ahli (validator), agar produk menjadi lebih baik dan siap untuk diuji coba

6. Uji Coba Produk

Menguji produk pada, kelompok perorangan, kelompok kecil, guru dan uji kelompok besar untuk melihat efektivitas, kelayakan. Hasil uji coba akan memberikan data empiris.

7. Revisi Produk Akhir

Melakukan revisi terakhir berdasarkan hasil uji coba produk. Produk yang telah direvisi ini diharapkan menjadi produk akhir yang siap digunakan secara luas.



Gambar 3.2 Desain Pengembangan

3.3 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Ar-Raihan *Islamic Science-Tech* School Jl. Purnawirawan Raya No.114, Gn. Terang, Kec. Langkapura, Kota Bandar Lampung, Lampung 35142. Tahun pelajaran 2024/2025.

3.4 Subyek Penelitian

Pada penelitian dan pengembangan ini populasi dan sampel atau informan memiliki fungsi sebagai sumber data. Menurut Sugiyono (2019) menjelaskan bahwa untuk penelitian dan pengembangan jenis “meneliti dan menguji dalam menciptakan produk baru” meliputi beberapa populasi dan sampel atau informan yaitu sebagai berikut:

1. Sumber data pertama adalah guru Bahasa Arab SMA IT Ar-Raihan Bandar Lampung sebagai observasi penelitian untuk mendapatkan informasi
2. Sumber data kedua adalah validator atau seseorang yang memiliki keahlian media, materi dan bahasa. Teknik untuk mengambil sampling atau informan adalah menggunakan sampling purposive, yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu, sumber datanya adalah orang yang memiliki keahlian (Sugiyono, 2019).
3. Sumber ketiga adalah peserta didik kelas XI SMA IT Ar-Raihan Bandar Lampung dengan jumlah populasi berjumlah 84 peserta didik dan sampel yang digunakan adalah sebanyak 2 kelas yaitu.

Tabel 3.3 Sampel Penelitian

No	Kelas	Jumlah
1	XI A	29
2	XI C	32
Total		61

Sumber: dokumen Sekolah

Sedangkan 10 peserta didik digunakan untuk menguji perorangan dan 13 peserta didik digunakan untuk menguji kelompok kecil. Hal ini disesuaikan dengan teknik sampling yang peneliti gunakan adalah teknik *simple random sampling* karena cara pengambilan sampel dari anggota populasi secara acak dengan kebutuhan penelitian (Sugiyono, 2019). Penentuan sampel dengan cara pemilihan secara acak dan diskusi dengan guru sesuai dengan kelas yang di ajarkan oleh guru.

3.5 Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek, organisasi atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2019).

Berdasarkan judul penelitian “Pengembangan *liveworksheets* untuk meningkatkan motivasi belajar bahasa arab pada peserta didik kelas XI Ar-Raihan Islamic *Science-Tech School*. Penelitian ini memiliki dua variabel penelitian yaitu variabel X adalah pengembangan media *liveworksheet* dan variabel Y adalah motivasi belajar bahasa arab peserta didik. Variabel dalam penelitian ini digunakan untuk melihat suatu keadaan tertentu dan diharapkan mendapatkan dampak atau akibat dari sebuah perlakuan.

3.6 Defenisi Konseptual dan Operasional

3.6.1 Defenisi Konseptual

1. Pengembangan media *liveworksheet* secara konseptual merujuk pada proses merancang, membuat dan menyempurnakan lembar kerja digital interaktif berbasis platform *liveworksheet* yang bertujuan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran yang interaktif untuk mendukung pembelajaran daring maupun luring.
2. Motivasi belajar secara konseptual adalah dorongan internal maupun eksternal dalam diri peserta didik yang menimbulkan semangat, arah, dan ketekunan dalam belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Sardiman (2011), motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar tersebut.

3.6.2 Defenisi Operasional

1. Pengembangan media *Liveworksheet* secara operasional adalah langkah-langkah konkret yang dilakukan untuk menciptakan lembar kerja interaktif melalui platform *Liveworksheets*, yang mencakup analisis pembelajaran, desain media, pembuatan media, uji coba media, evaluasi dan revisi.
2. Motivasi belajar secara operasional diukur melalui indikator-indikator yang mencerminkan perilaku atau sikap siswa dalam kegiatan belajar yang mencakup ketekunan dalam belajar, minat terhadap materi pelajaran, kebutuhan berprestasi dan kemandirian dalam belajar.

3.7 Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian pengembangan ini alat pengumpul data menggunakan:

3.7.1 Wawancara

Wawancara dilakukan sebagai studi pendahuluan untuk mengetahui permasalahan dilapangan dan mendapatkan informasi yang mendalam tentang kebutuhan belajar peserta didik. Hasil wawancara dengan responden merupakan data primer yang akan digunakan dalam mengembangkan produk. Wawancara dilakukan dengan 2 cara, secara terstruktur dengan telah disiapkan instrumen penelitian berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis yang alternatif jawabannya telah disiapkan. Selain itu menggunakan wawancara tidak terstruktur digunakan pada saat penelitian pendahuluan untuk mendapatkan informasi awal permasalahan yang ada dilapangan.

3.7.2 Angket

Observasi bertujuan untuk mengamati aktivitas peserta didik disaat proses pembelajaran, serta mengamati perubahan perilaku belajar peserta didik dengan menggunakan *liveworksheet* yang dikembangkan. Pengumpulan data peneliti menggunakan teknik observasi. Observasi dilakukan selama kegiatan pembelajaran. Peserta didik dijadikan sebagai subjek observasi. Kuesioner dan lembar observasi adalah alat yang digunakan sebagai instrumen. Kisi - kisi dari lembar observasi motivasi belajar dapat dilihat pada tabel.berikut.

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket

Aspek	Jumlah Pertanyaan
Terdapat keinginan untuk berhasil	4
Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	4
Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	4
Adanya penghargaan dalam belajar	4
Adanya lingkungan belajar yang kondusif	4
Jumlah	20

Sumber: Faradita (2019)

3.7.3 Dokumentasi

Dokumentasi merupakan pengumpulan data oleh peneliti dengan cara mengumpulkan dokumen-dokumen dari sumber terpercaya.

3.7.4 Instrumen Penelitian

Menurut Arikunto instrument penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan dalam pengumpulan data agar pekerjaan lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan instrument kuisisioner (angket) dan tes formatif. Pedoman hasil angket digunakan untuk mengumpulkan data dari evaluasi ahli materi, ahli desain, dan ahli media. Tes formatif digunakan untuk memperoleh data kelayakan pengembangan produk. Tes ini berupa soal pilihan jamak ditinjau dari indikator pengembangan *Liveworksheet*. Aspek-aspek yang diamati dikembangkan dalam bentuk instrument berikut ini kisi-kisi instrumen pada kuisisioner (angket) uji ahli materi, uji ahli desain, uji ahli media, dan tes formatif.

1. Validasi Produk

Setelah selesai dilakukan validasi oleh para ahli, kemudian rancangan atau desain produk tersebut direvisi sesuai dengan saran yang diberikan oleh ahli, kemudian mengkonsultasikan hasil revisi pengembangan produk. Aspek-aspek yang diamati dikembangkan dalam bentuk instrumen berikut ini kisi-kisi instrumen pada kuesioner (angket) uji ahli materi, uji ahli desain, uji ahli media, uji kemenarikan dan tes formatif.

a. Kisi-kisi kuesioner (angket) ahli Materi

Angket yang digunakan untuk memperoleh data berupa kualitas produk ditinjau dari aspek pembelajaran pada berikut.

Tabel. 3.5 Kisi-kisi instrumen ahli Materi

No	Aspek	Indikator Penilaian	Item
1	Aspek Kelayakan Isi	1. Kesesuaian isi dengan perumusan Tujuan dan Standar Kompetensi 2. Keakuratan Materi 3. Kemutakhiran Materi	5
2	Aspek Kelayakan Penyajian	1. Sistematika penyajian materi 2. Pendukung penyajian materi	2
3	Aspek Penilaian Kontekstual	1. Hakikat kontekstual 2. Komponen kontekstual	2

No	Aspek	Indikator Penilaian	Item
4	Aspek Implementasi	3. Keterlibatan peserta didik	1
Total Item			10

Sumber: (Fatimah, 2020)

b. Angket Ahli Desain

Angket ini digunakan untuk memperoleh data berupa kualitas produk ditinjau dari aspek rekayasa model dan komunikasi visual. Aspek-aspek yang diamati dikembangkan dalam bentuk instrumen dengan kisi-kisi berikut.

Tabel 3.6 Kisi-kisi Instrumen Ahli Media/ Desain

No	Aspek	Indikator Pertanyaan	Item
1	Petunjuk/ panduan belajar	1. Kejelasan informasi dan tuntutan cara menggunakan modul ajar <i>liveworksheet</i> 2. Kemenarikan komponen petunjuk/ panduan belajar	2
2	Kualitas isi media dan desain	3. Kesesuaian isi media dan desain	2
3	Tampilan media dan desain	4. Kesesuaian kombinasi symbol, warna dan huruf	4
4	Efisiensi media dan desain	5. Kemudahan penggunaan media 6. Kebermanfaatan media	2
Total			10

Sumber: (Silvia, 2019)

c. Angket ahli Bahasa

Angket ini digunakan untuk memperoleh data berupa kualitas produk ditinjau dari aspek bahasa, dilakukan aspek menilai kesesuaian aspek kebahasaan dalam perangkat pembelajaran, baik dari segi struktur kalimat, ketepatan kosakata, kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar, maupun keterbacaan.

Tabel 3.7 Kisi-kisi Instrumen Ahli Bahasa

No	Aspek	Indikator Pertanyaan	Item
1	Kelayakan Isi	1. Materi sesuai dengan kompetensi dasar/tujuan pembelajaran	5
		2. Isi materi sesuai dengan kaidah bahasa Arab (nahwu, sharf, dll.)	
		3. Materi mencerminkan penggunaan Bahasa Arab yang benar dan baku (Fusha)	

No	Aspek	Indikator Pertanyaan	Item
2	Kebahasaan	4. Materi memiliki kedalaman dan keluasan sesuai jenjang peserta didik/peserta didik	3
		5. Terdapat integrasi nilai-nilai budaya/keislaman (jika relevan)	
		6. Bahasa Arab yang digunakan mudah dipahami oleh peserta didik	
3	Kebermanfaatan dan Keterapan	7. Penggunaan struktur kalimat sesuai dengan kaidah tata bahasa Arab	2
		8. Istilah atau mufradat konsisten dan sesuai konteks pembelajaran	
		9. Materi/instrumen/media mendorong keterampilan berbahasa (mendengar, bicara, dll.)	
		10. Materi mudah diterapkan dalam kegiatan pembelajaran	
Total			10

Sumber: (BSNP, 2020)

Skala pengukuran angket menggunakan empat alternatif jawaban yaitu pada Tabel 3.8 Penskoran Kuesioner (angket)

Alternatif Jawaban	Nilai Pertanyaan
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang Baik	2
Tidak Baik	1

Untuk mengetahui kelayakan produk menggunakan angket non tes dengan *skala likert* yaitu dengan memberikan pilihan Sangat Baik (SB), Baik (B), Cukup Baik (CB), Kurang Baik (KB) dan Tidak Baik (TB).

3.8 Teknik Analisis Data

Analisis data digunakan untuk mengolah data penelitian yang ditentukan sebelumnya. Analisis data yang dilakukan meliputi:

3.8.1 Uji Validitas

Validitas instrumen digunakan sebagai alat ukur penggunaan pengembangan media *liveworksheets* pada materi At-Ta'aruf. terlebih dahulu diuji validitasnya kepada responden di luar subjek uji coba. Instrumen dikatakan valid apabila instrumen tersebut dapat dengan tepat mengukur apa yang hendak diukur. Dengan kata lain, validitas berkaitan dengan ketepatan dengan alat ukur. Instrumen yang valid akan menghasilkan data yang valid. Pengujian validitas dalam penelitian ini menggunakan validitas isi. Validitas isi adalah sejauh mana kelayakan suatu tes sebagai sampel dari domain item yang hendak diukur.

Sebuah instrumen (soal) dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan. Validitas tiap butir soal dapat diketahui butir-butir soal manakah yang memenuhi syarat dilihat dari indeks validitasnya. Validitas internal dapat dicari dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{n \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{n \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel X dan Y

n = Jumlah sampel yang diteliti

X^2 = Jumlah skor X

Y^2 = Jumlah skor Y

Kriteria pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka valid, apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka tidak valid dengan $\alpha = 0,05$ dan $dk = n-2$. nilai r tabel sebagai berikut 20 = 20-2 = 18 r tabel 0,05 = 0,448

Hasil Validitas Angket Motivasi Belajar

Tabel 3.9 data validasi angket motivasi belajar

Indikator	Item Soal	rhitung	Keterangan
Terdapat keinginan untuk berhasil	1	0,469	Valid
	2	0,475	Valid
	3	0,451	Valid
	4	0,456	Valid

Indikator	Item Soal	r hitung	Keterangan
Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	1	0,471	Valid
	2	0,471	Valid
	3	0,465	Valid
	4	0,479	Valid
Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	1	0,518	Valid
	2	0,540	Valid
	3	0,496	Valid
	4	0,747	Valid
Adanya penghargaan dalam belajar	1	0,464	Valid
	2	0,517	Valid
	3	0,451	Valid
	4	0,458	Valid
Adanya lingkungan belajar yang kondusif	1	0,475	Valid
	2	0,474	Valid
	3	0,475	Valid
	4	0,479	Valid

Sumber: data 2025

Berdasarkan data motivasi belajar validitas 20 angket menunjukkan valid, sehingga dapat disimpulkan validitas angket motivasi belajar valid untuk digunakan pada instrument penilaian pada penelitian ini.

Hasil validitas angket hasil belajar sebagai berikut:

1. Validitas Soal Maharoh Istima

Tabel 3.10 Validitas Angket Maharoh Istima

No	Soal	r hitung	r tabel	Validitas
1	Soal 1	0,509	0,468	Valid
2	Soal 2	0,487	0,468	Valid
3	Soal 3	0,749	0,468	Valid
4	Soal 4	0,560	0,468	Valid
5	Soal 5	0,544	0,468	Valid

Sumber: data 2025

Berdasarkan data validitas angket maharoh istima menunjukkan tingkat validitas angket keseluruhan $>$ r tabel dengan demikian angket dinyatakan valid.

2. Validitas Angket Maharoh Kitabah

Tabel 3.11 Validitas Angket Maharoh Kitabah

No	Soal	r hitung	r tabel	Validitas
1	Soal 1	0,531	0,468	Valid
2	Soal 2	0,546	0,468	Valid

3	Soal 3	0,567	0,468	Valid
4	Soal 4	0,665	0,468	Valid
5	Soal 5	0,608	0,468	Valid

Sumber: data 2025

Berdasarkan data validitas angket Maharoh Kitabah menunjukkan tingkat validitas angket keseluruhan $>$ r tabel dengan demikian angket dinyatakan valid

3. Validitas Angket Al-Usro

Tabel 3.12 Validitas Angket Al Usro

No	Soal	r hitung	r tabel	Validitas
1	Soal 1	0,645	0,468	Valid
2	Soal 2	0,699	0,468	Valid
3	Soal 3	0,795	0,468	Valid
4	Soal 4	0,706	0,468	Valid
5	Soal 5	0,709	0,468	Valid

Sumber: data 2025

Berdasarkan data validitas angket Al Usro menunjukkan tingkat validitas angket keseluruhan $>$ r tabel dengan demikian angket dinyatakan valid.

4. Validitas Angket Maharoh Qiroah

Tabel 3.13 Validitas Angket Al Maharoh Qiroah

No	Soal	r hitung	r tabel	Validitas
1	Soal 1	0,553	0,468	Valid
2	Soal 2	0,583	0,468	Valid
3	Soal 3	0,517	0,468	Valid
4	Soal 4	0,557	0,468	Valid
5	Soal 5	0,560	0,468	Valid

Sumber: data 2025

Berdasarkan data validitas angket maharoh qiroah menunjukkan tingkat validitas angket keseluruhan $>$ r tabel dengan demikian angket dinyatakan valid.

3.8.2 Uji Reliabilitas

Reliabilitas berhubungan dengan masalah kepercayaan dalam prasyarat tes. Suatu tes dapat dikatakan mempunyai taraf kepercayaan yang tinggi jika teks tersebut dapat memberikan hasil yang tetap. Maka pengertian reliabilitas tes, berhubungan dengan masalah ketetapan hasil tes. Atau seandainya hasil berubah-ubah, perubahan yang terjadi dapat dikatakan tidak berarti. Peneliti menggunakan rumus reliabilitas sebagai berikut:

Sedangkan untuk reliabilitas menggunakan rumus *Alfa Cronbach*.

$$r_{11} = \left[\frac{k}{(k-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma^2}{\sigma_1^2} \right]$$

Keterangan :

r_{11} = Reliabilitas instrumen

k = Banyaknya soal

$\sum \sigma^2$ = Jumlah varians butir

σ_1^2 = Varian total

Arikunto (2016).

Tabel. 3.14 Tingkat besarnya korelasi

Besarnya nilai r	Interpretasi
Antara 0,80 sampai 1,00	Sangat tinggi
Antara 0,60 sampai 0,79	Tinggi
Antara 0,40 sampai 0,59	Cukup
Antara 0,20 sampai 0,39	Rendah
Antara 0,00 sampai 0,19	Sangat rendah

Arikunto (2016)

Adapun hasil belajar reliabilitas angket motivasi belajar

Tabel 3.15 Reliabilitas angket motivasi belajar

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,867	20

Sumber: data 2025

Berdasarkan reliabilitas angket motivasi belajar menunjukkan cronbach's Alpha sebesar 0,876 dengan tingkat interpretasi tinggi, artinya angket reliabel untuk digunakan dalam penelitian ini.

Adapun hasil reliabilitas angket hasil belajar dengan menggunakan program SPSS sebagai berikut:

1. Reliabilitas Angket Maharoh Istima

Tabel 3.16 Reliabilitas Maharoh Istima

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
0,713	0,632	6

Sumber: data 2025

Berdasarkan reliabilitas angket maharoh istima menunjukkan cronbach's Alpha sebesar 0,713 dengan tingkat interpretasi tinggi, artinya angket reliabel untuk digunakan dalam penelitian ini.

2. Reliabilitas Angket Maharoh Kitabah

Tabel 3.17. Reliabilitas Maharoh Kitabah

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
0,696	0,505	6

Sumber: data 2025

Berdasarkan reliabilitas angket Maharoh Kitabah menunjukkan cronbach's Alpha sebesar 0,696 dengan tingkat interpretasi tinggi, artinya angket reliabel untuk digunakan dalam penelitian ini.

3. Reliabilitas Angket Mufrodat Al Usro

Tabel 3.18. Reliabilitas Mufrodat Al Usro

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
0,759	0,786	6

Sumber: data 2025

Berdasarkan reliabilitas angket Mufrodat Al Usro menunjukkan cronbach's Alpha sebesar 0,759 dengan tingkat interpretasi tinggi, artinya angket reliabel untuk digunakan dalam penelitian ini.

4. Reliabilitas Angket Maharoh Qiroah

Tabel 3.19 Reliabilitas Maharoh Qiroah

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
0,736	0,640	6

Sumber: data 2025

Berdasarkan reliabilitas angket Maharoh Qiroah menunjukkan cronbach's Alpha sebesar 0,736 dengan tingkat interpretasi tinggi, artinya angket reliabel untuk digunakan dalam penelitian ini.

3.8.3 Uji Daya Beda

Utami (2016) Menyatakan bahwa “konsistensi internal masing-masing butir dilihat dari korelasi antara skor butir-butir tersebut dengan skor totalnya”. Penelitian ini konsistensi internal disebut sebagai daya beda. Daya beda soal adalah kemampuan sesuatu soal untuk membedakan antara peserta didik yang pandai (berkemampuan tinggi) dengan peserta didik yang kurang pandai (berkemampuan rendah). Teknik yang digunakan untuk menghitung daya beda butir soal dalam penelitian ini adalah dengan menghitung perbedaan dua buah rata-rata (*mean*), yaitu antara rata-rata dari kelompok atas dengan rata-rata dari kelompok bawah untuk tiap-tiap butir. Perhitungan daya beda soal dapat menggunakan rumus berikut.

$$DP = \frac{J_A J_b}{I_A}$$

Keterangan:

DP = Indeks daya beda satu butir soal tertentu

J_A = Jumlah skor kelompok atas pada butir soal yang diolah

J_B = Jumlah Skor kelompok bawah pada butir soal yang diolah

I_A = Jumlah skor ideal kelompok (atas/bawah)

Lebih lanjut, hasil perhitungan daya beda diinterpretasikan berdasarkan Klasifikasi yang tertera dalam tabel berikut.

Tabel 3.20 Interpretasi Nilai daya Beda

Indeks Daya Beda	Kategori
Negatif $\leq DP \leq 0,10$	Sangat Buruk
$0,10 \leq DP \leq 0,19$	Buruk

$0,20 \leq DP \leq 0,29$	Kurang Baik
$0,30 \leq DP \leq 0,49$	Baik
$DP \geq 0,50$	Sangat Baik

Sumber: Chasanah et al., (2024)

3.8.4 Uji Tingkat Kesukaran

Nilai numerik antara 0 dan 1 mencerminkan betapa menantangya setiap pertanyaan. Namun, ingatlah bahwa nilai indeks kesulitan yang lebih rendah menunjukkan tugas yang lebih mudah, dan bukan sebaliknya. Menentukan tantangan, terlebih dahulu harus ditentukan nilai indeks kesukaran (P), saat mengevaluasi seberapa menantang suatu tes, indeks kesulitan mengukur berapa banyak orang yang menjawab dengan benar setiap pertanyaan. Rumus yang diberikan oleh Utami (2016) digunakan untuk menentukan tingkat kesukaran soal. Jadi, kita dapat Menyatakan tingkat kesulitan seperti ini :

$$P = \frac{B}{N}$$

Keterangan :

P = Tingkat kesukaran

B = Jumlah Peserta didik yang menjawab

N = Jumlah seluruh peserta didik peserta tes

Sumber: (Budiyo, 2015)

Adapun kriteria indeks kesukaran soal ditentukan pada tabel berikut

Tabel 3.21 Indeks kesukaran

Nilai indeks kesukaran (P)	Tingkat
$0,00 \leq P \leq 0,30$	Sukar
$0,30 \leq P \leq 0,70$	Sedang
$0,70 < P \leq 1,00$	Mudah

Sumber: Budiyo (2015)

Soal yang baik memiliki interpretasi tingkat indeks kesukaran sedang ($0,30 \leq P \leq 0,70$). Karena dengan tingkat kesukaran sedang dapat mengakibatkan nilai yang berdistribusi normal. Berdasarkan pengolahan data dengan menggunakan aplikasi SPSS ditemukan hasil sebagai berikut:

3.8.5 Analisis Data Lembar Angket Validasi ahli dan Praktisi

Analisis data lembar angket validasi ahli dan praktisi dilakukan untuk meninjau kelayakan dan kemenarikan produk yang dikembangkan. Rumus yang digunakan dalam menentukan nilai (N) hasil data lembar angket validasi modul dan praktisi sebagai berikut:

$$N = \frac{S - m}{M - m} \times 100\%$$

Keterangan :

N = Nilai

S = Jumlah skor yang diperoleh

M = Jumlah skor maksimum

m = Jumlah skor minimum

Pengkategorian dan pembobotan skor jawaban instrument validasi menggunakan skala likert pada Tabel berikut

Tabel 3.22 Kriteria Validasi Produk

Jawaban	Nilai	Interprestasi Penilaian
Sangat Layak	5	Hasil pengembangan <i>liveworksheet</i> sangat sesuai dengan pernyataan pada lembar instrument dengan nilai keakuratan 4,21-5,00%
Layak	4	Hasil pengembangan <i>liveworksheet</i> sesuai dengan pernyataan pada lembar instrument dengan nilai keakuratan 3,41-4,20%
Cukup Layak	3	Hasil pengembangan <i>liveworksheet</i> Cukup sesuai dengan pernyataan pada lembar instrument dengan nilai keakuratan 2,61-3,40%
Kurang Layak	2	Hasil pengembangan <i>liveworksheet</i> sesuai dengan pernyataan pada lembar instrument dengan nilai keakuratan 1,81-2,60%
Tidak Layak	1	Hasil pengembangan <i>liveworksheet</i> tidak sesuai dengan pernyataan pada lembar instrument dengan nilai keakuratan 1,00-1,80%

3.8.6 Analisis Motivasi Belajar

Data dalam penelitian ini akan dianalisis secara deskriptif kualitatif. Data yang dianalisis meliputi kelayakan pengembangan media *liveworksheet* terhadap motivasi belajar Bahasa Arab peserta didik. Motivasi belajar peserta didik diukur dengan menggunakan angket. Data yang diperoleh dari angket adalah data kualitatif dan kuantitatif. Dimana pernyataan pada angket motivasi menggunakan skala ukur

dengan menggunakan skala sangat baik dengan skor 5; Baik dengan skor 4; Cukup Baik dengan skor 3; kurang baik dengan skor 2; dan tidak baik dengan skor 1.

Data kuantitatif yang diperoleh berdasarkan penilaian kemudian dianalisis dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menghitung jumlah skor dari setiap indikator (R)
2. Menghitung persentase masing-masing indikator dengan rumus

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NP = Nilai persen

R = Jumlah skor tiap indikator

SM = Jika semua pertanyaan dijawab dengan skor 5 oleh peserta didik

Selanjutnya mengubah persentase menjadi nilai dengan kategorik. Untuk mengetahui motivasi belajar peserta didik, maka dari data yang mula-mula berupa skor diubah menjadi data data interval dengan skala lima. Adapun acuan perubahan skor menjadi skala lima tersebut menurut Riduwan, (2015) adalah sebagai berikut:

Tabel 3.23 Skor skala penilaian

Persentase	Keterangan
0%-20%	Sangat Lemah
20%-40%	Lemah
40%-60%	Cukup
60%-80%	Kuat
80%-100%	Sangat Kuat

Sumber: Riduwan (2015)

Selanjutnya menghitung jumlah skor seluruh peserta didik ($\sum R$) dengan menghitung persentase motivasi dan respon peserta didik secara keseluruhan

$$NP = \frac{\sum R}{\sum SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NP = Nilai Persen

R = Nilai Skor

SM = Jika semua nilai pertanyaan dijawab dengan skor 5 oleh peserta didik.

Analisis terhadap motivasi belajar juga dilakukan dengan menguji signifikansi motivasi belajar sebelum dan sesudah menggunakan media *liveworksheet* Bahasa Arab melalui model before-after menggunakan t-test berkorelasi (*releted*). Perhitungan uji t berkorelasi yaitu menggunakan persamaan berikut:

$$t = \frac{X1 - X2}{\sqrt{\frac{S1^2}{n1} + \frac{S2^2}{n2} - 2r \left(\frac{S1}{\sqrt{n1}}\right) \left(\frac{S2}{\sqrt{n2}}\right)}}$$

(Sugiyono, 2015)

Keterangan:

X1 = Rata-rata sampel 1 (sebelum)

X2 = Rata-rata sampel 2 (sesudah)

S1 = Simpang Baku Sampel 1

S2 = Simpang Baku Sampel 2

S1² = Varians Sampel 1

S2² = Varians Sampel 2

r = Korelasi antara dua kelompok sampel

3.8.7 Analisis Perbedaan Hasil Belajar

Analisis hasil belajar dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media *liveworksheet* untuk meningkatkan motivasi belajar. Analisis data ini dilakukan untuk meninjau besarnya peningkatan (indeks gain) dari individu peserta didik, rerata dan persentase peningkatan (*indeks gain*) secara klasikal sehingga diperoleh tingkat klasifikasi penerapan pembelajaran dengan menggunakan produk hasil pengembangan. Rumus yang digunakan untuk mengetahui besarnya peningkatan (*indeks gain*) hasil belajar peserta didik secara individu dihitung berdasarkan rumus:

$$g = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{max} - S_{pre}}$$

Keterangan:

g = N-Gain

S_{post} = Skor Posttest (nilai tes akhir)

S_{pre} = Skor Pretest (nilai tes awal)

S_{max} = Skor Maksimum

Tabel 3.24 klasifikasi nilai rata-rata N-Gain Ternormalisasi

Rata-Rata N-Gain Ternormalisasi	Klasifikasi	Tingkat Efektivitas
$> 0,70$	Tinggi	Efektif
$0,30 \leq 0,70$	Sedang	Cukup Efektif
$< 0,30$	Rendah	Kurang Efektif

V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Adapun kesimpulan pada penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil penelitian di SMA Ar-Raihan *Islamic Science-Tech School*, potensi pengembangan media *Liveworksheets* untuk meningkatkan motivasi belajar Bahasa Arab cukup besar. Sekolah ini memiliki fasilitas yang memadai, termasuk laboratorium komputer dan koneksi internet stabil yang mendukung pengembangan media pembelajaran digital interaktif. Selain itu, kondisi lingkungan belajar yang kondusif dan fasilitas yang lengkap memberikan dasar yang kuat untuk mengadopsi media ini secara efektif. Secara umum, siswa menunjukkan minat yang tinggi terhadap pembelajaran Bahasa Arab dan mayoritas memiliki keinginan untuk belajar lebih baik, meskipun mereka menghadapi tantangan seperti kurangnya media pembelajaran yang menarik dan variatif serta keterbatasan buku pendukung yang relevan.

Selain itu, analisis materi dan kondisi pendidikan di sekolah menunjukkan bahwa pengembangan *Liveworksheets* dapat menjadi solusi inovatif untuk mengatasi kendala tersebut dengan menyajikan materi secara interaktif, menarik, dan sesuai kebutuhan peserta didik saat era digital saat ini.

2. Proses pengembangan *Liveworksheets* untuk meningkatkan motivasi belajar Bahasa Arab di kelas XI Ar-Raihan *Islamic Science-Tech School* dilakukan melalui langkah-langkah yang sistematis dan berbasis analisis kebutuhan serta kondisi lapangan. Pertama, tahapan awal melibatkan analisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik, termasuk hasil observasi dan wawancara dalam rangka mengidentifikasi permasalahan dan potensi yang ada.

Selanjutnya, dilakukan perancangan isi konten pembelajaran yang meliputi pembuatan materi yang relevan dan menarik secara visual serta interaktif. Materi ini dikembangkan sesuai dengan tujuan kurikulum merdeka dan

kebutuhan peserta didik, termasuk pembuatan aktivitas interaktif seperti pilihan ganda, isian singkat, mencocokkan kata, serta latihan berbasis audio dan gambar, yang mendukung pemahaman kosakata dan struktur kalimat Bahasa Arab secara menyenangkan. Setelah tahap perancangan, draf awal produk *Liveworksheets* disusun dan kemudian divalidasi oleh ahli atau pihak terkait guna memastikan kesesuaian dan kualitasnya. Setelah melalui proses validasi, draf tersebut kemudian diujicobakan kepada peserta didik dalam lingkungan pembelajaran yang sebenarnya, guna mengamati respons dan efektivitasnya dalam meningkatkan motivasi belajar.

Selain itu, selama proses pengembangan, pengelolaan media dilakukan dengan memperhatikan aspek kepraktisan, daya tarik visual serta interaktivitas, agar sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik, serta mampu merangsang keterlibatan aktif mereka. Melalui proses ini, diharapkan media *Liveworksheets* dapat menjadi instrumen yang efektif dalam meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Arab.

3. Kelayakan pengembangan media *Liveworksheets* untuk meningkatkan motivasi belajar Bahasa Arab pada peserta didik kelas XI Ar-Raihan *Islamic Science-Tech School* didasarkan pada berbagai aspek yang mendukung keefektifan dan relevansinya. Pertama, analisis kebutuhan dan kondisi lapangan menunjukkan bahwa peserta didik memiliki minat terhadap pembelajaran Bahasa Arab dan menginginkan variasi media yang interaktif dan menarik, yang tidak sepenuhnya dapat dipenuhi oleh media konvensional seperti buku teks saja.

Dalam konteks belajar, hasil observasi dan validasi awal menunjukkan bahwa media yang dirancang mampu meningkatkan keaktifan peserta didik melalui fitur interaktif, visual menarik, serta latihan yang dapat diakses secara mandiri maupun kolaboratif, sehingga diyakini dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar mereka dalam pembelajaran Bahasa Arab. Dari segi aspek kualitas, pengembangan draf produk telah melalui proses analisis isi yang menyelaraskan materi dengan kurikulum dan kebutuhan peserta didik, serta

melibatkan evaluasi dari ahli untuk memastikan kelayakannya sebelum diujicobakan. Dukungan fasilitas dan keberpihakan terhadap inovasi media digital di sekolah ini menguatkan dasar kelayakan pengembangan *Liveworksheets* sebagai solusi yang efektif dan relevan untuk meningkatkan motivasi belajar Bahasa Arab di kelas XI.

4. Efektivitas pengembangan *Liveworksheets* dalam meningkatkan motivasi belajar Bahasa Arab pada peserta didik kelas XI Ar-Raihan *Islamic Science-Tech School* dapat dinilai dari beberapa indikator yang telah dianalisis dan didukung oleh hasil observasi serta penelitian awal. Pertama, media *Liveworksheets* dirancang untuk menyediakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan melalui fitur seperti drag-and-drop, matching, serta latihan berbasis audio dan gambar, yang dapat menarik perhatian dan keterlibatan peserta didik secara aktif. Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif *Liveworksheets* dapat merangsang keingintahuan dan partisipasi peserta didik, dengan asumsi memiliki pengaruh signifikan antara media *liveworksheet* terhadap motivasi belajar dengan nilai $0,003 < 0,05$. Dengan demikian, efektivitas pengembangan *Liveworksheets* dalam konteks ini berdampak positif.

5.2 Saran

Adapun saran dari penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Pihak sekolah diharapkan dapat mendukung dan memfasilitasi penggunaan media pembelajaran interaktif seperti *Liveworksheets* dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Penerapan media digital ini dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang adaptif dan inovatif, khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Arab. Sekolah juga disarankan untuk mengadakan pelatihan atau workshop bagi guru dalam mengembangkan dan mengintegrasikan media digital agar selaras dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik.

2. Bagi Siswa

Peserta didik diharapkan dapat memanfaatkan media interaktif ini secara optimal sebagai sarana untuk belajar mandiri, meningkatkan pemahaman, dan memperkuat motivasi belajar. Dengan pendekatan yang lebih aktif dan menarik, siswa dapat lebih terlibat dalam proses pembelajaran dan mengembangkan keterampilan belajar yang berpusat pada diri sendiri. Diharapkan siswa juga aktif memberikan umpan balik terhadap media yang digunakan untuk perbaikan ke depan.

3. Bagi Pemerintah

Pemerintah, khususnya dinas pendidikan, disarankan untuk memberikan dukungan dalam bentuk kebijakan, pendanaan, dan infrastruktur untuk pengembangan media pembelajaran digital yang sesuai dengan kebutuhan sekolah. Program peningkatan kapasitas guru dalam bidang teknologi pendidikan juga perlu diperluas, sehingga lebih banyak pendidik mampu memanfaatkan platform seperti *Liveworksheets* secara efektif dalam kegiatan belajar mengajar.

4. Bagi Penelitian Lanjutan

Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengkaji efektivitas *Liveworksheets* atau media interaktif lainnya pada jenjang pendidikan yang berbeda atau mata pelajaran lain, guna memperluas generalisasi temuan. Penelitian lanjutan juga dapat mencakup analisis lebih mendalam terhadap aspek psikologis siswa, seperti keterlibatan belajar, kepuasan belajar, atau pengaruh media terhadap hasil belajar jangka panjang. Selain itu, pengembangan media sejenis berbasis kebutuhan lokal dan budaya juga dapat menjadi fokus eksplorasi lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

- A.M, Sardiman (2016). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo
- Achmad Badaruddin. (2015). *Peningkatan Motivasi Belajar Peserta didik Melalui Bimbingan Konseling*. Jakarta: Abe Kreatifindo.
- Aflisia, N., Ahmad E.Q., N., & Suhartini, A. (2021). Nilai Teologi Islam: Telaah Materi Ajar Bahasa Arab Madrasah Tsanawiyah. *An Nabighoh*, 23(1), 17–32.
- Afrida, A. (2024). Pengembangan E-lkpd Interaktif Materi Struktur Atom Berbasis Pendekatan Kontekstual Berbantuan Liveworksheet. Universitas Jambi.
- Al Qolbi, A. S., Khan, L. F., & Ulfiandi, I. Z. (2024). Tantangan dan prospek bahasa Arab di era modern. *Ma'arif Journal of Education, Madrasah Innovation and Aswaja Studies*, 3 (1).
- Al-Azawei, A., Parslow, P., & Lundqvist, K. (2017). Barriers and opportunities of e-learning implementation in Iraq: A case of public universities. *The International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 18(6), 279–299.
- Amalia, I. N. F., Maria Veronika Roesminingsih, & Muhammad Turhan Yani. (2022). Pengembangan LKPD Interaktif Berbasis Liveworksheet Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8153-8162. DOI: 10.31004/basicedu6i5.3762
- Arifin, M. (2022). *Pengembangan E-LKPD interaktif liveworksheets berbasis contextual teaching and learning (CTL) pada materi minyak bumi* (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Arikunto, S., & Jabar, C. S. A. (2016). *Evaluasi program pendidikan: Pedoman teoritis praktisi pendidikan*. Bumi Aksara
- Aryani, D., & Suwardi, I. (2022). *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Menggunakan Liveworksheet pada Materi Teks Eksplanasi di Kelas VIII SMP Negeri 17 Kota Jambi* (Doctoral dissertation, Universitas Jambi).

- Asry, W. (2024). Motivation To Learn. *Journal of Innovation Research and Knowledge*, 4(6), 3679-3694.
- Atmojo, I. R. W., Matsuri, M., Adi, F. P., Ardiansyah, R., & Saputri, D. Y. (2022). Pemanfaatan lkpd interaktif berbasis liveworksheet untuk meningkatkan hasil belajar kognitif muatan ipa peserta didik kelas v di sd negeri jajar kota surakarta. *Jurnal Pengabdian UNDIKMA*, 3(2), 241-249.
- Borg, W.R. & Gall, M.D. (1983). *Educational research: An introduction*. New York: Longman.
- Brown, L. (2017). *Enhancing Student Engagement Through Digital Platforms*. London: Academic Publishing.
- Budyastuti, Y., & Fauziati, E. (2021). Penerapan teori konstruktivisme pada pembelajaran daring interaktif. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 3(2), 112-119.
- Casfian, F., Fadhillah, F., Septiaranny, J. W., Nugraha, M. A., & Fuadin, A. (2024). Efektivitas pembelajaran berbasis teori kontruktivisme melalui media e-learning. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 3(2), 636-648.
- Chasanah, N., Susongko, P., & Suriswo, S. (2024). Pengembangan Penilaian untuk Mengukur Kemampuan Literasi Membaca Peserta Didik SMP dengan Standar PISA 2018. *Journal of Education Research*, 5(3), 3816-3826.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. New York, NY: Plenum Press. sciepub.com+2catalog.princeton.edu+2
- Dewi, T. M., & Meilina, F. (2022). Pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis higher order thinking skill (HOTS) terintegrasi web pada pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11 (5), 1368.
- Dwi, D. A., Afas, M. Z., Irawan, I., & Haidorizal, R. (2024). Pengaruh media LKPD interaktif berbasis Liveworksheet terhadap motivasi dan hasil belajar Bahasa Inggris siswa kelas VII MTs Nurul Huda. *Titian Ilmu: Jurnal Ilmiah Multi Sciences*, 16(2), 79-86.
- Eni Fariyatul Fahyuni, Istikomah, (2016). *Psikologi Belajar & Mengajar*. Sidoarjo. Nizamia Learning Center.
- Faradita, M. N. (2021). *Motivasi Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran Course Review Horay*. Surabaya: CV. Jakad Media Publishing

- Farzana, N. A. L., Purwidiani, N., Miranti, M. G., & Widagdo, A. K. (2024). Pengembangan E-LKPD Berbasis Liveworksheet pada Kompetensi Menganalisis Ruang Lingkup, Giliran dan Karakteristik Menu Kontinental. *Journal of Vocational and Technical Education (JVTE)*, 6(1), 28-36.
- Fatimah, S., & Pahlevi, T. (2020). Pengembangan instrumen penilaian berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skills) pada kompetensi dasar menerapkan sistem penyimpanan arsip sistem abjad, kronologis, geografis, nomor, dan subjek di jurusan OTKP SMKN 1 Bojonegoro. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 318-328.
- Firdaus, A., Sugilar, H., & Aditya, A. H. Z. (2023, July). Teori Konstruktivisme dalam membangun kemampuan berpikir Kritis. In *Gunung Djati Conference Series* (Vol. 28, pp. 30-38).
- Fu'adah, A. (2022). *Pembelajaran Metode Tutor Sebaya Untuk Meningkatkan Prestasi dan Motivasi Belajar Anak*. Penerbit P4I
- Gopalan, N., Bourne, L. E., & Rose, A. (2017). *Motivation in education: A review of theoretical perspectives and practical applications*. *Journal of Educational Psychology*, 9(2), 123–135
- Hamzah Uno. (2016). *Teori Motivasi & Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hariyati, D. P., & Rachmadyanti, P. (2022). Pengembangan bahan ajar berbasis Liveworksheet untuk siswa sekolah dasar kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(7), 1473-1483.
- Hartono, C., Oktaviana, E. C., & Insani, C. K. (2024). Pentingnya Kesehatan Mental Karyawan Di Tempat Kerja. *Jurnal Ilmu Manajemen, Bisnis dan Ekonomi (JIMBE)*, 2(2), 199-208.
- Hasanah, A. (2023). Analisis kebutuhan pengembangan E-LKPD berbasis HOTS berbantuan Liveworksheet untuk peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6 (4), 1818-1827.
- Herliani, D.T. Boleng, dan E.T. Maasawet. (2021). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Klaten: Penerbit Lakeisha
- Hidayat, A., & Nurhalimah, S. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(2), 145–156.

- Hilmi, I., & Nurhayati, F. (2024). Pengaruh motivasi belajar terhadap prestasi pelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Syntax Imperatif: Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*, 4(6), 870–874. *Jurnal Syntax Imperatif*.
- Imam, K. (2018). *Pengaruh strategi pembelajaran dan motivasi belajar terhadap hasil belajar Bahasa Arab siswa MAN 2 Pasaman Barat (Tesis)*. Universitas Negeri Padang. repository.unp.ac.id
- Jayanti, E. R., Yulianti, D., Adha, M., & Jaya, M. T. B. S. (2024). Pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis learning cycle 7E pada muatan IPAS untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas IV sekolah dasar. *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan dan Kemasyarakatan*, 18 (4), 2825-2839.
- Koehler, M. J., Mishra, P., & Cain, W. (2017). What is technological pedagogical content knowledge (TPACK)? *Journal of Education*, 193(3), 13–19.
- Kompri. (2016). *Motivasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Kong, Y. (2021). *The Role of Experiential Learning on Students' Motivation and Classroom Engagement*. *Frontiers in Psychology*, 12, 771272.
- Lestari, Endang Titik. (2020). *Cara Praktis Meningkatkan Motivasi Siswa Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Deepublish, 2020
- Mursyidi, W. (2019). Kajian Teori Belajar Behaviorisme dan Desain Instruksional. *Al Marhalah: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 33-38
- Mustoip, S., Dz, A. S., & Wulan, D. J. (2023). Integrasi kecerdasan buatan dalam manajemen pendidikan karakter berbasis Islam di sekolah dasar. *Permata: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 4 (2), 321-327.
- Namora Dkk, (2016). *Konseling Kelompok*, Jakarta: kencana.
- Nilawati, L. (2024). Peran Teori Motivasi Terhadap Kreativitas Individu Karyawan: Hasil Sebuah Review. *EQUILIBRIUM-Jurnal Bisnis dan Akuntansi*, 18(2), 197–208.
- Nurtanto, Y., & Suneki, S. (2024). Penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Berbasis Software Liveworksheet Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(2), 1479-1493.
- Panjaitan, A. N. C. B. (2024). *pengaruh motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar ipa kelas v sd negeri 040447 kabanjahe ta 2023/2024* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS QUALITY BERASTAGI).

- Priyoaji, K. S. (2024). Gifted Underachiver: Analisis Self-Determination Theory. *Jurnal Ilmiah Edunomika*, 8(1).
- Pubian, Y. M., & Herpratiwi, H. (2022). Penggunaan media Google Site dalam pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas belajar peserta didik sekolah dasar. *Akademika*, 11 (01), 163-172.
- Rachmadyanti, P., Gunansyah, G., Hariyati, D. P., Istianah, F., & Mulyani, M. (2023). Pelatihan Pembuatan LKPD Interaktif dengan Liveworksheets bagi Guru Sekolah Dasar di Kabupaten Magetan Jawa Timur. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 543-551.
- Rahmat, P. S. (2018). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Riduwan. (2015). *Skala pengukuran variabel-variabel penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Rohim, S. (2016). *Teori Komunikasi: Perspektif, Ragam Dan Aplikasi*. Jakarta: Rineka. Cipta
- Rohmah, E. F., & Hastari, R. C. (2024). Pengembangan E-LKPD Berbasis Liveworksheet untuk Memfasilitasi Pembelajaran Problem Based Learning pada Materi Peluang Kelas VIII SMP. *JEID: Journal of Educational Integration and Development*, 4(2), 125-138.
- Rohmah, L. (2022). Penggunaan Media Digital Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Tingkat SMA. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 8(1), 23–35.
- Sholehah, F. (2021). Pengembangan E- LKPD Berbasis Kontekstual Menggunakan Liveworksheets pada Materi Aritmatika Sosial Kelas VII SMP Ahmad Dahlan Kota Jambi. <http://repository.uinjambi.ac.id/8567>
- Silvia, T., & Mulyani, S. (2019). Pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis etnomatematika pada materi garis dan sudut. *Jurnal Hipotenusa*, 1(2), 38-45.
- Siregar, N. A. R., Susanti, S., Bagus, S. T., & Amirozaliana, R. (2024). Desain E-LKPD Interaktif Berbasis Liveworksheets Pada Materi Perbandingan Senilai. *Teorema: Teori dan Riset Matematika*, 9(2), 339-350.
- Smith, R., & Lee, M. (2016). "The Use of Liveworksheet in Modern Classrooms." *Journal of Educational Technology*, 12(3), 45-52.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabet.
- Suharsono, S., & Handayani, S. (2022). Peningkatan motivasi belajar siswa melalui LKPD interaktif berbasis liveworksheets dalam pembelajaran online. *Inteligensi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 121-126.
- Sukana, S. (2024). Transformasi pengawas pendidikan agama Islam (PAI) di era digital: Tantangan dan peluang tahun 2024. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8 (1), 3955-3965.
- Suryadi, A., Damopolii, M. P. D. M., & Rahman, M. A. D. U. (2022). *Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran PAI di Madrasah: Teori dan Implementasinya*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Suryana, E., Aprina, M. P., & Harto, K. (2022). Teori konstruktivistik dan implikasinya dalam pembelajaran. *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(7), 2070-2080.
- Sutikno, M. S. (2021). *Strategi Pembelajaran*. Indramayu: Penerbit Adab.
- Taylor, S. (2017). "Liveworksheet as a Tool for Distance Learning." *International Review of Online Learning*, 8(2), 75-84.
- Triyani, R. (2024). *Pengembangan e-lkpd matematika berbasis liveworksheet dalam menunjang pembelajaran berdiferensiasi pada siswa smp* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS SULTAN AGENG TIRTAYASA).
- Trygu. (2021). *Teori Motivasi Abraham H, Maslow dan Hubungan dengan Minat Belajar Matematika Siswa*. Bandung: Guepedia
- Utami, F. T. T. (2016). Eksperimentasi model pembelajaran interaktif setting kooperatif (pisk) pada materi sistem persamaan linier dua variabel ditinjau dari aktivitas belajar matematika siswa kelas viii semester i smp negeri 5 Surakarta tahun ajaran 2013/2014.
- Wahab Gusnarib, Rosnawati, 2021. *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Indramayu: Adanu Abimata
- Wahyuni, S., & Surjono, H. D. (2018). Pengaruh kompetensi guru dalam penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap efektivitas pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 24(2), 135–145.
- Widiyani, A., & Pramudiani, P. (2021). Pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis software liveworksheet pada materi PPKn. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 5(1), 132-141.

- Widodo, D. S., & Yandi, A. (2022). Model kinerja karyawan: kompetensi, kompensasi dan motivasi, (Literature Review MSDM). *Jurnal Ilmu Multidisplin*, 1(1), 1-14.
- Wulandari, R. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(1), 45–52.
- Yustinus Semium, (2020). *Teori-Teori Kepribadian Behavioristik*, Yogyakarta: Kanisius.
- Yusuf, M., & Anwar, D. (2020). Perbandingan Hasil Belajar Siswa yang Menggunakan Media Interaktif dan Metode Konvensional. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 7(2), 88–95.
- Zainuddin, Z., & Attaran, M. (2016). Malaysian students' perceptions of flipped classroom: A case study. *Innovations in Education and Teaching International*, 53(6), 660–670.