

**HUBUNGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
LIVEWORKSHEETS TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PADA
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA PESERTA
DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR**

(Skripsi)

Oleh

**ANNISYA ANGGREINY
NPM 2213053229**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

ABSTRAK

HUBUNGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *LIVEWORKSHEETS* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR

Oleh

ANNISYA ANGGREINY

Masalah dalam penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran interaktif yang belum optimal serta rendahnya motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V sekolah dasar. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara media pembelajaran interaktif berbasis *liveworksheets* dan motivasi belajar peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *ex-post facto* dengan pendekatan kuantitatif. Populasi dalam penelitian berjumlah 107 peserta didik sekolah dasar se-kecamatan Metro Pusat, sampel yang digunakan berjumlah 84 peserta didik yang ditentukan dengan teknik *proportionate stratified random sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik non-tes berupa dokumentasi dan angket dengan skala *likert*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan kuat antara penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *liveworksheets* terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V di sekolah dasar.

Kata Kunci: *liveworksheets*, media pembelajaran interaktif, motivasi belajar.

ABSTRACT

THE RELATIONSHIP BETWEEN INTERACTIVE LEARNING MEDIA BASED ON LIVEWORKSHEETS AND LEARNING MOTIVATION IN THE PANCASILA EDUCATION SUBJECT OF GRADE V ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS

By

ANNISYA ANGGREINY

The problem in this study was the suboptimal use of interactive learning media and the low learning motivation of fifth-grade elementary school students in the subject of Pancasila Education. The objective of this study was to determine the relationship between interactive learning media based on liveworksheets and students' learning motivation. This study used an ex post facto research method with a quantitative approach. The population of the study consisted of 107 elementary school students in Metro Pusat District, and the sample included 84 students selected using the proportionate stratified random sampling technique. The data were collected using non-test techniques in the form of documentation and questionnaires with a Likert scale. The results of the study showed that there was a strong relationship between the use of interactive learning media based on liveworksheets and students' learning motivation in the subject of Pancasila Education for fifth-grade elementary school students.

Keywords: interactive learning media, learning motivation, liveworksheets.

**HUBUNGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
LIVEWORKSHEETS TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PADA
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA PESERTA
DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR**

Oleh

ANNISYA ANGGREINY

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

Judul skripsi

: **HUBUNGAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBASIS *LIVEWORKSHEETS*
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA
PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR**

Nama mahasiswa

: **Annisya Anggreiny**

No. Pokkok Mahasiswa

: **2213053229**

Program Studi

: **S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Jurusan

: **Ilmu Pendidikan**

Fakultas

: **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

MENYETUJUI

1. Komisi pembimbing

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II


Fadiah Khairani, S.Pd., M.Pd.
NIP 199208022019032019


Agung Dian Putra, S.Pd., M.Pd.
NIP 19950101202461002

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan


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

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

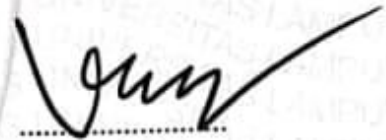
Ketua : Fadhilah Khairani, S.Pd., M.Pd.



Sekretaris : Agung Dian Putra, S.Pd., M.Pd.



Penguji Utama : Dra. Erni, M.Pd.



2. Dekan Fkultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198705042014041001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 11 Februari 2026

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Annisya Anggreiny
NPM : 2213053229
Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan skripsi yang berjudul “ Hubungan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Liveworksheets* Terhadap Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar” tersebut hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Metro, 11 Februari 2026
Yang Membuat Pernyataan,



Annisya Anggreiny
NPM 2213053229

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Annisya Anggreiny, lahir di kota Bengkulu pada tanggal 19 Maret 2005. Peneliti merupakan putri pertama dari dua bersaudara, dari pasangan Bapak Sikriadi dan Ibu Meliarti.

Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut.

1. SD Negeri 2 Datar Lebuay pada tahun 2016
2. SMP Negeri Satap 1 Air Naningan pada tahun 2019
3. SMA Negeri 1 Air Naningan pada tahun 2022

Pada tahun 2022 peneliti terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP), Universitas Lampung melalui jalur SBMPTN. Selama menempuh pendidikan, peneliti aktif dalam kegiatan organisasi kemahasiswaan yaitu Forkom PGSD pada tahun 2022 sebagai anggota Divisi Pendidikan. Pada tahun 2025, peneliti melaksanakan program Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP) di SD Negeri 1 Panggung Mulyo, serta melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Panggung Mulyo, Kecamatan Rawa Pitu, Kabupaten Tulang Bawang, Provinsi Lampung.

MOTTO

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan.
Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan.”

(Q.S. Al-Insyirah : 5-6)

“Kamu tidak harus menjadi hebat untuk memulai, tetapi kamu harus
mulai untuk menjadi hebat.”

(Zig Ziglar)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillahirabbil'alamin, segala puji bagi Allah SWT, dzat yang Maha Sempurna, dengan penuh rasa syukur kepada Allah SWT atas terselesaikannya penelitian skripsi ini, dan dengan segala kerendahan hati kupersembahkan karya ini kepada yang paling berharga di dunia.

Cinta Pertama dan Pintu Surgaku, Ayah Sikriadi dan Mama Meliarti

Terima kasih atas setiap untaian doa yang senantiasa Ayah dan Mama panjatkan.

Atas segala kasih sayang dan pengorbanan yang tiada henti, yang senantiasa mendidik, merawat, dan bekerja keras demi kehidupanku. Terima kasih karena selalu mendukung, dan menemani setiap langkahku, selalu berjuang tak kenal lelah mengusahakan yang terbaik untukku, menjadi sumber semangat dan motivasi untuk terus melangkah maju meraih semua mimpiku. Terima kasih untuk selalu berada disisiku dan menjadi alasanku untuk terus berjuang.

Adikku Tersayang, Anindiya Farhanah

Terima kasih atas canda tawa dan tiap kata semangat yang selalu diberikan. Setiap momen kebersamaan kita menjadi kekuatan dan kebahagiaan tersendiri dalam setiap perjalananku. Teruslah tumbuh menjadi pribadi yang tangguh dan lebih baik dariku.

Almamater tercinta “**Universitas Lampung**”.

SANWACANA

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Hubungan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Liveworksheets* Terhadap Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan di Universitas Lampung.

Peneliti menyadari bahwa pada penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan dan bantuan berbagai pihak, oleh sebab itu dengan kerendahan hati yang tulus peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., ASEAN.Eng., Rektor Universitas Lampung yang telah membantu mengesahkan ijazah dan gelar sarjana mahasiswa Universitas Lampung.
2. Dr. Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu mengesahkan skripsi.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M. Ag., M. Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah menyetujui skripsi.
4. Fadhilah Khairani, M. Pd., Koordinator Program Studi S-1 PGSD Universitas Lampung sekaligus Pembimbing Akademik dan Ketua Penguji yang senantiasa meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, saran, nasihat, dan kritik sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
5. Agung Dian Putra, S.Pd., M.Pd. Sekretaris Penguji yang senantiasa meluangkan waktunya memberikan bimbingan, arahan, dan saran yang luar biasa, serta dukungan yang sangat berarti kepada peneliti selama proses penyusunan skripsi.
6. Dra. Erni, M.Pd. Penguji Utama yang telah memberikan masukan dan saran-saran yang membangun untuk menyelesaikan skripsi.

7. Dayu Rika Perdana, M.Pd. selaku Dosen Validator yang telah memberikan bantuan dan masukan dalam proses validasi instrumen penelitian.
8. Bapak dan Ibu Dosen, serta tenaga kependidikan S-1 PGSD Kampus B FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan banyak ilmu pengetahuan dan pengalaman serta membantu peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
9. Kepala sekolah, pendidik. dan peserta didik SD Negeri 2 Metro Pusat, SD Negeri 4 Metro Pusat, SD Negeri 11 Metro Pusat, yang telah memberikan izin, dukungan dan bantuan dalam melaksanakan penelitian.
10. Kepala sekolah, pendidik dan peserta didik kelas V SD Negeri 1 Metro Pusat, yang telah memberikan izin, dukungan dan bantuan dalam melaksanakan uji instrumen penelitian.
11. Keluargaku, Nenek, Bunda, Ayah Iid, Makwo, Mama Cebong, Paman, dan seluruh keluarga besarku, Terima kasih atas setiap doa, dukungan, serta motivasi yang diberikan.
12. Sahabat seperjuanganku (PetalPatrol) Ayu, Sarah, Putri, Nadhoha, Zakia, Vita, Eva, dan Atun. Terima kasih atas kebersamaan, canda tawa, bantuan, serta dukungan dan motivasi yang selalu diberikan selama masa perkuliahan sampai dengan penyusunan skripsi ini. Terima kasih telah mengisi ruang sepi dan membuat masa perkuliahan ini semakin berwarna dan menyenangkan.
13. Rekan-rekan mahasiswa S-1 PGSD Unila angkatan 2022 terkhusus kelas C, terima kasih atas kebersamaan dan dukungan yang diberikan selama masa perkuliahan.
14. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini.

Semoga Allah SWT senantiasa melindungi dan membalas semua kebaikan yang telah diberikan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Metro, 11 Februari 2026
Peneliti



Annisya Anggreiny
NPM 2213053229

DAFTAR ISI

Halaman

DAFTAR TABEL	vi
---------------------------	-----------

DAFTAR GAMBAR	vii
----------------------------	------------

I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	8
1.3 Batasan Masalah.....	9
1.4 Rumusan Masalah	9
1.5 Tujuan Penelitian.....	9
1.6 Manfaat Penelitian	10
II. TINJAUAN PUSTAKA	12
2.1 Belajar dan Pembelajaran.....	12
2.1.1 Definisi Belajar	12
2.1.2 Tujuan Belajar.....	13
2.1.3 Teori Belajar	14
2.1.4 Definisi Pembelajaran.....	16
2.1.5 Tujuan Pembelajaran	17
2.2 Media Pembelajaran.....	19
2.2.1 Definisi Media Pembelajaran	19
2.2.2 Fungsi Media Pembelajaran	20
2.2.3 Jenis-Jenis Media Pembelajaran	22
2.2.4 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran.....	24
2.3 Media Pembelajaran Interaktif.....	27
2.3.1 Definisi Media Pembelajaran Interaktif.....	27
2.3.2 Manfaat Media Pembelajaran Interaktif	28
2.4 <i>Liveworksheets</i> Sebagai Media Pembelajaran Interaktif.....	29
2.4.1 Definisi <i>Liveworksheets</i>	29
2.4.2 Kelebihan <i>Liveworksheets</i>	31
2.4.3 Kekurangan <i>Liveworksheets</i>	32
2.4.4 Langkah-Langkah Pembuatan Media <i>Liveworksheets</i>	33
2.4.5 Langkah-Langkah Penggunaan Media <i>Liveworksheets</i>	34
2.5 Motivasi Belajar	35
2.5.1 Definisi Motivasi Belajar.....	35
2.5.2 Jenis-Jenis Motivasi Belajar	37
2.5.3 Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar	38
2.5.4 Indikator Motivasi Belajar	39

2.6	Pembelajaran Pendidikan Pancasila	42
2.6.1	Hakikat Pendidikan Pancasila.....	42
2.6.2	Tujuan Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar ..	44
2.6.3	Materi Penelitian.....	45
2.7	Penelitian Relevan.....	46
2.8	Kerangka Pikir	49
2.9	Hipotesis Penelitian.....	51
III.	METODE PENELITIAN.....	52
3.1	Jenis Penelitian.....	52
3.2	Setting Penelitian	52
3.2.1	Tempat Penelitian	52
3.2.2	Waktu Penelitian	52
3.2.3	Subjek Penelitian	53
3.3	Prosedur Penelitian.....	53
3.3.1	Tahap Persiapan Penelitian	53
3.3.2	Tahap Pelaksanaan	53
3.3.3	Tahap Penyelesaian.....	54
3.4	Populasi dan Sampel Penelitian	54
3.4.1	Populasi Penelitian.....	54
3.4.2	Sampel Penelitian	55
3.5	Variabel Penelitian	57
3.5.1	Variabel X (Independen).....	57
3.5.2	Variabel Y (Dependen).....	57
3.6	Definisi Konseptual dan Definisi Operasional.....	58
3.6.1	Definisi Konseptual	58
3.6.2	Definisi Operasional	59
3.7	Teknik Pengumpulan Data	61
3.7.1	Angket.....	61
3.7.2	Dokumentasi	61
3.8	Instrumen Penelitian.....	62
3.8.1	Instrumen Angket.....	62
3.8.2	Uji Prasyarat Instrumen	66
3.9	Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis	72
3.9.1	Teknik Analisis Persentase Angket	72
3.9.2	Uji Prasyarat Analisis Data	73
3.9.3	Uji Hipotesis Penelitian	75
IV.	HASIL DAN PEMBAHASAN	77
4.1	Pelaksanaan Penelitian	77
4.2	Hasil Penelitian	77
4.2.1	Data Analisis Statistik Deskriptif Hasil Penelitian	77
4.2.2	Hasil Analisis Data Penelitian	88
4.3	Pembahasan.....	91
4.4	Keterbatasan Penelitian	97

V. SIMPULAN DAN SARAN.....	98
5.1 Simpulan	98
5.2 Saran.....	98
DAFTAR PUSTAKA.....	100
LAMPIRAN.....	106

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data Persentase Indikator Motivasi Belajar Peserta Didik SD	5
2. Populasi Peserta Didik Kelas V SD Negeri 11 Metro	54
3. Data Jumlah Sampel Peserta Didik Kelas V SD	56
4. Langkah-langkah penggunaan <i>Liveworksheets</i>	59
5. Indikator Motivasi Belajar	60
6. Kisi-Kisi Instrumen Angket Motivasi Belajar	62
7. Kisi-kisi Instrumen Angket Respon Peserta Didik	63
8. Kisi-Kisi Instrumen Angket Persepsi Pendidik	64
9. Pedoman Penskoran Angket	66
10. Kriteria Interpretasi Koefisien Korelasi	68
11. Hasil Uji Validitas Angket Motivasi Belajar	68
12. Hasil Uji Validitas Angket Respon Peserta	69
13. Hasil Uji Validitas Angket Persepsi Pendidik	70
14. Kriteria Interpretasi Skor Angket	73
15. Daftar Pelaksanaan Penelitian	77
16. Data Variabel X dan Variabel Y	78
17. Distribusi Frekuensi Angket Motivasi Belajar	78
18. Distribusi Kategori Angket Motivasi Belajar	79
19. Distribusi Frekuensi Angket Respon Peserta	84
20. Distribusi Kategori Angket Respon Peserta	84
21. Distribusi Data Hasil Angket Persepsi	88
22. Hasil Uji Normalitas	89
23. Hasil Uji Linearitas	89
24. Hasil Uji Korelasi <i>Pearson Product Moment</i>	90
25. Hasil Perhitungan Uji Validitas Angket Motivasi Belajar	150
26. Hasil Perhitungan Uji Validitas Angket Respon Peserta Didik	151
27. Hasil Perhitungan Uji Validitas Angket Persepsi Pendidik	152

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir	50
2. Diagram Batang Angket Motivasi Belajar	80
3. Diagram Batang Angket Respon	85
4. Situs Resmi <i>Liveworksheets</i>	147
5. Tampilan Awal <i>Liveworksheets</i>	147
6. Tampilan Registrasi Akun	147
7. Tampilan Menu Login	148
8. Tampilan Awal	148
9. Tampilan Awal Pembuatan	148
10. Tampilan Fitur Join	149
11. Menu Save And Edit Elements	149
12. Kode QR Media <i>Liveworksheets</i>	149
13. Wawancara Bersama Wali Kelas VA (SD Negeri 11 Metro Pusat)	161
14. Wawancara Bersama Wali Kelas VB (SD Negeri 11 Metro Pusat)	161
15. Wawancara Bersama Wali Kelas V (SD Negeri 2 Metro Pusat)	161
16. Wawancara Bersama Wali Kelas V (SD Negeri 4 Metro Pusat)	161
17. Kegiatan Pembelajaran	161
18. Penyebaran Angket Pra Penelitian Kepada Peserta Didik	161
19. Pendidik Mengenalkan Media Pembelajaran <i>Liveworksheets</i>	162
20. Penggunaan Media <i>Liveworksheets</i> dalam Pembelajaran	162
21. Penggunaan Media <i>Liveworksheets</i> dalam Pembelajaran	162
22. Penggunaan Media <i>Liveworksheets</i> dalam Pembelajaran	162
23. Kegiatan Pembelajaran dengan Media <i>Liveworksheets</i>	162
24. Peserta Didik Mengerjakan Latihan Soal di <i>Liveworksheets</i>	162
25. Pengisian Angket Oleh Peserta Didik	162
26. Pengisian Angket Oleh Pendidik	162

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan SD Negeri 11 Metro Pusat	107
2. Surat Izin Penelitian Pendahuluan SD Negeri 2 Metro Pusat	108
3. Surat Izin Penelitian Pendahuluan SD Negeri 4 Metro Pusat	109
4. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan UPTD SD Negeri 11	110
5. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan SD Negeri 2	111
6. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan SD Negeri 4	112
7. Surat Izin Uji Instrumen SD Negeri 1 Metro Pusat.....	113
8. Surat Balasan Uji Instrumen SD Negeri 1 Metro Pusat	114
9. Surat Izin Penelitian SD Negeri 11 Metro Pusat	115
10. Surat Izin Penelitian SD Negeri 4 Metro Pusat.....	116
11. Surat Izin Penelitian SD Negeri 2 Metro Pusat.....	117
12. Surat Balasan Izin Penelitian SD Negeri 11 Metro Pusat	118
13. Surat Balasan Izin Penelitian SD Negeri 4 Metro Pusat	119
14. Surat Balasan Izin Penelitian SD Negeri 2 Metro Pusat	120
15. Lembar Validasi Media Pembelajaran.....	121
16. Lembar Validasi Angket Motivasi Belajar	123
17. Lembar Validasi Angket Respon Peserta Didik	125
18. Lembar Validasi Angket Persepsi Pendidik.....	127
19. Hasil Pengisian Lembar Angket Penelitian Pendahuluan	129
20. Hasil Pengisian Lembar Angket Penelitian Pendahuluan	131
21. Hasil Pengisian Lembar Angket Penelitian Pendahuluan	133
22. Angket Motivasi Belajar Sebelum Validasi.....	135
23. Angket Respon Peserta Didik Sebelum Validasi.....	137
24. Angket Persepsi Pendidik Sebelum Validasi.....	139
25. Angket Motivasi Belajar Sesudah Validasi	141
26. Angket Respon Peserta Didik Sesudah Validasi	143
27. Angket Respon Pendidik Sesudah Validasi.....	145
28. Langkah-Langkah Pembuatan Media <i>Liveworksheets</i>	147

29. Hasil Perhitungan Uji Validitas Angket Motivasi Belajar	150
30. Hasil Perhitungan Uji Validitas Angket Respon Peserta Didik.....	151
31. Hasil Perhitungan Uji Validitas Angket Persepsi Pendidik	152
32. Hasil Perhitungan Uji Reliabilitas Angket	153
33. Hasil Pengisian Angket Motivasi Belajar.....	154
34. Hasil Pengisian Angket Respon Peserta Didik.....	155
35. Hasil Pengisian Angket Persepsi Pendidik.....	156
36. Tabulasi Data Angket Motivasi Belajar.....	157
37. Tabulasi Data Angket Respon Peserta Didik.....	158
38. Tabulasi Data Angket Persepsi Pendidik.....	158
39. Data Deskriptif Hasil Penelitian.....	159
40. Hasil Perhitungan Uji Normalitas Instrumen Angket.....	160
41. Hasil Perhitungan Uji Linearitas Instrumen Angket	160
42. Hasil Perhitungan Uji Hipotesis	160
43. Dokumentasi Kegiatan Observasi Penelitian Pendahuluan.....	161
44. Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian	162

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam membangun suatu bangsa. Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Tahun 2003 Bab I pasal 1 ayat 1, menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Melalui pendidikan, seorang individu dibimbing untuk mengembangkan seluruh potensi dalam dirinya secara optimal, baik dari segi kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

Pendidikan dalam lingkup global berperan strategis dalam menciptakan generasi yang adaptif, inovatif, serta mampu menghadapi tantangan zaman. UNESCO menekankan bahwa pendidikan memiliki empat pilar utama, yaitu belajar untuk mengetahui (*learning to know*), belajar untuk melakukan (*learning to do*), belajar untuk hidup bersama (*learning to live together*), dan belajar untuk menjadi pribadi yang utuh (*learning to be*). Keempat pilar tersebut menegaskan bahwa pendidikan tidak hanya beorientasi pada aspek akademik semata, tapi juga mencakup pembentukan karakter serta keterampilan hidup yang relevan dengan kebutuhan abad ke-21. Oleh karena itu, keberhasilan sistem pendidikan sangat ditentukan oleh kemampuannya dalam menanamkan dasar-dasar pengetahuan, nilai, dan keterampilan sejak jenjang pendidikan dasar sebagai fondasi awal pembentukan karakter peserta didik.

Sekolah dasar menjadi jenjang pendidikan yang strategis dalam membentuk fondasi karakter, sikap, serta keterampilan dasar peserta didik. Menurut Piaget dalam Ilhami (2022) pada jenjang ini peserta didik berada pada tahap perkembangan operasional konkret, yang menandai berkembangnya kemampuan berpikir rasional mereka. Namun pada kenyataannya, pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar masih menghadapi berbagai tantangan. Salah satu permasalahan yang menonjol adalah rendahnya motivasi belajar peserta didik. Sebagaimana disampaikan oleh Perdana dan Valentina (2022) rendahnya motivasi belajar peserta didik berdampak pada kurangnya keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran, lemahnya semangat juang, serta ketidakstabilan minat belajar yang ditunjukkan oleh peserta didik.

Motivasi belajar menjadi salah satu aspek krusial yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Menurut Candra dkk., (2023) motivasi merupakan dorongan dan kemauan yang mengarahkan seseorang untuk melakukan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang diinginkan. Sejalan dengan pendapat tersebut, Amalia dkk., (2022) menjelaskan bahwa tingkat motivasi belajar peserta didik dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor eksternal yang mempengaruhi motivasi belajar meliputi lingkungan keluarga dan suasana kelas, sedangkan faktor internal mencakup kesadaran belajar dan minat peserta didik terhadap pelajaran.

Selain dipengaruhi oleh kedua faktor tersebut, motivasi belajar juga tercermin dari perilaku nyata peserta didik dalam proses pembelajaran. Fernando dkk., (2024) menegaskan bahwa peserta didik yang memiliki motivasi belajar yang tinggi cenderung akan menunjukkan kegigihan dalam berusaha, ketekunan dalam menghadapi tantangan, keterlibatan aktif dalam kegiatan pembelajaran, serta pandangan positif terhadap proses pendidikan. Sebaliknya, peserta didik dengan motivasi belajar rendah cenderung menunjukkan sikap pasif, ketidakpedulian terhadap

proses pembelajaran, serta kurangnya fokus dan perhatian selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Permasalahan mengenai rendahnya motivasi belajar pada peserta didik juga tercermin dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, sebuah mata pelajaran yang sejatinya memiliki peran strategis dalam menanamkan nilai-nilai dasar kebangsaan, moralitas dan karakter sejak usia dini. Namun faktanya, sebagian besar peserta didik di sekolah dasar menganggap bahwa mata pelajaran Pendidikan Pancasila adalah pelajaran yang sulit dan membosankan. Sejalan dengan hal tersebut, Aisah dkk., (2022) menyatakan bahwa sebagian besar peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi Pendidikan Pancasila, dikarenakan penjelasan dari pendidik yang kurang kontekstual dan monoton. Hal ini menyebabkan peserta didik cenderung pasif, merasa bosan, dan kurang termotivasi dalam proses pembelajaran.

Permasalahan tersebut juga diperkuat oleh berbagai hasil penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila masih menghadapi berbagai hambatan. Putri dkk., (2024) menyatakan bahwa terdapat kendala dalam mencapai tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar, yang mengakibatkan kurangnya keterlibatan dan motivasi peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Permasalahan tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain penyampaian materi oleh pendidik yang monoton, serta minimnya penggunaan media interaktif yang mendukung aktivitas pembelajaran.

Sejalan dengan hal tersebut, Rizki (2023) mengungkapkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila yang tidak dikemas dengan menarik akan menyebabkan pembelajaran menjadi monoton dan kurang mampu membangkitkan motivasi belajar peserta didik. Akibatnya, nilai-nilai Pancasila yang seharusnya ditanamkan sejak dini tidak terserap secara optimal, baik dalam aspek kognitif maupun afektif. Untuk itu, diperlukan

pembelajaran yang inovatif serta pemilihan media pembelajaran yang menarik yang dapat merangsang motivasi dan partisipasi aktif peserta didik secara menyeluruh.

Permasalahan yang berkaitan dengan rendahnya motivasi belajar peserta didik juga dijumpai di lapangan pada saat peneliti melakukan observasi pada bulan Juli 2025 di SD Negeri 2 Metro Pusat, SD Negeri 4 Metro Pusat, dan SD Negeri 11 Metro Pusat, peneliti menemukan fenomena serupa terkait permasalahan motivasi belajar peserta didik khususnya di kelas V pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Permasalahan yang muncul antara lain, minimnya keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran, sikap peserta didik yang tidak kondusif selama pembelajaran, serta adanya kecenderungan peserta didik yang kerap merasa bosan dan jenuh ketika proses pembelajaran berlangsung.

Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa rendahnya motivasi belajar peserta didik dipengaruhi oleh faktor intrinsik yang bersumber dari dalam diri, serta faktor ekstrinsik yang berasal dari lingkungan. Selain itu, rendahnya motivasi juga dipengaruhi oleh kurangnya dukungan orang tua dalam proses pembelajaran di rumah, penyampaian materi yang belum sepenuhnya menarik perhatian peserta didik, serta belum optimalnya penggunaan media pembelajaran interaktif yang mampu memfasilitasi keterlibatan aktif peserta didik. Temuan ini sejalan dengan pendapat Nur'aeni dkk., (2023) yang menyatakan bahwa motivasi belajar peserta didik juga dipengaruhi oleh jenis mata pelajaran, di mana sebagian peserta didik cenderung menunjukkan antusiasme yang lebih rendah terhadap mata pelajaran yang dianggap kurang menarik atau sulit dipahami, salah satunya Pendidikan Pancasila. Kondisi tersebut diperkuat oleh data hasil persentase angket motivasi belajar yang dibagikan kepada peserta didik kelas V, sebagaimana disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1. Data Persentase Indikator Motivasi Belajar Intrinsik dan Ekstrinsik Peserta Didik SD Negeri Kecamatan Metro Pusat Tahun Ajaran 2025/2026

No	Indikator Motivasi Belajar	Persentase Per-Indikator (%)			Rata-rata Persentase (%)	Kriteria Penilaian
		SD Negeri 2	SD Negeri 4	SD Negeri 11		
1	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	55,00	51,00	51,00	52,00	Cukup
2	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	38,00	36,00	37,00	37,00	Rendah
3	Adanya harapan dan cita-cita masa depan	42,00	41,00	43,00	42,00	Cukup
4	Adanya penghargaan dalam belajar	43,00	36,00	41,00	40,00	Rendah
5	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	37,00	35,00	36,00	36,00	Rendah
6	Adanya lingkungan belajar yang kondusif	39,00	37,00	36,00	37,00	Rendah
Rata-rata		42,00	39,00	40,00	40,00	Rendah

Sumber: Hasil Olah Data Penelitian Pendahuluan SD Negeri di Kecamatan Metro Pusat

Berdasarkan data pada tabel 1 diatas, dapat diketahui bahwa motivasi belajar peserta didik kelas V SD Negeri di kecamatan Metro Pusat berada pada kategori rendah, dengan persentase rata-rata indikator sebesar 40,00. Kategori tersebut ditetapkan berdasarkan kriteria penilaian motivasi belajar menurut Muthoharoh dan Cholifah (2020). Hasil analisis data menunjukkan bahwa seluruh indikator motivasi belajar yang diukur berada pada kategori rendah, dengan rentang rata-rata persentase motivasi belajar antara 39,00 hingga 42,00 yang menunjukkan bahwa belum ada sekolah yang mencapai kategori tinggi. Temuan ini membuktikan bahwa motivasi belajar peserta didik di kelas V kecamatan Metro Pusat masih tergolong rendah. Dengan kata lain, hasil tersebut

juga mencerminkan bahwa baik motivasi intrinsik maupun motivasi ekstrinsik peserta didik belum mencapai kategori baik.

Kondisi tersebut menjadi dasar pemilihan kelas V sebagai subjek penelitian. Hasil observasi dan angket menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih berada pada kategori rendah. Hal ini terlihat dari persentase motivasi belajar yang mencakup aspek motivasi intrinsik maupun motivasi ekstrinsik, keduanya belum mencapai kategori baik. Selain itu, jumlah peserta didik yang relatif lebih banyak dari kelas lainnya turut menjadi pertimbangan, sebab kelas dengan jumlah peserta didik yang melebihi kapasitas cenderung kurang kondusif dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan Ramedlon dkk., (2023) yang menyatakan bahwa jumlah peserta didik yang melebihi kapasitas kelas akan mengurangi efektivitas pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan upaya yang tepat untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, salah satunya melalui pemanfaatan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik, sehingga diharapkan mampu meningkatkan motivasi baik secara intrinsik maupun ekstrinsik.

Sejalan dengan hal tersebut, beberapa penelitian terdahulu juga menekankan pentingnya peran media dalam meningkatkan motivasi belajar. Menurut Lestari dkk., (2024) penggunaan media pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi, minat, serta dorongan untuk belajar, sekaligus memberikan stimulus yang dapat mempengaruhi kondisi psikologis peserta didik. Sedangkan Yustina dan Khosiyono (2023) menegaskan bahwa integrasi media dengan teknologi dalam proses pembelajaran membuat pembelajaran lebih inovatif, kreatif, dan menyenangkan. Lebih lanjut, Tsaniya dkk., (2023) menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik, dapat meningkatkan motivasi serta pemahaman peserta didik mengenai materi yang diajarkan.

Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran menjadi salah satu strategi yang relevan untuk meningkatkan keterlibatan aktif dan motivasi belajar peserta didik secara optimal.

Salah satu media pembelajaran interaktif yang dinilai efektif dalam meningkatkan semangat dan motivasi peserta didik adalah *liveworksheets*. Media ini dipilih karena relevan dengan kebutuhan peserta didik sekolah dasar yang cenderung mudah bosan dan membutuhkan variasi pembelajaran yang lebih interaktif. Sebagaimana dijelaskan oleh Faidah dkk., (2023) *liveworksheets* merupakan sebuah platform berbasis web yang dikemas dalam bentuk lembar kerja peserta didik online, yang dilengkapi dengan berbagai fitur seperti video pembelajaran, materi interaktif, serta latihan soal yang dapat dikerjakan langsung oleh peserta didik. Keunggulannya terletak pada kemudahannya dalam mengintegrasikan teknologi dengan aktivitas belajar, sehingga dapat meningkatkan daya tarik peserta didik terhadap materi ajar dan memudahkan pendidik dalam mengelola kegiatan pembelajaran.

Selain itu, menurut Permana dan Kasriman (2022) penggunaan media pembelajaran interaktif seperti *liveworksheets* dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menarik, sehingga peserta didik merasa lebih nyaman untuk berinteraksi dengan pendidik dan materi pelajaran. *Liveworksheets* juga menawarkan pengalaman belajar partisipatif karena memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi langsung dengan materi melalui berbagai fitur digital, seperti latihan soal, *drag-and-drop*, isian singkat, maupun integrasi audio-visual. Dengan demikian, penggunaan *liveworksheets* diharapkan mampu menjawab kebutuhan peserta didik khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang selama ini dianggap kurang menarik, serta menjadi alternatif yang relevan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik baik secara intrinsik maupun ekstrinsik.

Berbagai penelitian sebelumnya juga menunjukkan efektivitas penggunaan *Liveworksheets* dalam meningkatkan motivasi belajar. Fauzi dkk., (2021) menyatakan bahwa penggunaan *liveworksheets* dapat memberikan variasi belajar yang menarik, sehingga membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Selain itu, *liveworksheets* juga dapat mendukung terciptanya suasana belajar yang lebih interaktif dan partisipatif. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Permana dan Kasriman (2022) yang membuktikan bahwa penggunaan media interaktif serupa (*Wordwall*) dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran IPS. Meskipun berbagai penelitian telah membuktikan efektivitas media interaktif dalam pembelajaran, kajian yang secara spesifik meneliti hubungan penggunaan *liveworksheets* terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar masih terbatas.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk mengkaji lebih jauh bagaimana *liveworksheets* sebagai media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Dengan demikian, peneliti merumuskan penelitian dengan judul “Hubungan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Liveworksheets* Terhadap Motivasi Belajar pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti dapat mengidentifikasi permasalahan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Penggunaan media pembelajaran interaktif yang belum optimal.
2. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran interaktif khususnya *liveworksheets* dalam proses pembelajaran.
3. Rendahnya motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.

4. Minimnya keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran.
5. Mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang dianggap kurang menarik oleh peserta didik.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, peneliti memberi batasan masalah agar tidak menyimpang dari pokok bahasan, yaitu sebagai berikut.

1. Hubungan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Liveworksheets* (X).
2. Motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SD Negeri di kecamatan Metro Pusat (Y).

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah diatas, maka diperoleh rumusan permasalahan dalam penelitian ini yaitu:

“Apakah terdapat hubungan antara penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *liveworksheets* terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila peserta didik kelas V SD Negeri di kecamatan Metro Pusat tahun ajaran 2025/2026?”.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, dapat dirumuskan bahwa tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *liveworksheets* terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila peserta didik kelas V SD Negeri di kecamatan Metro Pusat tahun ajaran 2025/2026.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam bidang penggunaan media pembelajaran interaktif. Hasil penelitian ini dapat memperkuat kajian teori mengenai hubungan antara penggunaan media *liveworksheets* dengan peningkatan motivasi belajar peserta didik, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

1.6.2 Manfaat Praktis

1.6.2.1 Peserta Didik

Memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik melalui penggunaan *liveworksheets* sehingga dapat menumbuhkan minat, semangat, dan motivasi belajar khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

1.6.2.2 Pendidik

Memberikan gambaran empiris mengenai efektivitas *liveworksheets* sebagai media pembelajaran interaktif yang mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Dengan demikian, pendidik dapat menjadikannya sebagai alternatif dalam merancang pembelajaran yang lebih inovatif dan menyenangkan.

1.6.2.3 Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan bagi kepala sekolah dalam mengambil kebijakan untuk mendukung penggunaan media pembelajaran interaktif di kelas. Dengan ini, diharapkan kepala sekolah dapat lebih mudah merancang program peningkatan mutu pembelajaran, memberikan dukungan terhadap inovasi pendidik, serta mengoptimalkan sarana

dan prasarana yang dibutuhkan agar motivasi belajar peserta didik dapat meningkat.

1.6.2.4 Peneliti Selanjutnya

Memberikan informasi dan pengetahuan bagi peneliti selanjutnya serta dapat dijadikan referensi untuk meningkatkan kompetensi sebagai pendidik. Selain itu, hasil temuan dalam penelitian ini dapat digunakan oleh peneliti selanjutnya pada bidang yang sama sebagai rujukan, gambaran, dan informasi tambahan mengenai hubungan media pembelajaran digital dengan motivasi belajar, baik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila maupun mata pelajaran lain di tingkat sekolah dasar.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Belajar dan Pembelajaran

2.1.1 Definisi Belajar

Belajar merupakan inti dari proses pendidikan yang memiliki peran fundamental dalam mencapai tujuan pembelajaran di sekolah. Pada dasarnya, belajar adalah kegiatan yang paling penting dalam rangkaian pendidikan di sekolah. Belajar menurut Wicaksono (2020) adalah suatu usaha yang dilakukan oleh seorang individu untuk menghasilkan perubahan dalam perilaku, pengetahuan, pemahaman, keterampilan, serta sikap yang bersifat menetap sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungan.

Belajar menurut Wahab dan Rosnawati (2021) belajar adalah suatu proses yang berlangsung secara sengaja maupun tidak sengaja, yang mengakibatkan perubahan kemampuan individu dari tidak mengetahui menjadi mengetahui, atau dari tidak mampu menjadi mampu. Proses ini terjadi melalui interaksi individu dengan lingkungan, sehingga menghasilkan perubahan yang bersifat positif maupun negatif.

Lebih lanjut, Abdurahman dkk., (2024) menegaskan bahwa belajar tidak hanya tentang mendapatkan pengetahuan baru, melainkan tentang mengubah perilaku dan pola pikir yang telah dimiliki sebelumnya. Hal ini menunjukkan bahwa belajar merupakan proses yang bersifat holistik, mencakup perubahan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, sehingga individu tidak hanya bertambah wawasan, tetapi juga berkembang dalam cara berpikir dan bertindak.

Berdasarkan beberapa definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses yang dilakukan individu untuk mencapai perubahan dalam dirinya yang mencakup aspek perilaku, pengetahuan, keterampilan, serta sikap yang sifatnya permanen. Proses belajar tidak hanya terbatas pada penambahan informasi, tetapi juga mencakup pengembangan cara berpikir, pemecahan masalah, serta penyesuaian diri terhadap tuntutan sosial dan akademik.

2.1.2 Tujuan Belajar

Belajar adalah aktivitas krusial yang perlu dilakukan oleh setiap individu untuk mendapatkan atau menguasai berbagai hal.

Sebagaimana dijelaskan oleh Sardiman (2016), secara umum terdapat tiga tujuan belajar, yaitu:

- a) **Memperoleh Pengetahuan**
Belajar merupakan proses pencarian informasi yang ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku dan pengetahuan melalui pengalaman belajar seperti membaca dan memperhatikan,
- b) **Menanamkan Konsep dan Keterampilan**
Belajar merupakan proses penanaman konsep yang memerlukan keterampilan untuk melatih kemampuan. Keterampilan yang dimaksud adalah keterampilan jasmani dan rohani. Keterampilan jasmani merupakan keterampilan fisik yang dapat dilihat dan diamati seperti hasil yang tampak dari seseorang yang sedang belajar. Sedangkan keterampilan rohani menyangkut keterampilan batin atau tidak dapat dilihat seperti cara berpikir untuk menyelesaikan masalah,
- c) **Membentuk Sikap**
Belajar akan membentuk sikap, mental, dan perilaku peserta didik. Belajar merupakan proses penanaman nilai-nilai yang menimbulkan kesadaran untuk menerapkan hal tersebut di kehidupan sehari-hari.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Gasong (2018) juga mengungkapkan bahwa tujuan belajar merupakan sarana untuk mencapai hasil belajar yang diharapkan. Tujuan tersebut

mencerminkan hasil yang ingin diperoleh dari keseluruhan proses pembelajaran. Dalam praktiknya, tujuan pembelajaran dapat diwujudkan dalam bentuk rancangan pembelajaran, pencapaian performa, serta perubahan perilaku peserta didik. Sementara itu, Sutianah (2022) menjelaskan bahwa tujuan belajar memiliki peran sentral dalam proses pembelajaran, karena memengaruhi berbagai komponen pengajaran lainnya, termasuk pemilihan materi ajar, perancangan aktivitas pembelajaran, penentuan metode, pemanfaatan media dan sumber belajar, serta penyusunan instrumen evaluasi.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan belajar adalah arah yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran, yang mencakup perolehan pengetahuan melalui pengalaman, pengembangan keterampilan jasmani maupun rohani, serta pembentukan sikap dan perilaku peserta didik. Tujuan ini juga berperan penting dalam memengaruhi komponen pembelajaran lainnya, seperti materi, metode, media, dan evaluasi, sehingga pembelajaran dapat berlangsung secara terarah dan sistematis.

2.1.3 Teori Belajar

Keberhasilan proses pembelajaran bergantung pada interaksi antara pendidik dan peserta didik, serta penerapan teori belajar yang tepat sebagai landasan dalam merancang strategi pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan peserta didik. Secara umum, terdapat empat macam teori belajar yang terdiri dari teori belajar behaviorisme, teori belajar kognitif, teori belajar humanistik dan teori belajar konstruktivisme. Menurut Djameluddin dan Wardana (2019) menjelaskan macam-macam teori belajar sebagai berikut.

- a) Teori Belajar Behaviorisme
Teori belajar behaviorisme adalah teori perkembangan perilaku, yang dapat diukur, diamati dan terbentuk sebagai respons terhadap rangsangan tertentu.
- b) Teori Belajar Humanistik
Menurut teori humanistik, tujuan belajar adalah untuk memanusiakan manusia. Keberhasilan proses belajar diukur dari kemampuan peserta didik memahami dirinya sendiri serta lingkungan sekitarnya.
- c) Teori Belajar Konstruktivisme
Teori konstruktivisme memandang belajar sebagai proses aktif, di mana peserta didik membangun sendiri pengetahuannya melalui pengalaman.

Pendapat tersebut sejalan dengan yang dikemukakan oleh Bunyamin (2021) mengenai macam-macam teori belajar yaitu:

- a) Teori Belajar Behaviorisme
Teori behaviorisme memandang belajar sebagai proses pembentukan hubungan antara stimulus dan respons yang dapat diamati.
- b) Teori Belajar Kognitivisme
Teori kognitivisme berfokus pada proses berpikir peserta didik dan menekankan pentingnya kesesuaian pembelajaran dengan tahap perkembangan kognitifnya.
- c) Teori Belajar Konstruktivisme
Teori konstruktivisme menekankan bahwa belajar merupakan proses aktif di mana peserta didik membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan.
- d) Teori Belajar Humanistik
Menurut teori humanistik, tujuan belajar adalah untuk memanusiakan manusia. Keberhasilan proses belajar diukur dari kemampuan peserta didik memahami dirinya sendiri serta lingkungan sekitarnya.

Berdasarkan uraian dari berbagai teori belajar diatas, dapat disimpulkan bahwa setiap teori belajar memiliki fokus dan kontribusi yang berbeda terhadap proses pembelajaran. Dari beberapa teori tersebut, teori belajar yang paling relevan dengan penelitian ini adalah teori belajar konstruktivisme yang dikemukakan oleh Jean Piaget. Teori ini menekankan bahwa pembelajaran terjadi melalui proses aktif di mana peserta didik

membangun sendiri pengetahuannya berdasarkan pengalaman dan interaksi langsung.

Hal tersebut sejalan dengan karakteristik media pembelajaran interaktif berbasis *liveworksheets* yang memungkinkan peserta didik berinteraksi secara langsung dengan materi ajar. Melalui fitur-fitur interaktifnya, peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga aktif mengolah serta mengeksplorasi proses pembelajaran secara mandiri. Proses belajar yang partisipatif dan kontekstual tersebut berpotensi meningkatkan motivasi belajar, karena memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, menantang, dan relevan dengan tujuan pembelajaran.

Selain itu, teori konstruktivisme juga relevan dengan pembelajaran Pendidikan Pancasila yang tidak hanya menekankan penguasaan konsep, tetapi juga pada pengalaman langsung dan pengamalan nilai-nilai dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, teori konstruktivisme menjadi landasan teoretis yang kuat bagi penggunaan media interaktif dalam penelitian ini, karena menekankan keterlibatan aktif peserta didik, pengalaman belajar secara langsung, serta peningkatan motivasi belajar melalui partisipasi langsung dalam proses pembelajaran.

2.1.4 Definisi Pembelajaran

Pembelajaran dipandang sebagai inti kegiatan pendidikan yang menempatkan interaksi pendidik dan peserta didik sebagai unsur utama. Pembelajaran menurut Darman (2020), pembelajaran merupakan suatu proses interaksi yang berlangsung antara pendidik dan peserta didik. Interaksi ini dapat terjadi secara langsung melalui kegiatan tatap muka, maupun secara tidak langsung dengan memanfaatkan berbagai media pembelajaran.

Perbedaan bentuk interaksi tersebut menjadi dasar bahwa kegiatan pembelajaran dapat dilaksanakan dengan beragam pola, menyesuaikan tujuan, karakteristik materi, serta kebutuhan peserta didik.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Sutianah (2022) mendefinisikan pembelajaran sebagai sebuah proses yang dirancang secara sengaja untuk membangun lingkungan belajar yang kondusif dan sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik, agar mereka dapat mencapai tujuan belajar secara optimal. Pendapat serupa juga dikemukakan oleh Abdurahman dkk., (2024) yang menyatakan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses yang berlangsung secara aktif, di mana seseorang secara sadar berperan dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan, maupun sikap melalui keterlibatannya dengan lingkungan dan berbagai sumber belajar yang tersedia.

Berdasarkan beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses yang berlangsung secara aktif dan terencana di mana individu secara sadar mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap melalui interaksi dengan lingkungan serta sumber belajar. Proses ini tidak hanya melibatkan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi, tetapi juga dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang mendukung serta sesuai dengan karakteristik peserta didik, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

2.1.5 Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran merupakan salah satu aspek yang harus menjadi pertimbangan dalam merencanakan pembelajaran. Tujuan pembelajaran menurut Sutianah (2022) merupakan komponen krusial dalam perencanaan pembelajaran yang

berfungsi sebagai pedoman bagi pendidik dalam merancang kegiatan belajar mengajar secara sistematis. Berdasarkan ruang lingkupnya, tujuan pembelajaran terbagi menjadi dua bagian, yaitu:

- a) Tujuan pembelajaran khusus, yaitu tujuan yang dirumuskan secara spesifik oleh pendidik berdasarkan materi pelajaran yang akan disampaikan
- b) Tujuan pembelajaran umum, yaitu tujuan pembelajaran yang sudah tercantum dalam garis-garis besar pedoman pengajaran yang selanjutnya dituangkan dalam rencana pembelajaran yang disiapkan oleh pendidik.

Pendapat lain juga dijelaskan oleh Luthfi dan Nurmatin (2023) tujuan pembelajaran disusun secara bertingkat, mulai dari tujuan pendidikan yang bersifat umum kemudian menjadi tujuan-tujuan yang lebih khusus, diantaranya:

- a) Tujuan Pendidikan Nasional
- b) Tujuan Institusional
- c) Tujuan Kurikuler
- d) Tujuan Instruksional (Pembelajaran) Umum
- e) Tujuan Instruksional (Pembelajaran) Khusus

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran merupakan komponen penting yang harus diperhatikan dalam merancang proses pembelajaran. Tujuan ini tidak hanya berfungsi sebagai arah pencapaian hasil belajar, tetapi juga menjadi acuan dalam menentukan materi, metode, media, serta evaluasi yang digunakan dalam pembelajaran. Dengan adanya tujuan pembelajaran yang jelas, proses pembelajaran dapat berlangsung secara lebih efektif, efisien, dan sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai oleh peserta didik.

2.2 Media Pembelajaran

2.2.1 Definisi Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala bentuk sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi yang erat kaitannya dengan proses pembelajaran. Sebagaimana dijelaskan oleh Suryani dkk., (2018) media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan dalam proses penyampaian pesan atau informasi dari pendidik kepada peserta didik guna menunjang pencapaian tujuan pembelajaran. Selain itu, media juga berfungsi untuk merangsang perhatian, memotivasi, serta membantu peserta didik memahami materi yang abstrak atau tidak dapat diamati secara langsung melalui penyajian visual, audio, maupun interaktif.

Pendapat serupa juga dikemukakan oleh Hasan dkk., (2021) media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dimanfaatkan sebagai perantara antara pendidik dengan peserta didik dalam proses pembelajaran. Tujuan utamanya adalah untuk memberikan stimulus yang dapat membangkitkan motivasi belajar peserta didik, sehingga mereka mampu terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, pemilihan dan pemanfaatan media pembelajaran yang tepat menjadi salah satu faktor penting dalam menciptakan proses belajar yang interaktif dan bermakna.

Pendapat lain juga dikemukakan oleh Prawesti dkk., (2024) yang menjelaskan bahwa media pembelajaran mengacu pada alat, sumber, atau teknologi yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan kepada peserta didik dengan tujuan untuk mendukung proses pembelajaran, sehingga membantu mereka dalam memperoleh, mengolah, serta menyimpan informasi. Dengan pemanfaatan media yang tepat, proses belajar menjadi lebih terarah, interaktif, dan bermakna, sehingga kemampuan

peserta didik dalam memahami materi dan mencapai tujuan pembelajaran dapat meningkat secara optimal.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana pendukung yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan memfasilitasi penyampaian materi dari pendidik kepada peserta didik. Media pembelajaran juga mencakup berbagai bentuk sarana dan teknologi yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman, menarik minat belajar, serta memperkuat daya serap terhadap informasi pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

2.2.2 Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah satu komponen penting yang dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Tidak hanya itu, media pembelajaran juga memiliki peranan penting dalam menunjang efektivitas proses pembelajaran. Menurut Riyana (2012) secara umum media pembelajaran memiliki beberapa fungsi, yang meliputi:

1. Memperjelas pesan pembelajaran sehingga tidak hanya bersifat verbalistik, melainkan lebih mudah dipahami peserta didik.
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indera baik dari pendidik maupun peserta didik.
3. Meningkatkan motivasi belajar dengan menumbuhkan minat serta menciptakan interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dengan sumber belajar.
4. Memberikan kesempatan belajar mandiri sesuai dengan bakat, minat, dan kemampuan peserta didik, baik dari aspek visual, auditori, maupun kinestetik.
5. Menyamakan rangsangan dan pengalaman belajar sehingga seluruh peserta didik dapat memiliki persepsi yang seragam terhadap materi yang dipelajari.

Pendapat lain juga dikemukakan oleh Hasan dkk., (2021) yang mengemukakan bahwa media pembelajaran pada dasarnya berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi, alat untuk mengatasi berbagai hambatan yang muncul selama proses pembelajaran, serta sebagai pemicu dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang optimal akan berkontribusi pada meningkatnya motivasi belajar peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

Dalam konteks yang serupa, Tabun dkk., (2022) mengungkapkan fungsi media dalam pembelajaran mencakup beberapa aspek, antara lain mempermudah dan memperjelas penyampaian materi, serta berperan sebagai alat dan bahan bantu bagi pendidik dalam proses belajar mengajar. Pemanfaatan media yang efektif memungkinkan peserta didik lebih mudah memahami isi materi pembelajaran, sekaligus menumbuhkan minat dan semangat belajar, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat diketahui bahwa fungsi media pembelajaran tidak hanya terbatas sebagai alat dalam menyampaikan materi, tetapi juga memiliki peran strategis dalam memperjelas konsep yang dipelajari agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Selain itu, media pembelajaran mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif antara pendidik dan peserta didik, sehingga komunikasi dua arah dapat terbangun secara efektif. Kehadiran media pembelajaran juga berkontribusi dalam meningkatkan motivasi belajar, menumbuhkan minat, serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.

2.2.3 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki beragam jenis yang dapat dipilih dan digunakan sesuai dengan karakteristik peserta didik serta kebutuhan proses pembelajaran. Pemilihan jenis media yang tepat menjadi aspek penting untuk mendukung efektivitas pencapaian tujuan pembelajaran. Menurut Partini dkk., (2024) yang menjelaskan jenis-jenis media pembelajaran antara lain:

- a) Media cetak
Media cetak merupakan sarana yang digunakan untuk menyajikan informasi dalam bentuk teks atau gambar melalui proses teknologi cetak.
- b) Media visual
Media visual adalah media yang menyajikan pesan pembelajaran dalam bentuk tampilan yang dapat ditangkap melalui indera penglihatan. Media ini mencakup gambar, bagan, grafik, diagram, peta, poster, maupun ilustrasi lain.
- c) Media audio
Media audio yaitu media yang menyampaikan pesan melalui unsur suara sehingga informasi dapat diterima melalui indera pendengaran.
- d) Media audio visual
Media audio visual adalah media yang menggabungkan unsur suara (audio) dengan tampilan visual (gambar/teks).
- e) Media interaktif
Media interaktif merupakan media yang memungkinkan adanya komunikasi dua arah antara peserta didik dengan materi pembelajaran. Media ini biasanya berbasis teknologi digital atau computer.

Sejalan dengan pandangan tersebut, Pribadi (2017) mengklasifikasikan media pembelajaran ke dalam beberapa jenis, antara lain media cetak, media pameran, media grafis, media audio, media audio-visual, media gambar bergerak, serta media multimedia. Penerapan berbagai jenis media ini memiliki tujuan utama untuk memperkaya pengalaman belajar peserta didik, mempermudah proses penyampaian materi, serta meningkatkan pemahaman konsep yang diajarkan. Dengan demikian, pemilihan dan pemanfaatan media yang beragam dapat mendukung

efektivitas pembelajaran dan mengoptimalkan keterlibatan serta motivasi peserta didik dalam memperoleh pengetahuan.

Pendapat serupa juga dikemukakan oleh Suryadi (2020) yang mengklasifikasikan media pembelajaran ke dalam beberapa jenis, sebagai berikut.

- a) Media visual
Media visual merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang dalam penyajiannya memanfaatkan unsur-unsur grafis seperti garis, bentuk, warna, dan tekstur.
- b) Media audio-visual
Media audio-visual merupakan jenis media pembelajaran yang mampu menghadirkan unsur gambar dan suara secara bersamaan dalam proses penyampaian pesan maupun informasi.
- c) Multimedia
Multimedia merupakan perpaduan berbagai bentuk elemen informasi yang digunakan sebagai sarana menyampaikan tujuan tertentu. Elemen informasi yang dimaksud diantaranya teks, grafik, gambar, foto, animasi, audio, dan video.
- d) Media cetak
Media cetak dipahami sebagai bahan yang diproduksi melalui proses percetakan profesional, seperti buku, majalah, dan modul.
- e) Media elektronik.
Media elektronik adalah media pembelajaran atau sarana komunikasi yang menggunakan perangkat elektronik dalam penyampaian pesan maupun informasi.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki berbagai jenis yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

Jenis-jenis media pembelajaran secara umum dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa kategori, yaitu media cetak, media visual, media audio, media audio-visual, dan multimedia atau interaktif. Dengan demikian, pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan, materi, dan karakteristik peserta

didik agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan optimal.

Berdasarkan klasifikasi tersebut, *liveworksheets* dapat dikategorikan sebagai media pembelajaran interaktif, karena memungkinkan interaksi dua arah antara peserta didik dengan materi pembelajaran. Melalui *liveworksheets*, peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran, melalui pengerjaan soal, mencocokkan jawaban, mengisi isian, serta memperoleh umpan balik secara langsung. Selain itu, *liveworksheets* juga memuat unsur audio dan visual, berupa teks, gambar, animasi, dan audio yang digunakan dalam penyampaian materi pembelajaran. Dengan demikian, *liveworksheets* dapat dikatakan sebagai media pembelajaran interaktif berbasis digital yang mengintegrasikan unsur audio visual, sehingga mampu meningkatkan keterlibatan, pemahaman materi, serta motivasi belajar peserta didik.

2.2.4 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Pemilihan media pembelajaran perlu memperhatikan sejumlah kriteria agar media yang digunakan benar-benar efektif dalam menunjang proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, media yang dipilih harus sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, materi yang diajarkan, serta kondisi lingkungan belajar. Menurut Arsyad (2016) terdapat beberapa kriteria yang digunakan untuk memilih media pembelajaran, yaitu sebagai berikut.

- a) Sesuai dengan tujuan pembelajaran. Artinya media harus mendukung tujuan instruksional, yang mencakup tiga ranah pembelajaran, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik.
- b) Tepat untuk mendukung materi pelajaran. Artinya media yang dipilih harus relevan dengan materi dan isi pelajaran.

- c) Penggunaanya praktis. Artinya media harus mudah digunakan, mudah diperoleh, fleksibel dalam berbagai kondisi, serta dapat digunakan berulang kali.
- d) Mudah digunakan oleh pendidik. Artinya media harus dapat dengan mudah digunakan oleh pendidik, dikarenakan efektivitas media sangat tergantung pada keterampilan pendidik dalam mengoperasikan dan mengintegrasikannya dalam pembelajaran.
- e) Kelompok sasaran. Artinya media harus sesuai dengan karakteristik peserta didik, sehingga media relevan dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.
- f) Kejelasan media pembelajaran, Artinya media harus memiliki kualitas teknis yang baik dan jelas, agar materi pembelajaran tersampaikan dengan jelas.

Pendapat serupa juga dikemukakan oleh Suryani dkk., (2018) yang mengklasifikasikan kriteria pemilihan media pembelajaran sebagai berikut.

- a) Kesesuaian dengan tujuan, media yang dipilih harus sesuai dengan tujuan pembelajaran, yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotor.
- b) Ketepatangunaan, pemilihan media pembelajaran harus tepat serta relevan dengan materi yang diajarkan.
- c) Keadaan peserta didik, media pembelajaran perlu disesuaikan dengan kondisi psikologis, fisiologis, dan sosiologis peserta didik agar dapat meningkatkan pengalaman belajar sekaligus mengembangkan pola pikir mereka.
- d) Ketersediaan, media pembelajaran hendaknya dapat diakses di sekolah atau mudah diperoleh.
- e) Biaya kecil, penggunaan media sebaiknya mempertimbangkan keseimbangan antara biaya dengan kualitas serta manfaat yang diberikan.
- f) Keterampilan pendidik, pendidik diharapkan terampil dalam mengoperasikan media agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Selain itu, Ely dalam Masrifah dkk., (2023) menyatakan bahwa terdapat enam kriteria umum dalam memilih media pembelajaran, yaitu sebagai berikut.

- a) Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran (*instructional goals*).
- b) Kesesuaian dengan materi (*instructional content*).
- c) Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik.

- d) Kesesuaian dengan teori.
- e) Kesesuaian dengan gaya belajar peserta didik.
- f) Kesesuaian dengan situasi dan kondisi lingkungan, fasilitas yang mendukung, dan ketersediaan waktu.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa pemilihan media pembelajaran yang tepat merupakan salah satu faktor penting dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Oleh karena itu, berdasarkan kriteria pemilihan media pembelajaran yang dikemukakan oleh Arsyad (2016), Suryani dkk. (2018), dan Ely dalam Masrifah dkk. (2023), peneliti merumuskan indikator untuk menyusun angket respon peserta didik. Angket tersebut dirancang untuk menilai persepsi peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif yang digunakan.

Adapun indikator yang diadopsi dan disesuaikan dengan konteks penelitian ini terdiri dari tiga aspek utama, yaitu:

- 1) Kesesuaian tujuan dan materi.
- 2) Kesesuaian karekteristik dan gaya belajar peserta didik.
- 3) Kemudahan penggunaan dan kejelasan media.

Kriteria tersebut diadopsi dengan pertimbangan bahwa media pembelajaran yang selaras dengan tujuan dan materi pembelajaran akan membantu peserta didik memahami isi pelajaran secara lebih bermakna. Sementara itu, kesesuaian media dengan karakteristik dan gaya belajar peserta didik diyakini dapat meningkatkan keterlibatan aktif selama proses pembelajaran. Selain itu, kemudahan penggunaan dan kejelasan media berperan penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan tidak menimbulkan hambatan teknis.

Dengan demikian, pengadopsian kriteria tersebut dianggap relevan dengan variabel penelitian, yaitu motivasi belajar, karena

media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan, karakteristik, dan pengalaman belajar peserta didik cenderung mampu menumbuhkan minat, rasa ingin tahu, serta dorongan internal untuk belajar secara mandiri dan berkelanjutan.

2.3 Media Pembelajaran Interaktif

2.3.1 Definisi Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif merupakan salah satu inovasi yang dirancang untuk meningkatkan efektivitas dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Harsiwi dan Arini (2020) mendefinisikan media pembelajaran interaktif sebagai alat berbasis teknologi yang menggabungkan elemen multimedia seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan efektif.

Sejalan dengan pendapat tersebut, menurut Roosita dkk., (2022) media pembelajaran interaktif adalah alat pendidikan yang dirancang untuk melibatkan peserta didik secara aktif dalam kegiatan belajar dengan mengintegrasikan berbagai komponen multimedia seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi berbasis teknologi komputer. Media ini memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi langsung dengan materi pelajaran melalui, navigasi, simulasi, atau permainan edukatif, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan menarik.

Pendapat serupa juga dikemukakan oleh Abdurahman dkk., (2024) mendefinisikan media pembelajaran interaktif sebagai media yang menggabungkan berbagai elemen multimedia baik berupa teks, audio, video, maupun animasi, sehingga mampu menyajikan materi pembelajaran secara lebih menarik, variatif, dan kontekstual. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana

penyampaian informasi, tetapi juga menjadi wadah yang mendorong keterlibatan aktif pengguna dalam proses belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif merupakan suatu sistem pembelajaran berbasis teknologi digital yang mengintegrasikan berbagai elemen multimedia seperti teks, grafik, audio, video, dan animasi dalam satu platform terpadu. Ciri utama yang membedakannya dengan media pembelajaran konvensional adalah kemampuannya untuk memfasilitasi interaksi dua arah antara peserta didik dengan materi pembelajaran.

2.3.2 Manfaat Media Pembelajaran Interaktif

Penggunaan media pembelajaran interaktif memiliki banyak manfaat yang signifikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Menurut Utomo (2023) menjelaskan bahwa pemanfaatan media pembelajaran interaktif memiliki peran penting dalam membantu peserta didik memahami materi secara lebih mendalam serta menumbuhkan keterlibatan aktif mereka selama proses pembelajaran.

Sejalan dengan pendapat tersebut Ali dkk., (2024) menjelaskan bahwa terdapat beberapa manfaat media pembelajaran, yaitu:

- a) Meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik
- b) Mendukung pembelajaran yang berpusat pada peserta didik
- c) Meningkatkan pemahaman konsep yang kompleks
- d) Mengembangkan keterampilan teknologi
- e) Meningkatkan kolaborasi dan interaksi
- f) Memberikan umpan balik yang cepat dan efektif
- g) Mengakomodasi beragam gaya belajar

Pendapat lain juga dikemukakan oleh Rahma dkk., (2024) menyatakan bahwa terdapat beberapa manfaat utama media pembelajaran interaktif dalam proses pendidikan, antara lain:

- a) Menambah motivasi dan minat belajar,
- b) Merangsang motivasi dan kreativitas peserta didik
- c) Membantu peserta didik untuk memahami materi Pelajaran,
- d) Membantu peserta didik dalam memecahkan masalah dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis
- e) Mengembangkan keterampilan teknologi dan digital peserta didik.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat penggunaan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran tidak hanya memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran, tetapi juga menciptakan interaksi yang efektif antara pendidik dan peserta didik. Selain itu, media interaktif juga dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran.

2.4 *Liveworksheets* Sebagai Media Pembelajaran Interaktif

2.4.1 Definisi *Liveworksheets*

Liveworksheets merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif dalam dunia pendidikan. Sebagaimana dijelaskan oleh Aprinastuti (2023) *liveworksheets* merupakan platform interaktif yang menyediakan layanan bagi pendidik untuk menyusun lembar kerja atau *e-worksheet* bagi peserta didik. Platform ini menyediakan berbagai fitur interaktif yang memudahkan pendidik dalam membuat bahan ajar, menyusun soal, serta menyiapkan kunci jawaban yang dapat langsung diintegrasikan ke dalam aplikasi.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Surahman dkk., (2024) menjelaskan bahwa *liveworksheets* merupakan platform digital berbasis online yang dirancang untuk membantu pendidik dalam menyusun berbagai jenis lembar kerja interaktif, termasuk soal pilihan ganda. Kehadiran platform ini merupakan inovasi pembelajaran yang bertujuan untuk menjawab tantangan pada pembelajaran konvensional yang cenderung kurang interaktif dan terbatas dalam hal fleksibilitas penyampaian materi.

Pendapat serupa dikemukakan oleh Julianti dkk., (2025) yang menjelaskan bahwa *liveworksheest* adalah sebuah platform berbasis web yang memungkinkan pendidik mengubah lembar kerja konvensional menjadi lembar kerja digital interaktif. Melalui layanan ini, berbagai format file seperti dokumen, pdf, dan gambar yang dapat diubah menjadi latihan interaktif yang dapat langsung dikerjakan peserta didik secara daring. Platform ini juga mendukung integrasi media audio dan video, yang menjadikan proses pembelajaran lebih dinamis, menarik, dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa *liveworksheets* merupakan platform digital yang dirancang sebagai media pembelajaran interaktif, yang memungkinkan peserta didik berinteraksi aktif dengan materi melalui berbagai format soal, seperti pilihan ganda, isian singkat, mencocokkan, dan *drag-and-drop*. Selain itu, platform ini juga mendukung penyematan multimedia berupa audio, video, dan gambar sehingga materi dapat disajikan lebih menarik. Dengan fitur tersebut, *liveworksheets* tidak hanya memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi dan memberikan umpan balik secara langsung, tetapi juga berperan dalam meningkatkan keterlibatan,

motivasi, dan pemahaman peserta didik melalui pengalaman belajar yang lebih dinamis dan fleksibel.

2.4.2 Kelebihan *Liveworksheets*

Liveworksheets dinilai efisien digunakan dalam proses pembelajaran. Menurut Saparuddin (2022) salah satu kelebihan *liveworksheets* yaitu efektif dalam melakukan proses pembelajaran interaktif, memiliki respon yang baik terhadap produk yang dihasilkan, serta dapat diakses kapan saja dan dimana saja. Selain itu, penggunaan platform ini juga membuat proses pembelajaran lebih dinamis dan menarik, sehingga mengurangi kebosanan yang mungkin timbul akibat penjelasan pendidik yang bersifat monoton.

Lebih lanjut, Nurafriani dan Mulyawati, (2023) menyatakan bahwa salah satu keunggulan *liveworksheets* terletak pada kemampuannya menyajikan materi pembelajaran secara menarik dan interaktif. Selain itu, platform ini dapat diakses dengan mudah melalui berbagai perangkat digital, seperti smartphone, tablet, maupun komputer, sehingga memudahkan peserta didik untuk belajar kapan saja dan di mana saja. Kemudahan akses dan interaktivitas tersebut tidak hanya meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, tetapi juga mendukung pemahaman konsep secara lebih efektif.

Pendapat tersebut sejalan dengan Julianti dkk., (2025) yang menyatakan beberapa kelebihan dalam penggunaan

liveworksheets yaitu:

- a) Fleksibel karena dapat digunakan dalam pembelajaran daring maupun tatap muka.
- b) Memungkinkan penyematan video, gambar, dan audio pembelajaran langsung pada lembar kerja.
- c) Peserta didik dapat langsung mengerjakan soal-soal interaktif tersebut secara online.

- d) Menyediakan berbagai bentuk latihan soal, tidak hanya pilihan ganda atau uraian saja, sehingga lebih bervariasi.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa *liveworksheets* memiliki berbagai keunggulan yang mendukung efektivitas pembelajaran. *Platform* ini dapat membantu pendidik menyusun lembar kerja digital tanpa perlu mencetak, sehingga menghemat biaya. Selain itu, penggunaannya yang fleksibel baik secara daring maupun luring, sehingga memungkinkan peserta didik untuk mengakses materi serta latihan melalui berbagai perangkat digital.

2.4.3 Kekurangan *Liveworksheets*

Liveworksheets merupakan salah satu media pembelajaran digital yang menawarkan berbagai keunggulan dalam proses pembelajaran. Di samping keunggulan tersebut, *platform* ini juga memiliki beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan. Menurut Saparuddin (2022) *liveworksheets* memiliki beberapa kekurangan antara lain:

- 1) Tidak semua pendidik mengetahui cara penggunaan *liveworksheest*.
- 2) *Liveworksheets* masih memerlukan kajian ulang, supaya semua fitur dapat digunakan
- 3) Hanya dapat di setting pembelajaran dalam kelas
- 4) Desain yang belum banyak berkembang.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Amalia dkk., (2022) menjelaskan bahwa kendala utama dalam penggunaan *liveworksheets* adalah platform ini sangat bergantung pada jaringan internet. Selain itu, tidak semua peserta didik dapat mengoperasikan perangkat atau aplikasi digital, sehingga diperlukan pelatihan dan dukungan teknis dari sekolah.

Pendapat serupa juga dikemukakan Iriani dkk., (2023) yang menyatakan bahwa terdapat risiko kehilangan data akibat kesalahan sistem, sehingga mengharuskan pengguna untuk secara berkala menyimpan hasil pekerjaannya. Selain itu, penggunaan platform ini memerlukan pemahaman yang cukup, terutama untuk mengoperasikan fitur-fitur interaktif yang disediakan.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa *liveworksheets* memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan dalam penerapannya. Kendala utama terletak pada ketergantungan terhadap koneksi internet yang stabil, disertai hambatan teknis seperti batas ukuran file dan potensi kehilangan data akibat gangguan sistem. Selain itu, keterampilan pengguna yang belum memadai dalam mengoperasikan fitur-fitur *liveworksheets* menuntut adanya pelatihan dan pendampingan lebih lanjut agar pemanfaatannya lebih optimal.

2.4.4 Langkah-Langkah Pembuatan Media *Liveworksheets*

Liveworksheets merupakan salah satu platform digital yang dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih adaptif dan interaktif bagi peserta didik. Platform *liveworksheets* dapat diakses melalui situs <https://www.Liveworksheets.com/>. Dalam proses pembuatan media pembelajaran berbasis *liveworksheets*, terdapat sejumlah tahapan yang harus dilakukan secara sistematis mulai dari proses pendaftaran akun hingga *worksheet* dapat digunakan oleh peserta didik. Adapun langkah-langkah mengakses dan pembuatan *platform liveworksheets* dapat dilihat secara lebih lengkap pada lampiran 28, halaman 145.

2.4.5 Langkah-Langkah Penggunaan Media *Liveworksheets*

Penggunaan media *liveworksheets* dalam proses pembelajaran memerlukan tahapan yang sistematis agar dapat diintegrasikan secara optimal. Setiap tahapan mencakup kegiatan awal, inti, hingga penutup yang dirancang untuk memfasilitasi keterlibatan aktif peserta didik. Menurut Hasan dkk., (2021) langkah-langkah penggunaan media pembelajaran mencakup tahap persiapan, pelaksanaan/penyajian, dan umpan balik. Adapun langkah-langkah penggunaan *liveworksheets* dalam proses pembelajaran yaitu sebagai berikut.

1) Tahap Persiapan

Pada tahap ini, pendidik menyiapkan *liveworksheets* dan menyusun tujuan pembelajaran yang ingin dicapai serta merencanakan cara memperkenalkan media *liveworksheets* kepada peserta didik, meliputi penjelasan mengenai cara mengakses, cara mengerjakan, dan tata cara pengumpulan hasil pengerjaan melalui media tersebut.

2) Tahap Pelaksanaan/Penyajian

a) Kegiatan Pembukaan

Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran secara singkat serta memberikan pengenalan mengenai penggunaan media *liveworksheets*. Tujuannya adalah agar peserta didik memiliki pemahaman awal mengenai fungsi dan cara penggunaan media tersebut selama proses pembelajaran berlangsung.

b) Penyampaian Materi

Pendidik menampilkan *liveworksheets* pada layar utama dan mengarahkan peserta didik untuk memperhatikan materi yang disajikan. Materi dapat berupa teks, gambar, atau video pembelajaran yang berfungsi sebagai sumber utama dalam memahami konsep yang diajarkan.

c) Pengerjaan Aktivitas

Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya, berdiskusi, serta mencoba mengoperasikan media dengan menjawab soal, menggerakkan objek, atau mencocokkan jawaban yang tersedia. Setelah selesai, peserta didik mengirimkan hasil pekerjaan langsung melalui platform *liveworksheets*.

3) Pemberian umpan balik

Pendidik memberikan umpan balik berupa penilaian atau komentar terhadap hasil pekerjaan. Umpan balik ini bertujuan untuk memperkuat pemahaman, memotivasi peserta didik, serta meningkatkan kualitas proses pembelajaran secara keseluruhan.

Langkah-langkah di atas menunjukkan bahwa penggunaan media *liveworksheets* bukan hanya sebatas mengisi lembar kerja, tetapi juga melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, media ini mampu mendukung tercapainya tujuan pembelajaran sekaligus meningkatkan motivasi belajar melalui pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Melalui penerapan langkah-langkah tersebut, penggunaan media *liveworksheets* diharapkan mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal.

2.5 Motivasi Belajar

2.5.1 Definisi Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan suatu dorongan yang menyebabkan adanya tindakan atau keinginan untuk belajar. Menurut Uno (2016) motivasi belajar diartikan sebagai dorongan yang muncul akibat adanya stimulus baik dari dalam diri individu maupun dari lingkungan luar, yang mendorong seseorang untuk melakukan

suatu tindakan atau perubahan perilaku ke arah yang lebih positif dan produktif dibandingkan kondisi sebelumnya. Motivasi belajar berperan penting dalam meningkatkan keterlibatan, konsistensi, dan kualitas hasil belajar peserta didik.

Pendapat serupa juga diungkapkan oleh Husamah dkk., (2016) yang mendefinisikan motivasi belajar sebagai dorongan internal atau kekuatan psikologis dalam diri peserta didik yang mendorong timbulnya aktivitas belajar serta menentukan arah yang ditempuh untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Motivasi belajar mencerminkan aspek kejiwaan yang berkembang seiring waktu, yang dipengaruhi oleh kondisi fisiologis, kematangan psikologis, serta pengalaman belajar yang dimiliki peserta didik.

Lebih lanjut, Herwati dkk., (2023) mendefinisikan motivasi belajar sebagai dorongan yang berasal dari dalam diri peserta didik (faktor intrinsik) maupun dari lingkungan sekitar (faktor ekstrinsik), yang berperan penting dalam membangkitkan semangat dan antusiasme belajar. Dorongan ini juga memberikan arah serta fokus pada kegiatan pembelajaran, sehingga peserta didik terdorong untuk secara aktif mengikuti proses belajar, menghadapi tantangan dengan tekun, dan berupaya mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa, motivasi belajar merupakan dorongan psikologis yang berasal dari dalam maupun dari luar diri individu, yang dapat mendorong seseorang untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran guna mencapai tujuan tertentu. Dengan demikian, motivasi belajar berperan penting dalam membentuk semangat, minat, dan ketekunan peserta didik dalam memperoleh pengetahuan,

mengembangkan keterampilan, serta membentuk sikap yang sesuai dengan kompetensi yang diharapkan.

2.5.2 Jenis-Jenis Motivasi Belajar

Motivasi merupakan salah satu faktor krusial yang dapat mempengaruhi keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran. Menurut Uno (2016) motivasi belajar dibagi menjadi dua jenis yaitu, motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik.

1) Motivasi Intrinsik

Motivasi yang berasal dari dalam diri seseorang, di mana individu memiliki dorongan dan keinginan untuk belajar tanpa memerlukan rangsangan dari luar. Motivasi ini muncul karena adanya kesadaran dan keinginan untuk mengembangkan diri, memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau mencapai tujuan yang berarti bagi dirinya sendiri.

2) Motivasi ekstrinsik

Motivasi yang timbul karena adanya rangsangan dari luar, seperti dorongan dari orang tua, pendidik, lingkungan, hadiah, pujian, atau hukuman. Peserta didik melakukan kegiatan belajar untuk mencapai tujuan tertentu yang biasanya berhubungan dengan faktor-faktor eksternal tersebut.

Pendapat serupa juga dikemukakan oleh Husamah dkk., (2016) yang menyatakan bahwa motivasi belajar dibagi menjadi dua jenis yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik merupakan dorongan belajar yang berasal dari dalam diri individu tanpa perlu rangsangan dari faktor eksternal. Dorongan ini mendorong peserta didik untuk melakukan aktivitas belajar secara aktif dan berkelanjutan. Sedangkan motivasi ekstrinsik dorongan belajar yang bersumber dari faktor-faktor eksternal di luar diri peserta didik. Dorongan ini muncul karena adanya tujuan atau imbalan yang ingin dicapai, seperti memperoleh nilai tinggi, atau pengakuan sosial dari lingkungan sekitar.

Sejalan dengan pendapat tersebut Fernando dkk., (2024) mengungkapkan bahwa motivasi terbagi menjadi dua jenis, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah motivasi yang berasal dari dalam diri peserta didik itu sendiri, karena rasa ingin tahu dan kesadaran akan pentingnya belajar. Sedangkan motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang berasal dari luar, seperti karena adanya pujian, hadiah, atau dukungan dari orang sekitar.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa motivasi terbagi menjadi dua, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik merupakan dorongan belajar yang berasal dari dalam diri individu karena adanya dorongan internal, seperti rasa ingin tahu atau untuk mencapai tujuan tertentu. Sedangkan motivasi ekstrinsik berasal dari faktor eksternal, seperti dorongan dari lingkungan sekitar maupun bentuk dukungan lainnya yang datang dari luar diri individu.

2.5.3 Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Motivasi belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor yang berperan dalam menentukan sejauh mana peserta didik terdorong untuk aktif dalam proses pembelajaran. Menurut Uno (2016) motivasi belajar muncul karena adanya faktor intrinsik dan ekstrinsik. Faktor intrinsik berkaitan dengan dorongan dari dalam diri peserta didik, seperti keinginan untuk meraih keberhasilan, kebutuhan untuk belajar, serta cita-cita yang ingin diwujudkan. Adapun faktor ekstrinsik mencakup aspek-aspek di luar diri peserta didik, antara lain pemberian penghargaan, kondisi lingkungan belajar yang mendukung, serta kegiatan pembelajaran yang menarik.

Pendapat serupa juga dikemukakan oleh Firdaus dkk., (2020) menyebutkan bahwa motivasi belajar peserta didik dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik internal maupun eksternal. Faktor internal meliputi minat, kebutuhan, dan tujuan belajar peserta didik, sedangkan faktor eksternal mencakup peran pendidik, metode pembelajaran, serta lingkungan sosial seperti interaksi dengan teman sekelas. Sedangkan menurut Saputra dalam Syachtiyani dan Trisnawati (2021) terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi motivasi belajar antara lain:

- 1) Cita-cita dan aspirasi peserta didik,
- 2) Kondisi yang dimiliki peserta didik baik jasmani maupun rohani,
- 3) Kemampuan peserta didik,
- 4) Keadaan lingkungan,
- 5) Dorongan dari pendidik dalam memotivasi peserta didik,
- 6) Unsur-unsur dalam pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu faktor yang berasal dalam diri (intrinsik) dan faktor yang berasal dari luar diri (ekstrinsik). Secara intrinsik, motivasi belajar muncul dari kesadaran peserta didik akan tanggung jawabnya, minat terhadap pelajaran, serta cita-cita dan kondisi fisik maupun psikologis mereka. Sedangkan faktor ekstrinsik bersumber dari peran pendidik, metode pembelajaran, dukungan keluarga, serta suasana kelas.

2.5.4 Indikator Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang menentukan keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Untuk mengukur tingkat motivasi belajar peserta didik, diperlukan beberapa indikator yang mencerminkan berbagai aspek penting dari motivasi. Indikator-indikator tersebut berfungsi sebagai acuan dalam menilai sejauh mana peserta didik

memiliki dorongan untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Sebagaimana dijelaskan oleh Sudjana (2016) motivasi belajar peserta didik dapat dilihat dari beberapa indikator berikut.

- 1) Ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung siswa turut serta melaksanakan tugas belajarnya
- 2) Siswa mau terlibat dalam pemecahan masalah dalam kegiatan pembelajaran
- 3) Siswa mau bertanya kepada teman atau kepada guru apabila tidak memahami materi atau menemui kesulitan
- 4) Siswa mau berusaha mencari informasi yang dapat diperlukan untuk pemecahan persoalan yang sedang dihadapinya
- 5) Siswa melakukan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru
- 6) Siswa mampu menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya
- 7) Siswa berlatih memecahkan soal atau masalah
- 8) Siswa memiliki kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang telah diperolehnya dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya.

Pendapat serupa juga dikemukakan oleh Sardiman (2016) indikator motivasi belajar meliputi:

- 1) Tekun dalam menghadapi tugas, hal ini ditandai dengan kemampuan bekerja secara berkesinambungan dalam jangka waktu lama tanpa berhenti sebelum selesai.
- 2) Ulet menghadapi kesulitan, berarti tidak mudah putus asa serta tidak bergantung pada dorongan eksternal untuk berprestasi seoptimal mungkin.
- 3) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah,
- 4) Lebih senang bekerja mandiri.
- 5) Cepat bosan pada tugas-tugas rutin, contohnya pada hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu saja, sehingga kurang kreatif.
- 6) Dapat mempertahankan pendapatnya.
- 7) Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini.
- 8) Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Uno (2016) mengklasifikasikan indikator motivasi belajar peserta didik menjadi enam indikator yang secara umum dikelompokkan ke dalam dua kategori, yaitu tiga indikator motivasi intrinsik dan tiga indikator motivasi ekstrinsik. Adapun indikatornya yaitu sebagai berikut.

- 1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil
Hasrat dan keinginan untuk berhasil baik dalam belajar maupun kehidupan sehari-hari, disebut motif berprestasi. Motif ini merupakan dorongan internal yang mendorong individu untuk menyelesaikan tugas dengan baik dan berusaha mencapai hasil yang optimal.
- 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
Penyelesaian suatu tugas tidak selalu dipengaruhi oleh motif berprestasi atau keinginan untuk berhasil. Dalam kondisi tertentu, seorang individu tetap mampu menyelesaikan pekerjaan dengan baik meskipun tingkat motif berprestasinya rendah, karena adanya faktor lain seperti tanggung jawab, dorongan eksternal, atau harapan terhadap hasil yang ingin diperoleh.
- 3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan
Harapan muncul dari keyakinan bahwa tindakan seorang individu dipengaruhi oleh gambaran hasil yang akan diperolehnya. Misalnya, seorang peserta didik yang ingin meraih peringkat tertinggi di kelas akan belajar dengan tekun apabila ia meyakini bahwa usaha tersebut akan dihargai melalui kenaikan prestasi.
- 4) Adanya penghargaan dalam belajar
Penghargaan baik berupa pernyataan verbal maupun bentuk lain terhadap perilaku atau hasil belajar yang baik, merupakan cara efektif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan mendorong pencapaian hasil belajar yang lebih optimal.
- 5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
Kegiatan belajar yang menarik, misalnya melalui simulasi, permainan, maupun penggunaan media interaktif, dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi peserta didik. Sehingga peserta didik lebih aktif, termotivasi, dan mudah mengingat, memahami, serta menerapkan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari.
- 6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif
Motivasi belajar individu dapat tumbuh dan berkembang melalui lingkungan yang mendukung, karena lingkungan berperan penting dalam membentuk, memperbaiki, dan mengarahkan perilaku belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar tercermin melalui indikator-indikator yang menunjukkan keterlibatan, ketekunan, dan kesungguhan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, dalam penelitian ini, peneliti menggunakan indikator menurut Uno (2016) yang meliputi enam aspek utama, yaitu: (1) adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil, (2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, (3) adanya harapan dan cita-cita masa depan, (4) adanya penghargaan dalam belajar, (5) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, serta (6) adanya lingkungan belajar yang kondusif. Pemilihan indikator ini didasarkan pada pertimbangan bahwa instrumen ini disusun secara komprehensif dan proporsional, mencakup faktor intrinsik maupun ekstrinsik yang berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik.

Indikator tersebut dinilai mampu memberikan gambaran yang menyeluruh mengenai tingkat motivasi belajar peserta didik, karena menilai baik dorongan dari dalam diri maupun faktor dari luar yang memengaruhi semangat belajar. Dengan demikian, penggunaan indikator motivasi belajar ini diharapkan dapat memberikan data yang akurat untuk menjelaskan bagaimana hubungan antara penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *liveworksheets* dengan tingkat motivasi belajar peserta didik.

2.6 Pembelajaran Pendidikan Pancasila

2.6.1 Hakikat Pendidikan Pancasila

Penerapan pembelajaran Pancasila di tingkat sekolah dasar merupakan hal yang sangat krusial, karena proses pembentukan nilai-nilai pada individu bermula sejak masa pendidikan dasar. Pradana dan Setiyono (2021) memahami pendidikan pancasila

sebagai suatu pendekatan pembelajaran yang dirancang untuk menanamkan nilai-nilai dasar Pancasila dalam kehidupan sehari-hari peserta didik.

Pendapat serupa juga dikemukakan oleh Kurniawaty (2022) yang menegaskan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila di jenjang sekolah dasar memiliki peran yang sangat krusial dalam penyelenggaraan sistem pendidikan nasional. Hal ini karena Pendidikan Pancasila merupakan bagian integral dari sistem pendidikan nasional yang tidak hanya berfungsi sebagai sarana transfer pengetahuan, tetapi juga berperan penting dalam membentuk karakter peserta didik sejak dini. Selain itu, pendidikan ini berfungsi untuk membentuk karakter dan membangun peradaban bangsa dalam upaya mencerdaskan kehidupan masyarakat secara menyeluruh.

Pendapat serupa dikemukakan oleh Zukri dkk., (2023) bahwa Pendidikan Pancasila memiliki pengaruh positif dalam kehidupan masyarakat sehari-hari, karena mampu menumbuhkan kesadaran untuk menaati dan menjunjung tinggi nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Nilai-nilai Pancasila dipandang memiliki peran penting dalam berbagai aspek kehidupan, seperti dalam menjalankan ajaran agama, menyampaikan pendapat, serta dalam membentuk sikap dan perilaku masyarakat yang sesuai dengan prinsip-prinsip kebangsaan.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat diketahui bahwa, hakikat Pendidikan Pancasila adalah sebagai proses pembelajaran yang bertujuan menanamkan nilai-nilai dasar Pancasila dalam kehidupan peserta didik secara menyeluruh dan kontekstual. Pendidikan ini tidak hanya penting dalam membentuk karakter individu, tetapi juga berperan dalam membangun peradaban

bangsa yang berlandaskan nilai-nilai luhur seperti keimanan, kemanusiaan, persatuan, demokrasi, dan keadilan.

2.6.2 Tujuan Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar

Pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar memiliki peran strategis dalam membentuk karakter peserta didik. Menurut Irawaty dkk., (2019) terdapat beberapa tujuan pembelajaran pendidikan pancasila, yaitu sebagai berikut.

- a) Menghasilkan peserta didik yang beriman dan bertakwa pada Tuhan Yang Maha Esa.
- b) Memiliki kemampuan untuk mengambil sikap yang bertanggung jawab sesuai dengan hati nuraninya.
- c) Memiliki kemampuan untuk mengenali masalah hidup dan kesejahteraan serta cara-cara pemecahannya.
- d) Mengenali perubahan-perubahan dan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.
- e) Memiliki kemampuan untuk memaknai peristiwa sejarah dan nilai-nilai budaya bangsa untuk menggalang persatuan Indonesia.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Kurniawaty (2022) menambahkan bahwa tujuan utama pembelajaran Pendidikan Pancasila adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar tumbuh menjadi individu yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, memiliki akhlak yang baik, sehat, berpengetahuan, terampil, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Pendapat lain juga dikemukakan oleh Nasrudin dkk., (2024) yang menekankan bahwa pembelajaran Pancasila di sekolah dasar bertujuan untuk mengembangkan sikap demokratis dan rasa kebersamaan di kalangan peserta didik. Melalui pendekatan yang menyenangkan dan partisipatif, peserta didik didorong untuk tidak hanya memahami nilai-nilai Pancasila secara konseptual, tetapi juga mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, pembelajaran Pancasila berfungsi sebagai

sarana untuk membentuk karakter, membiasakan perilaku positif, serta memperkuat identitas kebangsaan sejak dini.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa tujuan utama pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar adalah untuk membentuk peserta didik menjadi pribadi yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga kuat secara moral dan sosial. Pendidikan ini dirancang untuk menanamkan nilai-nilai luhur seperti keimanan, tanggung jawab, kejujuran, toleransi, serta kepedulian terhadap sesama dan lingkungan sejak usia dini. Dengan kata lain, Pendidikan Pancasila di tingkat dasar memiliki peran penting dalam membentuk karakter generasi muda agar siap menghadapi berbagai tantangan zaman dengan berlandaskan nilai-nilai kebangsaan.

2.6.3 Materi Penelitian

Materi pembelajaran yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V, Bab 2 dengan judul “*Norma dalam Kehidupanku*”, khususnya pada Subbab 2 mengenai “*Penerapan Norma dalam Kehidupanku*”. Materi ini menekankan pada pemahaman serta penerapan norma-norma dalam kehidupan sehari-hari, baik di lingkungan rumah, sekolah, maupun masyarakat. Pembelajaran mengenai norma memiliki peran penting dalam membentuk sikap, perilaku, dan karakter peserta didik agar sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.

Pemilihan materi ini didasarkan pada relevansinya dengan tujuan penelitian, yaitu untuk menganalisis hubungan antara penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *liveworksheets* dengan motivasi belajar peserta didik. Hasil penelitian Dwi dkk., (2024) menunjukkan bahwa penggunaan *liveworksheets* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik, sehingga

penerapannya pada materi Pendidikan Pancasila dipandang strategis.

Melalui media *liveworksheets*, materi tersebut dapat disajikan secara lebih interaktif, kontekstual, dan aplikatif sehingga mendorong peserta didik untuk lebih aktif, termotivasi, dan mampu mengaitkan konsep yang dipelajari dengan praktik nyata dalam kehidupan mereka. Dengan demikian, penerapan *liveworksheets* pada materi Pendidikan Pancasila diharapkan memiliki hubungan positif dengan tingkat motivasi belajar peserta didik, karena keduanya saling mendukung dalam menciptakan proses pembelajaran yang aktif, bermakna, dan berorientasi pada pengalaman belajar nyata.

2.7 Penelitian Relevan

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian peneliti antara lain:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Supit (2020) dengan judul " Hubungan Media Pembelajaran Video dan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD Advent Tikala". Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran video dengan motivasi belajar peserta didik. Persamaan penelitian ini dengan penelitian peneliti terletak pada variabel dependennya, yaitu motivasi belajar peserta didik. Perbedaananya terletak pada variabel independen dan subjek penelitian. Penelitian ini menggunakan media pembelajaran video dengan subjek penelitian peserta didik kelas V SD Advent Tikala di Manado. Sedangkan peneliti menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *liveworksheet* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, dengan subjek penelitian yaitu peserta didik kelas V sekolah dasar di Kecamatan Metro Pusat.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Suharsono dan Handayani (2022) dengan judul “Peningkatan Motivasi Belajar Siswa melalui LKPD Interaktif Berbasis *Liveworksheet* dalam Pembelajaran Online”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan LKPD interaktif berbasis *liveworksheets* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik selama pembelajaran daring. Persamaan penelitian ini dengan penelitian peneliti terletak pada variabel dependennya, yaitu motivasi belajar peserta didik dan penggunaan media berbasis *liveworksheets*. Perbedaannya terletak pada konteks pembelajaran dan subjek penelitian. Penelitian ini dilakukan dalam konteks pembelajaran daring pada peserta didik kelas IV SDN Kapasan V/147 Surabaya. Sedangkan penelitian peneliti dilakukan secara tatap muka pada peserta didik kelas V sekolah dasar di Kecamatan Metro Pusat pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Purba dkk., (2022) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Liveworksheets* Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Liveworksheets* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti terletak pada media pembelajaran yang digunakan, yaitu *Liveworksheets*. Selain itu, subjek dalam penelitian ini juga merupakan peserta didik kelas V sekolah dasar. Perbedaannya terletak pada variabel dependennya, dimana penelitian ini berfokus pada peningkatan hasil belajar IPS, sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti berfokus pada peningkatan motivasi belajar peserta didik pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila, dengan subjek peserta didik kelas V sekolah dasar di Kecamatan Metro Pusat.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Permana dan Kasrman (2022) dengan judul "Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* terhadap Motivasi Belajar IPS Kelas IV". Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Wordwall* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS. Persamaan penelitian ini dengan penelitian peneliti terletak pada variabel dependennya, yaitu motivasi belajar peserta didik. Perbedaannya terletak pada variabel independen dan subjek penelitian. Penelitian ini menggunakan media pembelajaran *Wordwall* pada mata pelajaran IPS dengan subjek penelitian peserta didik kelas IV SDN Pisangan Baru 09, sedangkan penelitian peneliti menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Liveworksheets* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan subjek penelitian peserta didik kelas V sekolah dasar di Kecamatan Metro Pusat.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Lestari dkk., (2024) dengan judul "Pengaruh Media Pembelajaran *Educandy* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di SD Negeri 1 Wonoboyo". Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *Educandy* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik. Persamaan penelitian ini dengan penelitian peneliti terletak pada variabel dependennya, yaitu motivasi belajar peserta didik, serta kesamaan mata pelajaran yang diteliti, yaitu Pendidikan Pancasila. Perbedaannya terletak pada media pembelajaran yang digunakan dan subjek penelitian. Penelitian ini menggunakan media *Educandy* dengan subjek peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Wonoboyo, sedangkan penelitian peneliti menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *liveworksheets* dengan subjek peserta didik kelas V sekolah dasar di Kecamatan Metro Pusat.

6. Penelitian yang dilakukan oleh Alfitria dkk., (2025) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Liveworksheets dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Gaya Gravitasi Kelas 4 Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *liveworksheets* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik. Persamaan penelitian ini dengan penelitian peneliti terletak pada variabel independennya yaitu penggunaan media *liveworksheets*. Perbedaannya terletak pada variabel dependen dan subjek penelitian. Penelitian ini berfokus pada peningkatan hasil belajar pada materi IPA di kelas IV sekolah dasar, sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti berfokus pada peningkatan motivasi belajar peserta didik pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila, dengan subjek peserta didik kelas V sekolah dasar di Kecamatan Metro Pusat.

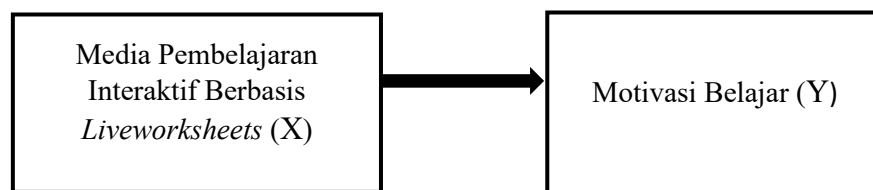
2.8 Kerangka Pikir

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor yang menentukan keberhasilan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Peserta didik yang memiliki motivasi tinggi akan lebih bersemangat, tekun, dan berminat dalam belajar. Namun, pada kenyataannya motivasi belajar peserta didik khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari kurangnya keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran, dan minimnya antusiasme saat mengikuti kegiatan pembelajaran.

Untuk menghadapi kondisi tersebut, digunakan media pembelajaran interaktif berbasis *liveworksheets*. Media ini dianggap menarik karena menggabungkan elemen visual, interaktif, dan praktik langsung yang dapat merangsang partisipasi aktif peserta didik, sekaligus memberikan umpan balik secara *real-time*. Hal ini memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri, mencoba berbagai latihan, dan melihat hasilnya secara langsung, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih

menyenangkan dan partisipatif. Adapun langkah-langkah penggunaan *liveworksheets* dalam penelitian ini meliputi, 1) persiapan, 2) pengenalan media dan penyampaian tujuan pembelajaran, 3) penyajian materi melalui *liveworksheets*, 4) pengerjaan aktivitas, 5) pemberian umpan balik.

Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *liveworksheets* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila diduga memiliki hubungan terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik yang mencakup enam indikator menurut Uno (2016), yang terdiri dari: adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, adanya penghargaan dalam belajar, adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, serta adanya lingkungan belajar yang kondusif. Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti menyusun kerangka pikir penelitian ini yang digambarkan pada gambar dibawah berikut.



Gambar 1. Kerangka Pikir
Sumber: Sugiyono (2023)

Keterangan:

X = Variabel X (independen)

Y = Variabel Y (dependen)

➡ = Hubungan

2.9 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan pernyataan sementara yang disusun berdasarkan asumsi awal dan harus dibuktikan kebenarannya melalui data empiris. Berdasarkan kajian pustaka, beberapa penelitian relevan serta kerangka pikir diatas, peneliti merumuskan hipotesis pada penelitian ini yaitu:

H₀: Tidak terdapat hubungan antara penggunaan media interaktif berbasis *liveworksheets* terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SD Negeri di Kecamatan Metro Pusat Tahun Ajaran 2025/2026.

H_a: Terdapat hubungan antara penggunaan media interaktif berbasis *liveworksheets* terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SD Negeri di Kecamatan Metro Pusat Tahun Ajaran 2025/2026.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *ex-post facto*. Menurut Sugiyono (2023) penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang berfokus pada pengumpulan data melalui populasi atau sampel tertentu, dimana data yang dikumpulkan menggunakan instrumen terstandar, yang kemudian dianalisis secara statistik untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Sementara itu, Sudaryono (2016) menjelaskan bahwa penelitian *ex-post facto* adalah jenis penelitian yang dilakukan untuk meneliti peristiwa yang telah terjadi, kemudian menelusuri faktor-faktor yang diduga menjadi penyebab terjadinya peristiwa tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara penggunaan media interaktif berbasis *liveworksheets* dengan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SD Negeri di Kecamatan Metro Pusat.

3.2 Setting Penelitian

3.2.1 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri di Kecamatan Metro Pusat yang terdiri dari SD Negeri 2 Metro Pusat, SD Negeri 4 Metro Pusat, dan SD Negeri 11 Metro Pusat.

3.2.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil di kelas V tahun pelajaran 2025/2026.

3.2.3 Subjek Penelitian

Subjek pada penelitian ini yaitu peserta didik kelas V SD Negeri di Kecamatan Metro Pusat dengan jumlah 107 peserta didik.

3.3 Prosedur Penelitian

Prosedur yang diterapkan dalam penelitian ini disusun berdasarkan tahapan-tahapan yang relevan dengan tujuan penelitian, dengan tujuan untuk memperoleh data yang valid dan objektif. Adapun tahapan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

3.3.1 Tahap Persiapan Penelitian

- a. Menentukan lokasi dan subjek penelitian, yaitu peserta didik kelas V SD Negeri Kecamatan Metro Pusat.
- b. Mengajukan surat izin untuk melaksanakan penelitian kepada pihak sekolah.
- c. Melaksanakan penelitian pendahuluan untuk memperoleh gambaran mengenai kondisi sekolah.
- d. Menyusun instrumen penelitian berupa lembar angket untuk mengukur respon peserta didik serta persepsi pendidik terhadap penggunaan media pembelajaran *liveworksheets* dan motivasi belajar peserta didik.
- e. Melakukan uji coba terhadap instrumen angket di SD Negeri 1 Metro Pusat.

3.3.2 Tahap Pelaksanaan

- a. Mengamati proses pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik dengan menggunakan media *Liveworksheets*.
- b. Menyebarkan angket kepada peserta didik untuk mengukur motivasi belajar dan respon mereka terhadap media pembelajaran *liveworksheets*.
- c. Menyebarkan angket kepada pendidik untuk mengetahui persepsi mereka terhadap penggunaan media pembelajaran *liveworksheets*.

3.3.3 Tahap Penyelesaian

- a. Mengumpulkan dan mengola data hasil angket.
- b. Menganalisis, menghitung dan membandingkan data hasil angket untuk mengetahui hubungan antara penggunaan media pembelajaran *liveworksheets* dengan motivasi belajar peserta didik, dengan bantuan aplikasi *IBM SPSS Statistics versi 27*.
- c. Menarik kesimpulan dari hasil analisis, yang dilanjutkan dengan menyusun laporan akhir penelitian secara sistematis.

3.4 Populasi dan Sampel Penelitian

3.4.1 Populasi Penelitian

Populasi merujuk pada keseluruhan subjek atau objek yang memiliki karakteristik tertentu yang menjadi fokus dalam suatu penelitian, biasanya jumlahnya besar dan mencakup wilayah yang luas. Menurut Sugiyono (2023) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari subjek atau objek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditentukan oleh peneliti untuk diteliti yang kemudian dijadikan dasar dalam menarik kesimpulan. Dengan demikian, populasi pada penelitian ini yaitu peserta didik kelas V SD Negeri di Kecamatan Metro Pusat yang berjumlah 107 peserta didik.

Tabel 2. Populasi Peserta Didik Kelas V SD Negeri 11 Metro Pusat

No	Nama Sekolah	Jenis Kelamin		Jumlah Peserta Didik
		Laki-laki	Perempuan	
1.	SD Negeri 2 Metro Pusat	11	15	26
2.	SD Negeri 4 Metro Pusat	8	7	15
3.	SD Negeri 11 Metro Pusat	32	34	66
Jumlah		51	56	107

Sumber: Pendidik kelas V SD Negeri Kecamatan Metro Pusat Tahun Pelajaran 2025/2026.

3.4.2 Sampel Penelitian

Sampel merupakan bagian dari populasi yang dipilih untuk dianalisis, dengan tujuan agar hasil dari analisisnya dapat digeneralisasikan keseluruhan populasi. Menurut Sugiyono (2023) sampel adalah sebagian dari populasi itu sendiri. Pada penelitian ini, teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *probability sampling* dengan jenis *proportionate stratified random sampling* yaitu teknik pengambilan sampel secara random (acak) yang memperhatikan pembagian strata atau tingkatan dalam populasi. Menurut Darwin dkk., (2020) *proportionate stratified random sampling* merupakan teknik pengambilan sampel yang digunakan apabila populasi penelitian bersifat heterogen dan kedudukannya proporsional.

Penentuan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *proportionate stratified random sampling* karena populasinya yang relatif luas, yaitu peserta didik kelas V SD Negeri di Kecamatan Metro Pusat, yang terdiri dari SD Negeri 2 Metro Pusat, SD Negeri 4 Metro Pusat, dan SD Negeri 11 Metro Pusat. Oleh karena itu, untuk memperoleh jumlah sampel yang representatif, peneliti menggunakan rumus Slovin yang dirumuskan sebagai berikut.

$$S = \frac{N}{N.d^2 + 1}$$

Keterangan:

S = Ukuran sampel

N = Ukuran populasi

d² = Signifikansi yang dikehendaki 5% (0,05)

Sumber: Darwin dkk., (2020)

Perhitungan sampel penelitian berdasarkan rumus diatas, yaitu:

$$S = \frac{N}{N.d^2+1} = \frac{107}{107.(0,05^2)+1} = \frac{107}{0,267+1} = \frac{107}{1,267} = 84,45 = 84$$

Berdasarkan perhitungan jumlah sampel menggunakan rumus Slovin, diperoleh total sampel sebanyak 85 responden sebagai hasil perhitungan awal. Selanjutnya, untuk menentukan jumlah sampel pada setiap strata atau masing-masing kelas, dilakukan perhitungan lanjutan menggunakan rumus proporsional yang sesuai dengan teknik *proportionate stratified random sampling*. Adapun rumus yang digunakan sebagai berikut.

$$n_i = \frac{N_i}{N} \times n$$

Keterangan:

n_i = Jumlah anggota sampel menurut stratum

N_i = Jumlah anggota populasi menurut stratum

N = Jumlah anggota populasi seluruhnya

n = Jumlah anggota sampel seluruhnya

Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan rumus tersebut, diperoleh distribusi jumlah sampel pada masing-masing strata dalam penelitian ini sebagai berikut:

Tabel 3. Data Jumlah Sampel Peserta Didik Kelas V SD Negeri di Kecamatan Metro Pusat

No	Nama Sekolah	Jumlah Sampel
1.	SD Negeri 2 Metro Pusat	$\frac{26}{107} \times 84 = 20,41 \approx 20$
2.	SD Negeri 4 Metro Pusat	$\frac{15}{107} \times 84 = 11,77 \approx 12$
3.	SD Negeri 11 Metro Pusat	$\frac{66}{107} \times 84 = 51,81 \approx 52$
Jumlah		84

Sumber: Hasil perhitungan peneliti

Berdasarkan tabel 3 diatas, jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 84 peserta didik, sesuai dengan hasil perhitungan sampel sementara. Adapun pengambilan sampel dilakukan secara acak pada setiap kelas V di masing-masing sekolah, sebanyak jumlah sampel yang telah ditentukan pada setiap strata. Selain itu, penelitian ini juga melibatkan 4 orang pendidik yang diberikan angket untuk memperoleh perspektif pendidik mengenai penggunaan media *liveworksheets* dalam proses pembelajaran. Data tersebut digunakan sebagai informasi tambahan untuk memperkaya interpretasi data peserta didik.

3.5 Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dikaji sehingga diperoleh informasi dan ditarik kesimpulan. Menurut Sugiyono (2023) variabel penelitian adalah atribut, katakteristik, atau nilai individu, dan objek yang memiliki variasi tertentu yang ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Variabel dalam penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu variabel X (*independen*) dan variabel Y(*dependen*).

3.5.1 Variabel X (Independen)

Variabel independen merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel terikat. Dengan demikian, variabel independen dalam penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif berbasis *liveworksheets*.

3.5.2 Variabel Y (Dependen)

Variabel dependen merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat adanya variabel independen. Dengan demikian, variabel dependen dalam penelitian ini adalah motivasi belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila peserta didik kelas V SD.

3.6 Definisi Konseptual dan Definisi Operasional

3.6.1 Definisi Konseptual

Definisi konseptual mengacu pada definisi yang diberikan peneliti mengenai konsep atau variabel yang akan diukur, diteliti, dan dikumpulkan datanya. Adapun definisi konseptual dari variabel dalam penelitian ini yaitu:

3.6.1.1 Media Pembelajaran Interaktif *Liveworksheets*

Media pembelajaran *liveworksheets* merupakan platform digital yang dirancang sebagai media pembelajaran interaktif, yang memungkinkan peserta didik berinteraksi aktif dengan materi melalui berbagai format soal, seperti pilihan ganda, isian singkat, mencocokkan, dan *drag-and-drop*. Selain itu, platform ini juga mendukung penyematan multimedia berupa audio, video, dan gambar sehingga materi dapat disajikan lebih menarik. Dengan fitur tersebut, *liveworksheets* tidak hanya memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi dan memberikan umpan balik secara langsung, tetapi juga berperan dalam meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman peserta didik melalui pengalaman belajar yang lebih dinamis dan fleksibel.

3.6.1.2 Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan dorongan psikologis yang berasal dari dalam maupun dari luar diri individu, yang dapat mendorong seseorang untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran guna mencapai tujuan tertentu. Dengan demikian, motivasi belajar berperan penting dalam membentuk semangat, minat, dan ketekunan peserta didik dalam memperoleh pengetahuan, mengembangkan keterampilan, serta membentuk sikap yang sesuai dengan kompetensi yang diharapkan.

3.6.2 Definisi Operasional

Definisi operasional merujuk pada suatu penjelasan bagaimana cara untuk mengukur variabel yang sedang diteliti. Tujuannya untuk memastikan konsistensi dalam proses pengumpulan data sekaligus mencegah adanya ketidakjelasan dalam ruang lingkup variabel yang diteliti sekaligus mencegah adanya ketidakjelasan dalam ruang lingkup variabel yang diteliti.

3.6.2.1 Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Liveworksheets*

Media pembelajaran berbasis *liveworksheets* dalam penelitian ini dioperasionalkan sebagai media pembelajaran interaktif yang digunakan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V, yang berisi materi, latihan, dan evaluasi yang disajikan dalam bentuk lembar kerja digital. Adapun langkah-langkah penggunaan *liveworksheets* dalam proses pembelajaran yaitu sebagai berikut.

Tabel 4. Langkah-langkah penggunaan *Liveworksheets*

No	Langkah-langkah	Aktivitas
1.	Tahap persiapan	Pendidik menyiapkan media <i>liveworksheets</i> .
2.	Tahap pelaksanaan/penyajian	Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran dan mengenalkan <i>liveworksheets</i> .
		Pendidik menyampaikan materi melalui tampilan <i>liveworksheets</i> .
		Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengerjakan soal dan mengoperasikan media.
3.	Pemberian umpan balik atau tindak lanjut	Pendidik memberikan umpan balik berupa nilai ataupun komentar.

Sumber: Hasan dkk., (2021)

3.6.2.2 Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan dorongan psikologis yang berasal dari dalam maupun dari luar diri peserta didik. Dalam penelitian ini, indikator yang digunakan untuk mengukur motivasi belajar merujuk pada indikator motivasi belajar menurut Uno (2016). Instrumen yang digunakan berupa angket dengan jumlah 24 butir pernyataan, dimana setiap indikator diwakili oleh empat butir pernyataan. Pengukuran dilakukan menggunakan skala *likert* dengan lima kategori jawaban, yaitu sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju, dan sangat tidak setuju.

Tabel 5. Indikator Motivasi Belajar

Indikator	Uraian
Adanya hasrat dan keinginan berhasil	Dorongan internal untuk menyelesaikan tugas dengan baik dan mencapai hasil optimal.
Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	Harapan terhadap hasil yang ingin diperoleh.
Adanya harapan dan cita-cita masa depan	Keyakinan bahwa tindakan dipengaruhi oleh gambaran hasil yang akan diperoleh.
Adanya penghargaan dalam belajar	Penghargaan baik berupa pernyataan verbal maupun bentuk lain.
Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	Penggunaan simulasi, permainan, atau media interaktif yang menciptakan suasana belajar yang menarik.
Adanya lingkungan belajar yang kondusif	Kondisi lingkungan yang mendukung

Sumber: Uno (2016)

3.7 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang krusial dalam penelitian. Oleh karena itu, dalam penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data non tes sebagai berikut.

3.7.1 Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang efisien apabila seorang peneliti telah mengetahui variabel yang akan diukur. Menurut Sugiyono (2023) angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan baik lisan maupun tulisan kepada responden untuk dijawab. Angket yang digunakan dalam penelitian ini merupakan angket tertutup yang diberikan langsung kepada peserta didik dan pendidik. Angket yang diberikan kepada peserta didik bertujuan untuk mengukur motivasi belajar serta respon mereka terhadap penggunaan media pembelajaran *liveworksheets*. Sementara itu, angket yang diberikan kepada pendidik bertujuan untuk mengetahui persepsi mereka terhadap penggunaan *liveworksheets* dalam proses pembelajaran. Data yang diperoleh melalui angket tersebut kemudian dianalisis menggunakan skala *Likert* dengan rentang skor 1–5.

3.7.2 Dokumentasi

Dokumentasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh informasi yang relevan dengan fokus penelitian melalui pengumpulan dokumen tertulis, gambar, maupun rekaman. Dalam penelitian ini, teknik dokumentasi digunakan untuk memperoleh data mengenai motivasi belajar peserta didik serta mengumpulkan bukti visual berupa foto atau gambar yang mendukung pelaksanaan kegiatan penelitian.

3.8 Instrumen Penelitian

3.8.1 Instrumen Angket

Angket yang digunakan dalam penelitian ini merupakan jenis angket tertutup yang dibagikan kepada peserta didik sebagai instrumen utama, serta kepada pendidik sebagai instrumen pendukung untuk memperkuat deskripsi mengenai pelaksanaan penggunaan media dalam penelitian. Instrumen tersebut terdiri dari:

1. Angket Motivasi Belajar

Instrumen angket yang digunakan untuk mengukur motivasi belajar peserta didik disusun berdasarkan indikator motivasi belajar menurut Uno (2016) . Instrumen tersebut terdiri dari 24 butir pernyataan yang mewakili seluruh indikator motivasi belajar, yang kemudian dianalisis dengan skala *Likert* dengan lima alternatif jawaban. Adapun kisi-kisi instrumen angket motivasi belajar disusun sebagai berikut.

Tabel 6. Kisi-Kisi Instrumen Angket Motivasi Belajar Peserta Didik

No	Indikator Motivasi	Nomor Butir		Jumlah Butir
		Positif	Negatif	
1.	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	1, 2, 3, 4	-	4
2.	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	5, 6, 7, 8	-	4
3.	Adanya harapan dan cita-cita masa depan	9, 10, 12	11	4
4.	Adanya penghargaan dalam belajar	13, 14, 16	15	4
5.	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	17, 18	19, 20	4
6.	Adanya lingkungan belajar yang kondusif	21, 22, 23	24	4
Jumlah		19	5	24

Sumber: Uno (2016)

2. Angket Respon Peserta Didik

Instrumen angket respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran *liveworksheets* disusun dengan mengacu pada tiga kriteria utama pemilihan media, yang merupakan hasil adaptasi dari Arsyad (2016), Suryani dkk. (2018), dan Ely dalam Masrifah dkk. (2023). Adapun kisi-kisi instrumen angket yang disusun yaitu sebagai berikut.

Tabel 7. Kisi-kisi Instrumen Angket Respon Peserta Didik Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir		Jumlah Butir
			Positif	Negatif	
1.	Kesesuaian tujuan dan materi	Ketepatan materi dengan tujuan pembelajaran	1, 2	-	6
		Kelengkapan materi	3, 4	-	
		Menumbuhkan minat dan perhatian peserta didik	5	6	
2.	Kesesuaian dengan karakteristik dan gaya belajar peserta didik	Memberikan kesempatan dan bantuan belajar	7, 8	-	8
		Memotivasi peserta didik dalam memahami materi	9, 10	-	
		Fleksibilitas penggunaan media pembelajaran	11	12	
		Memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran	14	13	
3.	Kemudahan penggunaan dan kejelasan media	Kejelasan tampilan media	15	16	6
		Kemudahan Penggunaan media	17, 18	-	

Lanjutan Tabel 7. Kisi-kisi Instrumen Angket Respon Peserta Didik Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir		Jumlah Butir
			Positif	Negatif	
3.	Kemudahan penggunaan dan kejelasan media	Kualitas tampilan media	19	20	6

Sumber: Diadaptasi dari Arsyad (2016), Suryani dkk. (2018), dan Ely dalam Masrifah dkk. (2023)

3. Angket Persepsi Pendidik

Instrumen angket persepsi pendidik terhadap penggunaan media *liveworksheets* dalam proses pembelajaran disusun dengan mengacu pada tiga kriteria utama pemilihan media, yang merupakan hasil adaptasi dari Arsyad (2016), Suryani dkk. (2018), dan Ely dalam Masrifah dkk. (2023). Instrumen ini terdiri dari 20 butir pernyataan yang mewakili setiap tahapan, yang dianalisis menggunakan skala *Likert* dengan lima alternatif jawaban. Adapun kisi-kisi instrumen angket persepsi pendidik terhadap penggunaan media *Liveworksheets* disusun sebagai berikut.

Tabel 8. Kisi-Kisi Instrumen Angket Persepsi Pendidik Terhadap Penggunaan Media *Liveworksheets*

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir		Jumlah Butir
			Positif	Negatif	
1.	Kesesuaian tujuan dan materi	Ketepatan materi dengan tujuan pembelajaran	1, 2	-	6
		Kelengkapan materi yang disajikan.	4	3	
		Menumbuhkan minat dan perhatian peserta didik dalam pembelajaran	5, 6	-	

Lanjutan Tabel 8. Kisi-Kisi Instrumen Angket Persepsi Pendidik Terhadap Penggunaan Media *Liveworksheets*

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir		Jumlah Butir
			Positif	Negatif	
2.	Kesesuaian dengan karekteristik dan gaya belajar peserta didik	Memberikan kemudahan bagi pendidik dalam menyesuaikan pembelajaran dengan karakteristik peserta didik	7	8	8
		Membantu meningkatkan motivasi belajar peserta didik	10	9	
		Fleksibilitas penggunaan media pembelajaran	11, 12	-	
		Memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran.	13, 14	-	
3.	Kemudahan penggunaan dan kejelasan media	Kejelasan tampilan media	-	15, 16	6
		Kemudahan pendidik dalam mengoperasikan media	17, 18	-	
		Kualitas tampilan media	19, 20	-	

Sumber: Diadaptasi dari Arsyad (2016), Suryani dkk. (2018), dan Ely dalam Masrifah dkk. (2023)

4. Penetapan Skor Angket

Dalam penelitian ini, penetapan skor pada angket dilakukan dengan menggunakan skala *Likert* yang terdiri atas lima alternatif jawaban, yaitu sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Pemberian skor untuk pernyataan positif ditetapkan dengan nilai 5, 4, 3, 2, dan 1, sedangkan untuk pernyataan negatif diberi nilai 1, 2, 3, 4, dan 5. Jenis angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup. Menurut Darwin dkk., (2020) angket tertutup merupakan bentuk angket yang pertanyaan dan alternatif

jawabannya telah ditentukan sebelumnya, sehingga responden hanya dapat memilih dari jawaban yang telah disediakan. Adapun penetapan skor angket yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 9. Pedoman Penskoran Angket

Alternatif Jawaban	Skor Pernyataan	
	Positif	Negatif
Sangat setuju (SS)	5	1
Setuju (ST)	4	2
Ragu-ragu (RG)	3	3
Tidak setuju (TS)	2	4
Sangat tidak setuju (STS)	1	5

Sumber: Sugiyono (2023)

3.8.2 Uji Prasyarat Instrumen

3.8.2.1 Uji Coba Instrumen Penelitian

Uji coba instrumen dilakukan untuk memastikan bahwa instrumen penelitian bersifat valid dan reliabel sebelum digunakan dalam penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket, yaitu angket motivasi belajar, angket respon peserta didik terhadap penggunaan media, dan angket persepsi pendidik terhadap penggunaan media pembelajaran. Angket motivasi belajar pada awalnya terdiri atas 24 butir pernyataan, namun setelah melalui uji validitas diperoleh 18 butir pernyataan yang dinyatakan valid, angket respon peserta didik dari 20 butir menjadi 16 butir pernyataan valid, dan angket persepsi pendidik dari 20 butir menjadi 16 butir pernyataan valid. Seluruh angket disusun berdasarkan kisi-kisi yang telah dikonsultasikan dengan dosen pembimbing dan divalidasi oleh dosen validator.

Uji coba instrumen dilaksanakan pada tanggal 29 Oktober 2025 dengan melibatkan 27 peserta didik dan 7 orang pendidik kelas V di SD Negeri 1 Metro Pusat, yang berasal dari populasi di luar sampel penelitian. Pemilihan kelas dan sekolah tersebut didasarkan pada kesamaan karakteristik dengan subjek penelitian, antara lain kesesuaian jenjang pendidikan, penggunaan kurikulum, serta status akreditasi sekolah yang setara. Data hasil uji coba instrumen kemudian dianalisis melalui uji validitas dan reliabilitas, sehingga diperoleh butir pernyataan angket yang memenuhi kriteria valid dan reliabel, dan mewakili seluruh indikator dalam penelitian.

3.8.2.2 Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengetahui sejauh mana instrumen yang digunakan mampu mengukur data secara tepat dan sesuai dengan tujuan penelitian. Menurut Sugiyono (2023) suatu instrumen penelitian dinyatakan valid apabila mampu mengukur apa yang seharusnya diukur secara sah. Hasil uji validitas ini digunakan untuk menentukan kelayakan setiap butir dalam angket, apakah layak untuk digunakan dan telah memenuhi kriteria validitas, atau harus dieliminasi. Dalam penelitian ini, uji validitas angket dilakukan dengan menggunakan rumus korelasi *product moment*. Kriteria uji validitas dalam penelitian ini ditentukan berdasarkan perbandingan antara nilai r hitung dan r tabel dengan taraf signifikansi (α) sebesar 0,05. Suatu butir pernyataan dinyatakan valid apabila nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$. Sebaliknya, apabila nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka butir pernyataan tersebut dinyatakan tidak valid atau drop out, sehingga tidak digunakan dalam instrumen penelitian.

Tabel 10. Kriteria Interpretasi Koefisien Korelasi

Koefisien Korelasi	Kriteria
0,80-1,00	Sangat Tinggi
0,60-0,79	Tinggi
0,40-0,59	Sedang
0,20-0,39	Rendah
0,00-0,19	Sangat rendah

Sumber: Arikunto (2019)

Langkah-langkah yang digunakan dalam uji validitas adalah sebagai berikut.

- 1) Siapkan data yang akan diuji, kemudian klik *Variable View*.
- 2) Pada baris pertama kolom *Name*, tuliskan data angket respon peserta didik, dan pada baris kedua tuliskan data angket motivasi belajar.
- 3) Klik *Analyze* → *Correlate* → *Bivariate*.
- 4) Pindahkan semua item ke kolom variabel, kemudian centang menu *pearson* pada kolom koefisien korelasi.
- 5) Kemudian klik OK.

Tabel 11. Hasil Uji Validitas Angket Motivasi Belajar

No	Nomor Instrumen	Jumlah	Keterangan
1.	1, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 10, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 21, 22	18	Valid
2.	2, 9, 11, 20, 23, 24	6	Tidak Valid

Sumber: Hasil Pengolahan Data Uji Instrumen (2025)

Berdasarkan tabel 11, dari 24 butir pernyataan yang dianalisis, terdapat 18 butir pernyataan yang dinyatakan valid karena nilai r hitung lebih besar dari r tabel, yaitu butir nomor 1, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 10, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 21, dan 22. Sementara itu, 6 butir pernyataan lainnya dinyatakan tidak valid karena nilai r hitung kurang dari r tabel, yaitu butir nomor 2, 9, 11, 20, 23, dan 24. Dengan demikian, hanya 18 butir pernyataan yang memenuhi kriteria validitas dan layak digunakan sebagai instrumen penelitian, sedangkan 6 butir pernyataan yang

tidak valid tidak digunakan dalam analisis data selanjutnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Supit (2020) yang menyatakan bahwa butir instrumen yang valid layak digunakan sebagai instrumen penelitian, sedangkan butir instrumen yang tidak valid tidak dapat digunakan karena dapat memengaruhi ketepatan dan keakuratan data penelitian. (lampiran 29, halaman 150)

Tabel 12. Hasil Uji Validitas Angket Respon Peserta Didik Terhadap Penggunaan Media

No	Nomor Instrumen	Jumlah	Keterangan
1.	2, 3, 4, 5, 7, 8, 9, 10, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19	16	Valid
2.	1, 6, 11, 20	4	Tidak Valid

Sumber: Hasil Pengolahan Data Uji Instrumen (2025)

Berdasarkan tabel 12, diketahui bahwa dari 20 butir pernyataan yang dianalisis, terdapat 16 butir pernyataan yang dinyatakan valid karena nilai r hitung lebih besar daripada r tabel, yaitu butir nomor 2, 3, 4, 5, 7, 8, 9, 10, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, dan 19. Sementara itu, 4 butir pernyataan lainnya dinyatakan tidak valid karena nilai r hitung kurang dari r tabel, yaitu butir nomor 1, 6, 11, dan 20. Dengan demikian, hanya 16 butir pernyataan yang memenuhi kriteria validitas dan layak digunakan sebagai instrumen penelitian, sedangkan 4 butir pernyataan yang tidak valid tidak digunakan dalam analisis data selanjutnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Supit (2020) yang menyatakan bahwa butir instrumen yang valid layak digunakan sebagai instrumen penelitian, sedangkan butir instrumen yang tidak valid tidak dapat digunakan karena dapat memengaruhi ketepatan dan keakuratan data penelitian. (lampiran 30, halaman 151)

Tabel 13. Hasil Uji Validitas Angket Persepsi Pendidik Terhadap Penggunaan Media *Liveworksheet*

No	Nomor Instrumen	Jumlah	Keterangan
1.	2, 4, 5, 6, 8, 10, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20	16	Valid
2.	1, 3, 7, 9	4	Tidak Valid

Sumber: Hasil Pengolahan Data Uji Instrumen (2025)

Berdasarkan tabel 13, diketahui bahwa dari 20 butir pernyataan yang dianalisis, terdapat 16 butir pernyataan yang dinyatakan valid karena nilai r hitung lebih besar dari r tabel, yaitu butir nomor 2, 4, 5, 6, 8, 10, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, dan 20. Sementara itu, 4 butir pernyataan lainnya dinyatakan tidak valid karena nilai r hitung kurang dari r tabel, yaitu butir nomor 1, 3, 7, dan 9. Dengan demikian, hanya 16 butir pernyataan yang memenuhi kriteria validitas dan layak digunakan sebagai instrumen penelitian, sedangkan 4 butir pernyataan yang tidak valid tidak digunakan dalam analisis data selanjutnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Supit (2020) yang menyatakan bahwa butir instrumen yang valid layak digunakan sebagai instrumen penelitian, sedangkan butir instrumen yang tidak valid tidak dapat digunakan karena dapat memengaruhi ketepatan dan keakuratan data penelitian. (lampiran 31, halaman 152)

3.8.2.3 Uji Reliabilitas

Setelah suatu instrumen di uji validitasnya, selanjutnya instrumen diukur tingkat reliabilitasnya. Menurut Sugiyono (2023) suatu instrumen dinyatakan reliabel apabila pengukuran yang dilakukan secara berulang terhadap objek yang sama mampu menghasilkan data yang konsisten. Dengan kata lain, jika hasil uji yang diperoleh tetap stabil meskipun sudah dilakukan berulang kali, maka instrumen tersebut dinyatakan reliabel. Dalam penelitian

ini, untuk mengukur tingkat reliabilitas instrumen angket digunakan rumus *Alpha Cronbach*. Pengujian ini dilakukan dengan bantuan IBM *Statistical Program for the Social Sciences* (SPSS) versi 27.

Adapun kriteria pengambilan keputusan yang ditetapkan berdasarkan taraf signifikansi (α) sebesar 0,05. Instrumen dinyatakan reliabel dan dapat dipercaya apabila nilai $r_{11} > r_{\text{tabel}}$. Sebaliknya, apabila nilai $r_{11} < r_{\text{tabel}}$ maka instrumen dinyatakan tidak reliabel atau tidak terpercaya.

Langkah-langkah yang digunakan dalam uji reliabilitas adalah sebagai berikut.

- 1) Siapkan data yang akan diuji, kemudian klik *Variable View*.
- 2) Pada baris pertama kolom *Name*, tuliskan data angket respon peserta didik, dan pada baris kedua tuliskan data angket motivasi belajar.
- 3) Klik *Analyze* → *Scale* → *Reliability Analysis*.
- 4) Pindahkan semua item ke kolom *items*, kemudian pastikan memilih *Cronbach's Alpha* pada kolom reliabilitas. Kemudian klik OK.

Berdasarkan hasil analisis uji reliabilitas terhadap instrumen penelitian yang digunakan, diketahui bahwa seluruh angket telah memenuhi kriteria reliabel. Instrumen angket motivasi belajar yang terdiri atas 18 butir pernyataan valid menunjukkan nilai koefisien reliabilitas (*Cronbach's Alpha*) sebesar 0,861. Nilai tersebut lebih besar dibandingkan dengan nilai r tabel sebesar 0,422, sehingga angket motivasi belajar dinyatakan reliabel dan layak digunakan sebagai instrumen penelitian.

Selanjutnya, hasil uji reliabilitas pada angket respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran, yang terdiri atas 16 butir pernyataan valid, menunjukkan nilai koefisien reliabilitas sebesar 0,920. Nilai tersebut juga lebih besar daripada nilai r tabel sebesar 0,422, sehingga instrumen angket respon peserta didik dinyatakan reliabel dan dapat digunakan dalam penelitian.

Adapun hasil uji reliabilitas pada angket persepsi pendidik yang terdiri atas 16 butir pernyataan valid menunjukkan nilai koefisien reliabilitas sebesar 0,910. Nilai koefisien tersebut lebih besar dibandingkan nilai r tabel sebesar 0,754, sehingga instrumen angket persepsi pendidik dinyatakan reliabel dan layak digunakan dalam penelitian. Dengan demikian, seluruh instrumen penelitian memiliki tingkat konsistensi yang baik dan layak digunakan dalam pengumpulan data penelitian. Hal ini sejalan dengan pendapat Sugiyono (2023) yang menyatakan bahwa suatu instrumen dikatakan reliabel apabila nilai koefisien reliabilitasnya lebih besar daripada nilai r tabel, sehingga instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur variabel secara konsisten dan dapat dipercaya. (lampiran 32, halaman 153)

3.9 Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis

3.9.1 Teknik Analisis Persentase Angket

Teknik analisis persentase angket digunakan untuk mengetahui tingkat pencapaian hasil angket. Pengolahan data dilakukan dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

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

Keterangan:

P = Angka presentase

F = Frekuensi yang sedang dicari presentasenya

N = Skor maksimal

Sumber: Muthoharoh dan Cholifah (2020)

Hasil perhitungan persentase angket kemudian diklasifikasikan ke dalam kategori berdasarkan kriteria berikut.

Tabel 14. Kriteria Interpretasi Skor Angket

Persentase	Kategori
81-100%	Sangat Tinggi
61-80%	Tinggi
41-60%	Cukup
21-40%	Rendah
0-20%	Sangat Rendah

Sumber: Muthoharoh dan Cholifah (2020)

3.9.2 Uji Prasyaraat Analisis Data

3.9.2.1 Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data hasil penelitian berdistribusi normal atau tidak. Distribusi normal merupakan salah satu syarat yang harus dipenuhi sebelum dilakukan pengujian statistik parametrik. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan dengan menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov*, karena jumlah sampel lebih dari 50 responden. Pengujian ini dilakukan dengan bantuan IBM *Statistical Program for the Social Sciences* (SPSS) versi 27, dengan taraf signifikansi sebesar 0,05 ($\alpha = 0,05$).

Kriteria pengambilan keputusan yang ditetapkan berdasarkan nilai signifikansi (Sig. 0,05). Data dikategorikan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 ($p > 0,05$), yang menunjukkan bahwa data memenuhi asumsi normalitas.

Sebaliknya, apabila nilai signifikansi kurang dari 0,05 ($p < 0,05$), data dinyatakan tidak berdistribusi normal, yang menandakan bahwa asumsi normalitas tidak terpenuhi.

Langkah-langkah uji normalitas menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* dengan bantuan *IBM SPSS* versi 27:

- 1) Siapkan data yang akan diuji, kemudian klik *Variable View* di bagian pojok kiri bawah.
- 2) Pada baris pertama kolom *Name*, tuliskan data angket respon peserta didik, dan pada baris kedua tuliskan data motivasi belajar.
- 3) Setelah itu, pilih menu *Analyze* → *Descriptive Statistics* → *Explore*.
- 4) Setelah itu, masukkan variabel yang akan diuji normalitasnya pada kolom *Dependent List*.
- 5) Pilih *Plots* → *Normality plots with tests* → *Continue* → *OK*.

3.9.2.2 Uji Linearitas

Uji linearitas dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah variabel dependen dan variabel independent memiliki hubungan yang linier atau tidak. Pengujian ini dilakukan dengan bantuan *IBM Statistical Program for the Social Sciences (SPSS)* versi 27.

Kriteria pengambilan keputusan dalam penelitian ini ditetapkan berdasarkan nilai signifikansi (p -value) pada baris *Deviation from Linearity*. Hubungan antara variabel independen dan variabel dependen dinyatakan linear apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Sebaliknya, apabila nilai signifikansi kurang dari 0,05, hubungan

antara variabel independen dan variabel dependen dinyatakan tidak linear.

Langkah-langkah uji linearitas dengan bantuan SPSS versi 27:

- 1) Siapkan data yang akan diuji, kemudian klik *Variable View* di bagian pojok kiri bawah.
- 2) Pada baris pertama kolom *Name*, tuliskan data respon peserta didik, dan pada baris kedua tuliskan data angket motivasi belajar.
- 3) Klik *Analyze* → *Compare Means* → *Means*.
- 4) Masukkan data angket respon peserta didik pada kolom *independent*, kemudian data angket motivasi belajar pada kolom *dependent*.
- 5) Selanjutnya, klik menu *Options* → *Test For Linearity*.
- 6) Kemudian klik OK.

3.9.3 Uji Hipotesis Penelitian

Uji hipotesis bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan antara variabel independen (X) dengan variabel terikat (Y). Untuk menguji hipotesis tersebut, digunakan rumus korelasi *Product Moment*, dengan bantuan IBM *Statistical Program for the Social Sciences* (SPSS) versi 27. Adapun langkah-langkah yang digunakan adalah sebagai berikut.

- 1) Siapkan data yang akan diuji, kemudian klik *Variable View*.
- 2) Pada baris pertama kolom *Name*, tuliskan data angket respon peserta didik, dan pada baris kedua tuliskan data angket motivasi belajar.
- 3) Klik *Analyze* → *Correlate* → *Bivariate*.
- 4) Pindahkan semua item ke kolom variabel, kemudian centang menu *pearson* pada kolom koefisien korelasi.
- 5) Kemudian klik OK.

Adapun untuk mengetahui arah dan tingkat keeratan hubungan antara kedua variabel penelitian digunakan analisis korelasi *Product Moment*. Nilai koefisien korelasi dilambangkan dengan r , dengan ketentuan bahwa nilai r berada pada rentang $(-1 < r < +1)$. Apabila nilai r mendekati angka 1 atau -1 , maka hubungan antara variabel dapat dikatakan sangat kuat. Sebaliknya, apabila nilai r mendekati 0, maka hubungan antara variabel tersebut dapat dikategorikan sangat lemah atau tidak terdapat hubungan.

Pengambilan keputusan dalam uji hipotesis didasarkan pada nilai signifikansi (Sig.) dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Apabila nilai $\text{Sig.} < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti terdapat hubungan antara penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *liveworksheets* terhadap motivasi belajar peserta didik. Sebaliknya, apabila nilai $\text{Sig.} \geq 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak, yang berarti tidak terdapat hubungan antara penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Liveworksheets* terhadap motivasi belajar peserta didik.

Sehingga rumusan hipotesis dalam penelitian ini yaitu:

H_0 : Tidak terdapat hubungan antara penggunaan media pembelajaran berbasis *liveworksheets* terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SD Negeri di Kecamatan Metro Pusat Tahun Ajaran 2025/2026.

H_a : Terdapat hubungan antara penggunaan media Pembelajaran interaktif berbasis *liveworksheets* terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SD Negeri di Kecamatan Metro Pusat Tahun Ajaran 2025/2026.

V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Penggunaan media pembelajaran interaktif merupakan salah satu upaya penting dalam menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, diperoleh kesimpulan bahwa terdapat hubungan antara penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *liveworksheets* dengan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V Sekolah Dasar. Hubungan tersebut juga diperkuat dengan hasil uji hipotesis yang menunjukkan bahwa tingkat hubungan berada pada kategori tinggi, yang berarti bahwa penggunaan media pembelajaran *liveworksheets* memiliki hubungan yang kuat dengan motivasi belajar peserta didik.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan, peneliti mengajukan beberapa saran kepada pihak-pihak terkait. Adapun saran tersebut adalah sebagai berikut.

1) Peserta Didik

Peserta didik diharapkan dapat meningkatkan kesadaran akan pentingnya memiliki harapan dan cita-cita masa depan sebagai sumber motivasi dalam belajar. Kesadaran tersebut diharapkan dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif merefleksikan tujuan belajar mereka serta mengaitkan kegiatan pembelajaran, termasuk penggunaan media *liveworksheets*, dengan cita-cita dan rencana masa depan yang ingin dicapai agar motivasi belajar dapat berkembang secara optimal.

2) Pendidik

Pendidik diharapkan lebih menekankan aspek penumbuhan harapan dan cita-cita masa depan peserta didik dalam proses pembelajaran. Penggunaan media *liveworksheets* dapat dikombinasikan dengan aktivitas yang bersifat reflektif dan kontekstual, seperti pemberian soal atau tugas yang mengaitkan materi pembelajaran dengan tujuan hidup, profesi, atau peran peserta didik di masa depan, sehingga motivasi belajar peserta didik dapat meningkat secara menyeluruh. Selain itu, pendidik perlu menyesuaikan penggunaan media dan aktivitas pembelajaran dengan karakteristik serta substansi materi yang diajarkan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

3) Kepala Sekolah

Kepala sekolah diharapkan dapat meningkatkan dukungan terhadap pelaksanaan pembelajaran berbasis teknologi dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai, seperti perangkat komputer yang dapat digunakan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran serta jaringan *Wi-Fi* yang stabil dan mencukupi. Penyediaan fasilitas tersebut diharapkan dapat menunjang pemanfaatan media pembelajaran interaktif *liveworksheets* secara optimal, sehingga dapat mendukung peningkatan motivasi belajar peserta didik.

4) Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat melaksanakan penelitian dalam jangka waktu yang lebih panjang, memperluas cakupan materi dan jenjang kelas, serta mempertimbangkan variabel lain yang dapat memengaruhi motivasi belajar peserta didik, seperti minat belajar, dukungan orang tua, dan lingkungan belajar. Selain itu, peneliti selanjutnya diharapkan memperhatikan kesiapan sarana dan prasarana pendukung, termasuk ketersediaan perangkat dan kestabilan jaringan internet, agar penggunaan media *liveworksheets* dapat diimplementasikan secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman, A., Nelly, Suharto, Retnoningsih, dan Andrini, V. S. 2024. *Buku Ajar Teori Pembelajaran*. Jambi. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Aisah, R. N., Masfuah, S., dan Rondli, W. S. 2022. Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar PPKn di Sd. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(1), 671–685. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i1.339>
- Alfitria, M. N., Aji, S. D., dan Yasa, A. D. 2025. Pengaruh Penggunaan Media Liveworksheet dan Motivasi terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Gaya Gravitasi Kelas 4 Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 879–897. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i3.30543>
- Ali, A., Maniboey, L. C., Megawati, R., Djarwo, C. F., dan Listiani, H. 2024. *Media Pembelajaran Interaktif: Teori Komprehensif dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar*. Jambi. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Amalia, I., Roesminingsih, M. V., dan Yani, M. T. 2022. Pengembangan LKPD Interaktif Berbasis Liveworksheet untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8153–8162. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3762>
- Amalia, N., Ermawati, D., dan Kuryanto, M. S. 2022. Pengaruh Penggunaan Metode Hypnoteaching terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(7), 2148–2155. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i7.685>
- Aprinastuti, C. 2023. *Special Book For Media Tutorial ICT-Based Learning*. Yogyakarta. Stiletto Book.
- Arikunto, S. 2019. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta. Raja Graffindo Persada.
- Bunjamin. 2021. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta. Uhamka Press.
- Candra, E., Setiawan, D., dan Ermawati, D. 2023. Analisis Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *JLEB: Journal of Law, Education and Business*, 1(2), 139–146. <https://doi.org/10.57235/jleb.v1i2.1088>
- Darman, R. A. 2020. *Belajar dan Pembelajaran*. Padang. Guepedia.
- Darwin, M., Mamondol, M. R., Sormin, S. A., dan Nurhayati, Y. 2020. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif*. Bandung. Media Sains Indonesia.

- Dhoifullah, A., Agung, A. I., Kholis, N., dan Sumbawati, M. S. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dasar Listrik Dan Elektronika Berbasis Articulate Storyline Untuk Siswa Kelas X Teknik Otomasi Industri (Toi) Smk Semen Gresik. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 12(01), 11–20. <https://doi.org/10.26740/jpte.v12n01.p11-20>
- Djamaluddin, A., dan Wardana. 2019. *Belajar dan Pembelajaran: 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. Parepare. CV.Kaaffah Learning Center.
- Dwi, D. A., Afas, M. Z., Indra Irawan, dan Rifkan Haidorizal. 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. <https://doi.org/10.30599/jti.v16i2.3350>
- Faidah, N. N., Hadiansah, Listiawati, M., dan Yamin, I. M. 2023. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Liveworksheets dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Materi Pemanasan Global. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 2(2), 194–208. <https://doi.org/10.33578/kpd.v2i2.182>
- Fathoni, A., dan Muhibbin, A. 2024. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Surakarta. Muhammadiyah University Press.
- Fauzi, A., Rahmatih, A. N., Indraswati, D., dan Sobri, M. 2021. Penggunaan Situs Liveworksheets untuk Mengembangkan LKPD Interaktif di Sekolah Dasar. *Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 232–240. <https://doi.org/10.37478/mahajana.v2i3.1277>
- Fernando, Y., Andriani, P., dan Syam, H. 2024. Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS : Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>
- Firdaus, C., Mauludyana, B., dan Purwanti, K. 2020. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar di SD Negeri Curug Kulon 2 Kabupaten Tangerang. *Ilmu pendidikan dan ilmu sosial*, 2(1), 43–52. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Gasong, D. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta. Deepublish.
- Harsiwi, U. B., dan Arini, L. D. D. 2020. Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, dan Indra, M. 2021. *Media Pembelajaran*. Klaten. Tahta Media Group.
- Herwati, Arifin, M. M., Rahayu, T., Waritsman, A., Solang, D. J., Zulaichoh, S., Aniyati, K., dan Totok Haryanto, Synthia Sumartini Putri, B. K. 2023. *Motivasi dalam Pendidikan: Konsep Teori Aplikasi*. Malang. PT. Literasi Nusantara Abadi Grup.

- Husamah, Pantiwati, Y., Restian, A., dan Sumarsono, P. 2016. *Belajar dan Pembelajaran*. Malang. UMM Press.
- Ilhami, A. 2022. Implikasi Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Anak Usia Sekolah Dasar Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 07. <https://doi.org/10.23969/jp.v7i2.6564>
- Irawaty, Pabunga, D. B., dan Darnawati. 2019. *Pendidikan Pancasila*. Sidoarjo. Zifatama Jawa.
- Iriani, R., Leny, L., Misbah, M., Rinaya, M. J., Nana, N., Sopranti, N., Muhaimin, M., dan Norhasanah, H. 2023. Penyusunan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Kimia Menggunakan Liveworksheet untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran pada Kurikulum Merdeka. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(4), 1679. <https://doi.org/10.20527/btjpm.v5i4.10085>
- Julianti, D., Hartatiana, dan Efriani, A. 2025. *Transformasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Budaya Lokal*. Palembang. Bening Media Publishing.
- Kurniawaty, J. B. 2022. Penerapan Nilai-Nilai Pancasila Dalam Pembelajaran Di Tingkat Sekolah Dasar. *JAGADDHITA: Jurnal Kebhinnekaan dan Wawasan Kebangsaan*, 1(2), 23–32. <https://doi.org/10.30998/v1i2.986>
- Lestari, A., Rispatiningsih, D. M., dan Darma, W. 2024. Pengaruh Media Pembelajaran Educandy Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas Iv Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di Sd Negeri 1 Wonoboyo. *Inteligensi : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(1), 138–152. <https://doi.org/10.33366/ilg.v7i1.5859>
- Lestari, F., Vega, N., Sudharsono, M., Aliifah, S. N., Reynaldi, T., Riansyah, dan Saphira, V. N. 2024. *Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. 10, 1–23. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i04.5070>
- Luthfi, R., dan Nurmatin, S. 2023. *Landasan Belajar dan Mengajar*. Tasikmalaya. zakimu.com.
- Masrifah, A., Munirah, S., Munirah, A. R., dan Fauziyah, D. H. 2023. *Media Interaktif: Pembelajaran IPAS*. Semarang. Penerbit Cahya Ghani Recovery.
- Muthoharoh, A., dan Cholifah, T. N. 2020. Pengembangan Media Kartu Domino Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Iv Sd. *JURNALPENDIDIKAN DASAR PERKHAUSA: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 6(2), 179–194. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v6i2.856>
- Nasrudin, M. H., Dewi, D. A., dan Adriansyah, M. I. 2024. Implementasi Nilai-Nilai Pancasila Dalam Membentuk Karakter Anak Sekolah Dasar. *PRIMER : Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(1), 9–15. <https://doi.org/10.55681/primer.v2i1.270>

- Nur'aeni, N., Hanan, E., dan Hasanudin, I. 2023. Model Pembelajaran Kooperatif Team Game Tournament Berbasis Media Digital Blooket untuk Mengembangkan Motivasi dan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila. *Asariza: Jurnal Pendidikan*, 4(3), 259–273. <https://doi.org/10.46963/asatiza.v4i3.982>
- Nurafriani, R. R., dan Mulyawati, Y. 2023. Pengembangan E-Lkpd Berbasis Liveworksheet Pada Tema 1 Subtema 1 Pembelajaran 3. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(1), 404–414. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i1.711>
- Partini, D., Syamsuri, Juita, D. R., Hasanah, T., Irawan, D., Darmawati, Fitria, U., Romadoni, J., Prastyandhari, I. G. A. I. M., dan Lestari, N. C. 2024. *Media Pembelajaran*. Azzia Karya Bersama.
- Perdana, I. P. A., dan Valentina, T. D. 2022. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Indonesia*, 7(12), 1–23. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Permana, S. P., dan Kasriman, K. 2022. Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPS Kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7831–7839. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3616>
- Pradana, R., dan Setiyono, J. 2021. Peran Pendidikan Pancasila Terhadap Pencegahan Penyebaran Terorisme Di Kalangan Pelajar. *Jurnal Pembangunan Hukum Indonesia*, 3(2), 136–154. <https://doi.org/10.14710/jphi.v3i2.136-154>
- Prawesti, L. N. I., Putro, A. N. S., Pratiwi, M., dan Wardani, E. 2024. *Media Pembelajaran*. Klaten. Lakeisha.
- Pribadi, B. A. 2017. *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta. Kencana.
- Purba, R., Taufik, M., dan Jamaludin, U. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Liveworksheets Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ips. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2), 336–348. <https://doi.org/10.23969/jp.v7i2.6800>
- Rahma, D., Ihwani, N. N., dan Hidayat, N. S. 2024. Pengaruh Penggunaan Media Digital Sebagai Media Interaktif Pada Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *ENGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya*, 4(2), 12–21. <https://doi.org/10.37304/enggang.v4i2.13298>
- Ramedlon, Sirajuddin, Zulkarnain, dan A.Suradi. 2023. *Kebijakan Tentang Jumlah Siswa dan Keefektivan dalam Proses Pembelajaran*. 6, 27–35. <https://doi.org/10.31539/joeai.v6i1.5225>
- Riyana, C. 2012. *Media Pembelajaran*. Jakarta. Direktorat Jenderal Pendidikan Islam.

- Rizki, D., Rahmawati, N., Widodo, S. T., Wahyuni, N. I., dan Rifqi, A. 2023. Pemanfaatan Wordwall dalam Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas Iv Sd Negeri Gisikdrono 02. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(5).
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i5.2135>
- Roosita, B., Lestari, D. P., dan Setyawan, A. 2022. Keterkaitan Media Interaktif Dengan Semangat Belajar Peserta Didik. *EduCurio Jurnal*, 1(1), 117–122.
<https://qjurnal.my.id/index.php/educurio>
- Saparuddin. 2022. *Inovasi Pembelajaran*. Sukabumi. CV Jejak.
- Sardiman, A. M. 2016. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta. Rajawali Persada.
- Sianturi, R. 2022. Uji homogenitas sebagai syarat pengujian analisis. *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, dan Agama*, 8(1), 386–397.
<https://doi.org/10.53565/pssa.v8i1.507>
- Siregar, S. 2023. *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi dengan Perhitungan Manual dan Aplikasi SPSS Versi 17*. Jakarta. Bumi Aksara.
- Sudaryono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta. Kencana.
- Sudjana, N. 2016. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Rusdikarya.
- Sugiyono. 2023. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Edisi Kedu). Bandung. AFABETA.
- Suharsono, S., dan Handayani, S. 2022. Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Lkpd Interaktif Berbasis Liveworksheets Dalam Pembelajaran Online. *Inteligensi : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 121–126.
<https://doi.org/10.33366/ilg.v4i2.2995>
- Supit, D. 2020. Hubungan Media Pembelajaran Video Dengan Motivasi Belajar Siswa. *CogITO Smart Journal*, 6(1), 73–82.
<https://doi.org/10.31154/cogito.v6i1.209.73-82>
- Surahman, E., Soepriyanto, Y., Wedi, A., dan Ulfa, S. 2024. *Online Asessment: Panduan Guru Sekolah Dasar*. Lamongan. Academia Publication.
- Suryadi, A. 2020. *Teknologi dan Media Pembelajaran Jilid 2*. Sukabumi. CV Jejak (anggota IKAPI).
- Suryani, N., Setiawan, A., dan Putra, A. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung. Remaja Rosdakarya.
- Sutianah, C. 2022. *Belajar dan Pembelajaran*. Pasuruan. Penerbit Qiara Media.
- Syachtiyani, W. R., dan Trisnawati, N. 2021. Analisis Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Di Masa Pandemi Covid-19. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 90–101. <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i1.878>

- Tabun, Y. F., Ariningsih, K. A., Jalal, N. M., Hau, R. R. H., Suprapmanto, J., Meisarah, F., Nuruddaroini, M. A. S., Renaldi, R., Sesrita, A., Julyanti, E., dan Akbar, A. 2022. *Teori Pembelajaran*. Aceh. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Tsaniya, K. S., Nafis, O. Z., Rosaifa, F. E., Widodo, S. T., dan Wahyuni, N. I. 2023. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas Iv Sdn Tlogosari Wetan 01 Semarang. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(5). <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i5.2072>
- Uno, H. B. 2016. *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta. Bumi Aksara.
- Usman, M. L. L., dan Gustalika, M. A. 2022. Pengujian Validitas dan Reliabilitas System Usability Scale (SUS) Untuk Perangkat Smartphone. *Jurnal Ecotipe (Electronic, Control, Telecommunication, Information, and Power Engineering)*, 9(1), 19–24. <https://doi.org/10.33019/jurnalecotipe.v9i1.2805>
- Utomo, F. T. S. 2023. Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Era Digital di Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, VIII(02), 1–19. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.10066>
- Wahab, G., dan Rosnawati. 2021. *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Indramayu. CV Adanu Abimata.
- Wicaksono, A. G. 2020. *Belajar dan Pembelajaran Konsep Dasar, Teori, dan Implementasinya*. Surakarta. Unisri Press.
- Yustina, A., dan Khosiyono, B. H. C. 2023. Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas Vi Sd. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 593–598. <https://ejournal.unmuhkupang.ac.id/index.php/jpdf>
- Zukri, A., Yulianto, D, S., Makrifah, N., dan Astuti, A. 2023. Penerapan Nilai-Nilai Pancasila dalam Pendidikan. *Humantech: Jurnal Ilmiah Multi Disiplin Indonesia*, 2(3), 578–584. <https://doi.org/10.32670/ht.v2i3.2920>