

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *LIVWORKSHEETS* INTERAKTIF DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS

Regina Purba¹, M. Taufik², Ujang Jamaludin³

^{1,2,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

¹reginapurba08@gmail.com , ²taufikmalalak@gmail.com ,

³ujangjamaludin@untirta.ac.id

ABSTRACT

The background of this research is related to the students' need for learning media. Learning media is needed in learning as an intermediary for delivering information. The use of learning media that is still minimal is a topic that will be raised. The purpose of this study was (1) to determine the feasibility of the Liveworksheets learning media, (2) to determine student responses to the Liveworksheets learning media, (3) to determine the improvement of student learning outcomes towards Liveworksheets learning media. The target of this research is the fifth grade students of SDN Sukasari 6. This study uses research and development methods with the Borg and Gall in development model (Sugiyono 2016:298), namely: potential problems, information collection, product design, product validation, product revision, trial product, end result. Based on the results of data analysis, there is an average instrument validation of 85.45%, media validation 79%, material validation 84%, language validation 76%. The results of the small-scale students' pretest and posttest were 10 people, 84.50 and 98.60. The results of the small-scale student response test 10 people 90.05%. Response data 96.3%. The average pretest using 21 students was 62.10. The average posttest was 90.05%. So to find out the increase in learning outcomes is calculated by the N-Gain test with a score of 0.7571 in the high category.

Keywords: Research and Development, Liveworksheets, Learning Outcomes

ABSTRAK

Latar belakang dari penelitian berkaitan dengan kebutuhan peserta didik terhadap media pembelajaran. Media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam pembelajaran sebagai perantara penyampaian informasi. Penggunaan media pembelajaran yang masih minim menjadi topik yang akan diangkat. Tujuan dari penelitian ini adalah (1) untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *Liveworksheets*, (2) untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran *Liveworksheets*, (3) untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik terhadap media pembelajaran *Liveworksheets*. Sasaran penelitian ini adalah peserta didik kelas V di SDN Sukasari 6. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model pengembangan Borg and Gall dalam (Sugiyono 2016:298) yaitu: potensi masalah, pengumpulan informasi, desain produk, validasi produk, revisi produk, uji coba produk, hasil akhir.

Berdasarkan hasil analisis data terdapat rata-rata dari validasi instrument 85,45%, validasi media 79%, validasi materi 84%, validasi bahasa 76%. Hasil pretest dan posttest uji coba peserta didik skala kecil yaitu 10 orang 84,50 dan 98,60. Hasil respon uji coba peserta didik skala kecil yaitu 10 orang 90,05%. Respon data 96,3%. Rata-rata pretest dengan menggunakan 21 peserta didik yaitu 62.10. Rata-rata posttest 90,05%. Sehingga untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dihitung dengan uji N-Gain dengan skor .7571 masuk dalam kategori tinggi.

Kata Kunci: Penelitian dan Pengembangan, *Liveworksheets*, Hasil Belajar

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi berkembang pesat sehingga dapat mempermudah dalam mencari informasi secara cepat dan tepat. Salah satu yang mengikuti perkembangan teknologi yaitu dalam dunia pendidikan. Pendidikan merupakan kegiatan wajib belajar bagi semua orang untuk mendapatkan ilmu pengetahuan. Adanya perkembangan teknologi yang pesat dapat dimanfaatkan untuk proses belajar mengajar yang dapat dilakukan di sekolah dapat menggunakan media pembelajaran, alat peraga, sumber lainnya. (Ahmad, 2018) mengatakan bahwa saat ini dunia pendidikan sekolah saat ini dengan online learning, kegiatan pembelajaran online yang dilakukan dengan menggunakan akses internet sebagai penghubung antar guru dan peserta didik.

Dalam hal ini guru memiliki peran penting dalam menyiapkan generasi

Z. Generasi Z menurut (Putra, 2016) adalah golongan yang dilahirkan pada tahun 1998 hingga 2009 dan disebut juga sebagai iGeneraion atau generasi internet. Tertulis dalam artikel puslitjardikbud bahwa generasi Z yang menggunakan internet saat ini mencapai 27,94%. Maka dari itu perlu ada pembaharuan terhadap sistem pembelajaran yang dipersiapkan pendidik untuk generasi Z. Pembaharuan yang dilakukan dapat berupa bagaimana proses penyampaian pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran sehingga mampu memahami dengan baik sehingga tercapai hasil belajar.

Pemanfaatan teknologi dan informasi dapat membuat pembelajaran menjadi lebih inovatif dan kreatif dengan media pembelajaran. Media pembelajaran menurut Rayanda Ashar (2012:8) mengemukakan bahwa media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat

menyampaikan pesan dari sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Permasalahan diangkat dari hasil wawancara dengan guru kelas V fakta yang terjadi di lapangan adalah proses kegiatan belajar yang monoton sehingga peserta didik kurang fokus serta pasif pada saat pembelajaran, karena kurangnya komunikasi serta pembiasaan untuk aktif tidak terlatih. Hal tersebut mempengaruhi pada motivasi belajar peserta didik yang kurang sehingga mengakibatkan hasil belajar peserta didik masih rendah. Banyak peserta didik yang kurang memahami materi karena banyak mengandung sejarah yang dapat membuat peserta didik mudah bosan dan mengantuk.

Terkait sarana dan prasarana di sekolah tersebut sudah cukup memadai untuk melakukan pembelajaran daring maupun luring. Akan tetapi masih sedikit penggunaan media pembelajaran interaktif untuk peserta didik. Untuk itu perlu ditingkatkan kualitas pembelajaran dengan berbantuan media pembelajaran inovatif dan interaktif.

Hasil kebutuhan peserta didik terkait media pembelajaran yang minim untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Media yang digunakan dalam penelitian ini berbasis digital interaktif yaitu *Liveworksheets*. Pengertian dari media pembelajaran interaktif menurut (Darnawati et al.,2009) menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran yang didalamnya terdapat kombinasi teks, grafik, gambar maupun suara. Pernyataan tertulis dalam jurnal Syifa Aura, Jamaludin Ujang, Taufik Muhammad. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Materi Jenis Usaha Ekonomi dan Pengaruh Kegiatan Ekonomi di Sekolah Dasar*. Volume 6 No. 2. Dengan penggunaan media pembelajaran interaktif diharapkan guru dapat menampilkan media pembelajaran yang tidak hanya dilihat melainkan mendapatkan respon serta peningkatan hasil belajar. Media pembelajaran *Liveworksheets* pembelajaran jadi lebih menarik, inovatif, interaktif sehingga menghasilkan hasil belajar yang memuaskan. serta motivasi dalam pembelajaran IPS masih

kurang. Media yang digunakan dalam penelitian ini berbasis digital interaktif yaitu *Liveworksheets*.

Liveworksheets merupakan *platform* interaktif dalam bentuk situs web yang menyediakan layanan kepada pendidik untuk membuat bahan materi serta soal evaluasi secara interaktif. Media dikemas dalam bentuk link dengan menggunakan *Linktree*. Di dalam situs tersebut seorang guru bisa mengaplikasikan menggunakan video, gambar, gambar, audio, dan jenis soal dengan diberikan variasi. Beragam jenis soal yang dapat pendidik pilih seperti pilihan ganda, mencentang, menghubungkan, *listening-speaking* dan *drop-down* (Hazlita, dalam Fauzi et., al 2021). Kelebihan situs *Liveworksheets* interaktif, mudah diakses dengan internet kapanpun dan dimanapun, serta skor hasil kerja peserta didik akan otomatis muncul.

Maka peneliti akan menggunakan media pembelajaran *Liveworksheets* tersebut dengan membuat konsep yang lebih menarik dan interaktif. Sasaran tujuan yaitu kelas V di SDN Sukasari 6. Tujuan peneliti adalah mengembangkan media pembelajaran *Liveworksheets*

agar terdapat pembaharuan terhadap pembelajaran, untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *Liveworksheets*, untuk mengetahui respon peserta didik, dan hasil belajar peserta didik.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development yang dilakukan dengan model Brog and Gall dalam (Sugiyono 2016 : 298), antara lain : (1) Potensi Masalah, (2) Pengumpulan Informasi, (3) desain Produk, (4) Validasi Produk, (5) Revisi Produk, (6) Uji Coba Produk, (7) Hasil Akhir. Pengambilan sampel dilakukan dalam kelompok kecil (10-15 orang) dengan teknik *nonprobability*. Peneliti menetapkan Teknik sampling jenuh. Sampling jenuh adalah Teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini dilakukan karena jumlah populasi yang relatif kecil (di bawah 30 peserta didik). Maka dari itu sampel pada penelitian ini dilakukan dengan jumlah 10 peserta didik dari 31 peserta didik kelas V di SDN Sukasari 6.

Teknik prosedur pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, dokumentasi, angket, dan tes. Langkah awal yang dilakukan

observasi, wawancara dan dokumentasi. Angket digunakan untuk mengumpulkan penilaian dari ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Tes yang dilakukan yaitu (pretest) sebelum mendapatkan perlakuan menggunakan media pembelajaran *Liveworksheets* dan (posttest) setelah mendapatkan perlakuan media pembelajaran *Liveworksheets*. Tes ini bertujuan untuk mengetahui hasil tingkat belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran *Liveworksheets* yang sudah dikembangkan.

Teknik analisis data menggunakan skala *likert*. Menurut Sugiyono (2011:165) skala *likert* digunakan untuk mengukur sikap, persepsi dan pendapat seseorang atau sekelompok orang terhadap suatu produk dari mulai bagaimana proses pembuatan sehingga pengembangan produk yang telah dibuat. Berikut ini rumus penilaian validasi ahli instrument, media, materi dan bahasa yang digunakan sebagai berikut :

Rumus Validitas :

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

Keterangan :

NP : Nilai rata-rata dalam persen (%) yang diberi

R : Skor yang diperoleh dari setiap aspek

SM : Skor maksimum dari seluruh aspek

Selanjutnya rumus menghitung rata rata hasil dari validitas para ahli, sebagai berikut :

$$x = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan :

X : Rata-rata (mean)

$\sum x$: Jumlah skor

N : Jumlah penilai

Selanjutnya kriteria penilaian dalam bentuk persen setelah mengetahui hasil penilaian, sebagai berikut :

Kriteria Intrepretasi Skor Presentase

Kriteria	Skor
Sangat Layak	5
Layak	4
Cukup Layak	3
Kurang Layak	2
Tidak Layak	1

Nilai yang diperoleh kemudian diinterpretasikan sesuai dengan kriteria sebagai berikut :

Presentase	Interpretase
0-20%	Sangat Tidak Layak
21-40%	Tidak Layak
41-60%	Cukup Layak
61-80%	Layak

81-100%	Sangat Layak
---------	--------------

(Modifikasi dari Riduwan 2009:21)

Angket respon peserta didik menggunakan skala Guttman digunakan untuk memperoleh jawaban lebih tegas dengan menggunakan kata “ya-tidak”, “benar-salah”, “positif-negatif”. Berikut ini tabel dari skala Guttman :

Skala	Deskripsi
1	Ya
0	Tidak

Untuk respon peserta didik dihitung dengan menggunakan rumus, sebagai berikut:

$$NP = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

NP : Presentase sikap peserta didik setiap indikator

n : Jumlah skor perolehan peserta didik untuk setiap indikator

N : Jumlah skor total untuk setiap indikator

(Sudijono, 2011:43)

Tahap selanjutnya yaitu memberikan interpretasi melalui kriteria dalam bentuk presentase. Berikut ini tabel interpretasi respon peserta didik :

Presentase	Kriteria
0-20%	Sangat Tidak Baik
21-40%	Tidak Baik
41-60%	Cukup Baik

61-80%	Baik
81-100%	Sangat Baik

Setelah mendapatkan hasil kelayakan serta respon peserta didik. Dilakukan pretest dan posttest terhadap peserta didik untuk mengetahui hasil belajar yang telah dicapai. Berikut rumus yang digunakan sebagai berikut :

$N - Gain$

$$= \frac{Posttest\ score - pretest\ score}{maksimum\ score - pretest\ score}$$

Pembagian kriteria skor N-Gain :

Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

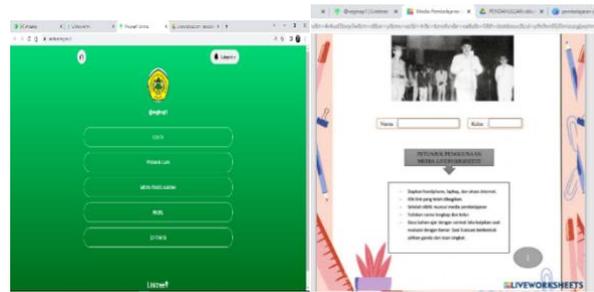
C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran yang dihasilkan yaitu media pembelajaran *Liveworksheets* dalam berbasis digital interaktif dikemas dalam bentuk link.

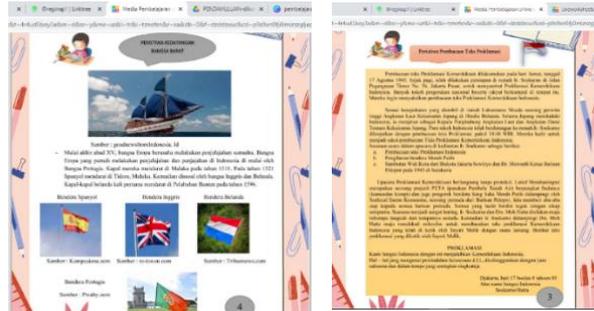
Maka dari itu hasil penelitian dan pembahasan untuk memberikan keterangan serta jawaban dari pertanyaan-pertanyaan dari rumusan masalah yaitu :

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *Liveworksheets* kepada peserta didik ?

2. Bagaimana respon peserta didik terhadap media pembelajaran *Liveworksheets*?
3. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran *Liveworksheets*?



Materi



Soal Evaluasi

Hasil Pengembangan Produk

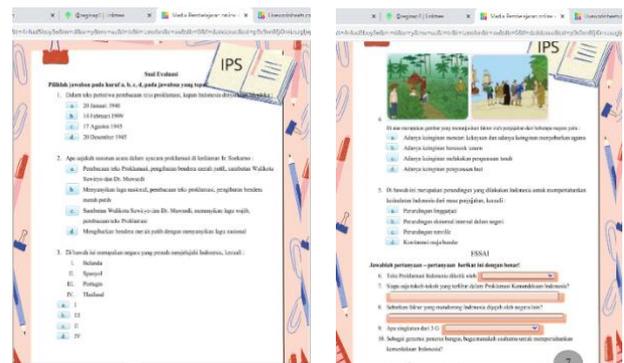
Hasil dari pengembangan produk yang telah dibuat dalam bentuk link. Desain yang terdapat dalam media pembelajaran *Liveworksheets* sebagai berikut :
 Cover



Profil



Tampilan media pembelajaran



Penilaian Kelayakan Produk

Pada tahapan kelayakan media pembelajaran *Liveworksheets* dilihat berdasarkan hasil dari tim uji ahli. Terdapat penilaian dari ahli instrument, ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Berikut ini perolehan skor dari masing-masing tim ahli, sebagai berikut :

Tabel 1. Rata-rata Skor Validasi Tim Ahli

Hasil Validasi	Presentase	Kategori
Ahli Instrumen	85,45%	Sangat Layak
Tim Ahli Media	79%	Layak
Tim Ahli Materi	84%	Sangat Layak
Tim Ahli Bahasa	76%	Layak

Hasil tabel diatas menjelaskan bahwa rata-rata skor dari tim ahli mendapatkan skor yang baik. Berdasarkan kriteria kategori interpretasi, hasil penilaian beberapa ahli yaitu ada kategori “Layak” dan “Sangat Layak” menurut (Riduwan, 2009). Kemudian produk melewati tahap penilaian dari tim ahli validator, maka dilakukan uji coba untuk mengetahui respon peserta didik. Sehingga dapat digunakan ke lapangan untuk pengambilan data.

Respon Peserta Didik

Media pembelajaran *Liveworksheets* yang telah divalidasi oleh tim ahli serta diberikan saran selanjutnya dilakukan uji coba terbatas. Uji coba dilakukan untuk mengetahui respon dan penilaian peserta didik terhadap media pembelajaran *Liveworksheets*. Pengembangan media pembelajaran

Liveworksheets diujicobakan pada 10 dari 31 peserta didik di kelas V di SDN Sukasari 6.

Pelaksanaan uji coba produk dilakukan selama satu hari masuk ke kelas untuk memberikan pembelajaran dengan menggunakan media *Liveworksheets*. Kegiatan pertama memberikan pretest untuk mengetahui pengetahuan awal peserta didik sebelum mendapatkan perlakuan media pembelajaran *Liveworksheets*. Rata-rata skor yang didapatkan dari 10 peserta didik yang melakukan uji coba tanpa perlakuan media pembelajaran *Liveworksheets* menurut *Descriptive Statistic* yaitu 84,50.

Kegiatan kedua memberikan posttest untuk mengetahui pengetahuan awal peserta didik sesudah mendapatkan perlakuan media pembelajaran *Liveworksheets*. Rata-rata skor yang didapatkan dari 10 peserta didik yang melakukan uji coba dengan menggunakan pembelajaran *Liveworksheets* menurut *Descriptive Statistic* yaitu 98,60.

Nilai rata-rata uji coba produk untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran *Liveworksheets* interaktif dalam

meningkatkan hasil belajar IPS yakni sebesar 90,5% dengan kategori "Sangat Baik". Selanjutnya dilakukan pengambilan data dengan menggunakan 21 peserta didik untuk mengetahui respon. Respon dari 21 peserta didik mengalami peningkatan dari respon uji coba produk. Hasil rata-rata respon peserta didik terhadap media pembelajaran *Liveworksheets* yakni 96,3% dengan kategori "Sangat Baik".

Berdasarkan hasil keterangan diatas menjelaskan bahwa rata-rata skor dari respon peserta didik baik dalam uji coba produk maupun pengambilan data. Berdasarkan kriteria kategori interpretasi, hasil penilaian respon peserta didik dinyatakan dengan kategori "Sangat Baik" menurut (Sulistiyaningrum, 2017:161).

Hasil Peningkatan Belajar Peserta Didik

Proses yang ditempuh pada tahap peningkatan hasil belajar peserta didik yaitu dengan pembuatan media pembelajaran *Liveworksheets*, melakukan penilaian dari tim ahli validator, serta melakukan uji coba produk untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran *Liveworksheets*.

Proses pengambilan data yang dilakukan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik secara bertahap. Pertama adanya pretest dimana peserta didik diberikan materi pembelajaran tanpa diberikan perlakuan media pembelajaran *Liveworksheets*. Kedua adanya posttest yaitu dimana peserta didik diberikan materi pembelajaran dengan diberikan perlakuan media pembelajaran *Liveworksheets*.

Pengambilan data untuk mengetahui hasil belajar peserta didik terhadap media pembelajaran *Liveworksheets* dilakukan dengan 21 peserta didik di kelas V. Berikut nilai rata-rata peserta didik sebelum dan sesudah diberikan media pembelajaran *Liveworksheets*.

Rata-rata nilai *pre-test* dan *post-test* pada 21 peserta didik kelas eksperimen menurut *Descriptive Statistic* yaitu data pretest 62,10 dan posttest 90,05. Dari keterangan yang sudah tercantum bahwa rata-rata dari *pretest* ke *posttest* mengalami peningkatan dari 62,10 menjadi 90,05.

Setelah mengetahui hasil rata-rata *pretest dan posttest* selanjutnya untuk mengetahui apakah hasil akhir dengan melakukan uji N-Gain. Berikut

keterangan hasil perhitungan uji N-Gain yaitu n-Gain dengan 21 peserta didik mendapatkan skor rata-rata .7571. Dengan demikian hasil perhitungan N-Gain untuk mengetahui tingkat keberhasilan sebuah media pembelajaran *Liveworksheets* yang sudah dikembangkan. Skor rata-rata yang diperoleh yaitu .7571 masuk dalam kategori "Tinggi" yaitu $g > 0,7$ menurut (Melzer dalam Syahfitri, 2008:33).

Pembahasan

Penelitian dilakukan di kelas V SDN Sukasari 6 KotaTangerang. Penelitian pembelajaran dilakukan di kelas V dengan jumlah 31 peserta didik untuk mengetahui hasil belajar IPS dengan menggunakan media *Liveworksheets*. dari satu kelas tersebut untuk pengambilan data dilakukan dengan 21 peserta didik dan 10 orang untuk uji coba produk. Penelitian dilakukan pada bulan juni 2022.

Media pembelajaran penting untuk digunakan dalam bentuk interaktif untuk menarik perhatian belajar agar fokus dan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Media pembelajaran menurut Gagne dan Briggs dalam Kustandi (2011: 5) mengatakan bahwa media

pembelajaran meliputi alat secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide, foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.

Salah satu media yang digunakan yaitu media pembelajaran *Liveworksheets* ini merupakan penelitian yang dilakukan dengan mengembangkan media pembelajaran berbentuk link untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi dengan baik. Sehingga media yang dikembangkan dalam bentuk elektronik digital yaitu media *Liveworksheets* dikemas dalam bentuk link yang dibuat diharapkan mampu belajar secara inovatif dan interaktif yang mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pernyataan ini sesuai dengan pernyataan (Widiani Trisnarningsih, 2021) menyatakan bahwa kelebihan dari *Liveworksheets* lebih efektif, membuat peserta didik aktif serta dapat diakses kapanpun dan dimanapun. Untuk menghasilkan media pembelajaran *Liveworksheets* yang berkualitas diperlukan adanya kevalidan untuk mengetahui kriteria produk yang dikembangkan agar

tersampaikan dengan baik kepada peserta didik.

Tahapan yang dilakukan dari mulai potensi masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba dan hasil akhir. Berikut hasil akhir dari penilaian tim ahli validator yaitu :

Hasil Validasi	Presentase	Kategori
Ahli Instrumen	85,45%	Sangat Layak
Tim Ahli Media	79%	Layak
Tim Ahli Materi	84%	Sangat Layak
Tim Ahli Bahasa	76%	Layak

Kemudian dilakukan uji coba produk dilakukan dengan 10 orang untuk mengetahui respon peserta didik. Pengambilan data 21 orang untuk mengetahui respon peserta didik. Berikut keterangannya :

Jumlah	Data	Skor
10 orang	Uji Coba Produk	90,5 %
21 orang	Pengambilan data	96,3%

Hasil dari kedua data pada tabel diatas masuk dalam kategori "Sangat Baik".

Kemudian setelah dilakukan uji coba produk untuk mengetahui respon peserta didik. Selanjutnya dilakukan pretest dan posttest dalam pembelajaran untuk mengetahui nilai sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan media pembelajaran *Liveworksheets*. Berikut hasil nilai rata-rata dari pretest 62,10 dan posttest 90,05. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat kenaikan skor dari tanpa menggunakan media *Liveworksheets* 62,10 menjadi 90,05 dengan menggunakan media *Liveworksheets*.

Setelah mengetahui skor rata-rata dari pretest dan posttest mengalami peningkatan. Tahap terakhir yaitu dilakukan uji n-Gain terhadap media pembelajaran *Liveworksheets*. Hasil dari uji n-Gain untuk mengetahui tingkat keberhasilan mendapatkan skor .7571. Sehingga dengan skor .7571 sudah masuk dalam kategori "Tinggi" dengan presentase $g > 0,7$.

E. Kesimpulan

Produk media pembelajaran *Liveworksheets* dilakukan dengan tahapan Brog and Gall dalam (Sugiyono 2016:298), antara lain : (1) Potensi Masalah, (2) Pengumpulan

Informasi, (3) desain Produk, (4) Validasi Produk, (5) Revisi Produk, (6) Uji Coba Produk, (7) Hasil Akhir.

Berdasarkan penilaian dari tim ahli validator dari mulai ahli instrument mendapatkan skor 85,45% dinyatakan "Sangat Layak" dengan revisi. Rata-rata skor dari tim ahli media yaitu 79% dinyatakan "Layak". Rata-rata skor penilaian dari tim ahli materi yaitu 84% dinyatakan "Sangat Layak". Rata-rata skor penilain dari ahli bahasa yaitu 76% dinyatakan "Layak".

Uji coba produk yang dilakukan dengan skala kecil yaitu 10 peserta didik. Hasil rata-rata skor yang diperoleh dari uji coba produk yaitu 90,5% dinyatakan "Sangat Baik". Pengambilan data dilakukan oleh 21 peserta didik. Hasil rata-rata skor yang diperoleh dari data yaitu 96,3% dinyatakan "Sangat Baik".

Penggunaan media pembelajaran *Liveworksheets* mendapatkan skor rata-rata yang mengalami peningkatan. Penilaian dari pretest mendapatkan hasil 62,10 dan posttest mendapatkan hasil 90,05. Selanjutnya dilakukan uji n-Gain dengan 21 peserta didik mendapatkan hasil .7571 masuk dalam kategori "Tinggi" dengan presentase $g > 0,7$.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, I. (2018). *Proses Pembelajaran Digital Dalam Era Revolusi Industri 4.0*. Direktorat Jenderal Pembelajaran Dan Kemahasiswaan. Kemenristek Dikti
- Asyar, Rayandra. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Darnawati., & Jamiludin. (2019), Pemberdayaan Guru Melalui Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Articulate Storyline. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 8-16.
- Era Society 5.0, Apa Bedanya Dengan Industry 4.0*. (2019). Dipetik April 20, 2021, dari <https://www.wartaekonomi.co.id/>
- Hazlita, S, JIRA. 2021. *Jurnal Inovasi dan Riset Akademik*, diunduh tanggal 10 Desember 2021 Keputusan Balitbang dan Perbukuan Kemendikbud No 018/H/KR/2020. 2020. *Ringkasan KI dan KD K-13 : Jakarta*.
- Putra, Y. S. (2016). Theoretical Review: Teori Perbedaan Generasi. *Among Makarti*, 9(18), 123-134
- Riduwan. 2009. *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Riyanto, Muhammad. Jamaludin Ujang. Pamungkas, Subhan, Aan. 2019. Pengembangan video

pembelajaran berbasis aplikasi
videoscribe pada mata pelajaran
IPS di sekolah dasar. Volume 11
No.2. Hal 3

Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad.
2010. *Media Pengajaran*.
Bandung: Sinar Baru Algensindo
Offset.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian
& Pengembangan (Research and
Development/R&D)*. Bandung :
ALFABETA

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian
Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif,
dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Syifa Aura, Jamaludin Ujang, Taufik
Muhammad. (2022).
*Pengembangan Media
Pembelajaran Interaktif Berbasis
Articulate Storyline 3 Pada Materi
Jenis Usaha Ekonomi dan
Pengaruh Kegiatan Ekonomi di
Sekolah Dasar*. Volume 6 No. 2.