

**PENERAPAN LKPD INTERAKTIF UNTUK
MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR IPAS KELAS IV
SDN 07 REJANG LEBONG**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Strata 1 (S-1)
dalam Ilmu Tarbiyah



**OLEH :
NADIA SARI PUTRI
NIM.22591136**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
2026**

PENGAJUAN SKRIPSI

Hal: Pengajuan Skripsi
Kepada
Yth. Ketua Program Studi
di-Curup

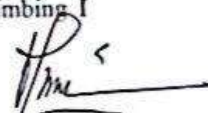
Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah mengadakan pemeriksaan dan perbaikan seperlunya maka kami berpendapat bahwa skripsi saudara mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Curup yang berjudul: **"Penerapan LKPD Interaktif Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar IPAS Kelas 4 SDN 07 Rejang Lebong"** Sudah dapat diajukan dalam munaqasyah Skripsi Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

Demikian permohonan ini kami ajukan. Terima kasih

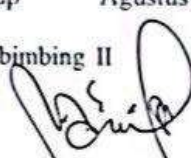
Wassalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh

Pembimbing I


Dra. Susilawati, M.Pd
NIP. 1966004194032001

Curup Agustus 2026

Pembimbing II


Dr. Meri Andaria, M.Pd.Si
NIP. 198705052010012025

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Nadia Sari Putri

NIM : 22591136

Fakultas : Tarbiyah

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Penerapan LKPD Interaktif Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar IPAS Kelas IV SDN 07 Rejang Lebong

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini bukan merupakan karya yang pernah diajukan orang lain untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diajukan atau menjadi rujukan dalam naskah ini dan disebutkan dalam referensi. Apabila kemudian terbukti pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima hukuman atau sanksi dengan peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, semoga dapat dipergunakan sebagai semestinya.

Curup, Agustus 2026



Nadia Sari Putri
NIM. 22591136



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
FAKULTAS TARBIYAH**

Jl. Dr. Ak Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 2101102179 Fax
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admint@iaincurup.ac.id Pos 39119

PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA

Nomor: 146/In.34/F.T/I/PP.00.9/08/2026

Nama : Nadia Sari Putri
NIM : 22591136
Fakultas : Tarbiyah
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Penerapan LKPD Interaktif Untuk Meningkatkan Keaktifan
Belajar IPAS Kelas IV SDN 07 Rejang Lebong

Telah dimunaqasyahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup pada:

Hari/ Tanggal : Jumat, 14 Agustus 2026
Pukul : 15.00 s/d 16.30 WIB
Tempat : Ruang 04 Gedung Munaqasyah Fakultas Tarbiyah

Dan telah diterima untuk melengkapi sebagai syarat-syarat guna memperoleh gelar sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Bidang Ilmu Tarbiyah.

TIM PENGUJI

Ketua,

Sekretaris,

Dra. Susilawati, M.Pd

NIP. 1966090419940320001

Dr. Meri Andaria, M.Pd.Si

NIP. 198705052010012025

Penguji I,

Penguji II,

Dr. Sagiman, M.Kom

NIP. 197905012009011007

Rizki Yunita Putri, M.TPd

NIP. 199306012023212048

**Pengesahkan,
Dekan Fakultas Tarbiyah**

Dr. Bakti Komalasari, S.Ag., M.Pd
NIP. 19701107 200003 2 004

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT karna berkat rahmat dan hidayah-Nya yang senantiasa selalu tercurahkan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian dan penulisan skripsi yang berjudul **“Penerapan LKPD Interaktif Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar IPAS Kelas IV SDN 07 Rejang Lebong”**. Shalawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang mana beliau lah menjadi panutan kita sampai akhir zaman.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari banyak mendapat dorongan dari berbagai pihak, yang merupakan pengalaman yang tidak dapat diukur secara materi, namun dapat membukakan mata penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H Idi Warsah, M.Pd.I selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
2. Ibu Dr. Eka Apriani , M.Pd selaku Wakil Rektor I, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
3. Bapak Dr. Sakut anshori, S.Pd., M,HUM selaku Wakil Rektor II, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
4. Bapak Dr. Sagiman, M.Kom., selaku Wakil Rektor III Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
5. Ibu Dr. Bakti komalasari, S.Ag, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
6. Bapak Agus Riyan Oktori, M.Pd.I selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Insitut Agama Islam Negeri Curup
7. Ibu Dra. Susilawati, M.Pd selaku pembimbing I dan Ibu Dr. Meri Andaria, M.Pd,Si selaku pembimbing II yang telah meluangkan waktu ditengah kesibukannya dalam membimbing skripsi ini.
8. Bapak/Ibu Dosen sebagai pengajar PGMI yang telah membekali peneliti sejak awal hingga akhir perkuliahan.

9. Ibu Kepala SDN 07 Rejang Lebong yang telah mengizinkan dan membantu penulis melakukan penelitian untuk menyelesaikan skripsi.

Penulis menyadari, bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Penulis mengharapkan kritik dan saran dari pihak manapun guna penyempurnaannya. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis, pembaca, insitusi pendidikan hingga masyarakat luas.

Curup, 06 Agustus 2026

Penulis

Nadia Sari Putri

NIM. 22591136

MOTTO :

**“ BERPROSES DENGAN SABAR, BERTUMBUH
DENGAN SYUKUR”**

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillahirobbilalamin, sungguh sebuah perjuangan yang cukup panjang telah saya lalui untuk mendapatkan gelar sarjana ini. Rasa syukur dan bahagia yang saya rasakan ini akan saya persembahkan kepada orang-orang yang saya sayang dan berarti dalam hidup saya:

1. Sembah sujud serta rasa syukur penulis panjatkan kepada Allah Swt. Jika bukan karena pertolongan, rahmat, dan kekuatan yang Allah berikan, mungkin penulis sudah lama menyerah dan tidak akan pernah sampai pada titik ini.
2. Teristimewa untuk kedua orang tua penulis tercinta, Almarhum Ayah Sudaryanto dan Ibu Nurlelawati. Gelar sarjana ini penulis persembahkan sebagai wujud rasa hormat, cinta, dan terima kasih atas segala pengorbanan, kasih sayang, dukungan, baik moril maupun materi, serta doa yang tiada henti untuk penulis. Terima kasih telah merawat, membesarkan, membimbing, dan menguatkan penulis hingga mampu menyelesaikan pendidikan ini.
3. Khusus untuk almarhum Ayah, terima kasih telah menjadi sosok yang selalu memberikan semangat dan kasih sayang. Meskipun pada akhirnya Ayah telah dipanggil oleh Allah Swt. sebelum penulis dapat menuntaskan pendidikan ini, doa, cinta, dan kenangan bersama Ayah akan selalu hidup dalam hati penulis. Ayah akan selalu menjadi bagian dari setiap langkah dan pencapaian penulis. Semoga Allah Swt. menempatkan Ayah di tempat terbaik di sisi-Nya.
4. Terima kasih kepada kelima saudara kandung penulis tercinta yang selalu memberikan doa, dukungan, semangat, dan perhatian selama perjalanan penulis menempuh pendidikan. Terima kasih telah menjadi bagian dari setiap perjuangan penulis hingga dapat menyelesaikan pendidikan ini. Semoga Allah Swt. senantiasa memberikan kesehatan, kebahagiaan, dan keberkahan kepada kita semua.
5. Penulis mengucapkan terima kasih kepada sahabat penulis, Anisa Oktafebiola dan Roberto Fernando Silaban, yang telah memberikan doa,

semangat, dukungan, serta selalu menemani penulis dalam suka maupun duka selama proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih atas kebersamaan, motivasi, perhatian, dan segala kebaikan yang telah diberikan hingga penulis dapat menyelesaikan pendidikan ini. Semoga persahabatan yang telah terjalin senantiasa terjaga dan Allah Swt. selalu melimpahkan keberkahan, kesehatan, serta kesuksesan kepada kita semua.

ABSTRAK

Nadia Sari Putri, NIM. 22591136 **“Penerapan LKPD Interaktif Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar IPAS Kelas IV SDN 07 Rejang Lebong”**, Skripsi pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Curup.

Pembelajaran IPAS di kelas IV SDN 07 Rejang Lebong selama ini masih berpusat pada penjelasan guru, sehingga siswa cenderung pasif, kurang berani bertanya dan mengemukakan pendapat, serta kurang terlibat dalam diskusi maupun penyelesaian tugas. Rendahnya keaktifan belajar ini berdampak pada kurang optimalnya proses maupun hasil pembelajaran siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses penerapan LKPD interaktif serta mengetahui peningkatan keaktifan belajar siswa pada pembelajaran IPAS melalui penerapan LKPD interaktif di kelas IV SDN 07 Rejang Lebong.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimen karena Eksperimen cocok digunakan ketika peneliti ingin membuktikan apakah suatu perlakuan (penerapan LKPD interaktif) benar-benar menyebabkan perubahan pada variabel lain yaitu keaktifan siswa. Penelitian ini menggunakan desain *one group class* menggunakan angket sebelum perlakuan dan angket setelah perlakuan. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas IVB SDN 07 Rejang Lebong yang berjumlah 25 orang. LKPD interaktif diterapkan dengan memanfaatkan Smart TV dan platform Ruang Murid, memuat video pembelajaran, kuis interaktif, puzzle, latihan soal, dan kegiatan diskusi yang disusun secara sistematis melalui tahap pendahuluan, inti, dan penutup. Data keaktifan belajar siswa dikumpulkan melalui angket/angket yang diberikan sebelum (angket sebelum perlakuan) dan sesudah (angket setelah perlakuan) penerapan LKPD interaktif, kemudian dianalisis menggunakan uji normalitas, uji paired t-test, dan uji N-Gain Score untuk mengetahui perbedaan dan tingkat efektivitas peningkatan keaktifan belajar siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa keaktifan belajar siswa sebelum penerapan LKPD interaktif berada pada kategori Cukup Aktif (52%) dan Kurang Aktif (44%), tanpa ada siswa pada kategori Aktif. Setelah penerapan LKPD interaktif, keaktifan belajar siswa meningkat signifikan menjadi kategori Aktif (64%) dan Cukup Aktif (36%), tanpa ada lagi siswa pada kategori Kurang Aktif maupun Tidak Aktif. Hasil uji Paired Sample t-test menunjukkan nilai signifikansi 0,000 ($<0,05$) yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara sebelum dan setelah perlakuan, dengan nilai N-Gain Score sebesar 57,9% yang termasuk kategori cukup efektif. Dengan demikian, LKPD interaktif terbukti efektif meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV pada pembelajaran IPAS.

Kata kunci: LKPD interaktif, keaktifan belajar, IPAS, N-Gain Score, sekolah dasar

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Batasan Masalah	10
D. Rumusan Masalah	11
E. Tujuan Penelitian.....	11
F. Manfaat Penelitian.....	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	13
A. Landasan Teori	13
B. Kajian Penelitian yang Relevan.....	26
C. Kerangka Berfikir.....	29
D. Hipotesis Penelitian.....	30
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	31
A. Jenis dan Desain Penelitian.....	31
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	32
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	32
1. Populasi Penelitian.....	32
D. Variabel Penelitian.....	33
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	34
F. Uji Coba Instrumen	36
G. Teknik Analisis Data.....	44
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	47
A. Gambaran Objek Wilayah Penelitian	47
B. Hasil Penelitian.....	50
C. Pembahasan.....	65
BAB V PENUTUP.....	90
A. Kesimpulan.....	90
B. Saran	91

DAFTAR PUSTAKA.....	92
----------------------------	-----------

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan dasar memegang peran krusial dalam membangun pola pikir, sikap, dan keterampilan anak sejak dini, karena tahap ini menjadi fondasi bagi keberhasilan mereka di jenjang pendidikan berikutnya. Pada usia ini, anak berada pada fase perkembangan kognitif yang menuntut pembelajaran yang tidak sekadar mentransfer pengetahuan, melainkan juga melatih kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan memecahkan masalah.¹

Karena itu, kegiatan belajar di sekolah dasar mesti dirancang secara sistematis, menarik, dan berpusat pada peserta didik agar tercipta pengalaman belajar yang bermakna. Pembelajaran yang berpusat pada peserta didik menuntut guru untuk tidak lagi menempatkan diri sebagai satu-satunya sumber informasi, melainkan sebagai fasilitator yang mendorong peserta didik untuk terlibat aktif dalam setiap tahapan belajar. Dengan demikian, penyusunan strategi maupun media pembelajaran yang tepat menjadi salah satu faktor penentu keberhasilan proses pembelajaran di sekolah dasar, khususnya dalam upaya membangun pengalaman belajar yang bermakna dan berkelanjutan bagi peserta didik

Salah satu mata pelajaran yang menuntut pengalaman belajar bermakna tersebut adalah IPAS. Di jenjang sekolah dasar, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) hadir dengan karakteristik terpadu, memadukan konsep sains dan sosial agar peserta didik lebih memahami fenomena di sekitar mereka. Idealnya, pembelajaran IPAS berlangsung secara aktif, kontekstual, dan berbasis pengalaman langsung, sehingga anak tidak

¹ Jamilatun Nafi'ah, Dukan Jauhari Faruq, and Siti Mutmainah, "Karakteristik Pembelajaran Pada Kurikulum Merdeka Belajar Di Madrasah Ibtidaiyah," *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 5, no. 1 (2023): 1–12, <https://doi.org/10.62097/ad.v5i1.1248>.

sekadar menghafal, tetapi benar-benar memahami, menganalisis, dan mampu menerapkan pengetahuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari.²

Idealnya, pembelajaran IPAS berlangsung secara aktif, kontekstual, dan berbasis pengalaman langsung, sehingga anak tidak sekadar menghafal, tetapi benar-benar memahami, menganalisis, dan mampu menerapkan pengetahuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran yang bersifat kontekstual menuntut peserta didik untuk mengaitkan konsep-konsep IPAS dengan pengalaman nyata di lingkungan sekitar mereka, sehingga pengetahuan yang diperoleh tidak berhenti pada tataran teoretis, melainkan dapat diaplikasikan dalam menyelesaikan persoalan sehari-hari. Sayangnya, praktik di lapangan masih diwarnai berbagai kendala yang berimbas pada rendahnya kualitas proses maupun hasil belajar.

Pentingnya penggunaan media atau alat dalam proses pembelajaran sesungguhnya telah diisyaratkan dalam Al-Qur'an, sebagaimana firman Allah SWT dalam QS. Al-'Alaq (96): 1–5 berikut:

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ 1 خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ 2 اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ 3 الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ 4 عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ 5 (QS. Al-'Alaq: 1–5)

*Artinya: “Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Pemurah. Yang mengajar (manusia) dengan perantaraan kalam (pena/alat tulis). Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.”*³

Ayat tersebut, khususnya pada kata “qalam” (pena/alat tulis), menunjukkan bahwa Allah SWT mengajarkan manusia melalui perantaraan suatu alat atau media, bukan semata-mata secara lisan. Para mufasir memaknai “qalam” secara luas sebagai representasi dari segala sarana dan media yang digunakan manusia untuk memperoleh serta menyampaikan ilmu

² Suhelayanti, Syamsiah Z, and Ima Rahmawati, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS)*, Penerbit Yayasan Kita Menulis, 2023.

³ Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya* (Jakarta: Kementerian Agama RI, 2019), QS. Al-'Alaq (96): 1–5.

pengetahuan. Prinsip ini relevan dengan konteks pendidikan modern, di mana penggunaan media pembelajaran yang tepat, termasuk media berbasis teknologi seperti LKPD interaktif, menjadi salah satu sarana penting untuk membantu peserta didik memahami dan mengonstruksi pengetahuan secara lebih bermakna.

Terkait upaya mengatasi kendala tersebut, perkembangan teknologi pendidikan mendorong transformasi bahan ajar dari bentuk konvensional menuju bahan ajar digital yang lebih interaktif. Salah satu bahan ajar yang mengalami perkembangan adalah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). LKPD konvensional umumnya berbentuk cetak dan berisi ringkasan materi, petunjuk kerja, serta soal latihan yang dikerjakan secara manual. Sementara itu, LKPD interaktif dikembangkan dengan memanfaatkan teknologi digital sehingga memungkinkan peserta didik berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran melalui gambar, audio, video, animasi, kuis otomatis, maupun tautan pembelajaran digital. Kehadiran LKPD interaktif dinilai mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran karena peserta didik tidak hanya membaca dan menulis, tetapi juga aktif memberikan respons terhadap media yang digunakan.⁴

Lebih lanjut, Perbedaan utama antara LKPD biasa dan LKPD interaktif terletak pada bentuk penyajian, tingkat keterlibatan peserta didik, dan penggunaan teknologi pembelajaran. LKPD biasa cenderung bersifat satu arah karena peserta didik hanya menerima materi dan mengerjakan tugas secara tertulis. Sebaliknya, LKPD interaktif memberikan pengalaman belajar dua arah melalui fitur-fitur digital yang memungkinkan peserta didik memperoleh umpan balik secara langsung. Selain itu, LKPD interaktif mampu memadukan

⁴ Diana Anjar Wati dkk., “Pengembangan E-LKPD Interaktif Hukum Newton Berbasis Mobile Learning Menggunakan Live Worksheets di SMA,” *Jurnal Pendidikan Fisika* Vol. 10 No. 2, 2021 hal. 25

unsur multimedia sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, efektif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik pada era digital.⁵

Agar layak digunakan dalam proses pembelajaran, LKPD interaktif memiliki beberapa syarat dan kriteria agar layak digunakan dalam proses pembelajaran. Syarat tersebut meliputi aspek didaktik, konstruksi, dan teknis. Aspek didaktik berkaitan dengan kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Aspek konstruksi meliputi penggunaan bahasa yang jelas, sistematis, dan mudah dipahami.⁶ Sedangkan aspek teknis mencakup tampilan desain, penggunaan media digital, kemudahan akses, serta kualitas visual dan audio yang mendukung proses pembelajaran. LKPD interaktif yang baik juga harus mampu memfasilitasi peserta didik untuk berpikir kritis, aktif, dan mandiri dalam belajar.⁷

Sejalan dengan syarat tersebut, Adapun ciri-ciri LKPD interaktif yaitu memuat unsur multimedia, memiliki tampilan menarik, menyediakan latihan atau evaluasi yang dapat memberikan respons otomatis, mudah diakses melalui perangkat digital, serta memungkinkan terjadinya interaksi antara peserta didik dengan bahan ajar.⁸ LKPD interaktif juga dirancang untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena pembelajaran menjadi lebih variatif dan tidak monoton. Dengan demikian, penggunaan LKPD interaktif dapat menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik di sekolah dasar.⁹

⁵ G. Hulu dan K. Dwiningsih, "Efektivitas LKPD Berbasis Blended Learning Berbantuan Multimedia Interaktif untuk Melatih Visual Spasial Peserta Didik," *Edukasi: Jurnal Pendidikan* Vol. 19 No. 2, 2021

⁶ Luh Putu Puriasih dan Ni Wayan Rati, "E-LKPD Interaktif Berbasis Problem Solving pada Materi Skala dan Perbandingan Kelas V Sekolah Dasar," *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran* Vol. 5 No. 2, 2022.

⁷ Sisri Novriani dkk., "Pengembangan E-LKPD Materi Momentum dan Impuls Berbasis Android untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa," *Phenomenon: Jurnal Pendidikan MIPA* Vol. 11 No. 1, 2021.

⁸ Ida Ayu Made Dwi Idayanti dan I Wayan Sujana, "LKPD Interaktif IPS Berbasis Scientific Approach pada Materi Pengaruh Lingkungan terhadap Mata Pencernaan," *Mimbar Ilmu* Vol. 27 No. 1, 2022

⁹ Ni Made Sinta Suwastini dkk., "LKPD sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik dalam Muatan IPA Sekolah Dasar," *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* Vol. 6 No. 2, 2022.

Dalam konteks pembelajaran abad ke-21, penggunaan media pembelajaran inovatif menjadi suatu kebutuhan yang tidak dapat diabaikan. Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah penerapan LKPD interaktif. LKPD interaktif merupakan bahan ajar yang dirancang dengan memanfaatkan teknologi dan mengintegrasikan berbagai unsur multimedia, seperti teks, gambar, video, serta aktivitas berbasis eksplorasi dan diskusi. Penggunaan LKPD interaktif diharapkan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, dan partisipatif, sehingga dapat meningkatkan keaktifan peserta didik.¹⁰ Melalui LKPD interaktif, peserta didik didorong untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran melalui kegiatan mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan menyimpulkan. Selain itu, LKPD interaktif juga memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk belajar secara mandiri maupun kolaboratif, sehingga dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan komunikasi.¹¹ Dengan demikian, LKPD interaktif tidak sekadar berfungsi sebagai media pembelajaran, tetapi juga menjadi sarana untuk mengembangkan kompetensi peserta didik secara menyeluruh.

Efektivitas LKPD interaktif tersebut turut didukung oleh beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penerapan LKPD interaktif membawa dampak positif terhadap keaktifan peserta didik. Penelitian Ni Made Sinta Suwastini, dkk. misalnya, mengungkap bahwa penggunaan LKPD interaktif berbasis pendekatan saintifik pada pembelajaran IPA di sekolah dasar mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik sekaligus membantu mereka memahami konsep secara lebih sistematis.¹² Selanjutnya, penelitian oleh Idam Ragil Widiyanto Atmojo, et al tentang penggunaan E-LKPD

¹⁰ Asun Fadrianto, "E-Learning Dalam Kemajuan Iptek Yang Semakin Pesat" *Universitas Muhammadiyah Palembang* 8, no. 4 (2019): 1–6, <https://ijns.org/journal/index.php/ijns/article/view/1598/1527>.

¹¹ Damayanti, Made Shinta Diah, and Ni Wayan Suniasih. "Lembar kerja peserta didik (LKPD) interaktif materi IPA sistem pernapasan manusia." *Journal for Lesson and learning Studies* 5.1 (2022): 10-18.

¹² Ni Made Sinta Suwastini, Anak Agung Gede Agung, and I. Wayan Sujana. "LKPD sebagai media pembelajaran interaktif berbasis pendekatan saintifik dalam muatan IPA sekolah dasar." *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 6.2 (2022): 311-320.

interaktif berbasis *Liveworksheet* menunjukkan adanya peningkatan keaktifan dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS. Peserta didik menjadi lebih aktif dalam mengerjakan tugas, berdiskusi, serta menunjukkan antusiasme selama proses pembelajaran berlangsung.¹³ Selain itu, penelitian oleh Erwinda Fitriana dan Akbar Al Masjid juga menunjukkan bahwa penggunaan LKPD berbasis multimedia interaktif dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik sekolah dasar secara signifikan.¹⁴ Penelitian ini menegaskan bahwa integrasi media interaktif dalam LKPD mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Temuan-temuan tersebut memperkuat bahwa LKPD interaktif merupakan salah satu inovasi pembelajaran yang efektif dalam mendukung terciptanya pembelajaran yang aktif dan bermakna.

Terlepas dari kajian teoretis dan dukungan penelitian tersebut Hasil observasi awal di kelas IV SDN 07 Rejang Lebong menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS masih didominasi oleh guru (*teacher-centered*). Guru lebih banyak mengandalkan metode ceramah dengan buku paket sebagai sumber belajar utama, sehingga keterlibatan peserta didik dalam proses belajar menjadi terbatas. Keaktifan siswa pun tergolong rendah, tampak dari minimnya partisipasi mereka dalam bertanya, menjawab, maupun menyampaikan pendapat. Selain itu, siswa juga cenderung pasif dan kurang menunjukkan inisiatif selama mengikuti pembelajaran.

Permasalahan tersebut berdampak langsung pada partisipasi di dalam kelas oleh peserta didik yang belum optimal. Hal ini terlihat dari ketidakmampuan sebagian peserta didik dalam menjelaskan kembali materi yang telah dipelajari serta kesulitan dalam mengaitkan konsep IPAS dengan fenomena nyata di lingkungan sekitar. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang berlangsung belum sepenuhnya memberikan pengalaman

¹³ Idam Ragil Widiyanto Atmojo, et al. "Pemanfaatan LKPD Interaktif Berbasis Liveworksheet untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Muatan IPA Peserta Didik Kelas V di SD Negeri Jajar Kota Surakarta." *Jurnal Pengabdian UNDIKMA* 3.2 (2022): 241-249.

¹⁴ Erwinda Fitriana and Akbar Al Masjid. "Analisis Kebutuhan E-LKPD Berbasis Etnosains untuk Meningkatkan Dimensi Bernalar Kritis Siswa Kelas IV Sekolah Dasar." *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran* 8.1 (2025): 126-137.

belajar yang bermakna dan belum mampu mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik.¹⁵

Untuk memperoleh gambaran yang lebih terukur Berdasarkan hasil observasi awal terhadap keaktifan belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS di kelas IV A dan IV B SDN 07 Rejang Lebong, diketahui bahwa terdapat perbedaan tingkat keaktifan antara kedua kelas. Observasi dilakukan terhadap 20 peserta didik kelas IV A dan 25 peserta didik kelas IV B dengan menggunakan beberapa indikator keaktifan belajar.

Hasil observasi menunjukkan bahwa rata-rata keaktifan peserta didik kelas IV A mencapai 68,75%, sedangkan kelas IV B hanya mencapai 39,50%. Pada kelas IV A, peserta didik terlihat lebih aktif dalam memperhatikan pembelajaran, menjawab pertanyaan, mengemukakan pendapat, berdiskusi, serta mengerjakan tugas. Sementara itu, pada kelas IV B, beberapa indikator keaktifan masih menunjukkan persentase yang rendah, terutama dalam mengajukan pertanyaan sebesar 24%, menyimpulkan hasil pembelajaran sebesar 24%, dan mengemukakan pendapat sebesar 28%. (table observasi awal dapat dilihat pada lampiran).¹⁶

Rendahnya angka tersebut sejalan dengan kondisi yang terlihat selama proses pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut terlihat selama proses pembelajaran berlangsung. Sebagian peserta didik kelas IV B cenderung diam ketika guru memberikan pertanyaan dan masih ragu untuk menyampaikan pendapat. Peserta didik juga lebih sering menunggu arahan guru atau jawaban dari teman ketika mengalami kesulitan. Pada kegiatan diskusi kelompok, keterlibatan peserta didik belum merata karena masih terdapat peserta didik yang hanya mengikuti hasil pekerjaan teman tanpa memberikan kontribusi secara langsung. Hal ini menunjukkan bahwa keaktifan belajar peserta didik kelas IV B masih perlu ditingkatkan.

Hasil observasi tersebut kemudian diperkuat melalui wawancara dengan wali kelas IV SDN 07 Rejang Lebong. Berdasarkan keterangan wali

¹⁵ Hasil Observasi di Kelas IVB di SDN 07 Rejang Lebong

¹⁶ Hasil Observasi di Kelas IVB di SDN 07 Rejang Lebong

kelas, sebagian peserta didik kelas IV B memang masih menunjukkan sikap pasif selama pembelajaran dan cenderung bergantung pada penjelasan serta arahan guru. Ketika diberikan pertanyaan yang membutuhkan pemahaman terhadap materi, hanya sebagian peserta didik yang mampu memberikan respons, sedangkan peserta didik lainnya masih terlihat ragu untuk menjawab. Wali kelas juga menyampaikan bahwa peserta didik belum seluruhnya terbiasa mengemukakan pendapat dan berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, LKPD yang selama ini digunakan masih bersifat konvensional dengan tampilan sederhana dan kurang bervariasi, sehingga belum sepenuhnya mampu mendorong peserta didik untuk terlibat aktif dalam pembelajaran.¹⁷

Hasil observasi tersebut kemudian diperkuat melalui wawancara dengan wali kelas IV SDN 07 Rejang Lebong. Berdasarkan keterangan wali kelas, sebagian peserta didik kelas IV B memang masih menunjukkan sikap pasif selama pembelajaran dan cenderung bergantung pada penjelasan serta arahan guru. Ketika diberikan pertanyaan yang membutuhkan pemahaman terhadap materi, hanya sebagian peserta didik yang mampu memberikan respons, sedangkan peserta didik lainnya masih terlihat ragu untuk menjawab. Wali kelas juga menyampaikan bahwa peserta didik belum seluruhnya terbiasa mengemukakan pendapat dan berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, LKPD yang selama ini digunakan masih bersifat konvensional dengan tampilan sederhana dan kurang bervariasi, sehingga belum sepenuhnya mampu mendorong peserta didik untuk terlibat aktif dalam pembelajaran.¹⁸

Berdasarkan hasil observasi peneliti dan keterangan wali kelas tersebut, kelas IV B dipilih sebagai subjek penelitian. Pemilihan kelas IV B didasarkan pada kondisi keaktifan belajar peserta didik yang masih perlu ditingkatkan, bukan berdasarkan pada kemampuan akademik peserta didik. Kondisi peserta didik yang cenderung pasif, kurang berani bertanya, belum

¹⁷ Hasil Wawancara dengan Wali Kelas IVB SDN 07 Rejang Lebong

¹⁸ Hasil Wawancara dengan Wali Kelas IVB SDN 07 Rejang Lebong

aktif menyampaikan pendapat, serta masih bergantung pada arahan guru menunjukkan adanya kebutuhan terhadap pembelajaran yang lebih menarik dan melibatkan peserta didik secara langsung. Oleh karena itu, penerapan LKPD interaktif dipandang sesuai untuk digunakan pada kelas IV B karena dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berinteraksi dengan materi, mengerjakan aktivitas pembelajaran, berdiskusi, serta memberikan respons secara lebih aktif.

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian sebelumnya masih berfokus pada aspek kuantitatif, seperti peningkatan hasil belajar, atau pada penelitian pengembangan produk. Sementara itu, kajian yang mendeskripsikan secara mendalam proses penerapan LKPD interaktif serta pengalaman belajar peserta didik dalam konteks pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih relatif terbatas. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang mampu mengungkap secara komprehensif bagaimana proses penerapan LKPD interaktif dalam meningkatkan keaktifan peserta didik.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan di lapangan serta didukung oleh hasil penelitian terdahulu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Penerapan LKPD Interaktif untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar IPAS Kelas IV SDN 07 Rejang Lebong”**. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen, yang bertujuan untuk menguji pengaruh penerapan LKPD interaktif terhadap peningkatan keaktifan belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS, serta mengukur secara empiris seberapa besar perbedaan tingkat keaktifan belajar peserta didik sebelum dan sesudah penerapan LKPD interaktif diberikan.

B. Identifikasi Masalah

Pengamatan terhadap pembelajaran IPAS di kelas IV SDN 07 Rejang Lebong mengungkap sejumlah persoalan yang turut memengaruhi jalannya proses belajar sebagai berikut :

1. Keaktifan peserta didik masih terbilang rendah, tercermin dari minimnya keterlibatan mereka dalam bertanya, menjawab, maupun menyampaikan pendapat selama pembelajaran berlangsung.

2. pembelajaran masih didominasi oleh guru, sehingga peserta didik kurang mendapat ruang untuk aktif terlibat.
3. Bahan ajar yang digunakan pun kurang menarik, membuat peserta didik mudah bosan dan minim motivasi dalam mengikuti pelajaran.
4. LKPD yang dipakai masih bersifat konvensional dan belum menghadirkan unsur interaktif yang mampu menarik perhatian peserta didik.

Melihat kondisi tersebut, diperlukan inovasi pembelajaran berupa penerapan LKPD interaktif guna meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.

C. Batasan Masalah

Pembatasan ini dilakukan agar pembahasan dalam penelitian tetap terarah dan fokus, serta tidak melebar ke hal-hal yang bersifat terlalu umum atau di luar konteks yang telah ditentukan. Penelitian ini dibatasi sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas IVB SDN 07 Rejang Lebong, yang menjadi subjek utama dalam pengambilan data dan pengamatan selama proses penelitian berlangsung.
2. Objek penelitian ini adalah penerapan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) interaktif sebagai media pembelajaran yang digunakan dalam mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial)
3. Penelitian ini difokuskan pada upaya peningkatan keaktifan belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Keaktifan yang dimaksud mencakup partisipasi, respons, dan keterlibatan siswa saat mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan LKPD interaktif.
4. Materi yang digunakan dalam penelitian ini disesuaikan dengan materi IPAS kelas IVB pada semester yang sedang berjalan
5. Penelitian ini hanya mengkaji peningkatan keaktifan belajar melalui penggunaan LKPD interaktif, tanpa membahas hasil belajar secara menyeluruh.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan fokus penelitian tersebut, maka pertanyaan penelitian ini adalah:

1. Bagaimana Keaktifan Peserta Didik Sebelum Dan Sesudah Penerapan LKPD Interaktif Dalam Pembelajaran IPAS di Kelas IV SDN 07 Rejang Lebong?
2. Bagaimana Efektivitas Penggunaan LKPD Interaktif Untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Dalam Pembelajaran IPAS di Kelas IV SDN 07 Rejang Lebong?
3. Sejauh manakah Keaktifan Peserta Didik Setelah Penggunaan LKPD Interaktif Dalam Pembelajaran IPAS di Kelas IV SDN 07 Rejang Lebong?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk Mengetahui Keaktifan Peserta Didik Sebelum Dan Sesudah Penerapan LKPD Interaktif Dalam Pembelajaran IPAS di Kelas IV SDN 07 Rejang Lebong
2. Untuk Mengetahui Seberapa Efektivitas Penggunaan LKPD Interaktif Untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Dalam Pembelajaran IPAS di Kelas IV SDN 07 Rejang Lebong
3. Untuk Mengetahui Sejauh mana Keaktifan Peserta Didik Setelah Penggunaan LKPD Interaktif Dalam Pembelajaran IPAS di Kelas IV SDN 07 Rejang Lebong

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memajukan penelitian pendidikan secara teoretis, khususnya terkait pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) di sekolah dasar. Hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap khazanah penelitian serta menawarkan panduan mengenai penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) interaktif

sebagai metode pengajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam lingkungan pembelajaran yang berbasis aktivitas dan berpusat pada siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memajukan penelitian pendidikan secara teoretis, khususnya terkait pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) di sekolah dasar. Hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap khazanah penelitian serta menawarkan panduan mengenai penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) interaktif sebagai metode pengajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam lingkungan pembelajaran yang berbasis aktivitas dan berpusat pada siswa.

b. Bagi Peserta Didik

Penggunaan LKPD interaktif diharapkan dapat membantu peserta didik lebih aktif, termotivasi, dan mudah memahami materi IPAS melalui kegiatan pembelajaran yang menarik dan bermakna.

c. Bagi Sekolah

Kesimpulan studi ini dapat membantu sekolah meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS serta mendorong penggunaan media interaktif dan sumber belajar di ruang kelas sekolah dasar.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya yang ingin melakukan studi serupa khususnya penelitian kualitatif mengenai penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) interaktif dalam pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) atau mata pelajaran lain di tingkat sekolah dasar diharapkan dapat menjadikan penelitian ini sebagai referensi dan panduan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. LKPD Interaktif

a. Pengertian LKPD Interaktif

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) merupakan salah satu bahan ajar yang dirancang untuk membantu peserta didik memahami materi pembelajaran melalui kegiatan belajar yang terstruktur dan sistematis. Menurut Prastowo, LKPD adalah bahan ajar cetak atau noncetak yang berisi ringkasan materi, petunjuk kegiatan, serta tugas-tugas yang harus dikerjakan peserta didik untuk mencapai kompetensi tertentu. LKPD berfungsi sebagai panduan aktivitas belajar yang mengarahkan peserta didik untuk mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan menyimpulkan konsep pembelajaran.¹⁹ Sejalan dengan pendapat tersebut, Majid menyatakan bahwa LKPD berperan sebagai sarana pembelajaran yang dapat mendorong peserta didik belajar secara mandiri dan aktif melalui kegiatan yang dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran.²⁰ Dalam perkembangannya, LKPD tidak hanya disajikan dalam bentuk cetak, tetapi juga dikembangkan dalam bentuk digital yang lebih menarik dan adaptif terhadap perkembangan teknologi.

LKPD interaktif merupakan pengembangan dari LKPD konvensional yang dirancang dengan memanfaatkan teknologi digital dan unsur multimedia. Menurut Sanjaya, bahan ajar interaktif adalah bahan pembelajaran yang memungkinkan terjadinya interaksi aktif antara peserta didik dengan materi pembelajaran melalui media digital. LKPD interaktif memadukan teks, gambar, audio, video, serta aktivitas

¹⁹ Andi Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif* (Yogyakarta: Diva Press, 2015): 203.

²⁰ Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran: Mengembangkan Standar Kompetensi Guru* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016): 176.

interaktif yang mendorong keterlibatan langsung peserta didik dalam proses pembelajaran.²¹ Dengan demikian, LKPD interaktif memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena peserta didik tidak hanya mengerjakan soal, tetapi juga terlibat aktif dalam eksplorasi materi, diskusi, serta refleksi terhadap konsep yang dipelajari.

b. Karakteristik LKPD Interaktif

LKPD interaktif memiliki karakteristik khusus yang membedakannya dari LKPD konvensional. Menurut Arsyad, media pembelajaran interaktif memiliki ciri utama berupa adanya keterlibatan aktif peserta didik dalam menggunakan media tersebut.²² Ciri interaktif yang dikemukakan Arsyad tersebut sejalan dengan karakteristik yang dimiliki oleh LKPD interaktif, di mana peserta didik tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga terlibat langsung dalam mengoperasikan, merespons, dan berinteraksi dengan bahan ajar selama proses pembelajaran berlangsung.

Dengan demikian, media yang dimaksud oleh Arsyad dalam konteks penelitian ini secara khusus merujuk pada LKPD interaktif, yaitu bahan ajar berbasis digital yang memungkinkan terjadinya interaksi dua arah antara peserta didik dengan materi pembelajaran

Adapun karakteristik LKPD interaktif antara lain sebagai berikut:

- 1) Bersifat interaktif, yaitu memungkinkan terjadinya interaksi dua arah antara peserta didik dengan bahan ajar, seperti memilih jawaban, mengisi isian, mencocokkan konsep, atau menanggapi stimulus yang disajikan.
- 2) Menggunakan unsur multimedia, seperti gambar, animasi, audio, dan video yang berfungsi memperjelas materi serta membantu peserta didik memahami konsep secara visual dan kontekstual.

²¹ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2017): 224.

²² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2017): 15.

- 3) Berpusat pada peserta didik, di mana peserta didik berperan sebagai subjek aktif dalam pembelajaran, sedangkan guru bertindak sebagai fasilitator dan pendamping belajar.
- 4) Kontekstual, yaitu materi dan aktivitas pembelajaran dikaitkan dengan pengalaman dan kehidupan sehari-hari peserta didik, khususnya dalam pembelajaran IPAS yang berkaitan dengan fenomena alam dan sosial.
- 5) Mendorong keterampilan berpikir tingkat tinggi, seperti berpikir kritis, kreatif, dan kemampuan memecahkan masalah melalui tugas-tugas yang menuntut analisis dan refleksi.
- 6) Fleksibel, dapat digunakan secara mandiri maupun kelompok serta dapat diakses kapan saja sesuai kebutuhan pembelajaran.²³

c. Tujuan LKPD Interaktif

Penggunaan LKPD interaktif dalam pembelajaran memiliki beberapa tujuan utama. Menurut Trianto, bahan ajar yang dirancang secara interaktif bertujuan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran serta keterlibatan peserta didik secara aktif. Adapun tujuan penggunaan LKPD interaktif antara lain:²⁴

- 1) Meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran melalui aktivitas belajar yang menarik, variatif, dan menantang.
- 2) Membantu peserta didik memahami konsep pembelajaran secara lebih mendalam dan bermakna melalui pengalaman belajar langsung.
- 3) Meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik, khususnya dalam pembelajaran IPAS.

²³ Ikhlashul Amalia NF, Maria Veronika Roesminingsih, and Muhammad Turhan Yani, "Pengembangan LKPD Interaktif Berbasis Liveworksheet Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 6, no. 5 (2022): 8153–62.

²⁴ Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, Dan Kontekstual* (Jakarta: Kencana, 2014): 112.

- 4) Mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan kemampuan memecahkan masalah sesuai tuntutan pembelajaran abad ke-21.
- 5) Memberikan pengalaman belajar yang kontekstual dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Berdasarkan pengertian, karakteristik, dan tujuan yang dikemukakan para ahli, dapat disimpulkan bahwa LKPD interaktif merupakan bahan ajar yang dirancang untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, bermakna, dan berpusat pada peserta didik. Pemanfaatan unsur multimedia dan aktivitas interaktif dalam LKPD memungkinkan peserta didik terlibat langsung dalam proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan keaktifan peserta didik. Oleh karena itu, penerapan LKPD interaktif sangat relevan digunakan dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar sebagai upaya meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar peserta didik.

2. Keaktifan

a. Pengertian Keaktifan

Keaktifan belajar merupakan keterlibatan peserta didik secara menyeluruh dalam proses pembelajaran, baik secara fisik, mental, maupun emosional. Keaktifan menunjukkan sejauh mana peserta didik berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran, seperti bertanya, menjawab pertanyaan, berdiskusi, mengemukakan pendapat, serta terlibat dalam penyelesaian tugas pembelajaran.²⁵

Menurut Sardiman,²⁶ keaktifan belajar adalah aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran yang melibatkan kegiatan berpikir, bertindak, dan berinteraksi, sehingga peserta didik tidak hanya menjadi penerima informasi secara pasif, tetapi berperan aktif dalam

²⁵ Nanang Gesang Wahyudi, "Integrasi Teknologi Dalam Pendidikan: Tantangan Dan Peluang Pembelajaran Digital Di Sekolah Dasar," *Indonesian Research Journal on Education* 4 (2024): 444–51.

²⁶ Sardiman, *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2011): 100.

membangun pengetahuan. Sejalan dengan pendapat tersebut, Dimiyati dan Mudjiono menyatakan bahwa keaktifan belajar merupakan salah satu indikator penting keberhasilan pembelajaran, karena melalui keaktifan peserta didik dapat mengonstruksi pemahaman terhadap materi yang dipelajari.²⁷ Keaktifan peserta didik juga berkaitan erat dengan motivasi belajar. Menurut Slameto, peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung menunjukkan keaktifan yang lebih baik dalam mengikuti proses pembelajaran.²⁸ Oleh karena itu, pembelajaran yang dirancang secara menarik dan interaktif akan mendorong peserta didik untuk terlibat secara aktif.

Dalam konteks pembelajaran IPAS, keaktifan peserta didik menjadi sangat penting karena materi pembelajaran menuntut keterlibatan langsung peserta didik dalam mengamati fenomena alam dan sosial. Penerapan LKPD interaktif dapat mendorong keaktifan peserta didik melalui aktivitas belajar yang variatif, kontekstual, dan menantang, sehingga peserta didik lebih terlibat dalam proses pembelajaran.

b. Aspek Keaktifan Belajar

Keaktifan belajar merupakan salah satu indikator penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Keaktifan belajar mengacu pada keterlibatan peserta didik secara fisik maupun mental dalam kegiatan pembelajaran, sehingga peserta didik tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai subjek yang aktif dalam membangun pengetahuannya. Secara konseptual, keaktifan belajar mencerminkan adanya partisipasi peserta didik dalam berbagai aktivitas pembelajaran, seperti bertanya, menjawab pertanyaan, mengemukakan pendapat, berdiskusi, serta terlibat dalam penyelesaian tugas. Keaktifan ini menunjukkan bahwa peserta didik memiliki perhatian, minat, dan motivasi terhadap materi yang dipelajari.

²⁷ Dimiyati & Mudjiono, "Belajar Dan Pembelajaran..," (2013): 45.

²⁸ Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013): 57.

Keaktifan belajar dapat dilihat dari beberapa aspek, antara lain:

- 1) Keaktifan fisik, yaitu keterlibatan peserta didik dalam kegiatan nyata seperti mencatat, mengerjakan tugas, atau melakukan percobaan.
- 2) Keaktifan mental, yaitu proses berpikir seperti menganalisis, memahami, dan memecahkan masalah.
- 3) Keaktifan emosional, yaitu sikap antusias, minat, dan rasa ingin tahu terhadap pembelajaran.
- 4) Keaktifan sosial, yaitu keterlibatan dalam interaksi dengan guru maupun teman, seperti berdiskusi atau bekerja sama dalam kelompok.

Dalam konteks pembelajaran IPAS di sekolah dasar, keaktifan belajar sangat diperlukan karena materi yang dipelajari menuntut peserta didik untuk mengamati, mengeksplorasi, dan memahami fenomena di lingkungan sekitar. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran seperti LKPD interaktif dapat menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik, karena mampu mendorong keterlibatan langsung dalam proses pembelajaran.

c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar

Keaktifan belajar peserta didik dipengaruhi oleh berbagai faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik maupun dari luar. Menurut Slameto, faktor-faktor yang mempengaruhi belajar (termasuk keaktifan belajar) dapat dibedakan menjadi dua, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.²⁹

1) Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik, yang meliputi:

a) Motivasi belajar

²⁹ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 54–72.

Motivasi merupakan dorongan dalam diri peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar. Peserta didik yang memiliki motivasi tinggi cenderung lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, seperti bertanya, berdiskusi, dan menyelesaikan tugas.

b) Minat belajar

Minat adalah kecenderungan peserta didik untuk menyukai suatu kegiatan. Jika peserta didik memiliki minat terhadap materi pembelajaran, maka keaktifan dalam belajar akan meningkat.

c) Kondisi fisik dan psikologis

Kondisi kesehatan, kelelahan, serta keadaan emosional peserta didik juga mempengaruhi keaktifan belajar. Peserta didik yang sehat dan dalam kondisi psikologis yang baik akan lebih siap dan aktif dalam pembelajaran.

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik, yang meliputi:

a) Metode dan strategi pembelajaran

Metode pembelajaran yang digunakan guru sangat mempengaruhi keaktifan peserta didik. Menurut Nana Sudjana, penggunaan metode yang bervariasi dan interaktif dapat meningkatkan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran.³⁰

b) Media pembelajaran

Media yang menarik dan interaktif, seperti LKPD interaktif, dapat merangsang keterlibatan peserta didik secara langsung dalam kegiatan belajar sehingga meningkatkan keaktifan mereka.

c) Lingkungan belajar

³⁰ Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2011), 61–65.

Lingkungan yang kondusif, baik di sekolah maupun di rumah, akan mendukung peserta didik untuk lebih aktif dalam belajar. Lingkungan yang nyaman dan mendukung interaksi akan meningkatkan partisipasi peserta didik.

d) Peran guru

Guru sebagai fasilitator memiliki peran penting dalam mendorong keaktifan belajar. Guru yang mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpartisipasi akan meningkatkan keaktifan mereka.

Dengan demikian, keaktifan belajar tidak hanya ditentukan oleh kondisi peserta didik, tetapi juga dipengaruhi oleh bagaimana proses pembelajaran dirancang dan dilaksanakan. Oleh karena itu, penggunaan LKPD interaktif menjadi salah satu upaya yang dapat mengoptimalkan berbagai faktor tersebut untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.

d. Indikator Keaktifan Belajar

Keaktifan belajar peserta didik dapat diukur melalui beberapa indikator yang menunjukkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Menurut Nana Sudjana, indikator keaktifan belajar meliputi:³¹

- 1) Turut serta dalam melaksanakan tugas belajar.
- 2) Terlibat dalam pemecahan masalah.
- 3) Bertanya kepada guru atau peserta didik lain apabila tidak memahami materi.
- 4) Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah.
- 5) Melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru.
- 6) Menilai kemampuan diri sendiri dan hasil yang diperoleh.

³¹ Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2011), 61–62.

- 7) Melatih diri dalam memecahkan soal atau masalah yang sejenis.
- 8) Menerapkan pengetahuan yang diperoleh dalam kehidupan sehari-hari.

Sementara itu, menurut Oemar Hamalik, indikator keaktifan belajar dapat dilihat dari:³²

- 1) Aktivitas visual, seperti membaca dan memperhatikan penjelasan.
- 2) Aktivitas lisan, seperti bertanya, menjawab, dan mengemukakan pendapat.
- 3) Aktivitas mendengarkan, yaitu menyimak penjelasan guru atau teman.
- 4) Aktivitas menulis, seperti mencatat dan mengerjakan tugas.
- 5) Aktivitas mental, seperti berpikir, menganalisis, dan memecahkan masalah.
- 6) Aktivitas emosional, seperti menunjukkan minat, antusiasme, dan rasa senang dalam belajar.

Keaktifan belajar merupakan keterlibatan siswa secara fisik maupun mental dalam proses pembelajaran. Menurut Diedrich yang dikutip oleh Oemar Hamalik, aktivitas belajar siswa meliputi aktivitas visual, lisan, mendengarkan, menulis, mental, dan emosional. Siswa yang aktif tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat dalam kegiatan mengamati, bertanya, berdiskusi, mencatat, memecahkan masalah, serta menunjukkan keberanian dalam mengemukakan pendapat. Oleh karena itu, dalam penelitian ini keaktifan belajar siswa diukur melalui indikator memperhatikan penjelasan guru, menyimak materi pada Smart TV, mengajukan pertanyaan, mengemukakan pendapat, berdiskusi kelompok, mendengarkan materi dan audio pembelajaran, membuat rangkuman, mengerjakan tugas, berpartisipasi dalam proses pembelajaran, memecahkan masalah, serta menunjukkan keberanian dan rasa percaya diri dalam menyampaikan jawaban.

³² Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), 172–173.

Berdasarkan kedua pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa indikator keaktifan belajar mencakup keterlibatan peserta didik secara menyeluruh, baik secara fisik, mental, maupun emosional. Namun, dalam penelitian ini indikator yang digunakan mengacu pada pendapat Oemar Hamalik, karena indikator tersebut lebih operasional, rinci, dan sesuai untuk mengukur keaktifan belajar peserta didik dalam kegiatan pembelajaran menggunakan LKPD interaktif, khususnya pada pembelajaran IPAS di kelas IV sekolah dasar.

3. IPAS

a. Pengertian IPAS

Sekolah dasar mengajarkan mata pelajaran bernama Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), yang menggabungkan materi dari ilmu sosial dan ilmu alam. Mata pelajaran ini mencakup beragam topik yang berkaitan dengan geografi, sejarah, teknologi, lingkungan, alam, dan budaya manusia.³³ Secara umum, sains dipandang sebagai kumpulan informasi yang disusun secara metodis dan rasional dengan mempertimbangkan hubungan sebab-akibat. Ilmu alam dan ilmu sosial merupakan dua bidang utama yang membentuk pengetahuan ini.³⁴

Pendidikan IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) memadukan sejumlah bidang akademik yang mengkaji makhluk hidup, benda mati, serta interaksi yang terjadi di alam semesta. Bidang ini juga menelaah bagaimana kehidupan manusia baik sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial berhubungan dengan lingkungan. Pendekatan pembelajaran IPAS sangat menekankan pada penyediaan kesempatan belajar yang relevan bagi siswa serta mendukung perkembangan mereka secara menyeluruh. Konstruktivisme, teori pembelajaran kooperatif, dan teori pembelajaran berbasis proyek

³³ Rini Budiwati, "Analisis Buku IPAS Kelas IV Kurikulum Merdeka Ditinjau Dari Miskonsepsi.," *Jurnal Basicedu* 7, no. 1 (2023): 12.

³⁴ Suhelayanti, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS)* (Langsa: Yayasan Kita Menulis, 2023).

merupakan beberapa landasan teoretis yang mendukung pelaksanaan pembelajaran IPAS.³⁵

b. Tujuan Pembelajaran IPAS

Program Studi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) bertujuan untuk membantu mahasiswa mewujudkan potensi penuh mereka sehingga mencerminkan Profil Mahasiswa Pancasila. Tujuan-tujuan ini meliputi:³⁶

- 1) Menumbuhkan rasa ingin tahu dan minat belajar peserta didik untuk mengeksplorasi berbagai fenomena di sekitar manusia, memahami alam semesta, serta keterkaitannya dengan kehidupan manusia.
- 2) Mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam upaya menjaga, merawat, dan melestarikan lingkungan, serta mengelola sumber daya alam secara bertanggung jawab.
- 3) Mengembangkan keterampilan peserta didik dalam melakukan kegiatan penyelidikan untuk mengidentifikasi masalah, merumuskan solusi, dan menyelesaikannya melalui tindakan nyata.
- 4) Membantu peserta didik memahami jati diri, mengenal lingkungan sosial tempat tinggal, serta memahami perubahan kehidupan manusia dan masyarakat dari waktu ke waktu.
- 5) Menumbuhkan kesadaran peserta didik tentang peran dan tanggung jawab sebagai bagian dari masyarakat, bangsa, dan komunitas global, serta kemampuan berkontribusi dalam menyelesaikan permasalahan di lingkungan sekitar.
- 6) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep IPAS serta kemampuan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

c. Manfaat Pembelajaran IPAS

³⁵ Agist Hasanah et al., “Pengintegrasian Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran Ipas: Upaya Memaksimalkan Pemahaman Siswa Tentang Budaya Lokal,” *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora* 3, no. 1 (2023): 33–44.

³⁶ Suhelayanti, Z, and Rahmawati, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS)*.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) digabungkan dalam pembelajaran IPAS, yang merupakan suatu pendekatan terintegrasi. Memahami keunggulan masing-masing disiplin ilmu yang dipadukan tersebut sangat penting untuk dapat memahami manfaat menyeluruh dari pembelajaran IPAS. Di antara keunggulan pembelajaran IPA yaitu:³⁷

- 1) Menumbuhkan ketertarikan peserta didik untuk mengenal dan mengeksplorasi lingkungan alam.
- 2) Memberikan pemahaman konsep-konsep alam yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Mendorong kepedulian dan partisipasi dalam upaya pelestarian lingkungan.
- 4) Mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dalam menghasilkan gagasan terkait fenomena alam.
- 5) Membantu peserta didik memahami dan menjelaskan gejala alam serta mencari solusi atas permasalahan yang muncul.
- 6) Menumbuhkan apresiasi terhadap alam sebagai karya ciptaan Tuhan Yang Maha Esa.
- 7) Meningkatkan pemahaman mengenai pentingnya peran alam bagi keberlangsungan hidup manusia.
- 8) Mengedukasi masyarakat mengenai perkembangan teknologi, dampaknya, serta kaitannya dengan kehidupan manusia.
- 9) Menjelaskan bagaimana makhluk hidup berevolusi dari waktu ke waktu.
- 10) Menjelaskan bagaimana alam semesta terbentuk hingga mencapai kondisinya saat ini.
- 11) Mendorong kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi demi kesejahteraan umat manusia..

³⁷ Eko Bayu Gumilar, "Problematika Pembelajaran IPA Pada Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah," *Jurnal Pedagogy* 16, no. 1 (2023): 129–45.

Sementara itu, penguasaan ilmu sosial memperluas perspektif siswa dan membantu mereka memperoleh keterampilan sosial, keyakinan, dan sikap yang bermanfaat dalam situasi sosial. Untuk menumbuhkan rasa bangga terhadap negara, pendidikan ilmu sosial juga berupaya meningkatkan pemahaman siswa tentang evolusi masyarakat Indonesia dari masa lalu hingga masa kini. Diharapkan pendidikan ilmu sosial akan memungkinkan siswa untuk:³⁸

- 1) Mengenali berbagai sudut pandang mengenai kehidupan sosial dan lingkungan.
- 2) Mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan logis, rasa ingin tahu, pemecahan masalah, serta keterlibatan sosial.
- 3) Mendorong pemahaman dan dedikasi terhadap cita-cita kemanusiaan dan sosial.
- 4) Mengembangkan keterampilan kerja sama, komunikasi, dan semangat kompetisi yang sehat dalam komunitas yang beragam di tingkat lokal, nasional, dan internasional.

IPAS merupakan model pengembangan kurikulum yang memadukan topik-topik ilmu sosial dan ilmu alam ke dalam satu mata pelajaran yang terintegrasi. Pendekatan integratif ini dinilai relevan dan tepat mengingat adanya keterkaitan erat antara kehidupan sosial dan peristiwa lingkungan. Pembelajaran IPAS diharapkan turut berkontribusi dalam mendukung upaya pemerintah meningkatkan literasi dan numerasi siswa di Indonesia.³⁹

Lebih dari itu, pembelajaran IPAS turut mengambil bagian penting dalam upaya membentuk Profil Pelajar Pancasila. Lewat proses belajar ini, rasa ingin tahu peserta didik terhadap fenomena di sekitarnya perlahan ditumbuhkan, hingga akhirnya mereka mampu

³⁸ Muhammad Zoher Hilmi, "Implementasi Pendidikan IPS Dalam Pembelajaran IPS Di Sekolah," *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 3, no. 2 (2017): 164–72.

³⁹ Uznul Zakarina et al., "Integrasi Mata Pelajaran IPA Dan IPS Dalam Kurikulum Merdeka Dalam Upaya Penguatan Literasi Sains Dan Sosial Di Sekolah Dasar," *Damhil Education Journal* 4, no. 1 (2024): 50–56, <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.37905/dej.v4i1.2487>.

memahami bagaimana alam semesta bekerja sekaligus melihat keterkaitan antara alam dan kehidupan manusia di bumi.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

No	Nama Judul Penelitian	Metodologi	Persamaan	Perbedaan
1	Suwastini, Agung & Sujana (2022). <i>LKPD sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik dalam Muatan IPA Sekolah Dasar.</i> ⁴⁰	R&D (Model ADDIE); validasi ahli, uji coba perorangan & kelompok kecil	Fokus pada pengembangan LKPD interaktif; melibatkan SD; menggunakan multimedia interaktif	Fokus pada materi IPA dan pendekatan saintifik, sedangkan penelitian yang akan dilakukan fokus pada penerapan dalam IPAS dan berfokus pada keaktifan peserta didik
2	Idayanti, Ida Ayu Made Dwi Sujana, I. Wayan (2022). <i>LKPD Interaktif IPS Berbasis Scientific Approach pada Materi Pengaruh Lingkungan terhadap Mata Pencaria.</i> ⁴¹	R&D (ADDIE); observasi, wawancara, angket	Mengembangkan LKPD interaktif untuk IPS di SD; melibatkan siswa kelas IV	Metode lebih pada Reasch and Develompent sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti dilakukan adalah kuantitatif berfokus pada keaktifan bukan fokus pada produk saja
3	Ari, Sudarmiani & Malawi (2025). <i>Penggunaan</i>	Penelitian Tindakan Kelas (PTK): observasi keaktifan &	Sama dalam meneliti keaktifan peserta didik melalui	Berada di tingkat SMP, sedangkan penelitian yang akan dilakukan di SD

⁴⁰ Suwastini, Agung, and Sujana, "LKPD Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik Dalam Muatan IPA Sekolah Dasar."

⁴¹ Ida Ayu Made Dwi Idayanti and I. Wayan Sujana, "LKPD Interaktif IPS Berbasis Scientific Approach Pada Materi Pengaruh Lingkungan Terhadap Mata Pencaria," *Mimbar Ilmu* 27, no. 1 (2022): 33-43., <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/iji.v1i3.32034>.

No	Nama Judul Penelitian	Metodologi	Persamaan	Perbedaan
	<i>E-LKPD Interaktif Berbasis Liveworksheet untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPS di SMP Negeri 11 Madiun.</i> ⁴²	hasil belajar	LKPD interaktif	
4	Novianti dkk. (2025). <i>Pengembangan E-LKPD Interaktif Berbasis Problem Based Learning Materi Gaya IPA Kelas IV SD.</i> ⁴³	R&D (ADDIE); angket & tes	Sama-sama mengembangkan LKPD interaktif untuk SD	Fokus evaluasi lebih pada validitas/kepraktisan/efektivitas hasil belajar IPA, bukan pada keaktifan siswa dalam IPAS secara kuantitatif
5	Amalia, Roesminingsih & Yani (2023). <i>Pengembangan LKPD Interaktif Berbasis Liveworksheet untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS SD.</i> ⁴⁴	R&D (ADDIE); angket sebelum perlakuan – angket setelah perlakuan desain	Sama mengkaji penggunaan LKPD interaktif di IPAS/IPS pada SD	Fokus penelitian yang akan dilakukan adalah pengalaman peserta didik & hubungan keaktifan siswa secara kuantitatif bukan sekedar hasil belajar kuantitatif

⁴² Ari, Sudarmiani, and Malawi, “Penggunaan E-LKPD Interaktif Berbasis Liveworksheet Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar IPS Di SMP Negeri 11 Madiun.”

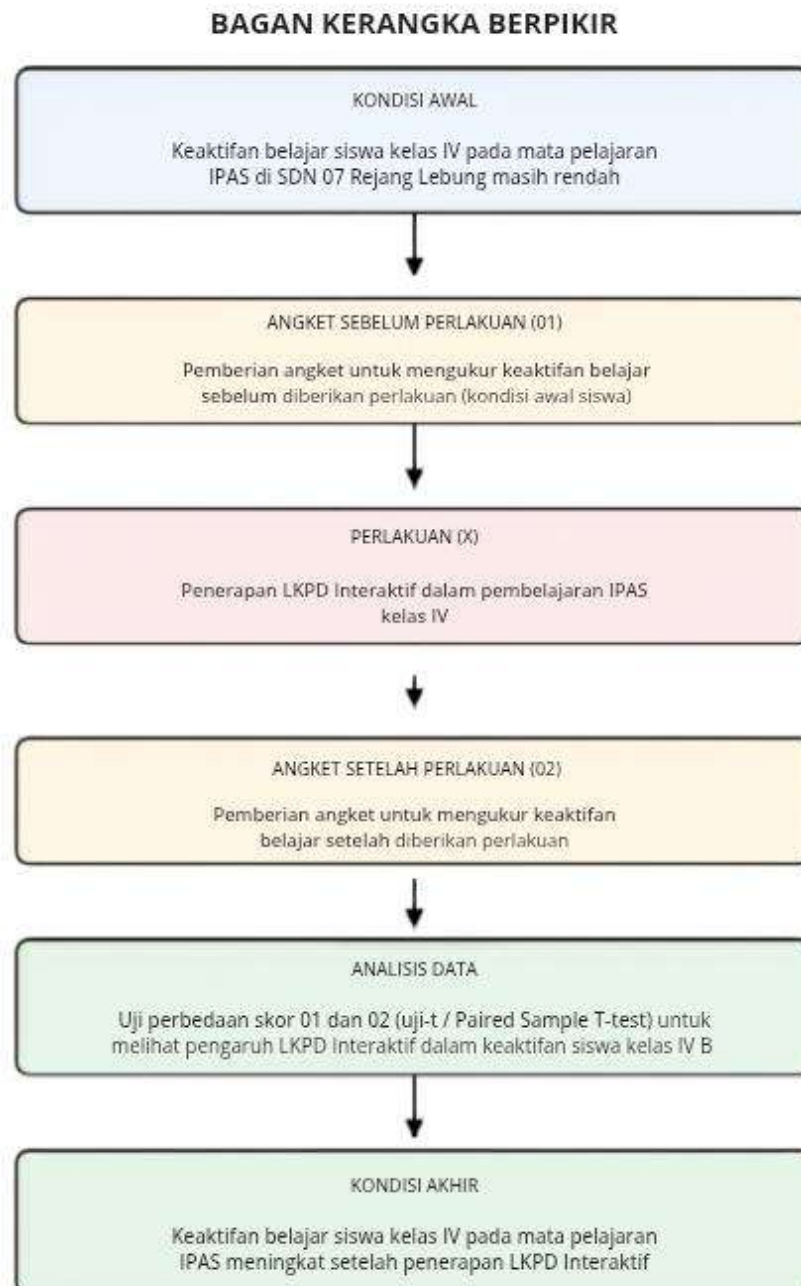
⁴³ Diah Isma Novianti, I. Gede Astawan, and Gusti Ayu Putu Sukma Trisna, “Pengembangan E-Lkpd Interaktif Berbasis Problem Based Learning Materi Gaya Muatan Ipa Pada Siswa Kelas IV SD,” *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 9, no. 2 (2023): 5398–5411.

⁴⁴ NF, Roesminingsih, and Yani, “Pengembangan LKPD Interaktif Berbasis Liveworksheet Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Sekolah Dasar.”

Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu, diketahui bahwa kajian mengenai LKPD interaktif di sekolah dasar sebagian besar menggunakan pendekatan kuantitatif, penelitian tindakan kelas, atau penelitian dan pengembangan (R&D) yang berfokus pada uji efektivitas dan peningkatan hasil belajar secara numerik. Penelitian tersebut umumnya menekankan pada capaian nilai akhir peserta didik, sementara kajian yang menggali secara mendalam proses pembelajaran, khususnya bagaimana keaktifan peserta didik terbentuk selama penerapan LKPD interaktif, masih terbatas. Selain itu, penelitian yang secara spesifik mengkaji penerapan LKPD interaktif pada mata pelajaran IPAS sebagai mata pelajaran terpadu dalam Kurikulum Merdeka masih relatif sedikit, karena sebagian besar penelitian sebelumnya masih memisahkan kajian antara IPA dan IPS.

C. Kerangka Berfikir

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir Penelitian



D. Hipotesis Penelitian

Istilah *hypo* yang berarti "di bawah" dan *thesa* yang berarti "kebenaran" merupakan akar kata dari "hipotesis". Untuk menggambarkan gagasan tentang kebenaran yang masih "di bawah" (yakni, belum terkonfirmasi) dan baru dapat diangkat menjadi kebenaran yang mapan setelah didukung oleh bukti, ejaannya kemudian disesuaikan dengan kaidah bahasa Indonesia, berubah dari *hipotesa* menjadi *hipotesis* seperti yang digunakan saat ini. Peneliti menyusun hipotesis awal berdasarkan teori terkini mengenai penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) interaktif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) Kelas IV di SDN 07 Rejang Lebong.

a) Hipotesis Alternatif (H_a)

Penerapan LKPD Interaktif dapat digunakan untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar IPAS Kelas IV SDN 07 Rejang Lebong.

b) Hipotesis Nihil (H_0)

Penerapan LKPD Interaktif tidak dapat digunakan untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar IPAS Kelas IV SDN 07 Rejang Lebong.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Fokus penelitian kuantitatif terletak pada data empiris berupa statistik atau fakta yang dapat diukur. Pendekatan ini melibatkan penelitian terhadap populasi atau sampel tertentu serta pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian; analisis yang dilakukan bersifat kuantitatif atau statistik dan bertujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan sebelumnya.⁴⁵

Menurut Sugiyono, metode penelitian kuantitatif juga disebut sebagai metode tradisional (Priana dan Muis menyebutnya sebagai paradigma tradisional) karena metode ini telah lama digunakan sehingga telah memantapkan dirinya sebagai suatu tradisi penelitian.⁴⁶

Penelitian ini menggunakan *desain pra-eksperimental*, yang berarti hanya terdapat satu kelas eksperimen dan tidak ada kelompok kontrol. Secara khusus, digunakan desain satu kelompok di mana kelompok eksperimen mengisi angket awal (*pre-questioner*) sebelum intervensi dan angket akhir (*post-questioner*) setelah pelatihan.⁴⁷

Desain *pre-questionnaire/post-questionnaire* satu kelompok merupakan desain penelitian yang digunakan dalam pendekatan eksperimental ini; dengan demikian, penelitian ini membandingkan kondisi sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan satu kelompok saja.

Singkatnya, rancangan penelitian yang tersedia tercantum dalam tabel di bawah ini:

⁴⁵ Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D (Bandung Alfabeta, 2011), hal 22

⁴⁶ Amruddin. Dkk, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (sukoharjo : Pradina Pustaka, 2022), 8

⁴⁷ *Ibid*, hlm. 114

Tabel 3.1 Desain Penelitian

Angket sebelum	Perlakuan	Angket setelah
O1	X	O2

Keterangan:

X : Pemberian perlakuan dengan LKPD Interaktif pada Pembelajaran

IPAS

O1 : Angket awal sebelum diberikan perlakuan

O2 : Angket akhir setelah diberikan perlakuan

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 07 Rejang Lebong, yang berlokasi di Kabupaten Rejang Lebong. Sekolah tersebut dipilih sebagai lokasi penelitian karena telah menerapkan Kurikulum Merdeka serta menyediakan lingkungan yang tepat untuk mengkaji penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) interaktif dalam pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) di tingkat sekolah dasar.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap Tahun Ajaran 2026/2027, yaitu pada bulan Juni sampai dengan Agustus penentuan waktu penelitian disesuaikan dengan jadwal pembelajaran IPAS di kelas IV serta kesiapan pihak sekolah dalam mendukung pelaksanaan penelitian.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi adalah kategori untuk generalisasi yang terdiri dari berbagai unsur atau individu dengan atribut tertentu, yang dipilih oleh peneliti untuk dianalisis dan dijadikan dasar pengambilan kesimpulan. Oleh karena itu, populasi mencakup objek dan entitas alami lainnya, tidak hanya manusia. Selain itu, populasi juga mencakup keseluruhan sifat atau

kualitas yang dimiliki oleh objek atau individu yang diteliti; populasi bukan sekadar jumlah atau angka dari unsur-unsur atau subjek-subjek tersebut. Sebagai contoh, jika sebuah penelitian akan dilaksanakan di Sekolah X, maka Sekolah X itulah yang menjadi populasinya. Di Sekolah X terdapat sejumlah individu atau subjek serta unsur-unsur lainnya; dalam hal ini, populasi tersebut digambarkan dari segi kuantitas atau jumlah.⁴⁸

Berdasarkan perspektif-perspektif tersebut, dapat disimpulkan bahwa populasi mencakup seluruh subjek penelitian. Seluruh siswa kelas IV di SD Negeri 07 Rejang Lebong pada tahun ajaran 2026–2027 merupakan populasi penelitian ini.

2. Sampel Populasi

Mengingat keterbatasan peneliti yang membuat pemilihan sampel berukuran besar atau yang lokasinya jauh secara geografis menjadi tidak praktis, penelitian ini menggunakan *purposive sampling* sebuah strategi yang melibatkan pemilihan sampel berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan. Karena guru di Kelas IVB belum menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) interaktif, kelas tersebut dipilih sebagai sampel penelitian.

Tabel 3.2 Sampel Populasi Penelitian

NO.	KELAS	LAKI-LAKI	PEREMPUAN	TOTAL
1.	IV B	15	10	25 Siswa

D. Variabel Penelitian

Variabel adalah fitur, ciri, hal, atau aktivitas dengan variasi tertentu yang ditemukan oleh peneliti untuk tujuan pemahaman dan penarikan kesimpulan.⁴⁹

⁴⁸*Ibid*, hlm 126

⁴⁹ Sugiono, *Statistik Untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2016), h. 3

Variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y) adalah dua kategori variabel yang digunakan dalam penelitian ini.

1. Variabel bebas (X)

Variabel yang memengaruhi atau menjadi penyebab perubahan maupun munculnya variabel terikat (variabel yang dipengaruhi) sering disebut sebagai variabel bebas. Oleh karena itu, variabel (X) dalam penelitian ini yaitu penggunaan LKPD interaktif akan digunakan sebagai representasi dari pembelajaran sains dan teknologi, dan dampaknya dapat diamati melalui variabel terkait (peningkatan partisipasi siswa dalam pembelajaran sains).

2. Variabel terkait (Y)

Variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas, atau variabel yang berperan sebagai hasil, dikenal sebagai variabel terikat.⁵⁰ Dengan demikian, partisipasi siswa dalam proses pembelajaran mata pelajaran IPAS merupakan variabel terikat (Y) dalam penelitian ini. Variabel bebas akan memberikan dampak terhadap peningkatan keterlibatan siswa tersebut guna mengetahui seberapa besar pengaruh yang ditimbulkannya.

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Dokumentasi

Dokumentasi adalah proses menghimpun informasi mengenai topik atau variabel tertentu dari berbagai sumber, termasuk catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, risalah rapat, dan agenda.⁵¹ Metode ini digunakan untuk mengumpulkan informasi mengenai kondisi sekolah, catatan nilai siswa, status siswa, daftar nama, serta informasi lainnya guna mendukung penelitian.

Data yang dikumpulkan untuk penelitian ini mencakup catatan sejarah, materi pembelajaran, modul, dokumen terkait penelitian, data

⁵⁰ Sugiono, *Statistik Untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2016), h. 4

⁵¹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: Rineka Cipta, 2002) hlm. 206

siswa, serta dokumentasi kegiatan belajar-mengajar di SD Negeri 07 Rejang Lebong.

2. Angket

Angket merupakan metode pengumpulan data di mana partisipan diberikan daftar pertanyaan atau pernyataan tertulis untuk diisi. Di sisi lain, Suharsimi mendefinisikan angket tertutup sebagai angket yang dirancang sedemikian rupa sehingga responden cukup memberikan tanda centang (✓) pada kolom atau bagian yang relevan.

Angket terbuka adalah kuesioner yang memungkinkan responden menjawab pertanyaan berdasarkan preferensi dan situasi mereka sendiri. Format pertanyaan terbuka dan tertutup digabungkan dalam angket campuran. Penelitian ini menggunakan angket tertutup.

Angket tertutup yang menggunakan skala Likert dengan empat pilihan respons "sangat setuju" (skor 4), "setuju" (skor 3), "tidak setuju" (skor 2), dan "sangat tidak setuju" (skor 1) digunakan dalam penelitian ini untuk mengukur peningkatan partisipasi siswa.

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Lembar Pertanyaan Angket.

NO	PERTANYAAN ANGKET	SS	S	KS	TS
1.	Saya memperhatikan penjelasan guru saat pembelajaran berlangsung				
2.	Saya menyimak materi yang ditayangkan pada smart tv				
3.	Saya aktif bertanya ketika ada materi yang belum saya pahami.				
4.	Saya menjawab pertanyaan yang diberikan guru				
5.	Saya berani menyampaikan pendapat saat diskusi.				
6.	Saya mendengarkan pendapat teman saat diskusi kelompok berlangsung				
7.	Saya mendengarkan audio pembelajaran yang diputar melalui smart TV.				
8.	Saya mendengarkan penjelasan materi yang disampaikan guru				
9.	Saya membuat rangkuman atau mencatat pendapat teman saat belajar.				
10.	Saya mengerjakan tes atau tugas yang diberikan guru dengan sungguh-sungguh.				

11.	Saya berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas				
12.	Saya berusaha memecahkan masalah atau soal yang diberikan guru.				
13.	Saya percaya diri dalam menyampaikan pendapat atau jawaban di depan kelas				
14.	Saya berani untuk mencoba menggunakan smart tv				

3. Observasi

Metode ini mengharuskan peneliti melakukan pengamatan secara langsung maupun tidak langsung terhadap subjek penelitian. Lembar observasi dan pedoman observasi merupakan perangkat yang dapat digunakan. Informasi yang dikumpulkan melalui observasi mencakup berbagai aspek, seperti ruang (lokasi), partisipan, aktivitas, objek, tindakan, peristiwa atau kejadian, waktu, dan emosi. Pengumpulan data melalui observasi digunakan ketika penelitian berfokus pada perilaku manusia, proses kerja, atau fenomena alam, serta melibatkan jumlah responden yang relatif sedikit.⁵²

Dalam penelitian ini, informasi mengenai siswa dan guru di SD Negeri 07 Rejang Lebong yang menjadi sampel penelitian serta lokasi sekolah dan rincian relevan lainnya dikumpulkan melalui teknik observasi. Table observasi siswa dan guru dapat di lihat pada lampiran.

F. Uji Coba Instrumen

1. Uji Validasi Ahli

a. Lembar Validasi Ahli Materi

Lembar validasi ahli materi ini diberikan kepada satu orang ahli materi yaitu salah satu dosen fakultas keguruan dan ilmu pendidikan. Adanya lembar validasi ahli materi ini yaitu bertujuan untuk menilai semua materi yang termuat di dalam LKPD Interaktif yang sedang digunakan oleh peneliti sebelum diuji cobakan kepada

⁵² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*, (Bandung : Alfabeta, 2009), h. 145

peserta didik nantinya. Data penilaian yang diperoleh dari ahli materi digunakan sebagai acuan untuk merevisi LKPD Interaktif yang sedang digunakan oleh peneliti hingga diperoleh LKPD Interaktif yang memang benar-benar layak digunakan dalam proses pembelajaran disekolah.

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	1	2	3	4
1	Kesesuaian Materi	Materi sesuai CP dan TP				
2		Materi sesuai tujuan pembelajaran				
3		Materi sesuai karakteristik siswa kelas IV				
4		Kebenaran konsep materi				
5	Penyajian Materi	Urutan materi sistematis				
6		Contoh sesuai materi				
7		Materi mudah dipahami				
8		Materi mendorong siswa berpikir aktif				
9	Isi LKPD	Kegiatan sesuai tujuan pembelajaran				
10		Soal sesuai indikator				
11		Tingkat kesulitan soal sesuai				
12		Aktivitas pada LKPD mampu meningkatkan keaktifan belajar				
13		Materi mendukung pembelajaran menggunakan Smart TV				
14		Evaluasi sesuai materi yang dipelajari				

Rumus penghitungan presentase kelayakan sebagai berikut :

$$Interval = \frac{Skor \text{ Maksimal} - Skor \text{ Minimal}}{Jumlah \text{ Kategori}}$$

Dengan:

- Skor maksimal = **56** (14 butir × skor tertinggi 4)
- Skor minimal = **14** (14 butir × skor terendah 1)
- Jumlah kategori = **4**

Gunakan skala penilaian berikut:

Tabel 3.6 Skala Penilaian Validasi Ahli Materi

Skor Total	Kriteria
45,5 – 56	Sangat Layak
35,0 – 45,4	Layak
24,5 – 34,9	Layak Dengan Revisi
14,0 – 24,4	Tidak Layak

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi, Persentase kelayakan dihitung menggunakan rumus tersebut, sehingga diperoleh nilai sebesar 56. media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh kategori “Sangat Layak” untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Penilaian ini menunjukkan bahwa materi telah memenuhi aspek kesesuaian materi, penyajian materi dan isi LKPD sehingga dinilai sesuai untuk diterapkan kepada peserta didik.

b. Lembar validasi ahli Bahasa

Lembar validasi ahli Bahasa dari LKPD yang akan digunakan oleh peneliti sebelum nantinya diuji cobakan kepada peserta didik saat melakukan penelitian. Data yang diperoleh dari ahli bahasa digunakan sebagai acuan untuk merevisi LKPD Interaktif yang sedang digunakan sehingga nantinya diperoleh LKPD yang benar-benar layak digunakan dalam pembelajaran di sekolah.

Tabel 3.7 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek	Indikator	1	2	3	4
1	Kebahasaan	Bahasa mudah dipahami				
2		Kalimat efektif				
3		Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar				
4		Sesuai dengan tingkat perkembangan siswa kelas IV				
5		Tidak menimbulkan makna ganda				
6		Petunjuk kegiatan jelas				
7		Istilah yang digunakan tepat				
8		Penulisan ejaan sesuai PUEBI				
9		Tanda baca digunakan dengan benar				
10		Bahasa mampu memotivasi siswa belajar				

Rumus penghitungan presentase kelayakan sebagai berikut :

$$Interval = \frac{Skor\ Maksimal - Skor\ Minimal}{Jumlah\ Kategori}$$

Dengan:

- Skor maksimal = **40** (10 butir × skor tertinggi 4)
- Skor minimal = **10** (10 butir × skor terendah 1)
- Jumlah kategori = **4**

Gunakan skala penilaian berikut:

Tabel 3.8 Skala Penilaian Validasi Ahli Bahasa

Skor Total	Kriteria
32,5 – 40	Sangat Layak
25,0 – 32,4	Layak
17,5 – 24,9	Layak Dengan Revisi
10,0 – 17,4	Tidak Layak

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli bahasa, Persentase kelayakan dihitung menggunakan rumus tersebut, sehingga diperoleh nilai sebesar 30. media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh kategori “Layak” untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Penilaian ini menunjukkan bahwa materi telah memenuhi aspek kebahasaan sehingga dinilai sesuai untuk diterapkan kepada peserta didik

c. Lembar validasi ahli media

Lembar validasi ahli media ini diberikan kepada satu orang ahli media yaitu salah satu dosen fakultas keguruan dan ilmu pendidikan. Adanya lembar validasi ahli materi ini yaitu bertujuan untuk menilai semua fitur dan desain yang termuat di dalam LKPD Interaktif yang sedang digunakan oleh peneliti sebelum diuji cobakan kepada peserta didik nantinya. Data penilaian yang diperoleh dari ahli materi digunakan sebagai acuan untuk merevisi LKPD Interaktif yang sedang digunakan oleh peneliti hingga diperoleh LKPD Interaktif yang memang benar-benar layak digunakan dalam proses pembelajaran disekolah.

Tabel 3.9 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Media.

No	Aspek yang Dinilai	Indikator	1	2	3	4
1	Tampilan LKPD	Desain sampul menarik				
2		Pemilihan warna serasi				
3		Jenis huruf mudah dibaca				
4		Ukuran huruf sesuai				
5	Penyajian Media	Tata letak gambar dan teks rapi				
6		Gambar memiliki kualitas yang baik				
7		Media mudah digunakan peserta didik				
8		Petunjuk penggunaan jelas				
9	Interaktivitas	LKPD memuat aktivitas yang melibatkan siswa				
10		Terdapat latihan/interaksi yang bervariasi				
11		Media mendukung pembelajaran menggunakan Smart TV				
12	Kualitas Teknis	Media dapat digunakan tanpa kendala				
13		Navigasi mudah dipahami				
14		Tampilan menarik perhatian peserta didik				

Rumus penghitungan presentase kelayakan sebagai berikut :

$$Interval = \frac{Skor Maksimal - Skor Minimal}{Jumlah Kategori}$$

Dengan:

- Skor maksimal = **56** (14 butir × skor tertinggi 4)
- Skor minimal = **14** (14 butir × skor terendah 1)
- Jumlah kategori = 4

Gunakan skala penilaian berikut :

Tabel 3.10 Skala Penilaian Validasi Ahli Media

Skor Total	Kriteria
45,5 – 56	Sangat Layak
35,0 – 45,4	Layak
24,5 – 34,9	Layak Dengan Revisi
14,0 – 24,4	Tidak Layak

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media, Persentase kelayakan dihitung menggunakan rumus tersebut, sehingga

diperoleh nilai sebesar 56. media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh kategori “Sangat Layak” untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Penilaian ini menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek tampilan LKPD, penajian media interaktif, dan Kualitas teknis sehingga dinilai sesuai untuk diterapkan kepada peserta didik.

2. Uji Validitas

"Valid" berarti dapat diterima atau sesuai. Validitas suatu instrumen mencerminkan kemampuannya untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Jika instrumen tersebut berupa tes, validitas isinya dapat dievaluasi dengan membandingkannya terhadap materi yang telah diajarkan.⁵³

Secara teknis, kisi-kisi instrumen atau matriks pengembangan instrumen dapat membantu dalam penilaian validitas isi. Variabel yang diteliti, indikator acuan, serta nomor butir pertanyaan atau pernyataan yang diturunkan dari indikator-indikator tersebut semuanya tercakup dalam kisi-kisi ini.⁵⁴

Sebelum memberikan tes kepada kelas eksperimen, peneliti melakukan uji validitas. Tujuan uji ini adalah untuk mengevaluasi validitas butir-butir instrumen yang digunakan untuk mengukur keterlibatan siswa, khususnya pertanyaan-pertanyaan dalam kuesioner. Untuk keperluan ini, peneliti menggunakan validitas isi. Para ahli atau validator meninjau dan memeriksa butir-butir tes tersebut sebagai bagian dari proses penilaian validitas isi, yang berfokus pada konten tes itu sendiri sebagai alat ukur hasil belajar siswa. Setelah masukan dari validator diterima, perangkat lunak SPSS Versi 25.0 digunakan untuk mengevaluasi data dengan menggunakan rumus berikut:

$$r_{xy} = \frac{n(\sum xy) - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{[n(\sum x^2) - (\sum x)^2][n(\sum y^2) - (\sum y)^2]}}$$

⁵³*Ibid*, hlm 129

⁵⁴*Ibid*, hlm 129.

keterangan :

r_{xy} = koefisien korelasi x dan y

n = jumlah subyek

ΣX = jumlah skor item

ΣY = jumlah skor total

ΣXY = Jumlah hasil kali skor item dengan skor total

ΣX^2 = Jumlah kuadrat skor item

ΣY^2 = Jumlah kuadrat skor total⁵⁵

Berdasarkan hal tersebut untuk menentukan uji validitas digunakan criteria sebagai berikut :

- a) Signifikan uji (α) = 5% atau 0,05
- b) Jika $r_{Hitung} > r_{tabel}$, maka butir soal tersebut valid
- c) Jika $r_{tabel} < r_{tabel}$, maka butir soal tersebut tidak valid

Untuk studi percontohan ini, sekitar dua puluh siswa kelas empat yang mengikuti mata pelajaran IPAS di Sekolah Dasar Negeri Rejang Lebong Nomor 7 dipilih sebagai responden. Selanjutnya, kuesioner dibagikan secara langsung dalam bentuk cetakan, dan instrumen penelitian tersebut diuji coba pada siswa yang tidak termasuk dalam sampel penelitian.

Koefisien korelasi digunakan untuk menilai validitas pertanyaan angket dalam penelitian ini; validitas item dinilai menggunakan perangkat lunak SPSS versi 25.0 dengan membandingkan nilai *r_{hitung}* dengan nilai *r_{tabel}* pada tingkat signifikansi lima persen. Berikut ini adalah temuan dari uji validitas instrumen.:

Tabel 3. 11 Uji Validitas Instrumen

0.8114	R-Tabel	R-Hitung	Status Butir Pertanyaan
1	0.444	0.814	Valid
2	0.444	0.698	Valid

⁵⁵*Ibid*, hlm. 246

3	0.444	0.821	Valid
4	0.444	0.677	Valid
5	0.444	0.637	Valid
6	0.444	0.827	Valid
7	0.444	0.813	Valid
8	0.444	0.689	Valid
9	0.444	0.633	Valid
10	0.444	0.798	Valid
11	0.444	0.821	Valid
12	0.444	0.857	Valid
13	0.444	0.820	Valid
14	0.444	0.845	Valid

Hasil uji validitas kuesioner sebagai instrumen untuk mengevaluasi partisipasi siswa berkisar antara 0,633 hingga 0,857. Butir-butir kuesioner nomor 1 sampai dengan 14 dinyatakan valid karena nilai r hitung berada di atas nilai tabel; secara khusus, nilai r hitung untuk butir-butir tersebut lebih besar daripada nilai tabel sebesar 0,444 (berdasarkan $N = 20$ siswa), sehingga memenuhi kriteria validitas yang ditetapkan.

2. Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas merupakan prasyarat penting lainnya bagi para peneliti. Presisi atau konsistensi suatu alat dalam mengukur apa yang seharusnya diukur disebut sebagai reliabilitas. Sebuah instrumen dianggap reliabel jika secara konsisten menghasilkan hasil yang sama saat mengukur objek yang sama.⁵⁶ Dalam penelitian ini, pengujian reliabilitas instrumen dilakukan menggunakan rumus KR-21 atau SPSS Versi 25.0. Jika $r \geq 0,70$, instrumen tersebut dianggap reliabel.⁵⁷

Adapun rumusnya adalah sebagai berikut.

$$r_i = \frac{k}{(k-1)} \left(1 - \frac{M(k-M)}{kst^2} \right)$$

Keterangan:

⁵⁶*Ibid*, hlm 121

⁵⁷ Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, (Bandung:Alfabeta, 2013), hlm. 365

r_i : reliabilitas yang dicari

k : jumlah item dalam instrumen

m : mean skor total

st : varians total⁵⁸

Hasil uji reliabilitas dari uji coba yang melibatkan 20 siswa SD Negeri 7 Rejang Lebong yang mengisi angket disajikan dalam tabel berikut..

Tabel 3. 12 Uji Reliabilitas Instrumen
Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.947	14

Berdasarkan hasil uji reliabilitas pada Tabel 3.12, perhitungan statistik menunjukkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,947. Instrumen ini memperlihatkan koefisien yang sangat kuat melampaui ambang batas 0,80 (atau *Cronbach Alpha* $0,947 > 0,70$) bila dibandingkan dengan nilai acuan dalam tabel, yang mengindikasikan bahwa hasilnya sangat kuat atau dapat diandalkan. Temuan tambahan disajikan dalam lampiran.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan terhadap data sampel menggunakan instrumen tertentu; temuan yang diperoleh kemudian disajikan untuk menjawab topik penelitian atau menguji hipotesis yang diajukan. Tujuan dari penelitian pengujian hipotesis ini adalah untuk mengetahui bagaimana penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Interaktif (Variabel X) memengaruhi peningkatan partisipasi siswa dalam pembelajaran IPAS (Variabel Y). Berikut adalah langkah-langkah dalam teknik analisis data tersebut:

1. Uji Normalitas Data

⁵⁸ Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, (Bandung:Alfabeta, 2013), hlm. 132

Uji normalitas digunakan untuk memastikan apakah sampel dari suatu populasi data memiliki distribusi normal. Ini merupakan proses untuk menentukan apakah distribusi data tersebut normal. Penelitian ini menggunakan SPSS versi 25.0 dan uji *Lilliefors*, yang didasarkan pada kriteria normalitas berikut:

- a) Jika $L_{hitung} < L_{tabel}$ maka terima H_0 dan tolak H_a
- b) Jika $L_{hitung} > L_{tabel}$ maka tolak H_0 dan terima H_a

2. Uji Hipotesis

Dengan menggunakan perangkat lunak komputer, peneliti melakukan uji hipotesis dua arah menggunakan SPSS 25.0. Tujuan uji ini adalah untuk mengkaji dua variabel, yaitu keterlibatan siswa sebelum dan sesudah penerapan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) interaktif. Prosedur berikut ini diikuti untuk melaksanakan uji hipotesis tersebut:

a) Menentukan hipotesis

$H_0: \mu_1 = \mu_2$ (Penerapan LKPD Interaktif tidak dapat digunakan untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar IPAS Kelas IV SDN 07 Rejang Lebong.)

$H_a: \mu_1 \neq \mu_2$ (Penerapan LKPD Interaktif dapat digunakan untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar IPAS Kelas IV SDN 07 Rejang Lebong.)

b) Pengujian hipotesis dua arah

Dalam pengujian hipotesis, peneliti menggunakan statistik uji t dua arah dengan bantuan olah data SPSS *Windows Release 25.0* dengan rumus :

$$t = \frac{\frac{\sum D}{n}}{\sqrt{\frac{\sum D^2 - \frac{(\sum D)^2}{n}}{n(n-1)}}$$

keterangan :

D = Selisih sampel pertama dan kedua

n = jumlah sampel

c) Kriteria pengujian

- (a) Jika nilai signifikan $\geq 0,05$ maka H_0 diterima
- (b) Jika nilai signifikan $\leq 0,05$ maka H_0 ditolak.⁵⁹

⁵⁹ Sugiyono, *Metodologi Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, R&D)*. hlm. 163

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Objek Wilayah Penelitian

1. Sejarah SD Negeri 7 Rejang Lebong

Alamat sekolah dasar negeri ini adalah Jl. Ketahun I Prumnas, Desa Batu Galing, Kecamatan Curup Tengah, Kabupaten Rejang Lebong. Setelah tahap pembangunan yang dimulai pada awal tahun 1980-an, sekolah ini resmi didirikan pada tahun 1981. Di bawah naungan Dinas Pendidikan (DIKNAS), SD Negeri 7 Rejang Lebong hingga kini masih aktif menyelenggarakan pendidikan dasar di Kecamatan Curup Tengah. Sekolah ini sebelumnya bernama SD 78 Talang Rimbo Lama. Dari tahun 1981 hingga 1999, Ibu Hj. Maryama, S.Pd., menjabat sebagai kepala sekolah pertama. Selama masa jabatannya yang berlangsung hampir delapan belas tahun, beliau meletakkan dasar bagi operasional dan perkembangan pendidikan di sekolah tersebut.

Institusi tersebut mengubah namanya menjadi SD Negeri 07 Curup Tengah pada tahun 2012 untuk mencerminkan perubahan kebijakan pendidikan. Kepala sekolah pada saat itu adalah Ibu Sari Hartati, S.Pd. Menjelang akhir masa jabatannya pada tahun 2016, nama sekolah kemudian diubah menjadi SD Negeri 7 Rejang Lebong, nama yang masih digunakan hingga saat ini.

Ibu Tri Handayani, M.Pd., telah menjabat sebagai kepala sekolah sejak 21 Oktober 2020. Di bawah kepemimpinannya, sekolah ini terus berupaya meningkatkan standar pengajaran dan layanan pendidikan bagi para siswanya.

Menyusul peraturan pengelompokan sekolah pada tahun 2022, SD Negeri 7 Rejang Lebong digabungkan dengan SD Negeri 8. Kebijakan ini diterapkan sebagai bagian dari upaya penataan ulang dan untuk menjamin pemerataan layanan pendidikan dasar, dengan penekanan khusus pada penerimaan siswa, efektivitas manajerial, serta optimalisasi sarana dan tenaga pengajar. Kedua sekolah tersebut digabungkan secara administratif

sesuai dengan prinsip tersebut, dan hingga saat ini masih beroperasi dengan nama SD Negeri 7 Rejang Lebong.⁶⁰ Di bawah ini daftar kepala sekolah mulai tahun 1981 sampai saat ini.

Tabel 4. 1
Nama-nama Kepala Sekolah SD Negeri 7 Rejang Lebong
Mulai Tahun 1981 – sekarang

No	Nama	Tahun Menjabat
1	Hj. Maryama A. Ma.Pd	1981-1999
2	Hj. Sudarti, S.Pd	2000-2004
3	Kasma Boti, S.Pd	2005-2009
4	Hanapi, S.Pd., MM	2010-2011
5	Sari Hartati, S.Pd	2012-2016
6	Sulastri, S.Pd	2017-2020
7	Tri Handayani, M.Pd	2020- Sekarang

Sumber: SD Negeri 7 Rejang Lebong, 2026

2. Visi dan Misi SD Negeri 7 Rejang Lebong

Sekolah Dasar Negeri Rejang Lebong No. 7 bertujuan untuk mencapai keunggulan akademik, menanamkan karakter yang luhur, mempertahankan standar moral yang tinggi, dan menumbuhkan wawasan global. Berikut ini adalah misi Sekolah Dasar Negeri 7 Rejang Lebong:

- a. Untuk menjadikan proses belajar menyenangkan, memaksimalkan kreativitas siswa serta kegiatan belajar baik di dalam maupun di luar kelas.
- b. Membimbing dan mendampingi siswa yang berprestasi dalam kompetisi berbasis mata pelajaran.
- c. Untuk mencapai keunggulan, menumbuhkan minat dan keterampilan dalam bidang olahraga dan seni.
- d. Mendorong siswa untuk menjalankan agamanya dan membantu mereka menggunakannya sebagai pedoman dalam kehidupan sehari-

⁶⁰ Dokumentasi SD Negeri 7 Rejang Lebong, Juli 2026

hari.

- e. Untuk mendorong komunitas sekolah agar berperilaku sopan, ramah, dan beradab.
 - f. Untuk menumbuhkan wawasan global dan standar moral yang tinggi pada siswa.
 - g. Untuk mendukung kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi sesuai dengan potensi, minat, dan keterampilan siswa.
 - h. Menumbuhkan kecintaan terhadap Al-Qur'an melalui pelaksanaan program “Sabar”, shalat Dhuha di sekolah, serta promosi aktif kegiatan menghafal Al-Qur'an (Tahfidz Qur'an)..
3. Rekapitulasi Guru SD Negeri 7 Rejang Lebong

Tenaga pengajar di sekolah ini terdiri dari individu dengan berbagai status kepegawaian, seperti Guru Tidak Tetap (GTT), Pegawai Pemerintah dengan Perjanjian Kerja (P3K), dan Pegawai Negeri Sipil (PNS). Tabel di bawah ini menyajikan ringkasan mengenai jumlah guru di SD Negeri 7 Rejang Lebong.

Tabel 4. 2
Rekapitulasi Guru SD Negeri 7 Rejang Lebong

Status	Jenis Kelamin		Jumlah
	L	P	
PNS dan P3K	3	19	22
GTT	2	7	9
Jumlah			31

Sumber: SD Negeri 7 Rejang Lebong. 2026

4. Rekapitulasi Siswa SD Negeri 7 Rejang Lebong

Tabel berikut menyajikan data jumlah siswa di SD Negeri 7 Rejang Lebong pada semester ganjil Tahun Ajaran 2025/2026 yang menjadi dasar penentuan populasi dalam penelitian ini.

Tabel 4. 3
Rekapitulasi Siswa SD Negeri 7 Rejang Lebong

Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
	L	P	
I A	10	20	30
I B	18	12	30
I C	17	13	30
II A	14	15	29
II B	15	14	29
II C	16	13	29
III A	14	14	28
III B	17	11	28
III C	14	14	28
IV A	13	15	28
IV B	14	15	29
V A	16	13	29
V B	17	12	29
VI A	15	14	29
VI B	15	13	28
Jumlah			424

Sumber: SD Negeri 7 Rejang Lebong. 2026

B. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Data

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 07 Rejang Lebong dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan keaktifan belajar peserta didik melalui penerapan LKPD interaktif pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Penelitian ini menggunakan

satu kelas sebagai kelas eksperimen dengan desain *One Group Prequestioner-Postquestioner*.

Data penelitian diperoleh melalui dua instrumen, yaitu Angket dan lembar observasi. Angket digunakan untuk mengukur tingkat keaktifan belajar peserta didik sebelum dan sesudah penerapan LKPD interaktif, sedangkan lembar observasi digunakan untuk mengamati keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Aspek yang diamati meliputi partisipasi dalam pembelajaran, kemampuan mengajukan dan menjawab pertanyaan, keterlibatan dalam diskusi, menyampaikan pendapat, serta penyelesaian tugas yang diberikan.

Sebelum digunakan dalam pembelajaran, LKPD interaktif telah melalui tahap validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan memenuhi aspek kelayakan dari segi tampilan, isi, dan penggunaan bahasa. Setelah dinyatakan layak, LKPD interaktif diterapkan dalam pembelajaran IPAS di kelas IV SDN 07 Rejang Lebong. Hasil dari uji validitas oleh ahli sebagai berikut:

Tabel 4. 4
Rekapitulasi Uji Validasi Ahli

No	Validator Ahli	Nilai	Kategori
1.	Ahli Media	56	Sangat Layak
2.	Ahli Materi	56	Sangat Layak
3.	Ahli Bahasa	30	Layak

Data yang diperoleh dari Angket dianalisis secara kuantitatif untuk mengetahui perubahan tingkat keaktifan belajar peserta didik sebelum dan sesudah penerapan LKPD interaktif. Analisis diawali dengan uji normalitas sebagai uji prasyarat, kemudian dilanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan paired sample t-test untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil sebelum dan sesudah perlakuan. Selain itu, dilakukan analisis N-Gain untuk mengetahui

besarnya peningkatan keaktifan belajar peserta didik. Sementara itu, data hasil observasi dianalisis secara deskriptif untuk memberikan gambaran mengenai aktivitas peserta didik selama mengikuti pembelajaran menggunakan LKPD interaktif. Seluruh hasil analisis disajikan dalam bentuk tabel dan uraian sebagai dasar penarikan kesimpulan penelitian.

Sebelum melakukan pengujian terhadap hipotesis penelitian, terlebih dahulu peneliti akan memaparkan dan menjelaskan secara rinci mengenai rata-rata hasil keaktifan siswa kelas IV yang diperoleh dari pelaksanaan angket sebelum perlakuan dan angket setelah perlakuan selama proses pembelajaran berlangsung. Penjelasan ini dimaksudkan untuk memberikan gambaran awal mengenai kondisi keaktifan siswa, baik sebelum maupun sesudah diberikan perlakuan, sehingga dapat diketahui apakah terdapat perubahan yang signifikan setelah proses pembelajaran dilaksanakan. Dengan demikian, pemaparan mengenai rata-rata hasil angket sebelum perlakuan dan angket setelah perlakuan ini menjadi dasar atau langkah awal sebelum peneliti melanjutkan pada tahap analisis dan pengujian hipotesis penelitian secara statistik.

a. Analisis Data keaktifan siswa

Setelah proses pengumpulan data melalui angket sebelum perlakuan dan angket setelah perlakuan selesai dilaksanakan, langkah selanjutnya yang perlu dilakukan adalah mengolah dan menganalisis data tersebut secara sistematis.

Pengolahan data ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana terjadi perubahan tingkat keaktifan siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa penerapan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) interaktif yang ditampilkan melalui media *Smart TV* dalam proses pembelajaran. Penggunaan LKPD interaktif pada *Smart TV* ini dipilih sebagai perlakuan karena diharapkan mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik, visual, dan interaktif dibandingkan dengan LKPD konvensional berbasis cetak,

sehingga dapat mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Melalui perbandingan hasil angket sebelum perlakuan dan angket setelah perlakuan, peneliti dapat memperoleh gambaran yang objektif mengenai sejauh mana efektivitas penggunaan LKPD interaktif pada *Smart TV* dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa. Data yang diperoleh dari kedua tahap pengukuran tersebut kemudian direkap dan disajikan dalam bentuk tabel agar lebih mudah dipahami serta dianalisis, baik secara deskriptif maupun statistik. Adapun rangkuman data hasil angket sebelum perlakuan dan angket setelah perlakuan tersebut dapat dilihat secara lengkap pada Tabel 4.5 berikut ini

Tabel 4. 5
Rata-rata Nilai Angket Siswa Mata Pelajaran IPAS

Nilai	Kelas IV
Rata-rata angket sebelum perlakuan	32,64
Rata-rata angket setelah perlakuan	46,92

Berdasarkan Tabel 4.5 di atas, rata-rata skor kuesioner kelas eksperimen adalah 32,64 sebelum perlakuan dan 46,92 setelah perlakuan. Hasil ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas empat meningkat secara signifikan setelah perlakuan, dengan kenaikan sebesar 14,28 poin dari rata-rata skor sebelum perlakuan sebesar 32,64 menjadi rata-rata skor setelah perlakuan sebesar 46,92.

Setelah intervensi khususnya penerapan lembar kerja peserta didik (LKPD) interaktif pada *Smart TV* selama pembelajaran skor rata-rata mengalami peningkatan, yang menunjukkan adanya perubahan positif pada hasil belajar siswa. Oleh karena itu, dapat ditarik kesimpulan sementara bahwa intervensi tersebut memberikan dampak positif terhadap

peningkatan hasil belajar siswa di kelas eksperimen; namun, diperlukan pengujian hipotesis lebih lanjut untuk mengetahui apakah peningkatan tersebut signifikan secara statistik.

b. Data Hasil Angket Sebelum Perlakuan

Adapun hasil pengeisian Angket keaktifan siswa dari *angket sebelum perlakuan* sebelum menggunakan LKPD Interaktif dapat dilihat pada table dibawah ini :

Tabel 4. 6
Hasil Data Angket sebelum perlakuan Siswa Kelas IV

NO	NAMA SISWA	ANGKET SEBELUM PERLAKUAN
1.	AZA	32
2.	ARS	32
3.	CRI	37
4.	DRR	23
5.	FYA	36
6.	IDF	29
7.	MAH	24
8.	MDP	34
9.	MCA	36
10.	NDF	30
11.	RAJ	36
12.	RZA	21
13.	RIR	32
14.	SZL	36
15.	TAV	29
16.	MAR	32
17.	RSM	29
18.	SD	38
19.	KNA	35
20.	TPI	36
21.	JHO	36
22.	JVM	38
23.	BNT	33
24.	AQW	36
25.	AL	36
	Rata rata	32,64

Berdasarkan tabel di atas, analisis angket sebelum perlakuan dilakukan untuk mengukur tingkat keaktifan awal siswa kelas IV sebelum diterapkannya perlakuan berupa penggunaan LKPD

interaktif. Dengan kata lain, hasil ini menggambarkan kondisi atau tingkat keaktifan siswa sebelum mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan LKPD interaktif tersebut. Setelah hasil angket sebelum perlakuan siswa diketahui, selanjutnya dilakukan analisis kategori keaktifan untuk memperoleh gambaran hasil akhir tingkat keaktifan siswa kelas IV B, sebagaimana disajikan sebagai berikut:

Rumus penghitungan presentase kategori keaktifan:

$$presentase = \frac{\text{skor siswa}}{\text{skor maksimal (56)}} \times 100$$

Kategori Keaktifan	Rentang Point
Aktif	81-100
Cukup Aktif	61-80
Kurang Aktif	41-60
Tidak Aktif	21-40

Sumber : Riduwan, 2010

Tabel Hasil Analisis statistik hasil angket sebelum perlakuan kelas IV B SD Negeri 7 Rejang Lebong disajikan di bawah ini.

Tabel 4. 7
Statistik Data Angket awal Hasil keaktifan siswa

Kelas	N	Mean	Point terendah	Poin tertinggi
IV	25	32,64	21,00	38,00

Kategori skor angket sebelum perlakuan kelas IV B dapat dilihat pada Tabel 4.8 di bawah ini:

Tabel 4. 8
Kategori Skor Angket Awal Keaktifan Siswa

Kriteria	Kategori	Kelas IV	
		F	%
81-100	Aktif	0	00,00
61-80	Cukup Aktif	13	52%
41-60	Kurang Aktif	11	44%
21-40	Tidak Aktif	1	4%
Jumlah		25	100%

Berdasarkan temuan angket pra-perlakuan untuk Kelas IV-B sebagaimana tercantum dalam Tabel 4.8 di atas, satu siswa termasuk dalam kategori "tidak aktif", sebelas siswa dalam kategori "kurang aktif", tiga belas siswa dalam kategori "cukup aktif", dan tidak ada siswa yang masuk dalam kategori "aktif". Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa tingkat partisipasi awal siswa di Kelas IV sebelum dilakukannya intervensi yang mencakup penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) interaktif masih dapat ditingkatkan.

c. Data Hasil Angket Setelah Perlakuan

Sebagai upaya untuk menilai keaktifan siswa kelas IV B terhadap proses pembelajaran IPAS setelah diterapkannya LKPD interaktif, peneliti memberikan Angket pada akhir kegiatan pembelajaran. Hasil data Angket Setelah Perlakuan tersebut selanjutnya direkap dan ditampilkan pada tabel berikut ini.

Tabel 4. 9
Daftar Hasil Data Angket Setelah Perlakuan

NO	NAMA SISWA	Angket Akhir
1.	AZA	40
2.	ARS	51
3.	CRI	45
4.	DRR	36
5.	FYA	49

6.	IDF	48
7.	MAH	35
8.	MDP	46
9.	MCA	52
10.	NDF	42
11.	RAJ	53
12.	RZA	43
13.	RIR	51
14.	SZL	53
15.	TAV	40
16.	MAR	43
17.	RSM	43
18.	SD	54
19.	KNA	48
20.	TPI	53
21.	JHO	51
22.	JVM	54
23.	BNT	44
24.	AQW	47
25.	AL	52
	Rata rata	46,92

Berdasarkan hasil Angket Setelah Perlakuan siswa kelas IV B yang telah diperoleh, dilakukan analisis untuk mengetahui kategori keaktifan akhir peserta didik setelah menggunakan LKPD interaktif pada pembelajaran IPAS, sebagaimana ditunjukkan pada analisis statistik deskriptif berikut ini.

Tabel 4. 10
Statistik Data Angket Akhir Keaktifan Siswa

Kelas	N	Mean	Minimal	Maksimal
IV	25	46,92	35,00	54,00

Setelah diketahui hasil Angket Setelah Perlakuan siswa, maka dilakukan analisis kategori keaktifan untuk mengetahui hasil akhir kelas IV sebagaimana disajikan sebagai berikut
Rumus penghitungan presentase kategori keaktifan:

$$\text{presentase} = \frac{\text{skor siswa}}{\text{skor maksimal (56)}} \times 100$$

Kategori Keaktifan	Rentang Point
Aktif	81-100
Cukup Aktif	61-80
Kurang Aktif	41-60
Tidak Aktif	21-40

Sumber : Riduwan, 2010

Mengetahui kategori skor Angket Setelah Perlakuan kelas IV B SD Negeri 7 Rejang Lebong dapat dilihat pada Tabel 4.11 di bawah ini :

Tabel 4. 11
Kategori Skor Angket Keaktifan Siswa

Kriteria	Kategori	Kelas IV	
		F	%
81-100	Aktif	16	64%
61-80	Cukup Aktif	9	36%
41-60	Kurang Aktif	0	0%
21-40	Tidak Aktif	0	0%
Jumlah		25	100%

Tabel 4.11 Terlihat bahwa hasil Angket Setelah Perlakuan kelas IVB menunjukkan 0 siswa masuk dalam kategori tidak aktif, 0 siswa masuk dalam kategori kurang aktif, 9 siswa masuk dalam kategori cukup aktif, dan 16 siswa masuk dalam kategori aktif. Berdasarkan hasil tersebut, dapat diasumsikan bahwa tingkat keaktifan akhir siswa kelas IV mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan LKPD interaktif.

2. Pengujian Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas

Sebelum melakukan analisis hipotesis dalam penelitian ini, perlu dilakukan analisis prasyarat, salah satunya adalah uji normalitas.

Uji normalitas merupakan prosedur statistik yang bertujuan untuk menentukan apakah data yang diperoleh dari variabel penelitian berasal dari populasi dengan distribusi normal atau tidak. Pengujian ini sangat penting karena teknik analisis statistik yang akan digunakan pada tahap pengujian hipotesis sangat bergantung pada apakah distribusi data bersifat normal atau tidak. Jika distribusi data bersifat normal, analisis dapat dilanjutkan menggunakan statistik parametrik; namun jika tidak, statistik non-parametrik harus digunakan sebagai alternatif.

Data dari kuesioner pra-perlakuan dan pasca-perlakuan mengenai keterlibatan siswa kelas empat di SD Negeri 7 Rejang Lebong dikumpulkan sebelum dan sesudah penerapan intervensi berupa penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) interaktif dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian ini kemudian diuji normalitasnya. Mengingat pendekatan Kolmogorov-Smirnov sering digunakan dalam penelitian dengan ukuran sampel yang relatif kecil seperti desain *one-group* yang digunakan dalam penelitian ini pendekatan tersebut dipilih untuk uji normalitas ini. Demi menjamin hasil yang akurat, objektif dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah, seluruh perhitungan uji normalitas dilakukan menggunakan perangkat lunak SPSS versi 25.0.

Perbandingan antara nilai signifikansi (Sig.) yang diperoleh dan tingkat signifikansi yang ditetapkan sebesar 0,005 menjadi dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas Shapiro-Wilk ini. Data dapat disimpulkan berdistribusi normal jika nilai signifikansi (p) yang diperoleh lebih besar dari 0,05 ($p > 0,005$). Sebaliknya, data dianggap tidak berdistribusi normal jika nilai signifikansi (p) yang diperoleh kurang dari 0,05 ($p < 0,005$). Tabel 4.12 di bawah ini menyajikan hasil lengkap perhitungan uji normalitas untuk data angket keterlibatan siswa pada tahap sebelum perlakuan dan setelah perlakuan.

Tabel 4. 12 Rekapitulasi Hasil Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pre questioner	.204	25	.009	.864	25	.013
Post questioner	.166	25	.074	.929	25	.083

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil perhitungan yang disajikan pada Tabel 4.12 di atas, dapat diketahui bahwa data hasil angket sebelum perlakuan memperoleh nilai signifikansi (p) sebesar 0,013, sedangkan data hasil angket setelah perlakuan memperoleh nilai signifikansi (p) sebesar 0,083. Apabila dibandingkan dengan taraf signifikansi yang telah ditetapkan sebesar 0,005, maka kedua nilai signifikansi tersebut, baik pada data angket sebelum perlakuan maupun angket setelah perlakuan, menunjukkan nilai yang lebih besar ($p > 0,005$).

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data hasil angket sebelum perlakuan dan angket setelah perlakuan keaktifan siswa kelas IV SD Negeri 7 Rejang Lebong dalam penelitian ini berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Hal ini menunjukkan bahwa data penelitian telah memenuhi salah satu syarat atau prasyarat analisis untuk dapat dilanjutkan pada tahap pengujian hipotesis menggunakan teknik statistik parametrik, yaitu uji-t (*paired sample t-test*), pada tahap analisis data selanjutnya.

3. Pengujian Hipotesis

a. Uji *Paired Sampel t-test*

Skor angket awal dan akhir dari kelas IVB merupakan data yang digunakan untuk analisis uji-t sampel berpasangan (*Paired Sample t-test*), yang bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan signifikan terkait partisipasi siswa dalam mata pelajaran

IPAS dengan penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) interaktif. Tabel berikut menampilkan hasil perhitungan SPSS.:

Tabel 4. 13
Hasil Pengujian *Paired Sampel t-test*
Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean	Sig. (2-tailed)
Pair 1	Pre quisioner	32.64	25	4.680	.936	.000
	Post quisioner	46.92	25	5.627	1.125	.000

Adapun dasar pengambilan keputusan tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) H_a : Terdapat perbedaan angket sebelum perlakuan dan angket setelah perlakuan siswa pada Penerapan LKPD Interaktif untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar IPAS Kelas IV SD Negeri 07 Rejang Lebong.
- 2) H_0 : Tidak Terdapat perbedaan angket sebelum perlakuan dan angket setelah perlakuan siswa pada Penerapan LKPD Interaktif untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar IPAS Kelas IV SD Negeri 07 Rejang Lebong.

Hipotesis alternatif (H_a), yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara skor rata-rata sebelum dan sesudah intervensi, diterima dengan membandingkan skor rata-rata angket sebelum intervensi (32,64) dengan skor rata-rata setelah intervensi (46,92).

		Paired Samples Test					t	df	Sig. (2-tailed)
		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre questioner – post questioner	-14.280	3.588	.718	-15.761	-12.799	-19.897	24	.000

Hasil penilaian menunjukkan bahwa nilai sig. (2-tailed) adalah 0,000, yang lebih kecil dari 0,05. Hipotesis kerja (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak karena nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,000 berada di bawah ambang batas 0,05; hal ini mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan pada respons angket siswa antara sebelum dan sesudah perlakuan terkait peningkatan keterlibatan siswa dalam mata pelajaran IPAS di Kelas IV SD Negeri 07 Rejang Lebong. Temuan tambahan disajikan dalam lampiran.

b. Uji *N-Gain Score*

Normalized gain atau *N-gain score* dirancang untuk menentukan keefektifan metode atau *treatment*. Untuk menghitung *gain score* gunakan SPSS 25.0

Karena peneliti akan menilai sejauh mana Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Interaktif meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran IPAS, penelitian ini menggunakan uji skor N-Gain untuk menguji hipotesis. Rumus ini dapat digunakan untuk menentukan skor N-Gain, sebagaimana ditunjukkan di bawah ini:

$$Interval = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Nilai\ Maximum - Nilai\ Pretest}$$

Dengan rumus diatas maka dapat di kategorikan pembagian *N-Gain Score* sebagai berikut :

Tabel 4. 14
Kategori Pembagian *N-Gain Score*

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

Sumber : Melzer dalam Syahfitri, 2008 : 33

Selain kategori pembagian *N-Gain Score*, terdapat pula kategori tafsiran efektivitas *N-Gain Score* yang dijelaskan pada table berikut ini:

Tabel 4. 15
Kategori Tafsiran Efektifitas *N-Gain Score*

Presentasi (%)	Tafsiran
<40	Tidak Efektif
40-55	Kurang Efektif
56-75	Cukup Efektif
>76	Efektif

Sumber : Melzer dalam Syahfitri, 2008 : 33

Rata-rata skor *N-gain* untuk kelas IV di SD Negeri 07 Rejang Lebong adalah 0,57900 berdasarkan perhitungan menggunakan SPSS 25.0; angka ini termasuk dalam kategori "sedang" menurut klasifikasi skor *N-gain* pada Tabel 4.14. Sementara itu, interpretasi efektivitas skor *N-gain* pada Tabel 4.15 menunjukkan nilai sebesar 57,89953% atau 57,9%, yang dikategorikan sebagai "cukup efektif."

UJI N-GAIN SCORE

	Descriptive Statistics				
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
ngain_persen	25	112.50	300.00	174.4058	57.89953
ngain_skor	25	1.13	3.00	1.7441	.57900
Valid N (listwise)	25				

Berdasarkan hasil uji N-Gain Score yang disajikan pada tabel statistik deskriptif di atas, diketahui bahwa jumlah data yang dianalisis (N) adalah sebanyak 25 peserta didik. Pada variabel N-Gain dalam bentuk persen (*ngain_persen*), diperoleh nilai minimum sebesar 112,50 dan nilai maksimum sebesar 300,00, dengan rata-rata (*mean*) sebesar 174,4058 serta standar deviasi sebesar 57,89953. Sementara itu, pada variabel N-Gain dalam bentuk skor (*ngain_skor*), diperoleh nilai minimum sebesar 1,13 dan nilai maksimum sebesar 3,00, dengan rata-rata sebesar 1,7441 serta standar deviasi sebesar 0,57900.

Nilai rata-rata N-Gain sebesar 1,7441 atau setara dengan 174,41% tersebut menunjukkan adanya peningkatan yang cukup besar antara skor pretest dan posttest peserta didik setelah diberikan perlakuan berupa penerapan LKPD interaktif dalam pembelajaran IPAS. Namun demikian, perlu dicermati bahwa secara teori, nilai N-Gain menurut Hake (1998) idealnya berada pada rentang 0 hingga 1 (0% – 100%), sehingga apabila nilai rata-rata maupun nilai maksimum yang diperoleh melebihi angka tersebut, seperti pada hasil di atas, kemungkinan terdapat kekeliruan dalam penentuan skor maksimum ideal instrumen yang digunakan dalam perhitungan, sehingga hasil perhitungan N-Gain perlu ditinjau dan dikoreksi ulang sebelum diinterpretasikan lebih lanjut ke dalam kategori tinggi, sedang, atau rendah.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaa LKPD Interaktif efektif dapat meningkatkan keaktifan siswa mata pelajaran IPAS kelas IV di SD Negeri 7 Rejang Lebong. Terlihat dari nilai angket sebelum perlakuan dan angket setelah perlakuan berupa pertanyaan angket yang telah disebarakan sebagai bahan evaluasi dari proses pembelajaran mata pelajaran IPAS.

4. Rekapitulasi Hasil Penelitian

Tabel 4. 12
Rekapitulasi Hasil Penelitian LKPD Interaktif
pemelajaran IPAS

No	Uji Asumsi	Hasil	Kriteria	Intepretasi	Kesimpulan
1	Uji Normalitas	0,013 0.083	0,013 > 0.005 0.083 >0.005	Distribusi normal	Data Angket sebelum perlakuan dan Angket setelah perlakuan dinyatakan normal
2	Uji Paired t.test	0,000	0,000 <0,005	Ha diterima	Terdapat perbedaan antara rata-rata (mean) dari angket sebelum perlakuan dan angket setelah perlakuan
3	Uji N-Gain Score	57,9%	57.89953	Data N-Gain Cukup Efektif	Karena nilai mean berada di presentasi 56 - 76 maka termasuk pada kategori penafsiran cukup efektif

C. Pembahasan

1. Keaktifan Peserta Didik Sebelum Dan Sesudah Penerapan LKPD Interaktif Dalam Pembelajaran IPAS di Kelas IV SDN 07 Rejang Lebong

a. Keaktifan Peserta Didik Sebelum Penerapan LKPD Interaktif

Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada peserta didik sebelum penerapan LKPD interaktif dalam pembelajaran IPAS,

diketahui bahwa tingkat keaktifan belajar siswa masih berada pada kategori yang relatif rendah hingga sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik belum terlibat secara optimal dalam proses pembelajaran, yang terlihat dari masih rendahnya keberanian siswa dalam mengajukan pertanyaan, mengemukakan pendapat, serta berpartisipasi aktif dalam kegiatan diskusi di kelas.

Dari hasil data angket sebelum perlakuan diketahui bahwa dari 25 peserta didik Kelas IV B, diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebesar 32,64, dengan poin terendah sebesar 21,00 dan poin tertinggi sebesar 38,00. Nilai rata-rata tersebut menunjukkan bahwa secara umum keaktifan belajar peserta didik sebelum penerapan LKPD interaktif masih tergolong rendah.

Selain itu data temuan angket sebelum perlakuan untuk Kelas IV B sebagaimana diketahui bahwa satu peserta didik (4%) termasuk dalam kategori "tidak aktif", sebelas peserta didik (44%) dalam kategori "kurang aktif", tiga belas peserta didik (52%) dalam kategori "cukup aktif", dan tidak ada satu pun peserta didik (0%) yang berada pada kategori "aktif". Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa tingkat partisipasi awal peserta didik di Kelas IV B sebelum dilakukannya intervensi berupa penggunaan LKPD interaktif masih perlu ditingkatkan, mengingat lebih dari separuh peserta didik (96%) berada pada kategori cukup aktif ke bawah, dan tidak satu pun yang mencapai kategori aktif. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik belum terlibat secara optimal dalam proses pembelajaran, yang terlihat dari masih rendahnya keberanian siswa dalam mengajukan pertanyaan, mengemukakan pendapat, serta berpartisipasi aktif dalam kegiatan diskusi di kelas.

Temuan tersebut diperkuat oleh hasil observasi awal yang dilakukan selama proses pembelajaran IPAS di kelas IV SDN 07 Rejang Lebong. Pada saat guru menyampaikan materi menggunakan

metode yang biasa diterapkan di kelas, sebagian besar siswa hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa memberikan tanggapan. Interaksi antara guru dan peserta didik masih didominasi oleh kegiatan tanya jawab yang melibatkan beberapa siswa saja, sementara sebagian siswa lain terlihat kurang fokus dan cenderung menunggu arahan guru tanpa berinisiatif untuk bertanya ataupun menyampaikan pendapat.

Selain itu, hasil observasi menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan sebelum penerapan LKPD interaktif belum mampu menarik perhatian seluruh siswa. Kegiatan pembelajaran masih berpusat pada penjelasan guru sehingga kesempatan peserta didik untuk mengeksplorasi materi secara mandiri masih terbatas. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dalam menyelesaikan tugas, berdiskusi, maupun memecahkan permasalahan yang berkaitan dengan materi IPAS.

Hasil angket dan observasi tersebut sejalan dengan pendapat Sardiman yang menyatakan bahwa keaktifan belajar merupakan keterlibatan peserta didik, baik secara fisik maupun mental, dalam mengikuti proses pembelajaran. Peserta didik dikatakan aktif apabila mereka terlibat dalam kegiatan mengamati, bertanya, mengemukakan pendapat, berdiskusi, dan menyelesaikan tugas yang diberikan guru⁶¹. Apabila aktivitas tersebut belum muncul secara optimal, maka tujuan pembelajaran juga akan lebih sulit tercapai.

Pendapat tersebut juga didukung oleh Oemar Hamalik yang menjelaskan bahwa belajar merupakan suatu proses yang ditandai dengan adanya aktivitas. Semakin tinggi aktivitas peserta didik selama pembelajaran berlangsung, semakin besar peluang tercapainya hasil belajar yang diharapkan⁶². Oleh karena itu, pembelajaran hendaknya dirancang agar mampu memberikan kesempatan kepada peserta didik

⁶¹Sardiman A.M., *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), hlm. 95–96.

⁶²Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hlm. 171–172.

untuk berpartisipasi secara aktif, bukan hanya menjadi pendengar selama proses pembelajaran.

Rendahnya keaktifan belajar sebelum penerapan LKPD interaktif juga dapat dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi. Menurut Azhar Arsyad, media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan informasi sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan mampu meningkatkan perhatian peserta didik⁶³. Apabila media yang digunakan kurang menarik, maka motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran cenderung menurun.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan partisipasi aktif peserta didik. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah menerapkan LKPD interaktif berbasis digital yang ditampilkan melalui Smart TV menggunakan platform Ruang Murid, yang menyediakan berbagai aktivitas pembelajaran seperti video pembelajaran, kuis interaktif, puzzle, latihan soal, dan kegiatan eksplorasi yang memungkinkan peserta didik berpartisipasi secara langsung dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, peserta didik tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga terlibat aktif dalam mengamati, berdiskusi, menganalisis, dan menyelesaikan permasalahan yang disajikan pada LKPD.

Berdasarkan hasil angket dan observasi awal tersebut dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar peserta didik sebelum penerapan LKPD interaktif masih belum optimal. Kondisi ini menjadi dasar perlunya penerapan LKPD interaktif sebagai salah satu alternatif untuk menciptakan pembelajaran IPAS yang lebih menarik, interaktif, dan berpusat pada peserta didik, sehingga diharapkan mampu

⁶³Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), hlm. 15–17.

meningkatkan keaktifan belajar siswa pada proses pembelajaran berikutnya.

b. **Keaktifan Peserta Didik Setelah Penerapan LKPD Interaktif**

Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada peserta didik setelah penerapan LKPD interaktif dalam pembelajaran IPAS, diketahui bahwa keaktifan belajar peserta didik mengalami peningkatan dibandingkan dengan kondisi sebelum penerapan. Peningkatan tersebut terlihat pada hampir seluruh indikator keaktifan belajar, seperti perhatian terhadap materi, keberanian mengajukan pertanyaan, kemampuan mengemukakan pendapat, partisipasi dalam diskusi, kerja sama antarpeserta didik, serta kesungguhan dalam menyelesaikan tugas pembelajaran. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan LKPD interaktif mampu mendorong peserta didik untuk terlibat secara lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Maka dari data angket setelah perlakuan diketahui bahwa dari 25 peserta didik Kelas IV B, diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebesar 46,92, dengan skor minimal sebesar 35,00 dan skor maksimal sebesar 54,00. Apabila dibandingkan dengan hasil angket sebelum perlakuan yang menunjukkan nilai rata-rata sebesar 32,64. maka terlihat adanya peningkatan rata-rata keaktifan belajar peserta didik sebesar 14,28 poin setelah penerapan LKPD interaktif.

Berdasarkan kategori yang terlihat bahwa hasil angket setelah perlakuan pada Kelas IV B menunjukkan tidak ada satu pun peserta didik (0%) yang berada pada kategori "tidak aktif" maupun "kurang aktif", sembilan peserta didik (36%) berada pada kategori "cukup aktif", dan enam belas peserta didik (64%) berada pada kategori "aktif". Apabila dibandingkan dengan kondisi sebelum perlakuan di mana tidak ada peserta didik yang mencapai kategori "aktif" dan mayoritas (96%) berada pada kategori cukup aktif ke bawah hasil ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada tingkat keaktifan belajar peserta didik Kelas IV B setelah diberikan perlakuan

berupa penerapan LKPD interaktif. Peningkatan tersebut terlihat pada hampir seluruh indikator keaktifan belajar, seperti perhatian terhadap materi, keberanian mengajukan pertanyaan, kemampuan mengemukakan pendapat, partisipasi dalam diskusi, kerja sama antarpeserta didik, serta kesungguhan dalam menyelesaikan tugas pembelajaran. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan LKPD interaktif mampu mendorong peserta didik untuk terlibat secara lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Temuan tersebut diperkuat oleh hasil observasi yang dilakukan selama kegiatan pembelajaran IPAS di kelas IV SDN 07 Rejang Lebong. Selama pembelajaran, guru memanfaatkan Smart TV untuk menampilkan LKPD interaktif melalui platform Ruang Murid yang disediakan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. LKPD tersebut memuat berbagai fitur pembelajaran, seperti video pembelajaran, kuis interaktif, puzzle, latihan soal, serta aktivitas pemecahan masalah yang berkaitan dengan materi IPAS.

Hasil observasi menunjukkan bahwa sejak awal pembelajaran peserta didik memberikan perhatian yang lebih baik terhadap materi yang ditampilkan pada Smart TV. Video pembelajaran yang disajikan mampu menarik perhatian siswa sehingga mereka lebih fokus dalam mengikuti penjelasan guru. Setelah menyaksikan video, peserta didik aktif berdiskusi dengan anggota kelompok untuk membahas materi yang telah dipelajari sebelum mengerjakan tugas yang terdapat pada LKPD interaktif.

Keaktifan peserta didik semakin terlihat ketika guru memberikan kuis interaktif dan puzzle sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran. Sebagian besar peserta didik menunjukkan antusiasme dalam menjawab pertanyaan, berdiskusi untuk menemukan jawaban yang benar, serta saling membantu menyelesaikan tantangan yang tersedia pada LKPD. Kondisi tersebut menciptakan suasana belajar yang lebih hidup karena peserta didik tidak hanya menerima informasi

dari guru, tetapi juga terlibat secara langsung dalam proses menemukan dan mengolah informasi.

Selain itu, hasil observasi memperlihatkan bahwa peserta didik menjadi lebih percaya diri untuk mengajukan pertanyaan maupun memberikan tanggapan terhadap penjelasan guru. Interaksi antara guru dan peserta didik berlangsung lebih aktif dibandingkan sebelum penerapan LKPD interaktif. Peserta didik juga lebih berani menyampaikan hasil diskusi kelompok di depan kelas serta memberikan tanggapan terhadap pendapat kelompok lain. Hal ini menunjukkan bahwa LKPD interaktif tidak hanya meningkatkan aktivitas individu, tetapi juga mendorong kemampuan komunikasi dan kerja sama antarpeserta didik.

Peningkatan keaktifan belajar tersebut sejalan dengan pendapat Sardiman yang menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif ditandai oleh keterlibatan aktif peserta didik, baik secara fisik maupun mental. Peserta didik tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga mengamati, bertanya, berdiskusi, memberikan pendapat, dan memecahkan masalah yang berkaitan dengan materi pembelajaran⁶⁴. Aktivitas tersebut tampak selama penerapan LKPD interaktif, di mana peserta didik terlibat dalam setiap tahapan pembelajaran.

Menurut Oemar Hamalik, pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan berbagai aktivitas akan menghasilkan pengalaman belajar yang lebih bermakna⁶⁵. Pada penelitian ini, berbagai aktivitas yang terdapat dalam LKPD interaktif, seperti mengamati video, mengerjakan kuis, menyusun puzzle, berdiskusi, dan mempresentasikan hasil diskusi, memberikan pengalaman belajar yang lebih bervariasi sehingga peserta didik tidak

⁶⁴ Sardiman A.M., *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), hlm. 100–101.

⁶⁵ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hlm. 175–176.

hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga berperan aktif dalam membangun pemahamannya.

Penggunaan LKPD interaktif melalui Smart TV juga mendukung teori multimedia yang dikemukakan oleh Richard E. Mayer. Menurut Mayer, peserta didik akan lebih mudah memahami materi apabila informasi disajikan melalui perpaduan teks, gambar, audio, animasi, dan video dibandingkan hanya melalui penjelasan verbal⁶⁶. Penyajian materi dalam bentuk multimedia membantu peserta didik memusatkan perhatian, memahami konsep secara lebih konkret, serta meningkatkan keterlibatan mereka selama proses pembelajaran.

Di samping itu, hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Prastowo yang menyatakan bahwa LKPD merupakan bahan ajar yang dirancang untuk membimbing peserta didik melakukan berbagai aktivitas belajar secara sistematis sehingga mereka dapat menemukan konsep secara mandiri⁶⁷. Melalui LKPD interaktif yang digunakan dalam penelitian ini, peserta didik memperoleh kesempatan untuk belajar melalui berbagai aktivitas yang menarik dan menantang sehingga keaktifan belajar meningkat.

Apabila dikaitkan dengan teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Jean Piaget, peningkatan keaktifan belajar terjadi karena peserta didik membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman belajar yang diperoleh selama mengamati video, berdiskusi, mengerjakan kuis, dan menyelesaikan berbagai permasalahan yang terdapat dalam LKPD interaktif⁶⁸. Sementara itu, menurut Lev Vygotsky, interaksi sosial dalam kegiatan diskusi dan

⁶⁶Richard E. Mayer, *Multimedia Learning*, Edisi ke-2 (New York: Cambridge University Press, 2009), hlm. 63–68.

⁶⁷Andi Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif* (Yogyakarta: Diva Press, 2015), hlm. 204–206.

⁶⁸Jean Piaget, sebagaimana dikutip oleh Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), hlm. 29–30.

kerja sama kelompok berperan penting dalam membantu peserta didik mengembangkan pemahaman konsep melalui proses saling bertukar informasi dan pengalaman⁶⁹.

Dengan demikian, hasil angket yang menunjukkan peningkatan keaktifan belajar diperkuat oleh hasil observasi yang memperlihatkan perubahan perilaku belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan LKPD interaktif berbantuan Smart TV melalui platform Ruang Murid mampu menciptakan pembelajaran IPAS yang lebih menarik, interaktif, dan berpusat pada peserta didik. Berbagai fitur yang tersedia, seperti video pembelajaran, kuis interaktif, puzzle, dan latihan soal, mendorong peserta didik untuk lebih aktif mengamati, bertanya, berdiskusi, bekerja sama, serta menyelesaikan tugas pembelajaran. Oleh karena itu, penerapan LKPD interaktif terbukti memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan keaktifan belajar peserta didik kelas IV SDN 07 Rejang Lebong.

Hasil observasi menunjukkan bahwa penerapan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) interaktif melalui Smart TV dengan memanfaatkan platform Ruang Murid berlangsung melalui tiga tahapan pembelajaran, yaitu tahap pendahuluan, tahap inti, dan tahap penutup, yang di dalamnya termuat serangkaian aktivitas berupa video pembelajaran, kuis interaktif, puzzle, latihan soal, dan diskusi kelompok. Secara umum, temuan lapangan tersebut sejalan dengan pandangan Andi Prastowo yang menyatakan bahwa LKPD interaktif merupakan bahan ajar yang dirancang untuk memandu peserta didik melakukan kegiatan belajar secara sistematis dan terarah, sekaligus

⁶⁹Lev Vygotsky, sebagaimana dikutip oleh Asri Budiningsih, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2012), hlm. 34–35.

memuat unsur multimedia yang membuat peserta didik terlibat aktif, bukan sekadar menerima informasi secara pasif⁷⁰.

Pada tahap pendahuluan, observasi mencatat bahwa siswa langsung menunjukkan perhatian dan fokus yang lebih tinggi begitu LKPD interaktif ditampilkan melalui Smart TV, dibandingkan dengan pembelajaran sebelumnya yang belum memanfaatkan media serupa. Tampilan gambar, animasi, dan video pembelajaran yang menarik terbukti mampu membangkitkan perhatian awal siswa. Kondisi ini memperkuat teori Yudhi Munadi bahwa media audio-visual memiliki kemampuan menstimulasi lebih dari satu indra secara bersamaan sehingga pesan pembelajaran lebih mudah ditangkap dan diingat oleh peserta didik⁷¹. Fenomena meningkatnya fokus siswa saat menyimak tayangan berbasis gambar, teks, dan suara juga sejalan dengan prinsip multimedia learning yang dikemukakan Richard E. Mayer, yaitu bahwa peserta didik belajar lebih baik ketika informasi disajikan melalui kombinasi kata dan gambar secara bersamaan (dual channel), dibandingkan hanya melalui kata-kata saja⁷².

Pada tahap inti, siswa secara aktif mengamati video pembelajaran, kemudian mendiskusikan isi materi bersama teman sekelompok sebelum mengerjakan aktivitas pada LKPD interaktif. Proses mengamati, mengaitkan informasi baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki, lalu mengonstruksi pemahaman sendiri melalui diskusi ini relevan dengan teori konstruktivisme Jean Piaget, yang menegaskan bahwa pengetahuan tidak diperoleh secara pasif melainkan dibangun sendiri oleh peserta didik melalui interaksi aktif

⁷⁰Andi Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif* (Yogyakarta: Diva Press, 2015), hlm. 204–206.

⁷¹Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru* (Jakarta: Gaung Persada Press, 2013), hlm. 36–37.

⁷²Richard E. Mayer, *Multimedia Learning*, Edisi ke-2 (New York: Cambridge University Press, 2009), hlm. 63–68.

dengan objek dan pengalaman belajarnya⁷³. Aktivitas diskusi kelompok yang diamati, di mana siswa saling bertukar pendapat dan sesekali memerlukan arahan guru, juga menggambarkan proses scaffolding sebagaimana dikemukakan Lev Vygotsky, yaitu bantuan atau bimbingan yang diberikan orang dewasa maupun teman sebaya untuk membantu peserta didik menyelesaikan tugas yang berada sedikit di atas kemampuannya saat itu (zona perkembangan proksimal)⁷⁴.

Selanjutnya, kegiatan menjawab kuis interaktif dan menyusun puzzle yang dilakukan secara berkelompok menunjukkan adanya kerja sama, saling berpikir bersama, dan tanggung jawab antaranggota kelompok dalam menyelesaikan tugas. Temuan ini sesuai dengan teori pembelajaran kooperatif Robert E. Slavin, yang menyatakan bahwa pembelajaran dalam kelompok kecil dapat meningkatkan pencapaian akademik sekaligus keterampilan sosial peserta didik karena adanya saling ketergantungan positif dan tanggung jawab individu di dalam kelompok⁷⁵. Semangat siswa dalam berusaha menjawab kuis dengan tepat serta antusiasme dalam menyusun puzzle juga dapat dijelaskan melalui teori motivasi intrinsik Thomas Malone dan Mark Lepper, bahwa unsur tantangan (challenge), rasa ingin tahu (curiosity), dan permainan (fantasy) yang melekat pada aktivitas berbasis kuis dan puzzle mampu mendorong motivasi belajar peserta didik dari dalam dirinya sendiri, tanpa harus selalu didorong oleh penghargaan dari luar⁷⁶. Adapun kegiatan menyusun puzzle dan menyelesaikan latihan

⁷³Jean Piaget, sebagaimana dikutip oleh Trianto, Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), hlm. 29–30.

⁷⁴Lev Vygotsky, sebagaimana dikutip oleh Asri Budiningsih, Belajar dan Pembelajaran (Jakarta: Rineka Cipta, 2012), hlm. 34–35.

⁷⁵Robert E. Slavin, Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice, Edisi ke-3 (Boston: Allyn & Bacon, 2010), hlm. 4–8.

⁷⁶Thomas W. Malone & Mark R. Lepper, "Making Learning Fun: A Taxonomy of Intrinsic Motivations for Learning", dalam R. E. Snow & M. J. Farr (ed.), Aptitude, Learning, and Instruction, Vol. 3 (Hillsdale: Lawrence Erlbaum, 1987), hlm. 223–228.

soal berdasarkan informasi yang telah dipelajari mencerminkan proses pemecahan masalah yang selaras dengan pandangan Jerome Bruner tentang belajar penemuan (*discovery learning*), yaitu peserta didik didorong untuk menemukan sendiri konsep atau jawaban melalui proses berpikir aktif, bukan sekadar menerima jawaban yang sudah jadi dari guru⁷⁷.

Dari hasil pengamatan secara keseluruhan, hampir seluruh siswa terlibat aktif dalam setiap tahapan pembelajaran, mulai dari memperhatikan penjelasan guru, menyimak video, mengemukakan pendapat, berdiskusi, mengerjakan aktivitas pada LKPD interaktif, hingga memberikan respons terhadap pertanyaan guru, meskipun sebagian siswa masih memerlukan arahan dalam mengikuti setiap kegiatan. Indikator keaktifan tersebut sejalan dengan klasifikasi aktivitas belajar yang dikemukakan Paul B. Diedrich sebagaimana dikutip Sardiman, yang mencakup *visual activities*, *oral activities*, *listening activities*, *motor activities*, dan *mental activities*, yang keseluruhannya tampak muncul selama proses pembelajaran berlangsung⁷⁸. Meningkatnya keberanian siswa untuk bertanya dan menanggapi selama diskusi juga menunjukkan tumbuhnya keaktifan belajar, yang menurut Dimiyati dan Mudjiono merupakan salah satu ciri utama pembelajaran yang bermakna, karena peserta didik tidak hanya mendengar dan mencatat, tetapi turut berpikir dan melakukan sesuatu untuk membangun pemahamannya sendiri⁷⁹.

Secara keseluruhan, proses penerapan LKPD interaktif melalui Smart TV dengan memanfaatkan platform Ruang Murid pada pembelajaran IPAS di kelas IV SDN 07 Rejang Lebong berjalan sesuai dengan karakteristik pembelajaran yang diharapkan dalam

⁷⁷Jerome S. Bruner, sebagaimana dikutip oleh Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010), hlm. 38–39.

⁷⁸Sardiman A.M., *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), hlm. 100–101, mengutip klasifikasi aktivitas belajar Paul B. Diedrich.

⁷⁹Dimiyati & Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), hlm. 45.

Kurikulum Merdeka, yaitu pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, memanfaatkan teknologi digital, serta memberi ruang bagi siswa untuk aktif berpartisipasi, berdiskusi, dan berpikir kritis dalam proses belajarnya⁸⁰. Dengan demikian, temuan observasi bahwa penerapan LKPD interaktif mampu meningkatkan perhatian, partisipasi, keberanian bertanya, kemampuan bekerja sama, serta keterlibatan siswa dalam menyelesaikan aktivitas pembelajaran, secara teoretis dapat dijelaskan melalui perpaduan antara teori media pembelajaran, teori multimedia, teori konstruktivisme, teori pembelajaran kooperatif, teori motivasi intrinsik, serta teori keaktifan belajar sebagaimana telah diuraikan di atas.

2. Efektivitas Penggunaan LKPD Interaktif Untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Dalam Pembelajaran IPAS di Kelas IV SDN 07 Rejang Lebong

Untuk menjawab rumusan masalah mengenai efektivitas penggunaan LKPD interaktif dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik, dilakukan serangkaian analisis statistik yang meliputi uji normalitas, uji *paired sample t-test*, dan uji N-Gain Score terhadap data hasil angket keaktifan belajar peserta didik sebelum dan sesudah penerapan LKPD interaktif pada kelas IV B SDN 07 Rejang Lebong. Sebelum dilakukan uji perbedaan rata-rata, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah data angket sebelum dan sesudah perlakuan berdistribusi normal, sebagai syarat digunakannya uji statistik parametrik. Menurut Sugiyono, uji normalitas merupakan prasyarat yang harus dipenuhi sebelum data dianalisis menggunakan statistik parametrik, karena teknik tersebut mensyaratkan data penelitian berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Hasil uji normalitas dalam penelitian ini menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,013 pada data angket sebelum perlakuan dan 0,083

⁸⁰Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, Panduan Pembelajaran dan Asesmen pada Kurikulum Merdeka (Jakarta: Kemendikbudristek, 2022), hlm. 15–17.

pada data angket setelah perlakuan. Kedua nilai signifikansi tersebut lebih besar dari taraf signifikansi yang ditetapkan ($0,013 > 0,005$ dan $0,083 > 0,005$), sehingga dapat disimpulkan bahwa data angket sebelum perlakuan maupun data angket setelah perlakuan berdistribusi normal. Dengan terpenuhinya asumsi normalitas ini, pengujian hipotesis dapat dilanjutkan dengan menggunakan uji statistik parametrik, yaitu *paired sample t-test*.

Uji *paired sample t-test* digunakan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan yang signifikan antara rata-rata (*mean*) keaktifan belajar peserta didik sebelum dan sesudah penerapan LKPD interaktif. Sugiyono menjelaskan bahwa uji *paired sample t-test* digunakan untuk membandingkan rata-rata dua sampel yang berpasangan, yaitu sampel yang sama namun diukur pada dua kondisi atau waktu yang berbeda, dengan tujuan mengetahui ada tidaknya perbedaan yang signifikan akibat suatu perlakuan. Berdasarkan hasil pengujian, diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000. Nilai tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi yang ditetapkan ($0,000 < 0,005$), sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata skor angket keaktifan belajar peserta didik sebelum perlakuan $mean = 32,64$ dan sesudah perlakuan $mean = 46,92$. Dengan demikian, secara statistik dapat dibuktikan bahwa penerapan LKPD interaktif memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan keaktifan belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS.

Untuk mengetahui seberapa besar tingkat efektivitas peningkatan keaktifan belajar yang terjadi, dilakukan uji N-Gain Score. Menurut Hake, N-Gain (*normalized gain*) digunakan untuk mengetahui peningkatan yang terjadi antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan memperhitungkan skor maksimal yang mungkin dicapai, sehingga hasilnya lebih objektif dibandingkan sekadar melihat selisih skor mentah. Berdasarkan hasil analisis, diperoleh nilai rata-rata N-Gain sebesar 57,9% (57,89953). Mengacu pada kategori interpretasi N-Gain yang dikemukakan Hake, nilai yang berada pada rentang persentase 56% - 76% termasuk dalam

kategori "cukup efektif". Hasil ini menunjukkan bahwa peningkatan keaktifan belajar peserta didik setelah penerapan LKPD interaktif tergolong cukup efektif, meskipun belum mencapai kategori efektif atau sangat efektif.

Berdasarkan ketiga hasil uji statistik tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan LKPD interaktif dalam pembelajaran IPAS terbukti secara statistik mampu meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas IV SDN 07 Rejang Lebong secara signifikan, sebagaimana ditunjukkan oleh hasil uji *paired sample t-test* ($0,000 < 0,005$). Hal ini sejalan dengan pendapat yang menyatakan bahwa suatu media atau metode pembelajaran dikatakan efektif apabila terbukti secara empiris mampu membawa perubahan positif dan signifikan terhadap variabel yang menjadi sasaran, dalam hal ini keaktifan belajar peserta didik. Namun demikian, apabila ditinjau dari besaran peningkatannya melalui uji N-Gain Score, tingkat efektivitas peningkatan tersebut berada pada kategori cukup efektif (57,9%), bukan pada kategori tinggi atau sangat efektif.

Temuan ini sejalan dengan hasil analisis deskriptif yang menunjukkan adanya pergeseran kategori keaktifan peserta didik dari yang semula didominasi kategori "cukup aktif" dan "kurang aktif" (sebelum perlakuan, 0% kategori aktif) menjadi didominasi kategori "aktif" dan "cukup aktif" (sesudah perlakuan, 64% kategori aktif). Meskipun terjadi peningkatan yang signifikan dan konsisten pada seluruh indikator keaktifan sebagaimana telah diuraikan pada hasil observasi, ketercapaian kategori cukup efektif pada uji N-Gain mengindikasikan bahwa masih terdapat ruang untuk optimalisasi lebih lanjut, misalnya melalui penyempurnaan fitur interaktif pada LKPD, penyesuaian tingkat kesulitan aktivitas dengan karakteristik peserta didik, atau perpanjangan durasi penerapan agar dampak peningkatan keaktifan dapat berkembang menjadi kategori efektif maupun sangat efektif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan LKPD interaktif efektif dalam kategori cukup efektif untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran IPAS di kelas IV SDN 07

Rejang Lebong, yang dibuktikan baik secara statistik inferensial melalui uji normalitas dan *paired sample t-test*, maupun secara deskriptif melalui besaran N-Gain Score dan perubahan kategori keaktifan belajar peserta didik.

Hasil observasi menunjukkan bahwa penerapan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) interaktif melalui Smart TV dengan memanfaatkan platform Ruang Murid berlangsung melalui tiga tahapan pembelajaran, yaitu tahap pendahuluan, tahap inti, dan tahap penutup, yang di dalamnya termuat serangkaian aktivitas berupa video pembelajaran, kuis interaktif, puzzle, latihan soal, dan diskusi kelompok. Secara umum, temuan lapangan tersebut sejalan dengan pandangan Andi Prastowo yang menyatakan bahwa LKPD interaktif merupakan bahan ajar yang dirancang untuk memandu peserta didik melakukan kegiatan belajar secara sistematis dan terarah, sekaligus memuat unsur multimedia yang membuat peserta didik terlibat aktif, bukan sekadar menerima informasi secara pasif⁸¹.

Pada tahap pendahuluan, observasi mencatat bahwa siswa langsung menunjukkan perhatian dan fokus yang lebih tinggi begitu LKPD interaktif ditampilkan melalui Smart TV, dibandingkan dengan pembelajaran sebelumnya yang belum memanfaatkan media serupa. Tampilan gambar, animasi, dan video pembelajaran yang menarik terbukti mampu membangkitkan perhatian awal siswa. Kondisi ini memperkuat teori Yudhi Munadi bahwa media audio-visual memiliki kemampuan menstimulasi lebih dari satu indra secara bersamaan sehingga pesan pembelajaran lebih mudah ditangkap dan diingat oleh peserta didik⁸². Fenomena meningkatnya fokus siswa saat menyimak tayangan berbasis gambar, teks, dan suara juga sejalan dengan prinsip multimedia learning yang dikemukakan Richard E. Mayer, yaitu bahwa peserta didik belajar lebih baik ketika informasi disajikan

⁸¹Andi Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif* (Yogyakarta: Diva Press, 2015), hlm. 204–206.

⁸²Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru* (Jakarta: Gaung Persada Press, 2013), hlm. 36–37.

melalui kombinasi kata dan gambar secara bersamaan (dual channel), dibandingkan hanya melalui kata-kata saja⁸³.

Pada tahap inti, siswa secara aktif mengamati video pembelajaran, kemudian mendiskusikan isi materi bersama teman sekelompok sebelum mengerjakan aktivitas pada LKPD interaktif. Proses mengamati, mengaitkan informasi baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki, lalu mengonstruksi pemahaman sendiri melalui diskusi ini relevan dengan teori konstruktivisme Jean Piaget, yang menegaskan bahwa pengetahuan tidak diperoleh secara pasif melainkan dibangun sendiri oleh peserta didik melalui interaksi aktif dengan objek dan pengalaman belajarnya⁸⁴. Aktivitas diskusi kelompok yang diamati, di mana siswa saling bertukar pendapat dan sesekali memerlukan arahan guru, juga menggambarkan proses scaffolding sebagaimana dikemukakan Lev Vygotsky, yaitu bantuan atau bimbingan yang diberikan orang dewasa maupun teman sebaya untuk membantu peserta didik menyelesaikan tugas yang berada sedikit di atas kemampuannya saat itu (zona perkembangan proksimal)⁸⁵.

Selanjutnya, kegiatan menjawab kuis interaktif dan menyusun puzzle yang dilakukan secara berkelompok menunjukkan adanya kerja sama, saling berpikir bersama, dan tanggung jawab antaranggota kelompok dalam menyelesaikan tugas. Temuan ini sesuai dengan teori pembelajaran kooperatif Robert E. Slavin, yang menyatakan bahwa pembelajaran dalam kelompok kecil dapat meningkatkan pencapaian akademik sekaligus keterampilan sosial peserta didik karena adanya saling ketergantungan positif dan tanggung jawab individu di dalam kelompok⁸⁶. Semangat siswa dalam berusaha menjawab kuis dengan tepat serta antusiasme dalam

⁸³Richard E. Mayer, *Multimedia Learning*, Edisi ke-2 (New York: Cambridge University Press, 2009), hlm. 63–68.

⁸⁴Jean Piaget, sebagaimana dikutip oleh Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), hlm. 29–30.

⁸⁵Lev Vygotsky, sebagaimana dikutip oleh Asri Budiningsih, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2012), hlm. 34–35.

⁸⁶Robert E. Slavin, *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice*, Edisi ke-3 (Boston: Allyn & Bacon, 2010), hlm. 4–8.

menyusun puzzle juga dapat dijelaskan melalui teori motivasi intrinsik Thomas Malone dan Mark Lepper, bahwa unsur tantangan (challenge), rasa ingin tahu (curiosity), dan permainan (fantasy) yang melekat pada aktivitas berbasis kuis dan puzzle mampu mendorong motivasi belajar peserta didik dari dalam dirinya sendiri, tanpa harus selalu didorong oleh penghargaan dari luar⁸⁷. Adapun kegiatan menyusun puzzle dan menyelesaikan latihan soal berdasarkan informasi yang telah dipelajari mencerminkan proses pemecahan masalah yang selaras dengan pandangan Jerome Bruner tentang belajar penemuan (discovery learning), yaitu peserta didik didorong untuk menemukan sendiri konsep atau jawaban melalui proses berpikir aktif, bukan sekadar menerima jawaban yang sudah jadi dari guru⁸⁸.

Dari hasil pengamatan secara keseluruhan, hampir seluruh siswa terlibat aktif dalam setiap tahapan pembelajaran, mulai dari memperhatikan penjelasan guru, menyimak video, mengemukakan pendapat, berdiskusi, mengerjakan aktivitas pada LKPD interaktif, hingga memberikan respons terhadap pertanyaan guru, meskipun sebagian siswa masih memerlukan arahan dalam mengikuti setiap kegiatan. Indikator keaktifan tersebut sejalan dengan klasifikasi aktivitas belajar yang dikemukakan Paul B. Diedrich sebagaimana dikutip Sardiman, yang mencakup visual activities, oral activities, listening activities, motor activities, dan mental activities, yang keseluruhannya tampak muncul selama proses pembelajaran berlangsung⁸⁹. Meningkatnya keberanian siswa untuk bertanya dan menanggapi selama diskusi juga menunjukkan tumbuhnya keaktifan belajar, yang menurut Dimiyati dan Mudjiono merupakan salah satu ciri utama pembelajaran yang bermakna, karena peserta didik tidak hanya mendengar dan mencatat, tetapi

⁸⁷Thomas W. Malone & Mark R. Lepper, "Making Learning Fun: A Taxonomy of Intrinsic Motivations for Learning", dalam R. E. Snow & M. J. Farr (ed.), *Aptitude, Learning, and Instruction*, Vol. 3 (Hillsdale: Lawrence Erlbaum, 1987), hlm. 223–228.

⁸⁸Jerome S. Bruner, sebagaimana dikutip oleh Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010), hlm. 38–39.

⁸⁹Sardiman A.M., *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), hlm. 100–101, mengutip klasifikasi aktivitas belajar Paul B. Diedrich.

turut berpikir dan melakukan sesuatu untuk membangun pemahamannya sendiri⁹⁰.

Secara keseluruhan, proses penerapan LKPD interaktif melalui Smart TV dengan memanfaatkan platform Ruang Murid pada pembelajaran IPAS di kelas IV SDN 07 Rejang Lebong berjalan sesuai dengan karakteristik pembelajaran yang diharapkan dalam Kurikulum Merdeka, yaitu pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, memanfaatkan teknologi digital, serta memberi ruang bagi siswa untuk aktif berpartisipasi, berdiskusi, dan berpikir kritis dalam proses belajarnya⁹¹. Dengan demikian, temuan observasi bahwa penerapan LKPD interaktif mampu meningkatkan perhatian, partisipasi, keberanian bertanya, kemampuan bekerja sama, serta keterlibatan siswa dalam menyelesaikan aktivitas pembelajaran, secara teoretis dapat dijelaskan melalui perpaduan antara teori media pembelajaran, teori multimedia, teori konstruktivisme, teori pembelajaran kooperatif, teori motivasi intrinsik, serta teori keaktifan belajar sebagaimana telah diuraikan di atas.

3. Sejauh mana Keaktifan Peserta Didik Setelah Penggunaan LKPD Interaktif Dalam Pembelajaran IPAS di Kelas IV SDN 07 Rejang Lebong

Tingkat keaktifan peserta didik setelah penggunaan LKPD interaktif, digunakan data hasil angket keaktifan belajar yang diberikan kepada peserta didik setelah penerapan LKPD interaktif, sebagaimana telah diperoleh nilai rata-rata (*mean*) skor angket keaktifan peserta didik sebesar 46,92 dari skor maksimal ideal sebesar 56. Apabila dikonversi ke dalam bentuk persentase menggunakan rumus $\text{persentase} = (\text{skor siswa} \div \text{skor maksimal}) \times 100\%$, maka diperoleh nilai persentase rata-rata keaktifan belajar peserta didik sebesar 83,8% ($46,92 \div 56 \times 100\%$). Mengacu pada kriteria kategori

⁹⁰Dimiyati & Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), hlm. 45.

⁹¹Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, *Panduan Pembelajaran dan Asesmen pada Kurikulum Merdeka* (Jakarta: Kemendikbudristek, 2022), hlm. 15–17.

keaktifan yang dikemukakan oleh Riduwan, persentase tersebut berada pada rentang 81–100 sehingga termasuk dalam kategori "Aktif". Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa setelah penggunaan LKPD interaktif, tingkat keaktifan belajar peserta didik kelas IV SDN 07 Rejang Lebong secara umum telah mencapai kategori aktif.

Temuan tersebut diperkuat oleh distribusi frekuensi yang menunjukkan bahwa dari 25 peserta didik, sebanyak 16 peserta didik (64%) berada pada kategori "aktif" dan 9 peserta didik (36%) berada pada kategori "cukup aktif", sementara tidak ada satu pun peserta didik (0%) yang berada pada kategori "kurang aktif" maupun "tidak aktif". Dengan kata lain, seluruh peserta didik (100%) telah berada pada kategori cukup aktif ke atas, dan mayoritas peserta didik (64%) bahkan telah mencapai kategori aktif secara individual. Kondisi ini menunjukkan bahwa peningkatan keaktifan belajar yang terjadi bersifat merata, bukan hanya dialami oleh sebagian kecil peserta didik saja.

Ketercapaian kategori aktif tersebut turut didukung oleh hasil observasi selama proses pembelajaran, yang menunjukkan bahwa hampir seluruh peserta didik terlibat aktif dalam setiap tahapan pembelajaran, mulai dari memperhatikan video pembelajaran, mengajukan pertanyaan, mengemukakan pendapat, berdiskusi kelompok, mengerjakan kuis interaktif dan puzzle, hingga mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas. Hal ini sejalan dengan pendapat Sardiman yang menyatakan bahwa peserta didik dikatakan aktif apabila terlibat dalam kegiatan mengamati, bertanya, mengemukakan pendapat, berdiskusi, dan menyelesaikan tugas yang diberikan guru, di mana seluruh indikator tersebut tampak muncul secara konsisten selama penerapan LKPD interaktif berlangsung.

Lebih lanjut, ketercapaian kategori aktif ini juga dapat dijelaskan melalui pandangan Oemar Hamalik, yang menegaskan bahwa semakin tinggi aktivitas peserta didik selama pembelajaran berlangsung, semakin besar pula peluang tercapainya hasil belajar yang diharapkan. Ragam aktivitas yang disediakan dalam LKPD interaktif melalui platform Ruang

Murid seperti video pembelajaran, kuis interaktif, puzzle, dan latihan soal memberikan ruang bagi peserta didik untuk terlibat secara fisik maupun mental, sehingga sejalan dengan prinsip multimedia learning yang dikemukakan Richard E. Mayer, bahwa peserta didik akan lebih mudah memusatkan perhatian dan terlibat aktif apabila informasi disajikan melalui perpaduan teks, gambar, audio, dan video dibandingkan hanya penjelasan verbal semata.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh melalui angket dan observasi, dapat diketahui bahwa penerapan LKPD interaktif dalam pembelajaran IPAS mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV SDN 07 Rejang Lebong. Peningkatan tersebut terlihat dari adanya perubahan perilaku belajar siswa setelah menggunakan LKPD interaktif yang ditampilkan melalui Smart TV dengan memanfaatkan platform Ruang Murid. Sebelum penerapan LKPD interaktif, proses pembelajaran masih didominasi oleh penjelasan guru sehingga keterlibatan siswa dalam pembelajaran belum optimal. Setelah LKPD interaktif diterapkan, siswa menunjukkan partisipasi yang lebih tinggi pada setiap tahapan pembelajaran.

Hasil angket menunjukkan bahwa setelah penggunaan LKPD interaktif, sebagian besar siswa memberikan respons positif terhadap proses pembelajaran. Siswa merasa lebih tertarik mengikuti pembelajaran karena materi disajikan dalam bentuk yang lebih variatif melalui video pembelajaran, kuis interaktif, puzzle, latihan soal, serta aktivitas yang mendorong mereka untuk berpikir dan berdiskusi. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan LKPD interaktif tidak hanya meningkatkan minat belajar, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran IPAS.

Temuan tersebut diperkuat oleh hasil observasi yang menunjukkan adanya perubahan yang nyata pada aktivitas belajar siswa. Pada awal pembelajaran, siswa memperhatikan penjelasan guru dan tayangan materi pada Smart TV dengan penuh perhatian. Ketika video pembelajaran

ditampilkan, siswa terlihat fokus mengamati isi materi serta memberikan tanggapan terhadap pertanyaan yang diajukan guru. Selanjutnya, pada saat mengerjakan kuis interaktif dan puzzle, siswa tampak antusias berdiskusi dengan anggota kelompok untuk menentukan jawaban yang tepat. Suasana kelas menjadi lebih hidup karena hampir seluruh siswa terlibat dalam proses pembelajaran.

Selain itu, siswa juga menunjukkan peningkatan keberanian dalam mengajukan pertanyaan, menyampaikan pendapat, serta mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas. Aktivitas tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru, tetapi beralih menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*). Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa selama proses pembelajaran, sedangkan siswa menjadi subjek utama yang aktif membangun pengetahuannya melalui berbagai aktivitas yang terdapat dalam LKPD interaktif.

Peningkatan keaktifan belajar siswa pada penelitian ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Sardiman bahwa keaktifan belajar merupakan keterlibatan peserta didik secara fisik maupun mental dalam kegiatan pembelajaran. Keaktifan tersebut ditunjukkan melalui aktivitas mengamati, bertanya, mengemukakan pendapat, berdiskusi, memecahkan masalah, dan menyelesaikan tugas pembelajaran⁹². Seluruh aktivitas tersebut tampak selama penerapan LKPD interaktif sehingga proses pembelajaran berlangsung lebih aktif dibandingkan sebelum perlakuan diberikan.

Hasil penelitian ini juga mendukung pendapat Oemar Hamalik yang menyatakan bahwa belajar merupakan suatu proses yang menuntut adanya aktivitas dari peserta didik. Pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan berbagai kegiatan secara langsung akan menghasilkan pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan

⁹² Sardiman A.M., *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), hlm. 98–99.

pembelajaran yang hanya berpusat pada penyampaian materi oleh guru⁹³. Melalui LKPD interaktif, siswa memperoleh kesempatan untuk mengamati, berdiskusi, mencoba, dan menyelesaikan berbagai permasalahan sehingga mereka lebih aktif dalam membangun pemahamannya.

Dari sisi media pembelajaran, hasil penelitian ini sesuai dengan pendapat Azhar Arsyad yang menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam proses belajar⁹⁴. Penyajian materi melalui Smart TV dengan memanfaatkan video pembelajaran, gambar, animasi, kuis interaktif, dan puzzle membuat siswa lebih mudah memahami konsep-konsep IPAS sekaligus menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Temuan penelitian ini juga didukung oleh teori Cognitive Theory of Multimedia Learning yang dikemukakan oleh Richard E. Mayer. Menurut Mayer, pembelajaran akan lebih efektif apabila informasi disampaikan melalui kombinasi kata, gambar, audio, dan animasi sehingga siswa dapat mengolah informasi melalui saluran visual dan verbal secara bersamaan⁹⁵. Dalam penelitian ini, video pembelajaran, ilustrasi, dan aktivitas interaktif yang terdapat pada LKPD melalui platform Ruang Murid membantu siswa memahami materi sekaligus mempertahankan perhatian mereka selama pembelajaran berlangsung.

Selain itu, penggunaan LKPD interaktif memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar secara langsung. Hal ini sesuai dengan teori konstruktivisme Jean Piaget yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh peserta didik melalui interaksi dengan lingkungan dan pengalaman belajar yang diperoleh⁹⁶. Pada saat siswa mengamati video, berdiskusi, mengerjakan kuis,

⁹³Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hlm. 171–172.

⁹⁴Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), hlm. 15–17.

⁹⁵Richard E. Mayer, *Multimedia Learning*, Edisi ke-2 (New York: Cambridge University Press, 2009), hlm. 63–68.

⁹⁶Jean Piaget, sebagaimana dikutip oleh Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), hlm. 29–30.

dan menyelesaikan puzzle, mereka tidak hanya menerima informasi, tetapi juga mengolah, menghubungkan, dan menyimpulkan konsep berdasarkan aktivitas yang dilakukan.

Dari perspektif teori sosial Vygotsky, peningkatan keaktifan belajar juga dipengaruhi oleh interaksi antarsiswa selama kegiatan diskusi kelompok. Melalui kerja sama dalam menyelesaikan tugas pada LKPD interaktif, siswa saling bertukar ide, memberikan bantuan kepada teman, dan membangun pemahaman bersama⁹⁷. Hal tersebut menunjukkan bahwa proses belajar berlangsung melalui interaksi sosial yang aktif, sehingga siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran.

Secara keseluruhan, hasil angket dan hasil observasi menunjukkan bahwa penerapan LKPD interaktif melalui Smart TV menggunakan platform Ruang Murid mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa pada pembelajaran IPAS. Peningkatan tersebut ditandai dengan bertambahnya perhatian siswa terhadap materi, meningkatnya keberanian bertanya dan mengemukakan pendapat, aktif berdiskusi, bekerja sama dalam kelompok, menyelesaikan tugas dengan baik, serta menunjukkan antusiasme selama mengikuti pembelajaran. Dengan demikian, penerapan LKPD interaktif terbukti efektif dalam menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan berpusat pada siswa, sehingga tujuan penelitian yang telah dirumuskan dapat tercapai.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa tingkat keaktifan peserta didik setelah penggunaan LKPD interaktif dalam pembelajaran IPAS di kelas IV SDN 07 Rejang Lebong telah mencapai kategori aktif, dengan persentase rata-rata sebesar 83,8% dan proporsi peserta didik pada kategori aktif secara individual mencapai 64%, sementara sisanya (36%) berada pada kategori cukup aktif. Capaian ini menunjukkan bahwa LKPD interaktif tidak hanya berhasil meningkatkan keaktifan belajar secara signifikan dibandingkan kondisi sebelum perlakuan, tetapi juga berhasil

⁹⁷Lev Vygotsky, sebagaimana dikutip oleh Asri Budiningsih, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2012), hlm. 34–35.

mengantarkan keaktifan belajar peserta didik hingga mencapai tingkatan yang tergolong baik atau aktif secara keseluruhan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai penerapan LKPD interaktif dalam pembelajaran IPAS di kelas IV SDN 07 Rejang Lebong yang telah diuraikan.

1. Proses penerapan LKPD interaktif dalam pembelajaran IPAS di kelas IV SDN 07 Rejang Lebong dilaksanakan melalui tahap pendahuluan, inti, dan penutup dengan memanfaatkan Smart TV dan platform Ruang Murid sehingga siswa dapat mengamati, berdiskusi, dan menyelesaikan aktivitas pembelajaran secara langsung dan terarah.
2. Keaktifan belajar siswa sebelum penerapan LKPD interaktif masih berada pada kategori rendah hingga sedang. Keaktifan belajar siswa sebelum penerapan LKPD interaktif masih berada pada kategori rendah hingga sedang. Pembelajaran masih berpusat pada penjelasan guru, sementara siswa cenderung pasif, kurang berani bertanya, dan kurang terlibat dalam diskusi maupun penyelesaian tugas. Hal ini didukung oleh data distribusi frekuensi kategori keaktifan belajar siswa sebelum perlakuan.
3. Keaktifan belajar siswa setelah penerapan LKPD interaktif mengalami peningkatan pada hampir seluruh indikator, seperti perhatian terhadap materi, keberanian bertanya dan mengemukakan pendapat, partisipasi dalam diskusi, kerja sama kelompok, serta kesungguhan dalam menyelesaikan tugas pembelajaran. Peningkatan ini juga tampak pada data distribusi frekuensi kategori keaktifan belajar siswa setelah perlakuan.
4. Dengan demikian, penerapan LKPD interaktif melalui Smart TV dengan memanfaatkan platform Ruang Murid terbukti secara empiris mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV SDN 07 Rejang Lebong pada pembelajaran IPAS, sekaligus mengubah orientasi pembelajaran dari yang semula berpusat pada guru (*teacher-centered*) menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*).

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian di atas, peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut.

1. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat memanfaatkan LKPD interaktif berbasis Smart TV dan platform Ruang Murid sebagai salah satu alternatif media pembelajaran IPAS, karena terbukti mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa. Guru juga perlu terus mengembangkan variasi aktivitas pada LKPD interaktif agar pembelajaran semakin menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

2. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat mendukung ketersediaan sarana dan prasarana, seperti Smart TV dan akses internet yang memadai, guna mendukung penerapan LKPD interaktif secara berkelanjutan pada berbagai mata pelajaran.

3. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat memanfaatkan pembelajaran berbasis LKPD interaktif dengan sebaik-baiknya untuk meningkatkan keaktifan, keberanian bertanya, kemampuan bekerja sama, serta pemahaman terhadap materi pembelajaran IPAS.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini dengan cakupan materi, jenjang kelas, atau variabel yang lebih luas, seperti hasil belajar kognitif maupun keterampilan berpikir kritis, agar diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas LKPD interaktif dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Agist Hasanah, Childina Rifka Amelia, Hanifah Salsabila, Ranti Dwi Agustin, Rini Cahyani Setyawati, Leonardo Elifas, and Arita Marini. "Pengintegrasian Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran Ips: Upaya Memaksimalkan Pemahaman Siswa Tentang Budaya Lokal." *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora* 3, no. 1 (2023): 33–44.
- Ari, Heru Kuswanto, Sudarmiani, and Ibadulah Malawi. "Penggunaan E-LKPD Interaktif Berbasis Liveworksheet Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar IPS Di SMP Negeri 11 Madiun." *ASANKA: Journal of Social Science and Education* 6, no. 2 (2025): 421–30. <https://doi.org/https://doi.org/10.21154/asanka.v6i2.11707>.
- Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2017.
- Bloom, Benjamin S. *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals, Handbook I – Cognitive Domain*. New York: David McKay Company, 1956.
- Budiana, Sandi, Nita Karmila, and Ratna Devi. "Pengaruh Kebiasaan Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika." *Jurnal Ilmiah Pendidikan* 12, no. 02 (2020): 70–73.
- Budiwati, Rini. "Analisis Buku IPAS Kelas IV Kurikulum Merdeka Ditinjau Dari Miskonsepsi." *Jurnal Basicedu* 7, no. 1 (2023): 12.
- Fadrianto, Asun. "E-Learning Dalam Kemajuan Iptek Yang Semakin Pesat Asun." *Universitas Muhammadiyah Palembang* 8, no. 4 (2019): 1–6. <https://ijns.org/journal/index.php/ijns/article/view/1598/1527>.
- Gesang Wahyudi, Nanang. "Integrasi Teknologi Dalam Pendidikan: Tantangan Dan Peluang Pembelajaran Digital Di Sekolah Dasar." *Indonesian Research Journal on Education* 4 (2024): 444–51.
- Gumilar, Eko Bayu. "Problematika Pembelajaran IPA Pada Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah." *Jurnal Pedagogy* 16, no. 1 (2023): 129–45.
- Hilmi, Muhammad Zoher. "Implementasi Pendidikan IPS Dalam Pembelajaran IPS Di Sekolah." *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 3, no. 2 (2017): 164–72.
- Idayanti, Ida Ayu Made Dwi, and I. Wayan Sujana. "LKPD Interaktif IPS Berbasis Scientific Approach Pada Materi Pengaruh Lingkungan Terhadap Mata Pencapaian." *Mimbar Ilmu* 27, no. 1 (2022): 33–43. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/iji.v1i3.32034>.
- Krathwohl, W. Anderson & David R. *A Taxonomy for Learning, Teaching, and*

- Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. New York: Longman, 2001.
- Majid, Abdul. *Perencanaan Pembelajaran: Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016.
- Miles, Matthew B., and A. Michael Huberman. *Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook, 2nd Ed*. Thousand Oaks: Sage Publications, 1994.
- Moleong, Lexy J. "Metodologi Penelitian Kualitatif." *Jurnal Ilmu Pendidikan* 19, no. 2 (2017): 112–25.
- Mudjiono, Dimiyati &. "Belajar Dan Pembelajaran.," 2013.
- Nafi'ah, Jamilatun, Dukan Jauhari Faruq, and Siti Mutmainah. "Karakteristik Pembelajaran Pada Kurikulum Merdeka Belajar Di Madrasah Ibtidaiyah." *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 5, no. 1 (2023): 1–12. <https://doi.org/10.62097/ad.v5i1.1248>.
- NF, Ikhlashul Amalia, Maria Veronika Roesminingsih, and Muhammad Turhan Yani. "Pengembangan LKPD Interaktif Berbasis Liveworksheet Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6, no. 5 (2022): 8153–62.
- Novianti, Diah Isma, I. Gede Astawan, and Gusti Ayu Putu Sukma Trisna. "Pengembangan E-Lkpd Interaktif Berbasis Problem Based Learning Materi Gaya Muatan Ipa Pada Siswa Kelas IV SD." *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 9, no. 2 (2023): 5398–5411.
- Nurhasanah, Siti, and A. Sobandi. "Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 1, no. 1 (2016): 128. <https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3264>.
- Prastowo, Andi. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press, 2015.
- Rahim, Arif, Harbeng Masni, Diliza Afrila, Zuhri Saputra Hutabarat, Ayu Yarmayani, Atriyo Pamungkas, and Deki Syaputra. *Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Kooperatif*. Jawa Tengah : Eureka Media Aksara, 2023.
- Ruci, Maysiska, Choirul Huda, and Sri Suneki. "Implementasi LKPD Berbasis Saintifik Untuk Membangun Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD." *Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 09 (2023).
- Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2017.
- Sardiman. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2011.

- Slameto. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta, 2013.
- Sudjana, Nana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. Cetakan 19. Bandung: Alfabeta, 2020.
- . *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta., 2019.
- Suhelayanti. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS)*. Langsa: Yayasan Kita Menulis, 2023.
- Suhelayanti, Syamsiah Z, and Ima Rahmawati. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS)*. Penerbit Yayasan Kita Menulis, 2023.
- Suwastini, Ni Made Sinta, Anak Agung Gede Agung, and I. Wayan Sujana. “LKPD Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik Dalam Muatan IPA Sekolah Dasar.” *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 6, no. 2 (2022): 311–20. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jppp.v6i2.48304>.
- Telaumbanua, Arnold Arman, Yelisman Zebua, Arisman Telaumbanua, and Envilwan Berkat Harefa. “Penerapan Model Pembelajaran Team Quiz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Konstruksi Kelas X-DPIB Di SMK Negeri 1 Lotu” 4, no. 4 (2024): 2115–32.
- Trianto. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, Dan Kontekstual*. Jakarta: Kencana, 2014.
- Zakarina, Uznul, Avelya Deysi Ramadya, Rahmawati Sudai, and Agusrianto Pattipeillohi. “Integrasi Mata Pelajaran IPA Dan IPS Dalam Kurikulum Merdeka Dalam Upaya Penguatan Literasi Sains Dan Sosial Di Sekolah Dasar.” *Damhil Education Journal* 4, no. 1 (2024): 50–56. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.37905/dej.v4i1.2487>.
- Diana Anjar Wati dkk., “Pengembangan E-LKPD Interaktif Hukum Newton Berbasis Mobile Learning Menggunakan Live Worksheets di SMA,” *Jurnal Pendidikan Fisika* Vol. 10 No. 2, 2021.
- Luh Putu Puriasih dan Ni Wayan Rati, “E-LKPD Interaktif Berbasis Problem Solving pada Materi Skala dan Perbandingan Kelas V Sekolah Dasar,” *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran* Vol. 5 No. 2, 2022.
- Ni Made Sinta Suwastini dkk., “LKPD sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik dalam Muatan IPA Sekolah Dasar,” *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* Vol. 6 No. 2, 2022.

- Ida Ayu Made Dwi Idayanti dan I Wayan Sujana, "LKPD Interaktif IPS Berbasis Scientific Approach pada Materi Pengaruh Lingkungan terhadap Mata Pencapaian," *Mimbar Ilmu* Vol. 27 No. 1, 2022.
- G. Hulu dan K. Dwiningsih, "Efektivitas LKPD Berbasis Blended Learning Berbantuan Multimedia Interaktif untuk Melatih Visual Spasial Peserta Didik," *Edukasi: Jurnal Pendidikan* Vol. 19 No. 2, 2021.
- Sisri Novriani dkk., "Pengembangan E-LKPD Materi Momentum dan Impuls Berbasis Android untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa," *Phenomenon: Jurnal Pendidikan MIPA* Vol. 11 No. 1, 2021
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, Panduan Pembelajaran dan Asesmen pada Kurikulum Merdeka (Jakarta: Kemendikbudristek, 2022)
- Budiningsih, Asri. 2012. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dimiyati & Mudjiono. 2013. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. 2022. Panduan Pembelajaran dan Asesmen pada Kurikulum Merdeka. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Malone, Thomas W. & Mark R. Lepper. 1987. "Making Learning Fun: A Taxonomy of Intrinsic Motivations for Learning" dalam R. E. Snow & M. J. Farr (ed.), *Aptitude, Learning, and Instruction*, Vol. 3. Hillsdale: Lawrence Erlbaum.
- Mayer, Richard E. 2009. *Multimedia Learning*. Edisi ke-2. New York: Cambridge University Press.
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Prastowo, Andi. 2015. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Slavin, Robert E. 2010. *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice*. Edisi ke-3. Boston: Allyn & Bacon.

- Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Trianto. 2012. *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sardiman A.M., *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Depok: PT RajaGrafindo Persada, 2018)
- Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2019)
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, ed. revisi (Depok: PT RajaGrafindo Persada, 2019)

L

A

M

P

I

R

A

N

Lampiran 1

SURAT PERMOHONAN IZIN PENELITIAN

 IAIN CURUP	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP FAKULTAS TARBIYAH	
	Jln. Dr. AK Gani No.01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax.21010 Homepage: http://www.iaincurup.ac.id Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119	
		02 Juli 2026
Nomor	: 72 /In.34/FT/PP.00.9/07/2026	
Lampiran	: Proposal dan Instrumen	
Hal	: Permohonan Izin Penelitian	
Yth. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu (PTSP)		
Assalamualaikum Wr, Wb Dalam rangka penyusunan skripsi S.1 pada Institut Agama Islam Negeri Curup :		
Nama	: Nadia Sari Putri	
Nim	: 22591136	
Fakultas/Prodi	: Tarbiyah/ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah	
Judul Skripsi	: Penerapan LKPD Interaktif Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar IPAS Kelas 4 SDN 07 Rejang Lebong	
Waktu Penelitian	: 02 Juli s.d 02 Oktober 2026	
Tempat Penelitian	: SDN 07 Rejang Lebong	
Mohon kiranya Bapak berkenan memberi izin penelitian kepada Mahasiswa yang bersangkutan. Demikian atas kerjasama dan izinnya diucapkan terimakasih		
a.n Dekan Wakil Dekan I,  Dr. Muhammad Taqiyuddin, M.Pd.14 NIP. 19750214 199903 1 005		
Tembusan : disampaikan Yth ; 1. Rektor 2. Wakil 1		

Lampiran 2

SURAT KETERANGAN TELAH PENELITIAN

14 Juli 2026

No. / /

Perihal: Surat Keterangan penelitian*Assalamu'alaikum Warahmatullaahi Wabarakatuh*

Semoga Bpk/Ibu beserta seluruh jajaran senantiasa dalam keadaan sehat wal'afiat serta mendapat taufik dan hidayah dari Allah SWT, Aamiin.

Saya Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Tri Handayani, M-Pd

Jabatan : Kepala Sekolah

Dengan ini menerangkan bahwa:

- Nama : Nadia Sari Putri
- NIM : 22591136
- Perguruan Tinggi : Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup

Telah melaksanakan penelitian di SD Negeri 07 Rejang Lebong Curup dalam rangka penyusunan tugas akhir/skripsi.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



SURAT KETERANGAN PENELITIAN


PEMERINTAH KABUPATEN REJANG LEBONG
DINAS PENANAMAN MODAL
DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
 Basuki Rahmat No.10 Telp. (0732) 24622 Curup

SURAT IZIN
 Nomor: 503/34/PP/PTSP/VII/2026

TENTANG PENELITIAN
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PTSP KABUPATEN REJANG LEBONG

Dasar: 1. Keputusan Bupati Kejang Lebong Nomor 14 tahun 2022 tentang Pendelegasian Wewenang Pelayanan Perizinan Berusaha Berbasis Resiko dan Non Perizinan Kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong
 2. Surat dari Wakil Dekan I Institut Agama Islam Negeri Curup (IAIN) Nomor: 722/In.34/FT/PP.00.9/07/2026 Tanggal 2 Juli 2026 Hal Rekomendasi Izin Penelitian

Dengan ini mengizinkan, melaksanakan Penelitian kepada :
 Nama / TTL : Nadia Sari Putri / Curup, 25 Januari 2003
 NIM : 22591156
 Pekerjaan : Mahasiswa
 Program Studi / Fakultas : SI PGMI / Tarbiyah
 Judul Skripsi : "Penerapan LKPD Interaktif Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar IPAS Kelas 4 SDN 07 Rejang Lebong"
 Lokasi Penelitian : SDN 07 Rejang Lebong
 Waktu Penelitian : 3 Juli 2026 s.d 31 Oktober 2026
 Penanggung Jawab : Wakil Dekan I IAIN Curup

Dengan ketentuan sebagai berikut:
 a) Harus mentaati semua ketentuan Perundang-Undangan yang berlaku.
 b) Selesai melakukan penelitian agar melaporkan/menyampaikan hasil penelitian kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong.
 c) Apabila masa berlaku Izin ini sudah berakhir, sedangkan pelaksanaan penelitian belum selesai perpanjangan izin Penelitian harus diajukan kembali kepada instansi pemohon.
 d) Izin ini dicabut dan dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang surat Izin ini tidak menaati/mengindahkan ketentuan-ketentuan seperti tersebut di atas.

Demikian Izin ini dikeluarkan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Curup
 Pada Tanggal : 3 Juli 2026

An. Kepala Dinas Penanaman Modal dan
 Pelayanan Terpadu Satu Pintu
 Kabupaten Rejang Lebong
 Dit. Sekretaris,


MIRZA FAHRIZAL, SSTP, M.Si
 Penata Tingkat I/ III.d
 NIP.19840307 200212 1 002

Tembusan:
 1. Wakil Dekan I IAIN Curup
 2. Kepala Sekolah SDN 07 RL
 3. Yang Bersangkutan
 4. Arsip

Lampiran 4

**DOKUMENTASI KEGIATAN KELAS UJI COBA
DI SD NEGERI 07 REJANG LEBONG**

Guru memberikan angket uji coba pada kelas 4A



Siswa mengisi angket

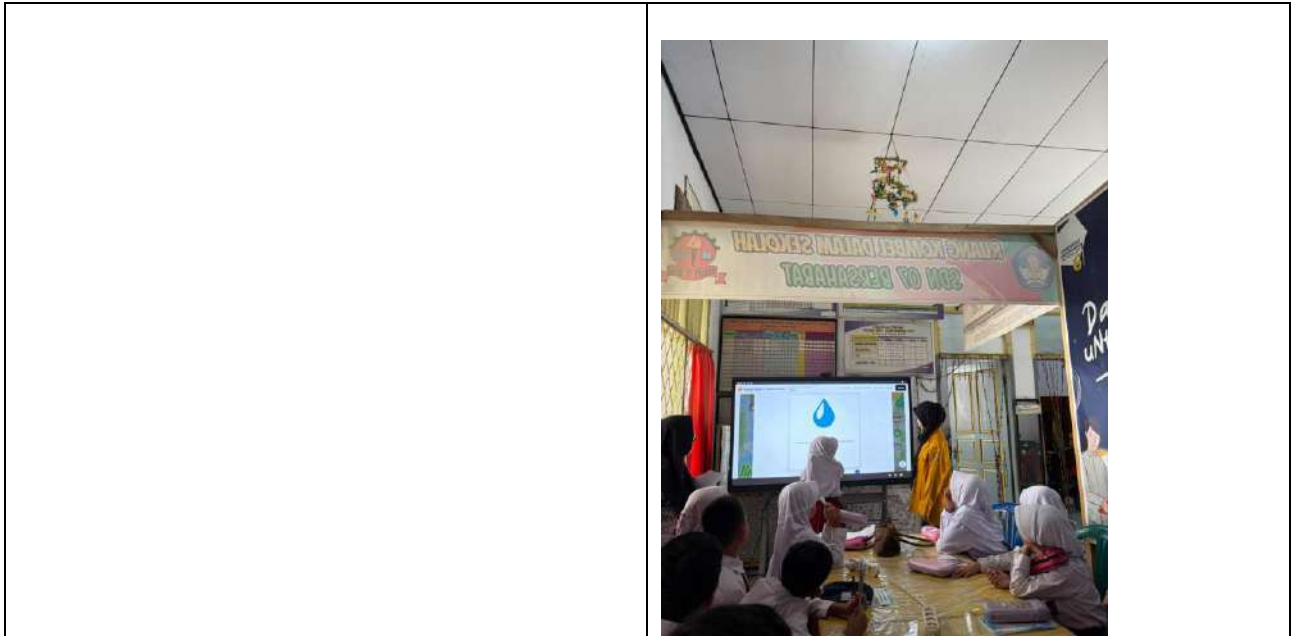


Siswa berpartisipasi dalam proses pembelajaran



Siswa aktif dalam mencoba mengerjakan lkpd interaktif





DOKUMENTASI KEGIATAN PENELITIAN PADA KELAS EKSPERIMENT DI SD NEGERI 07 REJANG LEBONG

Guru memberikan angket penelitian pada kelas 4B



Siswa mengisi angket



Siswa berpartisipasi dalam proses pembelajaran



Siswa aktif dalam mencoba mengerjakan lkpd interaktif



SK BIMBINGAN

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBIYAH

Alamat : Jalan DR. A.K. Gani No 1 Kotak Pos 108 Curup-Bengkulu Telpn. (0732) 21010
Fax. (0732) 21010 Homepage <http://www.iaincurup.ac.id> E-Mail : admin@iaincurup.ac.id

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH
Nomor : 231 Tahun 2026
Tentang

PENUNJUKAN PEMBIMBING I DAN 2 DALAM PENULISAN SKRIPSI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

Menimbang : a. Bahwa untuk kelancaran penulisan skripsi mahasiswa, perlu ditunjuk dosen Pembimbing I dan II yang bertanggung jawab dalam penyelesaian penulisan yang dimaksud ;
b. Bahwa saudara yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan mampu serta memenuhi syarat untuk diserahi tugas sebagai pembimbing I dan II ;

Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional ;
2. Peraturan Presiden RI Nomor 24 Tahun 2018 tentang Institut Negeri Islam Curup;
3. Peraturan Menteri Agama RI Nomor : 30 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri Curup;
4. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 184/U/2001 tentang Pedoman Pengawasan Pengendalian dan Pembinaan Program Diploma, Sarjana dan Pascasarjana di Perguruan Tinggi;
5. Keputusan Menteri Agama RI Nomor 019558/B.11/3/2022, tanggal 18 April 2022 tentang Pengangkatan Rektor IAIN Curup Periode 2022-2026.
6. Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor : 3514 Tahun 2016 Tanggal 21 oktober 2016 tentang Izin Penyelenggaraan Program Studi pada Program Sarjana STAIN Curup
7. Keputusan Rektor IAIN Curup Nomor : 0317 tanggal 13 Mei 2022 tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup.

Memperhatikan : 1. Permohonan Sdr Nadia Sari Putri Tanggal 27 April 2026 dan Kelengkapan Persyaratan Pengajuan Pembimbing Skripsi
2. Berita Acara Seminar Proposal pada Hari Kamis, 05 Februari 2026

M E M U T U S K A N :

Pertama : 1. **Dra Susilawati, M.Pd** 196609041994032001
2. **Dr. Meri Andaria, M.Pd.,Si** 198705052010012025

Dosen Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup masing-masing sebagai Pembimbing I dan II dalam penulisan skripsi mahasiswa :
N A M A : **Nadia Sari Putri**
N I M : **22591136**
JUDUL SKRIPSI : **Penerapan LKPD Interaktif untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar IPAS Kelas IV SDN 7 Rejang Lebong**

Kedua : Proses bimbingan dilakukan sebanyak 12 kali pembimbing I dan 12 kali pembimbing II dibuktikan dengan kartu bimbingan skripsi ;

Ketiga : Pembimbing I bertugas membimbing dan mengarahkan hal-hal yang berkaitan dengan substansi dan konten skripsi. Untuk pembimbing II bertugas dan mengarahkan dalam penggunaan bahasa dan metodologi penulisan ;

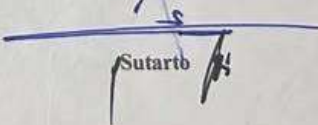
Keempat : Kepada masing-masing pembimbing diberi honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku ;

Kelima : Surat Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya ;

Keenam : Keputusan ini berlaku sejak ditetapkan dan berakhir setelah skripsi tersebut dinyatakan sah oleh IAIN Curup atau masa bimbingan telah mencapai 1 tahun sejak SK ini ditetapkan ;

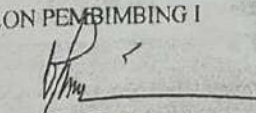
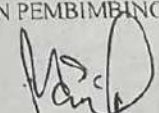
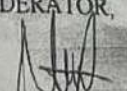
Ketujuh : Apabila terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini, akan diperbaiki sebagaimana mestinya sesuai peraturan yang berlaku ;

Ditetapkan di Curup,
Pada tanggal 27 April 2026
Dekan,


Sutarto

Tembusan :
1. Rektor
2. Bendahara IAIN Curup;
3. Kabag Akademik kemahasiswaan dan kerja sama;
4. Mahasiswa yang bersangkutan

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

 KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP FAKULTAS TARBIYAH PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH Jalan AK Gani No 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax. 21010 Homepage: http://www.iaincurup.ac.id Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119	BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI PADA HARI INI <u>Kamis</u> JAM <u>08:00</u> TANGGAL <u>5 Februari</u> TAHUN 2026 TELAH DILAKSANAKAN SEMINAR PROPOSAL MAHASISWA : NAMA <u>Nadra Sari Putri</u> NIM <u>22591136</u> PRODI <u>PGMI</u> SEMESTER <u>8</u> JUDUL PROPOSAL <u>Penerapan LKPD interaktif untuk Meningkatkan Keaktifan dan Pemahaman terhadap hasil belajar IPS kelas 4 SDN 07 Karang Lebong</u> BERKENAAN DENGAN ITU, KAMI DARI CALON PEMBIMBING MENERANGKAN BAHWA : 1. PROPOSAL INI LAYAK DILANJUTKAN TANPA PERUBAHAN JUDUL 2. PROPOSAL INI LAYAK DILANJUTKAN DENGAN PERUBAHAN JUDUL DAN BEBERAPA HAL YANG MENYANGKUT TENTANG : a. b. c. 3. PROPOSAL INI TIDAK LAYAK DILANJUTKAN KECUALI BERKONSULTASI KEMBALI DENGAN PENASEHAT AKADEMIK DAN PRODI. DEMIKIAN BERITA ACARA INI KAMI BUAT, AGAR DAPAT DIGUNAKAN SEBAGAIMANA SEMESTINYA. CALON PEMBIMBING I  (Dra. Susilawati, M.pd) CURUP, 5 Februari 2026 CALON PEMBIMBING II  (Dr. Moni Andarita, M.pd) MODERATOR,  (Nadra Sari Putri)
---	---

VALIDATOR MENURUT AHLI REKAPITULASI HASIL VALIDASI

Validator	Bidang	Skor Maksimal	Skor Diperoleh	Persentase	Kategori
Validator 1	Ahli Media	56			
Validator 2	Ahli Bahasa	40			
Validator 3	Ahli Materi	56			

1. Rumus Menghitung Persentase Validasi

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

Keterangan:

- P = Persentase kelayakan
- f = Skor yang diperoleh dari validator
- N = Skor maksimal
- 100% = Bilangan tetap

2. Kriteria Kelayakan

Persentase	Kategori
86-100%	Sangat Layak
71-85%	Layak
56-70%	Cukup Layak
≤55%	Tidak Layak

VALIDATOR AHLI MATERI

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Penerapan LKPD Interaktif untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar IPAS
 Kelas IV SDN 07 Rejang Lebong
 Nama Validator :
 Instansi :
 Tanggal :
 Petunjuk : Berilah tanda (✓) pada kolom yang sesuai.

No	Aspek	Indikator	1	2	3	4
1	Kesesuaian Materi	Materi sesuai CP dan TP				✓
2		Materi sesuai tujuan pembelajaran				✓
3		Materi sesuai karakteristik siswa kelas IV				✓
4		Kebenaran konsep materi				✓
5	Penyajian Materi	Urutan materi sistematis				✓
6		Contoh sesuai materi				✓
7		Materi mudah dipahami				✓
8		Materi mendorong siswa berpikir aktif				✓
9	Isi LKPD	Kegiatan sesuai tujuan pembelajaran				✓
10		Soal sesuai indikator				✓
11		Tingkat kesulitan soal sesuai				✓
12		Aktivitas pada LKPD mampu meningkatkan keaktifan belajar				✓
13		Materi mendukung pembelajaran menggunakan Smart TV				✓
14		Evaluasi sesuai materi yang dipelajari				✓

Gunakan skala penilaian berikut:

Skor	Kriteria
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Cukup
1	Kurang

Skor Total	Kriteria
45,5 – 56	Sangat Baik
35,0 – 45,4	Baik
24,5 – 34,9	Cukup
14,0 – 24,4	Kurang

Saran Validator

tidak digunakan u/ penelitian

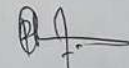
Kesimpulan
☒ Sangat Layak

☐ Layak

☐ Layak dengan Revisi

☐ Tidak Layak

Rejang Lebong, 31 Juni 2026
 Validator Ahli Materi


 Rosehy Aprilia, M.Pd.

VALIDATOR AHLI BAHASA

LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA

Judul Penelitian : Penerapan LKPD Interaktif untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar IPAS
 Kelas IV SDN 07 Rejang Lebong
 Nama Validator :
 Instansi :
 Tanggal :
 Petunjuk : Berilah tanda (✓) pada kolom yang sesuai.

No	Aspek	Indikator	1	2	3	4
1	Kebahasaan	Bahasa mudah dipahami				✓
2		Kalimat efektif				✓
3		Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar				✓
4		Sesuai dengan tingkat perkembangan siswa kelas IV				✓
5		Tidak menimbulkan makna ganda				✓
6		Petunjuk kegiatan jelas			✓	
7		Istilah yang digunakan tepat				✓
8		Penulisan ejaan sesuai PUEBI				✓
9		Tanda baca digunakan dengan benar				✓
10		Bahasa mampu memotivasi siswa belajar			✓	

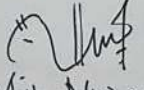
Gunakan skala penilaian berikut:

Skor	Kriteria
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Cukup
1	Kurang

Skor Total	Kriteria
32,5 – 40	Sangat Baik
25,0 – 32,4	Baik
17,5 – 24,9	Cukup
10,0 – 17,4	Kurang

Saran Validator : Dapat digunakan untuk penelitian.

Kesimpulan ☒ Sangat Layak ☒ Layak ☐ Layak dengan Revisi ☐ Tidak Layak

Rejang Lebong, 31 Juni 2026
 Validator Ahli Bahasa

 (Dr. Agitz Misriani, M.Pd.)

VALIDATOR AHLI MEDIA

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Penerapan LKPD Interaktif untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar IPAS
Kelas : IV SDN 07 Rejang Lebong
Nama Validator : Dr. Guntur Gusman, M.Pd.
Instansi : UIN Ar-Raniry
Tanggal : 31/6/2026
Petunjuk : Berilah tanda (✓) pada kolom yang sesuai.

No	Aspek yang Dinilai	Indikator	1	2	3	4
1	Tampilan LKPD	Desain sampul menarik				✓
2		Pemilihan warna serasi				✓
3		Jenis huruf mudah dibaca				✓
4		Ukuran huruf sesuai				✓
5	Penyajian Media	Tata letak gambar dan teks rapi				✓
6		Gambar memiliki kualitas yang baik				✓
7		Media mudah digunakan peserta didik				✓
8	Interaktivitas	Petunjuk penggunaan jelas				✓
9		LKPD memuat aktivitas yang melibatkan siswa				✓
10		Terdapat latihan/interaksi yang bervariasi				✓
11	Kualitas Teknis	Media mendukung pembelajaran menggunakan Smart TV				✓
12		Media dapat digunakan tanpa kendala				✓
13		Navigasi mudah dipahami				✓
14		Tampilan menarik perhatian peserta didik				✓
TOTAL :						

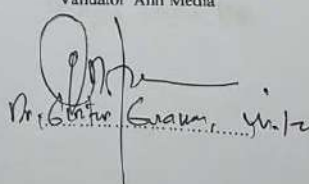
Gunakan skala penilaian berikut:

Skor	Kriteria
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Cukup
1	Kurang

Skor Total	Kriteria
45,5 – 56	Sangat Baik
35,0 – 45,4	Baik
24,5 – 34,9	Cukup
14,0 – 24,4	Kurang

Saran Validator

Kesimpulan
☒ Sangat Layak
 ☐ Layak
 ☐ Layak dengan Revisi
 ☐ Tidak Layak

Rejang Lebong, 31 Juni 2026
 Validator Ahli Media

 Dr. Guntur Gusman, M.Pd.

KARTU BIMBINGAN

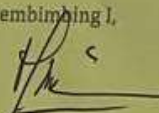

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
 Jalan AK Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax. 21010
 Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

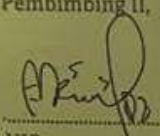
KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Nadio Sari Putri
 NIM : 22591136
 Program Studi : PGMI
 Mulai Bimbingan : 27 April 2026
 Judul Skripsi : Penerapan LKPD Interaktif untuk Meningkatkan Keaktifan belajar IPAS kelas 4 SDN 07 Rejang Lebong.

Pembimbing I : Dra. Susilawati, M.Pd
 Pembimbing II : Dr. Meri Andaria, M.Pd.Si
 Akhir Bimbingan :

Pembimbing I			Pembimbing II		
Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
7/4/2026	Bimbingan BAB I	[Signature]	23/4/2026	Menyederhanakan Judul	[Signature]
30/4/2026	Tambahkan data lapangan	[Signature]	30/4/2026	Menyederhanakan bab 1-3 sesuai judul baru	[Signature]
1/5/2026	Revisi BAB I - 2	[Signature]	26/5/2026	Merubah Metode dari kuantitatif ke kualitatif	[Signature]
6/5/2026	Bimbingan BAB II	[Signature]	8/6/2026	Membuat angket dan protokol observasi	[Signature]
26/6/2026	Perubahan Indikator Instrumen	[Signature]	16/6/2026	Membuat lembar Validator	[Signature]
27/6/2026	Bimbingan Bab 3	[Signature]	18/6/2026	Memperbaiki lembar Validator dan instrumen	[Signature]
28/6/2026	Tambahkan Rumusan, Protokol Observasi	[Signature]	26/6/2026	acc bab 1-3 lanjut pemb 2	[Signature]
29/6/2026	Perbaikan	[Signature]	12/7/2026	Bimbingan Bab 4	[Signature]
30/6/2026	Bimbingan Bab 3	[Signature]	18/7/2026	Menyederhanakan tabel (semua tabel)	[Signature]
30/6/2026	Acc Bab 3 - 3	[Signature]	18/7/2026	Perbaikan, Tambahkan latar belakang, latar belakang	[Signature]
24/7/2026	Bimbingan hasil Penelitian Bab 4	[Signature]	19/7/2026	Perbaikan	[Signature]
25/7/2026	Perbaikan, Menambah jawaban rumusan masalah	[Signature]	20/7/2026	Bimbingan bab 4 & 5 ubah mid bahasan yg lebih ilmiah	[Signature]
12/7/2026	Bimbingan Bab 5, Kesimpulan & saran di Penutup	[Signature]	22/7/2026	Perbaikan hasil Penelitian & Pembahasan sesuai data	[Signature]
23/7/2026	Perbaikan Bab 4 & 5	[Signature]	23/7/2026	Perbaikan bab 4 menyesuaikan Pembahasan dengan indikator keaktifan belajar	[Signature]
6/8/2026	Bimbingan Menambahkan hasil di abstrak & penutup & menyederhanakan 2. merubah nomor halaman dari bawah atas menjadi bawah tengah	[Signature]	1/8/2026	Bimbingan Bab 5 Perbaikan simpulan & saran serta menyederhanakan dan hasil penelitian	[Signature]
7/8/2026	acc. bab I - Bab V & Capitan 2 & 3	[Signature]	3/8/2026	Perbaikan mengecek kesesuaian isi, sistematika, table	[Signature]
10/8/2026	acc, Ujian Skripsi	[Signature]	5/8/2026	Acc Bab 1 - V lanjut pemb 1	[Signature]

Pembimbing I, 
 NIP

Curup, 20
 Pembimbing II, 
 NIP

Catatan : 1. Pada saat bimbingan, kartu ini harus diisi dan ditandatangani/Paraf oleh pembimbing
 2. Kartu ini harus dilampirkan sebagai syarat pada saat mendaftar sidang
 3. Materi bimbingan tertulis secara terinci tentang hal yang dibimbing

Lampiran 9

**LEMBAR OBSERVASI AWAL KEAKTIFAN BELAJAR PESERTA DIDIK
PEMBELAJARAN IPAS KELAS IV SDN 07 REJANG LEBONG**

Sekolah : SDN 07 Rejang Lebong
 Mata Pelajaran : IPAS
 Kelas : IV A dan IV B
 Jumlah Siswa : IV A = 20 siswa; IV B = 25 siswa
 Hari/Tanggal : 20 April 2026
 Observer : Nadia Sari Putri

No.	Indikator Keaktifan	IV A (20 siswa)	Persentase	IV B (25 siswa)	Persentase
1	Memperhatikan penjelasan guru	16	80%	14	56%
2	Menyimak materi yang ditampilkan	15	75%	13	52%
3	Mengajukan pertanyaan	11	55%	6	24%
4	Menjawab pertanyaan guru	14	70%	8	32%
5	Mengemukakan pendapat	12	60%	7	28%
6	Terlibat dalam diskusi kelompok	15	75%	10	40%
7	Mengerjakan tugas yang diberikan	17	85%	15	60%
8	Menyimpulkan hasil pembelajaran	10	50%	6	24%
	Rata-rata	13,75	68,75%	9,88	39,50%

Keterangan:

Rumus penghitungan presentase kelayakan sebagai berikut :

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

Dengan:

P = Presentase

F = jumlah peserta didik yang menunjukkan indikator keaktifan

N = jumlah seluruh peserta didik pada kelas.

Rejang Lebong, 20 April 2026

Observer,

(Nadia Sari Putri)

UJI VALIDITAS ANGKET

		Correlations														
		Q01	Q02	Q03	Q04	Q05	Q06	Q07	Q08	Q09	Q10	Q11	Q12	Q13	Q14	TOTAL
Q01	Pearson Correlation	1	.724**	.606**	.321	.320	.762**	.595**	.642**	.645**	.630**	.606**	.664**	.544*	.656**	.814**
	Sig. (2-tailed)		.000	.005	.167	.169	.000	.006	.002	.002	.003	.005	.001	.013	.002	.000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Q02	Pearson Correlation	.724**	1	.401	.444*	.284	.806**	.348	.676**	.382	.482*	.401	.529*	.662**	.471*	.698**
	Sig. (2-tailed)	.000		.080	.050	.224	.000	.133	.001	.096	.031	.080	.017	.001	.036	.001
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Q03	Pearson Correlation	.606**	.401	1	.496*	.527*	.606**	.624**	.510*	.538*	.620**	1.000**	.692**	.501*	.672**	.821**
	Sig. (2-tailed)	.005	.080		.026	.017	.005	.003	.022	.014	.004	.000	.001	.024	.001	.000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Q04	Pearson Correlation	.321	.444*	.496*	1	.550*	.601**	.523*	.251	.216	.621**	.496*	.502*	.669**	.689**	.677**
	Sig. (2-tailed)	.167	.050	.026		.012	.005	.018	.286	.359	.003	.026	.024	.001	.001	.001
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Q05	Pearson Correlation	.320	.284	.527*	.550*	1	.435	.538*	.426	.443	.346	.527*	.519*	.610**	.564**	.637**
	Sig. (2-tailed)	.169	.224	.017	.012		.055	.014	.061	.050	.135	.017	.019	.004	.010	.003
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Q06	Pearson Correlation	.762**	.806**	.606**	.601**	.435	1	.480*	.718**	.369	.686**	.606**	.551*	.673**	.656**	.827**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.005	.005	.055		.032	.000	.110	.001	.005	.012	.001	.002	.000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Q07	Pearson Correlation	.595**	.348	.624**	.523*	.538*	.480*	1	.528*	.443	.627**	.624**	.887**	.697**	.649**	.813**

TOTAL	Pearson Correlation	.814**	.698**	.821**	.677**	.637**	.827**	.813**	.689**	.633**	.798**	.821**	.857**	.820**	.845**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.001	.000	.001	.003	.000	.000	.001	.003	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

UJI REALIBILITAS ANGKET

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.947	14

UJI NORMALITAS ANGKET

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest	.204	25	.009	.864	25	.130
posttest	.166	25	.074	.929	25	.083

a. Lilliefors Significance Correction

UJI PAIRED SAMPLE T TEST

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	pretest	32.64	25	4.680	.936
	posttest	46.92	25	5.627	1.125

Paired Samples Test

		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	pretest posttest	-14.280	3.588	.718	-15.761	-12.799	-19.897	24	.000

UJI N-GAIN SCORE

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
ngain_persen	25	112.50	300.00	174.4058	57.89953
ngain_skor	25	1.13	3.00	1.7441	.57900
Valid N (listwise)	25				

DATA HASIL KUESIONER (SKALA LIKERT 1-4)

20 Responden (Siswa) x 14 Item Pertanyaan | 1=Sangat Tidak Setuju, 2=Tidak Setuju, 3=Setuju, 4=Sangat Setuju

No	Responden	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	Total Skor
1	S1	2	3	3	4	3	3	3	2	2	3	3	3	4	3	41
2	S2	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2	3	2	36
3	S3	4	3	4	2	3	3	4	4	3	2	2	4	3	3	44
4	S4	2	3	3	4	3	3	3	2	2	3	3	3	4	3	41
5	S5	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2	3	2	36
6	S6	4	3	4	2	3	3	4	4	3	2	4	4	3	3	46
7	S7	4	3	3	3	2	3	4	3	3	3	3	4	3	4	45
8	S8	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	2	35
9	S9	2	2	3	3	3	2	4	3	3	3	3	3	4	3	41
10	S10	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	49
11	S11	4	4	3	3	2	4	3	4	3	4	3	3	4	3	47
12	S12	2	2	3	2	2	2	1	2	3	2	3	1	2	3	30
13	S13	3	2	3	3	2	2	4	2	3	4	3	3	3	3	40
14	S14	2	2	3	2	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	35
15	S15	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	29
16	S16	2	2	4	2	2	2	3	3	3	3	4	3	2	2	37
17	S17	1	2	1	1	1	1	2	2	1	1	1	2	2	1	19
18	S18	1	2	1	2	2	1	1	2	2	1	1	1	1	1	19
19	S19	2	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	3	2	32
20	S20	1	1	1	2	2	1	2	2	2	1	1	1	2	2	21
Jumlah		49	50	53	49	45	49	58	55	51	53	51	52	57	51	723
Variansi		0.99737	0.47368	0.87105	0.57632	0.30263	0.78684	0.93684	0.61842	0.36579	0.87105	0.78684	0.98947	0.76579	0.68158	80.6605

DATA PRETEST - KUESIONER SKALA LIKERT 1-4 (14 BUTIR, 25 SISWA)

No	a/Kode S	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	Total Skor
1	Siswa 1	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	32
2	Siswa 2	2	2	3	1	3	3	2	2	3	2	2	2	3	2	32
3	Siswa 3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	37
4	Siswa 4	1	1	2	2	2	1	1	3	2	2	1	2	1	2	23
5	Siswa 5	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	2	3	36
6	Siswa 6	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	1	1	29
7	Siswa 7	2	2	2	1	1	2	2	2	2	1	2	2	2	1	24
8	Siswa 8	2	2	2	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	2	34
9	Siswa 9	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	3	3	2	36
10	Siswa 10	1	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	30
11	Siswa 11	3	3	3	2	2	3	3	2	2	2	3	2	3	3	36
12	Siswa 12	1	2	1	1	2	2	2	2	2	1	1	1	1	2	21
13	Siswa 13	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	32
14	Siswa 14	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2	3	36
15	Siswa 15	2	2	2	3	3	2	2	1	2	3	2	2	2	1	29
16	Siswa 16	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	32
17	Siswa 17	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	3	29
18	Siswa 18	2	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	4	3	2	38
19	Siswa 19	2	3	3	2	2	2	3	2	3	3	2	3	2	3	35
20	Siswa 20	3	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	2	3	36
21	Siswa 21	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	3	36
22	Siswa 22	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	38
23	Siswa 23	2	3	2	3	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	33
24	Siswa 24	3	2	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	2	3	36
25	Siswa 25	2	3	2	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	36
Rata-rata		2.28	2.44	2.44	2.24	2.44	2.36	2.44	2.28	2.44	2.32	2.24	2.24	2.20	2.28	32.64

DATA POSTTEST - KUESIONER SKALA LIKERT 1-4 (14 BUTIR, 25 SISWA)

No	a/Kode S	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	Total Skor
1	Siswa 1	3	2	2	4	4	3	2	3	3	2	2	3	3	4	40
2	Siswa 2	4	3	4	2	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	51
3	Siswa 3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	3	2	3	3	2	45
4	Siswa 4	2	2	3	3	3	2	1	4	3	2	2	3	3	3	36
5	Siswa 5	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	3	4	49
6	Siswa 6	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	3	2	3	48
7	Siswa 7	2	3	3	1	2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	35
8	Siswa 8	2	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	4	3	3	46
9	Siswa 9	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	52
10	Siswa 10	2	4	4	3	3	2	2	3	3	4	3	3	3	3	42
11	Siswa 11	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	53
12	Siswa 12	3	3	2	2	4	4	3	4	3	3	3	2	3	4	43
13	Siswa 13	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4	51
14	Siswa 14	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	53
15	Siswa 15	3	3	3	3	4	2	2	2	3	4	3	3	2	3	40
16	Siswa 16	3	4	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	43
17	Siswa 17	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	43
18	Siswa 18	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	54
19	Siswa 19	4	4	4	3	3	2	4	3	4	4	3	4	2	4	48
20	Siswa 20	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	53
21	Siswa 21	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	51
22	Siswa 22	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	54
23	Siswa 23	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	2	3	3	3	44
24	Siswa 24	4	3	4	3	4	4	3	2	4	3	4	3	2	4	47
25	Siswa 25	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	52
Rata-rata		3.28	3.52	3.48	3.16	3.60	3.32	3.32	3.24	3.44	3.36	3.20	3.40	3.12	3.48	46.92

LEMBAR OBSERVASI SISWA DAN GURU

PROTOKOL OBSERVASI PROSES PEMBELAJARAN IPAS

Peneliti : Nadia Sari Puuri
Tempat : SDN 07 PL
Hari/tanggal : 14 Juli 2016
Waktu : 07:30 - 08:50 WIB
Tujuan spesifik observasi : Mengamati penerapan LKPD Interaktif dalam pembelajaran IPAS dan keaktifan belajar siswa di kelas IV SDN 7 Rejang Lebong
Lebong

Prosedur Observasi:

Memperkenalkan diri, menyampaikan maksud atau tujuan penelitian terlebih dahulu kepada Wakil Kepala Sekolah urusan Kurikulum masing-masing sekolah.

1. Meminta izin untuk melakukan kegiatan observasi pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di dalam kelas.
2. Menggunakan observasi nonpartisipan yaitu posisi peneliti sebagai pengamat tanpa melibatkan diri secara langsung pada seluruh aktivitas partisipan.
3. Mencatat beberapa kategori perilaku, dan contoh aktivitas yang diamati apabila perlu akan merekam aktivitas-aktivitas yang terjadi sebagai data pendukung. Kategori tindakan perilaku dan aktivitas :

Kategori perilaku	Contoh aktifitas diamati
Interaksi sosial	Bertanya, memberikan pendapat pada diskusi, membantu menjawab, serta berargumen dengan bebeda kelompok
Aktif dalam proses	Menghubungkan topik dengan kehidupan sehari-hari, memecahkan masalah, menyimpulkan, dan menemukan konsep dengan sendiri.
Diam atau mengamati	Bertindak pasif, tidur, melamun dan lainnya
Mengikuti intruksi	Aktif, memahami arahan, dan mengikuti prosedur

4. Menuliskan deskripsi hasil observasi secara detail tidak lebih dari 2 jam setelah kegiatan observasi selesai.

TABEL OBSERVASI GURU KELAS IV SDN 7 REJANG LEBONG

Hasil Observasi mengenai Pelaksanaan penerapan LKPD Interaktif dalam mata pelajaran IPAS di kelas IV SDN 7 Rejang Lebong :

No	Tanggal dan Waktu	Interaksi Guru	Pertanyaan Dan Cara Guru Memfasilitasi keaktifan siswa	Durasi
1.	Senin 14 Juli 2026	- mengupah pertanyaan untuk memancing keaktifan siswa - Berdialog dengan siswa - menanyai bagian yg sulit - mengulas tugas yg sudah selesai - Berdialog sambil menyimpulkan hasil - menyimpulkan dan memahami LKPD kerempuk - mengupah siswa berdiskusi dengan diskusi bersama - Berdiskusi mengupayakan - siswa mengupah materi - mengupah pertanyaan	- bagian yg sulit LKPD dan jawabannya - mengupah dan jawabannya? & mengupah jawaban dgn sumber LKPD - bagian mana yg membimbing - mengupah / mengupah video pada opus kuang moris - apa kesimpulan kerempuk? - cob-jelaskan keda mana kerempuk apa yg kerempuk? - apa kesimpulan kerempuk? - apa yg terjadi jika dan tidak mengupah cadangan materi - membimbing siswa mengupah dan jawaban dgn gambar LKPD - Berdiskusi & bertanya langsung dgn kerempuk - & jika / kurang memahami	

LEMBAR TABEL OBSERVASI SISWA KELAS IV SDN 7 REJANG LEBONG

Hasil Observasi Siswa mengenai Pelaksanaan penerapan LKPD Interaktif dalam mata pelajaran IPAS di kelas IV SDN 7 Rejang Lebong :

No	Tanggal dan Waktu	Nama	Interaksi siswa	Deskripsi keaktifan siswa	Durasi
1.	14 Juni 2024	Siswa 1	Mengimajinasikan gambar & gambar	Siswa 1 cukup aktif, memperhatikan diskusi	
2.	14 Juni 2024	Siswa 2	Menganggapi arahan guru	Siswa 2 cukup aktif, memperhatikan diskusi	
3.	14 Juni 2024	Siswa 3	Berdiskusi dengan teman sebangkunya	Siswa 3 cukup aktif, memperhatikan diskusi	
4.	14 Juni 2024	Siswa 4	Mengajukan pertanyaan	Siswa 4 cukup aktif, memperhatikan diskusi	
5.	14 Juni 2024	Siswa 5	Membantu teman yg belum paham LKPD	Siswa 5 cukup aktif, memperhatikan diskusi	
6.	14 Juni 2024	Siswa 6	Pasif, memperhatikan diskusi	Siswa 6 cukup aktif, memperhatikan diskusi	
7.		Siswa 7	Berinteraksi dengan guru tentang jawaban	Siswa 7 cukup aktif, memperhatikan diskusi	
8.		Siswa 8	Aktif menjawab	Siswa 8 cukup aktif, memperhatikan diskusi	
9.		Siswa 9	Mengajukan pertanyaan	Siswa 9 cukup aktif, memperhatikan diskusi	
10.		Siswa 10	Berdiskusi aktif	Siswa 10 cukup aktif, memperhatikan diskusi	
11.		Siswa 11	Mengajukan pertanyaan	Siswa 11 cukup aktif, memperhatikan diskusi	
12.		Siswa 12	Membantu teman memahami LKPD	Siswa 12 cukup aktif, memperhatikan diskusi	
13.		Siswa 13	Pasif	Siswa 13 cukup aktif, memperhatikan diskusi	
14.		Siswa 14	Berinteraksi dengan guru tentang jawaban	Siswa 14 cukup aktif, memperhatikan diskusi	
15.		Siswa 15	Aktif menjawab	Siswa 15 cukup aktif, memperhatikan diskusi	
16.		Siswa 16	Mengajukan pertanyaan	Siswa 16 cukup aktif, memperhatikan diskusi	
17.		Siswa 17	Membantu teman memahami LKPD	Siswa 17 cukup aktif, memperhatikan diskusi	
18.		Siswa 18	Pasif	Siswa 18 cukup aktif, memperhatikan diskusi	
19.		Siswa 19	Berinteraksi dengan guru tentang jawaban	Siswa 19 cukup aktif, memperhatikan diskusi	
20.		Siswa 20	Aktif menjawab	Siswa 20 cukup aktif, memperhatikan diskusi	
21.		Siswa 21	Mengajukan pertanyaan	Siswa 21 cukup aktif, memperhatikan diskusi	
22.		Siswa 22	Membantu teman memahami LKPD	Siswa 22 cukup aktif, memperhatikan diskusi	
23.		Siswa 23	Pasif	Siswa 23 cukup aktif, memperhatikan diskusi	
24.		Siswa 24	Berinteraksi dengan guru tentang jawaban	Siswa 24 cukup aktif, memperhatikan diskusi	
25.		Siswa 25	Aktif menjawab	Siswa 25 cukup aktif, memperhatikan diskusi	

Catatan : 1. Pada saat bimbingan, kartu ini harus diisi dan ditandatangani/Paraf oleh guru.
2. Kartu ini harus dilampirkan sebagai syarat pada saat mendaftar.
3. Materi bimbingan tertulis secara terinci tentang hal yang...

MODUL AJAR

A. Informasi Umum

Nama Penyusun	Nadia Sar Putri
Institusi	SDN 7 Rejang Lebong
Tahun Penyusunan	2026
Jenjang / Kelas	SD / IV (Empat)
Mata Pelajaran	Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
Topik / Sub Materi	Energi / Fotosintesis pada Tumbuhan
Alokasi Waktu	2 x 35 menit (1 kali pertemuan)
Moda Pembelajaran	Tatap muka dengan media interaktif Smart TV

1. Kompetensi Awal

Peserta didik telah memahami bahwa tumbuhan merupakan makhluk hidup yang membutuhkan air, udara, dan cahaya matahari untuk tumbuh, serta mengenal bagian-bagian tumbuhan (akar, batang, daun) secara umum.

2. Profil Pelajar Pancasila

- Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia: mensyukuri ciptaan Tuhan berupa tumbuhan sebagai sumber energi kehidupan
- Bernalar kritis: menganalisis proses dan syarat terjadinya fotosintesis
- Mandiri: mengerjakan LKPD interaktif secara individu maupun kelompok
- Gotong royong: berdiskusi dan bekerja sama dalam kelompok
- Kreatif: menuangkan hasil pemahaman dalam bentuk skema/gambar sederhana

3. Sarana dan Prasarana

- Smart TV dengan koneksi internet
- Platform Rumah Pendidikan pada menu Ruang Murid (untuk mengakses LKPD interaktif)
- Laptop/gawai guru sebagai perangkat kontrol
- Jaringan internet sekolah
- Buku siswa IPAS kelas IV
- Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) cetak sebagai cadangan bila jaringan bermasalah

4. Target Peserta Didik

Peserta didik reguler kelas IV SDN 7 Rejang Lebong, tanpa kesulitan belajar khusus.

5. Model dan Metode Pembelajaran

Model: Discovery Learning dipadukan dengan pembelajaran berbasis media interaktif (ICT-based learning).

Metode: ceramah interaktif, tanya jawab, diskusi kelompok, dan penugasan melalui LKPD interaktif Smart TV.

B. Komponen Inti

1. Tujuan Pembelajaran

- a) Peserta didik dapat menjelaskan pengertian fotosintesis sebagai proses pembuatan makanan pada tumbuhan dengan tepat.
- b) Peserta didik dapat mengidentifikasi bahan-bahan yang diperlukan tumbuhan untuk melakukan fotosintesis (air, karbon dioksida, dan cahaya matahari).
- c) Peserta didik dapat menjelaskan hasil fotosintesis (oksigen dan makanan/glukosa) serta manfaatnya bagi makhluk hidup lain.
- d) Peserta didik dapat menyajikan skema sederhana proses fotosintesis melalui LKPD interaktif dengan benar.

2. Pemahaman Bermakna

Tumbuhan hijau berperan sebagai sumber energi utama bagi kehidupan di bumi karena mampu mengubah energi cahaya matahari menjadi energi kimia (makanan) melalui proses fotosintesis, yang hasilnya juga menyediakan oksigen bagi manusia dan hewan.

3. Pertanyaan Pemantik

- a) Mengapa tumbuhan selalu diletakkan di tempat yang terkena cahaya matahari?
- b) Dari mana tumbuhan mendapatkan makanannya, padahal ia tidak makan seperti manusia?
- c) Apa yang akan terjadi jika di bumi ini tidak ada tumbuhan hijau?

4. Kegiatan Pembelajaran

a) Kegiatan Pendahuluan (10 menit)

- 1) Guru membuka pembelajaran dengan salam, menyapa, dan mengajak peserta didik berdoa bersama.
- 2) Guru melakukan presensi dan menyiapkan kondisi kelas serta menyalakan Smart TV, memastikan koneksi ke Rumah Pendidikan berjalan lancar.
- 3) Guru menyampaikan apersepsi dengan menunjukkan gambar/video singkat tanaman di Smart TV dan mengajukan pertanyaan pemantik.
- 4) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan garis besar kegiatan yang akan dilakukan, termasuk penggunaan LKPD interaktif.

b) Kegiatan Inti (45 menit)

- 1) Guru menayangkan materi fotosintesis melalui Smart TV berupa animasi/video singkat proses fotosintesis.
- 2) Peserta didik mengamati tayangan dan mencatat hal-hal penting (bahan, proses, dan hasil fotosintesis).
- 3) Guru membuka platform Rumah Pendidikan pada menu Ruang Murid melalui Smart TV, kemudian mengarahkan peserta didik pada LKPD interaktif materi fotosintesis.
- 4) Peserta didik diberikan kesempatan untuk bergiliran maju mengerjakan LKPD interaktif di layar Smart TV, sementara siswa lain mengerjakan LKPD pendamping di buku/lembar cetak.
- 5) Peserta didik menjawab pertanyaan interaktif (drag and drop bagian tumbuhan, memilih bahan fotosintesis, melengkapi skema proses) yang tersedia pada LKPD interaktif.
- 6) Guru membimbing jalannya diskusi, memberi penguatan konsep, dan mengoreksi bersama setiap jawaban yang muncul di layar.
- 7) Peserta didik secara berkelompok menyimpulkan proses fotosintesis: matahari + air + karbon dioksida → makanan (glukosa) + oksigen.

c) Kegiatan Penutup (15 menit)

- 1) Guru dan peserta didik bersama-sama menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini.
- 2) Peserta didik mengerjakan soal evaluasi singkat (tertulis atau melalui kuis interaktif pada Ruang Murid).
- 3) Peserta didik melakukan refleksi pembelajaran dengan menjawab pertanyaan panduan guru.
- 4) Guru menyampaikan pesan moral (mensyukuri ciptaan Tuhan) dan menutup pembelajaran dengan doa dan salam.

5. Asesmen

Asesmen Awal (Diagnostik)	Tanya jawab lisan pada kegiatan apersepsi untuk mengukur pemahaman awal peserta didik.
Asesmen Formatif	Pengamatan keaktifan peserta didik saat mengerjakan LKPD interaktif di Smart TV dan diskusi kelompok.
Asesmen Sumatif	Hasil pengerjaan LKPD interaktif (skor otomatis pada Ruang Murid) dan soal evaluasi tertulis.
Bentuk Asesmen	Observasi, unjuk kerja, dan tes tertulis/interaktif

6. Refleksi Guru

- a) Apakah seluruh peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan LKPD interaktif tanpa kendala teknis?
- b) Bagian materi mana yang paling sulit dipahami peserta didik?
- c) Apakah alokasi waktu sudah sesuai dengan kegiatan yang direncanakan?

7. Refleksi Peserta Didik

- a) Apa hal baru yang kamu pelajari hari ini tentang fotosintesis?
- b) Bagian mana dari LKPD interaktif yang paling kamu sukai?
- c) Apakah kamu masih mengalami kesulitan memahami proses fotosintesis?

8. Glosarium

- a) Fotosintesis: proses pembuatan makanan pada tumbuhan dengan bantuan cahaya matahari.
- b) Klorofil: zat hijau daun yang berfungsi menyerap energi cahaya matahari.
- c) Stomata: mulut daun, tempat masuknya karbon dioksida dan keluarnya oksigen serta uap air.
- d) Glukosa: zat gula yang menjadi sumber energi/makanan bagi tumbuhan.
- e) Produsen: makhluk hidup yang mampu membuat makanannya sendiri.

9. Daftar Pustaka

- a) Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia. Buku Siswa IPAS Kelas IV Kurikulum Merdeka.
- b) Platform Rumah Pendidikan Ruang Murid, Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah RI.

Lembar Kerja Peserta Didik

LKPD IPAS

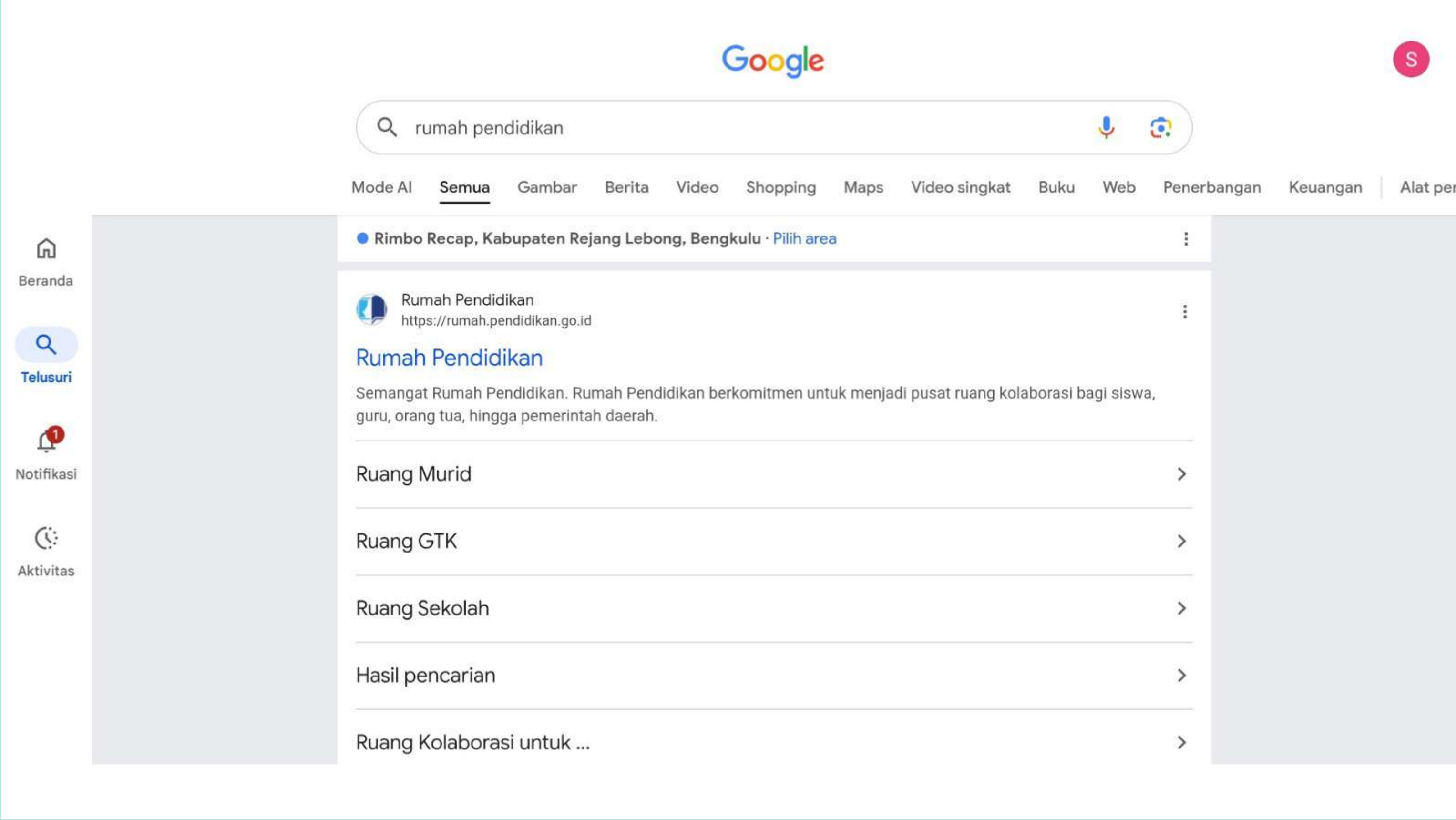
Proses Fotosintesis



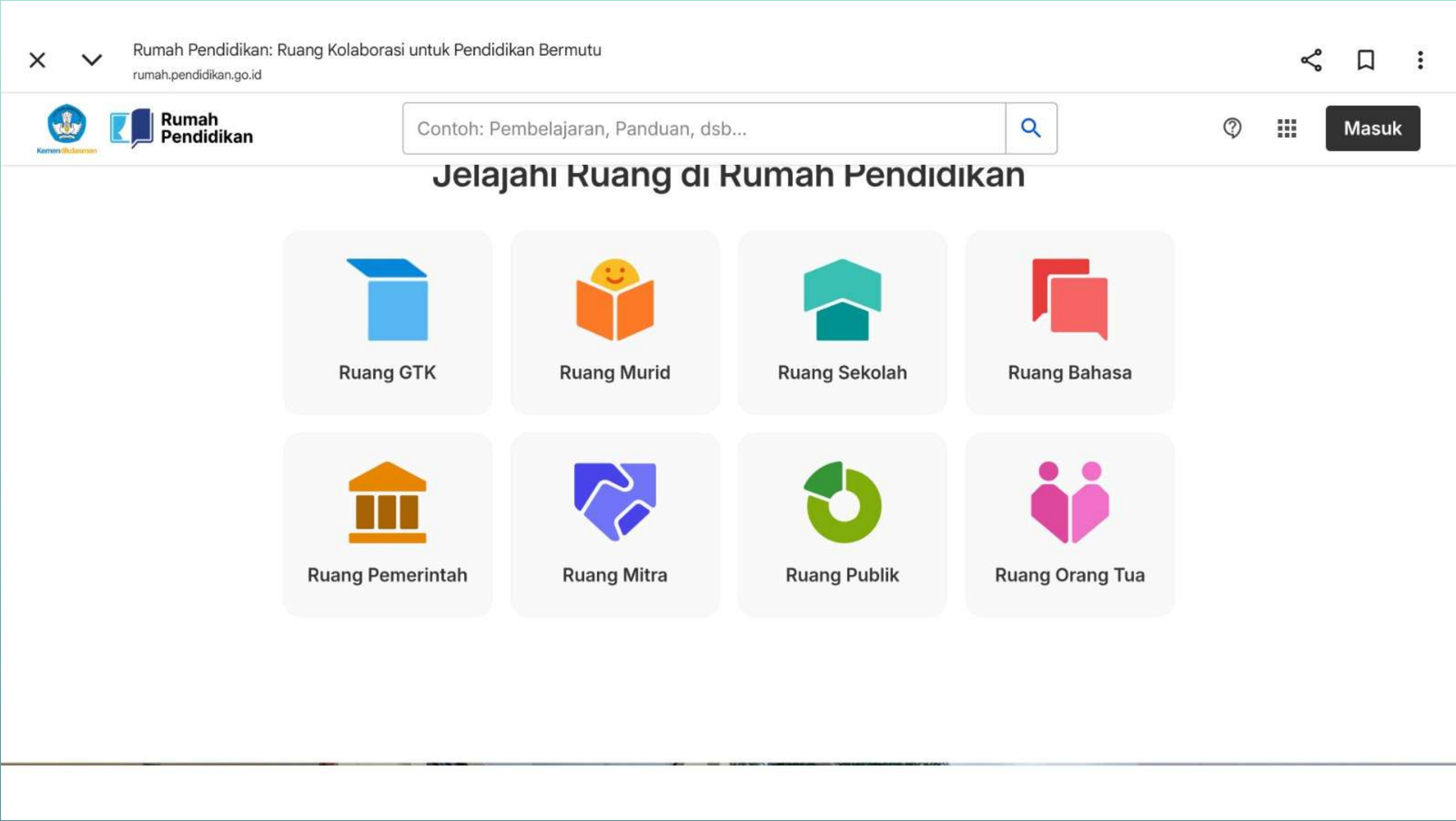
Nama : _____

Kelas : _____

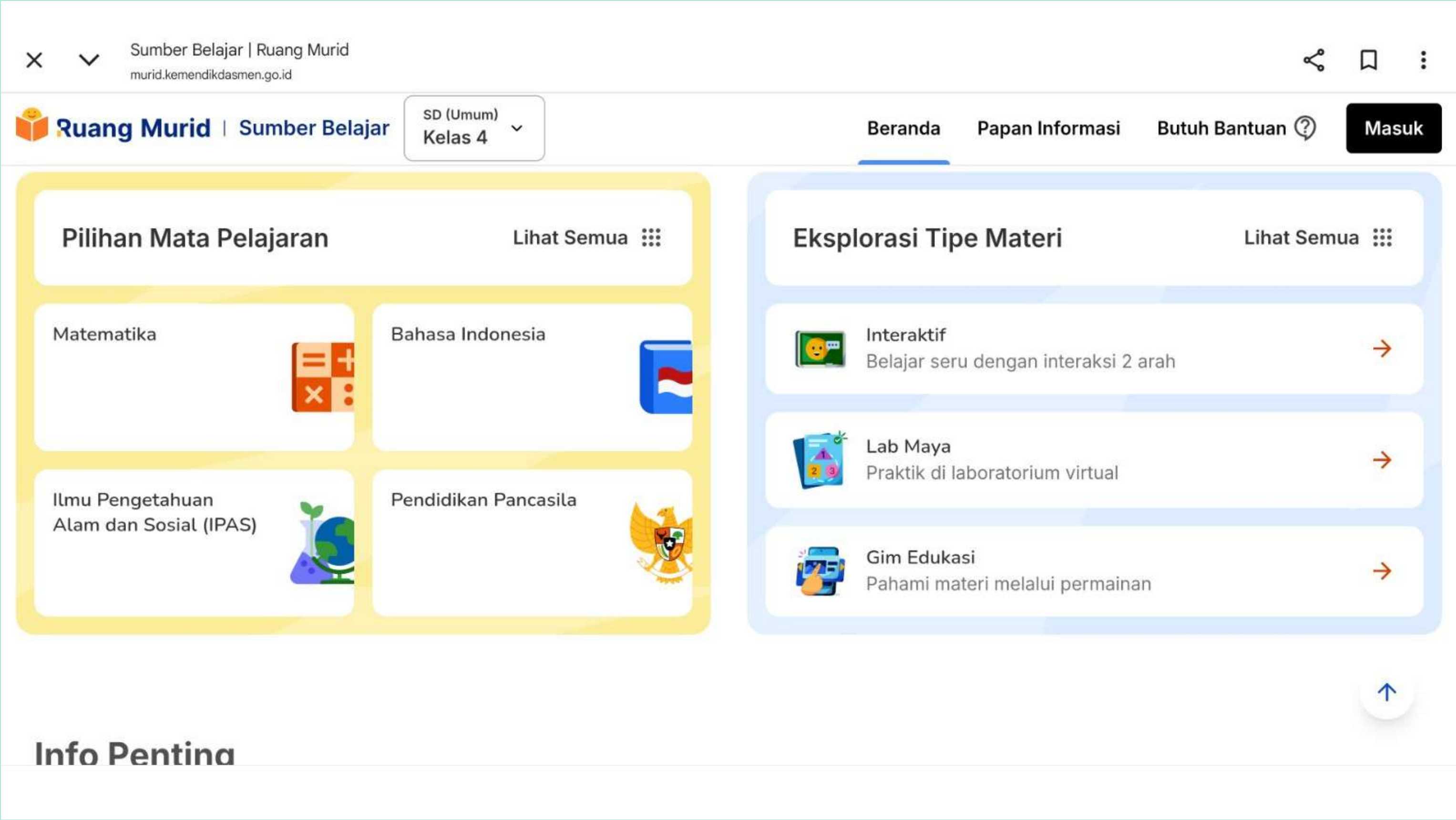
1. cari rumah pendidikan di google menggunakan smart tv



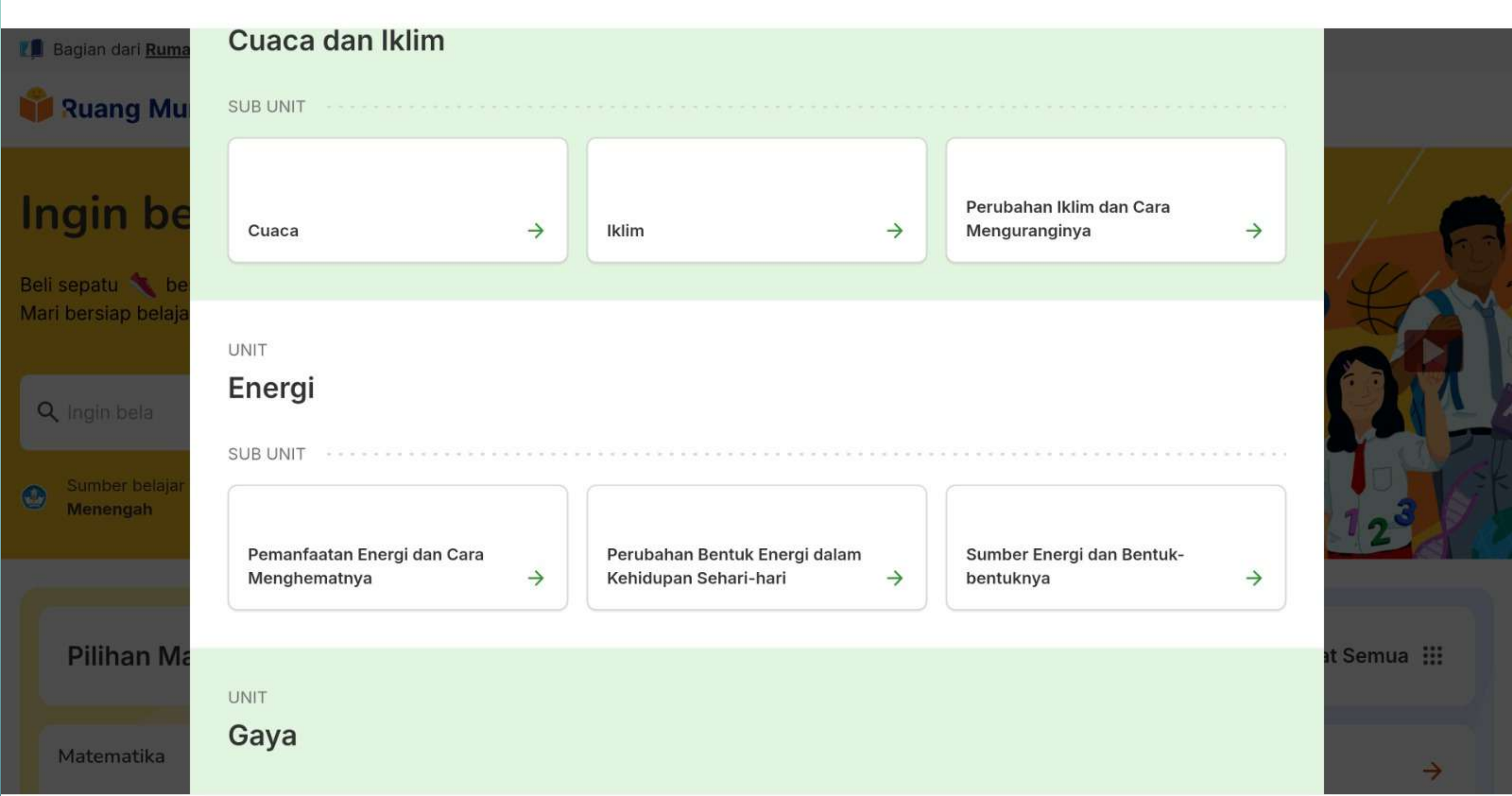
2. lalu pilih ruang murid



3. atur untuk kelas 4 pada pojok kanan atas, lalu pilih mata pelajaran IPAS



4. pilih unit Energi, lalu pilih sub unit Perubahan Bentuk energi dalam kehidupan sehari-hari



5. pilih materi yang jelajahi ilmu fotosintesis

 Ruang Murid | Sumber Belajar

SD (Umum)

Kelas 4

▼

Beranda

Papan Informasi

Butuh Bantuan ?

Masuk

Daftar Materi

Filter berdasarkan

Tipe Materi:

Semua Tipe

▼



Gim Edukasi

Jelajah Ilmu Fotosintesis

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) >



Teks

Proses Fotosintesis: Proses Paling Penting di Bumi

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) >



Teks

Transformasi Energi dalam Kehidupan Sehari-hari

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) >

6. klik star pada kolom warna biru

×

▼

Jelajah Ilmu Fotosintesis | Ruang Murid

murid.kemendikdasmen.go.id



Ruang Murid | Sumber Belajar

SD (Umum)

Kelas 4

▼

Beranda

Papan Informasi

Butuh Bantuan ?

Masuk

Start

7. akan muncul tampilan seperti ini lalu klik lingkaran warna kuning untuk memulai permainan



8. pada langkah pertama ini, guru akan menjelaskan materi melalui video youtube yang telah dirangkum pada Ikpd di slide berikutnya



MENGENAL FOTOSINTESIS

Fotosintesis adalah proses tumbuhan membuat makanan sendiri. Proses ini terjadi di daun dengan bantuan cahaya matahari. Melalui fotosintesis, tumbuhan dapat tumbuh dengan baik dan tetap hidup.

Untuk melakukan fotosintesis, tumbuhan membutuhkan air, karbon dioksida, dan cahaya matahari. Air diserap oleh akar, karbon dioksida berasal dari udara, dan cahaya matahari membantu proses pembuatan makanan. Semua bahan tersebut bekerja bersama di daun.

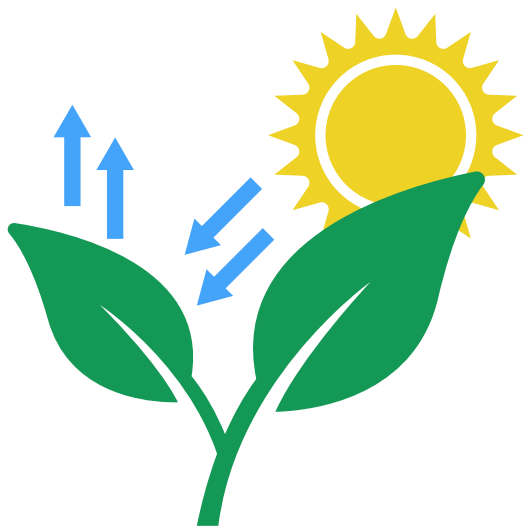
Hasil dari fotosintesis adalah makanan bagi tumbuhan dan oksigen yang sangat dibutuhkan makhluk hidup. Oksigen membantu manusia dan hewan bernapas. Oleh karena itu, tumbuhan sangat penting bagi kehidupan di bumi dan harus kita jaga.



Fotosintesis?

Mari Kita cari tahu!

Fotosintesis adalah proses tumbuhan hijau membuat makanan sendiri dengan cahaya matahari, air, dan karbon dioksida.



Tahap Fotosintesis

Reaksi terang – terjadi saat ada cahaya matahari, menghasilkan energi dan oksigen.
Reaksi gelap (siklus calvin) – menggunakan energi untuk membentuk makanan (glukosa).

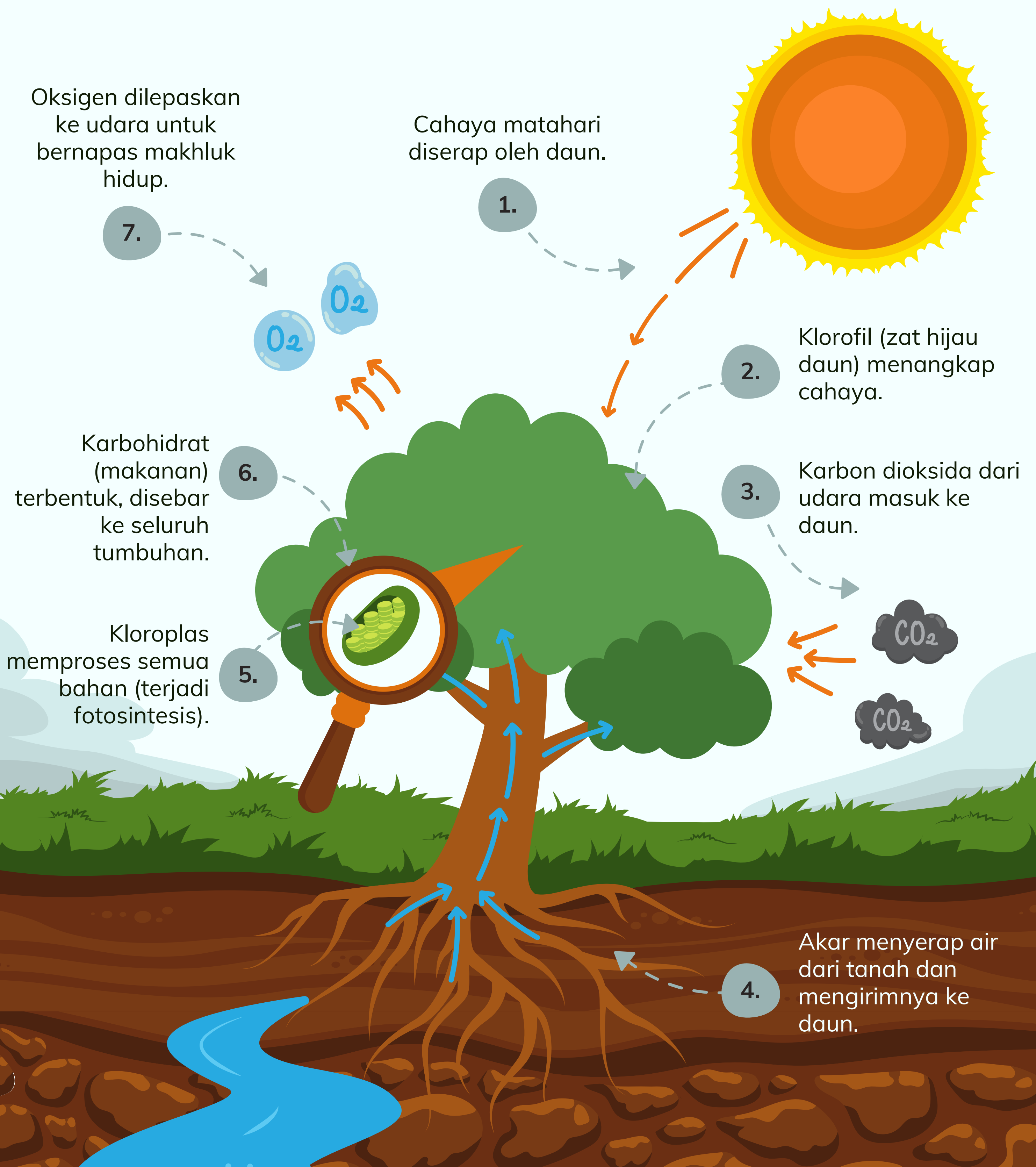
Manfaat Fotosintesis

- Menjaga keseimbangan alam
- Menghasilkan oksigen yang kita hirup setiap hari.
- Menyediakan makanan untuk tumbuhan dan makhluk hidup lain

Tahukah kamu?

Hutan disebut paru-paru dunia karena menghasilkan banyak oksigen lewat fotosintesis.

Proses Terjadinya Fotosintesis



Manfaat Fotosintesis

Sumber oksigen
bagi lingkungan

Penghasil energi
untuk tumbuhan

Penyeimbang alam
untuk kehidupan

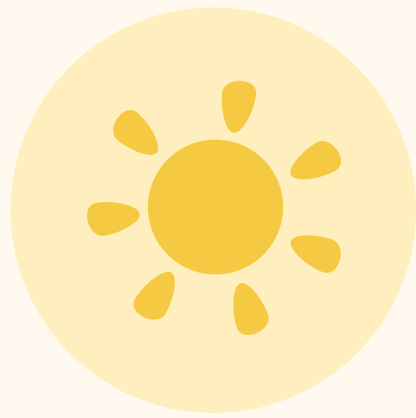
O₂

O₂

O₂

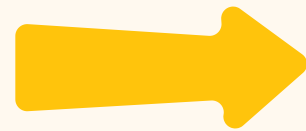


KEBUTUHAN TUMBUHAN UNTUK FOTOSINTESIS



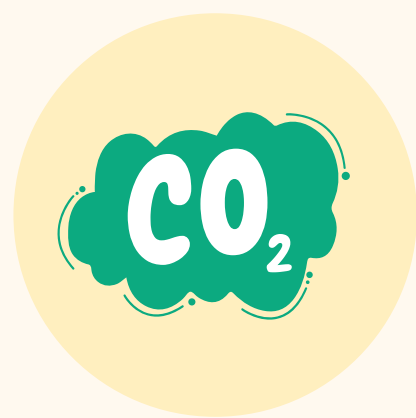
CAHAYA MATAHARI

Energi dari cahaya matahari digunakan untuk mengubah air dan karbon dioksida menjadi glukosa dan oksigen



AIR

Air diserap oleh akar tumbuhan dari tanah dan diangkut ke daun melalui sistem pembuluh yang disebut xilem.



KARBON DIOKSIDA

Karbon dioksida diambil dari udara melalui stomata, yaitu pori-pori kecil yang ada di permukaan daun.



KLOROFIL

Klorofil berperan penting dalam menyerap cahaya matahari yang dibutuhkan untuk fotosintesis.



UNSUR HARA

Unsur hara merupakan nutrisi bagi tumbuhan yang dibedakan menjadi dua jenis yaitu nutrisi makro dan nutrisi mikro.



SISTEM

ORGAN TUMBUHAN

FOTOSINTESIS

Lokasi Utama (Kloroplas)

Fotosintesis terjadi di organ daun, tepatnya pada jaringan mesofil yang kaya akan kloroplas. Di dalam kloroplas terdapat pigmen klorofil yang berfungsi menyerap energi cahaya matahari.

Bahan Baku dan Hasil

Proses ini mengubah air (H_2O) dari tanah dan karbon dioksida (CO_2) dari udara menjadi glukosa sebagai sumber energi tumbuhan dan oksigen (O_2) yang dilepaskan ke atmosfer.

Dua Tahap Utama

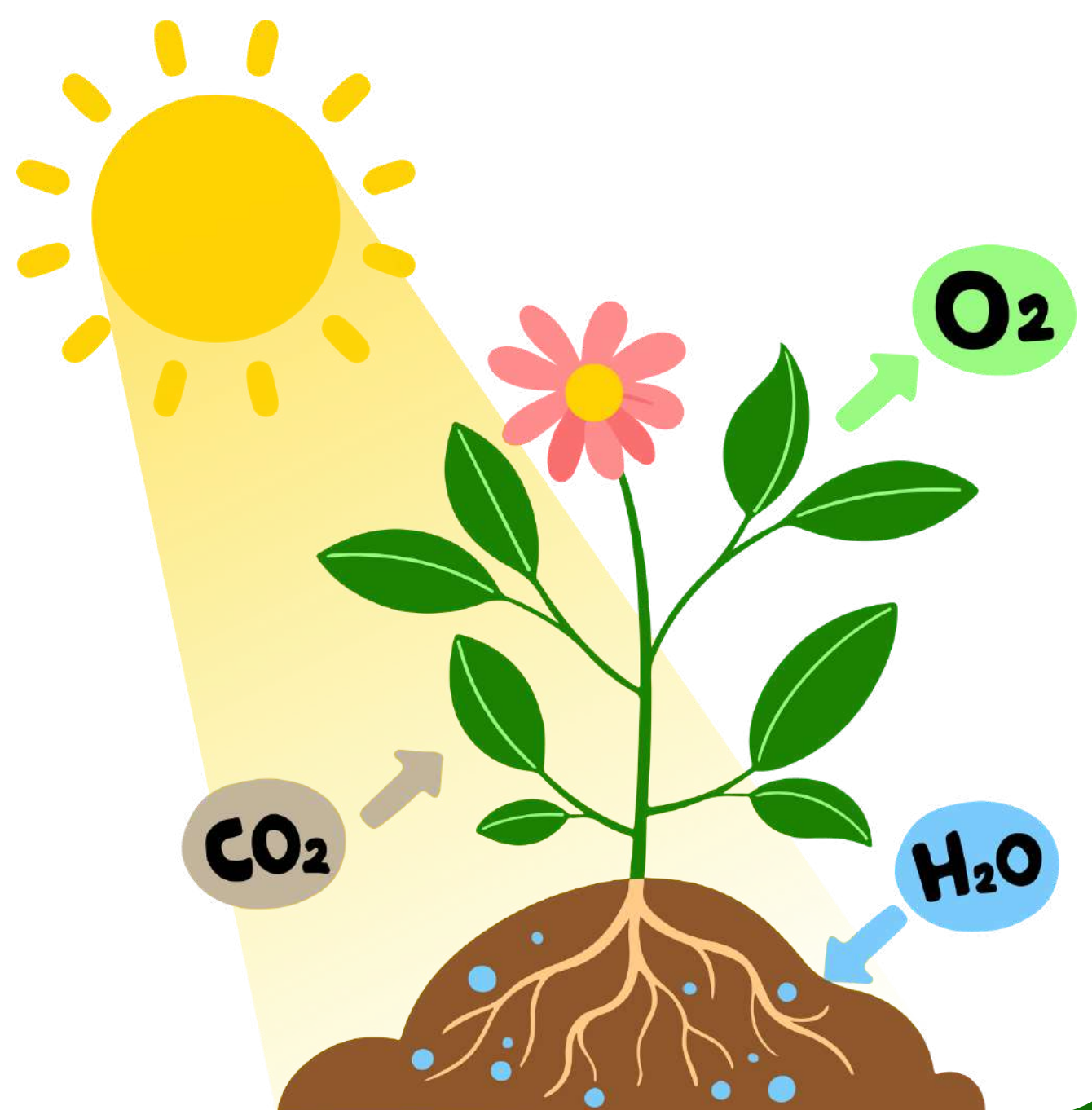
Fotosintesis terdiri dari Reaksi Terang (terjadi di grana, membutuhkan cahaya untuk menghasilkan energi ATP dan NADPH) dan Reaksi Gelap/Siklus Calvin (terjadi di stroma, menggunakan energi tersebut untuk membentuk glukosa).

Peran Stomata

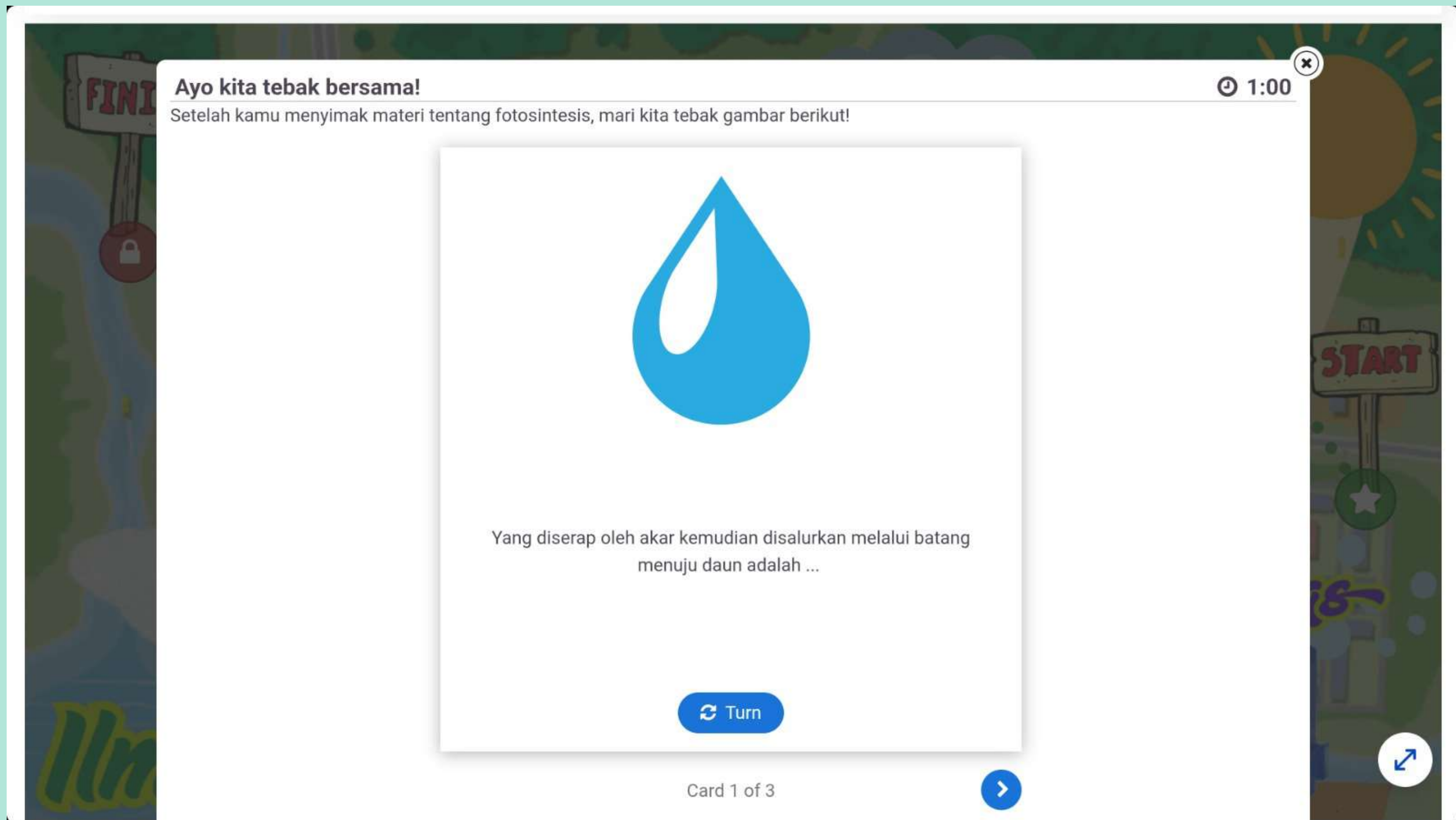
Stomata adalah celah pada daun yang berfungsi sebagai tempat pertukaran gas. Stomata mengambil CO_2 yang dibutuhkan untuk fotosintesis dan mengeluarkan O_2 serta uap air hasil transpirasi.

Faktor Pembatas

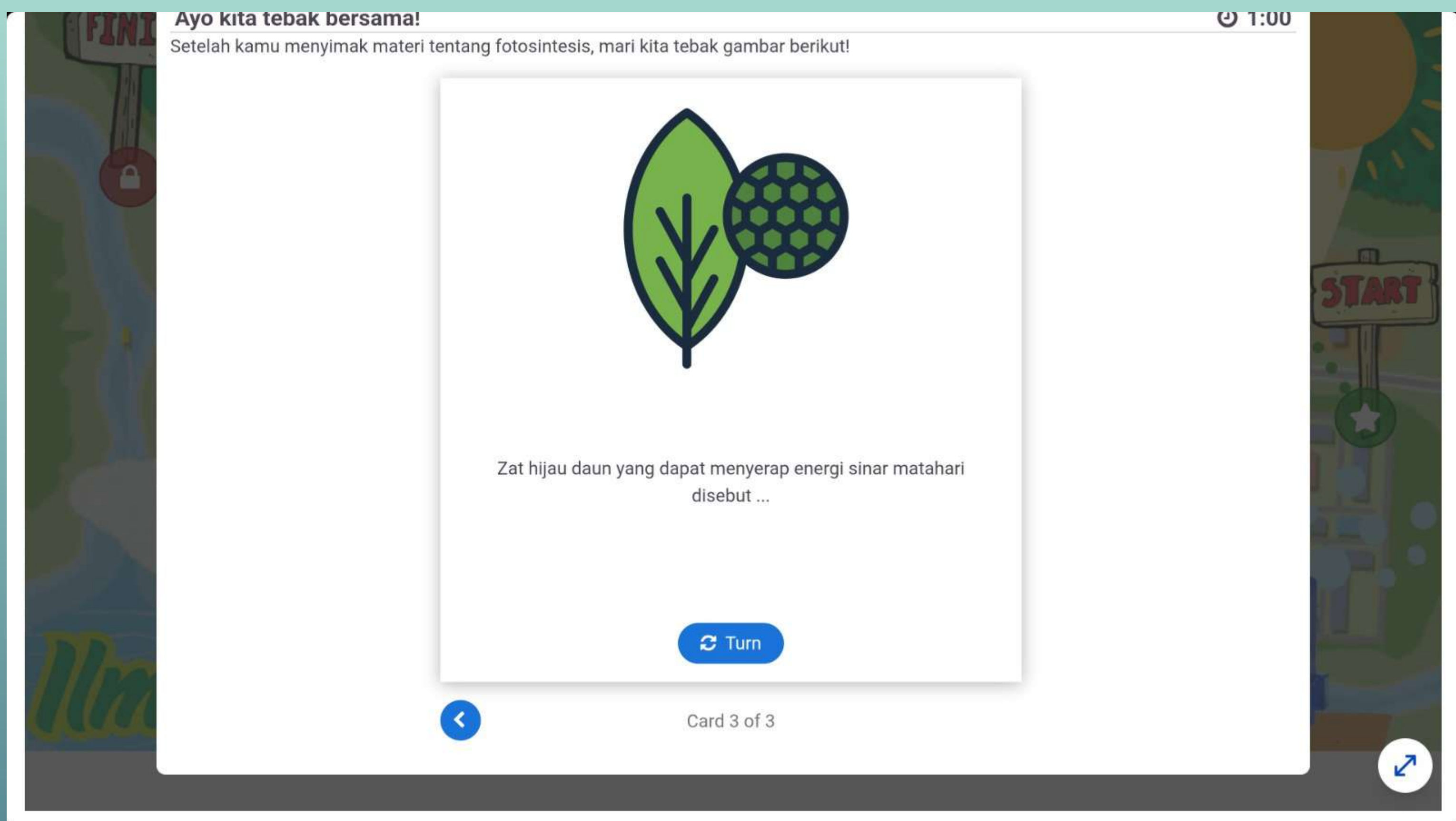
Laju fotosintesis dipengaruhi oleh faktor lingkungan seperti intensitas cahaya matahari, konsentrasi karbon dioksida di udara, suhu lingkungan, serta ketersediaan air.



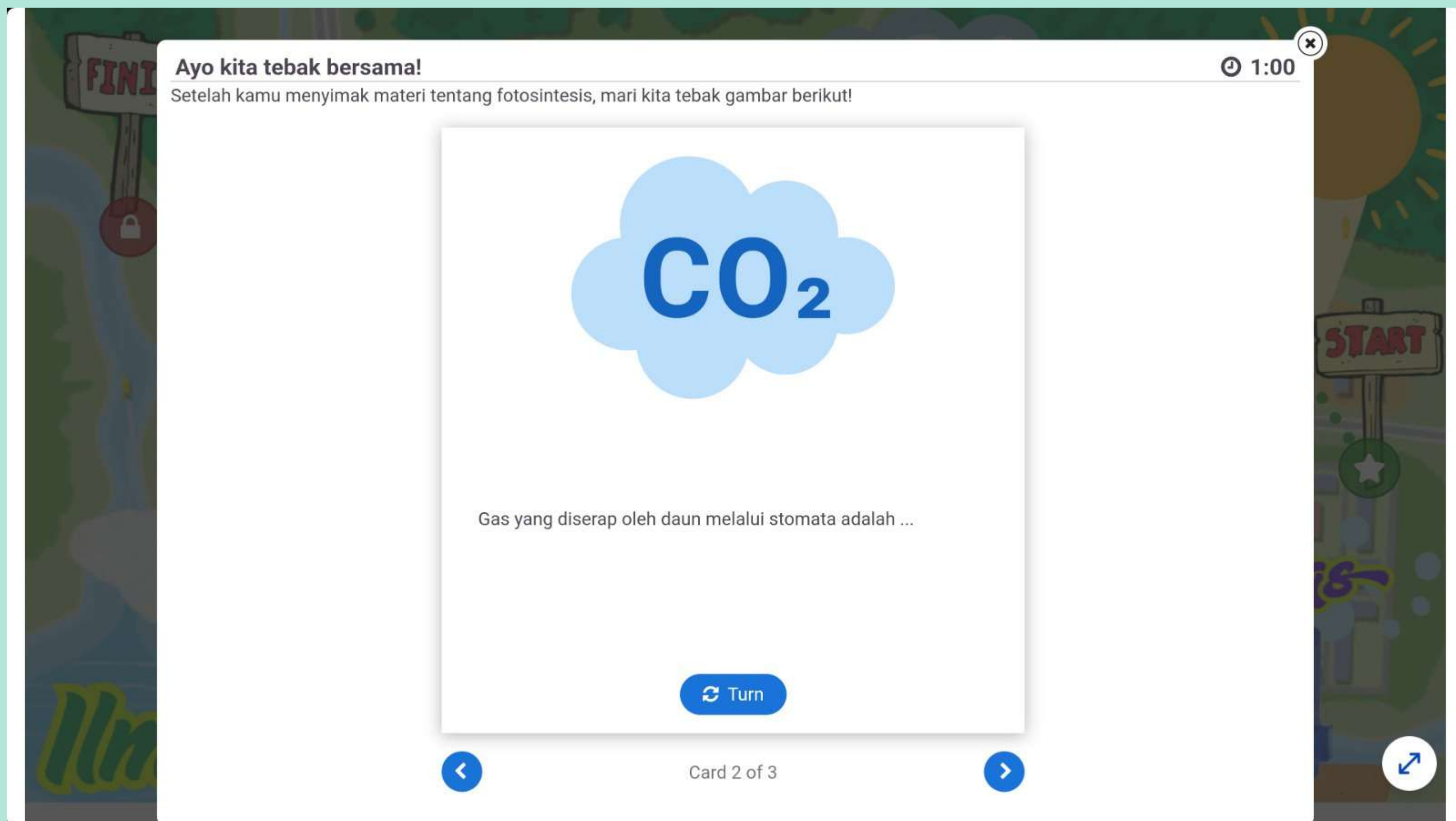
9. setelah guru menjelaskan materi fotosintesis, akan ada tahap beberapa quis yang bisa digunakan seperti dibawah ini



10. untuk melihat jawabannya silakan klok turn dengan kolom warna biru



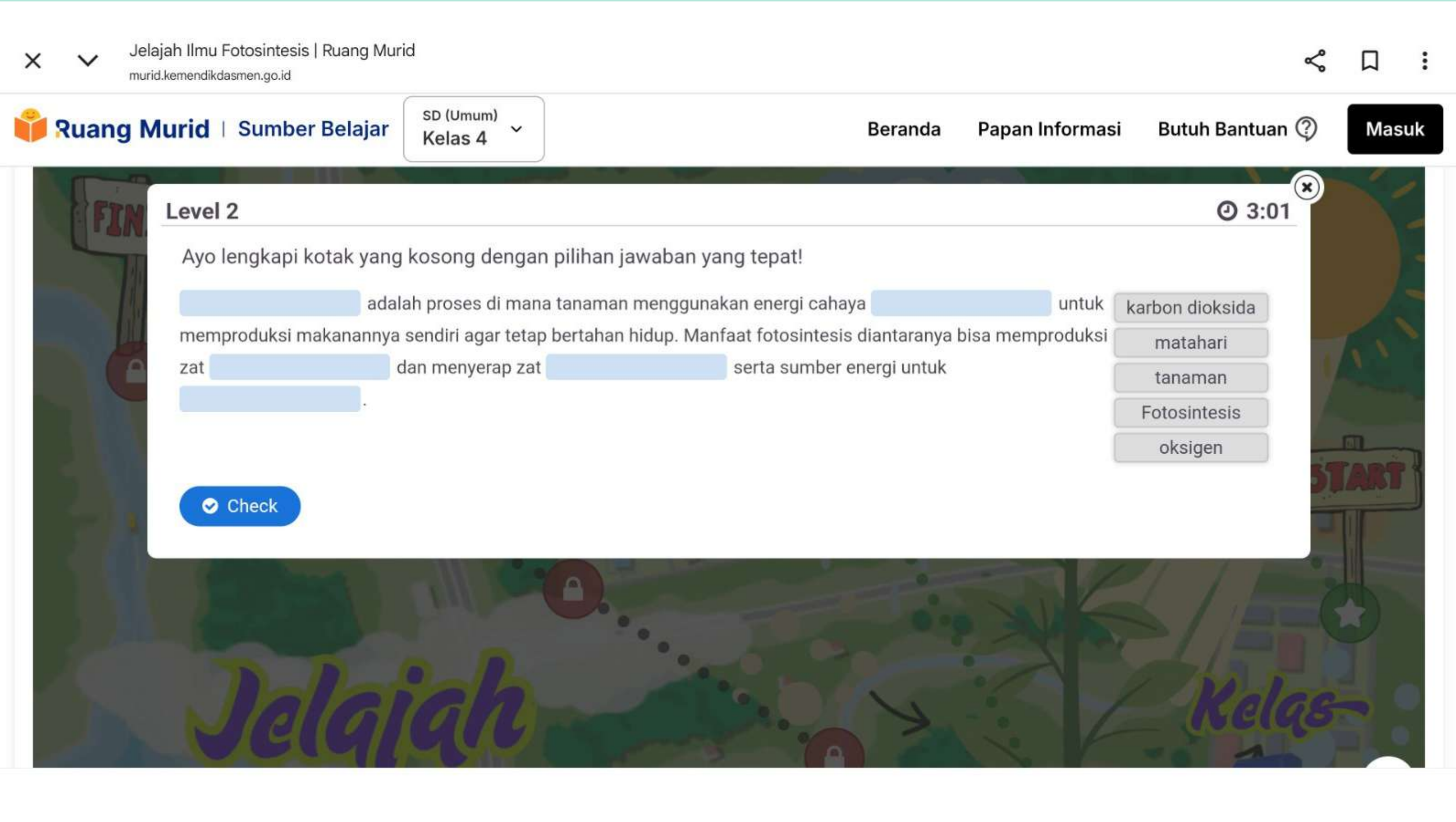
11. jika telah selesai silakan klik continue, untuk melanjutkan ke level selanjutnya



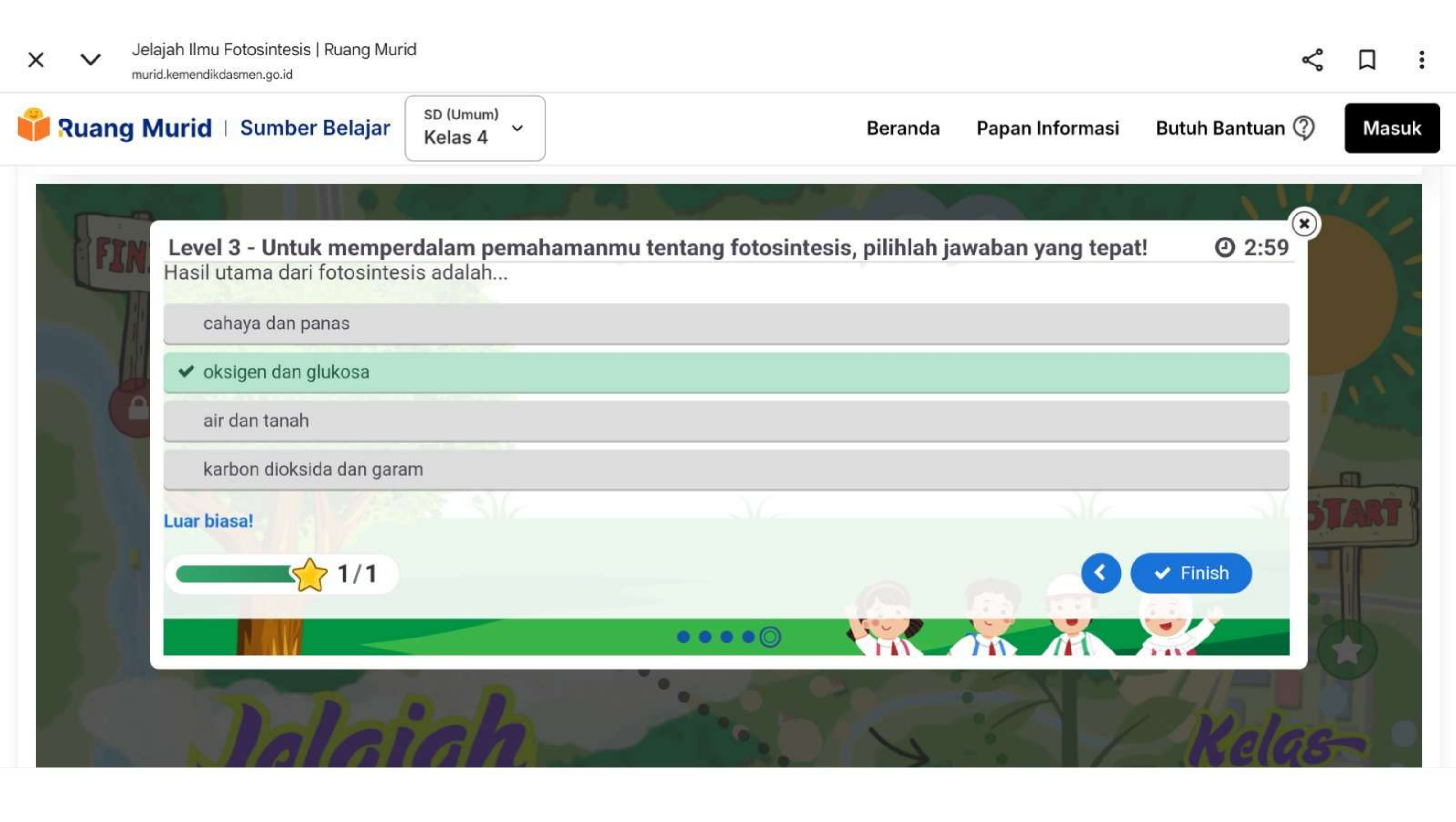
12. selanjutnya akan ada permainan puzzle siswa diminta until mencocokkan puzzer sesuai dengan alur proses fotosintesis yang telah dipelajari dengan benar



13. level 2, siswa diminta untuk menjodohkan kata untuk melengkapi kalimat tentang fotosintesis



14. pada level 3, siswa akan diberikan 5 soal mengenai fotosintesis, masing masing soal akan mendapatkan 1 bintang jika menjawab dengan tepat



1/1

Level 3 - Untuk memperdalam pemahamanmu tentang fotosintesis, pilihlah jawaban yang tepat! ⌚ 3:00

Fotosintesis terjadi di bagian tumbuhan yang berwarna...

☐ kuning

☐ putih

☒ hijau

☐ merah

mantap!

★ 1/1

⏪ ⏩

X

V

Jelajah Ilmu Fotosintesis | Ruang Murid
murid.kemendikdasmen.go.id

🔗

📖

⋮

Ruang Murid | Sumber Belajar

SD (Umum)
Kelas 4

BerandaPapan InformasiButuh Bantuan?

Masuk

Level 4

🕒 3:00

Temukan kata yang berkaitan dengan fotosintesis!

Fotosintesis adalah proses penting yang dilakukan oleh tumbuhan untuk membuat makanannya sendiri. Proses ini terjadi di bagian daun, tepatnya pada bagian yang mengandung klorofil. Dalam fotosintesis, tumbuhan memanfaatkan cahaya matahari sebagai sumber energi. Air diserap oleh akar dari dalam tanah, sementara karbon dioksida diambil dari udara melalui pori-pori daun. Hasil dari proses fotosintesis adalah zat oksigen dan glukosa.

Luar biasa! usahamu bagus sekali!

★ 8 / 8

▶ Continue

A screenshot of a game interface. At the top, it says "Level 5" on the left and a timer "3:01" on the right. The main area is a 3x4 grid of gray squares, each containing a large black question mark. The background is a colorful, cartoonish landscape with a sun, trees, and a path. On the left, there's a sign that says "FINI" with a red padlock icon below it. On the right, there's a sign that says "START" with a green star icon below it. In the bottom right corner, there's a blue circular button with a white arrow pointing diagonally up and to the right.

17. jika semua level telah selesai, maka siswa akan mendapatkan 25 bintang

Jelajah Ilmu Fotosintesis | Ruang Murid

[murid.kemendikdasmen.go.id](#)

Ruang Murid | Sumber Belajar

SD (Umum)

Kelas 4

Beranda

Papan Informasi

Butuh Bantuan ?

Masuk

You have completed the map!

25 / 25

PILIHAN GANDA

Tandai dengan (X) pada huruf a, b, c, atau d untuk jawaban yang tepat!

1. Fotosintesis terjadi pada bagian tumbuhan yang berwarna...
A. Cokelat
B. Hijau
C. Merah
D. Kuning
2. Gas yang dibutuhkan tumbuhan untuk fotosintesis adalah...
A. Oksigen
B. Karbon dioksida
C. Nitrogen
D. Hidrogen
3. Zat hijau daun yang berperan penting dalam fotosintesis disebut...
A. Klorofil
B. Glukosa
C. Air
D. Tanah
4. Hasil dari proses fotosintesis adalah..
A. Karbon dioksida dan air
B. Oksigen dan glukosa
C. Tanah dan air
D. Oksigen & karbon dioksida
5. Proses fotosintesis terjadi dengan bantuan...
A. Sinar matahari
B. Angin
C. Hujan
D. Udara malam





BIODATA PENULIS

Nadia Sari Putri adalah penulis skripsi ini. Penulis lahir dari pasangan Bapak Sudaryanto dan Ibu Nurlelawati, serta merupakan anak kelima dari enam bersaudara. Penulis lahir di Curup pada tanggal 25 Januari 2003. Saat ini penulis beralamat di Simpang Nangka, Kecamatan Selupu Rejang, Kabupaten Rejang Lebong, Provinsi Bengkulu.

Penulis dapat dihubungi melalui alamat email nadiacanti285@gmail.com. Penulis memulai pendidikan formal di SD Negeri 08 Curup pada tahun 2009 dan lulus pada tahun 2015. Selanjutnya, penulis melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 1 Rejang Lebong pada tahun 2015 hingga 2018. Setelah itu, penulis menempuh pendidikan di SMA Negeri 1 Rejang Lebong pada tahun 2019 hingga 2021.

Setelah menyelesaikan pendidikan menengah atas, penulis melanjutkan pendidikan Strata Satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup pada tahun 2022 hingga 2026.

Berkat ketekunan, motivasi yang kuat, kerja keras, serta doa, penulis berhasil menyelesaikan pendidikan Strata Satu (S1) pada tahun 2026 dengan menyusun skripsi yang berjudul “Penerapan LKPD Interaktif untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar IPAS Kelas IV di SD Negeri 07 Rejang Lebong.”

Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan kontribusi positif bagi dunia pendidikan, khususnya dalam pengembangan proses pembelajaran di sekolah dasar, serta menambah khazanah ilmu pengetahuan dan memberikan manfaat bagi para pembaca maupun pihak-pihak yang membutuhkan.