

Nomor : 098/FKIP-UNIKU/PGSD/S-1/SKR/2025

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
VAGOOW DALAM PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI TERHADAP
HASIL BELAJAR MUATAN IPAS KELAS IV**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat
untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:

DINI DESTRYANI

NIM. 20211510159

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS KUNINGAN**

2025

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS VAGOOW DALAM PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI TERHADAP HASIL BELAJAR MUATAN IPAS KELAS IV

Oleh

DINI DESTRYANI

NIM. 20211510159

Telah berhasil mempertahankan skripsinya pada tanggal 15 Mei 2025 dihadapan Dewan Penguji. Skripsi ini disahkan sebagai bagian persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Kuningan

Susunan Dewan Penguji

Penguji I



Dr. Arrofa Acesta, M.Pd.
NIK. 410101690137

Penguji II



Aan Nurhasanah, M.Pd.
NIK. 410112840133

Penguji III



Ndaru Mukti Oktaviani, M.Pd.
NIK. 410110890202

LEMBAR PENGESAHAN TIM PEMBIMBING

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
VAGOOW DALAM PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI TERHADAP
HASIL BELAJAR MUATAN IPAS KELAS IV**

DISETUJUI OLEH PEMBIMBING

Kuningan, Mei 2025

Pembimbing I,



Ndaru Mukti Oktaviani, M.Pd.
NIK. 410110890202

Pembimbing II,



Eli Hermawati, M.Pd.
NIK. 410108870160

Mengetahui

**Dekan Fakultas Keguruan
dan Ilmu Pendidikan,**



Asep Jejen Jaelani, M.Pd.
NIK. 41038091314

**Kepala Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar,**



Ndaru Mukti Oktaviani, M.Pd.
NIK. 410110890202

PERNYATAAN OTENTISITAS

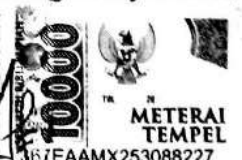
Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dini Destryani
NIM : 20211510159
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis
Vagoow Dalam Pembelajaran Berdiferensiasi Terhadap
Hasil Belajar Muatan IPAS Kelas IV

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Vagoow* Dalam Pembelajaran Berdiferensiasi Terhadap Hasil Belajar Muatan IPAS Kelas IV” ini benar seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap bertanggung jawab apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya ini, atau adanya klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya.

Kuningan, 15 Mei 2025

Yang Menyatakan,



Dini Destryani
NIM. 20211510159

MOTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

“Cintailah apa yang kamu kerjakan, bukan hanya mengerjakan apa yang kamu cintai”

Persembahan

Dengan penuh rasa syukur, skripsi ini saya persembahkan untuk kedua orang tua saya tercinta, Bapak Eded Dedi Junaedi dan Ibu Nining Juharni yang sangat berarti dalam hidup saya melebihi apapun itu. Kalian adalah sumber motivasi terbesar dalam setiap langkah perjalanan akademik ini. Terimakasih yang setulus-tulusnya atas segala cinta, kasih sayang, doa dan dukungan yang tiada pernah henti selalu kalian berikan untuk keberhasilan anaknya dan hal itulah yang memberikan kekuatan untuk mencapai titik ini. Semoga skripsi ini menjadi awal baru untuk mencapai keberhasilan serta kesuksesan saya sehingga membuat kalian merasa bangga.

ABSTRAK

Dini Destryani. 20211510159. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Vagoow* Dalam Pembelajaran Berdiferensiasi Terhadap Hasil Belajar Muatan IPAS Kelas IV. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Kuningan. 2025. Pembimbing I: Ndaru Mukti Oktaviani, S.Pd., M.Pd. Pembimbing II: Eli Hermawati, S.Pd., M.Pd.

Penelitian ini didasarkan pada rendahnya hasil belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, disebabkan oleh kegiatan proses pembelajaran yang hanya mengandalkan atau menggunakan buku paket yang disediakan oleh sekolah, minimnya penggunaan media pembelajaran, dan pembelajaran yang masih bersifat satu arah. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan produk media pembelajaran interaktif berbasis *vagoow*, menguji kelayakan dan efektifitasnya. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). Tahap penelitian pengembangan ini mengacu pada model pengembangan ADDIE, yang meliputi tahap *Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*. Subjek uji pendahuluan terdiri dari dua validator ahli dan praktisi (guru wali kelas IV SD Negeri 3 Citangtu), sementara uji utama adalah 15 orang siswa kelas IV SD Negeri 3 Citangtu, Kuningan, Jawa Barat. Instrument pengumpulan data meliputi pedoman wawancara, lembar penilaian validator ahli materi, ahli media, lembar angket tanggapan guru, lembar tes dan lembar observasi. Teknik analisis data kelayakan produk menggunakan uji Aiken's V, sedangkan efektivitas produk menggunakan uji-t paired sample t-test. Hasil uji pendahuluan menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *vagoow* sangat valid dan layak untuk digunakan dengan rerata skor Aiken's V ahli materi sebesar 0,96 dan ahli media sebesar 0,98, keduanya termasuk kategori sangat valid. Hasil uji utama menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *vagoow* efektif mampu meningkatkan hasil belajar, dibuktikan dengan nilai thitung hasil uji-t paired sample t-test ranah kognitif diperoleh 9,282, ranah afektif diperoleh 8,421, dan ranah psikomotorik diperoleh 6,265. Hasil thitung tersebut lebih besar dari nilai ttabel 2,145. Kesimpulannya adalah media pembelajaran interaktif berbasis *vagoow* yang dikembangkan sangat layak dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, Hasil Belajar.

ABSTRACT

Dini Destryani. 20211510159. Development of Interactive Learning Media Based on Vagoow in Differentiated Learning for Learning Outcomes of Grade IV Science Content. Elementary School Teacher Education Study Program. Faculty of Teacher Training and Education. Kuningan University. 2025. Supervisor I: Ndaru Mukti Oktaviani, S.Pd., M.Pd. Supervisor II: Eli Hermawati, S.Pd., M.Pd.

This study was based on the low learning outcomes of Natural and Social Sciences subjects, caused by learning process activities that only rely on or use textbooks provided by the school, minimal use of learning media, and learning that is still one-way. The purpose of this study is to develop interactive learning media products based on vagoow, to test their feasibility and effectiveness. This type of research is Research and Development (R&D). This development research stage refers to the ADDIE development model, which includes the Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate stages. The preliminary test subjects consisted of two expert validators and practitioners (homeroom teachers of grade IV of SD Negeri 3 Citangtu), while the main test was 15 grade IV students of SD Negeri 3 Citangtu, Kuningan, West Java. Data collection instruments include interview guidelines, expert material validator assessment sheets, media experts, teacher response questionnaire sheets, test sheets and observation sheets. The product feasibility data analysis technique uses the Aiken's V test, while the product effectiveness uses the paired sample t-test. The results of the preliminary test showed that the vagoow-based interactive learning media is very valid and feasible to use with an average Aiken's V score for material experts of 0.96 and media experts of 0.98, both of which are included in the very valid category. The results of the main test showed that the vagoow-based interactive learning media is effective in improving learning outcomes, as evidenced by the t-test value of the paired sample t-test for the cognitive domain obtained 9.282, the affective domain obtained 8.421, and the psychomotor domain obtained 6.265. The t-test result is greater than the t-table value of 2.145. The conclusion is that the interactive learning media based on vagoow that was developed is very feasible and effective for improving student learning outcomes.

Keywords: Learning Media, Natural and Social Sciences, Learning Outcomes.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah Subhanahu Wata'ala yang telah memberikan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Vagoow* dalam Pembelajaran Berdiferensiasi Terhadap Hasil Belajar Muatan IPAS Kelas IV”. Skripsi ini disusun dan diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana di Program Sarjana Pendidikan di Universitas Kuningan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Pada penyelesaian skripsi ini, peneliti banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu peneliti menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Ibu Ndaru Mukti Oktaviani S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing 1 yang telah banyak membantu peneliti dalam memberikan ide, saran dan kritiknya.
2. Ibu Eli Hermawati S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing 2 yang telah banyak membantu peneliti dalam memberikan ide, saran dan kritiknya.
3. Seluruh staff di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah membantu peneliti.

Akhirnya peneliti menyadari masih banyak kekeliruan dan kekurangan. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritik dari pembaca yang bersifat membangun agar skripsi ini dapat menjadi lebih baik. Harapan peneliti atas terbentuknya skripsi ini, semoga bisa berguna bagi para pembaca dan pihak-pihak lain yang berkepentingan.

Kuningan, 15 Mei 2025

Peneliti

Dini Destryani
NIM. 20211510159

UCAPAN TERIMAKASIH

Pada kesempatan yang baik ini peneliti ingin menyampaikan ucapan terimakasih atas rasa syukur yang sebesar-besarnya kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang telah memberikan nikmat berupa kesehatan, kelancaran kemudahan dan karunia-Nya kepada peneliti. Ucapan terimakasih ini juga peneliti sampaikan kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini hingga dapat selesai tepat pada waktunya, serta kepada pihak-pihak yang telah memberikan banyak ilmu pendidikan, nasihat, motivasi serta dukungan, khususnya kepada:

1. Prof. Dr. H. Dikdik Harjadi, SE., M.Si selaku Rektor Universitas Kuningan.
2. Bapak Asep Jejen Jaelani, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Kuningan.
3. Ibu Ndaru Mukti Oktaviani, S.Pd., M.Pd. selaku Kepala Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Kuningan sekaligus Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan serta motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
4. Ibu Eli Hermawati, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan serta motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
5. Ibu Isnaini Wulandari, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang selalu memberikan bimbingan, arahan serta motivasi kepada peneliti selama masa perkuliahan.
6. Seluruh Dosen beserta Staff TU Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, dan Universitas Kuningan.
7. Bapak Nana Suhana, S.Pd., M.Pd. selaku Kepala Sekolah SD Negeri 3 Citangtu yang telah memberikan izin dan membantu dalam pelaksanaan penelitian dan pengambilan data. Semua Guru SD Negeri 3 Citangtu, khususnya Ibu Tina Agustina, S.Pd. selaku Wali Kelas IV yang telah banyak membantu peneliti dalam melaksanakan penelitian.
8. Ibu Nining Juharni dan Bapak Eded Dedi Junaedi, selaku orang tua peneliti, yang selalu memberikan cinta, kasih sayang, doa dan dukungan yang tiada

henti. Rini Apriyani selaku adik peneliti, yang selalu menghadirkan canda tawa, memberikan kasih sayang, doa dan dukungan.

9. Diri sendiri, Dini Destryani terimakasih sudah melangkah sejauh ini, dan selalu mengusahakan yang terbaik disetiap langkahnya.
10. Kakek, Nenek dan seluruh keluarga besar yang telah memberikan doa dan dukungan, Yani Fitriyani selaku sepupu saya yang selalu memberikan arahan, dukungan dan motivasi dalam perjalanan akademik ini.
11. Nada Dian Agustin selaku sahabat peneliti sejak Sekolah Menengah Pertama, terimakasih sudah selalu ada saat senang maupun susah, Nursita Sopiyan, Tya Husnatul Fauziah, Zia Azahra Abida, selaku sahabat peneliti di masa perkuliahan, Tesa Laela, Putri Hidayani selaku teman baik selama masa perkuliahan terimakasih atas kebersamaannya dalam perjalanan akademik ini, saling memberikan dukungan, perhatian, semoga persahabatan dan pertemanan kita terus berlanjut, tidak hanya sampai disini.
12. Rekan-rekan PGSD Kelas D angkatan 2021 yang telah kebersamaai selama masa perkuliahan dan berproses bersama-sama selama kurang lebih 4 tahun ini, rekan-rekan asistensi mengajar SD Negeri 3 Citangtu yang telah memberikan warna baru dalam perjalanan ini, serta pengurus BLM FKIP UNIKU Periode 2023-2024.
13. Semua pihak yang telah membantu terselesaikannya penelitian ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu. Peneliti mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak dengan iringan doa, semoga Allah Subhanahu Wa Ta'ala membalas semua kebaikan mereka. Aamiin ya Rabbal Alamin.

Kuningan, 15 Mei 2025

Peneliti

Dini Destryani
NIM. 20211510159

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PERSETUJUAN

PERNYATAAN OTENTISITAS

MOTO DAN PERSEMBAHAN

ABSTRAK i

ABSTRACT..... ii

KATA PENGANTAR..... iii

UCAPAN TERIMA KASIH iv

DAFTAR ISI vi

DAFTAR TABEL viii

DAFTAR BAGAN x

DAFTAR GAMBAR..... xi

DAFTAR LAMPIRAN xii

BAB I PENDAHULUAN..... 1

A. Latar Belakang Masalah 1

B. Identifikasi Masalah..... 6

C. Pembatasan Masalah..... 7

D. Rumusan Masalah..... 7

E. Tujuan Pengembangan 7

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan..... 8

G. Manfaat Pengembangan 8

H. Asumsi Pengembangan 10

BAB II KAJIAN PUSTAKA 11

A. Kajian Teori..... 11

1. Hakikat Media Pembelajaran 11

2. Media Pembelajaran Interaktif 15

3. *Vagoow (Canva, Google Sites, Wordwall)* 18

4. Pembelajaran Berdiferensiasi 25

5. Hasil Belajar 28

6. Pembelajaran IPAS 33

7. Materi Kekayaan Budaya Indonesia	34
B. Kajian Penelitian yang Relevan	40
C. Kerangka Pikir Penelitian.....	50
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	52
A. Model Pengembangan	52
B. Prosedur Pengembangan	52
1. Tahap Analisis Kebutuhan (<i>Analyze</i>).....	52
2. Tahap Perancangan (<i>Design</i>).....	53
3. Tahap Pengembangan (<i>Develop</i>)	53
4. Tahap Penerapan (<i>Implement</i>).....	54
5. Tahap Evaluasi (<i>Evaluate</i>).....	54
C. Desain Uji Coba Produk	55
1. Desain Uji Coba	55
2. Subjek Uji Coba	56
3. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	56
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	74
A. Hasil Pengembangan Produk Awal dan Hasil Uji Coba Produk	74
1. Tahap Analisis Kebutuhan (<i>Analyze</i>).....	74
2. Tahap Perancangan (<i>Design</i>).....	77
3. Tahap Pengembangan (<i>Develop</i>)	78
4. Tahap Penerapan (<i>Implement</i>).....	89
5. Tahap Evaluasi (<i>Evaluate</i>).....	89
B. Kajian Produk.....	91
C. Pembahasan.....	92
D. Keterbatasan Penelitian	100
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	101
A. Simpulan.....	101
B. Saran	101
DAFTAR PUSTAKA.....	103
LAMPIRAN	110

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1	Data Persentase Hasil Belajar IPAS Ranah Kognitif Kelas IV	4
Tabel 1. 2	Data Persentase Hasil Belajar IPAS Ranah Afektif Kelas IV	4
Tabel 1. 3	Data Persentase Hasil Belajar IPAS Ranah Psikomotor Kelas IV	4
Tabel 2. 1	Revisi Taksonomi Bloom Ranah Kognitif	29
Tabel 2. 2	Contoh Bentuk Keragaman Budaya Indonesia	34
Tabel 2. 3	Penelitian yang Relevan	40
Tabel 3. 1	Kisi-Kisi Pedoman Wawancara	59
Tabel 3. 2	Kisi-Kisi Penilaian Ahli Materi	59
Tabel 3. 3	Kisi-Kisi Penilaian Ahli Media	60
Tabel 3. 4	Kisi-Kisi Angket Tanggapan Guru	60
Tabel 3. 5	Kisi-Kisi Tes	61
Tabel 3. 6	Kisi-Kisi Lembar Observasi Aspek Afektif	62
Tabel 3. 7	Rubrik Penilaian Observasi Aspek Afektif	62
Tabel 3. 8		
	Kisi-Kisi Lembar Observasi Aspek Psikomotorik Gaya Belajar Auditori	63
Tabel 3. 9		
	Kisi-Kisi Lembar Observasi Aspek Psikomotorik Gaya Belajar Visual	64
Tabel 3. 10		
	Kisi-Kisi Lembar Observasi Aspek Psikomotorik Gaya Belajar Kinestetik	64
Tabel 3. 11	Kriteria Penilaian Observasi Aspek Psikomotorik	64
Tabel 3. 12	Kriteria Validitas.....	66
Tabel 3. 13	Kriteria Angket Respon Guru	67
Tabel 3. 14	Hasil Rekapitulasi Perhitungan Uji Validitas	69
Tabel 3. 15	Kategori Koefisien Reliabilitas.....	70
Tabel 3. 16	Hasil Rekapitulasi Uji Reliabilitas.....	70
Tabel 3. 17	Indeks Kesukaran.....	71
Tabel 3. 18	Hasil Rekapitulasi Perhitungan Uji Tingkat Kesukaran.....	71
Tabel 3. 19	Interpretasi Daya Pembeda	72
Tabel 3. 20	Hasil Rekapitulasi Perhitungan Uji Daya Pembeda	73

Tabel 4. 1 Tahap Pengembangan Media	79
Tabel 4. 2 Revisi Produk.....	87
Tabel 4. 3 Hasil Uji-t Ranah Kognitif	89
Tabel 4. 4 Hasil Uji-t Ranah Afektif	90
Tabel 4. 5 Hasil Uji-t Ranah Psikomotor	90

DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 1 Kerangka Berpikir	51
Bagan 3. 1 Prosedur Pengembangan	55
Bagan 4. 1 Tahapan ADDIE	92

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tampilan Utama <i>Canva</i>	23
Gambar 2. 2 Tampilan Utama <i>Wordwall</i>	24
Gambar 2. 3 Tampilan Utama <i>Google Sites</i>	25
Gambar 3. 1 Konsep ADDIE menurut Branch (Batubara, 2020).....	52
Gambar 4. 1 Rumusan Rancangan.....	78
Gambar 4. 2 Diagram Nilai Aiken's V Masing-Masing Indikator Ahli Materi...	84
Gambar 4. 3 Diagram Nilai Aiken's V Masing-Masing Indikator Ahli Media ...	85
Gambar 4. 4 Diagram Nilai Tanggapan Guru	86

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A

Lampiran A. 1 Surat Keputusan Skripsi	112
Lampiran A. 2 Surat Izin Penelitian	113
Lampiran A. 3 Surat Keterangan Penelitian	114
Lampiran A. 4 Berita Acara Bimbingan Skripsi	115

LAMPIRAN B

Lampiran B. 1 Lembar Pedoman dan Hasil Wawancara	117
Lampiran B. 2 Lembar Validasi Instrumen dan Modul Ajar	118
Lampiran B. 3 Lembar Expert Judgement 1	132
Lampiran B. 4 Lembar Expert Judgement 2	136

LAMPIRAN C

Lampiran C. 1 Lembar Validasi Produk	146
Lampiran C. 2 Lembar Ahli Materi	161
Lampiran C. 3 Lembar Ahli Media	166
Lampiran C. 4 Lembar Tanggapan Guru	171

LAMPIRAN D

Lampiran D. 1 Lembar Kisi-Kisi Tes	176
Lampiran D. 2 Lembar Soal	194
Lampiran D. 3 Lembar Uji Coba Soal	202
Lampiran D. 4 Lembar Pretest dan Posttest	206
Lampiran D. 5 Lembar Hasil Pretest dan Posttest	213
Lampiran D. 6 Lembar Observasi	214
Lampiran D. 7 Lembar Hasil Observasi Awal	218
Lampiran D. 8 Lembar Hasil Observasi Akhir	220

LAMPIRAN E

Lampiran E. 1 Uji Validitas Aiken's V	223
Lampiran E. 2 Hasil Hitung Tanggapan Guru	229
Lampiran E. 3 Uji Efektifitas (Paired Sample T-Test)	231

LAMPIRAN F

Lampiran F. 1 Link Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Vagoow</i>	238
Lampiran F. 2 QR Code Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Vagoow</i>	238
Lampiran F. 3 Dokumentasi Lapangan.....	239