

## **ANALISIS KEBUTUHAN E-LKPD BERBASIS GAMIFIKASI SEBAGAI IMPLEMENTASI JOYFULL LEARNING PADA MATERI SISTEM PEREDARAN DARAH KELAS VII SMPN 2 KENDAL**

**Ela Kurniawati<sup>1\*</sup>**

<sup>1</sup>Pendidikan IPA, STKIP Modern Ngawi

\*E-mail: [kurniawatiela15@gmail.com](mailto:kurniawatiela15@gmail.com)

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan menganalisis kebutuhan pengembangan e-LKPD berbasis gamifikasi sebagai implementasi *joyful learning* pada materi sistem peredaran darah di kelas VII SMPN 2 Kendal. Penelitian menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Subjek penelitian meliputi guru IPA dan peserta didik kelas VII. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan angket kebutuhan peserta didik. Data dianalisis menggunakan teknik analisis interaktif yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung masih didominasi metode konvensional dan penggunaan LKPD cetak yang kurang interaktif, sehingga menurunkan minat dan keterlibatan peserta didik. Peserta didik cenderung lebih tertarik pada media pembelajaran digital yang interaktif, visual, dan menantang. Guru juga menyatakan perlunya inovasi bahan ajar yang mampu meningkatkan motivasi belajar dan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Oleh karena itu, pengembangan e-LKPD berbasis gamifikasi dinilai sangat dibutuhkan sebagai solusi untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik melalui elemen permainan seperti poin, level, dan tantangan.

**Kata Kunci:** analisis kebutuhan, e-LKPD, gamifikasi, *joyfull learning*, sistem peredaran darah

### **Abstract**

*This study aims to analyze the need for developing gamification-based e-LKPD as an implementation of joyful learning in the circulatory system material for seventh-grade students at SMPN 2 Kendal. This research used a qualitative method with a descriptive approach. The research subjects consisted of science teachers and seventh-grade students. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, and documentation. The data were analyzed using interactive analysis techniques, including data reduction, data presentation, and conclusion drawing.*

*The results of the study showed that the learning process was still dominated by conventional methods and the use of printed worksheets that were less interactive, resulting in low student motivation and participation during the learning process. Students experienced difficulties in understanding the circulatory system material because the concepts were considered abstract and complex. In addition, students showed greater interest in digital, interactive, and game-based learning media. Teachers also stated that innovative teaching materials were needed to create a more engaging and enjoyable learning atmosphere.*

**Keywords:** needs analysis, e-LKPD, gamification, joyful learning, circulatory system

## **PENDAHULUAN**

Perkembangan pendidikan di era abad ke-21 menuntut adanya perubahan dalam proses pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga pada bagaimana peserta didik dapat terlibat secara aktif, kritis, dan kreatif dalam kegiatan belajar. Pembelajaran yang efektif saat ini tidak lagi berpusat pada guru (*teacher centered*), melainkan harus berorientasi pada peserta didik (*student centered*). Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam penggunaan model, metode, maupun media pembelajaran agar mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan bermakna. Salah satu pendekatan yang relevan untuk menjawab tantangan tersebut adalah *joyful learning*, yaitu pembelajaran yang dirancang dalam suasana menyenangkan sehingga peserta didik merasa nyaman, termotivasi, dan tidak tertekan selama proses belajar berlangsung (Warsito et al., 2023).

Namun, realita di lapangan menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih banyak yang menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan penugasan tanpa adanya variasi media pembelajaran yang menarik. Hal ini menyebabkan peserta didik cenderung pasif, kurang antusias, dan mudah merasa bosan. Kondisi ini juga terjadi pada pembelajaran IPA di tingkat SMP, khususnya pada materi sistem peredaran darah. Materi ini memiliki karakteristik yang cukup kompleks karena melibatkan konsep-konsep abstrak, seperti mekanisme kerja jantung, peredaran darah besar dan kecil, serta fungsi berbagai komponen darah. Jika penyampaian materi hanya dilakukan secara teoritis tanpa dukungan media yang interaktif, maka peserta didik akan kesulitan memahami konsep secara mendalam (Arsyad, A., 2019).

Selain itu, penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang masih bersifat konvensional (cetak) juga menjadi salah satu faktor kurang optimalnya pembelajaran. LKPD yang digunakan umumnya hanya berisi soal-soal latihan tanpa adanya unsur visual, interaktif, maupun aktivitas yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik. Padahal, di era digital saat ini, peserta didik lebih familiar dengan teknologi seperti smartphone, komputer, dan berbagai aplikasi digital lainnya. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara karakteristik peserta didik dengan media pembelajaran yang digunakan di sekolah (Yuliastuti & Indrayanto, 2022).

Sebagai solusi dari permasalahan tersebut, diperlukan pengembangan bahan ajar yang lebih inovatif dan sesuai dengan perkembangan teknologi, salah satunya adalah e-LKPD (electronic Lembar Kerja Peserta Didik). e-LKPD merupakan bentuk digital dari LKPD yang dapat diakses melalui perangkat elektronik dan memiliki keunggulan dalam hal interaktivitas, visualisasi, serta fleksibilitas penggunaan. Dengan e-LKPD, materi pembelajaran dapat dikemas lebih menarik melalui kombinasi teks, gambar, animasi, maupun video, sehingga dapat membantu peserta didik dalam memahami konsep yang abstrak (Setiyaningsih et al., 2022).

Lebih lanjut, agar e-LKPD menjadi lebih menarik dan mampu meningkatkan motivasi belajar, dapat diintegrasikan dengan konsep gamifikasi. Gamifikasi adalah penerapan elemen-elemen permainan dalam konteks non-permainan, seperti pembelajaran. Elemen tersebut meliputi pemberian poin, level, badge (penghargaan), leaderboard, serta tantangan yang harus diselesaikan oleh peserta didik. Dengan adanya unsur permainan, peserta didik akan merasa tertantang dan termotivasi untuk

menyelesaikan setiap aktivitas pembelajaran. Selain itu, gamifikasi juga dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan (*joyful learning*), sehingga peserta didik tidak merasa terbebani (Asyhar, R., 2017).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SMPN 2 Kendal, diketahui bahwa pembelajaran IPA khususnya pada materi sistem peredaran darah masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan LKPD cetak. Guru belum sepenuhnya memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran, sementara peserta didik menunjukkan minat yang cukup tinggi terhadap penggunaan media digital. Beberapa peserta didik juga mengungkapkan bahwa mereka lebih tertarik pada pembelajaran yang interaktif dan berbasis permainan dibandingkan dengan pembelajaran yang monoton. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat kebutuhan akan bahan ajar inovatif yang mampu menjembatani karakteristik peserta didik dengan tuntutan pembelajaran modern.

Oleh karena itu, perlu dilakukan analisis kebutuhan untuk mengetahui secara lebih mendalam terkait kebutuhan guru dan peserta didik terhadap pengembangan e-LKPD berbasis gamifikasi sebagai implementasi *joyful learning*. Analisis kebutuhan ini penting sebagai langkah awal dalam proses pengembangan bahan ajar agar produk yang dihasilkan benar-benar sesuai dengan kondisi dan kebutuhan di lapangan. Dengan adanya e-LKPD berbasis gamifikasi, diharapkan proses pembelajaran IPA, khususnya materi sistem peredaran darah, dapat menjadi lebih menarik, interaktif, dan mampu meningkatkan pemahaman serta motivasi belajar peserta didik.

Dengan demikian, penelitian ini difokuskan pada analisis kebutuhan

pengembangan e-LKPD berbasis gamifikasi di SMPN 2 Kendal. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai urgensi pengembangan bahan ajar digital yang inovatif, serta menjadi dasar dalam merancang e-LKPD yang efektif, menarik, dan sesuai dengan prinsip *joyful learning*. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPA di tingkat SMP.

### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Metode kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan secara mendalam mengenai kebutuhan guru dan peserta didik terhadap pengembangan e-LKPD berbasis gamifikasi sebagai implementasi *joyful learning* pada materi sistem peredaran darah. Pendekatan deskriptif digunakan agar data yang diperoleh dapat dijelaskan secara sistematis sesuai dengan kondisi nyata yang ditemukan di lapangan (Moleong, L. J., 2018; Sugiyono, 2022).

Penelitian dilaksanakan di SMPN 2 Kendal dengan subjek penelitian yaitu guru mata pelajaran IPA dan peserta didik kelas VII. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive, yaitu berdasarkan pertimbangan bahwa guru dan peserta didik merupakan pihak yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran IPA sehingga dapat memberikan informasi yang relevan terkait kebutuhan bahan ajar. Guru dipilih untuk mengetahui kondisi pembelajaran, penggunaan media pembelajaran, serta kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran berlangsung. Sementara itu, peserta didik dipilih untuk mengetahui minat, kebutuhan, serta respon mereka terhadap

penggunaan media pembelajaran berbasis digital dan gamifikasi.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk melihat secara langsung proses pembelajaran IPA di kelas VII SMPN 2 Kendal, khususnya terkait penggunaan media pembelajaran, aktivitas peserta didik, dan suasana belajar selama pembelajaran berlangsung. Dari kegiatan observasi ini, peneliti dapat mengetahui kondisi nyata pembelajaran dan permasalahan yang terjadi di kelas.

Selanjutnya, wawancara dilakukan kepada guru IPA dan beberapa peserta didik kelas VII. Wawancara kepada guru bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai metode pembelajaran yang digunakan, penggunaan LKPD, kendala dalam pembelajaran, serta pandangan guru terhadap pengembangan e-LKPD berbasis gamifikasi. Sementara itu, wawancara kepada peserta didik dilakukan untuk mengetahui pengalaman belajar mereka, tingkat ketertarikan terhadap pembelajaran IPA, serta kebutuhan mereka terhadap media pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Selain wawancara, peneliti juga menggunakan angket kebutuhan yang diberikan kepada peserta didik. Angket ini digunakan untuk mengetahui respon peserta didik terkait penggunaan media pembelajaran yang selama ini digunakan serta minat mereka terhadap e-LKPD berbasis gamifikasi. Angket disusun menggunakan beberapa indikator, seperti ketertarikan terhadap pembelajaran digital, kebutuhan media interaktif, motivasi belajar, dan pengalaman belajar menggunakan teknologi. Data dari angket kemudian dianalisis untuk mengetahui persentase kebutuhan peserta

didik terhadap pengembangan e-LKPD berbasis gamifikasi.

Teknik dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa foto kegiatan pembelajaran, perangkat pembelajaran, LKPD yang digunakan guru, serta data lain yang mendukung penelitian. Dokumentasi ini bertujuan untuk memperkuat hasil observasi dan wawancara sehingga data yang diperoleh lebih valid dan terpercaya.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data model Miles dan Huberman yang terdiri dari tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pada tahap reduksi data, peneliti memilih dan menyederhanakan data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Tahap selanjutnya yaitu penyajian data dilakukan dengan menyusun data dalam bentuk uraian deskriptif agar mudah dipahami. Setelah itu, peneliti melakukan penarikan kesimpulan berdasarkan data yang telah dianalisis untuk mengetahui kebutuhan pengembangan e-LKPD berbasis gamifikasi sebagai implementasi *joyful learning*.

Untuk menjaga keabsahan data, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan data yang diperoleh dari guru dan peserta didik, sedangkan triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Dengan adanya triangulasi, data yang diperoleh diharapkan lebih valid dan dapat dipercaya.

Melalui metode penelitian ini, diharapkan peneliti dapat memperoleh gambaran yang jelas mengenai kebutuhan pengembangan e-LKPD berbasis gamifikasi

pada materi sistem peredaran darah di kelas VII SMPN 2 Kendal, sehingga hasil penelitian dapat dijadikan dasar dalam pengembangan bahan ajar yang lebih inovatif, interaktif, dan sesuai dengan prinsip *joyful learning*.

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SMPN 2 Kendal melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi, diperoleh data mengenai kebutuhan pengembangan e-LKPD berbasis gamifikasi sebagai implementasi *joyful learning* pada materi sistem peredaran darah kelas VII. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pembelajaran IPA di sekolah masih memerlukan inovasi, khususnya dalam penggunaan media dan bahan ajar yang mampu meningkatkan motivasi serta keterlibatan peserta didik selama pembelajaran berlangsung.

Hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran IPA di kelas VII masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan LKPD cetak. Guru lebih sering menjelaskan materi secara langsung di depan kelas, kemudian peserta didik diminta mencatat dan mengerjakan soal latihan dari buku maupun LKPD yang tersedia. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik cenderung pasif dan kurang terlibat aktif dalam pembelajaran. Selama proses pembelajaran berlangsung, beberapa peserta didik terlihat kurang fokus, berbicara dengan teman, dan kurang antusias mengikuti penjelasan guru. Selain itu, LKPD yang digunakan masih sederhana karena hanya berisi ringkasan materi dan soal latihan tanpa adanya unsur interaktif ataupun visual yang menarik.

Pada materi sistem peredaran darah, peserta didik mengalami kesulitan dalam

memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak, seperti proses peredaran darah besar dan kecil, fungsi organ peredaran darah, serta mekanisme kerja jantung. Penyampaian materi yang hanya bersifat teoritis membuat peserta didik sulit membayangkan proses yang terjadi dalam tubuh manusia. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik dan mampu membantu visualisasi materi agar lebih mudah dipahami.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru IPA kelas VII, diketahui bahwa guru menyadari adanya permasalahan dalam proses pembelajaran, terutama terkait rendahnya motivasi dan partisipasi peserta didik. Guru menyampaikan bahwa peserta didik sering merasa bosan ketika pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah dan LKPD cetak. Selain itu, guru juga mengungkapkan bahwa materi sistem peredaran darah termasuk materi yang cukup sulit dipahami peserta didik karena banyak istilah ilmiah dan proses yang harus dijelaskan secara runtut. Oleh karena itu, guru membutuhkan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini.

Guru juga menyampaikan bahwa penggunaan media pembelajaran digital dapat menjadi solusi untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Menurut guru, peserta didik saat ini lebih tertarik pada pembelajaran berbasis teknologi, terutama jika terdapat unsur permainan atau tantangan dalam proses pembelajaran. Guru mendukung adanya pengembangan e-LKPD berbasis gamifikasi karena dianggap mampu membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan.

Hasil wawancara dengan peserta didik menunjukkan bahwa sebagian besar peserta

didik merasa pembelajaran IPA sering kali membosankan karena terlalu banyak materi yang harus dibaca dan dihafalkan. Peserta didik lebih menyukai pembelajaran yang menggunakan gambar, video, animasi, kuis interaktif, dan permainan edukatif dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan buku atau LKPD cetak. Selain itu, peserta didik mengaku lebih tertarik jika pembelajaran menggunakan sistem poin, reward, level, maupun tantangan karena dapat meningkatkan semangat dan rasa penasaran mereka selama belajar.

Peserta didik juga menyampaikan bahwa mereka sudah terbiasa menggunakan smartphone dalam kehidupan sehari-hari, sehingga pembelajaran berbasis digital dianggap lebih praktis dan menarik. Hal ini menunjukkan bahwa karakteristik peserta didik saat ini sangat dekat dengan perkembangan teknologi digital, sehingga penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi kebutuhan yang penting dalam proses pembelajaran.

Hasil penyebaran angket kebutuhan kepada peserta didik juga menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif. Sebagian besar peserta didik menyatakan bahwa pembelajaran IPA akan lebih menarik apabila menggunakan e-LKPD yang dilengkapi gambar, animasi, video, kuis, dan unsur permainan. Peserta didik juga tertarik pada penggunaan gamifikasi karena dapat membuat proses belajar terasa lebih menyenangkan dan tidak monoton.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat diketahui bahwa penggunaan e-LKPD berbasis gamifikasi sangat dibutuhkan dalam pembelajaran IPA, khususnya pada materi sistem peredaran darah. Pengembangan e-LKPD berbasis gamifikasi dapat menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan

pembelajaran yang selama ini masih bersifat monoton dan kurang interaktif. Melalui gamifikasi, peserta didik tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam menyelesaikan berbagai tantangan dan aktivitas pembelajaran.

Penggunaan elemen gamifikasi seperti poin, badge, level, reward, dan kuis interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Peserta didik menjadi lebih tertantang untuk menyelesaikan tugas dan memahami materi yang diberikan. Selain itu, konsep gamifikasi juga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sesuai dengan prinsip *joyful learning*. Dalam pembelajaran *joyful learning*, peserta didik belajar dalam suasana yang nyaman, santai, dan menyenangkan sehingga mereka tidak merasa tertekan selama mengikuti pembelajaran.

E-LKPD berbasis gamifikasi juga dapat membantu peserta didik memahami materi sistem peredaran darah yang bersifat abstrak. Adanya tampilan visual, animasi, maupun aktivitas interaktif dapat mempermudah peserta didik dalam memahami proses peredaran darah dalam tubuh manusia. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih konkret dan mudah dipahami dibandingkan hanya menggunakan penjelasan verbal atau teks dalam buku.

Selain itu, penggunaan e-LKPD berbasis gamifikasi juga sejalan dengan perkembangan pendidikan di era digital yang menuntut adanya pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Peserta didik saat ini merupakan generasi yang sangat dekat dengan teknologi, sehingga pembelajaran berbasis digital dinilai lebih relevan dengan karakteristik dan kebutuhan mereka. Penggunaan media pembelajaran digital juga dapat meningkatkan kemandirian

belajar peserta didik karena dapat diakses kapan saja dan di mana saja.

Berdasarkan hasil dan pembahasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan e-LKPD berbasis gamifikasi sebagai implementasi *joyful learning* sangat diperlukan dalam pembelajaran IPA pada materi sistem peredaran darah kelas VII SMPN 2 Kendal. Pengembangan media pembelajaran ini diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan peserta didik, pemahaman konsep, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan.

### **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SMPN 2 Kendal mengenai analisis kebutuhan e-LKPD berbasis gamifikasi sebagai implementasi *joyful learning* pada materi sistem peredaran darah kelas VII, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran IPA yang berlangsung saat ini masih memerlukan inovasi, terutama dalam penggunaan media dan bahan ajar yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi. Pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah dan penggunaan LKPD cetak menyebabkan peserta didik cenderung pasif, mudah bosan, dan kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.

Hasil observasi, wawancara, dan angket menunjukkan bahwa peserta didik mengalami **kesulitan** dalam memahami materi sistem peredaran darah karena materi tersebut bersifat abstrak dan cukup kompleks. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif membuat peserta didik kurang tertarik dan kurang aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Peserta didik lebih menyukai pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital, seperti

penggunaan gambar, video, animasi, kuis interaktif, dan permainan edukatif karena dianggap lebih menarik dan mudah dipahami.

Guru IPA juga menyatakan bahwa diperlukan media pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan membantu guru dalam menjelaskan materi secara lebih efektif. Pengembangan e-LKPD berbasis gamifikasi dinilai dapat menjadi solusi karena mampu menggabungkan unsur pembelajaran dan permainan dalam satu media. Adanya elemen gamifikasi seperti poin, level, reward, badge, dan tantangan dapat membuat peserta didik lebih aktif, tertarik, dan termotivasi dalam belajar.

Selain itu, penerapan e-LKPD berbasis gamifikasi juga dinilai sesuai dengan konsep *joyful learning* karena mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak monoton. Peserta didik tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat langsung dalam berbagai aktivitas pembelajaran yang interaktif. Dengan suasana belajar yang lebih menyenangkan, peserta didik diharapkan dapat memahami materi dengan lebih mudah dan meningkatkan hasil belajar mereka.

Penggunaan e-LKPD berbasis gamifikasi juga relevan dengan perkembangan pendidikan di era digital saat ini. Peserta didik yang sudah terbiasa menggunakan teknologi dalam kehidupan sehari-hari akan lebih mudah beradaptasi dengan pembelajaran berbasis digital. Oleh karena itu, pengembangan e-LKPD berbasis gamifikasi sangat diperlukan sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPA, khususnya pada materi sistem peredaran darah kelas VII SMPN 2 Kendal.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa guru dan peserta didik memiliki kebutuhan yang tinggi terhadap pengembangan e-LKPD berbasis gamifikasi. Media pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi alternatif bahan ajar yang lebih inovatif, menarik, efektif, dan mampu mendukung terciptanya pembelajaran yang aktif, interaktif, serta menyenangkan sesuai dengan prinsip *joyful learning*.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arsyad, A. 2019. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Asyhar, R. 2017. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Hamalik, O. 2018. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, dkk. 2021. *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Kustandi, C., dan Sutjipto, B. 2016. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Moleong, L. J. 2018. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nurrita, T. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Misykat, 3(1): 171–187.
- Prensky, M. 2010. *Teaching Digital Natives: Partnering for Real Learning*. California: Corwin Press.
- Setiyaningsih, A., Yuwono, M. R., & Wijayanti, S. 2022. Analisis Kelengkapan LKPD sebagai Media Pembelajaran Matematika Peserta Didik. *WIDYA DIDAKTIKA - Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(2), 42–47.  
<https://doi.org/10.54840/juwita.v1i2.68>.
- Sugiyono. 2022. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suryani, N., Setiawan, A., dan Putra, A. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Uno, H. B. 2021. *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Widoyoko, E. P. 2018. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Warsito, R., Indrayanto, B., & Nur'aini, D. M. R. (2023). *Pengembangan Karakter Siswa melalui Pembelajaran PKn Berbasis Kontekstual*. *Widya Didaktika - Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 62–71.  
<https://doi.org/10.54840/juwita.v2i2.221>
- Wijaya, A., dan Taftazani, B. M. 2018. *Pengaruh Gamifikasi terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik*. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 25(2): 210–218.
- Yuliasuti, Ki., & Indrayanto, B. 2022. *Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Jawa Geguritan Melalui Metode Think Pair Share Pada Siswa Kelas XI IPA 2 SMAN 1 Wedi Kabupaten Klaten*. *WIDYA DIDAKTIKA - Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(1), 35–45.  
<https://doi.org/10.54840/juwita.v1i1.5>.