

PENGARUH PENGGUNAAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK INTERAKTIF BERBASIS JOYFUL LEARNING TERHADAP KETERAMPILAN ANALISIS SISWA

Gusti Firmansah¹, Raharjo², Fauzi Abdillah³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Jakarta

Email: gusti33firmansah@gmail.com

Kata kunci:

Media, LKPD, Pendidikan Pancasila, Joyful Learning

ABSTRAK

Permasalahan tingkat keterampilan analisis siswa terjadi pada kelas VIII SMPN 100 Jakarta khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih tergolong rendah, itu terbukti dengan masih banyaknya siswa yang memperoleh nilai dibawah standar KKM ketika ujian. Hal tersebut dapat terjadi disebabkan pendidik yang belum memanfaatkan teknologi dan kurang tepatnya dalam memilih model pembelajaran sehingga berdampak terhadap menurunnya keterampilan analisis siswa. Oleh sebab itu, penelitian ini menggunakan media pembelajaran LKPD Interaktif berbasis joyful learning, yakni pengintegrasian media dengan teknologi yang didukung dengan proses pembelajaran yang menyenangkan agar siswa lebih aktif dan membantu meningkatkan keterampilan analisis. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran LKPD Interaktif terhadap keterampilan analisis siswa kelas VIII pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMPN 100 Jakarta tahun ajaran 2023/2024. Metode penelitian ini menggunakan metode eksperimen, dengan teknik pemilihan sampel dalam penelitian ini melalui teknik nonprobability sampling dengan jenis purposive sampling. Sehingga diperoleh sampel pada penelitian ini sebanyak 62 siswa yang terdiri dari dua kelas, yaitu kelas VIII-A sebagai kelas kontrol dan VIII-D sebagai kelas eksperimen. Teknik pengumpulan data menggunakan metode tes yang akan menggunakan pre-test dan post-test control group. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis statistik dengan uji Independent Sample T-Test dan nilai alpha sebesar 0,05. Nilai signifikan yang didapat sebesar 0,049 yang artinya bernilai lebih kecil dari 0,05 (<0,05). Selain itu, berdasarkan perhitungan effect size dengan rumus Cohen's memperoleh besaran pengaruh sebesar 0,51 yang tergolong dalam kategori sedang (medium). Sehingga, kesimpulan dari penelitian ini ialah terdapat pengaruh dari media pembelajaran LKPD Interaktif berbasis joyful learning terhadap keterampilan analisis siswa.

ABSTRACT

The problem of students' level of analytical skills occurs in eight grade SMPN 100 Jakarta, especially in the subject of Pancasila Education is still relatively low, it is proven by the large number of students who still get scores below the KKM standard when exams. This can happen due to educators who have not utilized technology and are not precise in choosing learning models, resulting in a decrease in students' analysis skills. Therefore, this study uses joyful learning-based Interactive LKPD learning media, which is the integration of media with technology supported by a fun learning process so that students are more active and help improve analytical skills. The purpose of this study was to determine the effect of using Interactive LKPD learning media on the analytical skills of eight grade students in Pancasila Education subjects at SMPN 100 Jakarta for the 2023/2024 academic year. This research method uses experimental methods, with sample selection techniques in this study through nonprobability sampling techniques with purposive sampling types. So that the sample obtained in this study was 62 students consisting of two classes, namely class VIII-A as a control class and VIII-D as an experimental class. The data collection technique uses a test method that will use a pre-test and post-test control group. The data analysis technique in this study used statistical analysis with an Independent Sample T-Test test and an alpha value of 0.05. The significant value obtained is 0.049 which means that it is less than 0.05 (<0.05). In addition, based on the calculation of effect size with Cohen's formula obtained an influence magnitude of 0.51 which is classified as medium. The conclusion of this study is that there is an influence of joyful learning-based Interactive LKPD learning media on students' analysis skills

Keywords :

Media, LKPD, Pancasila Education, Joyful Learning



PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi sektor kunci yang kerap kali mengalami perubahan struktural. Perkembangan zaman menuntut perubahan tersebut demi pendidikan yang semakin maju. Oleh karena itu pendidikan berkomitmen untuk menjadi pembuka atas semua potensi kecakapan yang terpendam dalam diri manusia tentunya sangat bernilai dan berharga bagi masa depan.

Berdasarkan hasil riset yang dikeluarkan oleh UNESCO Global Education Monitoring (GEM) Report 2020 bahwa tingkat kualitas pendidikan di Indonesia dan seluruh dunia mengalami penurunan. Senada dengan data tersebut pada PISA 2009 yang merupakan siklus PISA yang berokus pada kemampuan literasi berkaitan dengan kemampuan berpikir analisis ialah soal sains yang digunakan PISA beberapa soal muncul indikator kemampuan berpikir analisis. Salah satu contohnya ialah soal yang meminta agar peserta didik memberikan alasan mengapa anak-anak dan orang tua direkomendasikan untuk dilakukan vaksin influenza. Dalam pertanyaan ini muncul salah satu indikator kemampuan berpikir analisis yakni mengidentifikasi alasan yang mendasari suatu pendapat (Fathurohman et al., 2013).

Menurut Susanti (2012) Keterampilan analisis ialah keterampilan menelaah atau mengidentifikasi berbagai kesimpulan yang benar dari hasil yang dapat berupa konsep, pertanyaan, pernyataan, ataupun bentuk yang lain yang memungkinkan ditelaah untuk mencurahkan alasan, opini, atau keyakinan tentang fenomena atau masalah yang sedang berlangsung.

Di abad 21 ini serangkaian proses pembelajaran ditujukan salah satunya supaya dapat menumbuhkan kecakapan dari peserta didik, yakni 4C yang mencakup communication, critical thinking, collaboration, dan creative and innovative (Septikasari et al., 2018). Berdasarkan pendapat Facione (2011) bahwa kemampuan berpikir kritis terdiri dari beberapa aspek salah satunya ialah keterampilan analisis. Oleh karena itu siswa harus menguasai keterampilan analisis (analytical thinking) supaya mampu untuk bersaing dan bertahan hidup di abad ini.

Di setiap jenjang sekolah di Indonesia terdapat Pendidikan Pancasila sebagai mata pelajaran wajib yang memerlukan keterampilan analisis. Pendidikan Pancasila di abad 21 yang dikutip oleh Dewantara, (2021) dikemukakan oleh CICODE (Center for Indonesian Civic Education) yaitu “Pendidikan tentang, melalui, dan untuk kewarganegaraan”. Namun nyatanya mata pelajaran ini sangat kurang diminati oleh siswa di segala jenjang sekolah, selain itu mereka mereka kurang antusias ketika pembelajaran Pendidikan Pancasila karena dianggap tidak penting (Fahrina, dkk. 2020).

Ironiya di lapangan hanya segelintir siswa yang aktif dalam pembelajaran dan memiliki keterampilan analisis saat diskusi dalam kelas maupun ketika mengerjakan soal-soal yang menjadi tugas dari guru (Astria, 2018). Siswa di sekolah jarang untuk dilatih keterampilan analisisnya, hal ini dapat terjadi sebab kurangnya dalam pengembangan media pembelajaran (Solihah, 2021).

Guru harus dapat melakukan inovasi dalam pekerjaan mereka sebagai pendidik, sebagaimana dijelaskan oleh Oemar Hamalik (1994). Diharapkan bahwa guru melakukan inovasi yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Ini termasuk mencari cara untuk menyelesaikan masalah keterampilan analisis siswa dalam Pendidikan Pancasila.

Berdasarkan survei lapangan yang dilakukan di sekolah SMP Negeri 100 Jakarta khususnya kelas VIII ditemukan bahwa media, metode, dan model pembelajaran yang diterapkan oleh pendidik masih konvensional dalam pelaksanaan belajar mengajar. Sehingga menyebabkan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih belum sesuai yang diharapkan pendidik.

Penjabaran di atas menjadi landasan dari penelitian yang dilakukan, yakni untuk meneliti pengaruh penggunaan media pembelajaran LKPD interaktif berbasis joyful learning pada siswa

Pengaruh Penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik Interaktif Berbasis Joyful Learning Terhadap Keterampilan Analisis Siswa

kelas VIII SMPN 100 Jakarta pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Dalam pesatnya perkembangan teknologi saat ini, media pembelajaran yang relevan sangat dibutuhkan. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi seperti laptop, smartphone, dan gadget lainnya akan lebih menarik bagi siswa di era ini. Menurut Gagne dan Briggs (1974) dalam Daniyati, dkk (2023) menjelaskan bahwa media pembelajaran menjadi alat yang dipakai ketika ingin menyampaikan isi dari materi yang ingin diajarkan dalam pembelajaran yang dapat memberikan stimulus kepada siswa.

Secara spesifik perihal media pembelajaran ditemukan juga informasi bahwa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbentuk online atau digital belum banyak digunakan oleh guru. Namun, selama ini guru hanya menggunakan LKPD cetak untuk media pembelajaran tatap muka berlangsung (Hidayah et al., 2020; Sriwahyuni et al., 2019; Suryaningsih & Nurlita, 2021).

LKPD interaktif bersama dengan model joyful learning (pembelajaran menyenangkan) adalah salah satu inovasi media pembelajaran yang cukup relevan.

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang dijadikan bahan pembelajaran atau media dengan disusun berbentuk lembaran berisikan daftar materi, ringkasan singkat, kompetensi inti dan indikator, serta petunjuk pengerjaan tugas yang diberikan kepada siswa (Wulandari et al., 2021).

Selain itu, pendidik harus membuat siswa semangat belajar, melalui salah satu model terbaik yaitu joyful learning. Joyful learning ialah proses pembelajaran yang membuat nyaman seluruh siswa ketika belajar, selalu menumbuhkan rasa semangat belajar, merasa aman, menciptakan keceriaan dan kebahagiaan, menumbuhkan kecintaan akan belajar, dan menunut siswa aktif (Hasibuan & Prastowo, 2019).

LKPD interaktif dibuat dan diselaraskan dengan mekanisme joyful learning. Penggunaan LKPD interaktif akan dimulai dari penyajian secara visual dikemas secara menarik dengan variasi warna, huruf, gambar, audio, video, sehingga membuat siswa semangat. Soal-soal yang berisikan pertanyaan disajikan dengan kesulitan yang semakin meningkat hingga level analisis (C4). LKPD interaktif juga akan berisikan materi terkait Kebangkitan Nasional dan Sumpah Pemuda yang disajikan dengan materi dan soal yang dapat berbentuk gambar hingga cerita video. Penyajiannya dapat menggunakan aplikasi liveworksheets yang dapat diakses menggunakan internet dari perangkat setiap siswa.

METODE

Penelitian kuantitatif menjadi pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini disertai dengan desain penelitian eksperimen yang menggunakan pre-test dan post-test control group. Kelas yang akan dilibatkan sebanyak dua kelas yakni terdapat kelas kontrol dan kelas eksperimen. Penelitian diawali dengan memberikan pre-test kepada dua kelas terkait dengan hasil belajar. Tujuannya untuk melihat gambaran awal keterampilan analisis. Kemudian, kedua kelas akan berbeda penggunaan media pembelajaran dengan basis model pembelajarannya juga, pada kelas eksperimen digunakan media pembelajaran LKPD interaktif berbasis joyful learning, berbeda pada kelas kontrol yang akan digunakan media pembelajaran LKPD berbasis inquiry learning. Kemudian, kedua kelas akan melakukan post-test mengenai hasil belajar. Tujuannya untuk melihat pengaruh yang diberikan dari penggunaan media pembelajaran LKPD interaktif berbasis joyful learning terhadap keterampilan analisis siswa.

Tabel Desain Penelitian (Arikunto, 2010)

Kelas	Pre-test	Perlakuan	Post-test
E	O ₁ X ₁	O ₂	
K	O ₃ X ₂	O ₄	

Pengaruh Penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik Interaktif Berbasis Joyful Learning Terhadap Keterampilan Analisis Siswa

Keterangan:

E : Kelas eksperimen (kelas yang menggunakan media pembelajaran LKPD interaktif berbasis joyful learning)

K : Kelas kontrol (kelas yang menggunakan media pembelajaran LKPD cetak berbasis inquiry learning)

O1 : Pre-test kelas eksperimen

O2 : Post-test kelas eksperimen

O3 : Pre-test kelas kontrol

O4 : Post-test kelas kontrol

X1 : Penggunaan media pembelajaran LKPD interaktif berbasis joyful learning

X2 : Penggunaan media pembelajaran LKPD cetak berbasis inquiry learning

Pemilihan sampel dalam penelitian ini melalui teknik nonprobability sampling dengan jenis purposive sampling. Teknik dan jenis sampling ini dipilih karena sampel penelitian dipilih berdasarkan pertimbangan tertentu, dalam hal ini ialah dua kelas 8 dengan guru pengampu Pendidikan Pancasila (PP) yang sama. Maka diperoleh sebanyak 62 siswa, dengan rincian setiap kelas sebanyak 31 siswa.

Instrumen tes akan digunakan dalam penelitian ini dirancang untuk mengukur keterampilan analisis siswa, yang merupakan variabel terikat (Y) dari penelitian ini. Instrumen-instrumen ini disusun berdasarkan materi yang akan diujikan oleh guru dan siswa dalam buku mereka. Instrumen tes yang dipilih berbentuk pilihan ganda mengingat keterampilan analisis merupakan kemampuan yang konkrit, sehingga diperlukan suatu tes untuk mengukur kemampuan tersebut (Retnawati, 2016). Dengan pembagian 20 soal pre-test dan 20 soal post-test.

Analisis instrumen akan dilakukan terlebih dahulu sebelum digunakan kepada siswa untuk mengukur keterampilan analisisnya menggunakan beberapa pengujian, diantaranya uji validitas dan uji reliabilitas dengan hasil didapatkan sebanyak 40 dari 60 soal pilihan ganda valid dan reliabel.

Analisis yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode statistik inferensial dengan bantuan SPSS 26 guna menganalisis data sampel kemudian hasilnya diberlakukan untuk populasi dengan melakukan uji-T. Terdapat beberapa prasyarat sebelum uji-T dilakukan, diantaranya ialah uji prasyarat yang terdiri dari uji normalitas dan homogenitas kemudian uji hipotesis dengan uji-T dan rumus Cohen's.

Adapun kriteria uji hipotesis yang dilakukan ialah sebagai berikut:

a. H_0 diterima, jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ yang juga menyebabkan H_a ditolak.

b. H_0 ditolak, jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ yang juga menyebabkan H_a diterima

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Data Hasil Perhitungan *Pre-Test*

Sebelum dilakukannya penelitian terhadap kelas kontrol dan kelas eksperimen, terlebih dahulu dilakukan *pre-test* keterampilan analisis untuk mendapatkan gambaran awal keterampilan analisis siswa. Adapun kedua kelas yang akan mendapatkan perlakuan dalam penelitian ini ialah kelas 8-A sebagai kelas kontrol, sedangkan kelas 8-D sebagai kelas eksperimen. Berikut tabel yang menunjukkan statistik deskriptif dari hasil *pre-test*:

Tabel Statistik Deskriptif Hasil *pre-test* Keterampilan Analisis

<i>Pre-Test</i>	N	Media	Varian	Std.	Min.	Maks	Rang	Mean
		n	s	Deviasi		.	e	
Eksperimen	31	60.00	226.66	15.055	30	90	60	60.00
Kontrol	31	55.00	387.25	19.679	25	90	65	59.52

Pengaruh Penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik Interaktif Berbasis Joyful Learning Terhadap Keterampilan Analisis Siswa

			8					
--	--	--	----------	--	--	--	--	--

Sumber: Hasil Pengolahan Data dengan SPSS

Dari data statistik tersebut dapat dilihat, nilai rata-rata *pre-test* pada kelas eksperimen ialah 60,00, sedangkan pada kelas kontrol ialah 59,52. Tabel tersebut juga menunjukkan nilai tertinggi dari *pre-test* pada kelas eksperimen ialah 90, yang sama dengan nilai tertinggi di kelas kontrol. Nilai terendah pada kelas eksperimen ialah 30, sedangkan pada kelas kontrol ialah 25. Standar deviasi kelas eksperimen ialah 15.055, sedangkan kelas kontrol ialah 19.679. Standar deviasi ditunjukkan untuk melihat persebaran data terhadap rata-rata. Berikut ialah histogram yang menampilkan frekuensi dari hasil *pre-test*:

2. Data Hasil Perhitungan *Post-Test*

Setelah kedua kelas selesai melakukan *pre-test*, selanjutnya ialah memberikan perlakuan berupa media pembelajaran. Kelas eksperimen melakukan pembelajaran dengan menggunakan LKPD interaktif berbasis *joyful learning*, sedangkan kelas kontrol melakukan pembelajaran dengan menggunakan LKPD Cetak berbasis *inquiry learning*. Setelah semua perlakuan sudah selesai diberikan kepada kedua kelas, maka selanjutnya dilakukan *post-test*. Berikut ini adalah hasil dari *post-test* yang diperoleh oleh kedua kelas.

Tabel Statistik Deskriptif Hasil *post-test* Keterampilan Analisis

Post-Test	N	Media n	Varian s	Std. Deviasi	Min.	Maks .	Rang e	Mean
Eksperimen	31	75.00	246.61 3	15.704	35	95	60	73.71
Kontrol	31	60.00	450.16 1	21.217	30	95	65	64.19

Sumber: Hasil Pengolahan Data dengan SPSS

Dari hasil *post-test* yang dilakukan menunjukkan bahwa terdapat peningkatan keterampilan analisis siswa baik dari kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Nilai maksimum *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol ialah sebesar 95, yang sebelumnya di kedua kelas mendapatkan sebesar 90. Hasil statistik deskriptif *post-test* juga dapat dilihat hasil rata-rata, pada kelas eksperimen sebesar 73.71, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 64.19. Berikut merupakan histogram yang menampilkan frekuensi dari hasil *post-test*.

3. Uji Prasyarat

1) Uji Normalitas

Data yang didapatkan dinyatakan normal jika memperoleh nilai *Asymp.sig* > 0,05. Berikut adalah tabel hasil uji normalitas menggunakan SPSS 26.

Tabel Hasil Uji Normalitas

Data Keterampilan Analisis	Kelas	Uji Kolmogorav-Smirnov		
		Statistik	Df	Sig.
Pre-Test	Eksperimen	0.114	31	0.200
	Kontrol	0.151	31	0.070
Post-Test	Eksperimen	0.107	31	0.200
	Kontrol	0.127	31	0.200

Sumber: Hasil Uji Normalitas dengan SPSS

Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa seluruh data yang ada berdistribusi normal. Kesimpulan tersebut berasal dari hasil *asymp.sig* pada kolom *Kolmogorov Smirnov* seluruh data

Pengaruh Penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik Interaktif Berbasis Joyful Learning Terhadap Keterampilan Analisis Siswa

bernilai lebih dari 0,05 (*asympt.sig* > 0,05).

2) Uji Homogenitas

Uji ini bertujuan untuk membuktikan apakah kelompok data yang ada merupakan sekumpulan data yang berasal dari populasi yang sama atau berbeda. Berikut merupakan hasil dari uji homogenitas yang diolah dengan menggunakan SPSS 26.

Tabel Hasil Uji Homogenitas

	Kategori	Levene Statistcs	df1	df2	Sig.
Keterampilan Analisis	Based on mean	2.419	3	120	0.070
	Based on median	2.062	3	120	0.109
	Based on median with adjusted df	2.062	3	108.892	0.109
	Based on trimmed mean	2.443	3	120	0.0067

Sumber: Hasil Uji Homogenitas dengan SPSS

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa data yang digunakan bersifat homogen. Kesimpulan ini diambil dengan melihat nilai signifikansi pada *based on mean* lebih besar dari 0,05 (> 0,05) maka data yang digunakan bersifat homogen. Hasil pada tabel menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,070 yang berarti lebih besar dari 0,05.

E. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini diuji dengan metode parametrik menggunakan Independent Sample T-Test. Uji ini bertujuan untuk menguji pengaruh dari penerapan media pembelajaran LKPD Interaktif terhadap Keterampilan Analisis Siswa. Dalam hal ini yang menjadi dasar dari pengambilan keputusan adalah hasil taraf signifikansi. Jika hasil taraf signifikansi lebih kecil dari $\alpha = 0,05$ (signifikansi < 0,05), maka H0 ditolak dan Ha diterima. Sedangkan apabila signifikansi lebih besar daripada $\alpha = 0,05$ (signifikansi > 0,05), maka H0 diterima dan Ha ditolak. Berikut ini adalah hasil dari pengujian hipotesis dengan menggunakan bantuan SPSS 26.

Tabel Hasil Uji Independent Sample T-Test

Keterampilan Analisis	T-Test for Equality of Means						
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Equal Variances Assumed	2.007	60	0.049	9.516	4.741	0,033	18.999
Equal Variances Not Assumed	2.007	55.282	0.050	9.516	4.741	0.016	18.016

Sumber: Hasil Uji Hipotesis dengan SPSS

Berdasarkan hasil uji hipotesis di atas dapat dilihat taraf signifikansi sebesar 0,049. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa hasil taraf signifikansi memiliki nilai yang lebih kecil dari $\alpha = 0,05$ (signifikansi < 0,05), maka H0 ditolak dan Ha diterima. Itu menandakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan media pembelajaran LKPD Interaktif terhadap keterampilan analisis.

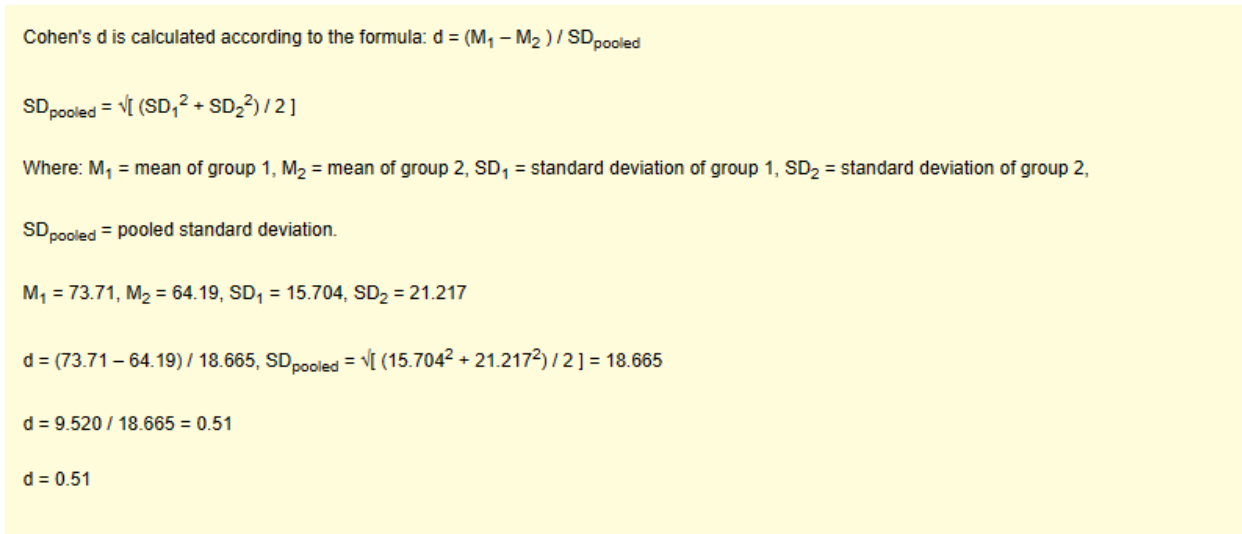
Kemudian untuk mengetahui besaran pengaruh dari penerapan media pembelajaran LKPD Interaktif dengan menggunakan effect size dengan rumus Cohen's. Supaya mempermudah perhitungan effect size peneliti menggunakan situs <https://goodcalculators.com/effect-size->

Pengaruh Penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik Interaktif Berbasis Joyful Learning Terhadap Keterampilan Analisis Siswa

calculator/. Berikut gambar yang menerangkan hasil dari perhitungan besaran pengaruh yang didapat.

Results

Cohen's d = 0.51 (medium effect size)



Cohen's d is calculated according to the formula: $d = (M_1 - M_2) / SD_{pooled}$

$$SD_{pooled} = \sqrt{[(SD_1^2 + SD_2^2) / 2]}$$

Where: M_1 = mean of group 1, M_2 = mean of group 2, SD_1 = standard deviation of group 1, SD_2 = standard deviation of group 2,

SD_{pooled} = pooled standard deviation.

$M_1 = 73.71, M_2 = 64.19, SD_1 = 15.704, SD_2 = 21.217$

$$d = (73.71 - 64.19) / 18.665, SD_{pooled} = \sqrt{[(15.704^2 + 21.217^2) / 2]} = 18.665$$
$$d = 9.520 / 18.665 = 0.51$$
$$d = 0.51$$

Gambar Hasil Perhitungan Effect Size
Sumber: Hasil Perhitungan Effect Size berbantuan Situs

Dari hasil perhitungan yang telah dilakukan dapat diketahui besaran pengaruh sebesar 0,51. Dapat diambil kesimpulan bahwa pengaruh sebesar 69% yang diberikan dengan diterapkannya media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti dengan mengacu kepada interpretasi *effect size* dengan rumus Cohen's. Pengaruh dengan nilai tersebut termasuk ke dalam kategori sedang (medium).

Saat penelitian dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran yang masing-masing berbeda perlakuannya di kedua kelas. Pada kelas kontrol model yang digunakan ialah model inquiry learning, sedangkan pada kelas eksperimen menggunakan model joyful learning. Pada model inquiry learning diterapkan metode menonton video pembelajaran, two stay two stray, mind mapping, dan resitasi, sedangkan pada model joyful learning diterapkan metode talking stick, role playing, cerdas cermat, dan snowball throwing yang semua itu dilakukan selama 4 kali pertemuan.

Kedua kelas tersebut memiliki jam pelaksanaan pembelajaran yang berbeda dan pernah terjadi perubahan hari pembelajaran. Pada dua pertemuan pertama kedua kelas melaksanakan pembelajaran setiap hari Rabu, dengan pembagian kelas eksperimen melakukan pembelajaran di jam. Setiap pembelajaran menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), baik itu yang dikerjakan di sekolah maupun di rumah.

Kelas kontrol menerapkan model pembelajaran inquiry learning. Pada pertemuan pertama kelas kontrol menggunakan LKPD cetak dengan muatan materi Sejarah lahirnya Kebangkitan Nasional & Sumpah Pemuda. Saat pertemuan pertama tersebut melakukan pembelajaran dengan metode menonton video pembelajaran yang kemudian mencatat intisari video di dalam LKPD cetak. Kemudian pada pertemuan kedua melakukan pembelajaran materi Nilai-nilai luhur dalam Sumpah Pemuda dengan metode two stay two stray yang dituliskan hasilnya di dalam LKPD cetak. Pertemuan berikutnya, yaitu pertemuan ketiga melakukan pembelajaran dengan materi Sumpah Pemuda dan kontribusi era reformasi menggunakan metode mind mapping, yakni membuat roadmap target hidup 20 tahun mendatang pada LKPD. Lalu pada pertemuan terakhir

Pengaruh Penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik Interaktif Berbasis Joyful Learning Terhadap Keterampilan Analisis Siswa

melaksanakan pembelajaran dengan agenda mereview materi menggunakan metode resitasi.

Kelas eksperimen menerapkan model pembelajaran joyful learning. Semua aktivitas dan materi pembelajaran sudah terdapat dalam LKPD interaktif, sehingga memudahkan pelaksanaan pembelajaran. Pada pertemuan pertama kelas eksperimen menggunakan LKPD interaktif dengan muatan materi Sejarah lahirnya Kebangkitan Nasional & Sumpah Pemuda. Saat pertemuan pertama melaksanakan pembelajaran menggunakan metode talking stick untuk membahas soal-soal pre-test. Kemudian pada pertemuan kedua melakukan pembelajaran materi Nilai-nilai luhur dalam Sumpah Pemuda menggunakan metode role playing. Siswa dibentuk menjadi 7 kelompok lalu memainkan peran sesuai materi yang didapat. Selanjutnya pada pertemuan ketiga melakukan pembelajaran dengan materi Sumpah Pemuda dan kontribusi era reformasi sekaligus mereview materi menggunakan metode cerdas cermat. Lalu pertemuan terakhir melakukan review materi menggunakan metode *snowball throwing*. Setiap siswa diwajibkan membuat satu soal yang belum mereka pahami untuk diberikan kepada siswa lainnya untuk dijawab.

Sesudah semua pembelajaran dilaksanakan pada kedua kelas tersebut, dapatlah dilakukan post-test keterampilan analisis. Test ini bertujuan untuk menguji pengaruh dari media pembelajaran LKPD Interaktif terhadap keterampilan analisis. Didapatkan hasil pada kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata post-test sebesar 64,19. Nilai ini meningkat dari hasil pre-test yang sebelumnya sebesar 59,52. Sejalan dengan kelas kontrol, kelas eksperimen juga mengalami kenaikan nilai rata-rata ketika post-test. Pada kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata post-test sebesar 73,71, yang sebelumnya memperoleh nilai pre-test sebesar 60,00.

Pada pengujian hipotesis penelitian ini menggunakan uji Independent Sample T-Test yang memberikan kesimpulan bahwa penelitian yang dilakukan ini penerapan media LKPD Interaktif berpengaruh terhadap keterampilan analisis siswa. Kesimpulan ini didapat dari hasil taraf signifikansi sebesar 0,049. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa hasil taraf signifikansi memiliki nilai yang lebih kecil dari $\alpha = 0,05$ (signifikansi $< 0,05$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan besaran pengaruh yang diperoleh melalui uji *effect size* menggunakan rumus Cohen's sebesar 0,51 yang tergolong dalam kategori sedang (medium).

KESIMPULAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang menggunakan metode eksperimen dengan desain penelitian pre-test and post-test control group. Dalam desain ini kelas dibagi menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol. Di awal kedua kelas melakukan pre-test keterampilan analisis, setelah itu dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran dengan basis yang berbeda, yaitu kelas eksperimen dengan media LKPD Interaktif berbasis joyful learning, sedangkan kelas kontrol dengan media LKPD Cetak berbasis Inquiry Learning. Setelah semua pembelajaran dilakukan, kedua kelas melakukan post-test untuk melihat pengaruh media pembelajaran LKPD Interaktif berbasis joyful learning terhadap keterampilan analisis.

Hasil yang didapat dari penelitian ini menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran LKPD Interaktif berbasis joyful learning terhadap keterampilan analisis siswa. Kesimpulan tersebut diperoleh berdasarkan hasil pengujian Independent Sample T-Test. Selain itu juga diperoleh dari effect size dengan menggunakan rumus Cohen's yang menunjukkan besaran pengaruh ialah sedang (medium). Dengan kesimpulan ini maka media pembelajaran LKPD Interaktif berbasis joyful learning dapat dijadikan opsi bagi guru ketika mengembangkan keterampilan analisis siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, F., Riyana, C., & Alinawati, M. (2018). Pengaruh Penggunaan Virtual Reality Terhadap Kemampuan Siswa Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama. *Edutcehnologia*, 2(1), 36–37.
- Amsar, S., Sylvia, I., & Putera, A. S. (2020). Pengembangan Video Sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Analisis Siswa Pada Pembelajaran Sosiologi Kelas XI IPS SMAN 1 Payakumbuh. *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 35–43. <https://doi.org/10.24036/sikola.v2i1.55>
- Astria, K. (2018). Peningkatan Kemampuan Problem Solving dan Representasi Matematis dengan Menggunakan Pembelajaran Problem Based Learning. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pjme/article/view/3992/1721>
- Azkaia Rahma, S., Kaspul, & Zaini, M. (2022). Pengembangan E-LKPD untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa MAN 1 Banjarmasin kelas XI pada konsep struktur dan fungsi jaringan tumbuhan. *Practice of The Science of Teaching Journal: Jurnal Praktisi Pendidikan*, 1(1), 9–15. <https://doi.org/10.58362/hafecspost.v1i1.8>
- Daniyati, A., Saputri, Bulqis, I., Wijaya, R., & Septiyani, Aqila, S. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran Ricken Wijaya STAI DR.KHEZ Muttaqien Purwakarta. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(1), 285.
- Fathurohman, M., Prasetyo, Z. K., & Widowati, D. A. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Lkpd Ipa Berbasis Pendekatan Kontekstual Guna Meningkatkan Kemampuan Berpikir Analisis Peserta Didik. 1–6.
- Fatikha, R., Nurohman, S., & Widowati, A. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Virtual Laboratory pada Materi Alat Optik Berbasis Adobe Flash CS4 Berpendekatan Inkuiri untuk Meningkatkan Kemampuan Bepikir Analisis Siswa Kelas VIII SMP. 1–6.
- Hasni. (2015). Sistem Pendidikan Indonesia di Tengah Pergulatan Arus Struktural Global bagi Pengembangan Ilmu dan Teknologi. November, 1–9. <https://ojs.unm.ac.id/PSN-HSIS/article/download/2194/1120>
- Hidayah, A. N., Winingsih, P. H., & Amalia, A. F. (2020). Pengembangan E-LKPD (Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik) Fisika dengan 3D Pageflip Berbasis Problem Based Learning Pada Pokok Bahasan Keseimbangan dan Dinamika Rotasi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*, 7(2), 36–42.
- Hidayat, R., & Abdillah. (2019). Ilmu Pendidikan “Konsep, Teori, dan Aplikasinya” (M. P. Dr. Candra Wijaya, M.Pd Amiruddin (ed.)). Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI) Cetakan. [http://repository.uinsu.ac.id/8064/1/Buku Ilmu Pendidikan Rahmat Hidayat %26 Abdillah.pdf](http://repository.uinsu.ac.id/8064/1/Buku%20Ilmu%20Pendidikan%20Rahmat%20Hidayat%20Abdillah.pdf)
- Indriani, D., Rahayuningsih, S. I., & Sufriani. (2021). Durasi dan Aktivitas Penggunaan Smartphone Berkelanjutan pada Remaja. V(1).
- Kusmini, S. (2021). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar PKn Materi Keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia Melalui Model Pembelajaran Team Accelerated Instruction Pada Siswa Kelas V. 4(1).
- Marliyani, W., Widowati, A., & Wibowo, W. S. (2017). Pengembangan Media Virtual Development of Science Virtual Laboratory Learning Media in Photosynthesis Material Based on Guided Inquiry To Improve Analytical. 1, 1–6.
- Ramadani, A. S. (2018). Meningkatkan Kemampuan Analisis Siswa Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Visual Projected Motion Pada Mata Pelajaran PKn (Studi di kelas X SMK Pancasila Wonogiri). *Prosiding Seminar Nasional PPKn 2018*, 3.
- Sari, E., Sumarno, S., & Setya Putri, A. D. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Tiga Dimensi Terhadap Kemampuan Berpikir Analisis Siswa Pembelajaran Tematik. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(2), 150. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i2.17761>

Pengaruh Penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik Interaktif Berbasis Joyful Learning Terhadap Keterampilan Analisis Siswa

- Setiawaty, B. T., Sunarno, W., & Sugiyarto, S. (2019). Profil Kemampuan Berpikir Analisis Siswa Sekolah Menengah Pertama di Surakarta. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Sains*, 234–238. <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/snps/article/view/12840>
- Shalahuddin, M. H., & Hayuhantika, D. (2022). Pengembangan E-LKPD Berbasis Kontekstual dengan Media Liveworksheets Pada Materi Lingkaran Di Kelas VIII. *Jurnal Tadris Matematika*, 5(1), 71–86. <https://doi.org/10.21274/jtm.2022.5.1.71-86>
- Solihah, N. (2021). Kemampuan Analisis. *Journal of Latihan*, 6–22.
- Solihatin, E. (2013). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan melalui Strategi Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament (TGT). *Jurnal Ilmiah Mimbar Demokrasi*.
- Sriwahyuni, I., Risdianto, E., & Johan, H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Menggunakan Flip Pdf Professional Pada Materi Alat-Alat Optik Di Sma. *Jurnal Kumpulan Fisika*, 2(3), 145–152. <https://doi.org/10.33369/jkf.2.3.145-152>
- Sujatmiko, Y. A., Isnaeni, W., Ridlo, S., & Saptono, S. (2021). The Development of Andro-Webcomic Media Based on Problem-Based Learning to Improve Analytical Thinking Ability and Scientific Attitude. *Journal of Physics: Conference Series*, 1918(5), 1–6. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1918/5/052023>
- Suryaningsih, S., & Nurlita, R. (2021). Pentingnya Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Inovatif dalam Proses Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(7), 1256–1268. <https://doi.org/10.36418/japendi.v2i7.233>
- Wahyuni, T., Ristanto, R. H., & Miarsyah, M. (2021). VR360-INSPIRATION: Learning Media on Plant Structure and Function to Improve Student's Analytical Thinking. *EDUCATUM Journal of Science, Mathematics and Technology*, 8(2), 31–45. <https://ojs.upsi.edu.my/index.php/EJSMT/article/view/4666%0Ahttps://ojs.upsi.edu.my/index.php/EJSMT/article/download/4666/3384>
- Wandini, R. R., Sipahutar, D. A., Rahmawati, I., Diah, R., & Harpani, S. (2022). Merubah Pandangan Siswa yang Menganggap Pembelajaran PKn Membosankan Menjadi Pembelajaran PKn Yang Menyenangkan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(4).