



Dampak Lembar Kerja Berbasis *Joyful Learning* terhadap Pengembangan Keterampilan Analisis pada Siswa

Gusti Firmansah^{a,1*}, Raharjo^{a,2}, Fauzi Abdillah^{a,3}

^a Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

¹ gustifirmansah_1401620073@mhs.unj.ac.id *

*korespondensi penulis

Informasi artikel

Received: 12 Juni 2023;

Revised: 28 Juni 2023;

Accepted: 15 Juli 2024.

Kata-kata kunci:

Media;

Lembar Kerja Peserta Didik;

Pendidikan Pancasila;

Pembelajaran yang

Menyenangkan.

: ABSTRAK

Tingkat keterampilan analisis siswa kelas VIII SMPN 100 Jakarta pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila tergolong rendah, yang terlihat dari banyaknya siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM. Hal ini disebabkan kurangnya pemanfaatan teknologi dan kurang tepatnya pemilihan model pembelajaran oleh pendidik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran LKPD Interaktif berbasis *joyful learning* terhadap keterampilan analisis siswa. Media ini mengintegrasikan teknologi dan pembelajaran menyenangkan untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa. Penelitian menggunakan metode eksperimen dengan teknik *purposive sampling*, melibatkan 62 siswa dari dua kelas: VIII-A sebagai kelas kontrol dan VIII-D sebagai kelas eksperimen. Data dikumpulkan melalui *pre-test* dan *post-test* menggunakan desain *control group*. Analisis data dilakukan dengan uji *Independent Sample T-Test* pada taraf signifikansi 0,05. Hasil menunjukkan nilai signifikan sebesar 0,049 (<0,05), serta *effect size* sebesar 0,51 yang tergolong kategori sedang (medium). Kesimpulannya, media pembelajaran LKPD Interaktif berbasis *joyful learning* memiliki pengaruh signifikan terhadap peningkatan keterampilan analisis siswa.

Keywords:

Learning Media;;

Student Worksheet;

Pancasila Education;

Joyful Learning.

ABSTRACT

The Impact of Joyful Learning-Based Worksheets on the Development of Analytical Skills in Students. *The analytical skills of Grade VIII students at SMPN 100 Jakarta in the Pancasila Education subject are relatively low, as evidenced by the significant number of students scoring below the minimum competency standard (KKM). This issue is attributed to the lack of technology utilization and the inappropriate selection of teaching models by educators. This study aims to examine the influence of interactive worksheet (LKPD) learning media based on joyful learning on students' analytical skills. The media integrates technology with enjoyable learning methods to enhance students' active participation and analytical abilities. The research employed an experimental method with purposive sampling, involving 62 students from two classes: VIII-A as the control group and VIII-D as the experimental group. Data were collected through pre-test and post-test using a control group design. Data analysis utilized an Independent Sample T-Test at a 0.05 significance level. The results showed a significance value of 0.049 (<0.05), and the effect size calculation using Cohen's formula yielded 0.51, categorized as medium. In conclusion, interactive worksheet (LKPD) learning media based on joyful learning significantly influences students' analytical skills.*

Copyright © 2024 (Gusti Firmansah, dkk). All Right Reserved

How to Cite : Firmansah, G., Raharjo, R., & Abdillah, F. (2024). Dampak Lembar Kerja Berbasis Joyful Learning terhadap Pengembangan Keterampilan Analisis pada Siswa. *Mindset : Jurnal Pemikiran Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 40–47. <https://doi.org/10.56393/mindset.v4i2.2582>



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/). Allows readers to read, download, copy, distribute, print, search, or link to the full texts of its articles and allow readers to use them for any other lawful purpose. The journal hold the copyright.

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 CICED (*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 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 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 ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen yang melibatkan pre-test dan post-test control group. Dua kelas yang terlibat, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, masing-masing diberi pre-test untuk mengukur keterampilan analisis awal siswa. Kelas eksperimen diberi perlakuan dengan penggunaan media pembelajaran LKPD interaktif berbasis *joyful learning*, sementara kelas kontrol menggunakan media pembelajaran LKPD berbasis *inquiry learning*. Setelah perlakuan, kedua kelas diberi post-test untuk mengukur pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa. Pemilihan sampel dilakukan dengan teknik nonprobability sampling jenis purposive sampling, dengan dua kelas 8 yang diajar oleh guru yang sama, menghasilkan 62 siswa (31 siswa per kelas). Instrumen yang digunakan berupa tes pilihan ganda yang terdiri dari 20 soal pre-test dan 20 soal post-test, yang dirancang untuk mengukur keterampilan analisis. Sebelum digunakan, instrumen diuji validitas dan reliabilitasnya, dengan 40 soal dari 60 dinyatakan valid dan reliabel. Analisis data dilakukan dengan metode statistik inferensial menggunakan SPSS 26, yang mencakup uji normalitas, uji homogenitas, dan uji-T untuk menguji hipotesis, dengan kriteria penerimaan hipotesis berdasarkan perbandingan nilai t hitung dan t tabel, serta perhitungan efek menggunakan rumus Cohen's d.

Hasil dan Pembahasan

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 1. Statistik Deskriptif Hasil *pre-test* Keterampilan Analisis

<i>Pre-Test</i>	N	Median	Varians	Std. Deviasi	Min.	Maks.	Range	Mean
Eksperimen	31	60.00	226.667	15.055	30	90	60	60.00
Kontrol	31	55.00	387.258	19.679	25	90	65	59.52

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*:

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 2. Statistik Deskriptif Hasil *post-test* Keterampilan Analisis

<i>Post-Test</i>	N	Median	Varians	Std. Deviasi	Min.	Maks.	Range	Mean
Eksperimen	31	75.00	246.613	15.704	35	95	60	73.71
Kontrol	31	60.00	450.161	21.217	30	95	65	64.19

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*.

Data dianggap normal jika memperoleh nilai Asymp. Sig > 0,05. Artinya, jika nilai Asymp. Sig lebih besar dari 0,05, maka distribusi data tersebut tidak berbeda signifikan dari distribusi normal. Berikut ini disajikan tabel yang menunjukkan hasil uji normalitas menggunakan SPSS 26.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

Data Keterampilan Analisis	Kelas	Uji Kolmogorov-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

Dari tabel tersebut, dapat disimpulkan bahwa seluruh data yang diuji berdistribusi normal. Hal ini didasarkan pada hasil Asymp. Sig pada kolom Kolmogorov-Smirnov yang menunjukkan nilai lebih dari 0,05 (Asymp. Sig > 0,05) untuk seluruh data yang ada. Dengan demikian, distribusi data tidak berbeda signifikan dari distribusi normal.

Uji homogenitas bertujuan untuk menguji apakah kelompok data yang ada berasal dari populasi yang sama atau berbeda. Dengan kata lain, uji ini digunakan untuk memastikan apakah varians antar kelompok adalah homogen atau tidak. Berikut ini adalah hasil uji homogenitas yang telah diolah menggunakan SPSS 26.

Tabel 4. Tabel Hasil Uji Homogenitas

Keterampilan Analisis	Kategori	Levene Statistics	df1	df2	Sig.
	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 H_0 ditolak dan H_a diterima. Sedangkan apabila signifikansi lebih besar daripada $\alpha = 0,05$ (signifikansi $> 0,05$), maka H_0 diterima dan H_a 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 H_0 ditolak dan H_a 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-calculator/>. Berikut gambar yang menerangkan hasil dari perhitungan besaran pengaruh yang didapat.

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 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 signifikan 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).

Simpulan

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

Referensi

- Abdillah, F., Riyana, C., & Alinawati, M. (2018). Pengaruh Penggunaan Virtual Reality Terhadap Kemampuan Siswa Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama. *Educehnologia*, 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>
- Azkiya 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%20%26%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>

- 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.
- Solihatini, 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 Kumparan 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), 1489–1496. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/5557>