

**PENGEMBANGAN E-LKPD BERBASIS GAMIFIKASI UNTUK
MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF DAN
MOTIVASI BELAJAR IPS SISWA DI SEKOLAH DASAR**



Oleh: Farahah Kamilatun Nuha

NIM. 23204081012

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

TESIS

Diajukan kepada Program Studi Magister

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Untuk Memenuhi

Salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar Magister Pendidikan (M. Pd)

Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

YOGYAKARTA

2025

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Farahah Kamilatun Nuha

NIM : 23204081012

Jenjang : Magister (S2)

Prodi studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya saya sendiri, kecuali bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Yogyakarta, 12 Juni 2025
Saya yang menyatakan



Farahah Kamilatun Nuha
NIM. 23204081012

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SURAT BEBAS PLAGIASI

SURAT BEBAS PLAGIASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Farahah Kamilatun Nuha

NIM : 23204081012

Jenjang : Magister (S2)

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan adalah benar benar bebas dari plagiasi. Jika dikemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai dengan ketentuan hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 12 Juni 2025

Saya yang menyatakan



Farahah Kamilatun Nuha
NIM.23204081012

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-1685/Un.02/DT/PP.00.9/06/2025

Tugas Akhir dengan judul : PENGEMBANGAN E-LKPD BERBASIS GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF DAN MOTIVASI BELAJAR IPS SISWA DI SEKOLAH DASAR

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : FARAHAH KAMILATUN NUHA, S.Pd
Nomor Induk Mahasiswa : 23204081012
Telah diujikan pada : Senin, 23 Juni 2025
Nilai ujian Tugas Akhir : A

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Dr. Andi Prastowo, S.P.d.I., M.Pd.I
SIGNED

Valid ID: 68707985a150



Penguji I

Dr. Aninditya Sri Nugraheni, S.Pd., M.Pd
SIGNED

Valid ID: 6864d8bda68db



Penguji II

Dr. Sigit Prasetyo, S.Pd.I., M.Pd.Si.
SIGNED

Valid ID: 686f5d5fa8180



Yogyakarta, 23 Juni 2025

UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 68702c89420

SURAT PERNYATAAN MEMAKAI HIJAB

SURAT PERNYATAAN MEMAKAI HIJAB

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dengan hormat, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Farahah Kamilaton Nuha

NIM : 23204081012

Prodi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Dengan ini, menyatakan bahwasanya secara sadar dan tanpa keterpaksaan untuk mengenakan hijab pada foto ijazah strata 2 (S2). Sehingga dengan ini saya tidak akan menuntut terhadap pihak Universitas Islam Negeri sunan Kalijaga Yogyakarta Program Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, jika suatu saat pendapat instansi yang menolak ijazah saya karena menggunakan hijab. Demikian surat pernyataan ini dibuat, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Terima kasih.

Wassalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Yogyakarta, 12 juni 2025



Farahah Kamilaton Nuha
NIM. 23204081012

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

MOTTO

“Pendidikan bukan persiapan untuk hidup, Pendidikan adalah hidup itu sendiri”¹

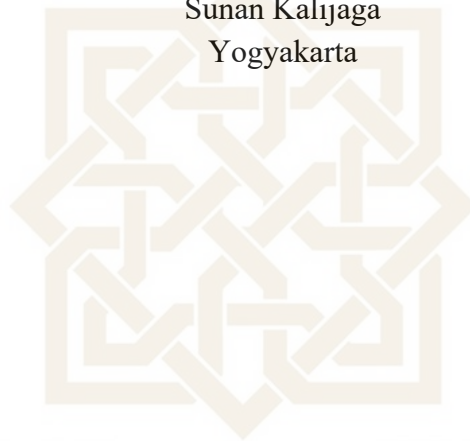


¹ Jhon Dewey, “My Pedagogic Creed,” *School Journal* 54, no. 3 (1897): 77–80.

PERSEMBAHAN

Tesis ini peneliti persembahkan kepada:

Almamater
Program Magister (S2)
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri
Sunan Kalijaga
Yogyakarta



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRAK

Farahah Kamilatun Nuha. NIM 23204081012. *Pengembangan E-Lkpd Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif dan Motivasi Belajar Ips Siswa di Sekolah Dasar.* Tesis Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Program Magister UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta Tahun 2025. Pembimbing: Dr. Andi Prastowo. S. Pd.I, M. Pd.I.,

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) Untuk Menghasilkan Bagaimana Karakteristik Pengembangan E-LKPD Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif dan Motivasi Belajar IPS Siswa di Sekolah Dasar. (2) Untuk Menghasilkan Bagaimana Kualitas Pengembangan E-LKPD Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif dan Motivasi Belajar Peserta IPS Didik di Sekolah Dasar. (3) Untuk Menghasilkan Bagaimana Pengaruh E-LKPD Berbasis Gamifikasi terhadap Berpikir Kreatif IPS Siswa di Sekolah Dasar. (4) Untuk Menghasilkan Bagaimana Pengaruh E-LKPD Berbasis Gamifikasi terhadap Motivasi Belajar IPS Siswa di Sekolah Dasar.

Jenis penelitian yang digunakan ialah penelitian Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE: *analysis, design, development, implementation, and evaluation*. Pengumpulan data penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi, lembar validasi, lembar penilaian dan tes. Analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk menganalisis data hasil observasi, wawancara, dokumentasi dan validasi produk oleh para ahli. Analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk menganalisis data penilaian produk oleh guru dan uji efektivitas produk dilakukan dengan membandingkan skor pretest dan posttest menggunakan uji paired sample t-test berbantuan SPSS 22.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwasanya E-LKPD Berbasis Gamifikasi yang dikembangkan dengan beberapa tahapan ADDIE menghasilkan beberapa temuan yaitu: 1) E-LKPD Berbasis Gamifikasi berhasil dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE menghasilkan produk yang layak digunakan pada siswa dalam proses pembelajaran. 2) E-LKPD Berbasis Gamifikasi layak untuk digunakan pada pelaksanaan pembelajaran dengan hasil respon guru terhadap kelayakan sebesar 91% yang termasuk pada kategori “sangat layak”. 3) Penggunaan bahan ajar E-LKPD Berbasis Gamifikasi dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif pada siswa, dapat dilihat setelah dilakukannya perlakuan atau treatment. Perolehan pretest 72% dan posttest 82%. Kemudian dari hasil uji paired sample t-test dan sig $0,000 < 0,05$. Sehingga E-LKPD Berbasis Gamifikasi dinyatakan adanya perbedaan terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa pada materi letak geografis Indonesia, yang menjadi kesimpulan bahwa bahan ajar yang digunakan efektif. 4) Penggunaan bahan ajar E-LKPD Berbasis Gamifikasi dapat meningkatkan motivasi belajar pada siswa, dapat dilihat setelah perlakuan atau treatment. Perolehan pretest 75% dan posttest 76%. Kemudian hasil dari uji paired sample t-test dan sig sebesar $0,000 < 0,05$. Sehingga E-LKPD Berbasis Gamifikasi dinyatakan berpengaruh dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, yang menjadi kesimpulan bahwa bahan ajar yang digunakan berpengaruh meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kata Kunci: Keterampilan Berikir Kreatif, Motivasi Belajar, E-Lkpd Berbasis Gamifikasi

ABSTRACT

Farahah Kamilatun Nuha. SRN 23204081012 *Development of Gamification-Based E-LKPD to Enhance Creative Thinking Skills and Learning Motivation in Social Studies for Elementary School Students. Thesis of the Elementary School Teacher Education Program (PGMI) Master's Program at UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2025. Supervisor: Dr. Andi Prastowo, S.Pd . I, M.Pd.I.*

This study aims to determine: (1) how to develop gamification-based E-LKPD to enhance creative thinking and learning motivation in social studies among elementary school students. (2) How to improve the quality of gamification-based E-LKPD development to enhance creative thinking and learning motivation in social studies among elementary school students. (3) To determine the impact of gamification-based E-LKPD on creative thinking in social studies among elementary school students. (4) To determine the impact of gamification-based E-LKPD on learning motivation in social studies among elementary school students. The type of research employed is Research and Development (R&D), utilizing the ADDIE development model, which encompasses analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data collection for this research uses observation, interviews, documentation, validation sheets, assessment sheets, and tests. Qualitative descriptive analysis is used to analyze data from observations, interviews, documentation, and product validation by experts. Quantitative descriptive analysis was employed to analyze data from product assessments conducted by teachers, and the effectiveness of the product was evaluated by comparing pretest and posttest scores using a paired sample t-test, assisted by SPSS 22.

The results of this study indicate that the gamification-based E-LKPD developed through several stages of the ADDIE model yielded the following findings: 1) The Gamification-Based E-LKPD successfully created using the ADDIE model produced a product suitable for use by students in the learning process. 2) The Gamification-Based E-LKPD is suitable for use in learning implementation, with teacher responses indicating a suitability rating of 91%, which falls into the “very suitable” category. 3) The use of gamification-based e-LKPD teaching materials can improve students’ creative thinking skills, as evidenced by the results after treatment. The pretest score was 72% and the posttest score was 82%. The results of the paired sample t-test and sig 0.000 < 0.05. Thus, the Gamification-Based E-LKPD was found to have a significant effect on students’ creative thinking skills in the subject of Indonesia’s geographical location, concluding that the teaching materials used were effective. 4) The use of gamification-based e-LKPD teaching materials can enhance students’ learning motivation, as observed after the intervention. The pretest score was 75%, and the posttest score was 76%. The results of the paired sample t-test showed a significance level of 0.000 < 0.05. Thus, the Gamification-Based E-LKPD was found to affect increasing students’ learning motivation, concluding that the instructional materials used were effective in enhancing students’ learning motivation.

Keywords: *Creative Thinking Skills, Learning Motivation, Gamification-Based E-LKPD*

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ الَّذِي هَدَانَا لِهَذَا وَمَا كُنَّا لِنَهْتَدِيَ لَوْلَا أَنْ هَدَانَا اللَّهُ، أَشْهَدُ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ
وَاحِدَهُ لَا شَرِيكَ لَهُ، وَأَشْهَدُ أَنَّ مُحَمَّدًا عَبْدُهُ وَرَسُولُهُ، لَا نَبِيَّ بَعْدَهُ

Assalamualaikum Wr.Wb

Segala puji dan Syukur kehadiran Allah *Azza Wa Jalla* atas segala limpahan nikmat yang telah diberikan kepada peneliti baik berupa nikmat sehat, nikmat kesempatan, nikmat akal dan panca insra yang sempurna sehingga peneliti dapat melakukan penelitian tesis ini. Atas berkat Rahmat dan pertolongan Allah jugalah peneliti dapat menyelesaikan tesis ini.

Sholawat serta salam senantiasa terlimpahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW dengan lafaz *Allahumma Sholli 'Ala Muhammad Wa 'Ala Ali Muhammad* yang telah merubah metode structural arab jahiliyah dari manusia yang tenggelam dalam kekafiran kepada keadaan manusia yang beriman kepada Allah, yang telah merubah kegelapan dan kebodohan menuju masa yang diterangi oleh Cahaya Islam dan ilmu pengetahuan.

Berkat rahmat Allah SWT dengan seluruh kesempatan yang diberikan, sehingga peneliti dapat menyelesaikan tesis ini dengan judul “Pengembangan E-LKPD Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif dan Motivasi Belajar IPS Siswa di Sekolah Dasar” Peneliti menyadari bahwa tesis ini dapat terselesaikan dengan baik karena adanya kontribusi dari berbagai pihak yang senantiasa membimbing, mengarahkan serta memberi dukungan baik secara

moral dan materi. Oleh karena itu peneliti dengan kerendahan hati, hendak mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada Bapak/Ibu/Sdr:

1. Prof. Dr. Noorhaidi, S.Ag., M.A., M. Phil., Ph.D selaku rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Prof. Dr.Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd, selaku dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
3. Dr. Aninditya Sri N., M.Pd, selaku ketua Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
4. Dr. Hj. Endang Sulistyowati, M.Pd.I, selaku sekretasis Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
5. Dr. Andi Prastowo, S.Pd.I M.Pd.I., selaku dosen penasihat akademik dan dosen pembimbing dalam penelitian tesis ini
6. Segenap dosen dan karyawan Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah FTIK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
7. Wayranto, S.Pd. SD selaku kepala sekolah dan Noor Triwidianingsih S.Pd.SD selaku guru kelas V SD Negeri Minomartani 1 beserta jajaran tempat penelitian tesis
8. Kepada kedua orang tua Bapak Drs. H. Armas M.Pd dan Ibu Hj. Nurhayati M S.Ag, keempat saudara Fajri Setiawan S.Pd, Nikite Jasaniara S.Pd, Farhan Nafis, Falah Alghifari, dan keponakan lucu Niskala Alfarabi serta seluruh keluarga yang selalu memberikan dukungan, do'a dan motivasi dalam melangkah di jalan kebaikan.

9. Sahabat Suci Skar Kinanti, S. Pd, Nor Hapipah, S. Pd, Mirna Astuti M.Pd, Rizki Khaira S.Sos, Rahmat Salam Al-Qadar S.Pd, Dayana Hilma Fitri S.P, Apt. Hajrah mahbengi S.Farm, Yuliana S.Stat, Novita wedia S.Kep, Linda Warni S.Pd, Maulidaini S.Kep, Rafika Sahmita S.Kep, Sahyani S.Pd, Blacky 6364 AAC dan teman-teman seperjuangan di Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah FITK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Terimakasih telah menjadi teman seperjuangan selama 2 tahun ini.

Semoga Allah SWT memberikan balasan kebaikan berupa pahala. Aamiin Allahumma Aamiin. Peneliti menyadari bahwa penyusunan tesis ini masih jauh dari kata sempurna, baik dari penulisan, ejaan dan sebagainya maka dari itu peneliti meminta maaf atas kesalahan dan kekurangan dalam penulisan tesis ini. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi cititas akademika UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta maupun kita semua.

Yogyakarta, 05 juni 2025

Peneliti



Farahah Kamilatun Nuha

23204081012

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	ii
SURAT BEBAS PLAGIASI.....	iii
PENGESAHAN	iv
SURAT PERNYATAAN MEMAKAI HIJAB	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi masalah.....	6
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan masalah	8
E. Tujuan pengembangan	8
F. Manfaat pengembangan	9
G. Kajian penelitian yang relevan.....	10
H. Landasan teori	24
BAB II METODE PENELITIAN.....	73
A. Pendekatan dan jenis penelitian Model.....	73
B. Subjek uji coba	94
C. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	94
D. Teknik analisis data	126
BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN	138
A. Proses Pengembangan Produk Awal.....	140

B. Hasil Uji Coba Produk	162
C. Revisi Produk Akhir	162
D. Analisis Produk Akhir	185
E. Keterbatasan penelitian	189
BAB IV PENUTUP	190
A. Simpulan	190
B. Saran	191
DAFTAR PUSTAKA	193



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Indikator Berpikir Kreatif	29
Tabel 2. 2 Kisi-Kisi Validasi Produk Media E-LKPD Berbasis Gamifikasi	81
Tabel 2. 3 Kisi-Kisi Validasi Materi	87
Tabel 2. 4 Kriteria Validator	98
Tabel 2. 5 Sebaran Lembar Validasi	98
Tabel 2. 6 Kisi-Kisi Lembar Validasi Produk oleh Ahli Materi	99
Tabel 2. 7 Kisi-Kisi Lembar Validasi Produk oleh Ahli Media	106
Tabel 2. 8 Kisi-Kisi Lembar Penilaian Produk oleh Guru	112
Tabel 2. 9 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Berpikir Kreatif Siswa	124
Tabel 2. 10 Kisi-Kisi Lembar Angket Motivasi Belajar Siswa	125
Tabel 2. 11 Skala Penilaian	127
Tabel 2. 12 Skala Penilaian	128
Tabel 2. 13 Skala Penilaian	128
Tabel 2. 14 Skala Penilaian	129
Tabel 2. 15 Skema one group pretest posttest design	130
Tabel 2. 16 Distribusi Nilai R _{tabel} Signifikansi 5%	134
Tabel 2. 17 Distribusi Nilai R _{tabel} Signifikansi 5%	136
Tabel 3. 1 Angket Validasi Media	153
Tabel 3. 2 Validasi E-LKPD Berbasis Gamifikasi Ahli Media	157
Tabel 3. 3 Hasil Validasi Materi	158
Tabel 3. 4 Hasil Penilaian Respon Guru	164
Tabel 3. 5 Hasil Pretest Siswa	166
Tabel 3. 6 Hasil Posttest Siswa	168
Tabel 3. 7 Hasil Uji Normalitas Pretest Dan Posttest	169
Tabel 3. 8 Hasil Uji Homogenitas	170
Tabel 3. 9 Hasil Uji Paired Sample T Test Berpikir Kreatif	170
Tabel 3.10 Uji R Square Berpikir Kreatif	171
Tabel 3. 11 Hasil Pretest Motivasi Belajar Siswa	173
Tabel 3. 12 Hasil Posttest Siswa	174
Tabel 3.13 Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i>	175
Tabel 3. 14 Hasil Uji Homogenitas	176
Tabel 3.15 Hasil <i>Uji Paired Sample T Test</i> Motivasi Belajar	177
Tabel 3.16 Hasil <i>Uji R Square</i> Motivasi Belajar	177
Tabel 3.17 Hasil Validitas Instrumen Berpikir Kreatif	178
3.18 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Berpikir Kreatif	179
Tabel 3.19 Hasil Validitas Instrumen Motivasi Belajar	181
3.20 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Motivasi Belajar	182
3.21 Tabel Uji Daya Beda Soal Keterampilan Berpiki	183
3.22 Tabel Uji Daya Beda Soal Keterampilan Motivasi Belajar	184

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Prosedur ADDIE	74
Gambar 2. 2 Grafik Analisis Kebutuhan Siswa	76
Gambar 2. 3 Peta Konsep E-Lkpd Berbasis Gamifikasi	77
Gambar 3. 1 Grafik Analisis Kebutuhan Siswa	142
Gambar 3. 2 Analisis Kebutuhan Siswa.....	143
Gambar 3. 3 Analisis Karakteristik Siswa	145
Gambar 3. 4 Tampilan Awal.....	147
Gambar 3. 5 Tampilan Menu	147
Gambar 3. 6 Tampilan Petunjuk	148
Gambar 3. 7 Tampilan Materi.....	149
Gambar 3. 8 Tampilan Game 1	149
Gambar 3. 9 Tampilan Game 2	150
Gambar 3. 10 Tampilan Game 3	150
Gambar 3. 11 Tampilan Quiz.....	151
Gambar 3. 12 Cover E-LKPD Berbasis Gamifikasi	151
Gambar 3. 13 Implementasi	161
Gambar 3. 14 Implementasi	162



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Analisis kebutuhan siswa	204
Lampiran 2 Validasi Instrument	210
Lampiran 3 Validasi Materi	214
Lampiran 4 Validasi Media	220
Lampiran 5 Pelaksanaan <i>Pretest</i>	227
Lampiran 6 Pelaksanaan <i>Pretest</i>	230
Lampiran 7 Penerapan Bahan Ajar	231
Lampiran 8 Pelaksanaan <i>Posttest</i>	232
Lampiran 9 Hasil <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i>	233
Lampiran 10 Hasil Penghitungan <i>Pretest</i>	243
Lampiran 11 Hasil Penghitungan <i>Posttest</i>	244
Lampiran 12 Hasil Penghitungn SPSS Keterampilan Berpikir Kreatif	245
Lampiran 13 Penilaian Guru Terhadap Media	246
Lampiran 14 Hasil Penghitungan Angket Motivasi Belajar Siswa	259
Lampiran 15 Hasil Penghitungan <i>Pretest</i> Angket Motivasi Belajar Siswa	266
Lampiran 16 Hasil Penghitungan <i>Posttest</i> Angket Motivasi Belajar Siswa	267
Lampiran 17 Hasil Penghitungan SPSS Motivasi Belajar Siswa	268
Lampiran 18 Surat Penelitian	269
Lampiran 19 Surat Selesai Penelitian	270
Lampiran 20 Berita Acara Seminar Proposal	271

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pengembangan berpikir kreatif di sekolah dasar merupakan salah satu tujuan dari pendidikan nasional di Indonesia yang tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3². Keterampilan berpikir kreatif adalah sebuah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru dan menemukan solusi untuk memecahkan masalah³. Keterampilan berpikir kreatif memberi individu kesempatan untuk berpikir dan menyampaikan ide-ide yang muncul dalam pikiran mereka sesuai dengan kebutuhan dan minat⁴.

Menurut Ekayana, berpikir kreatif dapat dilatih dengan menciptakan berbagai ide untuk masalah tertentu dan menciptakan berbagai solusi atau pemecahan masalah berdasarkan informasi yang ada⁵. Keterampilan berpikir kreatif membantu siswa dalam memecahkan masalah dari berbagai sudut pandang⁶. Karakteristik siswa kreatif sering kali mencakup kemampuan untuk

² Pemerintah Pusat Indonesia, “Undang-Undang (UU) Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional” (Jakarta, 2003), <https://doi.org/10.24967/ekombis.v2i1.48>.

³ Yoed N. Kenett, “The Role of Knowledge in Creative Thinking,” *Creativity Research Journal*, no. March (2024), <https://doi.org/10.1080/10400419.2024.2322858>.

⁴ Aninda Ayu Kartina, Suciati Suciati, and Harlita Harlita, “Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Smp Kelas Viii Dalam Memecahkan Masalah Pada Materi Zat Aditif Dan Adiktif Selama Pandemi Covid-19,” *Quantum: Jurnal Inovasi Pendidikan Sains* 12, no. 2 (2021): 149, <https://doi.org/10.20527/quantum.v12i2.10364>.

⁵ Selvia Desi Ekayana, Didik Hermanto, and Moh Affaf, “Profil Berpikir Kreatif Siswa SMP Dalam Menyelesaikan Masalah Matematika Kontekstual Berdasarkan Perbedaan Tipe Kepribadian Introvert Dan Ekstrovert,” *Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains* 8, no. 2 (2020): 165, <https://doi.org/10.25273/jems.v8i2.7605>.

⁶ Alifia Kurnia, “Profil Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Menggunakan Soal Tes Pilihan Ganda Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam,” *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)* 4, no. 1 (2021): 27–32, <https://doi.org/10.31605/ijes.v4i1.1147>.

berpikir *out of the box*, imajinasi yang luas, dan keinginan untuk mengeksplorasi ide-ide baru⁷. Hal ini juga dibuktikan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Nurhayati, siswa yang kreatif cenderung lebih mampu menyelesaikan tugas-tugas yang sulit dan beradaptasi dengan lingkungan belajar mereka yang berubah.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Ery Trimawa dkk, menyebutkan terdapat pengaruh yang signifikan antara keterampilan berpikir kreatif dengan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Motivasi belajar memiliki peran penting dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, meningkatkan motivasi belajar dapat berdampak positif pada kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar⁸.

Motivasi belajar memainkan peran penting dalam proses belajar, yaitu dapat menumbuhkan semangat siswa untuk belajar, juga mendorong mereka untuk melakukan sesuatu⁹. Proses yang terjadi berupa memajukan, menggerakkan, dan mengarahkan pada kegiatan belajar¹⁰. Motivasi belajar memiliki karakteristik yang mempengaruhi proses dan hasil belajar diantaranya

⁷ Suyit Ratno, Fenny Rizky Amelia, and Siti Afiqa Rahma Manik, "KARAKTERISTIK SISWA KREATIF DAN STRATEGI PENGUKURAN CHARACTERISTICS OF CREATIVE STUDENTS AND STRATEGIES FOR MEASURING STUDENT CREATIVITY IN LEARNING SCIENCE AT SDN 101766 PERCUT SEI TUAN," no. 2021 (2024): 6528–34.

⁸ Ery Trimara Dewi, Waspodo Tjipto Subroto, and Hendratno, "Keterampilan Berpikir Kreatif Dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar," *Journal of Education Research* 4, no. 4 (2023): 1793–98.

⁹ Jainiyah et al., "Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *Jurnal Multidisiplin Indonesia* 2 (2023): 1304–9, <https://jmi.rivierapublishing.id/index.php/rp>.

¹⁰ Sunarti Rahman, "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Multidisiplin Indonesia* 2, no. 3 (2023): 61–68, <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>.

adalah interaksi antara guru dan siswa¹¹. Selain itu pula terdapat aspek internal dan memiliki dampak yang sama terhadap seberapa baik siswa belajar¹².

Motivasi yang tinggi memungkinkan siswa tetap fokus, bersemangat, dan konsisten selama proses pembelajaran, yang membantu mereka memahami materi dengan lebih baik. Tanpa motivasi yang kuat, siswa cenderung tidak tertarik dan sulit untuk mempertahankan perhatian mereka, serta dapat menghambat hasil belajar yang diinginkan¹³.

Data *The Global Creativity Index* menunjukkan bahwa tingkat kreativitas masyarakat Indonesia menempati peringkat ke 85 dari 129 negara¹⁴. Artinya, kreativitas di Indonesia masih tergolong rendah. Ini disebabkan oleh fakta bahwa kurikulum sekolah belum sepenuhnya mendorong tumbuhnya keterampilan berpikir kreatif siswa. Hal ini juga didukung oleh penelitian Lestari dan Ilham yang menunjukkan bahwa nilai PISA yang rendah menandakan kemampuan berpikir kreatif siswa juga rendah. Kreativitas yang rendah tersebut juga disebabkan karena rendahnya inovasi dalam pengembangan bahan ajar¹⁵.

¹¹ Muhammad Yasin, Azizzah Asma Al Husna, and Kamaria Kamaria, "Karakteristik Hubungan Guru Dan Siswa Sekolah Dasar Terhadap Motivasi, Partisipasi, Dan Pencapaian Akademis," *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran* 7, no. 1 (2024): 70–81.

¹² Jainiyah Et Al., "Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa."

¹³ Yunita Andriyani, Nurlinda Safitri, and Yuyun Yuniar, "Penggunaan Media Interaktif Baamboozle Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar" 9, no. 7 (2024): 28–42.

¹⁴ Sri Wahyuni et al., "Development of Student Worksheets Based on Investigative Science Learning Environment (ISLE) Approach to Improve Students' Creative Thinking Skills," *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA* 7, no. SpecialIssue (2021): 39–45, <https://doi.org/10.29303/jppipa.v7ispecialissue.903>.

¹⁵ Ina Lestari and Aldeva Ilhami, "Penerapan Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Smp: Systematic Review," *LENSA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA* 12, no. 2 (2022): 135–44, <https://doi.org/10.24929/lensa.v12i2.238>.

Kasus serupa juga terjadi pada siswa kelas 5 SD Minomartani 1 yang ditandai dengan hasil belajar pada mata pelajaran IPS rata-rata di bawah 70 dari kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP). Ada beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan kemampuan berpikir kreatif dan motivasi belajar siswa di sekolah dasar diantaranya adalah gaya belajar¹⁶, lingkungan belajar¹⁷, metode dan bahan ajar yang akan digunakan dalam pembelajaran.

Merujuk pada analisis kebutuhan siswa yang mencakup 2 aspek yaitu kesulitan dalam memahami materi dan kebutuhan bahan ajar. Mayoritas siswa menyatakan bahwa kesulitan memahami materi pembelajaran IPS. Mayoritas siswa membutuhkan bahan ajar berbasis permainan¹⁸. Berdasarkan penelitian pendahuluan tersebut diketahui bahwa kreativitas siswa di sekolah dasar di lokasi penelitian ini cenderung masih perlu dikembangkan. Bahan ajar berbasis permainan menjadi kebutuhan siswa dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar.

Gamifikasi merupakan pendekatan yang menggabungkan elemen permainan ke dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa¹⁹. Ini selaras dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang senang bermain²⁰. Penelitian lain juga menunjukkan adanya peningkatan

¹⁶ Retno Cahyanti et al., "Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Anak Pada Pengaplikasian Tower Crane Ditinjau Dari Gaya Belajar," *Journal on Education* 6, no. 3 (2020): 17122–32.

¹⁷ Badril and Azisi, *Menciptakan Lingkungan Pembelajaran Kreatif*, vol. 8, 2017.

¹⁸ Lembar angket kebutuhan siswa

¹⁹ Henry Praherdhiono, Punaji Setyosari, and I Nyoman Sudana Degeng, *TEORI DAN IMPLEMENTASI TEKNOLOGI PENDIDIKAN Era Belajar Abad 21 Dan Revolusi Industri 4.0*, 1st ed. (Malang: CV. Seribu Bintang, 2019).

²⁰ Ni Wayan Astini and Rini Kadek, Ni Purwati, "Strategi Pembelajaran Matematika Berdasarkan Karakteristik Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Emasains: Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains* 9, no. 1 (2020): 4, <https://doi.org/10.5281/zenodo.3742749>.

keaktivitas dan motivasi siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan gamifikasi²¹.

Gamifikasi pembelajaran adalah paradigma baru dalam pendidikan yang memanfaatkan permainan untuk menarik perhatian siswa selama proses belajar dan menggunakan elemen permainan sebagai komponen pembelajaran, yang memungkinkan siswa mendorong diri mereka sendiri untuk menyelesaikan masalah dalam pembelajaran²². Sebagai pendukung pengembangan pendidikan yang sesuai dengan tujuan pendidikan nasional, tren game online akan dimanfaatkan secara positif untuk mendorong minat dan keterlibatan siswa dalam strategi pendidikan berbasis gamifikasi²³.

Hasil observasi di SD negeri di Depok menunjukkan bahwasanya bahan ajar yang digunakan kurang merangsang siswa untuk berpikir kreatif, dan bahan ajar yang sering digunakanpun adalah buku, sehingga siswa kesulitan dalam memecahkan masalah, menumukan ide-ide baru, dan cenderung merasa bosan. Rendahnya tingkat kemampuan kreatif disebabkan karena siswa belum terbiasa dengan soal yang memicu untuk berpikir kreatif. Selain itu pula aktivitas siswa saat pembelajaran kurang optimal, dikarenakan mereka

²¹ Atikah Zahrani Purba et al., “Gamifikasi Dalam Pendidikan : Meningkatkan Motivasi Dan Keterlibatan Siswa” 1, no. 5 (2024): 299–305.

²² Untung Rahardja et al., “Pengaruh Gamifikasi Pada IDu (ILearning Education) Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa,” *NJCA (Nusantara Journal of Computers and Its Applications)* 3, no. 2 (2018): 120–24, <https://doi.org/10.36564/njca.v3i2.85>.

²³ Budiyo Budiyo et al., “Persepsi Mahasiswa Pendidikan Dasar Terhadap Gamifikasi Dalam Pendidikan STEAM,” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, no. 3 (2023): 3591–3603, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4909>.

cenderung pasif dengan hanya mengambil peran sebagai pendengar saat guru menyampaikan materi pembelajaran.

Materi Letak Geografis Indonesia pada pembelajaran IPS cenderung membosankan bagi siswa. Sebagaimana terungkap dalam sebuah penelitian yang menunjukkan penyebab kebosanan siswa disebabkan karena materi yang terlalu padat dan kurang bermakna²⁴.

Berdasarkan penjelasan tersebut pengembangan bahan ajar IPS Berbasis Gamifikasi menjadi hal yang urgent untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dan motivasi belajar. Oleh karena itu peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan E-LKPD Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif dan Motivasi Belajar IPS Siswa di Sekolah Dasar”

B. Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka terdapat beberapa masalah yang teridentifikasi yaitu:

1. Rendahnya tingkat keterampilan berpikir kreatif dan motivasi belajar di kalangan siswa dibuktikan dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS yang diperoleh rata-rata siswa dibawah 70 (KKTP) selain itu kurangnya paparan terhadap soal-soal yang menuntut pemikiran kreatif. Sebagian besar soal yang diberikan dalam pembelajaran masih berfokus pada hafalan dan

²⁴ Madya Indah Lestari, Sri Sumartiningsih, and Erni Suharini, “Hambatan Dan Tantangan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar 1,” *Elementary School Teacher Journal* 7, no. 2 (2024): 48–58.

pemecahan masalah secara konvensional, sehingga siswa tidak terbiasa mengembangkan ide-ide baru atau berpikir secara divergen. Akibatnya, mereka cenderung mengalami kesulitan ketika dihadapkan pada pertanyaan yang membutuhkan inovasi, analisis mendalam, dan pemecahan masalah secara fleksibel.

2. Belum adanya bahan ajar E-LKPD berbasis Gamifikasi yang dapat menunjang berpikir kreatif dan motivasi belajar, sehingga siswa dan guru belum memiliki pengalaman dalam menggunakannya sebagai sumber belajar dan proses pembelajaran masih dilakukan dengan metode konvensional yang cenderung kurang interaktif dan menarik bagi siswa.
3. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran IPS masih terbatas, dengan pengembangan E-LKPD berbasis Gamifikasi, siswa tidak hanya lebih termotivasi dalam belajar IPS, tetapi juga terdorong untuk berpikir kreatif dalam menyelesaikan berbagai tugas yang diberikan.
4. Belum adanya aktivitas pembelajaran yang membangun kreativitas siswa yang dapat menunjang kemampuan berpikir pada siswa.

C. Batasan Masalah

Pembatasan masalah digunakan untuk menghindari terjadinya pembiasan maupun penyimpangan pokok masalah sehingga peneliti lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan serta tercapainya tujuan penelitian. Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijabarkan maka tesis ini membatasi ruang lingkup penelitian sebagai berikut:

1. Keterampilan berpikir kreatif dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran
2. Materi IPS (Letak Geografis Indonesia)
3. Siswa kelas V SD Negeri Minomartani 1

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana Pengembangan E-LKPD Berbasis Gamifikasi pada mata pelajaran IPS materi Letak Geografis Indonesia Kelas V Sekolah Dasar
2. Bagaimana Kelayakan E-LKPD Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif dan Motivasi Belajar IPS Siswa di Sekolah Dasar?
3. Bagaimana Pengaruh penggunaan E-LKPD Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa di Sekolah Dasar?
4. Bagaimana Pengaruh penggunaan E-LKPD Berbasis Gamifikasi terhadap Motivasi Belajar Peserta IPS Didik di Sekolah Dasar?

E. Tujuan Pengembangan

1. Menghasilkan Proses Pengembangan E-LKPD Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif dan Motivasi Belajar IPS Siswa di Sekolah Dasar
2. Memperoleh E-LKPD Berbasis Gamifikasi yang layak untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif dan Motivasi Belajar Peserta IPS Didik di Sekolah Dasar
3. Memperoleh E-LKPD Berbasis Gamifikasi Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa di Sekolah Dasar

4. Memperoleh E-LKPD Berbasis Gamifikasi Terhadap Motivasi Belajar IPS Siswa di Sekolah Dasar

F. Manfaat Pengembangan

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk bidang pendidikan. adapun dalam kegunaan pengembangan dibagi menjadi dua yaitu:

1. Secara teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan terhadap kajian pembelajaran E-LKPD Berbasis Gamifikasi bagi siswa dan guru. Selain itu, juga dapat menambah wawasan keilmuan tentang bahan ajar pembelajaran.

2. Secara praktis

- a. Memberikan informasi bagi pendidik mengenai pembelajaran E-LKPD Berbasis Gamifikasi pada peserta didik
- b. Bagi siswa dapat memahami pembelajaran E-LKPD Berbasis Gamifikasi yang dapat meningkatkan kemampuan Berpikir Kreatif dan motivasi siswa pada pembelajaran IPS
- c. Bagi sekolah, Penelitian dapat mendorong pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas dan motivasi siswa dalam belajar
- d. Bagi penelitian selanjutnya, Penelitian ini memiliki relevansi yang dapat dijadikan dasar bagi penelitian selanjutnya untuk mengembangkan topik ini secara lebih menarik.

G. Kajian Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Ilham Asmaryadi termasuk dalam jenis penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D). Tujuan utama dari studi ini adalah merancang serta menghasilkan E-LKPD berbasis pendekatan MIKiR (Mengalami, Interaksi, Komunikasi, dan Refleksi) dengan memanfaatkan bahan ajar kontekstual pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), khususnya materi mengenai sifat-sifat magnet dalam kehidupan sehari-hari yang diperuntukkan bagi siswa kelas VI Sekolah Dasar. Dalam proses pengembangan E-LKPD ini, peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan sistematis, yakni Analysis (analisis kebutuhan), Design (perancangan), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi). Model ini dipilih karena kemampuannya yang fleksibel dan komprehensif dalam mengakomodasi pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi dan pendekatan ilmiah. Hasil dari proses pengembangan menunjukkan bahwa E-LKPD yang dirancang mendapatkan penilaian sangat positif dari para validator. Berdasarkan hasil uji praktikalitas, media pembelajaran tersebut memperoleh skor rata-rata sebesar 93,68%, yang termasuk dalam kategori sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu, dari sisi efektivitas, tingkat ketuntasan belajar siswa mencapai rata-rata 89,48%, yang menunjukkan bahwa penggunaan E-LKPD ini mampu

meningkatkan pemahaman konsep siswa secara signifikan. Berdasarkan data yang diperoleh dari validasi ahli, uji coba praktikalitas, dan efektivitas pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa produk E-LKPD berbasis MIKiR yang dikembangkan dalam penelitian ini memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Oleh karena itu, media pembelajaran ini sangat layak untuk diterapkan oleh pendidik sebagai alternatif inovatif dalam mendukung proses belajar mengajar yang lebih bermakna dan interaktif di tingkat sekolah dasar²⁵.

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian sebelumnya dalam hal penggunaan model pengembangan E-LKPD pada pembelajaran di sekolah dasar. Keduanya menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE sebagai tahapan pengembangan. Kesamaan ini menunjukkan bahwa pendekatan yang digunakan efektif untuk mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Model ADDIE memberi struktur sistematis dalam proses pengembangan. Perbedaan terletak pada fokus dan media yang digunakan. Penelitian ini mengembangkan E-LKPD berbasis pendekatan MIKiR yang dipadukan dengan Live Worksheets, sehingga menciptakan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Sementara itu, penelitian sebelumnya belum menggunakan pendekatan

²⁵ Ahmad Ilham Asmaryadi, Yulia Darniyanti, and Nikmatun Nur, "Pengembangan Bahan Ajar E-LKPD Berbasis MIKiR Dengan Menggunakan Live Worksheets Pada Muatan IPA Di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (2022): 7377–85, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3521>.

MIKiR maupun media digital interaktif, sehingga inovasi dalam penelitian ini terletak pada integrasi metode pembelajaran aktif dengan teknologi.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Nora Andress bertujuan untuk mengkaji kelayakan E-LKPD yang dikembangkan dengan dukungan Live Worksheets dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di kelas V sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan dengan pendekatan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Dalam pengumpulan data, peneliti menggunakan teknik wawancara dan penyebaran angket kepada responden yang relevan. Hasil validasi dari para ahli menunjukkan bahwa E-LKPD yang dikembangkan mendapatkan skor rata-rata 93,2% dari ahli media dan 90% dari ahli bahasa, yang keduanya termasuk dalam kategori “sangat layak”. Selain itu, tanggapan dari dua orang guru terhadap produk ini juga sangat positif, dengan rata-rata skor 97,7%. Lebih lanjut, uji coba kepada siswa dilakukan melalui uji satu-satu dan uji kelompok kecil. Hasilnya menunjukkan bahwa E-LKPD memperoleh skor kelayakan sebesar 88,5% dari uji satu-satu dan 83,6% dari uji kelompok kecil, yang juga dikategorikan sebagai sangat layak. Berdasarkan keseluruhan data validasi dari para ahli serta tanggapan siswa dan guru, dapat disimpulkan bahwa E-LKPD berbantuan Live Worksheets ini layak digunakan sebagai media pembelajaran. Produk ini direkomendasikan

untuk diterapkan oleh guru dalam proses belajar mengajar di kelas, karena mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa.²⁶

Persamaan penelitian adalah sama-sama menggunakan model pengembangan E-LKPD, menggunakan metode penelitian yang sama yaitu Research and deveploment (R&D). sedangkan perbedaan penelitian terdahulu dan yang akan dilaksanakan adalah penelitian terdahulu hanya mengembangkan E-LKPD pada mata pelajaran IPA sedangkan penelitian yang akan dilaksanakan akan mengembangkan E-LKPD berbasis gamifikasi pada mata pelajaran IPA.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Shintana Indiana dan rekan-rekannya berjudul “Hubungan Antara Kemampuan Berpikir Kritis dan Kemampuan Berpikir Kreatif dengan Penguasaan Konsep Dasar IPA pada Siswa Kelas V di SDN Gugus 2 Kecamatan Cipayung, Kota Depok”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara kemampuan berpikir kritis dan kreatif dengan penguasaan konsep dasar IPA pada siswa kelas V. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode korelasional, melibatkan 100 siswa sebagai sampel. Analisis data dilakukan menggunakan perangkat lunak SPSS versi 25. Hasil uji normalitas menunjukkan nilai sebesar 0,2 dan uji linearitas menunjukkan nilai

²⁶ Nora Andres, Mahmud Alpusari, and Intan Kartika Sari, “Pengembangan E-Lkpd Pada Pembelajaran Ipa Di Kelas V Sekolah Dasar,” *Jurnal Kiprah Pendidikan* 2, no. 3 (2023): 241–54, <https://doi.org/10.33578/kpd.v2i3.185>.

0,784, keduanya lebih besar dari 0,05, yang menandakan bahwa data berdistribusi normal dan memiliki hubungan linear. Berdasarkan hasil uji hipotesis, diperoleh nilai koefisien korelasi (r_{xy}) sebesar 0,376 yang lebih tinggi dari r tabel sebesar 0,195. Ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang positif namun rendah antara kemampuan berpikir kritis dan kreatif dengan penguasaan konsep dasar IPA. Kontribusi kedua kemampuan berpikir tersebut terhadap penguasaan konsep dasar IPA adalah sebesar 37,6%. Rendahnya tingkat hubungan ini diduga dipengaruhi oleh perubahan kondisi belajar siswa pasca pandemi COVID-19, yang memengaruhi proses pembelajaran dan pencapaian pemahaman konsep secara optimal.²⁷

Persaman penelitian ini dengan penelitian yang akan dilaksanakan adalah meneliti kemampuan berpikir kreatif pada sekolah dasar. Adapun perbedaannya adalah penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan korelasional, sedangkan penelitian yang akan dilaksanakan menggunakan metode R&D dengan ADDIE.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Rofikoh bertujuan untuk mengembangkan e-modul berbasis STEM yang praktis dan efektif guna meningkatkan pembelajaran sains dan kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar. Pengembangan e-modul ini mengikuti tahapan model ADDIE, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi,

²⁷ Shintana Indiana, Nurrohmatul Amaliyah, and Tri Isti Hartini, "KONSEP DASAR IPA PADA SISWA KELAS V DI SDN GUGUS 2 KECAMATAN CIPAYUNG KOTA DEPOK," *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan* 11 (2024): 86–104.

dan evaluasi. Produk e-modul yang telah divalidasi kemudian diuji coba di SDN 3 Singotrunan, Kabupaten Banyuwangi, dengan melibatkan tiga ahli pembelajaran IPA untuk proses validasi. Selama uji coba, data dikumpulkan untuk menilai keterlaksanaan penggunaan e-modul dan kemampuan berpikir kreatif siswa. Hasil validasi dari para ahli menunjukkan skor antara 4,50 hingga 4,75 yang termasuk kategori sangat valid. Sedangkan hasil analisis keterlaksanaan pembelajaran memperoleh skor antara 3,3 hingga 4,0, yang menunjukkan bahwa e-modul dapat diterapkan secara baik dalam proses pembelajaran. Dari hasil pengujian, diketahui bahwa penggunaan e-modul berbasis STEM ini mampu meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa hingga mencapai kategori tinggi. Berdasarkan seluruh temuan tersebut, disimpulkan bahwa e-modul yang dikembangkan dalam penelitian ini terbukti praktis, layak, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar.²⁸

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilaksanakan adalah sama-sama membahas peningkatan berpikir kreatif siswa sekolah dasar, selain itu pada metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian R&D dengan model ADDIE. Sedangkan perbedaan dari penelitian ini dengan penelitian yang akan

²⁸ Siti Rofikoh, Farisi Upeno, and Mohammad Imam, "Pengembangan E-Modul Berbasis STEM Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik Dalam Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan* 14, no. September (2020): 723–31.

dilaksanakan adalah media yang digunakan dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa, dan pada mata pelajaran yaitu IPS.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Hanim Faizah dan rekan-rekannya bertujuan untuk memberikan gambaran umum mengenai kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV. Dalam konteks abad ke-21, berpikir kreatif merupakan keterampilan esensial yang diperlukan untuk menghadapi dan memecahkan berbagai permasalahan yang terus berkembang. Kreativitas, sebagai kemampuan menghasilkan ide dan solusi baru, menjadi aspek penting dalam pendidikan, termasuk dalam pembelajaran matematika. Berdasarkan kajian literatur, disimpulkan bahwa keterampilan berpikir kreatif perlu dikembangkan sejak usia dini melalui aktivitas pembelajaran yang mendukung. Untuk mengoptimalkan pengembangan ini, keterampilan berpikir kreatif dapat diklasifikasikan ke dalam kategori tinggi, sedang, atau rendah. Klasifikasi tersebut dapat menjadi dasar untuk penelitian lanjutan guna mengetahui tingkat kreativitas siswa secara lebih spesifik²⁹.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilaksanakan adalah sama-sama membahas tentang keterampilan berpikir kreatif pada sekolah dasar. Sedangkan perbedaannya adalah pada mata pelajaran yang akan diteliti yaitu pada mata pelajaran

²⁹ Wahyu Susiloningsih, Hanim Faizah, and Eko Sugandi, "Profil Berpikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika SD Kelas 4," *Inventa* 6, no. 1 (2022): 65–69, <https://doi.org/10.36456/inventa.6.1.a4955>.

matematika sedangkan penelitian yang akan dilaksanakan meneliti pada mata pelajaran IPS.

6. Penelitian yang dilakukan oleh Ayu Ramadhani dan Aufa merupakan penelitian pengembangan (Research and Development/R&D) yang menggunakan model ADDIE, yaitu Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Tujuan utama penelitian ini adalah mengembangkan bahan ajar berbasis game dalam bentuk Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang dapat digunakan untuk meningkatkan proses pembelajaran. Data dikumpulkan melalui angket yang diberikan kepada ahli desain, ahli materi, ahli soal, serta guru dan siswa sebagai pengguna produk. Hasil penilaian dari para ahli menunjukkan skor yang sangat tinggi, yaitu 94,44 untuk ahli materi, 93,33 untuk ahli media, dan 93,33 untuk instrumen soal, semuanya termasuk dalam kategori sangat valid. Selain itu, tanggapan siswa terhadap LKPD berbasis game ini mencapai skor rata-rata 99,15 dengan kategori sangat baik, begitu pula penilaian dari guru dengan skor 93,33 yang juga sangat baik. Temuan ini menunjukkan bahwa LKPD berbasis game mampu meningkatkan minat belajar siswa serta menstimulasi kemampuan berpikir kritis mereka secara efektif selama proses pembelajaran³⁰.

Persamaan penelitian ini adalah penggunaan LKPD berbasis game pada sekolah dasar, penggunaan metode penelitian yang

³⁰ Ayu Ramadhani and Aufa, "Pengembangan LKPD Berbasis Game Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Kelas III Sekolah Dasar," *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 13, no. 2 (2024): 2691–2700.

digunakan adalah metode penelitian R&D dengan model ADDIE. Sedangkan perbedaannya adalah pada mata pelajaran yang digunakan adalah IPS.

7. Penelitian yang dilakukan oleh Ni Wayan Nabela dan Gede Wira Bayu bertujuan mengembangkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) elektronik berbentuk Flip Book berbasis pendekatan saintifik untuk tema 7 kelas IV Sekolah Dasar. Hasil penelitian menunjukkan tingkat validitas yang tinggi, dengan validitas isi materi mencapai 0,93, penilaian ahli desain pembelajaran sebesar 93%, dan ahli media pembelajaran sebesar 91%. Selain itu, uji coba pada kelompok kecil menunjukkan hasil sangat baik dengan skor 98,6% dan 97,5%. Analisis data juga mengungkapkan adanya perbedaan signifikan antara skor pre-test dan post-test siswa, dengan nilai signifikansi dua arah sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan E-LKPD Flip Book berbasis pendekatan saintifik secara signifikan meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV SD³¹.

Persamaan penelitian ini adalah penggunaan E-LKPD dan metode penelitian dengan menggunakan metode R&D dengan model ADDIE. Sedangkan perbedaannya adalah pada mata pelajaran yang akan diteliti penelitian ini menggunakan mata pelajaran IPA sedangkan yang akan diteliti adalah IPS.

³¹ Ni Wayan Nabela and Gede Wira Bayu, "Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik Flip Book Berbasis Pendekatan Saintifik Di Sekolah Dasar," *Jurnal Edutech Undiksha* 10, no. 2 (2022): 342–52, <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i2.48605>.

8. Penelitian yang dilakukan oleh Vera Yulanda, Afreni Hamidah, dan Avita Anggereini bertujuan untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) elektronik pada materi sistem pernapasan. Berdasarkan hasil angket respons siswa, LKPD elektronik tersebut memperoleh persentase sebesar 94,26% yang termasuk dalam kategori sangat baik, menunjukkan bahwa produk ini sangat sesuai untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu, efektivitas penggunaan E-LKPD terlihat dari peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa dengan nilai N-Gain sebesar 0,56, yang masuk dalam kategori sedang. Temuan ini menegaskan bahwa E-LKPD berbasis pendekatan masalah dapat dijadikan metode pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa pada materi sistem pernapasan di pelajaran IPA³².

Persamaan penelitian ini adalah penggunaan E-LKPD dan metode penelitian dengan menggunakan metode R&D dengan model ADDIE. Sedangkan perbedaannya adalah pada jenjang sekolah penelitian ini pada jenjang SMP sedangkan yang akan di laksanakan pada jenjang SD, selanjutnya pada mata pelajaran yang akan diteliti penelitian ini menggunakan mata pelajaran IPA sedangkan yang akan diteliti adalah IPS.

³² Vera Yulanda, Afreni Hamidah, and Evita Anggereini, "Development of Electronic Student Worksheets (E-LKPD) Based on Problem Based Learning as an Effort to Improve Critical Thinking of Grade VIII Middle School Students on Respiratory System Material," *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA* 9, no. 9 (2023): 7326–32, <https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i9.4144>.

9. Penelitian yang dilakukan oleh I Made Candra Wahyudi Putra, I Gede Astawan, dan Putu Aditya Antara bertujuan mengembangkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) digital berbasis pembelajaran masalah (Problem Based Learning) pada materi Sifat dan Perubahan Wujud Benda. Hasil penilaian menunjukkan bahwa ahli materi memberikan skor sebesar 95,05%, ahli media memberikan nilai 97,09%, dan uji coba lapangan memperoleh skor 97,06%, yang semuanya menunjukkan bahwa LKPD digital ini sangat layak digunakan. LKPD interaktif berbasis PBL ini dirancang untuk mendukung pembelajaran mandiri siswa secara efektif. Selain itu, produk ini juga memudahkan guru dalam menyampaikan materi sehingga siswa dapat lebih mudah memahami konsep-konsep yang dipelajari pada materi tersebut³³.

Perbedaan penelitian ini adalah penggunaan E-LKPD, sedangkan persamaan penelitian ini adalah penggunaan E-LKPD dan metode penelitian dengan menggunakan metode R&D dengan model ADDIE. Sedangkan perbedaannya adalah E-LKPD yang digunakan berbasis *Peoblem Based Learning* sedangkan penelitian yang akan dilaksanakan menggunakan E-LKPD berbasisi Gamifikasi, selanjutnya pada mata pelajaran yang akan diteliti penelitian ini menggunakan mata pelajaran IPA sedangkan yang akan diteliti adalah IPS.

³³ I Made Candra Wahyudi Putra, I Gede Astawan, and Putu Aditya Antara, "Lembar Kerja Peserta Didik Digital Berbasis PBL Pada Muatan IPA Sekolah Dasar," *MIMBAR PGSD Undiksha* 10, no. 1 (2022): 155–63, <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v10i1.47031>.

10. Penelitian yang dilakukan oleh Zakiyatul Wahidah dan Mohammad Wildan Habibi bertujuan mengembangkan bahan ajar elektronik berupa Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) untuk mata pelajaran biologi dengan mengangkat tema potensi ikan hias di lingkungan sekitar. Proses pengembangan menggunakan model Plomp yang terdiri dari tiga tahap utama, yaitu penelitian awal, pengembangan atau prototyping, serta tahap penilaian. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan sangat valid dengan skor rata-rata 98% dari penguji materi, 95% dari penguji media, dan 97% dari penguji lapangan. Selain itu, tanggapan siswa terhadap E-LKPD ini cukup positif dengan nilai respons sebesar 87,5% yang termasuk kategori sangat menarik. Produk ini juga terbukti efektif digunakan dalam pembelajaran, ditunjukkan oleh nilai signifikansi sebesar 0,00 yang lebih kecil dari 0,05³⁴.

Perbedaan penelitian ini adalah penggunaan E-LKPD. Sedangkan persamaan penelitian ini adalah penggunaan E-LKPD dan metode penelitian dengan menggunakan metode R&D. Sedangkan perbedaannya adalah model yang digunakan pada metode penelitian yaitu model model Plomp yang terdiri dari tiga tahap yaitu *Premilinary Research, Development Or Prototyping Phase, Dan Assessment Phase* (fase penilaian) sedangkan yang akan diteliti menggunakan model ADDIE, selanjutnya pada mata pelajaran yang

³⁴ Zakiyatul Wahidah and Mohammad Wildan Habibi, "Pengembangan Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) Biologi Pada Materi Animalia Dengan Konteks Ikan Hias Hasil Tangkap Nelayan Di Selat Bali," *Biodik* 9, no. 1 (2023): 67–78, <https://doi.org/10.22437/bio.v9i1.19292>.

akan diteliti penelitian ini menggunakan mata pelajaran Biologi sedangkan yang akan diteliti adalah IPS.

11. Penelitian yang dilakukan oleh Zhan dkk menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi dalam pendidikan pemrograman memiliki dampak positif yang signifikan. Gamifikasi terbukti paling berpengaruh dalam meningkatkan motivasi belajar dan prestasi akademik siswa, serta berkontribusi pada pengembangan keterampilan berpikir mereka. Namun, gamifikasi tidak memberikan pengaruh yang berarti terhadap peningkatan beban kognitif siswa selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, sangat penting untuk menyediakan bimbingan serta dukungan yang tepat agar siswa dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan permainan dan tetap fokus pada tujuan pembelajaran yang ingin dicapai³⁵.

Persamaan penelitian ini adalah meneliti tentang gamifikasi pada pembelajaran dan penggunaan gamifikasi sebagai mekanisme kompetitif memiliki dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Sedangkan perbedaannya adalah penelitian ini menggunakan meta-analisis untuk menguji efek gamifikasi dalam pendidikan dan menggunakan pendekatan snowballing untuk memastikan pengumpulan data yang sistematis.

³⁵ Zehui Zhan et al., "The Effectiveness of Gamification in Programming Education: Evidence from a Meta-Analysis," *Computers and Education: Artificial Intelligence* 3, no. June (2022): 100096, <https://doi.org/10.1016/j.caeai.2022.100096>.

12. Penelitian oleh Ana Carolina Tomé Klock dkk. Tujuan penelitian ini adalah untuk memberikan gambaran terkini tentang gamifikasi yang disesuaikan dalam pendidikan. Dengan kata lain, kami bertujuan untuk mengidentifikasi topik-topik yang tidak tercakup (atau langka) dalam literatur seperti properti yang dianggap dapat mengembangkan gamifikasi yang disesuaikan dalam pendidikan. Hasil dari penelitian ini adalah Hasilnya menunjukkan bahwa sebagian besar penelitian hanya mempertimbangkan tipe gamer siswa untuk menyesuaikan sistem, dan sebagian besar eksperimen tidak memberikan bukti statistik yang cukup, terutama mengenai kinerja pembelajaran menggunakan sistem gamifikasi yang disesuaikan. Berdasarkan hasil tersebut, kami juga menyediakan agenda dengan berbagai tantangan, peluang, dan arah penelitian untuk meningkatkan literatur tentang gamifikasi yang disesuaikan dalam pendidikan³⁶.

Persamaan penelitian ini adalah pembahasan gamifikasi pada siswa, Adapun perbedaannya adalah peneliti ini hanya terbatas pada studi literatur tentang gamifikasi sedangkan penelitian yang akan dilaksanakan mengembangkan bahan ajar berbasis gamifikasi.

Berdasarkan hasil dari berbagai penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwasanya pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) dengan berbagai pendekatan terbukti efektif

³⁶ Ana Carolina Tomé Klock et al., "Tailored Gamification: A Review of Literature," *International Journal of Human Computer Studies* 144, no. September 2019 (2020), <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2020.102495>.

dalam meningkatkan pembelajaran di sekolah dasar dan salah satunya dengan pendekatan gamifikasi. Penelitian ini berfokus pada penerapan elemen gamifikasi secara sistematis pada bahan ajar E-LKPD mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), yang hingga saat ini masih menjadi subjek penelitian yang terbatas. Selain itu, penelitian ini secara khusus keterampilan berpikir kreatif dan motivasi belajar. Kedua keterampilan ini sangat penting untuk membentuk karakter dan kemampuan berpikir siswa secara keseluruhan. Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa di sekolah dasar, khususnya pada pelajaran IPS yang selama ini dianggap kurang menarik bagi siswa.

H. Landasan Teori

1. Berpikir Kreatif

Keterampilan berpikir kreatif merujuk pada kemampuan untuk menciptakan ide-ide baru, melihat situasi dari perspektif yang berbeda, serta menghasilkan berbagai ide dan kemampuan dalam menyelesaikan masalah³⁷. Oleh karena itu, kemampuan untuk memahami dan menguasai konsep yang dipelajari akan memungkinkan individu untuk berpikir dengan lebih luas dan fleksibel, yang pada gilirannya akan menghasilkan sudut pandang baru mengenai masalah tersebut³⁸.

³⁷ Herning Nurdiana, Sajidan Sajidan, and Maridi Maridi, "Efektivitas Unit Pembelajaran Berbasis Guided Inquiry Laboratory (GIL) Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif," *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)* 6, no. 1 (2021), <https://doi.org/10.30998/sap.v6i1.9441>.

³⁸ Wahyu Karisma Wati and Prima Mutia Sari, "Hubungan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar," *Tunas: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 8, no. 2 (2023): 80–88, <https://doi.org/10.33084/tunas.v8i2.5147>.

Kemampuan berpikir kreatif menjadi hal yang mendasar bagi siswa, terutama dalam proses belajar dan mengajar. Dengan kemampuan ini, siswa akan memiliki kemampuan untuk memahami, menguasai, dan memecahkan masalah yang muncul. Siswa diharapkan dapat menganalisis dan menyelesaikan masalah untuk menemukan solusi kreatif untuk memecahkan masalah terhadap tantangan tersebut³⁹.

Kemampuan berpikir kreatif merujuk pada kemampuan seseorang untuk menghasilkan ide-ide atau gambaran imajinatif saat menghadapi suatu masalah. Menurut Munandar, dalam konteks pembelajaran, kemampuan berpikir kreatif terdiri dari beberapa aspek utama, yaitu kelancaran (kemampuan menghasilkan banyak ide), keluwesan (kemampuan menghasilkan berbagai macam ide), orisinalitas (kemampuan menciptakan ide-ide unik), serta elaborasi (kemampuan mengembangkan dan memperinci ide). Para peneliti biasanya menggunakan beberapa indikator untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif, antara lain keterampilan dalam menghasilkan ide secara lancar, keterampilan dalam berpikir fleksibel, kemampuan menciptakan ide orisinal, keterampilan memperinci ide, serta kemampuan untuk menilai dan mengkritisi ide-ide kreatif tersebut⁴⁰.

³⁹ Nadiefa Nissaul Afni Nailufari et al., "Analisis Berpikir Kreatif Siswa Menggunakan Metode Pembelajaran Project Based Learning," *JPF (Jurnal Pendidikan Fisika) Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar* 12, no. 1 (2024): 39–45, <https://doi.org/10.24252/jpf.v12i1.43591>.

⁴⁰ Nurdiana, Sajidan, and Maridi, "Efektivitas Unit Pembelajaran Berbasis Guided Inquiry Laboratory (GIL) Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif."

a. Karakteristik Berpikir Kreatif

Berpikir kreatif terdiri dari berpikir dasar, berpikir kritis, dan berpikir kreatif itu sendiri. Menurut Mazano, berpikir kreatif terjadi ketika seseorang terdorong secara internal untuk mengaktifkan pikirannya dalam melakukan suatu hal dengan cara yang lebih inovatif dan produktif⁴¹. Kemampuan berpikir kreatif ditandai oleh empat karakteristik utama, yaitu kelancaran dalam menghasilkan ide, keluwesan dalam melihat berbagai kemungkinan, keunikan atau orisinalitas ide, serta kemampuan untuk mengembangkan dan memperinci gagasan, selain itu juga melibatkan proses penggabungan kembali ide-ide secara terpadu⁴². kemampuan berpikir kreatif terdiri dari beberapa karakteristik berikut:

- a) Kelancaran berpikir adalah kemampuan seseorang untuk dengan cepat menghasilkan berbagai ide dari pemikirannya.
- b) Keleluasaan berpikir merupakan kemampuan seseorang untuk berpikir secara fleksibel dan beragam.
- c) Originalitas adalah kemampuan dalam menciptakan ide-ide yang unik dan berbeda dari yang lain.
- d) Elaborasi, yang berarti kemampuan untuk mengembangkan ide dan menambahkan elemen

⁴¹ Muhammad Iqbal Harisuddin, *Secuil Esensi Berpikir Kreatif & Motivasi Belajar Siswa* (subang: PT. Indo Bharat Rayon, 2019).

⁴² Wa Ode Lidya Arisanti, Wahyu Sopandi, and Ari Widodo, "Analisis Penguasaan Konsep Dan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Sd Melalui Project Based Learning," *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru* 8, no. 1 (2017): 82, <https://doi.org/10.17509/eh.v8i1.5125>.

Perkembangan kreativitas juga merupakan perkembangan kognitif, Oleh karena itu, proses perkembangan kognitif Jean Piaget dapat digunakan untuk menganalisis kreativitas, menurutnya ada empat tahap perkembangan diantaranya⁴³:

1) Usia 0-2 Tahun (Tahap Sensorimotor)

Anak belajar tentang dunia melalui indera dan kemampuan motoriknya. Mereka bereksperimen dengan lingkungan sekitar, seperti menggoyang, melempar, atau memasukkan benda ke mulut untuk memahami reaksi benda tersebut. Pada tahap ini, kreativitas belum berkembang secara signifikan karena tindakan anak masih bersifat refleks dan belum memiliki kemampuan berbahasa.

2) Usia 2 hingga 7 tahun (Tahap Praoperasional)

Imajinasi anak mulai berkembang. Mereka mulai bermain peran, menggambar, dan menggunakan benda dengan cara yang berbeda. Pada tahap ini, anak-anak seringkali bersifat egosentris dan penjelasan mereka tentang peristiwa alam cenderung animistik atau antropomorfik.

3) Usia 7-11 Tahun (Tahap Operasional Konkret)

Pada tahap ini, anak mulai mengembangkan kemampuan berpikir logis secara sederhana dan mulai mengerti hubungan

⁴³ Yandi Hafizallah, "Tahap Dan Perkembangan Kreativitas Anak," *Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini* 2, no. 1 (2017), <https://doi.org/10.14421/jga.2017.21-05>.

antara sebab dan akibat. Kreativitas mereka tumbuh melalui aktivitas seperti menggambar, menulis, dan menyelesaikan teka-teki. Anak-anak juga mulai mampu membayangkan hal-hal secara abstrak, walaupun sering kali masih membutuhkan bantuan benda nyata sebagai penunjang.

4) Usia 11 Tahun ke Atas (Tahap Operasional Formal)

Berpikir abstrak dan pemecahan masalah yang kompleks mulai berkembang. Anak mampu mengembangkan ide-ide inovatif dan berpikir kritis. Kreativitas dapat diekspresikan dalam berbagai bidang seperti seni, sains, dan teknologi.

b. Indikator Berpikir Kreatif

Kemampuan berpikir kreatif meliputi empat komponen utama, yaitu keluwesan yang mencerminkan kemampuan untuk menghasilkan ide-ide yang beragam dan dapat beradaptasi, keaslian yang menunjukkan kemampuan menciptakan gagasan baru dan unik yang bermanfaat dalam menyelesaikan masalah, serta elaborasi yang menggambarkan kemampuan untuk memperdalam dan mengembangkan ide dengan rincian yang lebih lengkap⁴⁴. Indikator berpikir kreatif dapat dilihat pada tabel 2.1.

⁴⁴ Astuti Astuti, Stevanus Budi Waluya, and Mohammad Budi Asikin, "Instrumen Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar," *Musamus Journal of Primary Education* 3, no. 1 (2020): 27–34, <https://doi.org/10.35724/musjpe.v3i1.3117>.

Tabel 2. 1 Indikator Berpikir Kreatif ⁴⁵

No	Komponen	Indikator
1.	<i>Fluency</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Menghasilkan banyak ide atau jawaban terkait suatu masalah • Kecepatan dalam menghasilkan ide • Membuat asosiasi atau hubungan antara berbagai konsep atau ide beragam
2.	<i>Flexibly</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengubah pendekatan atau strategi Ketika menghadapi hambatan atau tantangan • Menyesuaikan ide atau solusi dengan kondisi atau informasi baru yang muncul • Berpindah focus atau perspektif dengan cepat saat memecahkan masalah atau menghasilkan ide
3.	<i>Elaboration</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Merinci bagian-bagian dari sebuah konsep untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam dan menyeluruh • Memodifikasi ide dasar dengan menyempurnakan atau memperbaiki bagian-bagian tertentu • Mengembangkan ide awal dengan menambahkan detail atau informasi yang sempurna
4.	<i>Originality</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Menciptakan solusi yang inovatif dan berbeda dari solusi yang biasa digunakan • Mengidentifikasi cara-cara baru untuk mengatasi tantangan atau hambatan • Mengembangkan ide atau produk yang memiliki ciri khas tersendiri dan tidak meniru yang sudah ada

⁴⁵ Mubiar Agustin and Yoga Adi Pratama, *Keterampilan Berpikir Dalam Konteks Pembelajaran Abad 21*, ed. Nurul Falah Atif, 1st ed. (Bandung: Refika Aditama, 2021).

c. Tahap Perkembangan Berpikir Kreatif

Terdapat beberapa tahapan dalam berpikir kreatif, di kutip dalam widayati diantaranya adalah:

- a) Pada tahap pengumpulan data, individu berusaha mengumpulkan sebanyak mungkin informasi yang berasal dari imajinasi, pengetahuan, intuisi, serta pengalaman, lalu menggabungkannya untuk membentuk ide-ide baru.
- b) Tahap mengaitkan atau menghubungkan melibatkan kemampuan seseorang untuk menyusun dan mengintegrasikan berbagai informasi menjadi sebuah sintesis yang terpadu.
- c) Pada tahap pembuatan produk dari sintesis, individu mencoba menghasilkan sebuah karya berdasarkan hasil penggabungan ide tersebut, yang memerlukan waktu untuk mengembangkan inspirasi menjadi produk yang unik dan berbeda dengan yang lain melalui penerapan yang tepat.
- d) Memverifikasi produknya, di mana seseorang mencoba membuat produk berdasarkan susunan sintesisnya, dan hasilnya akan menentukan apa yang akan⁴⁶.

Selain itu pangestu mengemukakan ada empat tahapan proses kreatif, yaitu⁴⁷:

⁴⁶ Nelly Wedyawati, Autonius Edy Setyawan, and Margareta Putri, *Pembelajaran SD Berbasis Problem Solving Method*, 1st ed. (Malang: Literasi Nusantara, 2020).

⁴⁷ Nanda S Pangestu, "Proses Berpikir Kreatif Matematis Siswa Extrovert Dan Introvert SMP Kelas VIII Berdasarkan Tahapan Wallas," *Jurnal Pendidikan Matematika* 8, no. 2 (2019): 215–26.

- a) Persiapan (*preparation*), pada tahap ini, seseorang berupaya mengumpulkan data atau informasi yang diperlukan guna menyelesaikan masalah yang dihadapi. Orang-orang, dengan ilmu pengetahuan dan pengalaman mereka, mencoba meneliti berbagai solusi untuk masalah itu, tetapi masih belum menemukan jalan keluar.
- b) Inkubasi, pada tahap ini, orang merasa seperti mereka melepaskan diri dari masalah mereka untuk sementara waktu; mereka tidak memikirkannya secara sadar, tetapi lebih suka "menghadapinya" dalam alam sebelum kesadaran.
- c) Iluminasi adalah tahap di mana seseorang berhasil menemukan ide atau gagasan baru, termasuk proses mental yang terjadi sebelum dan setelah munculnya ide tersebut.
- d) Verifikasi (*verification*), Pada titik tahap ini ide-ide baru dievaluasi secara kritis dan konvergen, dan dihadapkan pada kenyataan. Pemikiran divergen harus diikuti dengan pemikiran konvergen, pemikiran, dan sikap.

d. Faktor-Faktor yang Menentukan Perkembangan Berpikir

Kreatif

Faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas dibagi menjadi dua kategori: faktor penghambat dan faktor pendukung. Robert J. Menurut Stenberg, faktor yang dapat menghambat maupun mendukung meliputi kondisi yang menunjukkan adanya

ketidakpastian dan keterbukaan. Kondisi ini memungkinkan serta mendorong munculnya pertanyaan, sekaligus mengembangkan rasa tanggung jawab dan kemandirian. Selain itu, hal ini menekankan pentingnya inisiatif pribadi untuk mengeksplorasi, mengamati, bertanya, merasakan, mengelompokkan, mencatat, menerjemahkan, memperkirakan, dan menguji hasil perkiraan tersebut. Perhatian orang tua juga sangat penting karena dapat memberikan sudut pandang yang lebih luas dan beragam terhadap dunia⁴⁸.

Sementara itu, menurut Stenberg, beberapa faktor yang dapat menghalangi perkembangan kreativitas antara lain adalah kebutuhan akan keberhasilan; rasa takut mengambil risiko atau mencoba hal-hal yang belum dikenal; tekanan sosial serta kecenderungan untuk mengikuti norma kelompok sebaya; selanjutnya, kurangnya keberanian untuk melakukan eksplorasi, memanfaatkan imajinasi, dan melakukan penyelidikan. Faktor lain yang juga menghambat adalah adanya stereotip gender, sikap otoriter, serta kurangnya penghargaan terhadap daya khayal atau fantasi⁴⁹.

2. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi pada dasarnya adalah dorongan untuk melakukan sesuatu.

Memberikan motivasi kepada orang lain dapat ditafsirkan sebagai

⁴⁸ Hafizallah, "Tahap Dan Perkembangan Kreativitas Anak."

⁴⁹ Ibid.

motivasi seseorang untuk bergerak. Siswa melakukan proses belajar karena adanya dorongan dari kekuatan mental yang berasal dari dalam dirinya. Contoh kekuatan mental tersebut meliputi hasrat, kemauan, fokus, serta harapan atau tujuan yang ingin dicapai. Motivasi dapat diartikan sebagai perubahan energi dalam diri seseorang yang ditunjukkan melalui munculnya perasaan dan respons yang mendorong individu tersebut untuk mencapai suatu tujuan. Dengan kata lain, motivasi merupakan transformasi energi internal yang memicu reaksi dan emosi guna meraih target tertentu⁵⁰.

Belajar dapat diartikan sebagai suatu proses di mana seseorang mengalami perubahan perilaku yang baru secara menyeluruh, yang terjadi akibat pengalaman pribadi dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya⁵¹. Menurut Rukminto, kata "motivasi" berasal dari istilah "motif," yang berarti dorongan internal dalam diri seseorang yang menggerakkan mereka untuk melakukan suatu tindakan. Meskipun motivasi tidak bisa dilihat secara langsung, keberadaannya dapat dipahami melalui perilaku yang ditunjukkan, berperan sebagai stimulus, dorongan, atau energi yang menggerakkan seseorang untuk bertindak.

Motivasi diartikan sebagai kekuatan yang mendorong seseorang untuk melakukan suatu kegiatan dengan tujuan mencapai target tertentu. Winkel menjelaskan motivasi sebagai dorongan yang muncul akibat

⁵⁰ Haryu Islamuddin, *Psikologi Pendidikan*, 1st ed. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012).

⁵¹ Aunurrahman, *Belajar Dan Pembelajaran* (bandung: Alfabeta, 2014).

rangsangan baik dari dalam diri maupun dari lingkungan luar. Sementara itu, menurut Uno, motivasi merupakan kondisi internal yang membuat seseorang terdorong untuk melaksanakan aktivitas tertentu demi mencapai tujuan yang diinginkan. Definisi serupa juga dikemukakan oleh Suryabrata, yang menyatakan bahwa motivasi adalah keadaan dalam diri seseorang yang memicu tindakan untuk meraih suatu tujuan. Menurut Islamuddin, kegiatan fisik adalah aktivitas nyata yang mengubah energi seseorang. Seseorang memiliki tujuan yang jelas untuk aktivitasnya, yang memotivasi mereka untuk melakukan semua yang mereka bisa untuk mencapainya.

b. Fungsi Motivasi Belajar

Secara umum, motivasi belajar membantu guru dalam memahami serta menjelaskan perilaku siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, motivasi belajar berperan dalam membimbing arah kegiatan belajar dan menumbuhkan dorongan internal pada siswa. Hal ini juga menciptakan pandangan positif terhadap berbagai aktivitas yang mereka lakukan, termasuk dalam kegiatan pembelajaran. Motivasi memiliki beberapa peranan penting dalam pembelajaran yaitu:

- a) Motivasi berperan dalam membangkitkan semangat siswa saat menjalani aktivitas belajarnya.
- b) Motivasi juga berfungsi sebagai penentu jenis aktivitas yang dipilih dan diinginkan seseorang untuk dilakukan.

- c) Motivasi turut mengarahkan perilaku individu dalam bertindak⁵²

Selain itu pula ada beberapa jenis motivasi belajar diantaranya adalah:

1) Jenis-Jenis Motivasi Belajar

Motivasi belajar terdiri dari dua jenis, yaitu:

a) Motivasi Instrinsik

Motivasi intrinsik adalah dorongan yang muncul dari dalam diri seseorang dan tidak bergantung pada situasi pembelajaran ataupun faktor eksternal. Motivasi jenis ini berfungsi secara aktif tanpa dipengaruhi oleh rangsangan dari luar, karena keinginan untuk bertindak memang sudah ada dalam individu tersebut. Inilah yang disebut sebagai motivasi intrinsik⁵³.

Motivasi intrinsik bisa muncul dalam bentuk keinginan kuat untuk meraih keberhasilan, dorongan untuk memenuhi kebutuhan akan pembelajaran, serta harapan untuk mencapai tujuan atau cita-cita yang diidamkan⁵⁴. Menurut Murayama dkk,

Motivasi intrinsik adalah kecenderungan pertumbuhan alami mampu mendorong siswa untuk terlibat dalam pembelajaran untuk kepentingannya sendiri, tanpa imbalan atau insentif dari luar⁵⁵. Motivasi intrinsik yang berasal dari dalam diri siswa

⁵² Adriyani Kamsyach and Kompri, *Motivasi Belajar*, 2nd ed. (bandung: remaja rosdakarya, 2016).

⁵³ M. Y. Indrawati and Y. Pedhu, "Motivasi Belajar Dan Prokrastinasi Akademik Siswa Smp Santo Fransiskus Ii Jakarta Maria Yuli Indrawati, Yoseph Pedhu *," *Jurnal Psiko Edukasi* 20, no. 2 (2022): 151–64.

⁵⁴ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi Dan Pengukurannya : Analisis Di Bidang Pendidikan*, 1st ed. (jakarta: Bumi Aksara, 2013).

⁵⁵ Laesti Nurishlah, Anisa Nurlaila, and Mangun Rusnaya, "STRATEGI PENGEMBANGAN MOTIVASI INSTRINSIK DI DALAM PEMBELAJARAN SISWA

memegang peranan penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Siswa dengan motivasi intrinsik yang tinggi biasanya lebih fokus dan memiliki dorongan kuat dalam belajar. Hal ini disebabkan karena motivasi intrinsik mendorong mereka untuk belajar dengan kesungguhan dan keterlibatan penuh⁵⁶.

b) Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik merujuk pada dorongan yang berasal dari luar proses pembelajaran, seperti nilai akademik, sertifikat, penghargaan, atau kompetisi. Disebut motivasi ekstrinsik karena alasan utama seseorang melakukan suatu kegiatan bukan karena aktivitas belajarnya itu sendiri, melainkan untuk memperoleh hasil atau tujuan yang berada di luar dari proses belajar tersebut⁵⁷. Motivasi ekstrinsik muncul sebagai respons terhadap rangsangan eksternal, seperti dorongan dari keluarga, pemberian penghargaan, serta terciptanya lingkungan belajar yang mendukung. Hal ini dikenal sebagai motivasi yang bersumber dari luar diri individu.

SEKOLAH DASAR,” *Jurnal Murabbi* 2 (2023): 60–71, <https://murabbi.stai-sabili.ac.id/index.php/JM/article/view/20/70>.

⁵⁶ Yuli Supriani, Ulfah Ulfah, and Opan Arifudin, “Upaya Meningkatkan Motivasi Peserta Didik Dalam Pembelajaran,” *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan* 1, no. 1 (2020): 1–10, <https://ojs-steialamar.org/index.php/JAA/article/view/90>.

⁵⁷ Ena Zet and Sirda H. Djami, “PERANAN MOTIVASI INTRINSIK DAN MOTIVASI EKSTRINSIK TERHADAP MINAT PERSONEL BHABINKAMTIBMAS POLRES KUPANG KOTA,” *Jurnal Among Makarti* 13, no. 2 (2020): 68–77.

2) Perkembangan Motivasi Belajar pada Anak MI/SD

Perkembangan motivasi pada peserta didik sangat berpengaruh terhadap pertumbuhan psikologis mereka, karena motivasi mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran demi tercapainya tujuan yang diinginkan⁵⁸. Oleh karena itu, seorang pendidik perlu memiliki kemampuan untuk membina dan memanfaatkan motivasi belajar siswa selama kegiatan belajar berlangsung. Terdapat berbagai strategi yang dapat diterapkan oleh pendidik untuk menumbuhkan semangat belajar siswa, khususnya di jenjang Sekolah Dasar. Beberapa di antaranya mencakup langkah-langkah dalam meningkatkan motivasi belajar yang sesuai dengan karakteristik peserta didik pada usia tersebut⁵⁹:

- a) Pembelajaran harus menyenangkan bagi siswa. Guru dapat menerapkan beragam pendekatan untuk menjadikan proses belajar lebih menyenangkan, seperti memanfaatkan media yang mampu menarik minat siswa serta menciptakan suasana kelas yang positif dan menyenangkan. Selain itu, pendidik juga dapat merancang kegiatan pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa Sekolah Dasar.

- b) Semua yang dilakukan oleh siswa dihargai oleh pendidik.

Pembelajaran bukan hanya tentang nilai dan hasil; itu juga tentang

⁵⁸ Ahmad K Alnemare, "Influence of Motivation on Academic Progression of Students: A Cross-Sectional Study," *Journal of Clinical and Diagnostic Research*, no. October (2020), <https://doi.org/10.7860/jcdr/2020/45678.14011>.

⁵⁹ Nurul Hadi Mustofa, Darsinah Darsinah, and Murfiah Dewi Wulandari, "Perkembangan Motivasi Peserta Didik Di Sekolah Dasar," *Arzusun 2*, no. 4 (2022): 373–80, <https://doi.org/10.58578/arzusin.v2i4.482>.

proses pembelajaran. Pendidik memberikan dukungan dan pujian untuk upaya siswa. Pujian memiliki efek yang luar biasa terhadap siswa karena merupakan penguatan yang bermanfaat. Semua yang dilakukan siswa dihargai, dan mereka merasa dihargai di komunitasnya. Jika perlu, berikan hadiah kepada siswa. Ini meningkatkan motivasi siswa.

- c) Guru dapat mengintegrasikan pengalaman serta kemampuan yang dimiliki siswa dalam kehidupan sehari-hari ke dalam proses pembelajaran. Ketika kegiatan belajar relevan dengan aktivitas harian mereka, siswa akan lebih mudah merasa termotivasi karena materi yang dipelajari tidak terasa asing dan lebih dekat dengan pengalaman mereka sendiri.
- d) Siswa diberikan peluang yang luas untuk mengekspresikan kreativitas dan inovasi mereka. Karya-karya yang dihasilkan dihargai dengan pemberian pujian dan dipajang di ruang kelas, sehingga menumbuhkan rasa bangga serta meningkatkan motivasi mereka untuk terus berkarya dengan lebih baik.

3) Elemen/ Komponen Motivasi Belajar

Motivasi terdiri dari tiga elemen utama, yaitu kebutuhan, dorongan, dan tujuan. Kebutuhan muncul ketika seseorang merasakan ketidakseimbangan antara kondisi yang dimilikinya dengan apa yang diinginkan. Dorongan adalah kekuatan psikologis yang menggerakkan individu untuk mengambil tindakan demi memenuhi kebutuhan tersebut.

Dengan demikian, dorongan berperan dalam mengarahkan usaha untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Tujuan sendiri merupakan sasaran yang ingin diraih seseorang, yang kemudian menjadi panduan dalam mengarahkan perilaku, termasuk dalam konteks belajar⁶⁰. Menurut Purwanto motivasi belajar memiliki komponen-komponen, berikut ini adalah komponen motivasi belajar adalah sebagai berikut:

- a) Menggerakkan. Komponen ini dapat mendorong setiap orang untuk melakukan aktivitas dengan cara tertentu.
- b) Mengarahkan atau membimbing. Komponen ini dimaksudkan untuk mengarahkan tingkah laku siswa ke kegiatan tertentu.
- c) Menopang. Komponen ini dimaksudkan untuk mendukung dan memperhatikan tingkah laku siswa. Motivasi memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Baik motivasi intrinsik maupun ekstrinsik berperan dalam mengarahkan serta menjaga konsistensi dalam usaha belajar.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

⁶⁰ Andi Setiawan, *Belajar Dan Pembelajaran*, 1st ed. (ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2017), <https://www.coursehero.com/file/52663366/Belajar-dan-Pembelajaran1-convertedpdf/>.

4. Faktor-faktor yang Menentukan Motivasi Belajar Siswa

Faktor-faktor yang memengaruhi motivasi belajar meliputi faktor internal dan eksternal, yang mencakup antara lain⁶¹:

a. Faktor Internal

- a) Kemampuan peserta didik, setiap kemampuan siswa memengaruhi motivasi mereka untuk belajar. Kemampuan yang dimaksud mencakup seluruh kemampuan yang dimiliki seseorang, baik dari segi mental maupun psikomotorik.
- b) Kondisi siswa, termasuk kondisi fisiologis seperti kesehatan dan fungsi panca indera, turut memengaruhi motivasi belajar. Siswa yang sehat dan memiliki panca indera yang berfungsi dengan baik cenderung memiliki kesempatan lebih besar untuk meraih keberhasilan dalam pendidikan.
- c) Harapan dan tujuan karier, memiliki harapan atau impian merupakan keinginan yang dimiliki oleh seseorang, sementara aspirasi karier menjadi sasaran yang terus diperjuangkan. Faktor ini berperan sebagai pendorong yang mampu meningkatkan motivasi belajar.

b. Keadaan Psikologis Siswa

- a) Bakat merupakan kemampuan alami yang dimiliki oleh setiap individu, yang dapat diasah dan dikembangkan melalui proses

⁶¹ Muhammad Ali Hanafiah, Martiani Martiani, and Citra Dewi, "Pengaruh Model Pembelajaran Numbered Head Together (NHT) Terhadap Motivasi Belajar Pada Permainan Bola Basket Siswa SMP," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 6 (2021): 5213–19, <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1655>.

pendidikan. Bakat ini menjadi salah satu faktor penting dalam meraih kesuksesan.

- b) Intelegensi adalah kemampuan psikofisik seseorang untuk merespons rangsangan dan menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Intelegensi tidak semata-mata berasal dari fungsi otak saja, melainkan juga dipengaruhi oleh interaksi dan hubungan yang terjadi antara berbagai faktor.
- c) Pandangan, pandangan juga memengaruhi keinginan siswa untuk belajar. Artinya, ketika siswa belajar dalam suasana yang menyenangkan, guru akan membuat mereka semangat untuk mencapai hasil terbaik, begitu pun sebaliknya.
- d) Persepsi, bagaimana peserta didik melihat belajar, apa yang mereka pelajari, dan manfaatnya, juga mempengaruhi keinginan mereka untuk terus belajar.
- e) Minat merupakan salah satu faktor utama yang sangat memengaruhi motivasi belajar. Misalnya, siswa yang memiliki ketertarikan besar terhadap mata pelajaran matematika akan berusaha keras untuk mempelajarinya dengan baik, termasuk dalam kegiatan ekstrakurikuler yang berkaitan.
- f) Perasaan, ingatan, keinginan, serta pengalaman siswa juga dipengaruhi oleh berbagai unsur dinamis dalam proses pembelajaran, baik secara langsung maupun tidak langsung.

c. Faktor Eksternal

Faktor-faktor yang tidak ada di dalam diri siswa yang berkontribusi pada motivasi mereka untuk belajar, diantaranya adalah:

- a) Suasana lingkungan belajar yang kondusif dapat mendukung serta meningkatkan motivasi belajar siswa.
- b) Faktor sosial di sekolah, seperti interaksi dengan teman sebaya dan guru, turut memengaruhi proses pembelajaran.
- c) Lingkungan sosial di masyarakat, di mana siswa merasa dihargai dan aktif berpartisipasi dalam berbagai kegiatan, juga berdampak pada semangat belajar mereka.
- d) Lingkungan keluarga yang penuh dukungan, kasih sayang, serta kebiasaan positif turut berperan dalam mendorong keinginan anak untuk belajar.
- e) Lingkungan nonsosial terbagi menjadi dua jenis, yaitu lingkungan alamiah dan lingkungan instrumental. Lingkungan alamiah meliputi dukungan, kasih sayang, serta kebiasaan positif dalam keluarga, sementara lingkungan instrumental mencakup fasilitas dan sarana prasarana yang disediakan oleh orang tua, serta hubungan yang harmonis antara orang tua dan anak.

3. Bahan Ajar Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD)

a. Pengertian Bahan Ajar E-LKPD

Bahan ajar merupakan materi pelajaran yang disusun secara terstruktur dan dipakai oleh guru maupun siswa dalam kegiatan pembelajaran. Bahan ajar ini memiliki berbagai karakteristik yang beragam dan khas⁶². Bahan ajar adalah materi pelajaran yang dirancang secara komprehensif dan teratur mengikuti prinsip-prinsip pembelajaran, yang digunakan oleh guru dan siswa selama proses belajar mengajar. Penyusunannya dilakukan secara berurutan agar memudahkan siswa dalam memahami materi tersebut⁶³.

Menurut Widodo dan Jasmani dalam buku karya Richard, bahan ajar diartikan sebagai kumpulan alat atau sarana pembelajaran yang meliputi materi pelajaran, strategi pembelajaran, batasan, serta teknik evaluasi yang disusun secara terencana untuk mencapai tujuan tertentu, termasuk keahlian dan subkeahlian dalam berbagai tingkat kompleksitas. Dalam hal ini, buku memiliki peran penting sebagai sumber utama dalam penyusunan bahan ajar; buku tersebut berfungsi sebagai referensi yang dapat dikembangkan lebih lanjut dengan cara yang lebih menarik, sambil tetap menjaga fokus pada tujuan pembelajaran yang ingin dicapai⁶⁴.

⁶² Asri Musandi and Waraulia, *Bahan Ajar Teori Dan Prosedur Penyusunan*, ed. Dhika Puspita Sari, UNIPMA Press, 1st ed. (Jawa Timur: UNIPMA Press, 2020).

⁶³ Ina Magdalena et al., "Analisis Pengembangan Bahan Ajar," *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 2, no. 2 (2020): 170–87, <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>.

⁶⁴ Ibid.

Sejalan dengan itu, Andi Prastowo juga menyampaikan pendapatnya tentang bahan ajar sebagai sekumpulan materi yang disusun dengan baik. tertulis atau tidak, sehingga memungkinkan peserta didik belajar dalam lingkungan tertulis atau tak tertulis⁶⁵.

Bahan ajar, juga disebut materi pelajaran, yang merupakan bagian penting dari proses pembelajaran dan merupakan inti dari proses pembelajaran. Tujuan pembelajaran ditetapkan, dan bahan ajar disusun sedemikian rupa sehingga dapat membantu mencapai tujuan, sementara kegiatan belajar mengajar ditetapkan berdasarkan bahan ajar dan tujuan⁶⁶.

E-LKPD adalah lembar kegiatan siswa yang berisi kegiatan pemecahan masalah untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam kurikulum 2013, LKPD ditambahkan sebagai salah satu sumber belajar. Awalnya dikenal sebagai LKS (lembar kerja siswa), LKPD berfungsi sebagai alat bantu bagi guru untuk mengasah kemampuan siswa dalam memahami konsep melalui langkah-langkah kerja dan masalah yang disajikan. Dengan LKPD, siswa dapat dilatih untuk menyelesaikan masalah yang sesuai dengan materi pelajaran. Karena LKPD berisi tahapan pembelajaran yang harus diikuti oleh siswa, alat ini juga

⁶⁵ Andi Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif: Menciptakan Metode Pembelajaran Yang Menarik Dan Menyenangkan*, 5th ed. (Yogyakarta: Diva Press, 2013).

⁶⁶ Djamil Paputungan, Syarifuddin Ondeng, and Muh. Arif, "KONSEP, PRINSIP, TUJUAN, DAN MANFAAT PENGEMBANGAN BAHAN AJAR PAI," *Jurnal of Islamic Education Manajement Research* 3, no. 1 (2024): 17–29, <https://e-journal.iaingorontalo.ac.id/index.php/almuzakki/article/view/570%0Ahttps://e-journal.iaingorontalo.ac.id/index.php/almuzakki/article/download/570/316>.

menyediakan panduan belajar yang praktis. Dengan demikian, hasil belajar siswa dapat meningkat secara optimal. LKPD menjadi salah satu bahan ajar yang sangat penting dalam memberikan tugas-tugas yang relevan dengan materi yang diajarkan⁶⁷.

E-LKPD merupakan bahan ajar digital yang memuat materi pembelajaran, ringkasan, serta petunjuk tugas yang harus diselesaikan oleh siswa⁶⁸. E-LKPD dapat dilengkapi dengan video, foto, gambar, dan link yang dapat diakses oleh siswa untuk meningkatkan pemahaman dan daya tarik. Aplikasi Flash Player yang didukung oleh komputer, laptop, atau handphone dapat mengakses E-LKPD, yang membuatnya lebih unggul sebagai media pembelajaran. Kelebihan lain dari E-LKPD adalah sebagai berikut: (1) siswa dapat melihat materi dan soal-soal dari mana saja atau dalam interaksi multiarah; (2) siswa dapat menggunakan ponsel mereka saat belajar; (3) siswa dapat belajar tentang metode pembelajaran baru; dan (4) materi dan soal-soal yang disajikan melalui E-LKPD lebih menarik, yang dapat meningkatkan minat siswa⁶⁹. Kesimpulannya, E-LKPD adalah bahan ajar berbentuk elektronik yang berisi serangkaian

⁶⁷ Ketut Sri Puji Wahyuni, I Made Candiasa, and I Made Citra Wibawa, "Pengembangan E-Lkpd Berbasis Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Mata Pelajaran Tematik Kelas Iv Sekolah Dasar," *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia* 5, no. 2 (2021): 301–11, https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v5i2.476.

⁶⁸ S. U Khasanah and Setiawan b, "Penerapan Pendekatan Socio-Scientific Issues Berbantuan E-LKPD Pada Materi Zat Aditif Untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa.," *E-Journal Pendidikan Sains* 10, no. 2 (2022): 313–19.

⁶⁹ Riana Julian and Suparman, "Analisis Kebutuhan E-LKPD Untuk Menstimulasi Kemampuan Berpikir Kritis Dalam Memecahkan Masalah," *Proceeding of the 1st Steem* 1, no. 1 (2019): 238–43.

aktivitas pembelajaran yang dirancang untuk membantu siswa memahami materi dan meningkatkan efektivitas proses belajar.

b. Fungsi E-LKPD

E-LKPD berperan sebagai panduan belajar yang biasanya berisi pertanyaan atau latihan yang jawabannya dapat ditemukan dalam buku, sehingga siswa dapat mengerjakannya setelah membaca materi tersebut. Fungsi utama E-LKPD adalah membantu siswa dalam menghafal dan memahami isi pembelajaran yang ada di buku. Selain itu, ada juga E-LKPD yang berfungsi sebagai penguatan, diberikan setelah siswa menyelesaikan pembelajaran suatu topik tertentu. Dalam penelitian ini, E-LKPD digunakan untuk membantu siswa menemukan konsep materi dan memberikan tugas yang harus diselesaikan. Media pembelajaran E-LKPD memiliki beberapa fungsi, antara lain:

- a) Fungsi perhatian, yaitu untuk menarik minat siswa agar fokus lebih baik pada materi pembelajaran yang disajikan melalui teks dan animasi.
- b) Fungsi emosional, yaitu dengan menghadirkan animasi yang dapat membantu siswa menemukan informasi baru yang menarik dan memicu rasa ingin tahu.
- c) Fungsi kompensasi, yaitu memudahkan siswa yang mengalami kesulitan dalam membaca dan menghafal materi pembelajaran.

c. Manfaat E-LKPD

Beberapa manfaat yang diperoleh saat menggunakan media pembelajaran E-LKPD antara lain:

- a) Meningkatkan konsentrasi siswa
- b) Memperkuat proses pembelajaran dengan menjaga fokus peserta didik
- c) Menyediakan pengalaman pembelajaran yang lebih nyata bagi siswa⁷⁰.

d. Komponen dan Stuktur E-LKPD

Penulisan E-LKPD yang baik adalah penulisan yang memenuhi komponen yang sesuai, menurut hadi sukamto E- LKPD memiliki komponen sebagai berikut⁷¹ :

- a) Judul, berisikan topik yang akan dibelajarkan oleh peserta didik.
- b) Pendahuluan, berisikan pengantar yang menjelaskan pentingnya siswa mengerjakan E-LKPD atau berisikan tujuan yang ingin dicapai dari E-LKPD.
- c) Bahan/Alat/Sumber, pada bagian ini dapat berisikan bahan atau alat pendukung lainnya dalam proses pembelajaran berlangsung, serta contoh sumber dapat berupa buku atau referensi yang digunakan sebagai bahan dalam E-LKPD.

⁷⁰ Cecep Kustandi and Daddy Darmawan, *Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik Disekolah Dan Masyarakat*, 1st ed. (jakarta: Kencana, 2020).

⁷¹ Hadi Soekamto, "Panduan Penyusunan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD)," *Sistem Pengelolaan Pembelajaran Universitas Negeri Malang*, no. February (2021): 7, <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.35713.17766>.

d) Rincian Kegiatan, berisikan perintah-perintah yang harus dilakukan peserta didik dalam melakukan kegiatan. Dalam hal ini peserta didik melakukan kegiatan secara detail dan berurut sehingga nanti dapat merumuskan kegiatan yang dilakukan. Misalkan cermatilah cerita dibawah ini

e) Pertanyaan, komponen ini adalah komponen terakhir yang berisikan pertanyaan dimana peserta didik diberikan kesempatan untuk menuliskan kembali apa yang dihasilkan dari rincian kegiatan sebelumnya yang telah dilakukan.

e. Prosedur Pengembangan E-LKPD

Penyusunan E-LKPD minimal harus memuat: judul kompetensi dasar, estimasi waktu penyelesaian, alat dan bahan yang dibutuhkan, informasi ringkas, langkah-langkah kegiatan, tugas yang harus dilakukan, serta laporan hasil. Menurut Nirmayani, prosedur pembuatan E-LKPD adalah sebagai berikut:

a) Analisis kurikulum dilakukan untuk mengidentifikasi materi utama yang akan dijadikan bahan ajar dalam LKPD yang akan disusun.

b) Penyusunan peta kebutuhan LKPD bertujuan untuk menentukan materi yang perlu dimasukkan serta bagaimana susunan materi tersebut.

- c) Penetapan judul LKPD dilakukan berdasarkan tema utama dan topik pembahasan yang diperoleh dari pemetaan kompetensi dasar dan materi pokok.
- d) Persyaratan untuk penulisan LKPD dalam Lembar Kerja Peserta

Didik adalah sebagai berikut:

- 1) Menentukan kompetensi dasar
- 2) Menentukan alat penilaian
- 3) Menyusun materi
- 4) Memerhatikan struktur LKPD

4. Gamifikasi

Gamifikasi, atau gamification, merupakan metode yang kini semakin mendapat perhatian untuk dikembangkan bersamaan dengan sistem manajemen pembelajaran (Learning Management System/LMS) dalam e-learning⁷². Istilah gamifikasi dikenalkan pertama kali pada tahun 2002 di sebuah acara TED (*Technology, Entertainment, Design*)⁷³. Gamifikasi adalah sebuah pendekatan yang memanfaatkan mekanisme permainan, estetika, dan pola pikir game untuk melibatkan orang, mendorong mereka melakukan tindakan, mendukung pembelajaran, serta membantu menyelesaikan

⁷² Diana Ariani, "Gamifikasi Untuk Pembelajaran," *Jurnal Pembelajaran Inovatif* 3, no. 2 (2020): 144–49, <https://doi.org/10.21009/jpi.032.09>.

⁷³ Heni Jusuf, "Penggunaan Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran," *Jurnal TICOM* 5, no. 1 (2020): 1–6, <https://media.neliti.com/media/publications/92772-ID-penggunaan-gamifikasi-dalam-proses-pembe.pdf>.

masalah. Secara lebih luas, gamifikasi diartikan sebagai penerapan elemen-elemen desain game ke dalam konteks yang bukan permainan (non-game)⁷⁴.

Gamifikasi juga bisa diartikan sebagai penerapan konsep dan cara berpikir yang digunakan dalam bermain game untuk menyelesaikan berbagai masalah⁷⁵. Menurut Rahmatullah, gamifikasi merupakan proses penerapan unsur-unsur permainan yang dapat diatur dalam berbagai bidang, khususnya pendidikan, dengan tujuan menjadikan pembelajaran lebih menarik, kreatif, dan mudah dipahami. Unsur-unsur permainan ini terkait dengan partisipasi, pencapaian, serta motivasi⁷⁶. Gamifikasi merupakan konsep menarik yang dapat diterapkan dalam pembelajaran dengan mengaitkan pengalaman pribadi siswa dan tahap perkembangan kognitif mereka di usia sekolah dasar⁷⁷.

Berdasarkan pendapat Burke yang dikutip oleh Titik Rahayuningsih dan Asih Enggar Susanti, keberhasilan gamifikasi secara umum dapat dinilai melalui tahapan-tahapan penerapan berikut ini⁷⁸:

⁷⁴ Sebastian Deterding et al., "From Game Design Elements to Gamefulness: Defining 'Gamification,'" *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments, MindTrek 2011*, no. March 2014 (2011): 9–15, <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>.

⁷⁵ Komang Redy Winatha and Kadek Ayu Ariningsih, "Persepsi Mahasiswa Terhadap Penerapan Gamifikasi Dalam Pembelajaran," *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan* 17, no. 2 (2020): 265–74, <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPTK/article/view/26010>.

⁷⁶ Sufyan Syafiq Rahmatullah, Ahmad Mulyadiprana, and Nana Ganda, "Pengaruh Model Pembelajaran Gamification Terhadap Partisipasi Siswa Kelas VI Sekolah Dasar," *PADARINGAN (Jurnal Pendidikan Sosiologi Antropologi)* 4, no. 3 (2022): 150, <https://doi.org/10.20527/pn.v4i3.6287>.

⁷⁷ Farida Istianah, S Pd, and M Pd, "Penerapan Gamifikasi Pada Materi Sistem Pencernaan Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Ipa Di Sd" 12 (2024): 851–61.

⁷⁸ Rahayuningsih Titik and Asih Enggar Susanti, "Penerapan Metode Gamification Untuk Meningkatkan Kerjasama Siswa Di Dalam Kelompok Kelas X-4 Di Salah Satu Sma Kristen Di Tangerang," *KAIROS: Jurnal Ilmiah* 2, no. 01 (2022): 40–56, <https://ojs.uph.edu/index.php/KAIROS/article/view/2899>.

- a) Tetapkan tujuan atau hasil yang ingin diraih dengan merancang strategi yang tepat untuk mencapainya.
- b) Batasi jumlah peserta yang akan terlibat dalam gamifikasi agar sasaran lebih jelas.
- c) Jelaskan dan berikan tugas kepada setiap peserta sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.
- d) Atur model keterlibatan peserta dengan membagi mereka ke dalam kelompok-kelompok kecil untuk mempermudah pengawasan.
- e) Pilih lokasi dan susun rencana permainan dengan menetapkan tempat yang semakin menantang bagi para peserta.

Berbeda dengan Burke berikut ini adalah langkah-langkah penerapan gamifikasi dalam pembelajaran menurut Jusuf⁷⁹:

- a) Bagilah materi pelajaran ke dalam beberapa segmen terpisah dan sertakan kuis di akhir tiap segmen. Berikan lencana virtual sebagai penghargaan bagi peserta yang berhasil menyelesaikan kuis tersebut.
- b) Susun materi dalam berbagai level dan tingkatan, yang akan terbuka seiring kemajuan siswa. Setiap kali naik level, siswa akan mendapatkan lencana sebagai tanda pencapaian.
- c) Rekam skor di setiap bagian materi agar siswa dapat berfokus pada peningkatan nilai secara keseluruhan.
- d) Berikan penghargaan berupa lencana, sertifikat, atau prestasi yang bisa dipamerkan di media sosial atau situs internal sekolah.

⁷⁹ Jusuf, "Penggunaan Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran."

- e) Buatlah level atau jenjang yang memiliki batas waktu tertentu, sehingga siswa harus rutin memeriksa setiap hari, minggu, atau bulan untuk mengikuti tantangan baru.
- f) Atur tugas dalam kelompok-kelompok agar siswa dapat bekerja sama menyelesaikan proyek bersama.
- g) Perkenalkan konsep quest atau cerita epik, dan biarkan siswa menyerahkan hasil karya yang dapat memperkuat standar pembelajaran atau nilai budaya.
- h) Berikan insentif agar siswa mau berbagi dan memberikan komentar pada karya teman sebagai bentuk budaya berbagi pengetahuan.
- i) Berikan kejutan dengan hadiah tambahan untuk siswa yang sukses menyelesaikan tantangan baru.
- j) Gunakan hitung mundur pada kuis untuk menciptakan tekanan waktu sehingga siswa menghadapi tantangan dengan batasan durasi.
- k) Ambil kembali lencana atau hadiah dari siswa yang gagal melewati tantangan tertentu sebagai konsekuensi.
- l) Buat peran mainan atau skenario yang menampilkan karakter yang membantu dan menghalangi siswa selama pembelajaran
- m) Beri siswa kesempatan untuk membuat atau memilih karakter untuk bermain selama pembelajaran
- n) Untuk mendorong semangat kerja sama dan kompetisi, gunakan leaderboard untuk menunjukkan performa siswa lintas departemen, geografi, dan spesialisasi.

Langkah-langkah tersebut adalah pokok untuk mengimplementasikan pendekatan gamifikasi dalam proses pembelajaran. Pendidik memiliki fleksibilitas untuk menyesuaikan dan memodifikasi penerapannya berdasarkan situasi dan kebutuhan di lingkungan belajar masing-masing.

a. Elemen Gamifikasi

Sebagaimana telah dijelaskan sebelumnya, gamifikasi merupakan penerapan unsur-unsur permainan dalam konteks di luar permainan dengan tujuan untuk mendorong dan memperkuat perilaku belajar yang konstruktif. Oleh karena itu, penting untuk memahami komponen-komponen yang membentuk gamifikasi. Di bawah ini adalah beberapa unsur utama dalam gamifikasi⁸⁰:

- a) Poin, merupakan indikator capaian yang diperoleh siswa setiap kali mereka menyelesaikan suatu tantangan atau aktivitas dalam gamifikasi.
- b) Lencana atau Medali, merupakan simbol penghargaan yang diberikan kepada siswa sebagai bentuk pengakuan atas keberhasilan mereka menyelesaikan tahap tertentu dalam permainan pembelajaran.
- c) Tingkatan (*Level*), merupakan tahapan atau jenjang yang harus dilalui peserta didik, yang menunjukkan sejauh mana perkembangan mereka dalam mengikuti gamifikasi.

⁸⁰ Ariani, "Gamifikasi Untuk Pembelajaran."

- d) Papan Skor (*Leaderboard*), digunakan untuk menampilkan posisi atau peringkat masing-masing siswa berdasarkan akumulasi poin atau pencapaian mereka.
- e) Avatar, visualisasi karakter yang digunakan siswa untuk mewakili diri mereka sendiri selama mengikuti proses gamifikasi.

Selain itu menurut kapp dkk elemen-elemen gamifikasi adalah sebagai berikut⁸¹ :

1) Tantangan

Tantangan sangat penting untuk mendorong siswa belajar, dengan tantangan siswa dapat termotivasi dalam belajar. saat memberikan tantangan, guru terus memberikan bimbingan dan bantuanakan tetapi bantuan diberikan ketika siswa memiliki hambatan atau kesulitan dalam memecahkan permasalahan. Ciptakan kebutuhan bagi siswa untuk mencari atau membutuhkan informasi yang ingin mereka pelajari. Hal ini menimbulkan motivasi, karena seseorang menyukai sebuah tantangan, mereka akan mengingat bagaimana cara yang ia gunakan dalam memecahkan permasalahan tersebut.

2) *Curiosity* (rasa keingintahuan)

Manusia dilahirkan dengan rasa ingin tahu. Rasa ingin tahu digunakan dalam dunia game untuk mendorong pemain untuk terus

⁸¹ Karl M. Kapp, Lucas Blair, and Rich Mesch, *The Gamification of Learning and Instruction Fieldbook: Ideas Into Practice* (San Fransisco, CA: Wiley, 2013).

bermain dan terlibat dengan lingkungan permainan. Dengan menyediakan lingkungan yang baru atau menarik, guru dapat memanfaatkan rasa ingin tahu alami siswa. Pahami apa yang mereka tidak tahu tentang pembelajaran. Dengan demikian, berikan kegiatan kepada siswa yang mereka ingin menemukan jawabannya, mempelajari prosedur yang benar, dan memecahkan masalah. Merancang pengalaman belajar seperti ini akan memanfaatkan rasa ingin tahu siswa dan akan mendorong mereka melalui instruksi dengan cara yang sama seperti yang didorong oleh permainan video game. Misalnya, beri siswa beberapa pilihan dan kemudian biarkan mereka memutar ulang pilihan tersebut untuk melihat apa yang akan terjadi jika mereka memilih alternatif atau memberi mereka ruang untuk mengeksplorasi dan menemukan informasi dan konten baru.

3) *Character* (Karakter)

Menambahkan karakter dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan. Meskipun guru tidak menciptakan alur cerita yang kompleks atau penuh konflik, kehadiran karakter saja sudah mampu membangun keterhubungan dengan materi. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan karakter dalam penyampaian soal menghasilkan dampak yang positif. Dalam suatu eksperimen yang membandingkan dua kelompok—satu kelompok diberikan soal dengan karakter yang menjelaskan permasalahan, dan kelompok lainnya hanya disajikan teks biasa di

layar—kelompok pertama mampu menjawab dengan benar 30% lebih banyak dibanding kelompok kedua

4) *Feedback* (umpan balik)

Permainan papan, video game, dan bentuk permainan lainnya memiliki perbedaan mencolok dibandingkan dengan lingkungan belajar konvensional, terutama dalam hal seberapa sering dan seberapa kuat umpan balik diberikan. Umpan balik memainkan peran yang sangat penting dalam pembelajaran. Semakin rutin dan terarah umpan balik disampaikan kepada peserta didik, maka semakin besar pula efektivitas proses belajar yang terjadi. Siswa harus menerima umpan balik terus-menerus melalui latihan mandiri, kegiatan tanya jawab, dan isyarat visual. Sederhananya, meminta siswa menguraikan materi pembelajaran yang baru saja dibahas adalah cara yang bagus untuk memberikan umpan balik kepada mereka tentang tingkat pemahaman mereka.

5) *Rules* (aturan)

Dengan adanya aturan, game dapat berjalan sesuai dengan pedoman. Aturan memastikan bahwa semuanya adil dan seimbang. Aturan adalah apa yang membuat semua elemen game bekerja. Dalam gamifikasi, pendidik hendaknya membuat aturan yang sederhana serta memberitahu siswa adanya aturan yang berlaku sehingga mereka mendapatkan hasil yang maksimal dalam pengalaman tersebut. Guru harus selalu memantau dan berikan teguran secara

berkala bagi siswa yang melanggar aturan, sehingga siswa menganggap aturan tersebut dengan serius.

6) *Players* (pemain)

Game melibatkan pemain yang berinteraksi dengan konten ataupun dengan pemain lainnya. Dan dalam konsep gamifikasi ini yang menjadi pemain adalah siswa

7) *Quantifiable Outcome* (Hasil yang dapat diukur)

Permainan dirancang sehingga keadaan pemenangnya nyata. Hasil permainan dirancang dengan baik sehingga pemain dapat dengan mudah mengetahui kemenangan dan kekalahan. Tidak ada kemiripan artinya adanya skor, level, atau status kemenangan yang jelas menentukan hasil. Ini adalah komponen yang membedakan permainan dari keadaan "bermain", yang tidak memiliki status akhir yang jelas atau hasil yang dapat diukur.

8) *Competition* (Persaingan)

Dalam persaingan, lawan Anda dibatasi untuk menghalangi satu sama lain dan mencurahkan seluruh perhatian mereka untuk mengoptimalkan kinerja Anda sendiri. Dengan cara ini, makna permainan adalah untuk mencapai pencapaian terbaik dalam menghadapi situasi, hambatan, dan lawan. Kemenangan dicapai dengan menjadi lebih cepat, cerdas, atau mahir daripada lawan. Kemenangan dicapai dengan menjadi lebih cepat, cerdas, atau mahir daripada lawan.

Pemanfaatan elemen-elemen permainan cenderung berkembang seiring dengan perubahan preferensi masyarakat terhadap jenis game yang diminati. Perkembangan ini juga dipengaruhi oleh kemajuan teknologi informasi. Tidak ada batasan minimum yang baku dalam penerapan elemen game dalam gamifikasi. Yang terpenting, penerapannya harus disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik serta tujuan instruksional yang ingin dicapai.

b. Karakteristik Gamifikasi

Karakteristik gamifikasi dalam penggunaannya berupa adanya elemen permainan, Gamifikasi memiliki beberapa karakteristik dalam pembelajaran, berikut karakteristik gamifikasi⁸²:

- a) *Point*, penggunaan point dalam beberapa game bertujuan sebagai hadiah atas tindakan. Point dapat digunakan untuk menunjukkan konten yang lebih baik dan membuka kunci konten yang terkunci. berfungsi sebagai uang yang dapat digunakan untuk membeli barang elektronik yang diinginkan
- b) Lencana digital atau *badges*, diberikan kepada peserta setelah mereka berhasil menyelesaikan tugas atau tantangan tertentu. Lencana ini bisa berupa simbol, penghargaan, atau bentuk visual lain seperti pita, yang menunjukkan pencapaian. Umumnya, lencana

⁸² Muhamad Iqbal et al., "Gamifikasi Pembelajaran Dan Pengaruhnya Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa" 07, no. 01 (2024): 58–70.

mencerminkan keberhasilan dalam menguasai keterampilan tertentu yang ditentukan dalam sistem permainan.

- c) *Leaderboards*, atau Papan peringkat merupakan tampilan peringkat yang menunjukkan daftar peserta dengan skor tertinggi, poin terbanyak, atau level tertinggi yang telah dicapai. Alat ini memberikan gambaran umum mengenai prestasi seluruh siswa dalam proses pembelajaran.
- d) *Levels*, menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkatan, maka semakin rumit dan menantang tugas yang harus diselesaikan. Materi pembelajaran pun dipecah ke dalam beberapa tingkat, sesuai dengan kompleksitas dan kemampuan yang dibutuhkan di setiap levelnya.
- e) *Scenario* atau alur cerita beserta tema berfungsi sebagai elemen penggerak dalam sebuah permainan. Tujuannya adalah untuk menciptakan pengalaman bermain yang lebih menarik dan terasa realistis, sehingga setiap permainan memiliki latar dan konteks tematik yang jelas dan mendalam.

c. Fungsi dan Kegunaan Gamifikasi

Pendekatan gamifikasi merupakan metode yang memanfaatkan motivasi alami pemain untuk belajar, berinteraksi sosial, bersaing, serta meraih pencapaian. Strategi dasar dalam penerapan gamifikasi biasanya dimulai dengan memberikan penghargaan sebagai insentif agar peserta terdorong menyelesaikan tugas tertentu demi memperoleh imbalan yang telah ditentukan. Jenis-jenis reward yang disediakan adalah eye rewards,

achievement badges atau progress fill bars. Teknik pemberian reward ini dapat mendorong pemain untuk berkompetisi. Salah satu kelebihan dari penerapan gamifikasi adalah tidak menuntut peserta didik untuk belajar secara paksa, melainkan memberikan ruang bagi mereka untuk belajar kapan saja sesuai keinginan. Selain itu, gamifikasi juga berperan dalam meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa⁸³. Adapun kegunaan gamifikasi dalam pembelajaran menurut Redy Winatha & Ariningsih adalah:

- a) Memberikan dukungan terhadap pertumbuhan kemampuan berpikir peserta didik
- b) Dalam kondisi tertentu, turut mendukung perkembangan aspek fisik
- c) Menumbuhkan keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung
- d) Mempermudah siswa dalam menangkap dan memahami isi pelajaran
- e) Penerapan gamifikasi tidak terbatas hanya di dalam kelas, tetapi juga bisa diterapkan di luar ruang kelas⁸⁴.

d. Prosedur Penggunaan Gamifikasi dalam Pembelajaran di SD/MI

Gamifikasi merupakan metode pembelajaran yang mengintegrasikan unsur-unsur dari permainan atau video game dengan

⁸³ Mohd Faruze Iberahim and Norah Md Noor, "Amalan Gamifikasi Dalam Pengajaran Dan Pemudahcaraan Guru - Guru Sekolah Rendah Di Negeri Johor," *Innovative Teaching and Learning Journal* 3, no. 2 (2020): 8–14.

⁸⁴ Redy Winatha and Ariningsih, "Persepsi Mahasiswa Terhadap Penerapan Gamifikasi Dalam Pembelajaran."

maksud meningkatkan partisipasi siswa dalam proses belajar sekaligus menambah keseruan dan keterlibatan mereka. Selain itu, media ini berfungsi untuk merekam aktivitas yang menarik serta memotivasi siswa dalam belajar⁸⁵. Penggunaan E-LKPD berbasis gamifikasi ini menggunakan Model ADDIE merupakan salah satu metode yang kerap kali digunakan sebagai pengembangan bahan ajar, berikut prosedur pengembangan E-LKPD berbasis gamifikasi:

- a) Analisis, tahap ini adalah proses utama untuk mengevaluasi kebutuhan pengembangan gamifikasi serta melakukan penilaian kelayakan dan persyaratan dalam pembuatan E-LKPD berbasis gamifikasi. Pada fase ini, dilakukan kajian terkait pentingnya penerapan gamifikasi dalam E-LKPD.
- b) Desain, tahap ini meliputi perencanaan konseptual yang diwujudkan dalam bentuk sketsa atau storyboard, yang menjadi dasar bagi proses pengembangan selanjutnya. Pembuatan storyboard mempermudah pengembang E-LKPD berbasis gamifikasi dalam menjelaskan konsep kepada pihak sekolah.
- c) *Development*, Berisi kegiatan realisasi dari rancangan E-LKPD berbasis Gamifikasi. Disusun kerangka konseptual penerapan E-LKPD berbasis Gamifikasi

⁸⁵ Nur Umar and Wildan Wiguna, "GAMIFIKASI MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS MOBILE DI SEKOLAH DASAR NEGERI," *POTENSI* 1, no. 1 (2020): 231–41.

- d) Implementasi, tahap ini melibatkan penerapan E-LKPD berbasis gamifikasi yang telah dibuat dalam kondisi nyata. Selanjutnya, dilakukan evaluasi awal untuk memperoleh masukan dari pengguna, yang akan digunakan untuk melakukan perbaikan jika masih ditemukan kekurangan.
- e) Evaluasi, tahap ini merupakan tahap akhir dengan melakukan evaluasi lanjutan. Kemudian dilakukan revisi sesuai dengan kebutuhan dan harapan pengguna yang belum dapat terpenuhi sebelumnya.

5. Mata Pelajaran IPS

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah bidang studi yang memfokuskan pada analisis berbagai kejadian, fakta, konsep, serta kesimpulan umum yang berhubungan dengan persoalan sosial⁸⁶. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan gabungan dari bidang Sejarah, ilmu sosial, dan humaniora yang bertujuan mengembangkan kompetensi kewarganegaraan. IPS juga dapat dipahami sebagai kajian mengenai hubungan sosial dan peran masyarakat, termasuk interaksi antara individu dan kelompok sosial. Secara umum, IPS adalah suatu pendekatan yang mengembangkan pengetahuan, sikap, serta keterampilan sosial untuk membentuk individu yang sadar dan responsif

⁸⁶ Silvina Novianti et al., "Literatur Review: Pengembangan Pembelajaran Dan Pengorganisasian IPS Di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 7, no. 6 (2023): 3654–62, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6375>.

terhadap masalah sosial yang ada di lingkungan sekitarnya⁸⁷. Ilmu Pengetahuan Sosial adalah padanan dari istilah Social Studies. Social Studies sendiri adalah kumpulan ilmu sosial yang telah disederhanakan demi kepentingan pendidikan, mencakup berbagai bidang seperti sejarah, ekonomi, politik, sosiologi, antropologi, psikologi, geografi, dan filsafat. Dalam praktiknya, aspek-aspek tersebut dipilih secara selektif untuk dijadikan materi pembelajaran di sekolah maupun perguruan tinggi⁸⁸.

Pembelajaran IPS banyak mempelajari hubungan antara individu dan lingkungannya yang berguna Untuk membantu siswa memecahkan masalah sosial, serta kebutuhan dan interaksi setiap orang, yang terjadi di lingkungan sosialnya, sehingga peserta didik diberi kesempatan untuk berpikir kritis selama pembelajaran IPS. Dengan pembelajaran IPS, peserta didik dapat mengembangkan sifat mental yang positif dan kemampuan kreativitas yang tinggi⁸⁹.

Menurut Ahmadi IPS Ilmu Pengetahuan Sosial adalah kumpulan ilmu sosial yang dipilih dan disesuaikan khusus untuk digunakan dalam program pendidikan di sekolah atau kelompok belajar setara lainnya⁹⁰.

Berdasarkan Kemendikbud, pendidikan IPS merupakan komponen

⁸⁷ Edy Surahman and M. Mukminan, "Peran Guru IPS Sebagai Pendidik Dan Pengajar Dalam Meningkatkan Sikap Sosial Dan Tanggung Jawab Sosial Siswa SMP," *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS* 4, no. 1 (2017): 1–13, <https://doi.org/10.21831/hsjpi.v4i1.8660>.

⁸⁸ Qoidul Khoir, "Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Dan Ilmu, Teknologi, Dan Masyarakat (ITM): Tujuan, Keterkaitan, Dan Dampaknya Terhadap Perkembangan IPTEK," *Jurnal Ilmiah Pendidika IPS* 2, no. 4 (2024), <https://journal.appisi.or.id/index.php/sosial>.

⁸⁹ Amirah Al May Azizah, "ANALISIS PEMBELAJARAN IPS DI SD / MI DALAM," *Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education* 5, no. 1 (2021): 1–14, <https://doi.org/10.32934>.

⁹⁰ Khoir, "Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Dan Ilmu, Teknologi, Dan Masyarakat (ITM): Tujuan, Keterkaitan, Dan Dampaknya Terhadap Perkembangan IPTEK."

kurikulum sekolah yang mempelajari hubungan manusia dalam kehidupan bermasyarakat. Pembelajaran IPS mencakup penguasaan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang wajib dikuasai oleh peserta didik. Selain itu, pendidikan IPS juga menetapkan standar kompetensi dasar dan kompetensi inti yang harus diraih siswa pada setiap tingkat pendidikan.

Menurut Endayani, IPS merupakan perpaduan berbagai konsep dan materi dari ilmu-ilmu sosial yang digabungkan untuk mendukung proses belajar mengajar di sekolah⁹¹. Sementara itu, National Council for the Social Studies mendefinisikan IPS sebagai bidang studi yang mengintegrasikan ilmu sosial dan humaniora dengan tujuan meningkatkan kompetensi kewarganegaraan. Dalam program IPS, beragam disiplin ilmu seperti antropologi, arkeologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, filsafat, ilmu politik, psikologi, dan lain-lain dipelajari⁹².

Sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, IPS menjadi salah satu materi yang wajib dimasukkan dalam kurikulum di jenjang sekolah dasar dan menengah. Materi yang dipelajari mencakup bidang-bidang seperti ilmu bumi dan geografi, sejarah, ekonomi, kesehatan, dan lainnya. Tujuan utamanya

⁹¹ Henni Endayani, "SEJARAH DAN KONSEP PENDIDIKAN IPS Henni Endayani," *ITTIHAD* 2, no. 2 (2018), <https://journal.appisi.or.id/index.php/sosial>.

⁹² Nashrullah, *PEMBELAJARAN IPS (TEORI DAN PRAKTIK)*, ed. Noor Alfulaila (Kalimantan selatan: CV. EL PUBLISHER, 2022).

adalah meningkatkan pengetahuan, pemahaman, serta kemampuan siswa dalam menganalisis berbagai kondisi sosial.

b. Tujuan dan Fungsi IPS di SD/MI

Tujuan pendidikan IPS adalah memberikan siswa pengetahuan serta keterampilan dasar yang memungkinkan mereka berkembang secara mandiri sesuai dengan minat, bakat, kemampuan, dan lingkungan masing-masing, sekaligus menyediakan berbagai sumber daya bagi mereka yang ingin melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi⁹³.

Menurut Nashrullah, tujuan utama Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah meningkatkan kesadaran peserta didik terhadap berbagai persoalan sosial di masyarakat, membentuk sikap positif terhadap ketimpangan yang ada, serta membekali keterampilan dalam menghadapi masalah sehari-hari, baik yang dialami secara pribadi maupun dalam lingkungan sosial⁹⁴. Sementara itu, Jumriani dkk menyatakan bahwa tujuan pembelajaran IPS di tingkat sekolah dasar adalah agar peserta didik dapat mengembangkan keterampilan dasar dan pengetahuan yang berguna untuk kehidupan sehari-hari⁹⁵. Selain itu Tujuan mata pelajaran IPS di SD/MI juga dapat ditetapkan sebagai berikut⁹⁶:

⁹³ Ibid.

⁹⁴ Ibid.

⁹⁵ Silvina Novianti et al., "Literatur Review: Pengembangan Pembelajaran Dan Pengorganisasian IPS Di Sekolah Dasar."

⁹⁶ Nashrullah, *PEMBELAJARAN IPS (TEORI DAN PRAKTIK)*.

- a) Memahami berbagai konsep yang terkait dengan kehidupan masyarakat serta lingkungan sekitarnya.
- b) Mengembangkan kemampuan dasar dalam berpikir secara logis dan kritis, memiliki rasa ingin tahu, melakukan inkuiri, memecahkan masalah, serta keterampilan sosial.
- c) Menumbuhkan kesadaran dan komitmen terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- d) Mampu berkomunikasi, bekerja sama, dan bersaing dalam masyarakat yang beragam pada tingkat lokal, nasional, maupun global.

Tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dalam perspektif peserta didik adalah agar siswa dapat memahami seluk beluk dan pola-pola konsep kehidupan masyarakat dan dapat membantu meningkatkan kondisi kehidupan. Selain itu, pembelajaran IPS berperan dalam mengembangkan keterampilan krusial yang dibutuhkan di era global saat ini, sehingga siswa dapat berperan aktif dalam membangun kehidupan yang lebih baik. Tujuan dari mata pelajaran dan proses pembelajaran IPS dijabarkan ke dalam empat aspek utama⁹⁷:

- a) Memahami konsep-konsep mengenai pola, penyebaran, serta aspek ruang dan waktu, termasuk pemenuhan kebutuhan,

⁹⁷ Musyarofah, Abdurrahman Ahmad, and Nasobi niki Suma, *Konsep Dasar IPS*, ed. Depict Pristine Adi, 1st ed. (Sleman: Komojoyo Press, 2021).

interaksi sosial, dan perkembangan sejarah dalam peradaban manusia.

- b) Mampu berpikir kritis, berkomunikasi efektif, berkreasi, serta bekerja sama di tengah kemajuan teknologi masa kini.
- c) Menumbuhkan kesadaran dan komitmen untuk mengamalkan nilai-nilai sosial dan kemanusiaan demi menumbuhkan rasa cinta terhadap dunia.
- d) Mengaplikasikan pemahaman konsep dan keterampilan yang diperoleh dengan menghasilkan karya atau melaksanakan tindakan sosial.

Pendidikan IPS di sekolah bertujuan dan bertanggung jawab untuk membentuk individu yang memiliki pengetahuan luas, kemampuan berpikir kritis, sikap aktif, serta kesadaran sosial yang tinggi sebagai anggota masyarakat, bangsa, dan warga negara yang baik. IPS berperan sebagai dasar penting dalam mengembangkan aspek intelektual, emosional, budaya, dan sosial peserta didik, sehingga mereka dapat mengembangkan pola pikir, sikap, dan perilaku yang bertanggung jawab. Melalui IPS, siswa didorong untuk peduli terhadap kondisi sosial di sekitarnya dan memiliki kemampuan dalam menyelesaikan masalah secara kritis, analitis, dan penuh tanggung jawab⁹⁸.

⁹⁸ Dea Safitri et al., "Prinsip Dan Tujuan Pembelajaran IPS Membangun Warga Negara Berpengetahuan Luas Dan Berpikir Kritis" 2, no. 1 (n.d.): 53–59.

Tujuan pembelajaran IPS adalah untuk menanamkan nilai, sikap, dan keterampilan sosial dalam siswa sehingga mereka dapat merefleksikan dalam kehidupan bermasyarakat bangsa dan negara Indonesia⁹⁹. Sejalan dengan hal itu Jarolimek berpendapat bahwa tujuan utama mata pelajaran IPS, adalah untuk membantu siswa belajar tentang masyarakat dunia di mana mereka hidup, untuk memperoleh jalan, untuk belajar menerima realitas sosial, dan belajar bagaimana menjadi seorang individu yang lebih baik mengembangkan pemahaman tentang sikap dan kemampuan untuk membantu dalam meningkatkan pencerahan manusia¹⁰⁰.

c. Karakteristik IPS di SD/MI

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memiliki ciri khas tersendiri dibandingkan mata pelajaran lainnya, karena merupakan pendidikan berbasis disiplin ilmu yang dikaji secara menyeluruh. Kajian dalam IPS bersifat terpadu, mencakup pendekatan interdisipliner, multidimensional, hingga lintas disiplin (cross-disciplinary), yang menggabungkan berbagai perspektif untuk memahami fenomena sosial secara lebih komprehensif¹⁰¹. Karakteristik Mata Pelajaran Ilmu

⁹⁹ Eka Yusnaldi et al., “Hakikat Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial” 7 (2023): 32175–81.

¹⁰⁰ Barudin, *Pengembangan Pembelajaran IPS Berbasis Hipnosis*, ed. M. Hidayat and Miskadi, 1st ed. (lombok tengah: pusat pengembangan dan penelitian indonesia, 2023).

¹⁰¹ Nashrullah, *PEMBELAJARAN IPS (TEORI DAN PRAKTIK)*.

Pengetahuan Sosial SD/Mi meliputi¹⁰²: Berikut ini adalah hasil parafrase dan penyusunan ulang kalimat dari poin-poin yang Anda berikan:

- a) Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) meliputi cakupan materi dari bidang geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi. Melalui pembelajaran ini, siswa diarahkan untuk menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab, serta menjadi bagian dari komunitas global.
- b) Pembelajaran IPS dirancang untuk menumbuhkan pengetahuan, pemahaman, serta kemampuan menganalisis berbagai dinamika sosial dalam masyarakat, sebagai bekal menghadapi kehidupan sosial yang terus berkembang.
- c) Struktur pembelajaran IPS disusun dengan pendekatan sistematis, menyeluruh, dan integratif, yang bertujuan untuk mendukung proses kedewasaan siswa serta keberhasilan dalam berinteraksi dan berperan di tengah masyarakat. Dengan pendekatan ini, siswa diharapkan memiliki pemahaman yang lebih mendalam terhadap berbagai aspek sosial.
- d) Kompetensi Dasar (KD) dalam mata pelajaran IPS bersumber dari cabang ilmu seperti geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi, yang kemudian diolah menjadi materi atau tema/subtema tertentu agar sesuai dengan konteks pendidikan.

¹⁰² Riska Aulia and Rora Rizki Wandini, "Karakteristik Mata Pelajaran IPS," *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 5, no. 2 (2023): 4034–40.

- e) Kompetensi Dasar IPS juga mencakup persoalan sosial yang dianalisis melalui pendekatan interdisipliner dan multidisipliner untuk memberikan pemahaman yang lebih kompleks dan mendalam.
- f) KD dalam IPS mencakup kejadian serta dinamika dalam kehidupan masyarakat, termasuk hubungan sebab-akibat, aspek kewilayahan, adaptasi terhadap lingkungan, struktur serta proses sosial, dan perjuangan individu maupun kelompok dalam memenuhi kebutuhan, mengelola kekuasaan, mencari keadilan, serta menjaga keamanan.
- g) Pengembangan Kompetensi Dasar dalam IPS menggunakan tiga pendekatan utama dalam memahami fenomena sosial dan kehidupan manusia secara menyeluruh.

d. Ruang Lingkup Materi IPS di SD/MI

Secara mendasar, pembelajaran IPS mempelajari, mempelajari, dan mengkaji kehidupan manusia, termasuk segala tingkah laku dan kebutuhan manusia. IPS mempelajari bagaimana manusia memenuhi kebutuhannya, seperti memenuhi kebutuhan fisik, budaya, dan mental; memanfaatkan sumber daya alam; mengatur kesehatan dan pemerintahan, dan kebutuhan lainnya untuk mempertahankan kehidupan masyarakat manusia¹⁰³.

¹⁰³ Yusnaldi et al., "Hakikat Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial."

Materi pelajaran IPS di sekolah dasar telah disesuaikan dengan kemampuan dan pemahaman siswa. Pendidikan IPS juga digunakan untuk menanamkan nilai moral, karakter, dan jati diri bangsa, sehingga siswa dapat menjadi orang sosial yang baik. Melalui pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), siswa diharapkan dapat memahami peran dan posisinya dalam masyarakat secara tepat, serta mampu berinteraksi secara bijak dengan orang lain dan lingkungan tempat mereka hidup¹⁰⁴. Ruang lingkup mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial SD dan SMP meliputi:

- a) Individu, lokasi, dan lingkungan — mencakup wilayah geografis tempat masyarakat Indonesia bermukim serta hubungan dan interaksi sosial yang terjadi di seluruh penjuru Nusantara.
- b) Aspek waktu, kesinambungan, dan perubahan — mencakup perjalanan kehidupan masyarakat Indonesia dari era praaksara hingga berkembangnya kebudayaan Islam.
- c) Struktur sosial dan kebudayaan — meliputi kehidupan manusia dalam konteks lembaga sosial, ekonomi, pendidikan, serta nilai-nilai budaya yang berkembang di Indonesia.
- d) Tindakan ekonomi dan upaya menuju kesejahteraan — berfokus pada perilaku masyarakat dalam memenuhi kebutuhan dan meningkatkan taraf hidup.

¹⁰⁴ Aulia Nursyifa, "Transformasi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0" 6, no. 1 (2019).

Selain itu Mulyono Tjokrodikaryo mengemukakan terdapat 5 macam sumber materi IPS antara lain¹⁰⁵:

- a) Segala hal yang hadir dan berlangsung di sekitar anak, mulai dari lingkungan keluarga, sekolah, desa, kecamatan, hingga cakupan yang lebih luas seperti negara dan dunia.
- b) Aktivitas manusia seperti kegiatan mencari nafkah, pendidikan, praktik keagamaan, produksi barang, serta komunikasi sosial.
- c) Aspek geografis dan budaya yang mencakup elemen-elemen lingkungan fisik dan kebudayaan yang dekat dengan kehidupan sehari-hari anak.
- d) Sejarah kehidupan masa lalu, perkembangan peradaban manusia, termasuk kisah-kisah dari lingkungan terdekat hingga peristiwa besar di tingkat global yang melibatkan tokoh dan masyarakat.
- e) Anak sebagai titik awal pembelajaran yang mencakup berbagai unsur kehidupan mereka seperti makanan yang dikonsumsi, pakaian yang dikenakan, permainan yang dimainkan, dan aspek lainnya.

¹⁰⁵ Nashrullah, *PEMBELAJARAN IPS (TEORI DAN PRAKTIK)*.

BAB IV

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan bahan ajar E-LKPD Berbasis Gamifikasi dengan rumusan masalah dan tujuan pada penelitian pengembangan ini, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Telah berhasil dikembangkan E-LKPD Berbasis Gamifikasi dengan menggunakan model *ADDIE*, dengan Langkah-langkah sebagai berikut: *analysis, design, development, implementation, evaluation*. Tahap analisis mencakup analisis kebutuhan siswa dan analisis karakteristik peserta didik. Setelah tahap *analysis* maka dilakukan tahap *design* yang merupakan proses penyusunan materi dan perumusan capaian pembelajaran lalu media didesain dengan menggunakan aplikasi canva dan unity 21, pada tahap merancang produk terdiri dari tampilan awal, materi, dan Langkah kerja. Selanjutnya tahap *development* yaitu perancangan yang telah dilakukan diwujudkan dalam bentuk nyata, pembuatan bahan ajar dimulai dari perumusan tujuan perkembangan berdasarkan indikator materi letak geografis Indonesia untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dan motivasi belajar siswa, validasi produk oleh ahli media dan ahli materi. Dan tahap selanjutnya adalah tahap evaluasi dilakukan dengan mengumpulkan komentar dan saran dari guru atas hasil implementasi E-LKPD Berbasis Gamifikasi kemudian dirangkum dan diperbaiki.

2. Telah diperoleh E-LKPD Berbasis Gamifikasi yang layak untuk digunakan pada pelaksanaan pembelajaran dengan hasil ahli media sebesar 94%, ahli materi sebesar 83%, dan praktisi guru terhadap kelayakan sebesar 91% yang termasuk pada katagori “sangat layak”.
3. Penggunaan bahan ajar E-LKPD Berbasis Gamifikasi berpengaruh terhadap keterampilan berpikir kreatif pada siswa, dengan hasil uji paired sample t-test dan sig $0,000 < 0,05$, dengan besarnya sumbangan presentase pengaruh diperoleh nilai R Square sebesar 1,000 atau (100%). Ini artinya E-LKPD Berbasis Gamifikasi dinyatakan berpengaruh terhadap peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa pada materi letak geografis Indonesia.
4. Penggunaan bahan ajar E-LKPD Berbasis Gamifikasi dapat meningkatkan motivasi belajar pada siswa, berdasarkan hasil dari uji *paired sample t-test* dan sig sebesar $0,000 < 0,05$, dengan besarnya sumbangan presentase pengaruh diperoleh nilai R Square sebesar 1,000 atau (100%). Dengan demikian, penggunaan E-LKPD Berbasis Gamifikasi dinyatakan berpengaruh untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

B. Saran

1. Penggunaan E-LKPD Berbasis Gamifikasi hendaknya terlebih dahulu dipandu oleh guru kelas atau guru mata pelajaran terkait.
2. Pengembangan E-LKPD Berbasis Gamifikasi tidak hanya untuk kelas V SD materi Letak Geografis Indonesia, namun dapat dikembangkan pada materi yang lain.

3. Pengembangan e-lkpd berbasis Gamifikasi ini dapat diperluas dalam Versi Android dan iOS
4. Guru MI/SD dapat menggunakan E-LKPD Berbasis Gamifikasi sebagai salah satu alternatif bahan ajar yang dapat meningkatkan kreativitas siswa dan motivasi belajar.



DAFTAR PUSTAKA

- Agbangba, Codjo Emile, Edmond Sacla Aide, Hermann Honfo, and Romain Glèlè Kakai. "On the Use of Post-Hoc Tests in Environmental and Biological Sciences: A Critical Review." *Heliyon* 10, no. 3 (2024): e25131. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e25131>.
- Agustin, Mubiar, and Yoga Adi Pratama. *Keterampilan Berpikir Dalam Konteks Pembelajaran Abad 21*. Edited by Nurul Falah Atif. 1st ed. Bandung: Refika Aditama, 2021.
- Alnemare, Ahmad K. "Influence of Motivation on Academic Progression of Students: A Cross-Sectional Study." *Journal of Clinical and Diagnostic Research*, no. October (2020). <https://doi.org/10.7860/jcdr/2020/45678.14011>.
- Andi Setiawan. *Belajar Dan Pembelajaran*. 1st ed. ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2017. <https://www.coursehero.com/file/52663366/Belajar-dan-Pembelajaran1-convertedpdf/>.
- Andres, Nora, Mahmud Alpusari, and Intan Kartika Sari. "Pengembangan E-Lkpd Pada Pembelajaran Ipa Di Kelas V Sekolah Dasar." *Jurnal Kiprah Pendidikan* 2, no. 3 (2023): 241–54. <https://doi.org/10.33578/kpd.v2i3.185>.
- Andriyani, Yunita, Nurlinda Safitri, and Yuyun Yuniar. "PENGUNAAN MEDIA INTERAKTIF BAAMBOOZLE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR" 9, no. 7 (2024): 28–42.
- Anisa, Hadmar Sri Suci, A Muh Ali, and Yurfiah Yurfiah. "Analisis Daya Pembeda Dan Tingkat Kesukaran Soal Pilihan Ganda Pada Mata Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar." *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2, no. 3 (2024): 875–84. <http://www.jurnal-umbuton.ac.id/index.php/prosa>.
- Ariani, Diana. "Gamifikasi Untuk Pembelajaran." *Jurnal Pembelajaran Inovatif* 3, no. 2 (2020): 144–49. <https://doi.org/10.21009/jpi.032.09>.
- Arisanti, Wa Ode Lidya, Wahyu Sopandi, and Ari Widodo. "Analisis Penguasaan Konsep Dan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Sd Melalui Project Based Learning." *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru* 8, no. 1 (2017): 82. <https://doi.org/10.17509/eh.v8i1.5125>.
- Asmaryadi, Ahmad Ilham, Yulia Darniyanti, and Nikmatun Nur. "Pengembangan Bahan Ajar E-LKPD Berbasis MIKiR Dengan Menggunakan Live Worksheets Pada Muatan IPA Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (2022): 7377–85. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3521>.
- Astini, Ni Wayan, and Rini Kadek, Ni Purwati. "Strategi Pembelajaran Matematika Berdasarkan Karakteristik Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Emasains: Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains* 9, no. 1 (2020): 4. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3742749>.

- Astuti, Astuti, Stevanus Budi Waluya, and Mohammad Budi Asikin. "Instrumen Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar." *Musamus Journal of Primary Education* 3, no. 1 (2020): 27–34. <https://doi.org/10.35724/musjpe.v3i1.3117>.
- Aulia, Riska, and Rora Rizki Wandini. "Karakteristik Mata Pelajaran IPS." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 5, no. 2 (2023): 4034–40.
- Aunurrahman. *Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta, 2014.
- Azizah, Amirah Al May. "ANALISIS PEMBELAJARAN IPS DI SD / MI DALAM." *Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education* 5, no. 1 (2021): 1–14. <https://doi.org/10.32934>.
- Badril, and Azisi. *Menciptakan Lingkungan Pembelajaran Kreatif*. Vol. 8, 2017.
- Barudin. *Pengembangan Pembelajaran IPS Berbasis Hipnosis*. Edited by M. Hidayat and Miskadi. 1st ed. Lombok Tengah: pusat pengembangan dan penelitian indonesia, 2023.
- Budiyono, Budiyono, Wiryanto Wiryanto, Suprayitno Suprayitno, and M. Gita Primaniarta. "Persepsi Mahasiswa Pendidikan Dasar Terhadap Gamifikasi Dalam Pendidikan STEAM." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, no. 3 (2023): 3591–3603. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4909>.
- Cahyanti, Retno, Nurina Happy, Lilik Ariyanto, and Bungkus Dias. "Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Anak Pada Pengaplikasian Tower Crane Ditinjau Dari Gaya Belajar." *Journal on Education* 6, no. 3 (2020): 17122–32.
- Deterding, Sebastian, Dan Dixon, Rilla Khaled, and Lennart Nacke. "From Game Design Elements to Gamefulness: Defining 'Gamification.'" *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments, MindTrek 2011*, no. March 2014 (2011): 9–15. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>.
- Ekayana, Selvia Desi, Didik Hermanto, and Moh Affaf. "Profil Berpikir Kreatif Siswa SMP Dalam Menyelesaikan Masalah Matematika Kontekstual Berdasarkan Perbedaan Tipe Kepribadian Introvert Dan Ekstrovert." *Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains* 8, no. 2 (2020): 165. <https://doi.org/10.25273/jems.v8i2.7605>.
- Endayani, Henni. "SEJARAH DAN KONSEP PENDIDIKAN IPS Henni Endayani." *ITTIHAD* 2, no. 2 (2018). <https://journal.appisi.or.id/index.php/sosial>.
- Hadi Soekamto. "Panduan Penyusunan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD)." *Sistem Pengelolaan Pembelajaran Universitas Negeri Malang*, no. February (2021): 7. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.35713.17766>.
- Hafizallah, Yandi. "Tahap Dan Perkembangan Kreativitas Anak." *Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini* 2, no. 1 (2017).

<https://doi.org/10.14421/jga.2017.21-05>.

Hamdu, Ghullam, and Lisa Agustina. "Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Pestasi Belajar Ipa Di Sekolah Dasar." *Jurnal Penelitian Pendidikan* 12, no. 1 (2011): 25–33.

Hanafiah, Muhammad Ali, Martiani Martiani, and Citra Dewi. "Pengaruh Model Pembelajaran Numbered Head Together (NHT) Terhadap Motivasi Belajar Pada Permainan Bola Basket Siswa SMP." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 6 (2021): 5213–19. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1655>.

Harisuddin, Muhammad Iqbal. *Secuil Esensi Berpikir Kreatif & Motivasi Belajar Siswa*. subang: PT. Indo Bharat Rayon, 2019.

Hidayat, Fitria, and Muhammad Nizar. "Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning." *Jurnal Inovasi Pendidikan Islma* 1, no. 1 (2021): 28–37.

Iberahim, Mohd Faruze, and Norah Md Noor. "Amalan Gamifikasi Dalam Pengajaran Dan Pemudahcaraan Guru - Guru Sekolah Rendah Di Negeri Johor." *Innovative Teaching and Learning Journal* 3, no. 2 (2020): 8–14.

Indiana, Shintana, Nurrohmatul Amaliyah, and Tri Isti Hartini. "KONSEP DASAR IPA PADA SISWA KELAS V DI SDN GUGUS 2 KECAMATAN CIPAYUNG KOTA DEPOK." *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan* 11 (2024): 86–104.

Indonesia, Pemerintah Pusat. "Undang-Undang (UU) Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional." Jakarta, 2003. <https://doi.org/10.24967/ekombis.v2i1.48>.

Indrawati, M. Y., and Y. Pedhu. "Motivasi Belajar Dan Prokrastinasi Akademik Siswa Smp Santo Fransiskus Ii Jakarta Maria Yuli Indrawati, Yoseph Pedhu *." *Jurnal Psiko Edukasi* 20, no. 2 (2022): 151–64.

Iqbal, Muhamad, Zea Ulhaque, Muhammad Azhar Fachrezi, and Angga Hadiapurwa. "Gamifikasi Pembelajaran Dan Pengaruhnya Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa" 07, no. 01 (2024): 58–70.

Islamuddin, Haryu. *Psikologi Pendidikan*. 1st ed. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012.

Ismail, Pane, Vidya Avianti Hadju, Lilis Maghfuroh, Hairil Akbar, Rotua Suriany Simamora, Zubaedah Wiji Lestari, Aulia Puspaning Galih, et al. *Desain Penelitian Mixed Method (Metodologi Penelitian)*. Edited by Nanda Saputra. Universitas Lampung. 1st ed. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021.

Istianah, Farida, S Pd, and M Pd. "Penerapan Gamifikasi Pada Materi Sistem

- Pencernaan Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Ipa Di Sd” 12 (2024): 851–61.
- Jainiyah, Fuad Fahrudin, Ismiasih, and Mariyah Ulfah. “PERANAN GURU DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA.” *Jurnal Multidisiplin Indonesia* 2 (2023): 1304–9. <https://jmi.rivierapublishing.id/index.php/rp>.
- Jhon Dewey. “My Pedagogic Creed.” *School Journal* 54, no. 3 (1897): 77–80.
- Julian, Riana, and Suparman. “Analisis Kebutuhan E-LKPD Untuk Menstimulasi Kemampuan Berpikir Kritis Dalam Memecahkan Masalah.” *Proceeding of the Ist Steem* 1, no. 1 (2019): 238–43.
- Jusuf, Heni. “Penggunaan Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran.” *Jurnal TICOM* 5, no. 1 (2020): 1–6. <https://media.neliti.com/media/publications/92772-ID-penggunaan-gamifikasi-dalam-proses-pembe.pdf>.
- Kamsyach, Adriyani, and Kompri. *Motivasi Belajar*. 2nd ed. Bandung: remaja rosdakarya, 2016.
- Kapp, Karl M., Lucas Blair, and Rich Mesch. *The Gamification of Learning and Instruction Fieldbook: Ideas Into Practice*. San Fransisco, CA: Wiley, 2013.
- Kartina, Aninda Ayu, Suciati Suciati, and Harlita Harlita. “Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Smp Kelas Viii Dalam Memecahkan Masalah Pada Materi Zat Aditif Dan Adiktif Selama Pandemi Covid-19.” *Quantum: Jurnal Inovasi Pendidikan Sains* 12, no. 2 (2021): 149. <https://doi.org/10.20527/quantum.v12i2.10364>.
- Kenett, Yoed N. “The Role of Knowledge in Creative Thinking.” *Creativity Research Journal*, no. March (2024). <https://doi.org/10.1080/10400419.2024.2322858>.
- Ketut Sri Puji Wahyuni, I Made Candiasa, and I Made Citra Wibawa. “Pengembangan E-Lkpd Berbasis Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Mata Pelajaran Tematik Kelas Iv Sekolah Dasar.” *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia* 5, no. 2 (2021): 301–11. https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v5i2.476.
- Khasanah, S. U, and Setiawan b. “Penerapan Pendekatan Socio-Scientific Issues Berbantuan E-LKPD Pada Materi Zat Aditif Untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa.” *E-Journal Pendidikan Sains* 10, no. 2 (2022): 313–19.
- Khoir, Qoidul. “Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Dan Ilmu, Teknologi, Dan Masyarakat (ITM): Tujuan, Keterkaitan, Dan Dampaknya Terhadap Perkembangan IPTEK.” *Jurnal Ilmiah Pendidika IPS* 2, no. 4 (2024). <https://journal.appisi.or.id/index.php/sosial>.
- Klock, Ana Carolina Tomé, Isabela Gasparini, Marcelo Soares Pimenta, and Juho Hamari. “Tailored Gamification: A Review of Literature.” *International*

- Journal of Human Computer Studies* 144, no. September 2019 (2020).
<https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2020.102495>.
- Kurnia, Alifia. "Profil Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Menggunakan Soal Tes Pilihan Ganda Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam." *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)* 4, no. 1 (2021): 27–32.
<https://doi.org/10.31605/ijes.v4i1.1147>.
- Kurniawan, Dian, Sinta Verawati Dewi, Jurusan Pendidikan, Matematika Fakultas, Keguruan Dan, Ilmu Pendidikan, and Universitas Siliwangi. "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Media Screencast- O-Matic Mata Kuliah Kalkulus 2 Menggunakan Model 4-D Thiagarajan." *Jurnal Siliwangi* 3, no. 1 (2017).
- Kustandi, Cecep, and Daddy Darmawan. *Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik Disekolah Dan Masyarakat*. 1st ed. Jakarta: Kencana, 2020.
- Lestari, Ina, and Aldeva Ilhami. "Penerapan Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Smp: Systematic Review." *LENSA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA* 12, no. 2 (2022): 135–44. <https://doi.org/10.24929/lensa.v12i2.238>.
- Lestari, Madya Indah, Sri Sumartiningsih, and Erni Suharini. "Hambatan Dan Tantangan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar 1." *Elementary School Teacher Journal* 7, no. 2 (2024): 48–58.
- Lestari, Nurdiyah. "Prosedural Mengadopsi Model 4D Dari Thiagarajan Suatu Studi Pengembangan Lkm Bioteknologi Menggunakan Model Pbl Bagi Mahasiswa." *Jurnal Ilmiah Teknologi FST Undana* 12, no. 2 (2018): 56–65.
- Magdalena, Ina, Riana Okta Prabandani, Emilia Septia Rini, Maulidia Ayu Fitriani, and Amelia Agdira Putri. "Analisis Pengembangan Bahan Ajar." *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 2, no. 2 (2020): 170–87.
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>.
- Mahmudah, Mahmudah, and Moh. Danang Bahtiar. "Pengembangan E-LKPD Berbasis Higher Order Thinking Skills Pada Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan Sebagai Upaya Meningkatkan Berpikir Kritis Peserta Didik." *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)* 10, no. 1 (2022): 80–93.
<https://doi.org/10.26740/jpak.v10n1.p80-93>.
- Mayanti, Elsa Dian, and Alfyananda Kurnia Putra. "Pengaruh Game Based Learning Dengan Gamification Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif" 3, no. 9 (2023). <https://doi.org/10.17977/um066.v3.i9.2023.3>.
- Mulyatiningsih, endang. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Edited by apri Nuryanto. 1st ed. Yogyakarta: UNY Press, 2011.
- Musandi, Asri, and Waraulia. *Bahan Ajar Teori Dan Prosedur Penyusunan*. Edited by Dhika Puspita Sari. UNIPMA Press. 1st ed. Jawa Timur: UNIPMA Press,

2020.

- Mustofa, Nurul Hadi, Darsinah Darsinah, and Murfiah Dewi Wulandari. "Perkembangan Motivasi Peserta Didik Di Sekolah Dasar." *Arzusin* 2, no. 4 (2022): 373–80. <https://doi.org/10.58578/arzusin.v2i4.482>.
- Musyarofah, Abdurrahman Ahmad, and Nasobi niki Suma. *Konsep Dasar IPS*. Edited by Depict Pristine Adi. 1st ed. Sleman: Komojoyo Press, 2021.
- Muzakka, Mukhammad Nur, Ninda Aulia, and Sabilatul Aisyah Putri. "Game Based Learning Sebagai Media Pengoptimalan Keterampilan 4C," no. 1 (2025).
- N.F., Ikhlahul Amalia, Maria Veronika Roesminingsih, and Muhammad Turhan Yani. "Pengembangan LKPD Interaktif Berbasis Liveworksheet Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6, no. 5 (2022): 8153–62. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3762>.
- N.W.B. Artini, N.K. Suarni, and D.P. Parmiti. "Efektivitas Pengembangan E-Lkpd Dalam Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Materi Tematik Siswa Kelas V Sekolah Dasar." *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia* 7, no. 1 (2023): 36–45. https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v7i1.1758.
- Nailufari, Nadiefa Nissaul Afni, Afi Khusnul Septiani, Anselmia Aprilin Kartini Dato, and Albertus Djoko Lesmono. "Analisis Berpikir Kreatif Siswa Menggunakan Metode Pembelajaran Project Based Learning." *JPF (Jurnal Pendidikan Fisika) Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar* 12, no. 1 (2024): 39–45. <https://doi.org/10.24252/jpf.v12i1.43591>.
- Nashrullah. *PEMBELAJARAN IPS (TEORI DAN PRAKTIK)*. Edited by Noor Alfulaila. Kalimantan selatan: CV. EL PUBLISHER, 2022.
- Ni Wayan Nabela, and Gede Wira Bayu. "Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik Flip Book Berbasis Pendekatan Saintifik Di Sekolah Dasar." *Jurnal Edutech Undiksha* 10, no. 2 (2022): 342–52. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i2.48605>.
- Nurdiana, Herning, Sajidan Sajidan, and Maridi Maridi. "Efektivitas Unit Pembelajaran Berbasis Guided Inquiry Laboratory (GIL) Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif." *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)* 6, no. 1 (2021). <https://doi.org/10.30998/sap.v6i1.9441>.
- Nurishlah, Laesti, Anisa Nurlaila, and Mangun Rusnaya. "STRATEGI PENGEMBANGAN MOTIVASI INSTRINSIK DI DALAM PEMBELAJARAN SISWA SEKOLAH DASAR." *Jurnal Murabbi* 2 (2023): 60–71. <https://murabbi.stai-sabili.ac.id/index.php/JM/article/view/20/70>.
- Nursyifa, Aulia. "Transformasi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4 . 0" 6, no. 1 (2019).
- Nuryadi, Tutut Dewi Astuti, Endang Sri Utami, and M. Budiantara. *Buku Ajar Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Sibuku Media. Yogyakarta: sibuku media,

2017.

- Pangestu, Nanda S. "Proses Berpikir Kreatif Matematis Siswa Extrovert Dan Introvert SMP Kelas VIII Berdasarkan Tahapan Wallas." *Jurnal Pendidikan Matematika* 8, no. 2 (2019): 215–26.
- Paputungan, Djamila, Syarifuddin Ondeng, and Muh. Arif. "KONSEP, PRINSIP, TUJUAN, DAN MANFAAT PENGEMBANGAN BAHAN AJAR PAI." *Jurnal of Islamic Education Manajement Research* 3, no. 1 (2024): 17–29. <https://e-journal.iaingorontalo.ac.id/index.php/almuzakki/article/view/570%0Ahttps://e-journal.iaingorontalo.ac.id/index.php/almuzakki/article/download/570/316>.
- Praherdhiono, Henry, Punaji Setyosari, and I Nyoman Sudana Degeng. *TEORI DAN IMPLEMENTASI TEKNOLOGI PENDIDIKAN Era Belajar Abad 21 Dan Revolusi Industri 4.0*. 1st ed. Malang: CV. Seribu Bintang, 2019.
- Prasetyo, Sigit. "Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Moodle Dan PHP Di Prodi Pgmi FITK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta." *Tarbiyah Al-Awlad: Jurnal Kependidikan Islam Tingkat Dasar* 7, no. 1 (2017): 27. <https://ejournal.uinib.ac.id/jurnal/index.php/alawlad/article/viewFile/413/332>.
- Prasetyo, Sigit. "Pengembangan Media Lectora Inspire Dalam Pembelajaran Sains Di Madrasah Ibtidaiyah." *Jurnal Pendidikan Islam* 4, no. 2 (2015): 319–37. <https://doi.org/10.14421/jpi.2015.42.319-337>.
- . "Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Berbasis Android Untuk Siswa Sd/Mi." *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)* 1, no. 1 (2017): 122–41. <https://doi.org/10.32934/jmie.v1i1.29>.
- Prastowo, Andi. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif: Menciptakan Metode Pembelajaran Yang Menarik Dan Menyenangkan*. 5th ed. Yogyakarta: Diva Press, 2013.
- Purba, Atikah Zahrani, Fadhilah Hilmy Nasution, Khoiriah Marta Parapat, and Miftahul Jannah. "Gamifikasi Dalam Pendidikan : Meningkatkan Motivasi Dan Keterlibatan Siswa" 1, no. 5 (2024): 299–305.
- Putra, I Made Candra Wahyudi, I Gede Astawan, and Putu Aditya Antara. "Lembar Kerja Peserta Didik Digital Berbasis PBL Pada Muatan IPA Sekolah Dasar." *MIMBAR PGSD Undiksha* 10, no. 1 (2022): 155–63. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v10i1.47031>.
- Rahardja, Untung, Qurotul Aini, Hani Dewi Ariessanti, and Alfiah Khoirunisa. "Pengaruh Gamifikasi Pada IDu (ILearning Education) Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa." *NJCA (Nusantara Journal of Computers and Its Applications)* 3, no. 2 (2018): 120–24. <https://doi.org/10.36564/njca.v3i2.85>.
- Rahmatullah, Sufyan Syafiq, Ahmad Mulyadiprana, and Nana Ganda. "Pengaruh

- Model Pembelajaran Gamification Terhadap Partisipasi Siswa Kelas VI Sekolah Dasar.” *PADARINGAN (Jurnal Pendidikan Sosiologi Antropologi)* 4, no. 3 (2022): 150. <https://doi.org/10.20527/pn.v4i3.6287>.
- Ramadhani, Ayu, and Aufa. “Pengembangan LKPD Berbasis Game Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Kelas III Sekolah Dasar.” *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 13, no. 2 (2024): 2691–2700.
- Ratno, Suyit, Fenny Rizky Amelia, and Siti Afifa Rahma Manik. “KARAKTERISTIK SISWA KREATIF DAN STRATEGI PENGUKURAN CHARACTERISTICS OF CREATIVE STUDENTS AND STRATEGIES FOR MEASURING STUDENT CREATIVITY IN LEARNING SCIENCE AT SDN 101766 PERCUT SEI TUAN,” no. 2021 (2024): 6528–34.
- Rayanto, Yudi Hari, and Sugianti. *PENELITIAN PENGEMBANGAN MODEL ADDIE DAN R2D2: TEORI & PRAKTEK*. Edited by tristan rokhmawan. 1st ed. Pasuruan: lembaga akademid & research institute, 2020.
- Redy Winatha, Komang, and Kadek Ayu Ariningsih. “Persepsi Mahasiswa Terhadap Penerapan Gamifikasi Dalam Pembelajaran.” *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan* 17, no. 2 (2020): 265–74. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPTK/article/view/26010>.
- Riani Johan, Jasmine, Tuti Iriani, and Arris Maulana. “Penerapan Model Four-D Dalam Pengembangan Media Video Keterampilan Mengajar Kelompok Kecil Dan Perorangan.” *Jurnal Pendidikan West Science* 01, no. 06 (2023): 372–78.
- Rinaldi, Muammar, and Ibdina Gustina. *Pengantar Statistik*. Medan: Larispa Indonesia, 2022.
- Robert Maribe Branch. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. new york, 2009.
- Rofikoh, Siti, Farisi Upeno, and Mohammad Imam. “Pengembangan E-Modul Berbasis STEM Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik Dalam Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan* 14, no. September (2020): 723–31.
- Safitri, Dea, Dinda Oktovia, Putri Audya Sari, Radya Amalia, Syifa Salsabila, Universitas Islam, Negeri Sumatera, Utara Medan, Medan Estate, and Kabupaten Deli Serdang. “Prinsip Dan Tujuan Pembelajaran IPS Membangun Warga Negara Berpengetahuan Luas Dan Berpikir Kritis” 2, no. 1 (n.d.): 53–59.
- Sarosa, Samiaji. *Analisis Data Penelitian Kualitatif*. Edited by Flora Maharani. 1st ed. Yogyakarta: PT Kanisius, 2021.
- Silvina Novianti, Khusnul Qotimah, Tihan Arvita, and Hairul Anam. “Literatur Review : Pengembangan Pembelajaran Dan Pengorganisasian IPS Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 7, no. 6 (2023): 3654–62. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6375>.

- Siswanto, Deny Hadi. "Pengembangan E-LKPD Pada Materi Relasi Dan Fungsi Dengan Model PAKEM Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif" 3, no. 03 (n.d.): 118–32. <https://doi.org/10.56741/pbpsp.v3i03.684>.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R N D*. Bandung: Alfabeta, 2019.
- Sunarti Rahman. "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Multidisiplin Indonesia* 2, no. 3 (2023): 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>.
- Supriani, Yuli, Ulfah Ulfah, and Opan Arifudin. "Upaya Meningkatkan Motivasi Peserta Didik Dalam Pembelajaran." *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan* 1, no. 1 (2020): 1–10. <https://ojs-steialamar.org/index.php/JAA/article/view/90>.
- Surahman, Edy, and M. Mukminan. "Peran Guru IPS Sebagai Pendidik Dan Pengajar Dalam Meningkatkan Sikap Sosial Dan Tanggung Jawab Sosial Siswa SMP." *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS* 4, no. 1 (2017): 1–13. <https://doi.org/10.21831/hsjpi.v4i1.8660>.
- Suryaningsih, Siti, and Riska Nurlita. "Pentingnya Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Inovatif Dalam Proses Pembelajaran Abad 21." *Jurnal Pendidikan Indonesia* 2, no. 7 (2021): 1256–68. <https://doi.org/10.36418/japendi.v2i7.233>.
- Susiloningsih, Wahyu, Hanim Faizah, and Eko Sugandi. "Profil Berpikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika SD Kelas 4." *Inventa* 6, no. 1 (2022): 65–69. <https://doi.org/10.36456/inventa.6.1.a4955>.
- Titik, Rahayuningsih, and Asih Enggar Susanti. "Penerapan Metode Gamification Untuk Meningkatkan Kerjasama Siswa Di Dalam Kelompok Kelas X-4 Di Salah Satu Sma Kristen Di Tangerang." *KAIROS: Jurnal Ilmiah* 2, no. 01 (2022): 40–56. <https://ojs.uph.edu/index.php/KAIROS/article/view/2899>.
- Trimara Dewi, Ery, Waspodo Tjipto Subroto, and Hendratno. "Keterampilan Berpikir Kreatif Dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar." *Journal of Education Research* 4, no. 4 (2023): 1793–98.
- TW. "Wawancara," 2025.
- Umar, Nur, and Wildan Wiguna. "GAMIFIKASI MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS MOBILE DI SEKOLAH DASAR NEGERI." *POTENSI* 1, no. 1 (2020): 231–41.
- Uno, Hamzah B. *Teori Motivasi Dan Pengukurannya: Analisis Di Bidang Pendidikan*. 1st ed. Jakarta: Bumi Aksara, 2013.
- Utomo, Budi. "Analisis Validitas Isi Butir Soal Sebagai Salah Satu Upaya Peningkatan Kualitas Pembelajaran Di Madrasah Berbasis Nilai-Nilai Islam" 2 (2018).

- Wagiran. *Metodologi Penelitian Dan Pendidikan (Teori Dan Implementasi)*. 1st ed. Vol. 11. Yogyakarta: Deepublish, 2013.
http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsci-rbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI.
- Wahidah, Zakiyatul, and Mohammad Wildan Habibi. "Pengembangan Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) Biologi Pada Materi Animalia Dengan Konteks Ikan Hias Hasil Tangkap Nelayan Di Selat Bali." *Biodik* 9, no. 1 (2023): 67–78. <https://doi.org/10.22437/bio.v9i1.19292>.
- Wahyuni, Sri, A Halim, Evendi Evendi, M Syukri, and Fitria Herliana. "Development of Student Worksheets Based on Investigative Science Learning Environment (ISLE) Approach to Improve Students' Creative Thinking Skills." *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA* 7, no. SpecialIssue (2021): 39–45. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v7ispecialissue.903>.
- Wati, Wahyu Karisma, and Prima Mutia Sari. "Hubungan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar." *Tunas: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 8, no. 2 (2023): 80–88. <https://doi.org/10.33084/tunas.v8i2.5147>.
- Wedyawati, Nelly, Autonius Edy Setyawan, and Margareta Putri. *Pembelajaran SD Berbasis Problem Solving Method*. 1st ed. Malang: Literasi Nusantara, 2020.
- Yani, Ahmad. *Cara Mudah Menulis Soal HOTS*. Edited by Wildan. 1st ed. Bandung: PT Refika Aditama, 2019.
- Yasin, Muhammad, Azizzah Asma Al Husna, and Kamaria Kamaria. "Karakteristik Hubungan Guru Dan Siswa Sekolah Dasar Terhadap Motivasi, Partisipasi, Dan Pencapaian Akademis." *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran* 7, no. 1 (2024): 70–81.
- Yulanda, Vera, Afreni Hamidah, and Evita Anggereini. "Development of Electronic Student Worksheets (E-LKPD) Based on Problem Based Learning as an Effort to Improve Critical Thinking of Grade VIII Middle School Students on Respiratory System Material." *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA* 9, no. 9 (2023): 7326–32. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i9.4144>.
- Yusnaldi, Eka, Dwika Aulia, Fitrah Panjaitan, Fitriyanti Pasaribu, Lisa Sabina, Nikmah Mustika, and Rahmi Wirdayani Adelia. "Hakikat Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial" 7 (2023): 32175–81.
- Zet, Ena, and Sirda H. Djami. "PERANAN MOTIVASI INTRINSIK DAN MOTIVASI EKSTRINSIK TERHADAP MINAT PERSONEL BHABINKAMTIBMAS POLRES KUPANG KOTA." *Jurnal Among Makarti* 13, no. 2 (2020): 68–77.
- Zhan, Zehui, Luyao He, Yao Tong, Xinya Liang, Shihao Guo, and Xixin Lan. "The

Effectiveness of Gamification in Programming Education: Evidence from a Meta-Analysis.” *Computers and Education: Artificial Intelligence* 3, no. June (2022): 100096. <https://doi.org/10.1016/j.caeai.2022.100096>.

