



Development of Learning Media LENTERA (Ludo Edukasi Menyenangkan dan Ceria) to Increase the Activeness of Class VIII Students

Pengembangan Media Pembelajaran LENTERA (Ludo Edukasi Menyenangkan Dan Ceria) Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas VIII

Samsul Bahri^{1)*}, Neni Wahyuningtyas¹⁾

Universitas Negeri Malang

*Correspondence : samsul.bahri.2431749@Students.um.ac.id

ABSTRACT

Interesting and interactive learning media is the key in increasing student learning activeness in social studies subjects, especially in the material about the process of implementing Indonesian Independence. The lack of active participation of students so far has encouraged this research to develop interactive learning media in the form of a game called LENTERA (Ludo Edukasi Menyenangkan dan Ceria). During this time, learning history tends to be monotonous and less directly involves students, so innovation is needed in the form of media that can motivate them to be more active. This research aims to develop a game-based interactive learning media called LENTERA to increase the activeness of grade VIII students. This research uses the ADDIE development model, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. LENTERA media was developed by integrating a Game-Based Learning approach to create a more fun and meaningful learning atmosphere. The results of validation from experts, this media is declared very feasible to be applied, with the results of material expert validation of 87% and media expert validation of 89%. Implementation in class VIII F SMPN 10 Malang showed an increase in student activeness by 90%. This media also proved to be able to create a fun and collaborative learning atmosphere. Future research is recommended to develop a digital version to increase accessibility and flexibility of learning.

Keywords: Learning Media; Fun and Cheerful Educational Ludo; Student Engagement

ABSTRAK

Media pembelajaran yang menarik dan interaktif menjadi kunci dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam mata pelajaran IPS, khususnya pada materi tentang Proses pelaksanaan Kemerdekaan Indonesia. Kurangnya partisipasi aktif siswa selama ini mendorong dilakukannya penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbentuk permainan yang diberi nama LENTERA (Ludo Edukasi Menyenangkan dan Ceria). Selama ini, pembelajaran sejarah cenderung bersifat monoton dan kurang melibatkan siswa secara langsung, sehingga diperlukan inovasi dalam bentuk media yang dapat memotivasi mereka untuk lebih aktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis permainan yang disebut LENTERA guna meningkatkan keaktifan siswa kelas VIII. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Media LENTERA dikembangkan dengan mengintegrasikan pendekatan pembelajaran berbasis permainan (Game-Based Learning) guna menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna. Hasil validasi dari para ahli, media ini dinyatakan sangat layak diterapkan, dengan hasil validasi ahli materi sebesar 87% dan validasi ahli media sebesar 89%. Implementasi dikelas VIII F SMPN 10 Malang menunjukkan peningkatan keaktifan siswa sebesar 90%. Media ini juga terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kolaboratif. Penelitian selanjutnya disarankan mengembangkan versi digital untuk meningkatkan aksesibilitas dan fleksibilitas pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran; Ludo Edukasi Menyenangkan dan Ceria; Keaktifan Siswa

This is an open access article under the CC - BY license.



PENDAHULUAN

Tingkat keaktifan siswa merupakan salah satu tolak ukur keberhasilan pembelajaran dikelas. Ketika siswa terlibat secara aktif, pencapaian tujuan pembelajaran menjadi lebih efektif. Oleh karena itu, penting bagi setiap guru untuk memahami, menyadari, dan terus mengembangkan keaktifan siswa sebagai aspek mendasar dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Siswa harus didorong untuk berpartisipasi aktif dengan menjawab pertanyaan selama kegiatan pembelajaran, tidaklah cukup sebatas dengan mendengarkan serta mencatat apa yang disampaikan oleh guru (Nuha et al., 2022). Berpartisipasi aktif di kelas sangat penting dalam proses pembelajaran dan bahkan merupakan kunci kesuksesan dalam belajar. Menjadi aktif melibatkan berbagai tindakan dan pemikiran mental dan fisik. Aktif secara fisik berarti menggunakan anggota tubuh siswa untuk melakukan suatu tindakan atau terlibat dalam suatu permainan. Namun, aktif secara intelektual selama proses pembelajaran berarti menggunakan kemampuan intelek dan berpikir secara logis (Puspitarini, 2023). Namun, masalah keterlibatan siswa sering kali muncul, keadaan ini dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti strategi pembelajaran, motivasi belajar, dan minat belajar. Itulah sebabnya mengapa penting untuk mengidentifikasi cara tepat yang mampu mendorong peningkatan keterlibatan siswa dalam aktivitas belajar mereka (Puspita sari et al., 2022).

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan ketika kegiatan belajar-mengajar berlangsung dikelas 8F SMPN 10 Malang, sebagian besar siswa menunjukkan tingkat partisipasi belajar yang rendah pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan topik bahasan Proses Pelaksanaan Kemerdekaan Indonesia. Hal ini disebabkan karena pada dasarnya materi tentang sejarah kurang diminati siswa. Penyebab lainnya metode yang digunakan guru terlalu monoton hanya mengandalkan metode penyampaian materi secara lisan disertai diskusi yang membuat siswa menjadi kehilangan minat belajar dan akhirnya mengakibatkan tidak tercapaainya tujuan pembelajaran yang baik. Ketika 78 % siswa tidak berada dalam kondisi yang diharapkan, pembelajaran menjadi tidak ada gunanya bagi mereka. Setiap kali pembelajaran mereka tampak lesu, tidak aktif dikelas, mereka hanya menyerap informasi tanpa berusaha aktif mengajukan pertanyaan atau menjawab pertanyaan dan perhatian mereka tidak tertuju pada pelajaran. Untuk mendorong siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajarannya, guru harus menarik minat dan perhatian mereka, agar siswa dapat merespons pembelajaran dengan aktif. Untuk membantu menuntaskan persoalan tersebut, salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah pemanfaatan media pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai inovasi dalam proses belajar mengajar guna menciptakan suasana kelas yang lebih interaktif dan memberikan nilai tambah bagi siswa. Pemanfaatan media pembelajaran tidak hanya meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, tetapi juga membantu mereka dalam mengingat kembali materi yang telah dipelajari sebelumnya (Ardita & Anas, 2022). Oleh karena itu, berbagai literatur menyebutkan bahwa penggunaan media pembelajaran mampu meningkatkan daya ingat siswa karena media dapat memperkuat perhatian dan motivasi mereka terhadap materi yang dipelajari.

Sejalan dengan pandangan tersebut menurut Hikmah et al., (2022) media atau alat bantu ajar termasuk elemen utama dalam kegiatan pembelajaran sebagai sarana untuk membantu guru dalam menyampaikan konten sesuai dengan tujuan pembelajaran. Media memiliki peran sebagai jembatan antara informasi yang bersifat abstrak dengan kenyataan yang konkret, sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Kemudian, (Farida et al., 2022) menambahkan bahwa keuntungan penggunaan media pembelajaran di antaranya adalah menjadikan pembelajaran lebih transparan, menarik, dan membangkitkan antusiasme siswa. Selain itu, media dapat menghemat waktu dan tenaga, meningkatkan kualitas pembelajaran, serta memungkinkan guru mengambil peran yang lebih konstruktif dalam proses belajar. Selanjutnya, (Fatimah et al., 2023) mengemukakan bahwa media pembelajaran pada dasarnya adalah perantara yang digunakan guru untuk mempermudah siswa dalam memahami informasi. Lebih dari sekedar itu, media pembelajaran tidak hanya menjadi alat bantu visual, tetapi juga menjadi wadah untuk mendorong partisipasi aktif siswa dalam kegiatan belajar. Untuk membantu siswa agar berpartisipasi aktif didalam kelas salah satunya yaitu dengan menggunakan media berbasis permainan. Penggunaan media permainan dalam pembelajaran mampu menciptakan pengalaman yang menarik dan jauh dari rasa jenuh, khususnya saat menjelaskan konsep-konsep yang dianggap sulit. Hal ini sejalan dengan (Duarmas et al., 2022) yang menyatakan bahwa media berbasis permainan sangat mendukung tercapainya pebelajaran yang efektif karena dapat meningkatkan keaktifan siswa sekaligus memperdalam pemahaman mereka melalui pengalaman yang interaktif dan langsung.

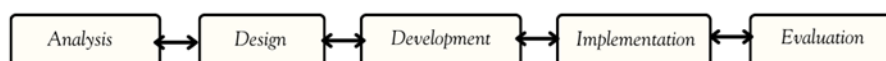
Salah satu jenis media yang dapat dimanfaatkan yaitu media permainan yang dapat mendorong keaktifan siswa adalah media pembelajaran LENTERA (Ludo Edukasi Menyenangkan dan Ceria). Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan efektivitas media ludo dalam pembelajaran. Penelitian (Mufarohah, 2024) menyimpulkan bahwa permainan edukatif ludo Fisika dalam bentuk 3 dimensi layak dan efektif dapat membantu siswa dalam mengasah kemampuan bekerja sama dalam kelompok. Namun, kelemahan terletak pada soal yang tidak disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa dan pembagian kelompok yang belum menerapkan prinsip *Teaching at the Right Level* (TaRL). Penelitian (Duarmas et al., 2022) juga membuktikan bahwa pemanfaatan media pembelajaran ludo yang digunakan dalam pembelajaran garis dan sudut mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Meski demikian, masih ditemukan kelemahan, yaitu tidak adanya kejelasan mengenai klasifikasi soal dalam LKS, apakah tergolong HOTS, MOTS, atau LOTS. Selain itu, media yang digunakan belum dilengkapi fitur tantangan tambahan yang dapat mendorong interaktivitas dan kecakapan siswa dalam berpikir kritis. Pembelajaran akan lebih optimal jika menerapkan prinsip TaRL dan dilengkapi media yang lebih variatif dan menantang.

Mengacu pada uraian latar belakang tersebut, pertanyaan penelitian yang ingin dijawab dalam studi ini adalah: Bagaimana pengembangan media pembelajaran LENTERA dapat meningkatkan keaktifan siswa kelas VIII dalam pembelajaran IPS materi Proses pelaksanaan Kemerdekaan Indonesia?. Fokus kajian dalam penelitian ini adalah merancang, mengembangkan, dan mengimplementasikan media pembelajaran berbasis permainan yang mampu mengatasi permasalahan rendahnya partisipasi siswa. Studi ini bertujuan untuk merancang pembelajaran dimana siswa akan didorong untuk terlibat secara aktif melalui berbagai strategi yang menarik dan efektif dalam pembelajaran. Oleh karena itu, studi ini mencoba untuk mengisi kesenjangan yang ada pada penelitian sebelumnya, dengan menggunakan beberapa alternatif yaitu menggunakan kartu cakrawala yang berisi pertanyaan dengan soal HOTS (*Higher Order Thinking Skills*) MOTS (*Middle Order Thinking Skills*), atau LOTS (*Lower Order Thinking Skills*), yang bertujuan untuk menstimulasi siswa agar mampu berpikir secara kritis, menelaah informasi, serta mencari solusi atas suatu permasalahan berdasarkan pemahaman yang menyeluruh terhadap materi Proses pelaksanaan Kemerdekaan Indonesia.

Melalui pertanyaan-pertanyaan yang menantang, siswa akan dilatih untuk mengembangkan pemikiran yang logis dan argumentatif ketika menjawab pertanyaan dan terlibat dalam diskusi dengan teman sebayanya. Untuk meningkatkan pola pikir kritis, peneliti dapat menambahkan tantangan yang membuat permainan lebih seru, seperti menghadirkan kartu boom, kartu strategi dan kartu hadiah. Kartu boom dapat berisi penalti seperti mundur beberapa langkah, kartu strategi berisi keuntungan statis, sementara kartu hadiah dapat memberikan keuntungan seperti maju beberapa langkah. Hal ini akan menambah dinamika permainan dan membuat siswa lebih antusias dalam belajar. Untuk meningkatkan pengalaman belajar, model *Game-Based Learning* (GBL) di kombinasikan dengan media LENTERA (Ludo Edukasi Menyenangkan dan Ceria). Selain itu, penelitian ini juga akan berkolaborasi menggunakan pendekatan *Teaching at The Right Level* (TaRL) yang menjamin bahwa setiap siswa menerima materi yang disesuaikan dengan tingkat pemahaman mereka.

METODE PENELITIAN

Studi ini tergolong kedalam penelitian dan pengembangan R&D (Research and Development), dan media LENTERA ini menerapkan model ADDIE, yang sering dipilih karena Langkah-langkah dalam model ADDIE merepresentasikan suatu pendekatan yang terstruktur dalam proses belajar mengajar (Sugihartini & Yudiana, 2018). Model instruksional ADDIE adalah sebuah proses instruksional yang terdiri dari 5 tahapan yaitu Analysis (Analisis), Design (Desain), Developmen (Pengembangan), Implementation (Implementasi) dan Evaluation (Evaluasi) (Cahyadi, 2019). Tahapan tersebut akan dijelaskan melalui gambar 1 sebagai berikut.



Gambar 1. Tahapan ADDIE

1. Tahap Analysis (Analisis)

Tahap analisi mencakup tiga aspek utama, yaitu analisis masalah, kebutuhan siswa dan potensi yang dimiliki. Kegiatan ini dilakukan melalui observasi dan wawancara untuk mengidentifikasi hambatan dalam

pembelajaran serta menentukan arah pengembangan media yang sesuai dengan karakteristik siswa, materi dan lingkungan belajar.

2. Tahap Design (Desain)

Tahap ini mencakup perencanaan sistematis media pembelajaran LENTERA. Desain meliputi perumusan aturan permainan, desain visual berupa cetakan banner media LENTERA, kartu-kartu interaktif (Kartu Cakrawala, Strategi, Boom, dan Hadiah), serta alur permainan yang terstruktur dan mendukung aktivitas berpikir serta kolaborasi siswa. Media dirancang agar mudah digunakan secara berkelompok dan mendorong diskusi serta kerja sama antar siswa.

3. Tahap Development (Pengembangan)

Media LENTERA dikembangkan berdasarkan desain yang telah dibuat. Proses ini melibatkan pembuatan banner media LENTERA, pembuatan kartu-kartu, membuat kotak penyimpanan kartu, menyediakan dadu, pion dan tempat penyimpanannya, serta perangkat pendukung lainnya seperti panduan permainan dan rubrik penilaian. Selain itu, media divalidasi oleh ahli media (Guru ahli media) dan ahli materi (Guru IPS) untuk memastikan kelayakan isi dan tampilan. Penyesuaian dilakukan berdasarkan masukan dari validator sebelum digunakan dalam pembelajaran.

4. Tahap Implementation (Implementasi)

Media LENTERA diimplementasikan dalam proses pembelajaran IPS di kelas VIII F. Siswa dibagi menjadi empat kelompok yang terdiri dari 7 anggota untuk bermain LENTERA sesuai dengan panduan. Permainan berlangsung dengan menggabungkan aktivitas fisik dan kognitif, di mana siswa menjawab pertanyaan sejarah sambil menjalankan pion mereka. Guru memfasilitasi, mengobservasi interaksi, dan memberikan umpan balik selama kegiatan berlangsung sedangkan observer menilai keaktifan siswa selama proses berlangsung.

5. Tahap Evaluation (Evaluasi)

Evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas media dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa. Evaluasi mencakup observasi selama permainan, penilaian hasil belajar melalui asesmen, serta tanggapan siswa terhadap media. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media LENTERA mampu meningkatkan partisipasi aktif, kerja sama, dan pemahaman materi Proses pelaksanaan Kemerdekaan Indonesia secara menyenangkan dan kontekstual.

Skema Alur Validasi dan Implementasi Media LENTERA

Berikut adalah skema ringkas alur validasi hingga implementasi media LENTERA yang terdapat pada tabel 1 dibawah ini.

Tabel 1. Skema Alur Validasi dan Implementasi Media LENTERA

Tahapan	Pelaksana	Kegiatan
Desain Awal	Peneliti	Menyusun konsep permainan, materi, visual, dan aturan permainan
Validasi Media	Ahli Media (Guru Ahli Media)	Memberikan masukan pada visual, layout, dan teknis permainan
Validasi Materi	Ahli Materi (Guru IPS)	Memeriksa kesesuaian materi sejarah dengan Kurikulum Merdeka
Revisi	Peneliti	Memperbaiki media berdasarkan umpan balik ahli
Implementasi	Guru dan Observer keaktifan siswa (Guru berpengalaman) di kelas VIII F	Melaksanakan permainan, mengobservasi keaktifan siswa, dan memberi penilaian

Teknik Pengumpulan dan Analisis Data

Populasi dan Sampel :

Penelitian ini melibatkan populasi siswa kelas VIII F SMP Negeri 10 Malang dengan jumlah sampel 29 siswa yang dipilih melalui teknik purposive sampling. Kelas ini dipilih karena memiliki tingkat keaktifan belajar yang rendah dalam pelajaran IPS, khususnya materi Proses pelaksanaan Kemerdekaan Indonesia.

Jenis Data:

Jenis data yang dikumpulkan terdiri dari data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari saran dan masukan ahli materi yaitu Guru Ahli IPS, ahli media yaitu Guru ahli media Visual, serta observer keaktifan siswa yaitu guru berpengalaman untuk menyempurnakan media. Sementara itu, data kuantitatif berupa hasil validasi menggunakan skala penilaian Likert: Sangat Setuju (SS) = 5, Setuju (S) = 4, Cukup Setuju (CS) = 3, Tidak Setuju (TS) = 2, dan Sangat Tidak Setuju (STS) = 1. Hasil kuantitatif ini diolah sebagai dasar untuk melakukan revisi terhadap media hingga dinyatakan layak digunakan.

Instrumen:

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner, baik terbuka maupun tertutup, yang disebarkan kepada ahli materi, ahli media, dan observer keaktifan siswa. Kuesioner terbuka digunakan pada tahap awal untuk menggali masukan guna menyusun butir-butir dalam kuesioner tertutup. Aspek penilaian mencakup desain media, kejelasan aturan permainan, kualitas materi, keterlibatan siswa, serta kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran.

Teknik Analisis Data:

Teknik analisis data menggunakan pendekatan Skala Likert untuk mengubah data kualitatif menjadi bentuk kuantitatif, yang kemudian digunakan dalam proses interpretasi kelayakan media, materi dan observasi keaktifan siswa (Alfania et al., 2024) seperti dalam tabel 2 dibawah ini.

Tabel 2. Tabel skor, Sumber: Rustandi, (2021)

Skor	Kategori
5	Sangat setuju
4	Setuju
3	Cukup setuju
2	Tidak setuju
1	Sangat tidak setuju

Hasil analisis data pada penilaian uji validasi para ahli materi dan ahli media serta penilaian keaktifan siswa dari Observer ditentukan melalui pengukuran dikutip dalam (Elisabeth et al., 2025) dengan rumusan sebagai berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor Sebenarnya}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan :

Persentase : Hasil akhir persentase

Skor Sebenarnya : Skor yang diberikan langsung oleh ahli atau responden

Skor Maksimal : Skor maksimum yang dapat dicapai secara keseluruhan

Kategori Hasil Evaluasi

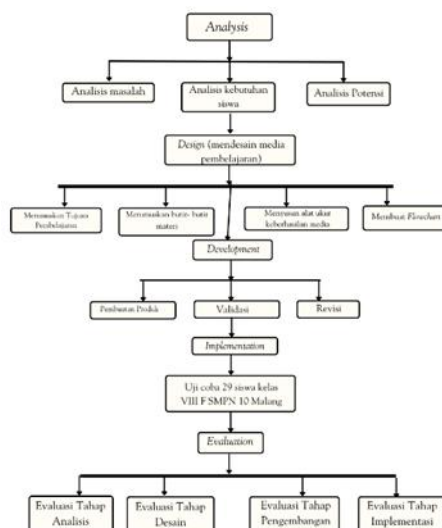
Angka persentase yang diperoleh dari pengukuran tersebut kemudian di kelompokkan dalam 5 kategori penilaian seperti dikutip dari (Alfania et al., 2024) adapun uraiannya seperti pada tabel 3 dibawah ini.

Tabel 3. Kategori hasil evaluasi berdasarkan rata-rata persentase penilaian

Persentase (%)	Tingkat Kevalidan/kategori	Tingkat Keaktifan/kategori
81-100	Sangat Valid (Setuju)/ Tidak Revisi	Sangat Aktif (Siswa terlibat aktif dan antusias)
61-80	Valid (Setuju)/ Revisi Sebagian	Aktif (Siswa aktif)
41-60	Cukup Valid (Setuju)/ Revisi Sebagian	Cukup Aktif (Siswa aktif meskipun belum merata)
21-40	Tidak Valid (Setuju)/ Revisi Total	Kurang (Partisipasi siswa rendah)
0-20	Sangat Tidak Valid (Setuju)/ Tidak boleh digunakan	Tidak Aktif (Siswa pasif dan tidak terlibat)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan media LENTERA menggunakan lima tahapan penelitian yang mengadopsi model ADDIE. Tahapan penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan terskema pada Gambar 2 berikut.



Gambar 2. Diagram Alur Tahapan penelitian dan pengembangan

Tahap 1: Analisis

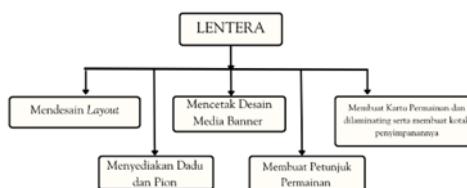
Pada pengembangan media LENTERA, tahap analisis mencakup tiga aspek utama: analisis masalah, kebutuhan siswa, dan potensi. Berdasarkan observasi di kelas VIII F SMP Negeri 10 Malang serta wawancara dengan guru IPS, ditemukan bahwa partisipasi belajar siswa sangat rendah, terutama dalam materi Proses pelaksanaan Kemerdekaan Indonesia. Pembelajaran yang masih bersifat ceramah membuat siswa pasif, hanya mendengarkan dan mencatat tanpa keterlibatan emosional maupun kognitif. Materi sejarah juga dianggap membosankan karena banyak narasi dan konsep abstrak yang sulit dipahami tanpa bantuan visual atau aktivitas menarik. Sebanyak 78% siswa menunjukkan keaktifan belajar yang rendah, menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran yang lebih interaktif. Observasi dan wawancara juga mengindikasikan bahwa siswa berharap adanya pembelajaran yang lebih menantang dan melibatkan aktivitas fisik serta sosial seperti permainan atau kerja kelompok. Hal ini sesuai dengan pendapat (Busa et al., 2023) bahwa keterlibatan mental dan emosional penting dalam pembelajaran. Siswa berharap adanya media yang membuat materi sejarah lebih konkret, relevan, dan menyenangkan. Karena karakteristik generasi Z yang cepat bosan dengan pembelajaran monoton, media permainan seperti ludo menjadi solusi tepat (Nugraini et al., 2024). Selain itu pendekatan *Teaching at the Right Level* (TaRL) menekankan pentingnya menyesuaikan pengajaran dengan tingkat kemampuan siswa. Dengan mengelompokkan siswa berdasarkan tingkat pemahaman mereka dan memberikan materi yang sesuai, TaRL dapat meningkatkan keaktifan siswa dan semangat kolaboratif dalam pembelajaran.

Analisis potensi menunjukkan kesiapan siswa, guru, dan sekolah terhadap inovasi ini. Siswa antusias mengikuti pembelajaran berbasis permainan yang menantang dan kolaboratif. Media LENTERA dirancang sederhana dalam bentuk banner, tidak memerlukan teknologi tinggi, sehingga dapat digunakan di setiap kondisi sekolah yang berbeda-beda. Guru juga terbuka terhadap metode baru yang meningkatkan keaktifan siswa. Berdasarkan kondisi tersebut, media LENTERA menjadi alternatif yang tepat untuk menyampaikan materi sejarah secara menyenangkan, membangun kelas aktif, dan menumbuhkan keterampilan berpikir tingkat tinggi.

Tahap 2: Desain

Tahap desain merupakan kelanjutan dari proses analisis dalam pengembangan media pembelajaran. Pada tahap ini, media dirancang secara sistematis berdasarkan kebutuhan siswa akan proses belajar yang memikat perhatian siswa, interaktif, dan selaras dengan gaya belajar mereka. Media interaktif dinilai mampu menghadirkan lingkungan belajar yang nyaman dan menyenangkan sekaligus mendorong keterlibatan aktif siswa (Budianti et al., 2023). Desain media LENTERA mengadaptasi permainan Ludo dalam bentuk banner berukuran 100 x 100 cm, yang dibagi menjadi empat zona warna untuk empat kelompok siswa. Tiap zona

dilengkapi dadu, pion, jalur permainan, dan kotak start-finish. Dalam jalurnya terdapat kotak-kotak spesial berisi simbol bom, kartu soal (cakrawala), strategi, dan hadiah yang dirancang untuk menambah dinamika dan interaksi selama permainan. Media ini juga menyertakan kartu soal yang disusun berdasarkan level berpikir siswa: LOTS, MOTS, dan HOTS. Kartu-kartu ini disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas VIII SMP untuk melatih keterampilan berpikir kritis dan kontekstual. Desainnya mempertimbangkan kemudahan penggunaan di kelas tanpa memerlukan perangkat teknologi, cukup dengan cetakan banner LENTERA, dadu pion dan kotak penyimpanannya, kemudian kartu serta kotak penyimpanan kartu. Untuk mendukung pelaksanaan, disediakan panduan permainan yang menjelaskan aturan, sistem penilaian, dan peran guru sebagai fasilitator. Selain itu, media LENTERA menerapkan prinsip TaRL dengan menyusun kelompok siswa sesuai dengan level kemampuan masing-masing yang beragam, mendorong terjadinya tutor sebaya. Pendekatan ini tidak hanya menumbuhkan kolaborasi dan diskusi, tetapi juga meningkatkan pemahaman siswa secara alami. Secara keseluruhan, media LENTERA dirancang agar aplikatif, mudah diimplementasikan, dan mampu mengembangkan kompetensi siswa dalam berpikir kritis, bekerja sama, dan berkomunikasi secara efektif dapat dilihat pada gambar 3 dibawah ini.

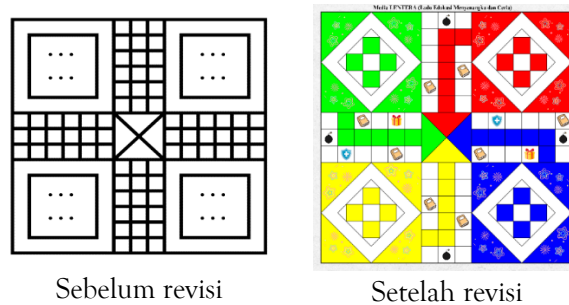


Gambar 3. Diagram Alur Pembuatan Media LENTERA

Tahap 3: Development (Pengembangan)

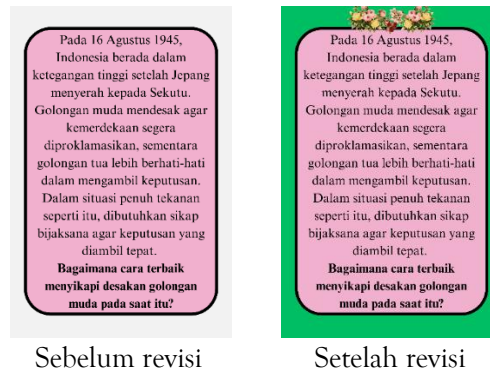
Tahap pengembangan merupakan fase penting dalam proses desain instruksional berbasis model ADDIE, di mana seluruh rancangan media yang dirancang sebelumnya pada tahap perencanaan atau desain mulai direalisasikan dalam bentuk fisik. Pada tahapan ini, media pembelajaran dikembangkan secara menyeluruh berdasarkan layout yang telah dirancang sebelumnya, dengan tujuan menghasilkan produk media yang siap diuji dan diimplementasikan di dalam kelas. Pengembangan media pembelajaran LENTERA diawali dengan proses produksi seluruh komponen utama permainan yang berfungsi mendukung kelancaran dan efektivitas kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Pengembangan ini dirancang dengan mempertimbangkan karakteristik siswa jenjang SMP yang menyukai aktivitas belajar yang dinamis, visual, dan berbasis interaksi sosial. Ludo dipilih karena cocok dengan karakter siswa yang menyukai pembelajaran berbasis permainan, bersifat menghibur, dan mampu meningkatkan partisipasi belajar. Media Ludo tidak hanya mampu memikat perhatian siswa, tetap juga menyajikan pengalaman belajar yang bersifat interaktif dan menggembirakan (Harahap & Yusnaldi, 2024). Oleh karena itu, setiap elemen dalam media ini dipilih dan dikembangkan secara cermat agar mampu menyajikan suasana pembelajaran yang ceria namun tetap fokus pada pencapaian tujuan pembelajaran.

Komponen utama dalam media LENTERA adalah hasil cetakan banner permainan yang berfungsi sebagai media utama tempat jalannya permainan berlangsung. Banner ini dicetak dalam ukuran 100 meter x 100 meter, cukup besar untuk digunakan oleh empat kelompok siswa secara bersamaan dalam satu meja belajar siswa atau lantai ruang kelas. Desain banner menggunakan empat zona warna mencolok merah, hijau, kuning, dan biru yang masing-masing mewakili satu tim. Warna yang digunakan dipilih dengan mempertimbangkan kontras visual dan daya tarik psikologis, namun tetap lembut agar tidak mengganggu kenyamanan mata siswa saat bermain. Setiap zona memiliki titik start dan finish, serta jalur permainan berbentuk melingkar yang dibagi ke dalam beberapa kotak langkah. Beberapa kotak dilengkapi dengan simbol khusus seperti simbol bom, hadiah, perisai dan buku yang mengindikasikan tempat untuk mengambil kartu tertentu. Tata letak dibuat simetris dan proporsional agar mudah dipahami oleh siswa dari berbagai arah duduk, serta memudahkan pengawasan guru. Media LENTERA sebelum revisi dan setelah revisi dapat dilihat pada gambar 4 dibawah ini.



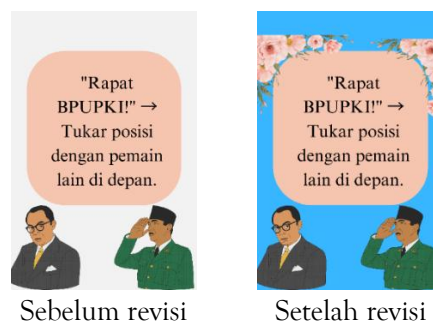
Gambar 4. Media LENTERA

Media LENTERA memiliki empat jenis kartu permainan, yang menjadi elemen utama penggerak proses pembelajaran selama permainan berlangsung. Kartu-kartu ini berfungsi sebagai stimulus berpikir sekaligus sebagai pemicu interaksi antarsiswa. Kartu cakrawala memuat soal-soal berbasis sejarah Indonesia, khususnya topik Proses pelaksanaan Kemerdekaan Indonesia. Soal disusun berdasarkan tiga level berpikir dalam Taksonomi Bloom, LOTS (*Lower Order Thinking Skills*) seperti mengingat dan memahami, MOTS (*Middle Order Thinking Skills*) seperti menerapkan dan menganalisis, dan HOTS (*Higher Order Thinking Skills*) seperti mengevaluasi dan mencipta. Setiap soal dirancang tidak hanya untuk menguji pengetahuan, tetapi juga mendorong siswa berpikir kritis, menyampaikan pendapat, dan berdiskusi secara aktif di dalam kelompok. Kartu cakrawala sebelum dan setelah direvisi dapat dilihat pada gambar 5 dibawah ini.



Gambar 5. Kartu Cakrawala

Kartu strategi berisi keuntungan strategis seperti menukar posisi dengan tim lain, maju 6 langkah atau tukar tempat dengan pemain lain, atau menghindari penalti tertentu. Kartu ini bertujuan melatih pengambilan keputusan, penilaian situasi, dan keberanian mengambil risiko dalam konteks pembelajaran. Kartu strategi sebelum dan setelah direvisi dapat dilihat pada gambar 6 dibawah ini.



Gambar 6. Kartu Strategi

Kartu hadiah memberikan insentif atau bonus, seperti maju 6 langkah kedepan, mendapatkan giliran bermain lagi, atau bisa menukar kartu ini untuk maju 6 langkah kapa saja. Fungsi kartu ini adalah untuk memotivasi siswa secara positif, menciptakan suasana kompetitif yang sehat, serta memperkuat semangat kerja sama dalam tim. Kartu hadiah sebelum dan setelah direvisi dapat dilihat pada gambar 7 dibawah ini.



Gambar 7. Kartu Hadiah

Kartu Boom berisi tantangan atau penalti seperti mundur 2 langkah, kehilangan giliran bermain, dan kembali ke kotak start. Kartu ini dirancang untuk memberikan ketegangan dan tantangan yang menyenangkan, serta melatih daya juang siswa dalam menghadapi hambatan. Kartu boom sebelum dan setelah direvisi dapat dilihat pada gambar 8 dibawah ini.



Gambar 8. Kartu Boom

Seluruh kartu didesain dalam ukuran sedang dengan warna dan ikon yang khas, sampai akhirnya mudah dibedakan dan dikenali oleh siswa dalam situasi permainan yang dinamis. Selain itu, isi kartu menggunakan bahasa yang mudah dimengerti dan bersifat interaktif untuk mempermudah pemahaman bagi siswa SMP. Untuk mendukung aktivitas gerak dalam permainan, disediakan pion permainan berwarna yang disesuaikan dengan warna zona tim. Setiap tim menggunakan satu pion sebagai representasi kelompoknya. Pemindahan pion dilakukan berdasarkan lemparan dadu angka, yang juga menambah unsur kejutan dan peluang dalam permainan. Komponen ini menambahkan nuansa permainan tradisional yang familiar bagi siswa, namun disisipkan unsur edukatif di dalamnya. Dadu dan pion dapat dilihat pada gambar 9 dibawah ini.



Gambar 9. Dadu dan Pion

Agar media ini dapat digunakan secara maksimal oleh guru dan siswa, disediakan pula dokumen pendukung yang terdiri dari: Panduan Bermain, berisi langkah-langkah pelaksanaan permainan, aturan umum, sistem penilaian, dan peran masing-masing tim. Rubrik Penilaian, yang digunakan guru untuk menilai kemampuan siswa berdasarkan keaktifan, ketepatan jawaban, keterlibatan dalam diskusi, dan sikap kerja sama. Lembar Observasi Keaktifan Siswa, untuk mencatat sejauh mana keterlibatan siswa selama permainan berlangsung, baik secara individu maupun kelompok. Pengembangan media LENTERA tidak hanya menekankan pada aspek permainan, tetapi juga memasukkan nilai-nilai edukatif dan strategi pedagogis, seperti: Model *Game Based Learning* (GBL), untuk menggabungkan unsur hiburan dan pembelajaran dengan pembagian kelompok berdasarkan kemampuan siswa (tinggi, sedang, rendah), sehingga tercipta dinamika tutor sebaya dan kolaborasi efektif. Melalui integrasi pendekatan-pendekatan tersebut, media LENTERA bukan sekedar sarana pendukung guru, melainkan juga berfungsi sebagai media pembelajaran yang aktif digunakan dalam proses belajar siswa sekaligus wahana untuk melatih kerja sama tim, komunikasi, berpikir kritis, dan pemecahan

masalah. Sebelum diimplementasikan, media LENTERA melewati proses validasi oleh dua ahli, yaitu: Ahli Materi, untuk menilai kualitas dan relevansi isi terhadap kompetensi dasar dan capaian pembelajaran IPS. Hasil validasi menunjukkan skor 87% yang termasuk kategori “Sangat Valid”. Ahli materi menyarankan agar penulisan soal disesuaikan dengan tingkat kognitif siswa dan menambahkan instruksi yang lebih jelas dalam kartu soal. Ahli Media, untuk menilai aspek teknis desain, visualisasi, serta efektivitas penggunaan media dalam pembelajaran. Hasil validasi menunjukkan skor 89%, juga dalam kategori “Sangat Valid”. Rekomendasi dari ahli media meliputi penambahan warna simbolik pada kartu dan penyederhanaan instruksi permainan agar lebih mudah dipahami siswa. Berdasarkan masukan para ahli, beberapa revisi dilakukan untuk menyempurnakan media. Di antaranya: Penambahan simbol warna dan ilustrasi pada setiap jenis kartu agar mudah dikenali. Penyusunan ulang petunjuk permainan dengan kalimat yang lebih sederhana dan penambahan contoh situasi permainan. Penyesuaian penyusunan soal dalam kartu cakrawala agar lebih bervariasi dari segi level kognitif dan kontekstualisasinya. Revisi dilakukan secara teliti agar tidak mengubah substansi permainan, namun tetap meningkatkan aksesibilitas dan efektivitas penggunaan media oleh siswa dan guru.

Tahap 4 : Implementasi

Pada tahap ini, media LENTERA diimplementasikan dalam proses pembelajaran IPS untuk materi Proses pelaksanaan Kemerdekaan Indonesia di kelas VIII F SMP Negeri 10 Malang. Implementasi dilakukan untuk melihat efektivitas media dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa secara nyata, sekaligus mengevaluasi kelayakan teknis, kesesuaian konten, dan respons siswa terhadap media yang digunakan. Media LENTERA diimplementasikan dalam dua kali pertemuan tatap muka. Sebelum pelaksanaan, guru memberikan pengantar materi secara singkat, memperkenalkan aturan permainan, serta menjelaskan sistem penilaian. Siswa kemudian dibagi menjadi empat kelompok, tiap kelompok beranggotakan tujuh siswa dengan tingkat kecakapan yang beragam berdasarkan prinsip TaRL di mana masing-masing kelompok mencakup siswa dengan kemampuan akademik tinggi, sedang, dan rendah. Seperangkat media permainan LENTERA yang terdiri dari banner permainan media LENTERA, dadu, pion, serta empat jenis kartu permainan: cakrawala, strategi, hadiah, dan boom sekaligus kotak penyimpanan kartu diberikan kepada siswa untuk dimainkan secara bersama-sama. Permainan dijalankan secara bergiliran antar kelompok, dan setiap langkah yang ditempuh pion menentukan jenis kartu yang harus diambil dan dijawab oleh tim tersebut. Siswa tampak sangat antusias dan aktif terlibat dalam proses permainan. Mereka tidak hanya menjalankan pion secara fisik, tetapi juga terlibat dalam diskusi kelompok, menjawab pertanyaan, merumuskan strategi, serta memotivasi teman sekelompoknya. Suasana kelas menjadi lebih hidup dan menyenangkan, namun tetap terfokus pada capaian pembelajaran yang ditetapkan. Implementasi media LENTERA dapat dilihat pada gambar 10 dibawah ini.



Gambar 10. Implementasi Media LENTERA

Selama implementasi berlangsung, peneliti (guru dan observer) melakukan observasi keaktifan siswa menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan sebelumnya. Keaktifan belajar siswa dapat diamati melalui antusiasme dan semangat mereka dalam mengikuti proses pembelajaran (Evitasari & Aulia, 2022). Aspek keaktifan yang diamati meliputi: Partisipasi dalam menjawab pertanyaan, Keterlibatan dalam diskusi kelompok, Keaktifan fisik (menjalankan pion, mengambil kartu), Antusiasme dalam mengikuti permainan dan Kemampuan bekerja sama dan berkomunikasi dalam kelompok. Berdasarkan hasil observasi atau pengamatan, sekitar 90% siswa menunjukkan keaktifan dalam mengikuti pembelajaran. Temuan ini mendukung penelitian yang dilakukan oleh (Andriana et al., 2022) dengan skor 87,68 % aktivitas siswa dengan kategori sangat layak sehingga media pembelajaran berbasis permainan yaitu Ludo dapat mendorong meningkatnya keaktifan siswa

dalam pembelajaran. Siswa tidak hanya menjawab soal secara individual, tetapi juga berkolaborasi dalam menyusun jawaban, saling membantu menjelaskan materi, dan mengatur strategi permainan. Keaktifan ini mencerminkan efektivitas media LENTERA dalam menstimulus aktivitas belajar siswa secara menyeluruh baik kognitif, afektif, maupun psikomotor. Beberapa siswa yang sebelumnya cenderung pasif dalam kelas menunjukkan perubahan perilaku positif, seperti lebih percaya diri menjawab soal, aktif mengajukan pendapat, dan lebih menikmati proses belajar. Interaksi antarsiswa juga meningkat, terutama dalam hal kerja sama dan komunikasi interpersonal.

Dari hasil analisis pasca-implementasi, diketahui bahwa penggunaan media LENTERA berhasil mempermudah siswa dalam menguasai isi materi Proses pelaksanaan Kemerdekaan Indonesia secara lebih konkret dan bermakna. Media pembelajaran yang dirancang secara menarik dapat memberikan kontribusi penting terhadap keberhasilan proses belajar siswa (Nurrita, 2018). Hal ini terlihat dari kemampuan siswa menghubungkan peristiwa sejarah dengan konteks kekinian, kemampuan mengembangkan argumen saat menjawab pertanyaan HOTS, meningkatnya kesadaran siswa terhadap nilai-nilai perjuangan dan nasionalisme. Dengan menerapkan pendekatan *Game Based Learning*, siswa tidak sekedar menerima materi, tetapi juga ikut berpikir dan merenungkan isi pembelajaran, berelaborasi, dan menganalisis dalam suasana kompetitif yang sehat dan menyenangkan.

Tahap 5: Evaluasi Produk

Tahap kelima dalam pengembangan media pembelajaran LENTERA (Ludo Edukasi Menyenangkan dan Ceria) adalah tahap evaluasi produk. Evaluasi merupakan komponen penting dalam proses penelitian dan pengembangan (R&D) karena melalui tahapan ini, pengembang dapat mengetahui tingkat kelayakan, efektivitas, dan potensi penggunaan media dalam pembelajaran yang sesungguhnya. Fokus utama pada tahap ini adalah menjamin bahwa produk media yang dikembangkan tidak hanya menarik secara tampilan, tetapi juga valid secara isi, tepat sasaran, serta dapat mendorong partisipasi aktif dan pemahaman siswa terhadap isi pelajaran. Untuk mengetahui skor dan kategori produk dapat dilihat pada tabel 4 dibawah ini.

Tabel 4. Hasil evaluasi produk

Aspek Penilaian	Skor (%)	Kategori
Validasi Ahli Materi	87%	Sangat Valid
Validasi Ahli Media	89%	Sangat Valid
Observasi Keaktifan Siswa	90%	Sangat Aktif

Meskipun media LENTERA telah dinyatakan sangat valid dan layak, beberapa masukan konstruktif diberikan oleh para ahli dan observer guna penyempurnaan media, antara lain: Menambahkan variasi soal berupa gambar atau ilustrasi untuk membantu pemahaman visual siswa, menyusun ulang kartu cakrawala berdasarkan warna atau simbol khusus untuk membedakan tingkat kesulitan soal, Menambahkan fitur penalti atau bonus tambahan agar permainan menjadi lebih kompetitif dan menantang.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari proses penelitian dan pengembangan media pembelajaran LENTERA (Ludo Edukasi Menyenangkan dan Ceria) pada materi Proses pelaksanaan Kemerdekaan Indonesia di kelas VIII SMP, dapat ditarik kesimpulan bahwa media ini dapat dijadikan opsi yang layak dalam pembelajaran sebagai media pembelajaran interaktif yang efektif untuk meningkatkan keaktifan siswa. Media LENTERA telah melalui tahapan validasi oleh ahli materi dan ahli media dengan hasil persentase masing-masing sebesar 87% dan 89%, yang keduanya berada dalam kategori “Sangat Valid”, sehingga dinyatakan layak digunakan tanpa perlu revisi mayor. Dari segi isi, media ini mampu menyajikan materi sejarah dengan bahasa yang komunikatif dan sesuai dengan tingkat berpikir siswa, sementara dari aspek media, desain dan aturan permainan dinilai menarik, mudah dipahami, serta sesuai dengan kebutuhan kelas. Implementasi media di lapangan juga menunjukkan hasil positif. Berdasarkan observasi keaktifan siswa, penggunaan media LENTERA mendorong keterlibatan siswa secara aktif, baik dalam kegiatan mandiri maupun kerjasama tim dengan hasil 90% sangat aktif. Siswa menjadi lebih antusias, bertanggung jawab, dan aktif dalam proses diskusi, menjawab pertanyaan, serta bekerja sama dalam kelompok. Hal ini menunjukkan bahwa media LENTERA mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kolaboratif. Secara keseluruhan, media pembelajaran LENTERA berhasil menggabungkan unsur pembelajaran bermakna, menyenangkan, dan partisipatif, serta mampu mendukung pembelajaran IPS dengan model

pembelajaran *Game Based Learning*. Meskipun masih terdapat tantangan kecil seperti pengelolaan waktu dan perlu adanya arahan kolaborasi yang lebih terstruktur, media ini tetap menjadi inovasi yang potensial untuk diterapkan secara luas dalam pembelajaran tematik sejarah dan IPS di tingkat SMP. Sebagai saran untuk peneliti selanjutnya, pengembangan media LENTERA dapat diarahkan pada pembuatan versi digital agar lebih mudah diakses oleh siswa di berbagai daerah, sekaligus menyesuaikan dengan perkembangan teknologi pembelajaran masa kini. Versi digital ini diharapkan dapat memperluas jangkauan penggunaan media serta memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan fleksibel, baik dalam pembelajaran tatap muka maupun daring.

Daftar Pustaka

- Alfania, S., Wahyuningtyas, N., & Prasat, R. R. (2024). Development of Mobile Learning NARACY (Financial Literacy) as a Learning Media for Social Studies Subjects in Junior High School. *International Journal of Social Learning (IJSLS)*, 4(3), 311–331. <https://doi.org/10.47134/ijsl.v4i3.279>
- Andriana, E., Hendracipta, N., VY, I. A., & Nurlela, N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Di Sdn Gunungcupu 1 Pandeglang. *Journal of Professional Elementary Education*, 1(2), 92–98. <https://doi.org/10.46306/jpee.v1i2.11>
- Ardita, S., & Anas, N. (2022). Media pembelajaran scrapbook untuk meningkatkan hasil belaajr siswa Kelas IV Sekolah Dasar pada Materi Keberagaman Budaya Bangsaku. *Primary: Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar*, 14(2).
- Budianti, Y., Rikmasari, R., & Oktaviani, D. A. (2023). Penggunaan Media Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 7(1), 127. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v7i1.120545>
- Busa, E. N. (2023). Faktor yang mempengaruhi kurangnya keaktifan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran di kelas. *Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 2(2), 114-122.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Duarmas, Y. E., Batkunde, Y., & Bacori, Z. (2022). Penggunaan Media Permainan Ludo Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Mandalika Mathematics and Education Journal*, 4, 2022. <https://doi.org/10.29303/jm.v4i1.3236>
- Elisabeth, E., Kristen Satya Wacana, U., & Info, A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Perubahan Bumi Berbasis Android untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Development of Android-based Earth Change Learning Media to Improve Students' Critical Thinking Skills. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 15(1), 1–12. <https://doi.org/10.24246/j.js.2025.v15.i1.p1-12>
- Evitasari, A. D., & Aulia, M. S. (2022). Media Diorama dan Keaktifan Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.30595/jrpd.v3i1.11013>
- Farida, C., Destiniar, D., & Fuadiah, N. F. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi pada materi penyajian data. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 53-66.
- Fatimah, S., Fuadiah, N. F., & Lubis, P. H. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Lunas (Ludo Natural Science) Pada Materi Hubungan Antar Mahluk Hidup Dalam Ekosistem Untuk Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Holistika*, 7(2), 194-203. <https://doi.org/10.24853/holistika.7.2.194-203>.
- Harahap, W. P. A., & Yusnaldi, E. (2024). Pengaruh media pembelajaran papan ludo dalam meningkatkan hasil belajar ilmu pengetahuan sosial sekolah dasar. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 10(1), 511. <https://doi.org/10.29210/1202424308>
- Hikmah, N., Kuswidyanarko, A., & Lubis, P. H. (2022). Pengembangan Media Pop-Up Book pada Materi Siklus Air di Kelas V SD Negeri 04 Puding Besar. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 15(2), 137-148.
- Mufarohah, I. L., Firdaus, F., & Maryono, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Fisika 3 Dimensi Dengan Addie Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa. *OPTIKA: Jurnal Pendidikan*

- Fisika*, 8(2), 233-247. <https://doi.org/10.37478/optika.v8i2.4207>.
- Nugraini, D., Ratnaningsih, A., & Khaq, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Terintegrasi Profil Pelajar Pancasila Pada Materi Jenis Uang Kelas Iv Sdn Jatirejo Kaligesing Purworejo. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(2), 247-257. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i2.2836>.
- Nuha, F. D., Anggriana, T. M., & Cristiana, R. (2022). Pengaruh Lingkungan Belajar dan Motivasi Belajar Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Sekolah Dasar. *TARQIYATUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam Dan Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 83-91. <https://doi.org/10.36769/tarqiyatuna.v1i2.248>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran Hadits Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171-210. <https://ejurnal.iiq.ac.id/index.php/misykat/article/view/2229>
- Puspita sari, A. S., Amalia, A. R., & Sutisnawati, A. (2022). Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Menggunakan Media Rainbow Board di Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 3251-3265. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1687>
- Puspitarini, D. (2023). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar PPKn Melalui Discovery Learning Berbantuan Aplikasi Wordwall Games. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(3), 388-396. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i3.485>
- Rustandi, A. (2021). Penerapan model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasikom*, 11(2), 57-60. <https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2546>.
- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). ADDIE Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2), 277. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14892>.