

EFEKTIVITAS LKPD INTERAKTIF BERBANTUAN PERMAINAN ULAR TANGGA DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA

Vemi Lusiana Putri¹, Mutiara Felicita Amsal², Abna Hidayati³, Fitri Maiziani⁴
Teknologi Pendidikan FKIP Universitas Negeri Padang
vemi.lusianaputri.9@gmail.com¹, mutiaraamsal@fip.unp.ac.id²,
abnahidayati@fip.unp.ac.id³, fitrimaiziani@fip.unp.ac.id⁴

ABSTRACT

This study aims to determine the effectiveness of an interactive Student Worksheet (LKPD) assisted by a snakes and ladders game in increasing students' learning interest in Informatics learning for Grade VII students at MTsS TI. This study employed a Research and Development (R&D) approach using the 4D development model consisting of Define, Design, Develop, and Disseminate stages. The effectiveness test involved 29 Grade VII students. The instrument used to measure students' learning interest was a questionnaire administered before and after the use of the developed product. The data were analyzed using the Normalized Gain (N-Gain) score to determine the level of increase in students' learning interest. The results showed that the N-Gain scores obtained by the 29 students ranged from 0.76 to 1.00, and all students were included in the high category. The average N-Gain score was 0.96, equivalent to 95.79%, which was included in the effective category according to the effectiveness criteria used in the study. The results indicate that the interactive LKPD assisted by the snakes and ladders game is effective in increasing students' learning interest in Informatics learning.

Keywords: *interactive LKPD, snakes and ladders game, learning interest, Informatics, N-Gain*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas LKPD interaktif berbantuan permainan ular tangga dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Informatika kelas VII MTsS TI. Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model pengembangan 4D yang terdiri atas tahap Define, Design, Develop, dan Disseminate. Uji efektivitas dilakukan terhadap 29 siswa kelas VII. Instrumen yang digunakan untuk mengukur minat belajar siswa berupa angket yang diberikan sebelum dan sesudah penggunaan produk yang dikembangkan. Data dianalisis menggunakan Normalized Gain (N-Gain) untuk mengetahui tingkat peningkatan minat belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai N-Gain yang diperoleh 29 siswa berada pada rentang 0,76 sampai 1,00 dan seluruh siswa termasuk dalam kategori tinggi. Rata-rata N-Gain sebesar 0,96 atau 95,79% dan termasuk dalam kategori efektif berdasarkan

kriteria efektivitas yang digunakan dalam penelitian. Hasil tersebut menunjukkan bahwa LKPD interaktif berbantuan permainan ular tangga efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran Informatika.

Kata Kunci: LKPD interaktif, permainan ular tangga, minat belajar, Informatika, N-Gain

A. Pendahuluan

Pembelajaran merupakan proses yang dirancang untuk membantu peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, dan pengalaman melalui kegiatan belajar yang terarah. Keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh penguasaan materi, tetapi juga oleh keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Salah satu faktor yang berperan dalam keterlibatan peserta didik adalah minat belajar. Siswa yang memiliki minat terhadap pembelajaran cenderung menunjukkan perhatian, ketertarikan, perasaan senang, serta keterlibatan yang lebih besar dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Minat belajar menjadi salah satu aspek penting dalam pembelajaran Informatika. Mata pelajaran Informatika tidak hanya menuntut peserta didik untuk memahami konsep, tetapi juga mengharuskan peserta didik terlibat dalam berbagai aktivitas yang berkaitan dengan

pemecahan masalah, penggunaan teknologi, berpikir komputasional, dan penerapan konsep dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pembelajaran Informatika membutuhkan bahan ajar yang mampu memberikan pengalaman belajar yang aktif dan menarik bagi peserta didik.

Dalam praktik pembelajaran di sekolah, penggunaan bahan ajar masih dapat menjadi salah satu permasalahan. Bahan ajar yang hanya memberikan penjelasan dan latihan secara konvensional berpotensi membuat peserta didik kurang terlibat secara aktif. Kondisi tersebut menjadi semakin penting untuk diperhatikan pada pembelajaran Informatika karena karakteristik materi membutuhkan kegiatan belajar yang tidak hanya berorientasi pada penyampaian informasi, tetapi juga pada aktivitas dan pengalaman peserta didik.

Berdasarkan hasil analisis awal dalam penelitian pengembangan,

pembelajaran Informatika kelas VII MTsS TI Batang Kabung masih didominasi oleh metode ceramah dengan penggunaan media pembelajaran yang terbatas. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan adanya kebutuhan terhadap media pembelajaran yang lebih inovatif. Pada tahap analisis kebutuhan, diperoleh persentase kebutuhan sebesar 92,5% dari guru, 96% dari wakil kepala sekolah bidang kurikulum, dan 91,14% dari siswa. Hasil tersebut menunjukkan adanya kebutuhan yang tinggi terhadap pengembangan bahan ajar yang dapat mendukung pembelajaran Informatika.

Permasalahan tersebut juga berkaitan dengan minat belajar siswa. Minat belajar dalam penelitian ini dilihat melalui beberapa aspek, yaitu perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan aktif siswa. Keempat aspek tersebut menjadi dasar dalam penyusunan instrumen minat belajar yang digunakan pada uji efektivitas produk.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik adalah mengintegrasikan unsur permainan ke dalam kegiatan belajar.

Permainan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif karena siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga melakukan aktivitas, mengikuti aturan, mengambil keputusan, menyelesaikan tantangan, serta berinteraksi dengan siswa lainnya.

Berdasarkan kebutuhan tersebut, dikembangkan LKPD interaktif berbantuan permainan ular tangga. Produk ini memadukan LKPD dengan permainan ular tangga sehingga aktivitas pembelajaran dilakukan melalui kegiatan bermain yang tetap diarahkan pada pencapaian tujuan pembelajaran. Permainan tidak ditempatkan hanya sebagai hiburan, tetapi digunakan sebagai bagian dari aktivitas pembelajaran.

LKPD yang dikembangkan dirancang agar peserta didik dapat belajar sambil bermain. Dalam penggunaannya, siswa berinteraksi dengan papan permainan, teman, guru, kartu tantangan, serta LKPD. Aktivitas tersebut diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan menarik sehingga mampu mendorong minat belajar siswa.

Pengembangan produk dilakukan menggunakan model 4D yang terdiri atas tahap Define, Design, Develop, dan Disseminate. Tahap Define digunakan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan pembelajaran. Tahap Design digunakan untuk merancang produk berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Tahap Develop digunakan untuk mengembangkan dan menyempurnakan produk melalui proses penilaian dan pengujian. Selanjutnya, tahap Disseminate dilakukan untuk penyebaran produk secara terbatas kepada sekolah tempat penelitian.

Meskipun penelitian pengembangan mencakup beberapa tahapan, artikel ini secara khusus memfokuskan kajian pada **efektivitas produk dalam meningkatkan minat belajar siswa**. Fokus efektivitas diperlukan untuk mengetahui apakah penggunaan LKPD interaktif berbantuan permainan ular tangga mampu memberikan peningkatan terhadap minat belajar siswa setelah produk digunakan dalam pembelajaran.

Uji efektivitas dilakukan dengan membandingkan hasil pengukuran sebelum dan setelah penggunaan

produk. Dalam penelitian, uji efektivitas melibatkan 29 siswa dan hasilnya dianalisis menggunakan N-Gain Score.

Dengan demikian, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas LKPD interaktif berbantuan permainan ular tangga dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Informatika kelas VII MTsS TI.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) atau penelitian dan pengembangan. Penelitian pengembangan digunakan untuk menghasilkan produk pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran sekaligus menguji kualitas produk tersebut. Model pengembangan yang digunakan adalah model 4D yang terdiri atas empat tahapan, yaitu Define, Design, Develop, dan Disseminate.

Tahap Define merupakan tahap pendefinisian yang bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan pengembangan produk. Analisis dilakukan terhadap kondisi pembelajaran, karakteristik siswa, kebutuhan pembelajaran, materi

pembelajaran, dan tujuan pembelajaran. Hasil analisis tersebut digunakan sebagai dasar dalam menentukan bentuk dan isi produk yang akan dikembangkan.

Tahap Design merupakan tahap perancangan produk. Pada tahap ini dilakukan penyusunan rancangan awal berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Perancangan meliputi penentuan isi produk, penyusunan materi, penyusunan komponen media, serta perancangan tampilan dan struktur produk. Rancangan tersebut kemudian menjadi dasar dalam pengembangan produk.

Tahap Develop merupakan tahap pengembangan produk. Pada tahap ini rancangan awal dikembangkan menjadi LKPD interaktif berbantuan permainan ular tangga. Produk yang dikembangkan kemudian melalui proses penilaian untuk mengetahui kelayakan dan kualitasnya. Masukan yang diperoleh dari proses penilaian digunakan untuk melakukan penyempurnaan produk sebelum digunakan dalam uji coba kepada siswa.

Setelah produk melalui proses penilaian dan dinyatakan dapat digunakan, dilakukan uji efektivitas. Uji efektivitas dalam penelitian ini

dilakukan kepada 29 siswa kelas VII MTsS TI. Uji efektivitas dilakukan dengan membandingkan hasil pengukuran minat belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan produk.

Instrumen yang digunakan berupa angket minat belajar dengan skala Likert lima tingkat. Pernyataan dalam angket terdiri atas pernyataan positif dan negatif. Pada pernyataan positif, skor diberikan dari 5 untuk jawaban sangat setuju sampai 1 untuk jawaban sangat tidak setuju. Sementara itu, pada pernyataan negatif dilakukan penskoran terbalik, yaitu 1 untuk sangat setuju sampai 5 untuk sangat tidak setuju.

Pengukuran persentase hasil angket dilakukan dengan membandingkan jumlah skor yang diperoleh dengan jumlah skor ideal kemudian dikalikan 100%. Hasil persentase tersebut kemudian diinterpretasikan berdasarkan kategori efektivitas. Kategori yang digunakan adalah 81,00%–100% sangat efektif, 71,00%–80,99% efektif, 61,00%–70,99% cukup efektif, 41,00%–60,99% kurang efektif, dan 0%–40,99% sangat kurang efektif.

Untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa, penelitian

menggunakan analisis Normalized Gain (N-Gain). N-Gain digunakan untuk mengetahui besarnya peningkatan skor antara hasil sebelum dan sesudah penggunaan produk. Rumus yang digunakan adalah:

$$N\text{-Gain} = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{max} - S_{pre}}$$

Keterangan:

S_{post} = skor posttest

S_{pre} = skor pretest

S_{max} = skor maksimum.

Hasil N-Gain kemudian dikategorikan berdasarkan interval. Nilai $0,70 \leq g \leq 1,00$ termasuk kategori tinggi, $0,30 \leq g < 0,70$ termasuk kategori sedang, dan $0,00 < g < 0,30$ termasuk kategori rendah. Nilai $g = 0$ menunjukkan tidak terjadi peningkatan, sedangkan nilai negatif menunjukkan terjadi penurunan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Uji Efektivitas

Uji efektivitas dilakukan setelah produk melalui proses pengembangan dan pengujian sebelumnya. Tujuan uji efektivitas adalah mengetahui peningkatan hasil penilaian minat belajar siswa setelah menggunakan

LKPD interaktif berbantuan permainan ular tangga.

Uji efektivitas dilakukan terhadap 29 siswa. Pengukuran dilakukan melalui pemberian pretest sebelum siswa menggunakan produk dan posttest setelah siswa mengikuti pembelajaran menggunakan produk. Selanjutnya, hasil kedua pengukuran tersebut dibandingkan menggunakan analisis N-Gain.

Hasil analisis menunjukkan bahwa seluruh siswa mengalami peningkatan. Nilai N-Gain yang diperoleh berada pada rentang **0,76 sampai 1,00**. Tidak terdapat siswa yang memperoleh kategori rendah maupun sedang. Seluruh siswa memperoleh nilai N-Gain dalam kategori tinggi.

Tabel 1. Ringkasan Hasil Uji Efektivitas

Jumlah Siswa	Rentang N-Gain	Rata-rata N-Gain	Kategori
29 siswa	0,76-1,00	0,96	Tinggi

Sumber: Data penelitian, diolah 2026.

Nilai N-Gain tertinggi yang diperoleh siswa adalah 1,00, sedangkan nilai terendah adalah 0,76. Meskipun terdapat perbedaan tingkat peningkatan pada masing-masing siswa, seluruh nilai tetap berada di

atas batas kategori tinggi. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa peningkatan minat belajar terjadi pada seluruh siswa yang mengikuti uji efektivitas.

Rata-rata N-Gain yang diperoleh adalah 0,96. Jika dikonversikan ke dalam bentuk persentase, rata-rata tersebut sebesar 95,79%. Berdasarkan kriteria efektivitas yang digunakan dalam penelitian, hasil tersebut termasuk kategori efektif.

Dengan demikian, berdasarkan hasil analisis N-Gain dapat dinyatakan bahwa LKPD interaktif berbantuan permainan ular tangga efektif digunakan dalam meningkatkan minat belajar siswa.

2. Peningkatan Minat Belajar Siswa

Hasil uji efektivitas menunjukkan adanya perbedaan antara hasil pengukuran sebelum dan sesudah penggunaan produk. Sebelum menggunakan LKPD interaktif berbantuan permainan ular tangga, siswa memperoleh skor minat belajar yang lebih rendah. Setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan produk, skor yang diperoleh siswa mengalami peningkatan.

Peningkatan tersebut tidak hanya terlihat pada sebagian siswa, tetapi terjadi pada seluruh 29 siswa. Data individual menunjukkan nilai N-Gain berada antara 0,76 hingga 1,00. Dengan demikian, peningkatan yang terjadi dapat dikatakan relatif merata pada subjek penelitian.

Kondisi tersebut menjadi salah satu indikator penting dalam menentukan efektivitas produk. Apabila peningkatan hanya terjadi pada sebagian kecil siswa, efektivitas produk akan lebih sulit untuk menunjukkan hasil yang konsisten. Namun, pada penelitian ini seluruh siswa memperoleh N-Gain kategori tinggi.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan produk memberikan perubahan positif terhadap hasil pengukuran minat belajar siswa. Perbedaan antara hasil sebelum dan sesudah penggunaan produk menunjukkan bahwa setelah mendapatkan pengalaman pembelajaran menggunakan LKPD interaktif berbantuan permainan ular tangga, siswa memperoleh hasil yang lebih tinggi.

3. Efektivitas Berdasarkan N-Gain

N-Gain digunakan dalam penelitian untuk mengetahui tingkat peningkatan yang terjadi setelah siswa memperoleh perlakuan. Penggunaan N-Gain memungkinkan peneliti tidak hanya melihat apakah skor meningkat, tetapi juga mengetahui seberapa besar peningkatan tersebut dibandingkan dengan skor maksimum yang mungkin dicapai.

Dalam penelitian ini, seluruh siswa memperoleh nilai N-Gain di atas 0,70. Berdasarkan kategori yang digunakan, nilai tersebut termasuk kategori tinggi. Hasil ini memperlihatkan bahwa peningkatan yang terjadi bukan sekadar peningkatan kecil, tetapi berada pada tingkat peningkatan yang tinggi.

Rata-rata N-Gain sebesar 0,96 semakin memperkuat hasil tersebut. Nilai rata-rata yang mendekati nilai maksimum menunjukkan bahwa peningkatan yang diperoleh siswa relatif besar. Ketika nilai tersebut dikonversikan menjadi persentase, diperoleh 95,79%, yang berdasarkan kriteria efektivitas penelitian termasuk kategori efektif.

Oleh karena itu, hasil N-Gain memberikan bukti kuantitatif bahwa produk yang dikembangkan mampu

meningkatkan hasil pengukuran minat belajar siswa setelah digunakan dalam pembelajaran. Skripsi juga menunjukkan bahwa tidak terdapat siswa yang berada pada kategori N-Gain rendah maupun sedang.

4. Hubungan Permainan Ular Tangga dengan Minat Belajar

Efektivitas LKPD interaktif berbantuan permainan ular tangga dapat dilihat dari karakteristik produk yang menggabungkan kegiatan pembelajaran dengan aktivitas permainan. Produk dikembangkan agar siswa tidak hanya membaca materi dan mengerjakan latihan, tetapi juga terlibat dalam aktivitas permainan yang berkaitan dengan materi pembelajaran.

Permainan ular tangga memberikan struktur aktivitas yang memungkinkan siswa mengikuti aturan permainan, bergerak pada papan permainan, menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tantangan, serta berinteraksi dengan siswa lain. Aktivitas tersebut membuat proses pembelajaran tidak hanya berlangsung melalui komunikasi satu arah antara guru dan siswa.

Kondisi tersebut relevan dengan tujuan pengembangan produk yang memang dirancang agar peserta didik dapat belajar sambil bermain. Dalam skripsi dijelaskan bahwa permainan tidak hanya digunakan sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana untuk melatih kemampuan berpikir komputasional melalui berbagai aktivitas yang disesuaikan dengan materi pembelajaran.

Penggunaan permainan juga memberikan variasi dalam kegiatan pembelajaran. Variasi aktivitas dapat membantu mengurangi pembelajaran yang monoton sehingga siswa memiliki kesempatan untuk melakukan kegiatan yang berbeda selama pembelajaran.

Dalam konteks minat belajar, pengalaman belajar yang lebih aktif dapat mendorong siswa untuk memberikan perhatian terhadap kegiatan yang sedang dilakukan. Siswa harus memperhatikan aturan permainan, memahami pertanyaan atau tantangan, dan merespons kegiatan yang diberikan. Dengan demikian, permainan dapat menjadi bagian dari strategi untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik.

5. Efektivitas Ditinjau dari Aspek Minat Belajar

Minat belajar dalam penelitian ini tidak hanya dipandang dari satu aspek. Instrumen yang digunakan mempertimbangkan beberapa aspek yang menunjukkan minat siswa dalam pembelajaran, yaitu perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan aktif.

Aspek perasaan senang berkaitan dengan kondisi ketika siswa menikmati kegiatan pembelajaran dan tidak merasa terbebani oleh aktivitas yang dilakukan. Penggunaan permainan ular tangga memberikan suasana belajar yang berbeda karena siswa memperoleh kesempatan untuk belajar melalui aktivitas bermain.

Aspek ketertarikan berkaitan dengan adanya dorongan siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Penggabungan LKPD dan permainan memberikan bentuk aktivitas yang berbeda dibandingkan penggunaan lembar kerja secara konvensional.

Aspek perhatian terlihat dari kebutuhan siswa untuk memperhatikan materi, instruksi, aturan permainan, pertanyaan, maupun tantangan yang diberikan. Permainan membuat siswa perlu mengikuti perkembangan aktivitas

sehingga perhatian siswa diarahkan pada kegiatan pembelajaran.

Aspek keterlibatan aktif berkaitan dengan partisipasi siswa selama pembelajaran. LKPD interaktif berbantuan permainan ular tangga memungkinkan siswa melakukan aktivitas secara langsung dan berinteraksi dengan teman maupun guru.

Dengan demikian, karakteristik produk memiliki kesesuaian dengan aspek-aspek yang digunakan untuk mengukur minat belajar. Hal tersebut dapat menjadi salah satu alasan yang mendukung hasil uji efektivitas yang menunjukkan peningkatan tinggi.

6. Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan LKPD interaktif berbantuan permainan ular tangga memberikan peningkatan terhadap hasil pengukuran minat belajar siswa. Temuan utama penelitian ini ditunjukkan melalui nilai N-Gain rata-rata sebesar 0,96 dengan seluruh siswa berada pada kategori tinggi.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan telah mencapai tujuan pengembangannya. Produk tidak hanya dapat digunakan dalam

pembelajaran, tetapi juga menunjukkan kemampuan dalam membantu meningkatkan hasil penilaian siswa. Skripsi menyatakan bahwa hasil uji efektivitas menjadi salah satu bukti bahwa produk memenuhi tujuan pengembangan dan dapat digunakan sebagai media pendukung pembelajaran.

Tingginya hasil N-Gain juga menunjukkan bahwa penggunaan produk memberikan perubahan positif terhadap hasil yang diperoleh siswa. Meskipun terdapat perbedaan nilai peningkatan pada masing-masing siswa, seluruh siswa tetap berada pada kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan terjadi secara relatif merata pada subjek penelitian.

Hasil tersebut menjadi penting karena tujuan utama pengembangan bukan hanya menghasilkan suatu produk pembelajaran, tetapi menghasilkan produk yang dapat digunakan untuk mendukung kebutuhan pembelajaran. Produk dikembangkan berdasarkan kebutuhan yang ditemukan pada tahap awal penelitian, kemudian dirancang, dikembangkan, diuji, dan akhirnya digunakan dalam pembelajaran.

Tahapan pengembangan tersebut memberikan dasar bahwa produk tidak dibuat secara langsung tanpa analisis kebutuhan. Pada tahap Define dilakukan identifikasi kondisi pembelajaran dan kebutuhan pengguna. Selanjutnya, hasil tersebut digunakan sebagai dasar dalam perancangan produk. Pada tahap Develop, produk kemudian disempurnakan berdasarkan proses penilaian sebelum digunakan dalam uji coba.

Dengan demikian, efektivitas yang diperoleh dapat dipandang sebagai hasil dari proses pengembangan yang dilakukan secara sistematis. Produk dirancang berdasarkan kebutuhan pembelajaran, kemudian digunakan pada kondisi pembelajaran yang menjadi sasaran penelitian.

7. Keterbatasan Hasil Penelitian

Meskipun hasil penelitian menunjukkan bahwa produk efektif, terdapat batasan yang perlu diperhatikan dalam menginterpretasi hasil penelitian. Uji efektivitas dilakukan terhadap 29 siswa pada satu sekolah tempat penelitian. Oleh karena itu, hasil tersebut secara langsung menggambarkan efektivitas

produk pada subjek penelitian tersebut dan belum dapat digeneralisasikan secara luas pada seluruh siswa atau sekolah dengan karakteristik yang berbeda.

Selain itu, penyebaran produk dalam penelitian juga dilakukan secara terbatas pada satu sekolah. Setelah seluruh proses pengujian selesai, satu unit produk ditinggalkan di sekolah agar dapat digunakan kembali sebagai media pendukung pembelajaran.

Keterbatasan tersebut dapat menjadi pertimbangan untuk penelitian berikutnya. Penelitian lanjutan dapat menguji penggunaan produk pada jumlah sekolah atau subjek yang lebih luas sehingga efektivitasnya dapat dilihat pada karakteristik siswa yang lebih beragam.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, dapat disimpulkan bahwa LKPD interaktif berbantuan permainan ular tangga efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Informatika kelas VII MTsS TI.

Hasil uji efektivitas terhadap 29 siswa menunjukkan bahwa nilai N-

Gain berada pada rentang 0,76 sampai 1,00, dengan seluruh siswa berada pada kategori tinggi. Rata-rata N-Gain yang diperoleh sebesar 0,96, sedangkan dalam bentuk persentase diperoleh sebesar 95,79%. Berdasarkan kriteria efektivitas yang digunakan, hasil tersebut menunjukkan bahwa produk berada dalam kategori efektif.

Peningkatan yang terjadi pada seluruh siswa menunjukkan bahwa penggunaan LKPD interaktif berbantuan permainan ular tangga memberikan perubahan positif terhadap hasil pengukuran minat belajar. Karakteristik produk yang memadukan kegiatan pembelajaran dengan permainan memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif dan melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Dengan demikian, LKPD interaktif berbantuan permainan ular tangga dapat digunakan sebagai salah satu bahan ajar pendukung dalam pembelajaran Informatika untuk membantu meningkatkan minat belajar siswa. Untuk penelitian selanjutnya, pengujian produk dapat dilakukan pada subjek dan sekolah yang lebih luas sehingga diperoleh

gambaran efektivitas yang lebih beragam.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustia, E. (2023). Merancang alat permainan edukatif (APE) bagi anak usia dini. *Jurnal Agilelearner*, 1(1), 1–9.
- Agustina, S. R., Sabrina, S., Aiman, U., Adiansha, A. A., & Nurgufriani, A. (2025). Penerapan metode bermain sambil belajar untuk meningkatkan kemampuan sosial siswa SD. *DIKSI: Jurnal Kajian Pendidikan dan Sosial*, 6(1), 31–37.
- Andriani, D., Afas, M. Z., Irawan, I., & Haidorizal, R. (2024). Pengaruh media LKPD interaktif berbasis Liveworksheet terhadap motivasi dan hasil belajar Bahasa Inggris siswa kelas VII MTs Nurul Huda. *Titian Ilmu: Jurnal Ilmiah Multi Sciences*, 16(2), 79–86.
- Astuti, R. W., Rahmadani, N. D., & Lestari, S. R. (2024). Analisis permainan edukatif dalam mendukung perkembangan kognitif anak usia dini. *MENTARI: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 78–86.
- Dwijayanti, K., Firdaus, M., & Yusuf, M. (2023). Aplikasi media permainan ular tangga untuk meningkatkan gerak dasar lompat pada siswa SD. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 9(2), 225–235.

- Febriani, Yusuf, K., & Zaitun. (2025). Upaya guru dalam meningkatkan minat belajar melalui lembar kerja peserta didik (LKPD) pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MTs Al-Istiqomah Lasoani. *Al-Ilmiya: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(1), 108–114.
- Ferrari, W., Sopyan, M., & Azmi, M. (2023). Penerapan media pembelajaran permainan ular tangga pada mata pelajaran IPS materi sejarah kelas VIII SMPN 21 Samarinda. *Amarthapura: Historical Studies Journal*, 2(1), 32–38.
- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 291–299.
- Hidayah, K. (2023). Pemanfaatan media ular tangga pada mata pelajaran Fiqih. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Al-Amin*, 2(1), 22–35.
- Iliza, I. N., & Hanif, M. (2025). Membangun minat dan motivasi belajar peserta didik. *Al-Ilmiya: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(3), 700–708.
- Jauhari, T., Rosyidi, A. H., & Sunarlijah, A. (2023). Pembelajaran dengan pendekatan Teaching at the Right Level (TaRL) untuk meningkatkan minat dan hasil belajar matematika peserta didik. *Jurnal PTK dan Pendidikan*, 9(1), 59–74.
- Kaniawati, E., Mardani, M. E., Lestari, S. N., Nurmilah, U., & Setiawan, U. (2023). Evaluasi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 18–32.
- Karisma, E. T., Setiawan, D., & Oktavianti, I. (2022). Analisis minat belajar siswa pada pembelajaran kelas IV SDN Jleper 01. *Jurnal Prasasti Ilmu*, 2(3), 121–126.
- Karomah, F. N., Devita, D., Ramli, Z. J., & Mas'odi, M. O. (2024). Peran dan manfaat media pembelajaran dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) Unars*, 15(2), 211–222.
- Kodir, S., Chaerani, D., Sumardi, I., & Permana, B. (2024). Panduan guru Informatika untuk SMA/MA Kelas XI (Edisi revisi). Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.
- Kusumastuti, N. A., Nugroho, A. B., Fauziati, E., Haryanto, S., & Supriyoko, A. (2024). Perspektif filsafat progresivisme pada pembelajaran Informatika. *Proficio*, 5(1), 722–730.
- KZ, P. N., Kriswantoro, K., Asrial, A., & Damris, D. (2026). Analisis kebutuhan dan kesiapan implementasi e-LKPD interaktif berbasis pendekatan kontekstual dalam pembelajaran kimia. *JIIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 9(1), 1242–1248.

- Lastri, Y., Darmansyah, Pratiwi, R., & Kurnia, R. (2026). Pengembangan game edukasi ular tangga pada materi aktivitas kehidupan masyarakat masa lalu kelas VII SMP. *Jurnal Edu Research*, 7(1), 1206–1215.
- Lu'luilmaknun, U., Salsabila, N. H., Janah, B. L. U., & Januarsi, P. (2025). Efektivitas media pembelajaran LKPD ditinjau dari minat belajar matematika peserta didik kelas IX SMPN 3 Lingsar tahun ajaran 2024/2025. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 5(1), 65–70.
- Maksum, M., & Hanif, M. (2025). Motivasi dan minat belajar sebagai faktor penentu keberhasilan belajar dalam kajian psikologi pendidikan. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Pengembangan SDM*, 13(2), 52–60.
- Mardatillah, A., Putri, H., Nadia, N., Tanjung, N. K., & Ungu, E. S. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(22), 98–105.
- Mirnawati, L. B., Faradita, M. N., & Anggraenie, B. T. (2023). Pengembangan media Big Book tema kebersamaan dalam mendukung pembelajaran keterampilan menyimak siswa kelas II sekolah dasar. *Proceeding UMSurabaya*, 1(1), 401–410.
- Modanggu, I., Pratama, M. I. L., & Masrurroh, M. (2024). Analisis respon peserta didik terhadap penggunaan lembar kerja peserta didik elektronik (E-LKPD) berbasis web Liveworksheets pada mata pelajaran geografi. *Geosfera: Jurnal Penelitian Geografi*, 3(2), 165–172.
- Muhammad, I., & Yolanda, F. (2022). Minat belajar siswa terhadap penggunaan software Adobe Flash CS6 Profesional sebagai media pembelajaran. *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 11(1), 1–12.
- Muliani, R. D., & Arusman. (2022). Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik. *Jurnal Riset dan Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 133–139.
- Muslihin, H. Y., Loita, A., & Nurjanah, D. S. (2022). Instrumen penelitian tindakan kelas untuk peningkatan motorik halus anak. *Jurnal PAUD Agapedia*, 6(1), 99–106.
- Nafisa, S., Rohadi, M., Ahmad, A., Fadhillah, A., Febrianti, M., & Rahmadhar, Y. (2025). Pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) IPA berbasis model problem based learning (PBL) di kelas. *Jurnal Padamu Negeri*, 2(1), 19–25.
- Nashir, A., Ansori, H., & Hidayanto, T. (2025). Pengembangan LKPD interaktif berbasis Microsoft Excel pada deret aritmatika kelas X.

- Computing and Education Technology Journal, 5(2), 90–101.
- Nasution, E. M., & Zulhimma. (2026). Perencanaan pembelajaran dan modul ajar pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal PGSD UNIGA*, 5(1), 62–74.
- Nugroho, R., & Marhayati, M. (2024). Efektivitas penggunaan LKPD interaktif berbasis Liveworksheet dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas XI Agama di MAS 2 Malang. *Galois: Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika*, 3(1), 30–42.
- Nurjihan, D. S., & Bunawan, W. (2025). Peningkatan hasil belajar peserta didik melalui penerapan LKPD berbasis discovery learning. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 15(3), 1120–1127.
- Nurvania, L. K. (2025). Analisis penerapan media pembelajaran Wordwall dalam pembelajaran Informatika. *Dinamika Pembelajaran: Jurnal Pendidikan dan Bahasa*, 2(1), 246–256.
- Panjaitan, H., & Hafizzah, F. (2025). Peran guru sebagai fasilitator dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di SDIT Mutiara Ilmu Kuala. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial dan Pengabdian kepada Masyarakat*, 5(1), 328–343.
- Ubaidillah, A. R., Mustofa, M. A., & Iskandar, N. (2024). Pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbantuan teka-teki silang pada mata pelajaran Fiqih untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas VIII MTs Ar Rowiyah. *Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 1–10.
- Waruwu, M. (2024). Metode penelitian dan pengembangan (R&D): Konsep, jenis, tahapan dan kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230.
- Wijayanti, S., & Ananthi, M. P. (2024). Pengembangan media pembelajaran ular tangga edukatif: Petualangan seru di tata surya kelas 5 SD. *Jurnal Pedagogis Indonesia*, 2(2), 126–137.
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi*, 19(1), 61–78.
- Zhafira, Z., & Fadilah, M. (2025). Analisis komponen lembar kerja peserta didik (LKPD) biologi fase E pada materi ekosistem yang digunakan di SMAN 10 Padang: Penelitian. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 4(2), 8311–8316.