

Analisis Kesiapan Implementasi LKPD Berbasis Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia: Perspektif Guru dan Siswa

Mila Karmila*, Nurhikmah H, Abdul Hakim

Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Makassar, Indonesia

*Email Korespondensi: 250024301915@student.unm.ac.id

Karmila, M., H, N., & Hakim, A. (2026). Analisis Kesiapan Implementasi LKPD Berbasis Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia: Perspektif Guru dan Siswa. *Varied Knowledge Journal*, 4(1), 856-866.
<https://doi.org/10.71094/vkj.v4i1.228>

Diterima: 15-05-2026
Direvisi: 28-06-2026
Disetujui: 19-08-2026
Publish: 23-08-2026



Copyright © 2026, The Author(s). This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International.

Abstract: This study aims to analyze the readiness for implementing gamification-based Student Worksheets (LKPD) in Indonesian language learning from the perspectives of students and teachers as an effort to enhance student engagement. The study employed a descriptive survey with qualitative support approach using a quantitative descriptive method supported by qualitative data. The participants consisted of 30 eleventh-grade students and one Indonesian language teacher at SMA Negeri 28 Bone. Data were collected through a Likert-scale questionnaire and structured interviews. The research instrument consisted of 25 statements that demonstrated satisfactory validity, with item correlation coefficients exceeding the critical r -value of 0.361, and very high reliability, with a Cronbach's Alpha coefficient of 0.91. Data were analyzed using descriptive percentages, mean scores, and qualitative data analysis involving data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results showed that students' learning motivation was categorized as moderate (61%), student engagement was low (59%), and the use of learning media was low (57%). In contrast, students' responses to gamification were high (81%), while the need for innovative Student Worksheets was very high (89%). The gap between the current condition of learning media and students' ideal needs reached 32%. Interview findings indicated that the teacher was receptive to instructional innovation, although implementation was constrained by limited school facilities. These findings highlight the strong potential of gamification-based Student Worksheets as an adaptive instructional innovation to enhance student engagement and support sustainable Indonesian language learning.

Keywords: Gamification, Implementation Readiness, Student Engagement, Student Worksheets, Indonesian Language Learning

Abstrak: Penelitian ini bertujuan menganalisis kesiapan implementasi Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia berdasarkan perspektif siswa dan guru sebagai upaya meningkatkan keterlibatan siswa. Penelitian menggunakan pendekatan descriptive survey with qualitative support melalui metode deskriptif kuantitatif yang didukung data kualitatif. Subjek penelitian terdiri atas 30 siswa kelas XI dan satu guru Bahasa Indonesia di SMA Negeri 28 Bone. Data dikumpulkan melalui angket skala Likert dan wawancara terstruktur. Instrumen terdiri atas 25 pernyataan yang telah memenuhi validitas dengan korelasi item lebih besar dari r tabel (0,361) serta reliabilitas sangat tinggi dengan Cronbach's Alpha sebesar 0,91. Analisis data menggunakan persentase deskriptif, nilai rata-rata, serta reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan data kualitatif. Hasil menunjukkan motivasi belajar berada pada kategori sedang (61%), keterlibatan siswa rendah (59%), dan penggunaan media pembelajaran rendah (57%). Respons terhadap gamifikasi tinggi (81%), sedangkan kebutuhan LKPD inovatif sangat tinggi (89%). Kesenjangan kondisi media dan kebutuhan ideal mencapai 32%. Wawancara menunjukkan guru terbuka terhadap inovasi, tetapi implementasi terkendala keterbatasan fasilitas. Temuan menegaskan potensi LKPD berbasis gamifikasi sebagai inovasi adaptif untuk meningkatkan keterlibatan siswa untuk pembelajaran Bahasa Indonesia berkelanjutan.

Kata kunci: Gamifikasi, Kesiapan Implementasi, Keterlibatan Siswa, LKPD, Pembelajaran Bahasa Indonesia

PENDAHULUAN

Transformasi pendidikan di zaman digital mendorong pergeseran cara pandang dalam pembelajaran menuju metode yang lebih interaktif, melibatkan partisipasi, dan berfokus pada siswa. Kemajuan dalam teknologi pendidikan tidak hanya memengaruhi cara media pembelajaran digunakan, tetapi juga mengubah cara siswa berinteraksi dalam memperoleh pengalaman belajar yang lebih berarti. Pembelajaran di abad ke-21 menuntut siswa untuk memiliki kemampuan dalam berpikir kritis, berkomunikasi, berkolaborasi, serta berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran (Bond et al., 2021). Dengan demikian, inovasi dalam pembelajaran menjadi sebuah keharusan untuk menciptakan suasana belajar yang sesuai dengan sifat generasi digital saat ini.

Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki peranan penting dalam meningkatkan keterampilan membaca, berbicara, berpikir kritis, dan ekspresi peserta didik. Namun implementasi pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah masih menghadapi berbagai kendala, terutama dalam meningkatkan partisipasi siswa selama kegiatan belajar berlangsung. Keterlibatan siswa (student engagement) adalah aspek penting dalam proses belajar karena berkaitan dengan keterlibatan aktif siswa, fokus, antusiasme, dan hubungan emosional siswa terhadap kegiatan pembelajaran (Wong & Liem, 2022). Rendahnya keterlibatan dapat berpengaruh terhadap penurunan motivasi belajar, rendahnya partisipasi dalam kelas, serta hasil pembelajaran yang kurang maksimal.

Fenomena rendahnya partisipasi siswa masih sering terjadi dalam proses belajar yang cenderung mengadopsi metode tradisional dan berpusat pada guru. Kurangnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran menyebabkan siswa menjadi lebih pasif selama kegiatan belajar mengajar. Situasi ini mengindikasikan adanya ketidakcocokan antara karakteristik peserta didik masa kini dengan model pembelajaran yang diterapkan di sekolah. Peserta didik generasi digital lebih tertarik pada metode pembelajaran yang bersifat visual, interaktif, kolaboratif, serta memberikan tantangan dalam pengalaman belajar (Schindler et al., 2021). Dengan demikian, inovasi dalam proses pembelajaran sangat diperlukan untuk meningkatkan partisipasi aktif dan keterlibatan siswa dengan lebih optimal.

Salah satu metode pembelajaran yang semakin populer dalam beberapa tahun terakhir adalah penggunaan gamifikasi. Gamifikasi mengacu pada integrasi elemen-elemen dari permainan, seperti poin, level, tantangan, penghargaan, papan peringkat, dan umpan balik langsung ke dalam situasi non-permainan, termasuk pembelajaran (Sailer & Homner, 2020). Dalam konteks pendidikan, gamifikasi bertujuan untuk meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pengalaman belajar siswa melalui kegiatan yang lebih interaktif dan menyenangkan. Penelitian sebelumnya mengindikasikan bahwa penerapan gamifikasi dalam proses belajar dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa, motivasi belajar, dan keterlibatan dalam akademik jika dirancang sesuai dengan kebutuhan siswa dan konteks pembelajaran (Hew et al., 2024).

Implementasi gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat dilakukan dengan memanfaatkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang mengusung pendekatan gamifikasi. LKPD dengan elemen gamifikasi berfungsi sebagai alat pembelajaran yang menggabungkan unsur permainan ke dalam aktivitas belajar siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik, aktif, dan partisipatif. Dengan menggunakan LKPD yang berbasis gamifikasi, siswa dapat terlibat dalam kegiatan belajar yang berfokus pada tantangan, misi pembelajaran, atau pemecahan masalah secara bertahap. Selain sebagai alat pembelajaran, LKPD berbasis gamifikasi juga berperan dalam meningkatkan pengalaman belajar siswa melalui cara yang lebih relevan dan interaktif (Zhang & Hasim, 2023).

Meskipun gamifikasi memiliki potensi besar untuk meningkatkan partisipasi siswa, keberhasilan implementasinya sangat bergantung pada sejauh mana kesiapan para pengguna, yaitu guru dan siswa. Kesiapan dalam penerapan mencakup aspek psikologis, pedagogis, teknis, dan institusional dalam menerima serta menjalankan inovasi dalam pembelajaran (Klock et al., 2022). Peran guru sebagai fasilitator utama sangat penting dalam merancang dan menerapkan metode pengajaran yang inovatif, sementara siswa berperan sebagai pengguna yang menentukan keberhasilan penggunaan media pembelajaran. Oleh karena itu, analisis kesiapan implementasi sebelum pengembangan atau penerapan LKPD berbasis gamifikasi secara luas adalah langkah penting yang harus dilakukan.

Beberapa studi sebelumnya lebih banyak berfokus pada efektivitas gamifikasi terhadap motivasi serta hasil belajar siswa. Namun, penelitian yang secara khusus menganalisis kesiapan untuk menerapkan LKPD yang didasarkan pada gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia masih sangat sedikit, terutama di sekolah-sekolah yang memiliki fasilitas teknologi yang terbatas. Sementara itu, kondisi di sekolah dengan dukungan teknologi yang minim memerlukan metode pembelajaran inovatif yang mampu menyesuaikan dengan situasi lingkungan belajar. Oleh karena itu, penelitian ini menawarkan kebaruan yang berfokus pada penekanan kesiapan penerapan LKPD berbasis gamifikasi dari sudut pandang siswa dan guru dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah-sekolah yang kekurangan fasilitas pendukung pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal, ditemukan bahwa keterlibatan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia masih belum optimal. Siswa cenderung pasif selama pembelajaran berlangsung, penggunaan media pembelajaran masih terbatas, serta aktivitas pembelajaran belum sepenuhnya mendorong partisipasi aktif siswa. Di sisi lain, siswa menunjukkan ketertarikan terhadap pembelajaran yang lebih interaktif dan menantang. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara kondisi pembelajaran aktual dengan kebutuhan peserta didik terhadap pengalaman belajar yang lebih inovatif dan partisipatif. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kesiapan implementasi LKPD berbasis gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dari perspektif siswa dan guru sebagai upaya meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

METODE

Pada Penelitian ini mengadopsi pendekatan kuantitatif deskriptif dengan dukungan data kualitatif (*descriptive survey with qualitative support*) untuk menganalisis sejauh mana kesiapan dalam penerapan Lembar Kerja Peserta Didik berbasis gamifikasi dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia melalui tinjauan dari siswa serta guru. Pendekatan ini dipilih karena berfokus pada identifikasi kondisi aktual, pemahaman, dan tingkat kesiapan subjek penelitian terhadap implementasi inovasi pembelajaran tanpa memberikan perlakuan eksperimental terhadap variabel tertentu. Metode survei deskriptif dianggap tepat untuk mendapatkan gambaran nyata terkait fenomena pendidikan berdasarkan data yang diperoleh secara langsung dari para responden. (Bond et al., 2021)

Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 28 Bone. Subjek penelitian terdiri atas 30 siswa kelas XI sebagai responden utama dan 1 guru mata pelajaran Bahasa Indonesia sebagai informan pendukung. Pemilihan subjek dilakukan menggunakan teknik *purposive sampling*, dengan pertimbangan bahwa siswa kelas XI telah memiliki pengalaman belajar yang cukup dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sehingga mampu memberikan respons yang relevan terhadap instrumen penelitian. Guru mata pelajaran dipilih karena memiliki pengalaman langsung dalam

pelaksanaan pembelajaran, memahami karakteristik siswa, serta mengetahui kondisi media pembelajaran yang digunakan di sekolah.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner angket dan wawancara yang terstruktur. Kuesioner digunakan untuk mengukur sejauh mana kesiapan siswa terhadap implementasi LKPD berbasis gamifikasi. berdasarkan beberapa dimensi pokok, yaitu motivasi belajar, keterlibatan siswa (student engagement), pemanfaatan media pembelajaran, respon terhadap gamifikasi, dan kebutuhan akan media pembelajaran yang inovatif. Konsep keterlibatan siswa dalam studi ini merujuk pada dimensi keterlibatan perilaku, keterlibatan emosional, dan keterlibatan kognitif seperti yang dijelaskan oleh (Henrie et al., 2021) dan (Fredricks et al., 2022). Di sisi lain, kesiapan untuk pelaksanaan mengacu pada faktor penerimaan inovasi, kesiapan dalam hal pedagogis, dan kesiapan teknis sesuai dengan pandangan (Klock et al., 2022).

Instrumen angket disusun menggunakan skala Likert empat tingkat, yaitu sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Penggunaan skala Likert dipilih karena efektif dalam mengukur persepsi, sikap, dan tingkat kesiapan responden terhadap suatu fenomena pendidikan secara terstruktur. Instrumen terdiri atas 25 butir pernyataan yang dikembangkan berdasarkan indikator teoritis dan kebutuhan lapangan.

Table 1. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

Variabel	Indikator	Jumlah Item
Motivasi Belajar	Antusiasme belajar, ketekunan, dorongan belajar	5
Keterlibatan Siswa	Partisipasi aktif, perhatian, interaksi, keterlibatan tugas	6
Media Pembelajaran	Variasi media, daya tarik, kemudahan penggunaan	4
Respons terhadap Gamifikasi	Ketertarikan terhadap tantangan, reward, aktivitas interaktif	5
Kebutuhan Inovasi Pembelajaran	Kebutuhan media baru, preferensi pembelajaran interaktif	5

Sebelum digunakan, instrumen penelitian diuji validitas dan reliabilitas untuk memastikan kualitas pengukuran. Uji validitas dilakukan menggunakan korelasi Product Moment Pearson dengan taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$). Berdasarkan jumlah responden sebanyak 30 siswa, diperoleh nilai r tabel sebesar 0,361. Hasil uji menunjukkan bahwa seluruh item instrumen memiliki nilai r hitung $> r$ tabel, dengan rentang korelasi 0,55–0,78, sehingga seluruh item dinyatakan valid. Selanjutnya, uji reliabilitas dilakukan menggunakan koefisien Cronbach's Alpha untuk mengukur konsistensi internal instrumen. Hasil pengujian menunjukkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,91, yang menunjukkan bahwa instrumen berada pada kategori sangat reliabel. Dengan demikian, instrumen dinyatakan layak digunakan dalam pengumpulan data penelitian.

Data kuantitatif yang diperoleh melalui angket dianalisis menggunakan analisis deskriptif persentase dan perhitungan nilai rata-rata (mean) untuk menggambarkan tingkat kesiapan implementasi LKPD berbasis gamifikasi. Hasil analisis kemudian dikategorikan ke dalam lima tingkat interpretasi, yaitu sangat rendah, rendah, sedang, tinggi, dan sangat tinggi. Sementara itu, data kualitatif diperoleh melalui wawancara terstruktur dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia. Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi pendukung mengenai kondisi pembelajaran saat ini, persepsi guru terhadap inovasi pembelajaran, kesiapan implementasi LKPD berbasis gamifikasi, serta kendala potensial yang mungkin dihadapi. Analisis data kualitatif dilakukan melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan untuk

memperkuat interpretasi hasil kuantitatif (Redmond et al., 2021). Melalui kombinasi data kuantitatif dan kualitatif, penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran yang komprehensif mengenai kesiapan implementasi LKPD berbasis gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dari perspektif siswa dan guru.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Umum Hasil Temuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kesiapan implementasi LKPD berbasis gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dari perspektif siswa dan guru. Analisis difokuskan pada kondisi pembelajaran saat ini, tingkat keterlibatan siswa, penerimaan terhadap inovasi pembelajaran berbasis gamifikasi, serta kesiapan implementasi dalam konteks sekolah dengan keterbatasan fasilitas pendukung pembelajaran.

Data kuantitatif diperoleh dari 30 siswa kelas XI melalui angket, sedangkan data kualitatif diperoleh melalui wawancara terstruktur dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi LKPD berbasis gamifikasi memiliki peluang yang cukup kuat untuk diterapkan, meskipun terdapat beberapa tantangan terkait kondisi pembelajaran aktual.

Hasil Analisis Deskriptif Kesiapan Implementasi

Analisis deskriptif dilakukan untuk memperoleh gambaran umum mengenai kondisi pembelajaran dan kesiapan implementasi LKPD berbasis gamifikasi berdasarkan lima aspek utama.

Table 2. Hasil Analisis Deskriptif Kesiapan Implementasi

No	Aspek	Mean	Std. Deviasi	Kategori
1	Motivasi Belajar	2,45	0,48	Sedang
2	Keterlibatan Siswa	2,37	0,50	Rendah
3	Penggunaan Media Pembelajaran	2,29	0,46	Rendah
4	Respons terhadap Gamifikasi	3,42	0,44	Tinggi
5	Kebutuhan terhadap LKPD Inovatif	3,56	0,40	Sangat Tinggi

Berdasarkan Tabel 2, motivasi belajar siswa berada pada kategori sedang dengan nilai rata-rata sebesar 2,45. Temuan ini menunjukkan bahwa siswa masih memiliki dorongan untuk mengikuti pembelajaran, tetapi belum sepenuhnya menunjukkan motivasi belajar yang stabil dan konsisten. Kondisi ini mengindikasikan bahwa pembelajaran yang berlangsung belum sepenuhnya mampu memberikan stimulus belajar yang optimal.

Keterlibatan siswa memperoleh nilai rata-rata 2,37 dengan kategori rendah. Temuan ini menunjukkan bahwa siswa belum sepenuhnya aktif dalam proses pembelajaran, baik dalam bentuk partisipasi diskusi, penyampaian pendapat, interaksi pembelajaran, maupun keterlibatan dalam penyelesaian tugas akademik. Rendahnya keterlibatan siswa menjadi indikator penting yang menunjukkan perlunya strategi pembelajaran yang lebih partisipatif.

Penggunaan media pembelajaran memperoleh nilai rata-rata 2,29 yang berada pada kategori rendah. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan saat ini belum cukup menarik, interaktif, atau sesuai dengan preferensi belajar siswa. Keterbatasan media pembelajaran berpotensi memengaruhi tingkat motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Sebaliknya, respons siswa terhadap gamifikasi menunjukkan kategori tinggi dengan

nilai rata-rata 3,42. Temuan ini menunjukkan bahwa siswa memiliki penerimaan yang positif terhadap pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan elemen permainan. Tingginya respons ini menunjukkan adanya kesiapan psikologis siswa terhadap inovasi pembelajaran berbasis gamifikasi. Aspek kebutuhan terhadap LKPD inovatif memperoleh nilai tertinggi, yaitu 3,56, dengan kategori sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa siswa memiliki kebutuhan yang kuat terhadap media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mampu meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar.

Hasil analisis presentase

Untuk memperkuat interpretasi hasil, analisis persentase dilakukan pada setiap aspek penelitian.

Table 3. Hasil Analisis Persentase

No	Aspek	Persentase	Kategori
1	Motivasi Belajar	61%	Sedang
2	Keterlibatan Siswa	59%	Rendah
3	Media Pembelajaran	57%	Rendah
4	Respons terhadap Gamifikasi	81%	Tinggi
5	Kebutuhan terhadap LKPD Inovatif	89%	Sangat Tinggi

Berdasarkan Tabel 3, motivasi belajar siswa berada pada tingkat 61% yang menunjukkan kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa siswa masih memiliki keinginan untuk belajar, tetapi belum sepenuhnya terdorong secara konsisten untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Tingkat keterlibatan siswa berada pada angka 59%, yang menunjukkan kategori rendah. Kondisi ini mengindikasikan bahwa siswa cenderung masih pasif selama pembelajaran berlangsung. Rendahnya partisipasi aktif menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa secara lebih optimal.

Media pembelajaran memperoleh persentase 57%, yang menunjukkan bahwa kondisi media pembelajaran saat ini belum sepenuhnya memenuhi kebutuhan siswa. Rendahnya kualitas media pembelajaran dapat menjadi salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya keterlibatan siswa. Respons terhadap gamifikasi memperoleh persentase 81%, yang menunjukkan kategori tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa siswa memiliki persepsi positif terhadap pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan. Kebutuhan terhadap LKPD inovatif mencapai 89%, yang menjadi persentase tertinggi dalam penelitian ini. Temuan ini menunjukkan adanya kebutuhan yang sangat tinggi terhadap inovasi pembelajaran yang lebih menarik dan partisipatif.

Analisis Kesenjangan Kesiapan

Analisis kesenjangan dilakukan untuk mengidentifikasi perbedaan antara kondisi aktual pembelajaran dengan kebutuhan ideal siswa terhadap media pembelajaran inovatif.

Table 4. Analisis Kesenjangan Kesiapan

Aspek	Kondisi Aktual	Kondisi Ideal	Gap
Media Pembelajaran	57%	89%	32%

Hasil analisis menunjukkan adanya kesenjangan sebesar 32% antara kondisi media pembelajaran saat ini dengan kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran inovatif. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang berlangsung belum sepenuhnya mampu memenuhi ekspektasi siswa terhadap pengalaman belajar yang lebih interaktif. Kesenjangan ini menjadi

indikator penting bahwa implementasi LKPD berbasis gamifikasi memiliki urgensi yang cukup tinggi sebagai alternatif inovasi pembelajaran.

Hasil Wawancara Guru

Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru memiliki keterbukaan terhadap penerapan inovasi pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa.

“Siswa biasanya lebih antusias ketika pembelajaran melibatkan aktivitas yang interaktif dibandingkan hanya penjelasan materi seperti biasa.”

Temuan ini menunjukkan bahwa guru memahami pentingnya pembelajaran yang lebih partisipatif dalam meningkatkan keterlibatan siswa.

“Tantangannya adalah fasilitas pembelajaran yang terbatas, jadi media yang digunakan harus realistis dan sesuai kondisi sekolah.”

Pernyataan ini menunjukkan bahwa kesiapan implementasi tidak hanya dipengaruhi oleh penerimaan guru, tetapi juga oleh faktor teknis dan dukungan lingkungan sekolah. Secara umum, hasil wawancara menunjukkan bahwa guru berada pada posisi terbuka terhadap inovasi, tetapi implementasi memerlukan penyesuaian terhadap kondisi fasilitas sekolah.

Kesiapan Siswa terhadap Implementasi LKPD Berbasis Gamifikasi

Berdasarkan dari hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa memiliki tingkat kesiapan yang cukup baik terhadap implementasi LKPD berbasis gamifikasi, terutama dari aspek penerimaan terhadap inovasi pembelajaran. Tingginya respons siswa terhadap gamifikasi (81%) menunjukkan bahwa peserta didik memiliki persepsi positif terhadap pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan elemen permainan. Temuan ini menunjukkan bahwa siswa tidak hanya terbuka terhadap inovasi pembelajaran, tetapi juga menunjukkan preferensi terhadap pengalaman belajar yang lebih interaktif, menantang, dan partisipatif.

Temuan ini sejalan dengan penelitian (Hew et al., 2024) yang menunjukkan bahwa gamifikasi memiliki pengaruh positif terhadap keterlibatan siswa, motivasi belajar, dan pengalaman belajar akademik. Meta-analisis tersebut menjelaskan bahwa elemen-elemen seperti tantangan, penghargaan, dan umpan balik instan mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam aktivitas pembelajaran. Demikian pula, (Sailer & Homner, 2020) menjelaskan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan motivasi intrinsik peserta didik melalui aktivitas pembelajaran yang lebih menarik dan berorientasi pada pengalaman.

Namun demikian, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa tingkat keterlibatan siswa dalam kondisi pembelajaran saat ini masih tergolong rendah (59%). Kondisi ini menunjukkan adanya perbedaan antara kesiapan penerimaan siswa terhadap inovasi dengan keterlibatan aktual mereka dalam pembelajaran. Rendahnya keterlibatan siswa dapat disebabkan oleh penggunaan strategi pembelajaran yang belum sepenuhnya mendorong interaksi aktif, partisipasi akademik, maupun keterlibatan emosional siswa dalam proses belajar.

Dalam perspektif teori student engagement, keterlibatan siswa tidak hanya ditentukan oleh kehadiran fisik dalam pembelajaran, tetapi juga mencakup keterlibatan perilaku, emosional, dan kognitif (Fredricks et al., 2022). Oleh karena itu, tingginya penerimaan siswa terhadap gamifikasi menunjukkan adanya potensi yang besar untuk meningkatkan keterlibatan apabila inovasi pembelajaran dirancang secara tepat sesuai karakteristik peserta didik.

Perspektif Guru terhadap Implementasi Inovasi Pembelajaran

Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru memiliki keterbukaan terhadap implementasi inovasi pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Guru menyadari bahwa

pembelajaran yang masih didominasi pendekatan konvensional belum sepenuhnya mampu mendorong partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Temuan ini menunjukkan bahwa secara pedagogis, guru memiliki kesiapan awal dalam menerima inovasi pembelajaran.

Kesiapan guru merupakan faktor penting dalam keberhasilan implementasi inovasi pembelajaran karena guru berperan sebagai perancang, fasilitator, sekaligus pelaksana proses pembelajaran. Implementasi gamifikasi dalam pendidikan tidak hanya bergantung pada desain media, tetapi juga pada kesiapan pengguna, terutama pendidik, dalam mengadaptasi strategi pembelajaran sesuai konteks institusi hal ini sejalan dengan pemikiran Klock et al., (2022). Namun demikian, hasil wawancara juga menunjukkan bahwa guru menghadapi keterbatasan fasilitas pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan bahwa kesiapan implementasi tidak dapat hanya dilihat dari aspek penerimaan individu, tetapi juga perlu mempertimbangkan kesiapan teknis dan dukungan institusional. Dalam konteks sekolah dengan keterbatasan fasilitas, implementasi inovasi pembelajaran perlu dirancang secara realistis, adaptif, dan sesuai dengan kondisi lingkungan belajar. Temuan ini memperkuat argumentasi bahwa implementasi LKPD berbasis gamifikasi dapat menjadi alternatif yang lebih fleksibel dibandingkan media digital berbasis teknologi tinggi, karena LKPD dapat dirancang secara kontekstual tanpa ketergantungan penuh pada infrastruktur digital yang kompleks.

Analisis Kesenjangan antara Kondisi Aktual dan Kebutuhan Ideal

Salah satu temuan utama dalam penelitian ini adalah adanya kesenjangan yang signifikan antara kondisi pembelajaran aktual dengan kebutuhan ideal siswa terhadap media pembelajaran inovatif. Hasil analisis menunjukkan bahwa media pembelajaran saat ini hanya berada pada angka 57%, sedangkan kebutuhan terhadap LKPD inovatif mencapai 89%, sehingga terdapat kesenjangan sebesar 32%. Temuan ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang digunakan saat ini belum sepenuhnya mampu memenuhi kebutuhan belajar siswa. Rendahnya kualitas media pembelajaran berpotensi memengaruhi motivasi, keterlibatan, dan kualitas pengalaman belajar siswa. Menurut Schindler et al. (2021), media pembelajaran yang interaktif memiliki kontribusi penting terhadap peningkatan keterlibatan siswa karena mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan responsif terhadap kebutuhan peserta didik. Kesenjangan ini juga menunjukkan adanya urgensi dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih adaptif terhadap karakteristik siswa. Dalam konteks ini, LKPD berbasis gamifikasi dapat menjadi solusi yang relevan karena mampu mengintegrasikan aktivitas belajar yang terstruktur dengan pengalaman belajar yang lebih partisipatif.

Hasil penelitian memberikan implikasi penting terhadap pengembangan pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah. Rendahnya keterlibatan siswa menunjukkan perlunya transformasi strategi pembelajaran dari pendekatan yang berpusat pada guru menuju pembelajaran yang lebih partisipatif dan berorientasi pada pengalaman belajar siswa. Implementasi LKPD berbasis gamifikasi dapat menjadi salah satu strategi inovatif yang relevan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Media ini memungkinkan integrasi aktivitas membaca, menulis, berdiskusi, pemecahan masalah, maupun evaluasi pembelajaran dalam format yang lebih interaktif. Dengan demikian, pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga pada pengalaman belajar yang lebih aktif dan bermakna.

Temuan ini sejalan dengan penelitian (David & Weinstein, 2023) yang menunjukkan bahwa pengalaman belajar berbasis gamifikasi mampu meningkatkan keterlibatan siswa melalui pemenuhan kebutuhan psikologis dalam pembelajaran. Selain itu, (Yildirim, 2021) juga menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis gamifikasi berkontribusi terhadap

peningkatan keterlibatan akademik dan hasil belajar siswa. Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi LKPD berbasis gamifikasi memiliki potensi yang cukup kuat untuk diterapkan sebagai inovasi pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam konteks sekolah yang memerlukan solusi pembelajaran yang adaptif, partisipatif, dan realistis terhadap keterbatasan fasilitas.

KESIMPULAN

Implementasi Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki potensi yang kuat untuk diterapkan berdasarkan perspektif siswa dan guru. Dari perspektif siswa, tingkat penerimaan terhadap pendekatan gamifikasi menunjukkan kategori tinggi, yang mengindikasikan adanya kesiapan psikologis terhadap inovasi pembelajaran yang lebih interaktif dan partisipatif. Tingginya kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran inovatif juga menunjukkan bahwa peserta didik mengharapkan pengalaman belajar yang lebih menarik, menantang, dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran masa kini. Namun demikian, kondisi pembelajaran saat ini masih menunjukkan beberapa keterbatasan, khususnya pada aspek keterlibatan siswa, motivasi belajar, dan penggunaan media pembelajaran. Rendahnya keterlibatan siswa menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang digunakan belum sepenuhnya mampu mendorong partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, hasil analisis kesenjangan menunjukkan adanya perbedaan yang cukup signifikan antara kondisi media pembelajaran saat ini dengan kebutuhan ideal siswa terhadap media pembelajaran inovatif. Dari perspektif guru, penelitian menunjukkan adanya keterbukaan terhadap implementasi inovasi pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Meskipun demikian, kesiapan implementasi masih dipengaruhi oleh keterbatasan fasilitas pendukung pembelajaran serta kebutuhan penyesuaian terhadap kondisi sekolah. Oleh karena itu, implementasi inovasi pembelajaran perlu dirancang secara kontekstual dan realistis sesuai dengan karakteristik lingkungan belajar. Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi LKPD berbasis gamifikasi merupakan alternatif inovasi pembelajaran yang relevan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Kebaruan penelitian ini terletak pada fokus analisis kesiapan implementasi dalam konteks sekolah dengan keterbatasan fasilitas, sehingga memberikan kontribusi empiris terhadap pengembangan strategi pembelajaran yang lebih adaptif dan partisipatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Bai, S., Hew, K. F., & Huang, B. (2020). Does gamification improve student learning outcome? Evidence from a meta-analysis and synthesis of qualitative data in educational contexts. *Educational Research Review*, 30, 100322. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100322>
- Bond, M., Bedenlier, S., Marín, V. I., & Händel, M. (2021). Emergency remote teaching in higher education: Mapping the first global online semester. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 18(1), 50. <https://doi.org/10.1186/s41239-020-00282-x>
- David, L., & Weinstein, N. (2023). A gamified experiential learning intervention for engaging students through satisfying needs. *Simulation & Gaming*, 54(1), 3–29. <https://doi.org/10.1177/10468781231174614>
- Dichev, C., & Dicheva, D. (2017). Gamifying education: What is known, what is believed and what remains uncertain: A critical review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 14, 9. <https://doi.org/10.1186/s41239-017-0042-5>

- Dicheva, D., Dichev, C., Agre, G., & Angelova, G. (2015). Gamification in education: A systematic mapping study. *Educational Technology & Society*, 18(3), 75–88.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. In *2014 47th Hawaii International Conference on System Sciences* (3025–3034). IEEE. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>
- Henrie, C. R., Halverson, L. R., & Graham, C. R. (2015). Measuring student engagement in technology-mediated learning: A review. *Computers & Education*, 90, 36–53. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2015.09.005>
- Hew, K. F., Bai, S., Huang, W., Dawson, P., Du, J., & Huang, G. (2024). Gamification enhances student intrinsic motivation, perceptions of autonomy and relatedness, but minimal impact on competency: A meta-analysis and systematic review. *Educational Technology Research and Development*, 72, 765–796. <https://doi.org/10.1007/s11423-023-10337-7>
- Klock, A. C. T., Gasparini, I., Pimenta, M. S., & Hamari, J. (2022). Tailored gamification: A review of literature and future directions. *Computers in Human Behavior*, 127, 107057. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.107057>
- Nkomo, L. M., Daniel, B. K., & Butson, R. J. (2021). Synthesis of student engagement with digital technologies: A systematic review of the literature. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 18, 34. <https://doi.org/10.1186/s41239-021-00270-1>
- Ramírez Ruiz, J. J., Vargas Sanchez, A. D., & Boude Figueredo, O. R. (2024). Impact of gamification on school engagement: A systematic review. *Frontiers in Education*, 9. <https://doi.org/10.3389/educ.2024.1466926>
- Redmond, P., Heffernan, A., Abawi, L., Brown, A., & Henderson, R. (2021). An online engagement framework for higher education. *Online Learning*, 25(1), 183–204. <https://doi.org/10.24059/olj.v25i1.2316>
- Sailer, M., & Homner, L. (2020). The gamification of learning: A meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 32(1), 77–112. <https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w>
- Sailer, M., Hense, J. U., Mayr, S. K., & Mandl, H. (2017). How gamification motivates: An experimental study of the effects of specific game design elements on psychological need satisfaction. *Computers in Human Behavior*, 69, 371–380. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.12.033>
- Schindler, L. A., Burkholder, G. J., Morad, O. A., & Marsh, C. (2021). Computer-based technology and student engagement: A critical review of the literature. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 18, 13. <https://doi.org/10.1186/s41239-021-00268-9>
- Seaborn, K., & Fels, D. I. (2015). Gamification in theory and action: A survey. *International Journal of Human-Computer Studies*, 74, 14–31. <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2014.09.006>
- Shi, Y., & Hasim, Z. (2023). Examining the effectiveness of gamification as a tool promoting teaching and learning in educational settings: A meta-analysis. *Frontiers in Psychology*, 14, 1253549. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1253549>
- Subhash, S., & Cudney, E. A. (2018). Gamified learning in higher education: A systematic review of the literature. *Computers in Human Behavior*, 87, 192–206. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.05.028>
- Wong, Z. Y., & Liem, G. A. D. (2022). Student engagement: Current state of the construct, conceptual refinement, and future research directions. *Educational Psychology Review*, 34, 107–138. <https://doi.org/10.1007/s10648-021-09628-3>

-
- Yildirim, I. (2021). The effects of gamification-based teaching practices on student achievement and student engagement: A meta-analysis study. *Education and Information Technologies*, 26, 4565–4587. <https://doi.org/10.1007/s10639-021-10409-1>
- Zeng, J., Sun, D., Looi, C.-K., & Fan, A. C. W. (2024). Exploring the impact of gamification on students' academic performance: A comprehensive meta-analysis of studies from the year 2008 to 2023. *British Journal of Educational Technology*, 55, 2478–2502. <https://doi.org/10.1111/bjet.13471>
- Zhang, S., & Hasim, Z. (2023). Gamification in EFL/ESL instruction: A systematic review of empirical research. *Frontiers in Psychology*, 13, 1030790. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.1030790>