

Analisis Kebutuhan Siswa Terhadap Penggunaan LKPD Interaktif Berbasis Gamifikasi dalam Pembelajaran Matematika SMP SATAP 3 Ponre : Perspektif Psikologi Pendidikan

(Mila Karmila¹), (Farida Febrianti²)

(¹Universitas Negeri Makassar)

(²Universitas Negeri Makassar)

Alamat e-mail : (1250024301915@student.unm.ac.id),

Alamat e-mail : 2farida.febrianti@unm.ac.id,

ABSTRACT

This study aims to analyze students' needs for interactive gamification-based worksheets (LKPD) in mathematics at SMP SATAP 3 Ponre. Based on an educational psychology perspective, the study used a qualitative descriptive approach with a case study method through clinical observations over two meetings. The focus of the observations included the subject teacher's activities, student responses, and interactions in the learning environment. The observations indicated that the teacher implemented the learning process quite well through a structured opening, conveying learning objectives, providing stimuli, and using simple media. Students demonstrated quite good engagement, characterized by enthusiasm, participation in answering questions, and the ability to follow each instruction. The learning environment was also quite conducive and supportive of the learning process. However, the educational psychology analysis indicates that learning still has the potential to be optimized through more interactive media to increase intrinsic motivation, active engagement, and a more meaningful learning experience. Therefore, interactive gamification-based LKPD is recommended as an educational technology innovation that meets student needs.

Keywords: Educational Psychology 1, Student Needs 2, gamification 3, Interactive LKPD 4, Learning Motivation 5, Mathematics 6.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan siswa terhadap LKPD interaktif berbasis gamifikasi pada mata pelajaran matematika di SMP SATAP 3 Ponre. Berdasarkan perspektif psikologi Pendidikan. Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan metode studi kasus melalui observasi klinis selama dua kali pertemuan. Fokus observasi meliputi aktivitas guru mata Pelajaran, respon siswa, serta interaksi lingkungan pembelajaran. Hasil observasi yang dilakukan menunjukkan bahwa guru telah melaksanakan pembelajaran dengan cukup baik melalui pembukaan pembelajaran yang terstruktur, penyampaian tujuan pembelajaran, pemberian stimulus, dan penggunaan media sederhana. Siswa menunjukkan keterlibatan yang cukup baik, ditandai dengan antusiasme, partisipasi dalam menjawab pertanyaan, dan kemampuan mengikuti setiap instruksi pembelajaran. Lingkungan pembelajaran juga cukup kondusif dan mendukung proses belajar. Meskipun demikian, analisis psikologi Pendidikan menunjukkan

bahwa pembelajarn masih berpotensi dioptimalkan melalui media yang lebih interaktif untuk meningkatkan motivasi instrinsik, keterlibatan aktif, dan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Oleh karena itu, LKPD interaktif berbasis gamifikasi direkomendasikan sebagai inovasi teknologi Pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

Kata kunci : Psikologi Pendidikan 1, Kebutuhan siswa 2, gamifikasi 3, LKPD interaktif 4, motivasi belajar 5, Matematika 6.

A. Pendahuluan

Pendidikan abad ke-21 memerlukan penyesuaian hingga transformasi yang sangat cepat. Penting untuk mengintegrasikan berbagai keterampilan digital yang diperlukan, seperti literasi digital, ke dalam kurikulum secara menyeluruh. Selain itu, penyeseuaian kurikulum juga harus memperhitungkan aspek dan dampak sosial dari teknologi siswa perlu diberikan pemahamn yang mendalam tentang bagaimana teknologi memengaruhi kehidupan sehari-hari, budaya, dan Masyarakat secara keseluruhan (Pramana, 2024). Pembelajaran abad ke-21 menuntut proses belajar yang tidak hanya berorientasi pada penyampaian sebuah materi, tetapi juga pada keterlibatan aktif siswa, penguatan motivasi belajar, serta penggunaan media pembelajaran yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. Keterlibatan siswa

(student engagement) menjadi salah satu indikator penting dalam kualitas pembelajaran karena sangat berkaitan erat dengan motivasi siswa, ketekunan belajar, serta pencapaian akademik. Dalam pembelajaran matematika sendiri, keterlibatan siswa menjadi aspek penting karena mata Pelajaran ini sering membuat siswa merasa cemas apabila pembelajaran tidak dirancang secara menarik mungkin sehingga dapat mengakibatkan partsipasi siwa menurun. (Sa'adah & Ariati, 2020, Bond et al., 2021)

Dalam pembelajaran matematika adalah ilmu dengan kebenaran yang objektif dan berperan penting dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis serta keterampilan dalam menyelesaikan masalah Siswa perlu memahami konsep-konsep dasar matematika, seperti bilangan, operasi aritmetika, geometri, aljabar, dan statistika, untuk

menghadapi berbagai tantangan dalam belajar matematika. (Safari & Nurhida, 2024) Namun, kesulitan utamanya tidak hanya terletak pada pemahaman konsep, tetapi juga pada kemampuan guru dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan mendorong siswa untuk terlibat aktif. Penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi dalam proses belajar bisa meningkatkan semangat belajar, berperan aktif, dan hasil belajar siswa karena adanya elemen tantangan, umpan balik langsung, dan penghargaan yang membuat mereka lebih tertarik berpartisipasi. (Sailer & Homner, 2020, Kalogiannakis et al., 2021)

Namun, penerapan media pembelajaran yang interaktif di sekolah-sekolah yang memiliki fasilitas teknologi yang minim masih menghadapi kesulitan, terutama di sekolah-sekolah dengan akses teknologi yang terbatas. Keterbatasan dalam infrastruktur teknologi dapat mengakibatkan pembelajaran tetap berfokus pada metode tradisional, sehingga kesempatan untuk memanfaatkan media digital interaktif belum sepenuhnya dimanfaatkan.

Kondisi tersebut relevan dengan hasil observasi yang dilakukan di sekolah SMP SATAP 3 Ponre pada pembelajaran matematika selama 2x pertemuan. Hasil observasi menunjukkan bahwa guru telah melaksanakan proses pembelajaran dengan cukup baik meliputi pembukaan pembelajaran yang terstruktur, penyampaian tujuan pembelajaran yang jelas, pemberian stimulus kepada siswa, penggunaan media pembelajaran sederhana, dan pengelolaan kelas yang cukup kondusif. Respon siswa juga menunjukkan keterlibatan yang cukup baik, seperti antusiasme dalam mengikuti proses pembelajaran, kemampuan mengikuti setiap instruksi, serta partisipasi siswa dalam menjawab pertanyaan dari guru. Dalam perspektif pembelajaran efektif, kondisi ini menunjukkan adanya fondasi pembelajaran yang positif untuk dikembangkan lebih lanjut. Klasifikasi ini menunjukkan bahwa pembelajaran efektif harus memperhatikan keragaman hasil belajar peserta didik. (Aisyah et al., 2025)

Meskipun demikian, tingkat keterlibatan siswa yang tergolong cukup aktif menunjukkan bahwa

pembelajaran masih dapat dioptimalkan untuk meningkatkan partisipasi intrinsik siswa. Dari sudut pandang psikologi Pendidikan, pembelajaran yang efektif tidak hanya ditunjukkan oleh kelancaran proses pembelajaran, tetapi juga oleh keterlibatan kognitif, emosional, dan sosial siswa dalam proses pengembangan pengetahuan siswa. Keterlibatan siswa tidak hanya mencerminkan motivasi emosional tetapi juga mewujudkan perilaku belajar yang konsisten dan pemrogresan kognitif yang lebih dalam. (Fredricks et al., 2016) Pemahaman yang komprehensif mengenai psikologi pendidikan tidak hanya meningkatkan efektivitas pembelajaran, tetapi juga menjadi landasan strategis dalam upaya mewujudkan tujuan pendidikan nasional. (Yuliati & Atikah, 2025)

Menurut Self- Determination Theory, kerangka kerja kompherensif yang menekankan bahwa motivasi, pertumbuhan, dan kesejahteraan manusia didorong oleh pemenuhan tiga kebutuhan psikologis bawaan serta motivasi intrinsik berkembang Ketika kebutuhan psikologis dasar berupa terpenuhi yaitu anatomi, kompetensi dan keterhubungan (Ryan

& Deci, 2020). Di sisi lain, teori kognitivisme menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif perlu didukung media yang dapat membantu dalam memproses informasi dengan cara sistematis dan menarik (Pahru et al., 2023). Dalam konteks ini, LKPD interaktif berbasis gamifikasi berpotensi menjadi media pembelajaran yang tepat karena dapat menggabungkan berbagai unsur seperti tantangan, penghargaan, umpan balik dan aktivitas interaktif yang dapat meningkatkan partisipasi siswa.

Berdasarkan kesenjangan antara praktik pembelajaran di lapangan yang telah berjalan cukup baik dengan kebutuhan optimalisasi keterlibatan siswa, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan siswa akan lembar kerja peserta didik (LKPD) interaktif berbasis gamifikasi pada pembelajaran matematika di SMP SATAP 3 Ponre sebagai rekomendasi inovasi teknologi Pendidikan yang relevan dengan konteks sekolah. menggunakan bahasa Indonesia. Naskah diketik dengan menggunakan huruf Arial (Microsoft Word) dengan ukuran 12 point pada kertas ukuran A4, dengan spasi 1,5, kemudian teks

dibagi menjadi dua kolom, dengan batas kertas yaitu sebagai berikut : batas kiri dan atas 30 mm, batas kanan dan bawah 25 mm.

B. Metode Penelitian

Pada Penelitian ini menggunakan pendekatan deskripsi kualitatif dengan desain studi kasus. Metode kualitatif dipilih karena tujuan penelitian ini adalah untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang fenomena pembelajaran yang berlangsung secara alami di kelas, khususnya mengenai aktivitas guru, reaksi siswa, dan interaksi dalam lingkungan pembelajaran. Metode ini sesuai untuk meneliti kondisi psikologis serta kebutuhan belajar siswa berdasarkan situasi pembelajaran yang nyata, bukan untuk menguji hubungan kausal di antara variabel secara kuantitatif. penelitian kualitatif memberi kesempatan kepada peneliti untuk menyelidiki makna, pengalaman, dan dinamika sosial dalam konteks tertentu secara mendalam.

Desain studi kasus dipilih karena fokus penelitian ini adalah pada satu kasus tertentu, yaitu pelajaran matematika di SMP Satap 3 Ponre.

Studi kasus dipakai untuk mendapatkan pemahaman yang lebih dalam mengenai fenomena yang diamati dalam situasi nyata, khususnya ketika batas antara fenomena dan konteks tidak sepenuhnya jelas . Dalam penelitian ini, fokus utamanya adalah mengenali kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran interaktif yang berbasis gamifikasi berdasarkan hasil pengamatan klinis di kelas.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi klinis terhadap perilaku belajar, sebagaimana yang diinstruksikan dalam tugas observasi psikologi pendidikan, dengan perhatian pada tiga aspek utama, yaitu aktivitas guru, respons siswa, dan interaksi dalam lingkungan pembelajaran. Observasi klinis di dalam pendidikan bertujuan untuk memahami perilaku belajar siswa secara sistematis melalui pengamatan langsung pada dinamika kelas, yang memungkinkan analisis psikologis mengenai proses pembelajaran yang terjadi . Pendekatan ini sejalan dengan tujuan penelitian yang tidak hanya mendeskripsikan kondisi pembelajaran, tetapi juga

menganalisis kebutuhan belajar siswa dari sudut pandang teori psikologi pendidikan.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa pada pembelajaran matematika di SMP Satap 3 Ponre, dengan guru pelajaran sebagai informan tambahan. Observasi dilakukan selama dua sesi pertemuan, sesuai dengan arahan dari tugas observasi. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive, berdasarkan relevansi dengan tujuan penelitian, di mana kelas yang diamati merupakan konteks yang memungkinkan peneliti untuk secara langsung melihat dinamika pembelajaran .

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung dengan menggunakan lembar observasi terstruktur dan wawancara singkat dengan guru untuk memperkuat pemahaman data. Instrumen observasi disusun berdasarkan indikator yang diatur dalam tugas observasi, yang mencakup: (1) aktivitas guru dalam memulai pembelajaran, memberikan rangsangan, mengelola kelas, dan memberikan penguatan; (2) respons siswa yang mencakup antusiasme, partisipasi, kejenuhan, kemampuan

mengikuti instruksi, dan tanda-tanda beban kognitif; serta (3) interaksi dalam lingkungan pembelajaran yang menyangkut penggunaan media, suasana kelas, dan dukungan dari lingkungan belajar. observasi dalam studi kualitatif adalah teknik yang efisien untuk memahami perilaku nyata yang terjadi dalam konteks alami.

Analisis data dilakukan dengan cara deskriptif interpretatif dengan mengorganisasi hasil observasi, mengidentifikasi pola temuan, dan kemudian mengaitkannya dengan teori psikologi pendidikan yang relevan, seperti humanisme, kognitivisme, Teori Penentuan Diri, dan gamifikasi dalam pembelajaran. Analisis ini ditujukan untuk memahami kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pengalaman belajar. Proses analisis dilakukan beberapa kali untuk memastikan interpretasi data sesuai dengan konteks dari temuan di lapangan.

Untuk memastikan kredibilitas data, penelitian ini menggunakan triangulasi teknik, yaitu dengan membandingkan hasil observasi dengan informasi dari

guru sebagai informan pendukung. Triangulasi merupakan strategi penting dalam penelitian kualitatif untuk meningkatkan validitas interpretasi dengan memeriksa konsistensi data dari berbagai sumber atau metode.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan (Huruf 12 dan Ditebalkan)

1. Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengenali kebutuhan siswa terhadap Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) interaktif yang mengadopsi gamifikasi dalam pembelajaran matematika di SMP Satap 3 Ponre, berdasarkan hasil pengamatan klinis yang dilakukan selama dua sesi. Fokus dari pengamatan adalah aktivitas guru, reaksi siswa, dan interaksi dalam lingkungan pembelajaran. Temuan dari pengamatan menunjukkan bahwa secara umum, proses belajar mengajar tergolong cukup baik, dengan partisipasi siswa yang cukup positif, meskipun masih ada peluang untuk meningkatkan pembelajaran melalui pengembangan media yang lebih interaktif.

Table 1. Hasil Observasi Pembelajaran

Aspek Observasi	Indikator	Skor
Aktivitas Guru	Membuka pembelajaran	4
Aktivitas Guru	Menyampaikan tujuan pembelajaran	4
Aktivitas Guru	Memberikan stimulus	3
Aktivitas Guru	Menjelaskan materi	3
Aktivitas Guru	Mengatur tempo pembelajaran	3
Aktivitas Guru	Memberikan penguatan	3
Aktivitas Guru	Menggunakan media pembelajaran	3
Respon Siswa	Antusias mengikuti pembelajaran	3
Respon Siswa	Aktif bertanya/menjawab	3
Respon Siswa	Mengalami kejenuhan	1
Respon Siswa	Mengalami kesulitan memahami materi	1
Respon Siswa	Mengikuti instruksi guru	3
Interaksi Lingkungan	Suasana kelas kondusif	3
Interaksi Lingkungan	Media membantu pembelajaran	3

Keterangan: skor 1 = rendah, skor 2 = cukup rendah, skor 3 = cukup baik, skor 4 = sangat baik.

a.Temuan Pada Aktivitas Guru

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan, guru menunjukkan kinerja dalam proses pembelajaran yang cukup memuaskan. Indikator pada tahap pembukaan pelajaran dan penyampaian tujuan berpaut pada skor tertinggi, yaitu 4. Hal ini mengindikasikan bahwa guru telah

memperkenalkan pembelajaran dengan cara yang teratur dan mampu menjelaskan tujuan pembelajaran dengan jelas kepada siswa. Aktivitas awal yang terstruktur memberikan dasar yang kuat bagi siswa untuk memahami proses belajar yang akan dihadapi.

Dalam hal pemberian rangsangan, penjelasan materi, dan pengaturan kecepatan belajar, guru mendapat skor 3. Hasil ini menunjukkan bahwa guru telah melaksanakan pembelajaran dengan cukup efektif, meskipun belum sampai pada kategori yang sangat baik. Guru telah berusaha membangun interaksi dalam pembelajaran, tetapi cara rangsangan yang diberikan masih tergolong tradisional dan belum sepenuhnya mendorong keterlibatan aktif semua siswa.

Selain itu, guru juga memberikan dorongan dalam pembelajaran dengan skor 3,5. Dukungan yang

diberikan terlihat melalui penghargaan terhadap respons siswa dan usaha untuk mempertahankan interaksi yang positif selama proses belajar berlangsung. Pemakaian media pembelajaran juga telah diterapkan, meskipun media yang digunakan masih dalam bentuk sederhana dan belum sepenuhnya interaktif.

Secara keseluruhan, hasil pengamatan menunjukkan bahwa aktivitas guru dalam pembelajaran telah mencakup aspek-aspek dasar dari pembelajaran yang efektif. Namun, masih ada peluang untuk pengembangan, khususnya dalam penggunaan media yang lebih bervariasi dan strategi pengajaran yang dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dengan lebih luas.

b. Temuan Pada Respon Siswa

Hasil observasi menunjukkan bahwa para siswa memiliki tingkat keterlibatan yang cukup baik selama proses pembelajaran. Indikator minat siswa dalam mengikuti pembelajaran mendapatkan nilai 3, yang mengindikasikan bahwa mereka menunjukkan ketertarikan terhadap proses belajar, walaupun belum mencapai tingkat keikutsertaan yang sangat tinggi.

Keaktifan siswa dalam bertanya dan menjawab juga mendapatkan nilai 3. Temuan ini menunjukkan bahwa siswa tidak sepenuhnya pasif dalam proses pembelajaran, tetapi keterlibatan mereka masih terbatas pada beberapa aktivitas tertentu. Tidak semua siswa berpartisipasi secara aktif dengan tingkat yang sama, sehingga masih ada kesempatan untuk meningkatkan keterlibatan siswa secara lebih menyeluruh.

Berkaitan dengan kemampuan siswa dalam mengikuti instruksi dari guru, mereka mendapatkan nilai 3. Ini menunjukkan bahwa siswa cukup mampu memahami petunjuk pembelajaran dan mengikuti kegiatan belajar sesuai dengan arahan yang diberikan. Situasi ini menunjukkan bahwa pembelajaran berlangsung dengan teratur dan siswa memiliki kesiapan untuk mengikuti alur kegiatan yang direncanakan.

Menariknya, hasil pengamatan menunjukkan bahwa tingkat kejenuhan siswa sangat rendah (nilai 1), begitu pula dengan kesulitan dalam memahami materi (nilai 1). Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran tidak menciptakan tekanan yang tinggi dan siswa dapat

mengikuti materi dengan baik. Oleh karena itu, kebutuhan yang muncul tidak disebabkan oleh hambatan belajar yang serius, tetapi lebih pada peningkatan kualitas pengalaman pembelajaran.

c. Temuan pada Interaksi Lingkungan Pembelajaran

Pada segi lingkungan pembelajaran, hasil analisis menunjukkan bahwa suasana di kelas termasuk dalam kategori cukup baik dengan nilai 3. Hal ini menandakan bahwa lingkungan belajar mendukung proses belajar mengajar berlangsung dengan relatif tertib dan nyaman.

Penggunaan media pembelajaran oleh guru mendapatkan skor 3, sedangkan efektivitas media untuk membantu proses belajar mencapai skor 3. Temuan ini mengindikasikan bahwa media yang dipakai telah memberikan dampak pada pemahaman siswa, meskipun belum sepenuhnya maksimal dalam menciptakan pengalaman belajar yang interaktif.

Lingkungan pembelajaran yang kondusif menciptakan dasar yang solid untuk pengembangan inovasi dalam pembelajaran. Kondisi ini

menandakan bahwa sekolah memiliki potensi untuk menerapkan media pembelajaran yang lebih interaktif meskipun terdapat keterbatasan dari sisi teknologi.

Secara keseluruhan, interaksi dalam lingkungan pembelajaran menunjukkan keadaan yang mendukung, sehingga kebutuhan yang muncul lebih kepada peningkatan kualitas pembelajaran, bukan perbaikan terhadap masalah mendasar dalam lingkungan belajar.

d. Identifikasi Kebutuhan Berdasarkan Temuan Observasi

Berdasarkan keseluruhan hasil pengamatan, kebutuhan utama yang terdeteksi adalah perlunya media pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dengan lebih efektif. Meskipun proses belajar mengajar telah berlangsung dengan baik, tingkat partisipasi siswa masih tergolong cukup aktif dan belum menunjukkan tingkat keterlibatan yang sangat tinggi.

Di samping itu, media pembelajaran yang digunakan masih tergolong sederhana, sehingga belum sepenuhnya mendukung pengalaman belajar yang aktif, menantang, dan menyenangkan. Dalam konteks

pembelajaran matematika, penting untuk memiliki media yang dapat memvisualisasikan konsep, memberikan tantangan, dan meningkatkan motivasi siswa.

Temuan pengamatan juga menunjukkan bahwa guru telah membangun dasar pembelajaran yang memadai, sehingga inovasi yang diperlukan bukanlah perubahan menyeluruh dalam metode mengajar, melainkan penguatan dengan menggunakan media yang lebih interaktif dan partisipatif.

Berdasarkan hasil tersebut, LKPD interaktif yang berbasis gamifikasi ditemukan sebagai media yang tepat karena dapat memenuhi kebutuhan siswa akan proses pembelajaran yang lebih menarik, menantang, dan memotivasi.

2. Pembahasan

Berdasarkan temuan penelitian, proses belajar matematika di SMP Satap 3 Ponre menunjukkan bahwa secara keseluruhan, kegiatan pembelajaran berjalan cukup baik. Guru bisa melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan terencana, siswa memperlihatkan partisipasi yang cukup positif, dan suasana belajar mendukung terlaksananya

proses pendidikan. Meski begitu, hasil pengamatan juga mengindikasikan bahwa pembelajaran masih memiliki kemungkinan untuk ditingkatkan, terutama dalam memperbaiki kualitas keterlibatan aktif siswa melalui pengembangan media pengajaran yang lebih interaktif. Dari sudut pandang psikologi pendidikan, situasi ini menarik untuk dikaji karena kebutuhan belajar tidak selalu muncul karena adanya permasalahan yang serius, melainkan juga dari kesenjangan antara kondisi yang ada saat ini dan kondisi ideal pembelajaran.

a. Aktivitas Guru dalam Perspektif Psikologi Pendidikan

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa guru mendapatkan nilai tinggi dalam hal pembukaan dan penjelasan tujuan pembelajaran. Temuan ini mengindikasikan bahwa guru telah menggunakan struktur pembelajaran yang teratur dan jelas. Dalam sudut pandang kognitivisme, organisasi yang baik dari pembelajaran membantu siswa mengasah kesiapan mental, perhatian, dan pemahaman terhadap materi yang akan dipelajari. tujuan pembelajaran dengan jelas membantu siswa memahami harapan

yang ada, sehingga meningkatkan konsentrasi dan efektivitas pemrosesan informasi.

Di samping itu, kemampuan guru dalam memberikan rangsangan, mengatur kecepatan pembelajaran, dan memberikan penguatan menunjukkan usaha untuk menjaga dinamika interaksi belajar. Menurut perspektif behaviorisme, penguatan merupakan strategi yang penting dalam membentuk perilaku belajar yang baik. Skinner menyatakan bahwa perilaku yang mendapatkan penguatan cenderung untuk muncul kembali dalam pembelajaran. Meskipun penguatan yang diberikan oleh guru sudah cukup baik, metode penguatan masih bisa ditingkatkan agar lebih terstruktur dan menarik menggunakan media pembelajaran yang memberikan umpan balik secara langsung.

Dari sudut pandang humanistik, kegiatan guru yang terarah dan lingkungan belajar yang positif menunjukkan bahwa guru berkontribusi dalam menciptakan suasana belajar yang aman secara psikologis. rasa aman adalah kebutuhan fundamental yang perlu dipenuhi sebelum siswa dapat menunjukkan keterlibatan belajar

yang optimal. Hasil pengamatan yang menunjukkan rendahnya tingkat kejenuhan siswa mendukung argumen bahwa pembelajaran tidak menciptakan tekanan emosional yang berarti.

Namun, pembelajaran di era modern memerlukan lebih dari sekadar keteraturan dalam prosesnya. pengajaran yang berkualitas tinggi harus mampu mendorong partisipasi aktif, rasa ingin tahu, dan pengalaman belajar yang berarti. Oleh karena itu, meskipun aktivitas guru sudah lumayan baik, perlu adanya penguatan melalui inovasi dalam media pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas interaksi antara siswa.

b.Respon Siswa dan Motivasi Belajar

Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa siswa tergolong dalam kategori cukup aktif, dengan skor antusiasme dan partisipasi masing-masing mencapai angka 3. Temuan ini menunjukkan bahwa siswa telah terlibat dalam proses belajar, namun keterlibatan tersebut belum mencapai tingkat yang ideal. Dalam pandangan psikologi pendidikan, keterlibatan siswa merupakan indikator yang penting

untuk menilai kualitas pengalaman pembelajaran.

keterlibatan siswa terdiri dari tiga dimensi utama, yaitu keterlibatan dalam perilaku, emosi, dan kognisi. Dalam penelitian ini, keterlibatan perilaku terlihat dari kemampuan siswa untuk mengikuti arahan dan menjawab pertanyaan dari guru. Namun, keterlibatan kognitif yang mendalam, yang diindikasikan oleh eksplorasi aktif, solusi masalah secara mandiri, atau diskusi reflektif, masih belum terlihat dengan jelas.

Teori Self-Determination memberikan pandangan yang sesuai dalam menganalisis kondisi ini. motivasi intrinsik muncul ketika kebutuhan dasar, seperti otonomi, kompetensi, dan keterhubungan terpenuhi. Dalam konteks observasi ini, siswa mengikuti pembelajaran dengan baik, namun belum sepenuhnya merasakan pengalaman belajar yang memberikan kesempatan untuk kemandirian, tantangan pribadi, atau rasa pencapaian yang mendalam.

Oleh karena itu, hasil observasi menunjukkan bahwa kebutuhan siswa bukan terletak pada peningkatan pemahaman materi dasar, melainkan pada pendekatan pembelajaran yang

bisa meningkatkan motivasi intrinsik. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) interaktif yang berbasis gamifikasi menjadi sangat relevan karena dapat menghadirkan aktivitas yang lebih partisipatif, menyajikan tantangan, dan membangun pengalaman pencapaian dalam belajar.

c. Interaksi Lingkungan dan Media Pembelajaran

Lingkungan belajar di SMP Satap 3 Ponre menunjukkan keadaan yang cukup baik. Para guru telah memanfaatkan alat bantu pengajaran yang sederhana, dan alat tersebut membantu siswa dalam memahami materi. Hal ini mencerminkan bahwa suasana belajar secara keseluruhan mendukung proses edukasi.

Dari sudut pandang kognitivisme, alat bantu belajar berperan penting dalam memproses informasi. pembelajaran menjadi lebih efisien ketika siswa mendapatkan informasi melalui representasi visual dan verbal yang saling melengkapi. Dalam penelitian ini, media yang dipakai memberikan dukungan dasar, namun belum sepenuhnya menawarkan pengalaman belajar yang interaktif.

Inovasi dalam pembelajaran bisa dikembangkan dengan pendekatan yang sesuai dengan keadaan sekolah. Di SMP Satap 3 Ponre, alat yang dianggap realistis bukanlah teknologi canggih, melainkan alat yang mudah digunakan, interaktif, dan tetap mendukung proses belajar aktif.

Dengan demikian, kebutuhan akan media pembelajaran interaktif tidak muncul karena kondisi belajar yang buruk, tetapi karena adanya kesempatan untuk memperbaiki pengalaman belajar siswa.

d. LKPD Interaktif Berbasis Gamifikasi sebagai Kebutuhan Pembelajaran

Berdasarkan pengamatan dan analisis teori, kebutuhan utama yang teridentifikasi adalah alat pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dengan lebih optimal. LKPD interaktif yang berbasis gamifikasi dianggap tepat karena dapat memenuhi kebutuhan tersebut melalui pendekatan pembelajaran yang aktif, menantang, dan menyenangkan.

Gamifikasi memberikan dampak positif pada motivasi, partisipasi, dan hasil belajar siswa. Unsur-unsur seperti poin, tantangan, tingkatan, dan

penghargaan dapat meningkatkan rasa pencapaian serta keterlibatan aktif siswa. Dalam pembelajaran matematika, metode ini relevan karena dapat mengubah aktivitas belajar yang biasanya bersifat abstrak menjadi pengalaman yang lebih nyata dan menarik.

Dalam konteks tugas pengamatan psikologi pendidikan, saran ini juga sejalan dengan tuntutan dosen untuk menyajikan solusi teknologi pendidikan yang inovatif terhadap masalah psikologis klasik di kelas. Meskipun penelitian ini tidak menemukan masalah psikologis yang serius, kebutuhan untuk meningkatkan keterlibatan tetap merupakan dasar yang sah untuk inovasi dalam pembelajaran.

Dengan demikian, pengembangan LKPD interaktif yang berbasis gamifikasi menjadi saran yang tidak hanya sesuai dengan kebutuhan siswa, tetapi juga sejalan dengan kondisi sekolah dan prinsip-prinsip psikologi pendidikan modern.

D. Kesimpulan

Kesimpulan Berdasarkan pengamatan klinis yang dilakukan dalam dua sesi belajar matematika di SMP Satap 3 Ponre, dapat ditarik kesimpulan bahwa proses

pembelajaran berlangsung dalam kategori yang cukup baik. Pengajar menunjukkan keterampilan yang memadai dalam membuka sesi pembelajaran, menjelaskan tujuan dari kegiatan belajar, memberikan rangsangan, mengatur tempo pembelajaran, dan menciptakan lingkungan kelas yang mendukung. Siswa juga menunjukkan partisipasi yang cukup positif, yang terlihat dari semangat mereka mengikuti pelajaran, kemampuan mereka dalam mengikuti petunjuk guru, serta kontribusi mereka dalam menjawab pertanyaan. Selain itu, tingkat kejenuhan dan kesulitan dalam memahami materi tergolong rendah, yang mengindikasikan bahwa pembelajaran tidak menyebabkan hambatan akademis atau tekanan psikologis yang berarti.

Walaupun demikian, hasil studi menunjukkan bahwa tingkat partisipasi siswa masih dalam kategori yang cukup aktif dan belum mencapai tingkat optimal yang mencerminkan motivasi intrinsik yang tinggi, keterlibatan kognitif yang mendalam, dan pengalaman belajar yang sangat interaktif. Dengan demikian, masalah psikologis yang utama yang diidentifikasi dalam penelitian ini lebih

kepada belum maksimalnya motivasi intrinsik, keterlibatan siswa dalam belajar, dan pengalaman belajar yang cukup menantang dalam positif.

Berdasarkan tinjauan teori psikologi pendidikan, situasi ini memperlihatkan adanya jarak antara kondisi pembelajaran yang sudah berjalan cukup baik dengan kondisi ideal pembelajaran di abad ke-21 yang memerlukan partisipasi aktif, pengalaman belajar yang bermakna, serta penggunaan media interaktif. Oleh karena itu, kebutuhan utama yang teridentifikasi adalah pengembangan media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi intrinsik, serta partisipasi aktif siswa dengan lebih baik.

Salah satu media yang dianggap paling sesuai untuk kebutuhan tersebut adalah LKPD interaktif yang berbasis gamifikasi, karena dapat menggabungkan elemen tantangan, penghargaan, aktivitas partisipasi, serta pengalaman belajar yang lebih menyenangkan sesuai dengan konteks sekolah yang memiliki keterbatasan dalam teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, N., Rusli, D. M., Akbar, M., & Saprin. (2025). *Kondisi Belajar dan Pembelajaran yang Efektif: Analisis Teori Gagne dan Taksonomi Bloom dalam Perspektif Pendidikan Islam*. 02(03), 2335–2346.
- Ariani, D. (2020). *Gamifikasi untuk Pembelajaran*. 03(02), 144–149.
- 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*, 17(1), 50. <https://doi.org/10.1186/s41239-020-00282-x>
- Fredricks, J., Wang, M.-T., Schall, J., Hofkens, T., Sung, H., Parr, A., & Allerton, J. (2016). Using qualitative methods to develop a survey measure of math and science engagement. *Learning and Instruction*, 43. <https://doi.org/10.1016/j.learninst.2016.01.009>
- Habsy, B., Oktafiani, F., Salsabila, D., & Zahro, C. (2023). Teori Humanistik dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1, 12. <https://doi.org/10.47134/jtp.v1i2.162>
- Hunaepi, H. (2023). *Pendidikan Humanis* (pp. 1–30).
- Kalogiannakis, M., Papadakis, S., & Zourmpakis, A. I. (2021). Gamification in Science Education. A Systematic Review of the Literature. *Education Sciences*, 11, 1–36. <https://doi.org/10.3390/educsci11>

- 010022
Legault, L. (2017). *Self-Determination Theory*.
https://doi.org/10.1007/978-3-319-28099-8_1162-1
- Mislia, Riatmaja, D., Rukhmana, T., Ikhlas, A., Widoyo, H., & Nurcahyo, N. (2025). *Implementasi Gamifikasi Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa*. 6, 461–470.
- Nurhadi. (2020). *Teori kognitivisme serta aplikasinya dalam pembelajaran*. 2, 77–95.
- Paas, F., & van Merriënboer, J. J. G. (2020). Cognitive load theory: Methods to manage working memory load in the learning of complex tasks. *Educational Psychology Review*, 32(2), 394–398.
<https://doi.org/10.1007/s10648-019-09500-5>
- Pahru, S., Gazali, M., Pransisca, M., Marzuki, A., & Nurpitasari, N. (2023). Teori Belajar Kognitivik dan Implikasinya dalam Preses Pembelajaran di Sekolah Dasar. *NUSRA: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 4, 1070–1077.
<https://doi.org/10.55681/nusra.v4i4.1745>
- Pramana, C. (2024). *Belajar dan Pembelajaran di Abad 21*.
- Putri, F., Husna, M., & Nihayah, S. (2023). Implementasi Teori Belajar Humanistik dalam Pembelajaran dan Pembentukan Karakter Anak. *Tinta Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2, 33–40.
<https://doi.org/10.35878/tintaemas.v2i1.772>
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). Self-determination theory. *Motivation Science*, 6(1), 1–15.
<https://doi.org/10.1037/mot0000175>
- Sa'adah, U., & Ariati, J. (2020). Hubungan Antara Student Engagement (Keterlibatan siswa) dengan prestasi Akademik Mata Pelajaran Matematika Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 9 Semarang. *Jurnal EMPATI*, 7, 69–75.
<https://doi.org/10.14710/empati.2018.20148>
- Safari, Y., & Nurhida, P. (2024). Pentingnya Pemahaman Konsep Dasar Matematika dalam Pembelajaran Matematika. *Karimah Tauhid*, 3, 9817–9824.
<https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i9.14625>
- 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>
- Schunk, D. H., & DiBenedetto, M. K. (2020). Motivation and social cognitive theory. *Contemporary Educational Psychology*, 60, 101832.
- Setiadi, W. A., Aryani, D., & Fu'adin, A. (2023). Teori Belajar Humanistik Terhadap Motivasi Siswa Meningkatkan Prestasi Belajar. *Jurnal Ilmu Sosial, Humaniora Dan Seni*, 1(6), 632–635.
<https://doi.org/10.62379/jishs.v1i6.887>
- Yuliati, I., & Atikah, C. (2025). *Landasan Psikologi Pendidikan Dalam Pembelajaran*. 06(09), 4446–4452.