



VALIDITAS LKPD DENGAN VARIASI GAMIFICATION BERBANTUAN APLIKASI WORDWALL: METODE EXPERT JUDGEMENT

Amelia Faradini^{1}, Febrika Yogie Hermanto²*

^{1,2}Fakultas Ekonomika dan Bisnis, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia
amelia.20057@mhs.unesa.ac.id^{1*}, febrikahermanto@unesa.ac.id²

Abstrak: Validitas LKPD dengan Variasi Gamification berbantuan Aplikasi Wordwall: Metode Expert Judgement. Pendidikan harus meningkatkan upaya penyelarasan teknologi dan manusia untuk membuka peluang baru yang lebih kreatif dan inovatif. Pembelajaran di SMKN 1 Jombang masih menunjukkan kurangnya pemanfaatan bahan ajar sehingga mengakibatkan peserta didik kurang minat dan berfokus belajar. Penelitian ini dilakukan untuk mengungkap validitas produk hasil pengembangan bahan ajar Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dengan variasi *gamification* berbantuan aplikasi Wordwall. Jenis penelitian pengembangan ini dilakukan dengan metode ADDIE, terfokus pada bagaimana penilaian kelayakan bahan ajar LKPD oleh para ahli, yang terdiri dari ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar LKPD dinilai sangat layak oleh para ahli dengan nilai rata-rata 89%. Penilaian ahli materi 96%, penilaian ahli bahasa 79%, dan penilaian ahli media 92%. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa bahan ajar LKPD layak digunakan peserta didik. Bahan ajar yang valid dan layak menurut ahli diharapkan dapat membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

Kata kunci: Expert Judgement; Gamifikasi; LKPD; Wordwall

Abstract: Validity of LKPD with Gamification Variations Assisted by Wordwall Application: Expert Judgement Method. Educational institutions must enhance their efforts to integrate technology with human endeavors to foster innovation. At SMKN 1 Jombang, inadequate use of teaching materials has led to a decline in student interest and focus. This study aimed to evaluate the effectiveness of developing Learner Worksheets (LKPD) with gamification features using the Wordwall application. The research employed the ADDIE method to assess the feasibility of these materials from the perspectives of material experts, linguists, and media experts. The findings revealed that the LKPD teaching materials were highly feasible, with an overall expert rating of 89%. Specifically, material experts gave a rating of 96%, linguists 79%, and media experts 92%. The study concluded that the LKPD teaching materials are suitable for student use. These validated and expert-approved materials are expected to help students achieve the desired learning objectives by increasing engagement and focus.

Keyword: Expert Judgement; Gamification; LKPD; Wordwall

History & License of Article Publication:

Received: 29/07/2024

Revision: 23/08/2024

Published: 31/08/2024

DOI: <https://doi.org/10.21831/efisiensi.v%vi%1.76581>



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

PENDAHULUAN

Perkembangan era digital yang semakin pesat, pendidikan dituntut untuk terus berinovasi. Terlebih dengan adanya *revolusi industry 4.0* dimana untuk dapat beradaptasi dengan perkembangan teknologi, sektor pendidikan harus meningkatkan upaya penyesuaian teknologi dan manusia untuk menghasilkan peluang baru dengan cara yang kreatif dan inovatif untuk dapat menemukan potensi masing-masing individu agar mampu berkembang dan menghindari ketertinggalan (Lase, 2019). Selain itu, meningkatkan motivasi dan partisipasi peserta didik saat proses pembelajaran adalah masalah utama dalam dunia pendidikan saat ini. Untuk itu diperlukannya sebuah inovasi yang mampu menguraikan masalah tersebut.

Gamifikasi merupakan salah satu pilihan yang tepat untuk dapat mengadaptasi teknologi dalam kegiatan pembelajaran karena mampu membentuk proses pembelajaran yang menyenangkan dan dapat membuat peserta didik dapat memahami apa yang diajarkan dengan lebih mudah (Krisbiantoro, 2020). Pemanfaatan gamifikasi juga memungkinkan siswa untuk memperkuat pemahaman mereka terhadap materi pelajaran, meningkatkan daya ingat suatu informasi, meningkatkan motivasi dan semangat belajar (Lubis & Nuriadin, 2022). Lingkungan belajar yang aman yang diciptakan oleh permainan memungkinkan peserta didik untuk mencoba-coba tanpa takut akan melakukan kesalahan. Apabila peserta didik menemui kegagalan dalam permainan, peserta didik dapat melakukan permainan ulang yang dapat membuat peserta didik memiliki kesempatan untuk belajar berdasarkan pengalaman (Hadisaputra, 2022).

Pembelajaran dengan pemanfaatan *gamification* dapat diterapkan pada seluruh proses pembelajaran pada setiap jenjang sekolah, diantaranya adalah jenjang Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang meskipun dalam pengajaran dalam sekolah lebih menitikberatkan praktik kejuruan, namun peserta didik SMK juga diharuskan untuk dapat memiliki pemahaman dalam bidang kejuruan yang diambil. Observasi yang telah dilakukan peneliti SMKN 1 Jombang menunjukkan bahwa kurangnya pemanfaatan teknologi pada proses pembelajaran dan pelaksanaan penyampaian materi dilakukan secara langsung dengan media *Microsoft Office power point* yang isinya cenderung hanya berisi teks saja pada setiap *slide*-nya (*text slide*) sehingga peserta didik terlihat bosan dan kurang fokus pada proses pembelajaran. Menurut temuan dari wawancara dengan guru ditemukan bahwa guru belum pernah melakukan pembelajaran berbasis gamifikasi, selain itu pada pembelajaran berlangsung, guru hanya menggunakan penugasan mandiri melalui bantuan buku paket dan

belum menggunakan bahan ajar lainnya. Sedangkan menurut peserta didik, latihan soal yang terdapat pada buku paket menggunakan bahasa yang kadang sulit untuk dipahami. Sehingga karena itu peserta didik mengerjakan soal dengan kurang bersemangat, menjawab soal dengan kurang baik dan bahkan menyontek jawaban dari teman sekelasnya yang dianggap lebih pintar. Sejalan dengan temuan (Hakeu et al., 2023) bahan ajar yang kurang menarik pada kegiatan pembelajaran dapat membuat peserta didik kurang minat untuk fokus belajar dalam kelas.

Oleh karena itu, Agar siswa lebih fokus dan tertarik pada pembelajaran, bahan ajar yang digunakan perlu lebih inovatif. Saat ini, guru belum pernah mencoba metode pembelajaran dengan menggunakan permainan di kelas. Selain itu, bahan ajar sebaiknya praktis dan mudah digunakan, sehingga siswa dapat mempelajari materi secara mandiri. Untuk memenuhi kebutuhan ini, inovasi yang bisa dilakukan adalah dengan memasukkan permainan dalam Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).

LKPD meruoakan salah satu bahan ajar yang sering digunakan untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran. Dengan LKPD, peserta didik mendapatkan kesempatan untuk terlibat secara aktif pada kegiatan pembelajaran, menemukan dan meningkatkan pemahaman mereka tentang materi pelajaran, dan berkontribusi pada proses pembelajaran (Dermawati et al., 2019). Hal ini memungkinkan peserta didik untuk memahami materi pelajaran yang bersifat kognitif dengan lebih baik. Dengan memasukkan elemen permainan ke dalam LKPD, peserta didik dapat lebih aktif pada proses pembelajaran dan memperoleh pemahaman yang lebih baik. Menurut hasil penelitian (Liu et al., 2020), pembelajaran berbasis game memiliki kemampuan untuk meningkatkan motivasi dan ketertarikan siswa untuk belajar, meningkatkan pemahaman materi, dan meningkatkan hasil belajar mereka.

Pemilihan *game online* untuk dapat divariasikan dengan LKPD sangatlah banyak dan bervariasi, baik yang berbayar maupun gratis. Salah satu aplikasi *game* edukasi yang mudah digunakan serta memiliki variasi *template game* yang cukup banyak adalah *game web* Wordwall (Dewanti & Sholiha, 2022). Aplikasi *web* Wordwall memiliki keunggulan berupa mudahnya penyampaian kepada peserta didik seperti melalui kode aktivitas, tautan yang disalin kemudian dibagikan, melalui barcode, bahkan game yang telah dibuat dapat pula dicetak pada lembaran kertas (Krisbiantoro, 2020). (Nadia et al., 2020) menyatakan bahwa pemanfaatan aplikasi wordwall mampu untuk meningkatkan minat peserta didik dalam belajar dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Wordwall memiliki banyak manfaat dan kemudahan yang dapat digunakan, sehingga aplikasi ini dapat dipadukan dengan lembar kerja peserta didik. Dengan cara ini, bahan ajar

dapat menjadi lebih menarik dan menyenangkan serta hasil belajar siswa dapat ditingkatkan. Penelitian yang dilakukan oleh (Apreasta et al., 2023) menemukan bahwa LKPD dengan bantuan aplikasi Wordwall dapat meningkatkan pemahaman kognitif siswa. Selain itu, terdapat bahan ajar khusus yang memberikan latihan soal yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Hal ini mampu meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan tentang materi yang diajarkan (Suprihatin & Manik, 2020). Oleh karena itu, bahan ajar LKPD harus dibuat untuk peserta didik agar dapat digunakan sebagai sumber belajar mandiri. Dengan demikian, tujuan dari penelitian ini adalah untuk menunjukkan hasil validasi dari pengembangan LKPD dengan variasi *gamification* dengan bantuan Wordwall yang ditujukan sebagai salah satu sumber belajar mandiri.

METODE

Penelitian ini adalah penelitian jenis pengembangan atau *research and development* (R&D) dengan memanfaatkan model ADDIE (Branch, 2009) dimana hasil penelitian berfokus pada hasil penilaian LKPD oleh para ahli (*expert judgment*) yang terdiri dari ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk menunjukkan bukti hasil validasi pengembangan LKPD dengan variasi *gamification* berbantuan aplikasi Wordwall pada pembelajaran SMK kelas X semester genap. Hal ini didasari adanya kebutuhan inovasi bahan ajar untuk membantu meningkatkan pengetahuan kognitif peserta didik.

Indikator yang digunakan untuk mengevaluasi produk dalam penelitian ini diadaptasi dari penelitian (Nikmah, 2019) sebagai berikut:

Tabel 1. Indikator Penilaian Ahli

No	Aspek Indikator
Ahli Materi	
1	Kelayakan Isi
2	Komponen Penyajian
3	Kesesuaian Isi
Ahli Bahasa	
1	Kesesuaian dengan Perkembangan Peserta Didik
2	Keterbacaan dan Kelugasan
3	Koherensi dan Keruntutan Alur
4	Kesesuaian Kaidah Bahasa Indonesia
5	Penggunaan Istilah dan Simbol
Ahli Media	
1	Kesesuaian Penyajian
2	Kesesuaian Kegrafikan

Sumber: Data diolah peneliti

Skala Likert dengan rentang 1-4 menurut (Sugiyono, 2022) dipilih untuk menghindari responden memilih nilai tengah dan memaksa responden untuk memilih pilihan Sangat Baik atau Sangat Tidak Baik (Adib, 2017). Model kuantitatif dan kualitatif juga digunakan untuk menganalisis data yang telah didapatkan. Selanjutnya, analisis deskriptif digunakan untuk menyajikan data yang telah diperoleh ke dalam bentuk deskripsi.

Data validasi ahli yang telah diperoleh dengan metode kuantitatif kemudian dianalisis dengan menggunakan penghitungan presentasi kelayakan dengan rumus berikut:

$$\text{Presentase Kelayakan} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

Sumber: (Riduwan, 2015)

Hasil perhitungan validasi tersebut kemudian diinterpretasikan ke dalam bentuk presentase yang memenuhi kriteria kelayakan sebagai berikut:

Tabel 2 Kriteria Kelayakan

Nilai	Kriteria
81%-100%	Sangat Layak
61%-80%	Layak
41%-60%	Cukup Layak
21%-40%	Tidak Layak
0%-40%	Sangat Tidak Layak

Sumber: (Riduwan, 2015)

Data kualitatif yang dikumpulkan dari saran dan masukan para ahli dianalisis menggunakan metode kualitatif dengan menggunakan tabel kriteria kelayakan oleh (Riduwan, 2015). Sehingga data tersebut dapat dijadikan dasar untuk penyempurnaan bahan ajar LKPD agar lebih efektif digunakan oleh kelompok sasaran (Hermanto et al., 2022).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Validasi bahan ajar LKPD dengan variasi *gamification* dilakukan oleh tiga orang ahli, yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Ahli materi yang memberikan evaluasi pada materi yang terdapat dalam LKPD dengan variasi *gamification* adalah dosen pada program studi Pendidikan Administrasi Perkantoran, Universitas Negeri Surabaya (UNESA), mengajar mata kuliah Teknologi Perkantoran, dan beberapa kali melakukan penelitian pada teknologi kantor. Ahli materi melakukan telaah pada bahan ajar yang telah dikembangkan dengan tujuan untuk menilai materi sebagai sumber bacaan dan materi yang telah disusun pada bahan ajar LKPD sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Ahli bahasa yang melakukan penilaian pada tata tulis yang digunakan dalam LKPD dengan variasi *gamification* ini adalah

dosen program studi Sastra Indonesia dari UNESA, dan beberapa kali telah melakukan penelitian tentang sastra Indonesia. Ahli media yang mengevaluasi LKPD dengan variasi *gamification* ini adalah doktor Teknologi Pendidikan dari UNESA, yang juga merupakan dosen Program Studi Teknologi Pendidikan, UNESA yang ahli pada bidang teknologi pendidikan serta sering melakukan penelitian terkait pemanfaatan teknologi pembelajaran. Berikut merupakan hasil validasi dari setiap ahli:

1. Hasil Validasi Ahli Materi

Berdasarkan pengisian angket validasi ahli materi diperoleh hasil dari skor angket serta masukan dan saran untuk memperbaiki produk yang telah dikembangkan. Hasil perolehan angket penilaian ahli materi memperoleh hasil skor sebesar 54 dari skor maksimum 56, kemudian hasil skor penilaian validator materi, dilakukan perhitungan persentase nilai ketercapaiannya sebagai berikut:

$$\text{Presentase Kelayakan} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

$$\text{PK} = \frac{54}{56} \times 100\%$$

$$\text{PK} = 0,96 \times 100\%$$

$$\text{PK} = 96 \%$$

Hasil perolehan penghitungan presentase kelayakan yang telah diperoleh pada validasi ahli materi mendapatkan hasil sebesar 96% yang dapat dikategorikan Sangat Layak berdasarkan tabel kriteria kelayakan oleh (Riduwan, 2015).

Selain diberikannya penilaian berdasarkan angket yang telah diajukan oleh peneliti, ahli materi juga memberikan saran serta masukan yang dapat digunakan untuk lebih menyempurnakan LKPD dengan variasi *gamification* yang dikembangkan. Adapun saran yang diberikan oleh ahli materi yaitu, perlu untuk memperkaya referensi terkait materi yang disusun, dan lebih baik untuk menggunakan gambar yang lebih relevan dengan materi yang ada. Berdasarkan hasil saran yang telah diperoleh dari penilaian ahli materi terhadap LKPD yang telah dikembangkan, kemudian peneliti akan melakukan revisi sesuai dari saran dan masukan ahli materi agar materi yang disajikan pada LKPD dapat menjadi lebih baik.

2. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Berdasarkan pengisian angket validasi ahli bahasa diperoleh hasil dari skor angket serta saran dan masukan untuk memperbaiki produk yang telah dibuat. Hasil penilaian angket penilaian ahli bahasa memperoleh skor penilaian sebesar 38 dari skor maksimal

48, selanjutnya perolehan skor tersebut dilakukan perhitungan persentase nilai ketercapaiannya sebagai berikut:

$$\text{Presentase Kelayakan} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

$$\text{PK} = \frac{38}{48} \times 100\%$$

$$\text{PK} = 0,79 \times 100\%$$

$$\text{PK} = 79 \%$$

Hasil perolehan penghitungan presentase kelayakan yang telah didapat pada penghitungan validasi ahli bahasa mendapatkan hasil 79% yang dapat dikategorikan Layak berdasarkan tabel kriteria kelayakan oleh (Riduwan, 2015).

Selain diberikannya penilaian berdasarkan angket yang telah diajukan oleh peneliti, ahli bahasa juga memberikan saran serta masukan yang dapat digunakan untuk dapat lebih menyempurnakan penulisan LKPD dengan variasi *gamification* yang telah dibuat. Ahli bahasa menyarankan bahwa perlu untuk lebih memperhatikan sistematika penulisan antar kalimat dengan lebih baik lagi dan perlu untuk memperhatikan penggunaan tanda baca dengan lebih baik lagi. Berdasarkan hasil saran dan masukan dari ahli bahasa, peneliti dapat melakukan revisi produk agar produk LKPD yang telah dikembangkan dapat memiliki tata tulis yang lebih baik lagi sesuai dengan pedoman penulisan bahasa Indonesia.

3. Hasil Validasi Ahli Media

Berdasarkan pengisian angket validasi ahli media diperoleh hasil skor angket, masukan serta saran dan masukan untuk dapat digunakan menyempurnakan produk yang dikembangkan. Hasil penilaian angket ahli media memperoleh hasil skor sebesar 37 dari skor maksimum 40, selanjutnya hasil skor yang diperoleh dilakukan perhitungan persentase nilai ketercapaiannya sebagai berikut:

$$\text{Presentase Kelayakan} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

$$\text{PK} = \frac{37}{40} \times 100\%$$

$$\text{PK} = 0,92 \times 100\%$$

$$\text{PK} = 92 \%$$

Hasil penghitungan presentase kelayakan yang telah diperoleh pada validasi ahli materi mendapatkan hasil 92% yang dapat dikategorikan Layak berdasarkan tabel kriteria kelayakan oleh (Riduwan, 2015).

Selain diberikannya penilaian berdasarkan angket yang telah diajukan oleh peneliti, ahli media juga membeikan saran serta masukan yang dapat digunakan untuk lebih menyempurnakan penulisan LKPD dengan variasi *gamification* yang dikembangkan. Berdasarkan saran dan masukan dari ahli media yaitu, untuk menghilangkan tampilan jawaban pada asesmen agar soal yang ada dapat digunakan secara terus menerus, serta dapat digunakan sebagai *bank* soal.

Melalui hasil penghitungan angket validasi ahli dapat direkapitulasi untuk kemudian dapat dilakukan penghitungan rata-rata sebagai berikut:

Tabel 3 Rekapitulasi Penilaian Ahli

No	Validasi	Hasil Validasi	Kriteria
1	Ahli Materi	96%	Sangat Layak
2	Ahli Media	79%	Layak
3	Ahli Bahasa	92%	Sangat Layak
	Rata-Rata	89%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil perolehan nilai rata-rata dari hasil validasi para ahli, yakni ahli materi, ahli bahasa dan ahli media memperoleh nilai sebesar 89%, sehingga dapat disimpulkan bahwa bahan ajar LKPD dengan variasi gamifikasi berbantuan aplikasi Wordwall masuk kedalam kategori presentase sangat baik dan sangat layak. Bedasarkan kategori tersebut, bahan ajar yang dikembangkan dalam kategori ini dapat digunakan untuk pembelajaran kelompok sasaran yakitu peserta didik kelas X SMKN 1 Jombang.

Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil olah data penelitian menunjukkan bahwa LKPD dapat digunakan pada pembelajaran di kelas. Kelayakan produk dilakukan uji validasi oleh ahli dalam bidangnya sebelum produk nantinya akan digunakan pada pembelajaran di kelas (Sutirman et al., 2024). Selain itu validasi ahli dilakukan dengan memberikan angket untuk mengumpulkan data untuk kemudian dilakukan analisis data (Oktariyanti et al., 2021). Untuk itu, produk LKPD dengan variasi gamifikasi berbantuan aplikasi Wordwall diuji kevalidan-nya berdasarkan dari hasil analisis validasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Kelayakan produk yang dikembangkan dinilai berdasarkan dari hasil penghitungan data secara kuantitatif melalui hasil perolehan angket dan dilakukan analisis secara kualitatif berdasarkan hasil masukan dan saran yang telah diperoleh dari penilaian para ahli (Hamidah & Wulandari, 2021).

Hasil validasi ahli materi, yang meninjau dan menilai bahan ajar berdasarkan elemen kelayakan isi, komponen penyajian, dan kesesuaian isi, menunjukkan bahwa bahan ajar

LKPD dengan variasi gamifikasi berbantuan aplikasi wordwall memiliki komponen materi yang sangat layak dengan presentasi validasi ahli sebesar 96%. Berdasarkan hasil saran dan masukan juga menunjukkan bahwa LKPD yang dikembangkan dinilai layak untuk digunakan dengan perbaikan pada beberapa hal seperti menggunakan gambar yang relevan sesuai dengan kebutuhan materi dan perlu untuk menambahkan sumber referensi yang bertujuan untuk dapat memperkaya isi materi yang disajikan dalam LKPD yang dikembangkan.

Selanjutnya, hasil validasi ahli bahasa menunjukkan bahwa bahan ajar LKPD dengan variasi *gamification* berbantuan aplikasi Wordwall memiliki penulisan yang Layak dengan hasil presentase validasi ahli sebesar 79%. Berdasarkan saran dan masukan ahli bahasa bahwa pada penulisan LKPD yang dikembangkan memiliki penilaian yang layak untuk digunakan dengan beberapa revisi yang perlu diperhatikan pada penulisan dan penggunaan tanda baca pada kalimat yang digunakan pada LKPD yang dikembangkan. Hal ini bertujuan agar LKPD yang dikembangkan dapat memiliki struktur penulisan yang baik serta mudah untuk dipahami oleh pembacanya.

Kemudian LKPD dengan variasi *gamification* berbantuan aplikasi Wordwall yang diterapkan pada bahan ajar LKPD dianggap Sangat Layak berdasarkan hasil validasi ahli media pada aspek penyajian dan kegrafikan yaitu dengan perolehan presentase sebesar 92%. Selain itu, ahli media berpendapat bahwa LKPD yang telah dikembangkan layak untuk digunakan sebagai sebuah bahan ajar pada proses pembelajaran karena bahan ajar telah menerapkan teknologi yang mampu meningkatkan minat belajar peserta didik sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Nadia et al., 2022).

Sehingga berdasarkan dari analisis kualitatif dan kuantitatif para ahli dapat disimpulkan bahwa produk LKPD dengan variasi *gamification* berbantuan aplikasi Wordwall dapat dinilai Sangat Layak dengan presentase rata-rata yang diperoleh dari ahli sebesar 89%. Dengan nilai presentasi tersebut produk LKPD dapat diimplementasikan pada kelompok sasaran pada kelas X SMKN 1 Jombang. Melalui tahap implementasi secara langsung di kelas pada saat pembelajaran, diharapkan peserta didik dapat meningkatkan semangat belajar. Selain itu dengan meningkatnya semangat belajar, peserta didik juga telah menunjukkan bahwa dengan adanya bahan ajar LKPD dengan variasi gamifikasi berbantuan aplikasi Wordwall mampu untuk meningkatkan hasil belajar. Dengan demikian kelayakan dari bahan ajar LKPD dengan variasi gamifikasi dapat dibuktikan kelayakannya,

Sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan hasil rata-rata validasi ahli pada produk LKPD dengan variasi *gamification* dapat dikategorikan Sangat Layak oleh ahli dan dapat

digunakan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Nenohai et al., 2022) dengan hasil penelitian validasi produk pengembangan oleh ahli yang menyatakan hasil bahwa pengembangan bahan ajar dengan variasi *gamification* mendapatkan hasil validasi ahli materi sebesar 90% dan ahli media sebesar 94% dengan kategori sangat valid, baik, dan layak untuk diterapkan pada kegiatan pembelajaran di kelas. Sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Dewanti & Sholiha, 2022) melalui penelitian yang telah dilakukan untuk mengembangkan bahan ajar bahwa produk yang dikembangkan mendapatkan hasil validasi sebesar 80% dengan kategori valid serta dapat diterapkan pada proses pembelajaran. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh (Oktariyanti et al., 2021) mengenai penggunaan pembelajaran berbasis game Wordwall menerima penilaian validasi ahli rata-rata sebesar 0,79 yang menempatkannya dalam kategori yang cukup tinggi. Dengan kata lain, produk yang dikembangkan cukup layak untuk digunakan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran di kelas.

Perolehan presentase tinggi yang diperoleh pada aspek media dan materi menunjukkan bahwa desain LKPD yang interaktif dan menarik berhasil menarik menurut ahli (Hati et al., 2024). Namun, presentase yang lebih rendah pada aspek bahasa menunjukkan bahwa perlu dilakukan perbaikan pada penggunaan bahasa agar penulisan materi lebih mudah untuk dipahami peserta didik. Mengacu pada saran ahli bahasa, perlu dilakukan revisi pada penggunaan tanda baca dan penggunaan susunan kalimat yang lebih baik lagi.

KESIMPULAN

Hasil dari penelitian ini berupa bahan ajar LKPD dengan variasi *gamification* untuk kelas X SMKN 1 Jombang. Kelayakan bahan ajar LKPD dengan variasi *gamification* ditentukan melalui tahap validasi ahli materi yang memperoleh 96% dengan kriteria sangat layak, validasi ahli bahasa dengan persentase 79% dengan kriteria layak, dan validasi ahli media memperoleh persentase 92% dengan kriteria layak. Sehingga bahan ajar LKPD memiliki hasil rata-rata validasi produk sebesar 89% yang dapat dikatakan sangat layak digunakan dan diimplementasikan kepada peserta didik sebagai bahan ajar pendukung pada Kelas X Manajemen Perkantoran di SMKN 1 Jombang. Tingginya tingkat kelayakan bahan ajar LKPD, dengan hasil validasi rata-rata sebesar 89%, menunjukkan bahwa produk ini dinyatakan sangat layak ketika dipakai untuk pembelajaran sehari-hari di kelas dengan bimbingan guru dan juga dapat digunakan sebagai sumber untuk pembelajaran mandiri. Pengembangan bahan ajar LKPD hanya dilakukan pada satu elemen pembelajaran kejuruan. Serta sekolah-sekolah lain baik di tingkat SMK maupun sekolah menengah lainnya, dapat

mempertimbangkan untuk mengadaptasi atau memanfaatkan bahan ajar yang telah dikembangkan sebagai salah satu sumber belajar yang dapat membantu kegiatan pembelajaran agar dapat menjadi lebih efektif. Proses pengembangan bahan ajar yang dengan variasi *gamification* berbantuan aplikasi Wordwall hanya pada satu elemen saja, perlu dilakukan pengembangan pada elemen lain maupun pada mata pelajaran lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Adib, H. S. (2017). Teknik Pengembangan Instrumen Penelitian Ilmiah di Perguruan Tinggi Keagamaan Islam. *PROSIDING: Seminar Nasional & Internasional*, 139–157.
- Apreasta, L., Amril, U., & Dwi, Y. (2023). Pengembangan E-LKPD Berbantu Situs Word Wall Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Tema 8 Subtema 2 Di Kelas III SDN 146/VIII Rejosari Kabupaten Tebo. *CONSILIUM Journal: Journal Education and Counseling*, 3(1), 253–261. <https://doi.org/https://doi.org/10.36841/consilium.v3i1.3250>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer.
- Dermawati, N., Suprpta, & Muzakkir. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Lingkungan. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 7(1), 74–78. <https://doi.org/https://doi.org/10.24252/jpf.v7i1.3143>
- Dewanti, S. C., & Sholiha, U. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis Wordwall dalam Pembelajaran Matematika pada Materi Koordinat Kartesius di SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 7(3), 65–75. <https://doi.org/https://doi.org/10.33369/jpmr.v7i3.22260>
- Hadisaputra. (2022). Strategi Pemanfaatan Game Online Dalam Mendidik Anak Usia Dini. *Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 5(1), 1–14. <https://doi.org/https://doi.org/10.24252/nananeke.v5i1.26721>
- Hakeu, F., Pakaya, I. I., & Tangkudung, M. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran di MIS Terpadu Al-Azhfar. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 154–166. <https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v6i2.1930>
- Hamidah, M. H., & Wulandari, S. S. (2021). Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis HOTS Menggunakan Aplikasi “QUIZZZ.” *Efisiensi: Kajian Ilmu Administrasi*, 18(1), 105–124. <https://doi.org/10.21831/efisiensi.v17i1.34895>
- Hati, H., Pamungkas Alamsyah, T., & Firdaus. (2024). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas 2 Sekolah Dasar. *Koordinat Jurnal Pembelajaran Matematika Dan Sains*, 5(1), 21–30. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24239/koordinat.v5i1.85>
- Hermanto, F. Y., Wulandari, S. S., Muyassaroh, J., & Hidayati, B. (2022). Validitas Modul Praktik Perkantoran Menggunakan Metode Pembelajaran Role-Playing Berbasis Kebutuhan Industri. *Jurnal PROFIT: Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, 9(2). <https://doi.org/10.36706/jp.v9i2.19014>

- Krisbiantoro, B. (2020). The effectiveness of gamification to enhance students' mastery on tensors viewed from students' creativity. *Journal of Advanced Multidisciplinary Research*, 1(2), 73. <https://doi.org/10.30659/jamr.1.2.73-97>
- Lase, D. (2019). Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0. *SUNDERMANN: Jurnal Ilmiah Teologi, Pendidikan, Sains, Humaniora Dan Kebudayaan*, 12(2), 28–43. <https://doi.org/10.36588/sundermann.v1i1.18>
- Liu, Z. Y., Shaikh, Z. A., & Gazizova, F. (2020). Using the concept of game-based learning in education. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 15(14), 53–64. <https://doi.org/10.3991/ijet.v15i14.14675>
- Lubis, A. P., & Nuriadin, I. (2022). Efektivitas Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6884–6892. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3400>
- Nadia, A. I., Afiani, K. D. A., & Naila, I. (2022). Penggunaan Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 12(1), 33–43. https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v12i1.791
- Nenohai, J. A., Rokhim, D. A., Agustina, N. I., & Munzil, M. (2022). Development of Gamification-Based Wordwall Game Platform on Reaction Rate Materials. *Orbital The Electronic Journal of Chemistry*, 14(2), 116–122. <https://doi.org/10.17807/orbital.v14i2.16206>
- Nikmah, A. L. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Gamifikasi Berbasis Problem Based Learning (PBL) Pada Materi Perbandingan Untuk Peserta Didik SMP/MTs. *Thesis*.
- Oktariyanti, D., Frima, A., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Game Edukasi Wordwall Tema Indahnya Kebersamaan pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4093–4100. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1490>
- Riduwan. (2015). *Dasar-Dasar Statistika*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suprihatin, S., & Manik, Y. M. (2020). Guru Menginovasi Bahan Ajar Sebagai Langkah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 8(1), 65–72. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24127/pro.v8i1.2868>
- Sutirman, Dwihartanti, M., & Yuliansah. (2024). Pengembangan Video Praktik Manajemen Kearsipan Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Vokasi Era Pandemi. *Efisiensi: Kajian Ilmu Administrasi*, 21(1), 16–34. <https://doi.org/10.21831/efisiensi.v22i1.58455>

UCAPAN TERIMA KASIH

Artikel ini merupakan hasil pemikiran dan karya penulis. Artikel ini tentu tidak dapat diselesaikan tanpa bantuan dari berbagai pihak. Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Negeri Surabaya dan semua pihak yang telah terlibat dalam proses penulisan hingga penerbitan artikel ini.

PROFIL PENULIS

Penulis merupakan civitas akademika di Fakultas Ekonomika dan Bisnis Universitas Negeri Surabaya