

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

a. Pengertian Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) merupakan media pembelajaran berbentuk lembaran kegiatan yang berfungsi membimbing siswa secara sistematis dalam proses pembelajaran. LKPD biasanya berisi instruksi, materi singkat, serta tugas atau latihan yang harus diselesaikan siswa baik secara individu maupun kelompok. LKPD adalah media pembelajaran cetak yang digunakan untuk membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran melalui kegiatan-kegiatan yang terstruktur dan aktif (Sariyani et al., 2020). LKPD adalah sumber belajar yang dirancang secara sistematis agar siswa dapat mengikuti tahapan proses pembelajaran yang terstruktur (Novitasari et al., 2021). LKPD adalah media pembelajaran yang disusun secara sistematis melalui pendekatan kontekstual dan problem solving, dengan tujuan memberikan aktivitas belajar yang aktif dan bermakna (Apandi et al., 2024). LKPD merupakan lembaran-lembaran yang berisi informasi pertanyaan, perintah, instruksi dan segala petunjuk lainnya dari pendidik yang harus dikerjakan peserta didik, dengan menggunakan LKPD maka proses

pembelajaran akan lebih efektif. (Sulastri, 2023).

Dari beberapa penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) merupakan salah satu bentuk media pembelajaran yang dirancang secara sistematis dan terstruktur untuk memandu siswa dalam proses pembelajaran melalui aktivitas-aktivitas yang aktif, kontekstual, dan berorientasi pada pemecahan masalah. LKPD memuat informasi, instruksi, pertanyaan, serta latihan yang mendorong keterlibatan siswa dalam memahami materi secara mandiri maupun kolaboratif. LKPD berfungsi sebagai panduan belajar sekaligus alat bantu guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan bermakna.

b. Fungsi LKPD

Menurut (Astuti et al., 2018), fungsi LKPD dalam pembelajaran meliputi:

- 1) Panduan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran.
- 2) Pengarah proses berpikir agar siswa memahami konsep secara mandiri.
- 3) Sarana evaluasi awal dan tindak lanjut pembelajaran.
- 4) Alat bantu guru dalam mengelola waktu dan jalannya pembelajaran.

c. Tujuan Penggunaan LKPD

Tujuan utama penggunaan LKPD menurut (Sodik, 2024) adalah:

- 1) Meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran.
- 2) Mendorong pembelajaran mandiri dan kolaboratif.
- 3) Menyajikan materi secara praktis dan sistematis.
- 4) Melatih keterampilan berpikir kritis, analitis, dan pemecahan masalah.

d. Langkah-Langkah Penyusunan LKPD

Beberapa langkah yang harus dilakukan dalam menyusun LKPD (Fuadah, 2021) adalah sebagai berikut:

1) Menganalisis Kurikulum

Langkah pertama yang dilakukan dalam menyusun LKPD adalah dengan menganalisis kurikulum. Hal ini bertujuan untuk menentukan materi apa saja yang akan dimuat pada LKPD. Penentuan materi diawali dengan menganalisis silabus sesuai kurikulum yang berlaku, kemudian menentukan kompetensi dasar pada materi tertentu dan terakhir merumuskan indikator dan tujuan pembelajaran yang harus dicapai peserta didik. Setelah itu baru menyusun peta kebutuhan atau rancangan isi dari LKPD.

2) Menyusun Peta Kebutuhan LKPD

Penyusunan peta kebutuhan LKPD sangat dibutuhkan untuk mengetahui urutan LKPD 16 yang akan disusun. Urutan LKPD ini nantinya dijadikan sebagai pedoman penulisan agar isi materi yang tersaji pada LKPD dapat tersusun sesuai dengan analisis kurikulum yang telah dilakukan.

3) Menentukan Judul-Judul LKPD

Berdasarkan penyusunan peta kebutuhan, maka dapat ditentukan judul-judul LKPD apa saja yang akan ditulis. Judul LKPD sesuai dengan materi pembelajaran yang mengacu pada kompetensi dasar maupun indikator yang telah ditetapkan sebelumnya.

4) Menyusun Kerangka LKPD

Secara umum kerangka atau struktur dari LKPD meliputi: judul, petunjuk belajar, daftar capaian kompetensi, informasi pendukung, langkah kegiatan belajar dan tugas-tugas, serta penilaian.

5) Menulis LKPD

Tahap terakhir dalam penyusunan LKPD adalah dengan penulisan isi. Adapun langkah-langkah yang perlu diperhatikan dalam menulis LKPD, diantaranya:

- a) Merumuskan kompetensi dasar (KD) yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku
- b) Menentukan alat penilaian untuk menilai hasil kerja peserta didik dalam LKPD.
- c) Materi pada LKPD harus disesuaikan dengan kompetensi dasar dan indikator yang akan dicapai.
- d) Menyajikan sumber referensi yang digunakan dalam penulisan LKPD agar peserta didik dapat mencari informasi lebih lanjut dari yang ada pada LKPD.

2. Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD)

Seiring berkembangnya teknologi, inovasi penyajian LKPD dalam bentuk elektronik mulai dilakukan sebagai penunjang kegiatan pembelajaran. Salah satu inovasi dalam dunia pendidikan yang memanfaatkan perkembangan teknologi adalah penyajian Lembar Kerja Peserta Didik dalam format elektronik. E-LKPD merupakan bentuk digital dari Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), yang dikembangkan untuk mendukung pembelajaran berbasis teknologi agar lebih menarik, interaktif, dan fleksibel. Media pembelajaran E-LKPD dapat dibuat dengan menggunakan aplikasi pendukung, salah satunya dengan aplikasi Flip PDF. Flip PDF merupakan software untuk mengonversi materi dalam format file PDF menjadi bentuk buku elektronik (e-book) atau FlipBook yang dapat ditambahkan

gambar/ ilustrasi, animasi, bahkan audio dan video yang menarik (Denisa & Hakim, 2021).

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) adalah panduan siswa dalam melakukan proses pembelajaran yang memuat aktivitas-aktivitas pembelajaran yang harus dilakukan secara sistematis dan mengarah pada pencapaian kompetensi dasar (Aprizal et al., 2023). E-LKPD adalah media pembelajaran digital interaktif yang dikembangkan dengan memanfaatkan teknologi multimedia seperti gambar, animasi, audio, video, dan tautan (link) ke website tertentu. E-LKPD disusun secara sistematis untuk memfasilitasi proses pembelajaran yang aktif, mandiri, serta mendorong peserta didik berpikir kritis (Widiyaningsih, 2024). E-LKPD adalah media pembelajaran elektronik berbasis lembar kerja yang dirancang untuk mendukung pembelajaran interaktif dan multimodal. E-LKPD memadukan berbagai elemen seperti teks, gambar, suara, animasi, dan video dalam satu kesatuan media pembelajaran digital, sehingga mampu mempercepat pemahaman konsep oleh siswa (Rifa'i, 2025). E-LKPD adalah lembar kerja peserta didik berbasis digital yang memuat materi pembelajaran, aktivitas belajar, dan latihan soal yang dapat diakses secara daring maupun luring. E-LKPD dirancang untuk mendukung keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran melalui fitur

interaktif, tampilan visual yang informatif, serta navigasi yang jelas dan terstruktur (Sari et al., 2025).

Dari beberapa penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) merupakan media pembelajaran dalam format digital untuk membimbing siswa melalui kegiatan pembelajaran yang interaktif, kontekstual, dan berbasis teknologi disusun secara sistematis dalam unit pembelajaran tertentu yang memungkinkan siswa untuk mengakses dan menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran secara lebih fleksibel.

3. *Computational Thinking* (CT)

a. Pengertian *Computational Thinking* (CT)

Seiring dengan tuntutan abad ke-21, peserta didik tidak hanya dituntut untuk menguasai pengetahuan, tetapi juga keterampilan berpikir tingkat tinggi yang dapat menunjang pemecahan masalah secara sistematis dan efisien. Salah satu pendekatan berpikir yang mendukung kemampuan tersebut adalah *Computational Thinking* (CT). CT merupakan pendekatan berpikir sistematis yang melibatkan proses seperti dekomposisi, pengenalan pola, abstraksi, dan perancangan algoritma untuk menyelesaikan masalah secara efisien (Revika & Yahfizham, 2024). CT merupakan pendekatan berpikir yang berasal dari ilmu

komputer, namun kini telah meluas penggunaannya ke berbagai bidang seperti matematika, sains, hingga pendidikan agama. CT merupakan keterampilan esensial abad ke-21 yang membantu peserta didik dalam merumuskan masalah secara sistematis dan menyusun solusi yang dapat diotomatisasi menggunakan teknologi. Melalui CT, siswa dilatih untuk berpikir secara logis, analitis, dan terstruktur, sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar (Nur Ahzan et al., 2023). CT merupakan kemampuan berpikir logis dan sistematis yang berfokus pada pemecahan masalah melalui identifikasi pola, algoritma, dan generalisasi. Pendekatan CT dalam pembelajaran matematika berperan dalam membentuk pola pikir terstruktur siswa melalui eksplorasi pola bilangan dan strategi pemecahan masalah, yang pada gilirannya meningkatkan pemahaman konsep serta kemampuan berpikir kritis dan analitis secara berkelanjutan (Safitri et al., 2024).

Dari beberapa penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa CT merupakan proses kognitif untuk memahami dan memecahkan masalah melalui dekomposisi, pengenalan pola, abstraksi, dan algoritma. Pendekatan ini menekankan

pada pemecahan masalah dengan cara berpikir logis, analitis, dan terstruktur.

b. Indikator *Computational Thinking* (CT)

Adapun indikator CT menurut (Supiarmo et al., 2021) sebagai berikut:

a) Dekomposisi

Dekomposisi merupakan proses mengidentifikasi dan menguraikan terkait informasi yang diketahui dan ditanyakan dari permasalahan yang diberikan.

b) Pengenalan Pola

Pengenalan Pola merupakan proses menemukan pola serupa ataupun berbeda yang kemudian digunakan untuk membangun penyelesaian terhadap masalah.

c) Abstraksi

Abstraksi merupakan proses menemukan kesimpulan dengan cara menghilangkan unsur-unsur yang tidak dibutuhkan ketika melaksanakan rencana pemecahan masalah.

d) Berpikir Algoritma

Algoritma merupakan proses menjabarkan langkah-langkah logis sistematis yang digunakan menemukan solusi penyelesaian terhadap masalah yang diberikan.

c. Keterkaitan E-LKPD menggunakan Pendekatan CT

Pendekatan CT memiliki peran penting dalam pengembangan E-LKPD karena mampu melatih siswa berpikir secara sistematis, logis, dan terstruktur dalam menyelesaikan permasalahan matematika. E-LKPD yang dikembangkan dengan pendekatan CT dirancang agar siswa dapat melalui tahapan-tahapan berpikir seperti dekomposisi (memecah masalah), pengenalan pola, abstraksi (menyederhanakan informasi), dan perancangan algoritma (langkah penyelesaian). Tahapan tersebut disajikan dalam aktivitas-aktivitas pada E-LKPD yang mengarahkan siswa untuk tidak hanya memahami konsep bilangan bulat secara teoritis, tetapi juga mampu menerapkannya dalam konteks nyata. Dengan demikian, E-LKPD berbasis CT tidak hanya berfungsi sebagai media belajar interaktif, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan literasi matematika dan pemecahan masalah siswa secara menyeluruh.

4. Literasi Matematika

a. Pengertian Kemampuan Literasi Matematika

Literasi matematika merupakan salah satu kecakapan abad 21, kemampuan individu untuk memformulasikan, menggunakan, dan menginterpretasikan matematika dalam

berbagai konteks khususnya penerapan dalam kehidupan nyata. Dalam menyambut PISA 2021 literasi matematika yang dibarengi kemampuan penalaran matematika, sehingga dapat menarik hubungan konsep matematika dengan pemecahan permasalahan dalam kehidupan nyata, serta memanfaatkan kemajuan teknologi informasi (Yusniarti, 2021). Literasi matematika merujuk pada kemampuan individu untuk memformulasikan, menggunakan, dan menginterpretasikan matematika dalam berbagai konteks dengan penguasaan teknologi informasi, termasuk bernalar secara matematis, serta menggunakan konsep, fakta, prosedur, dan alat matematika untuk menggambarkan dan memprediksi fenomena (Farida et al., 2021). Kemampuan literasi matematika merupakan kemampuan individu dalam merumuskan, menerapkan, dan menafsirkan matematika dalam berbagai konteks yang melibatkan penalaran serta penggunaan konsep, prosedur, fakta, dan fungsi matematika untuk mendeskripsikan, menjelaskan, dan memprediksi suatu fenomena atau kondisi kehidupan nyata (Indrawati & Wardono, 2019). Literasi matematika merupakan kapasitas individu untuk merumuskan, menggunakan, dan menafsirkan matematika dalam berbagai konteks, termasuk kemampuan bernalar secara matematis serta menggunakan

konsep, prosedur, fakta, dan alat matematika untuk menjelaskan dan memprediksi fenomena (Salsabila et al., 2021). Literasi matematika membantu seseorang mengenali peran matematika dalam kehidupan sehari-hari dan mengambil keputusan yang tepat sebagai warga negara yang konstruktif, reflektif, dan bertanggung jawab (Habibi & Suparman, 2020).

Dari beberapa penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa Literasi matematika merupakan kemampuan siswa dalam merumuskan, menggunakan, dan menafsirkan matematika melalui penalaran serta penerapan konsep, prosedur, fakta, dan alat matematika untuk menjelaskan, memprediksi, dan mengambil keputusan secara tepat dalam berbagai konteks kehidupan nyata.

a. Indikator Literasi Matematika

Menurut (OECD, 2017) indikator dari kemampuan literasi matematika yaitu:

1) Merumuskan situasi secara matematis.

Pada tahap ini mampu mengidentifikasi aspek-aspek matematika dalam permasalahan yang terdapat pada situasi konteks nyata serta variabel yang diketahui dan yang ditanyakan, serta mampu mengubah permasalahan menjadi bahasa matematika.

2) Menerapkan konsep, fakta, prosedur dan penalaran matematika.

Pada tahap ini yaitu proses menerapkan menunjukkan seberapa tepat dalam melakukan perhitungan, manipulasi, dan menggunakan fakta dan konsep yang diketahui hingga menemukan solusi matematis dari suatu masalah yang dirumuskan secara matematis.

- 3) Menafsirkan, Menerapkan, dan Mengevaluasi hasil Perhitungan.

Pada tahap ini mampu menafsirkan solusi atau kesimpulan matematika dan menerapkan serta mengevaluasi hasil perhitungan yang diperoleh dengan maksimal dalam konteks masalah dunia nyata.

Menurut (Yuliana et al., 2024) indikator dari kemampuan literasi matematis yaitu berikut ini:

- 1) Merumuskan (*Formulate*)

Mengidentifikasi dan merumuskan masalah dalam situasi nyata.

- 2) Menerapkan (*Employ*)

Menggunakan konsep, prosedur, penalaran menemukan solusi matematika.

- 3) Menafsirkan (*Interpret*)

Menafsirkan hasil dan menuliskan kesimpulan matematika.

Berdasarkan kajian dari beberapa ahli, maka indikator literasi matematika yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

- 1) Merumuskan masalah nyata dalam pemecahan masalah
- 2) Menggunakan matematika dalam pemecahan masalah
- 3) Menafsirkan solusi dalam pemecahan masalah
- 4) Mengevaluasi solusi dalam pemecahan masalah

b. Komponen-Komponen Kemampuan Literasi Matematika.

Menurut (OECD, 2017) komponen kemampuan matematika dasar yang terdapat dalam literasi matematis diuraikan sebagai berikut:

1) Komunikasi (*communication*)

Literasi matematis melibatkan kemampuan dalam komunikasi, baik tertulis maupun lisan untuk menunjukkan bagaimana soal itu dapat diselesaikan.

2) Matematisasi (*mathematizing*)

Literasi matematis melibatkan kegiatan matematisasi, yaitu mengubah masalah dalam konteks dunia nyata kedalam kalimat matematika atau menafsirkan hasil penyelesaian atau model matematika ke dalam masalah konteks dunia nyata.

3) Representasi (*representation*)

Literasi matematis melibatkan kemampuan merepresentasi suatu objek dan situasi matematika melalui aktivitas memilih, menafsirkan, menerjemahkan, dan menggunakan berbagai bentuk representasi untuk menyajikan suatu situasi. Misalnya, representasi dalam bentuk grafik, tabel, diagram, gambar, persamaan, rumus, atau benda-benda konkret.

4) Penalaran dan pemberian alasan (*reasoning and argument*)

Literasi matematis melibatkan kemampuan penalaran dan memberi alasan, yaitu kemampuan matematis yang berakar dari kemampuan berpikir.

5) Strategi untuk memecahkan masalah (*devising strategies for solving problems*)

Literasi matematis memerlukan kemampuan dalam memilih atau menggunakan berbagai strategi dalam menerapkan pengetahuan matematis untuk dapat menyelesaikan masalah.

6) Penggunaan operasi dan bahasa simbol, bahasa formal, dan bahasa teknis (*using symbolic, formal, and technical language and operations*)

Literasi matematis memerlukan penggunaan operasi dan bahasa simbol, bahasa formal, dan bahasa teknis yang melibatkan kemampuan memahami, menafsirkan, memanipulasi, dan memaknai dari penggunaan ekspresi simbolik di dalam konteks matematika.

7) Penggunaan alat matematika (*using mathematical tools*)

Literasi matematis memerlukan penggunaan alat-alat matematika sebagai bantuan atau jembatan agar dapat menyelesaikan masalah. Hal ini melibatkan pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan berbagai alat-alat yang membantu aktivitas matematis, misalnya dalam penggunaan alat ukur dan kalkulator.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian yang relevan dengan pengembangan E-LKPD berbasis CT pada materi bilangan bulat antara lain:

1. Penelitian Nabilla et al. (2022) dengan judul “Pengembangan E-LKPD Matematika Interaktif Berbasis Literasi Digital”

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan E-LKPD matematika interaktif berbasis literasi digital yang valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi aritmetika sosial. E-LKPD dikembangkan menggunakan model

pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) yang dirancang dengan konten literasi digital interaktif untuk mendukung pemahaman konsep matematika dalam konteks kehidupan nyata.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa E-LKPD yang dikembangkan memperoleh tingkat validitas sangat tinggi dari ahli media (99%) dan materi (95%), serta dinilai sangat praktis oleh pengguna (98%). Selain itu, produk dinyatakan efektif dengan tingkat ketuntasan klasikal mencapai 100%. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa E-LKPD berbasis literasi digital dapat meningkatkan kualitas pembelajaran matematika melalui integrasi konten interaktif dan kontekstual yang mendukung pemecahan masalah dan keterampilan literasi matematika siswa.

Persamaan penelitian ini terletak pada tujuan pengembangan E-LKPD berbasis literasi matematika dan sama-sama menggunakan model pengembangan yang sistematis, serta berfokus pada peningkatan keterampilan kognitif siswa dalam memahami konsep matematika melalui konteks dunia nyata. Perbedaannya adalah pada pendekatan dan materi menggunakan pendekatan literasi digital pada materi aritmetika sosial, sedangkan penelitian pengembangan E-LKPD berbasis CT berfokus pada peningkatan kemampuan literasi matematika siswa dalam memahami materi bilangan bulat melalui proses

merumuskan masalah nyata, menggunakan matematika, menafsirkan solusi, dan mengevaluasi solusi dalam pemecahan masalah.

2. Penelitian Damayanti (2023) dengan judul “Pengembangan E-LKPD (Lembar Kegiatan Peserta Didik Elektronik) Berbasis *Computational thinking* pada Materi Kaidah Pencacahan Kelas XII SMA”

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan E-LKPD berbasis *Computational thinking* yang valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran matematika pada materi kaidah pencacahan di kelas XII SMA. E-LKPD ini dikembangkan menggunakan model pengembangan *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)*, yang dirancang untuk membangun kemampuan berpikir komputasional siswa melalui aktivitas-aktivitas yang melibatkan analisis pola, dekomposisi, abstraksi, dan algoritma.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk E-LKPD memperoleh penilaian sangat valid dari para ahli, serta dianggap praktis oleh guru dan efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Kesimpulan dari penelitian ini menyatakan bahwa E-LKPD berbasis CT dapat menjadi media pembelajaran yang mendukung keterlibatan aktif siswa dalam memahami materi

matematika melalui pendekatan sistematis dan logis.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian pengembangan E-LKPD bilangan bulat berbasis CT terletak pada penggunaan pendekatan CT, tujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika, serta penggunaan model pengembangan yang sistematis dalam menghasilkan produk yang valid, praktis, dan efektif. Perbedaannya terletak pada materi yang dikembangkan, yaitu kaidah pencacahan pada tingkat SMA, sedangkan dalam penelitian E-LKPD berbasis CT difokuskan pada materi bilangan bulat untuk siswa SMP, dengan penekanan pada peningkatan kemampuan literasi matematika siswa dalam merumuskan, menggunakan, dan menafsirkan konsep matematika melalui konteks kehidupan nyata.

3. Penelitian Budiarti et al. (2024) dengan judul “Pengembangan E-LKPD Berbasis Inkuiri untuk Literasi Matematika”

Penelitian ini mengembangkan E-LKPD berbasis pendekatan inkuiri untuk meningkatkan literasi matematika siswa pada materi bangun ruang sisi datar. Tujuannya adalah menyediakan media pembelajaran yang dapat mengembangkan keterampilan berpikir siswa melalui proses inkuiri aktif. Hasil validasi menunjukkan bahwa E-LKPD dinilai “sangat layak” oleh ahli media dan “layak” oleh ahli materi. Guru memberikan tanggapan positif terhadap keterpakaian media pembelajaran ini

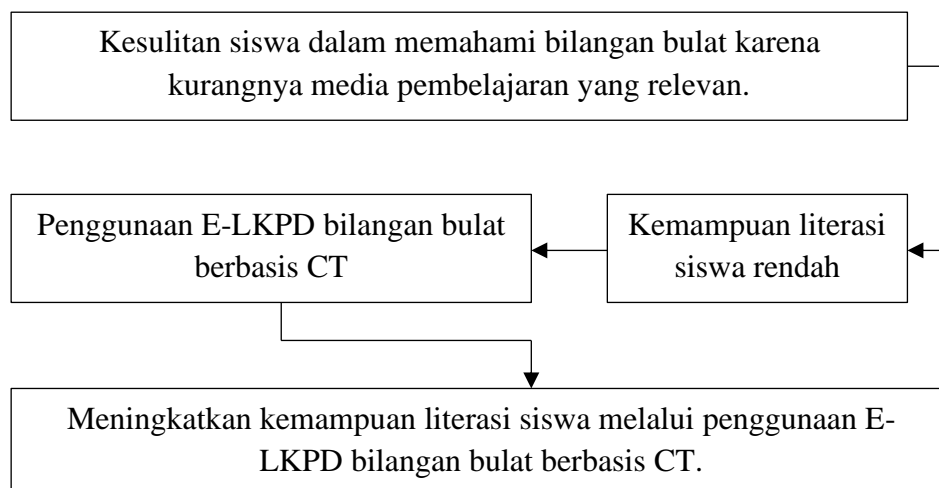
dalam pembelajaran di kelas, karena mampu menumbuhkan rasa ingin tahu dan kemampuan membaca konteks matematis.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa pengembangan E-LKPD dengan berbasis inkuiri terbukti meningkatkan literasi matematika dan memungkinkan siswa membangun pemahaman konsep melalui eksplorasi mandiri. Persamaan dari penelitian ini terletak pada penekanan pengembangan literasi dan upaya menciptakan media pembelajaran berbasis digital (E-LKPD). Perbedaannya, pendekatan yang digunakan adalah inkuiri, bukan CT, dan fokus materi berada pada bangun ruang, bukan bilangan bulat atau kemampuan literasi matematika.

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir dalam penelitian ini menggambarkan alur logis yang menunjukkan hubungan antara masalah yang diidentifikasi, kondisi faktual yang terjadi, solusi yang ditawarkan, serta prediksi hasil yang diharapkan. Masalah utama yang menjadi fokus adalah kesulitan siswa dalam memahami materi bilangan bulat, yang disebabkan oleh belum tersedianya media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Fakta di lapangan menunjukkan bahwa rendahnya kemampuan literasi matematika siswa turut memperkuat urgensi pengembangan media pembelajaran yang relevan.

Berdasarkan hal tersebut, dalam penelitian ini akan dikembangkan E-LKPD berbasis *Computational Thinking* (CT), yaitu suatu pendekatan yang digunakan untuk melatih kemampuan berpikir komputasional seperti dekomposisi, pengenalan pola, abstraksi, dan algoritma. Peneliti meyakini bahwa pengembangan E-LKPD berbasis CT dapat menjadi sarana efektif dalam pemecahan masalah, yang dapat mengarahkan siswa untuk berpikir secara logis, sistematis, dan terstruktur. Melalui penggunaan E-LKPD tersebut, diharapkan dapat meningkatkan kemampuan literasi matematika siswa secara signifikan, khususnya dalam memahami dan menerapkan konsep bilangan bulat dalam kehidupan sehari-hari. Adapun bagan kerangka berpikir dalam penelitian ini disajikan pada Gambar 2. 1 berikut.



Gambar 2. 1. Bagan Kerangka Berpikir