BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemampuan literasi Bahasa Indonesia merupakan kompetensi dasar yang sangat penting untuk dikuasai oleh siswa di sekolah dasar, khususnya kelas V. Salah satu kemampuan yang wajib dan sangat penting dikuasai siswa dalam pembelajaran Bhasa Indonesia adalah membaca. Informasi serta pengetahuan baru dapat diperoleh siswa melalui kegiatan membaca dan memahami makna dari bacaan yang dibaca. Banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi hanya dengan membaca teks tanpa adanya dukungan media yang menarik. Siswa yang tidak segera memiliki kemampuan membaca akan mengalami kesulitan dalam mempelajari berbagai bidang studi di kelas-kelas berikutnya (Desfitri dkk., 2023).

Kemapuan literasi berpengaruh terhadap proses pembelajaran sehingga prestasi siswa akan dipengaruhi dengan tingkat literasi yang dimiliki (Kusuma dkk., 2022). Proses pembelajaran yang kurang interaktif dan menarik serta berpengaruh dalam pemahaman siswa pada materi yang dijelaskan. Prestasi siswa dapat ditingkatkan dengan literasi membaca yang berkaitan dengan pelajaran dan mendapat kemudahan dalam berkomunikasyang dapat menjadikan siswa berprestasi.

Siswa dengan kemampuan membaca rendah disebabkan orang tua yang kurang terlibat membatu siswa dalam membaca dengan mengupayakan dan melibatkan orang tua dalam peran pendidikan dapat

meningkatkan literasi membaca (Amri dkk., 2021). Orang tua sangat berpengaruh dalam perkembangan anak terutama keterlibatan dalam pendidikan dan harus aktif mengikuti proses belajar siswa dalam upaya meningkatkan literasi membaca. Menurut Susilawati, (2021) pendidik berperan dalam memberikan penguatan terhadap anak untuk membimbing dan memberi arahan.

Faktor penyembab rendahnya kemampuan membaca disebabkan oleh faktor ekternal dan internal, diantaranya kurangnya minat siswa membaca di rumah dan faktor ekternal yaitu kurangnya pemanfaatan media pembelajaran (Utari, 2018). Siswa cepat merasa bosan ketika membaca tanpa adanya elemen interaktif yang dapat mendorong mereka untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Siswa pada era digital saat ini cenderung lebih tertarik pada permainan digital yang menampilkan animasi bergerak dan visual yang menarik. Kemampuan literasi siswa juga sangat dipengaruhi oleh kemampuan pendidik dalam menyajikan media pembelajaran yang menarik sehingga dapat membantu siswa fokus dalam pembelajaran (Rohima, 2023).

Pada siswa kelas V SD, masih banyak yang menunjukkan kecenderungan malas membaca dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Kondisi ini dipengaruhi oleh berbagai faktor, antara lain kurangnya kebiasaan membaca sehingga minat membaca tidak terbentuk secara optimal (Taneo dkk., 2023). Keterbatasan akses terhadap bahan bacaan yang menarik dan sesuai dengan minat siswa menjadi kendala.

Pengaruh perkembangan teknologi seperti *gadget* dan media sosial juga membuat siswa lebih tertarik pada permainan digital dibandingkan dengan membaca buku.

Penggunaan e-LKPD yang dirancang secara menarik dapat memberikan stimulus yang efektif untuk menumbuhkan minat serta aktivitas literasi siswa secara menyenangkan dan menantang (Ramadhani, 2024). Pengembangan media pembelajaran yang mampu mengakomodasi kebutuhan kognitif dan afektif siswa menjadi sangat penting (Alfira dkk. 2024).

Penggunaan e-LKPD berbasis gamifikasi memberikan pengalaman belajar yang lebih personal dan adaptif sesuai dengan karakteristik setiap siswa. E-LKPD berfungsi sebagai sarana pembelajaran digital yang mendorong keterlibatan dan aktivitas belajar melalui elemen interaktif, sehingga mampu meningkatkan motivasi serta kemampuan literasi siswa. Lembar kerja siswa merupakan sarana pembelajaran yang dapat digunakan oleh pengajar dalam meningkatkan keterlibatan, aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar, seperti *game* edukasi yang menyenangkan (Kalean & Abdillah, 2020). Lembar Kerja Siswa elektronik (e-LKPD) menjadi salah satu bentuk media pembelajaran digital yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran yang fleksibel dan inovatif. Pengembangan e-LKPD yang terdapat elemen gamifikasi sebagai penerapan cara permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa secara signifikan (Claritas dkk., 2024). Gamifikasi dapat menciptakan

suasana belajar yang menyenangkan, menantang, dan interaktif sehingga siswa dapat lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia (Septiani dkk., 2025), pembuatan e-LKPD juga harus memuat materi pembelajaran yang akan dicapai serta mempertimbangkan apa saja yang akan dibuat dalam LKPD digital. Banyak aplikasi platform yang bisa digunakan dalam penyusunan e-LKPD, salah satunya adalah Blooket.

Blooket merupakan permainan digital bergaya kuis yang dipadukan dengan permainan berbasis karakter (Sinaga dkk. 2025). Blooket *game* menjadi media penunjang selama proses pembelajaran yang menggunakan jaringan berbasis *online* dimana siswa dapat menggunakan selama Blooket *game* aktif (Susilo dkk. 2022). Media Blooket game mempunyai nilai afektif yaitu saat siswa menggunakan media da dalam hal membaca soal hingga menjawab soal yang tersedia, karena menggunakan media visual dapat menarik semangat dalam kegiatan belajar (Maulana & Arini, 2024).

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang menggunakan aplikassi Canva untuk mendukung pembelajaran siswa dengan menggunakan fitur yang ada dengan kepariktisan aplikasi (Nasykhatul & Liyana, 2025). Pengembangan e-LKPD berbasis gamifikasi dengan platform Blooket, sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan fokus dan perhatian siswa selama kegiatan belajar berlangsung dengan penambaahan elemenn poin, tantangan, level, dan peringkat. Kondisi tersebut berdampak positif pada peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa, karena aktivitas belajar yang dikemas dalam bentuk permainan mampu merangsang keterlibatan

kognitif secara lebih intensif. Pengalaman belajar yang menarik, Blooket juga memfasilitasi siswa dalam memahami materi melalui mekanisme tantangan, kompetisi, dan pemberian poin, dapat meningkatkan motivasi dan antusiasme belajar.

Penelitian penggunaan media gamifikasi khususnya aplikasi Blooket dalam pembelajaarn banyak dilakukan dan menunjukan hasil beragam. Penelitian oleh Herlianti dkk., (2025), menunjukan penggunaan Blooket dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa secara signifikan dibandingkan pembeljaaran konvensional. Penelitian Pratiwi dkk., (2025), menunjukan bahwa penggunaan gime edukatif Blooket dalam pembelajaran mampu meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan karena menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Penelitian selanjutnya oleh Pagisi dkk., (2025), menyimpulkan Blooket dinilai efektif dan menarik siswa dalam pembelajaran terutama dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar.

Berdasarkan beberapa penelitian tersebut penggunaan Blooket dalam pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar, motivasi, dan keterlibatan siswa. Dalam penelitian tersebut terdapat keterbatasan, yaitu keterbatasan waktu penggunaan, kurangnya eksplorasi fitur oleh siswa, serta kesiapan guru dalam pemanfaatan seluruh fitur gamifikasi secara maksimal.

Penelitian sebelumnya tersebut masih bersifat awal *preliminary study*, sehingga diperlukan penelitian lanjutan untuk memperdalam

pemanfaatan gamifikasi dalam pembelajaran. Pengembangan dan pengujian lebih lanjut dibutuhkan untuk memastikan efektivitas media pembelajaran berbasis gamifikasi dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, khususnya terkait upaya meningkatkan kemampuan literasi siswa. Pengembangan dan pengujian lebih lanjut diperlukan untuk memastikan aktivitas media pembelajaran berbasis gamifikasi di sekolah dasar. Khusunya dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa (Rahmadani dkk., 2026). Evaluasi yang lebih runtut dan jelas juga perlu dilakukan untuk mengaji kelayakan, kemudahan penggunaan, serta kesesuaian media dengan kebutuhan siswa dan guru. Oktarika dkk., (2023) menyatakan bahwa evaluasi media pembelajaran perlu mencangkup beberapa aspek penting seperti kelayakan, efektifitas, serta persepsi pengguna seperti guru dan siswa. Penelitian pengembangan seperti e-LKPD berbasis gamifikasi menjadi penting dilakukan sebagai solusi untuk mengatasi keterbatasan media sebelumnya, sekaligus menghasilkan produk pembelajaran yang lebih efektif, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran abad 21.

Penelitian pengembangan e-LKPD berbasis gamifikasi ini bertujuan untuk mengatasi permasalahan rendahnya motivasi belajar dan kemampuan literasi siswa kelas V SD dengan model media pembelajaran yang lebih atraktif dan interaktif. E-LKPD berbasis gamifikasi diharapkan dapat menumbuhkan kemampuan literasi Bahasa Indonesia melalui tugas-tugas yang dikemas dalam bentuk tantangan permainan, penghargaan, dan

peningkatan tingkat kesulitan yang terstruktur, sehingga dapat membangun keterampilan literasi secara menyeluruh dan berkelanjutan (Wahidah & Habibi, 2023).

Penggunaan e-LKPD berbasis gamifikasi juga bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan memotivasi sehingga dapat mengurangi kebosanan dan kejenuhan siswa dalam mengikuti pelajaran bahasa Indonesia yang selama ini sering kali dianggap monoton (Purba dkk.2024). Penetapan unsur permainan seperti kompetisi, level, dan penghargaan menjadi strategi efektif untuk meningkatkan keterlibatan belajar yang berdampak langsung pada peningkatan hasil belajar. Pengembangan media digital seperti e-LKPD berbasis gamifikasi harus mempertimbangkan aspek teknis, kelayakan, dan keterbatasan sarana prasarana di lingkungan sekolah.

Pelatihan bagi guru dalam penggunaan media menjadi faktor penting agar media dapat dimanfaatkan secara optimal (Rahman dkk. 2021). Proses pengembangan dan implementasi harus melibatkan berbagai tahap dimulai dari analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, uji coba, hingga evaluasi (Wahidah & Habibi, 2023).

Pengembangan e-LKPD juga digunakan untuk menumbuhkan literasi digital siswa melalui penggunaan media berbasis teknologi, yang menjadi tuntutan dalam kurikulum pendidikan abad (Hamidah & Mastoah, 2025). Media pembelajaran digital yang dikombinasikan dengan gamifikasi tidak hanya meningkatkan kemamapuan kognitif tetapi juga menumbuhkan

kecakapan literasi digital dan siswa dapat mengakses serta mengelola informasi secara efektif. Secara keseluruhan, pengembangan e-LKPD berbasis gamifikasi bertujuan memberikan solusi praktis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia yang mampu menumbuhkan kemampuan literasi siswa secara menyeluruh dan menyenangkan. Diharapkan media ini dapat menjadi alternatif inovatif yang mampu mengatasi keterbatasan pembelajaran klasik serta meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SD.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini diidentifikasi sebagai berikut:

1. Bagaimana kondisi media pembelajaran literasi siswa kelas V di SDN Bulu Magetan?
2. Bagaimana kebutuhan media pembelajaran literasi siswa kelas V di sekolah dasar?
3. Bagaimana proses pengembanga e-LKPD berbasis gamifikasi menggunakan platform Blooket digunakan dalam pembelajarn membaca siswa kelas V SD?

C. Batasan Masalah

Penelitian ini hanya fokus pada penggunaan bahan ajar e-LKPD yang menggunakan konsep gamifikasi dalam proses belajar mengajar Bahasa Indonesia untuk siswa kelas V SD. Penelitian ini hanya meninjau

peningkatan kemampuan literasi membaca melalui media pembelajaran digital yang disusun dengan elemen permainan.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, dapat dirumuskan tujuan peneltian ini yaitu:

1. untuk mengetahui kondisi kebutuhan media pembelajaran literasi kelas V SD dalam mengembangkann media ajar yang menarik
2. untuk menganalisis kebutuhan media pembelajaran literasi kelas V SD
3. untuk mengetahui proses pengembangan e-LKPD berbasis gamifikasi yang layak digunakan dalam pembelajaran literasi Bahasa Inonesia kelas V SD.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoretis

a. Menambah sumber wawasan mengenai pengembangan e-LKPD digital

b. Sumber informasi bagi penelitian sejenis di masa yang akan datang.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa, merupakan sumber bahan pembelajaran yang menarik dan praktis untuk membantu mereka memahami materi bahasa Indonesia.

b. Bagi guru, merupakan media pembelajaran e-LKPD berbasis gamifikasi yang dapat digunakan sebagai alat bantu mengajar untuk meningkatkan minat, motivasi dan kemampuan literasi siswa
c. Bagi peneliti selanjutnya, sebagai sumber ide atau referensi untuk penelitian selanjutnya

F. Spesifikasi Produk

Penelitian ini diharapkan menghasilkan produk dengan spesifikasi e-LKPD digital yang disusun menggunakan platform Blooket media pembelajaran digital yang interaktif. E-LKPD memuat materi Bahasa Indonesia kelas V, dilengkapi dengan teks bacaan, ilustrasi, instruksi pengerjaan, serta soal soal litersi membaca yang dikemas dalam mode permainan Blooket. Penggunaan elemen gamifikasi seperti poin, level, tantangan, waktu, dan papan penghargaan bertujuan meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Konten e-LKPD disusun sesuai kurikulum merdeka sehingga relevan digunakn sebagai media pembelajaran yang menarik, adaptif, dan efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi Bahasa Indonesia siswa kelas V SD.

G. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan e-LKPD berbasis gamifikasi sangat penting untuk meningkatkan kemampuan literasi Bahasa Indonesia siswa kelas V SD secara signifikan dengan menghadirkan suasana belajar yang

menyenangkan, menantang, dan interaktif. Penyesuaian media ini dengan karakteristik siswa menumbuhkan kecakapan literasi digital. Maka dengan ini telah dikembangkan e-LKPD dengan menggunakan Blooket untuk menumbuhkan literasi siswa.

H. Definisi Istilah

1. E-LKPD (Lembar Kerja Siswa) adalah media pembelajaran digital berupa lembar kerja yang disusun untuk digunakan siswa secara elektronik melalui perangkat seperti komputer, laptop, atau *smartphone.*
2. Gamifikasi adalah penerapan elemen elemen permainan seperti poin, level, tantangan, dan penghargaan ke dalam koneksi non- permainan, termasuk pembelajaran.
3. Kemampuan Literasi adalah kemampuan untuk membaca dan menulis serta budaya yang mendorong kebiasaan berpikir yang diikuti oleh proses membaca dan menulis, yang lebih menarik dengan berbasis gamifikasi.