

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. E LKPD

a. Definisi E LKPD

E-LKPD adalah lembar kerja siswa berbasis elektronik (Budiasih dkk., 2022). LKPD digital dibuat dengan memanfaatkan perangkat seperti tablet, komputer, dan gawai. Salah satu bahan ajar yang paling dibutuhkan guru dan siswa dalam proses pembelajaran *online* adalah E-LKPD (Syafitri & Tressyalina, 2020). Siswa dapat mengakses materi, mengerjakan tugas tanpa lembar kerja cetak. LKPD digital dirancang dengan elemen yang menarik, lebih bewarna, fleksibel, dan tentunya lebih hemat biaya dan ramah lingkungan (Aulia & Usman, 2023). Penggunaan LKPD digital membantu dalam proses pembelajaran yang lebih aktif. Siswa lebih termudahkan dalam mengerjakan LKPD digital yang disajikan langsung dalam aktivitas pembelajaran yang interaktif. Siswa akan terdorong untuk belajar mandiri terhadap proses pembelajaran yang ada di kelas.

Menurut Prastika & Masniladevi (2021) e-LKPD dengan pemanfaatan teknologi menjadi lebih efisien sebab siswa telah terbiasa dengan digitalisasi. Siswa tidak asing lagi dengan digitalisasi yang sudah sering digunakan dalam pembelajaran sebelumnya atau aktivitas di rumah yang menggunakan gawai

untuk mengakses kegiatan dalam memperoleh informasi dalam proses pembelajaran. Berdasarkan pernyataan di atas e-LKPD merupakan inovasi bahan pembelajaran yang relevan dengan perkembangan teknologi. E-LKPD memfasilitasi proses pembelajaran yang lebih efektif dan efisien karena memberikan kemudahan akses materi serta pengerjaan tugas tanpa media cetak. Penyajian yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan keaktifan serta kemandirian belajar siswa. E-LKPD merupakan bahan ajar inovatif yang sesuai dengan perkembangan teknologi. Tampilan yang menarik dan aktivitas pembelajaran yang interaktif mampu meningkatkan motivasi, keaktifan, dan kemandirian belajar siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa e-LKPD merupakan lembar kerja siswa yang digunakan dengan memanfaatkan teknologi digital dan dapat mendukung pembelajaran yang efektif dan menarik.

b. Kelebihan E LKPD

LKPD memiliki kelebihan dalam penggunaannya sebagai perangkat ajar dan membantu proses pembelajaran di kelas. Kelebihan LKPD secara umum menurut (Firda dkk., 2022) di antaranya:

- 1) membantu guru dalam menyusun rencana pembelajaran
- 2) mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran

- 3) membantu siswa dalam memperoleh catatan tentang materi yang akan dipelajari melalui mkeg pembelajaran dalam penggunaan LKPD digital
- 4) membantu siswa untuk mendapat informasi tentang konsep yang dipelajari melalui kegiatan belajar yang terdapat di LKPD digital
- 5) melatih siswa untuk menemukan dan mengembangkan keterampilan proses
- 6) mengaktifkan siswa dalam mengembangkan konsep materi yang didapat dalam LKPD digital.

Kelebihan LKPD digital memberikan kemudahan dalam membantu pemahaman terhadap materi yang diajarkan oleh guru dalam proses pembelajaran yang dilakukan serta siswa lebih aktif terlibat melalui elemen interaktif seperti animasi, video, dan simulasi yang membuat belajar lebih menarik dan menyenangkan seperti yang dikatakan oleh (Agustinawati dkk. 2024)

Kelebihan LKPD digital mempermudah siswa dalam penggunaan dalam proses pembelajaran, seperti dikatakan oleh Apriyani & mulyatna, (2021) kelebihan LKPD digital diantara lain:

- 1) siswa dapat lebih mudah melihat materi dan soal dari mana saja
- 2) siswa dapat menggunakan gawai dalam pembelajaran

- 3) siswa mengenal metode pembelajaran yang baru dan menarik
- 4) penyajian materi dan soal-soal LKPD lebih menarik yang dapat meningkatkan minat belajar siswa

Kelebihan E-LKPD adalah dapat mempermudah dan mempersempit ruang dan waktu sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif. E-LKPD menjadi sarana yang menarik ketika minat belajar siswa berkurang (Syafitri & Tressyalina, 2020). E-LKPD memberikan akses siswa untuk mencari sumber belajar yang menyenangkan dalam pembelajaran yang dilakukan tanpa ada batasan serta dapat digunakan ketika siswa berada di rumah atau di sekolah dan konten yang ditampilkan menarik perhatian siswa dalam mengerjakan E-LKPD.

Penyajian materi yang menarik mampu meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa yang dapat meningkatkan pemahaman, minat belajar, serta keterampilan siswa dalam pembelajaran. kemudahan akses perangkat digital membuat siswa dapat mempelajari materi dan mengerjakan tugas tanpa ada batas ruang dan waktu.

c. Kekurangan E LKPD

Pembuatan LKPD digital memiliki kekurangan dalam penerapan ketika proses pembelajaran di antaranya, jika petunjuk penggunaan e- LKPD kurang sesuai, maka siswa akan kesulitan

menggunakan e-LKPD dalam pembuktiannya memerlukan waktu yang panjang untuk pembuktian hasil yang membutuhkan alat atau yang memadai ketika melakukan praktikum (Syafitri & Tressyalina, 2020). Efisiensi waktu diperlukan dalam pelaksanaan e-LKPD pada siswa dalam proses pembelajaran. Siswa akan merasa kesulitan dan bosan karena fokus pada satu kegiatan saja.

Kesalahan pada pengetikan dan terdapat kekurangan dalam unsur budaya yang diilustrasikan pada E-LKPD (Apriliyani & Mulyatna, 2021). Media E-LKPD yang tidak menggunakan pengetikan sesuai dengan pemahaman siswa dan konten yang kurang mengenalkan pada budaya lokal menjadi kendala dalam siswa memahami materi.

Berdasarkan penjelasan di atas disimpulkan bahwa e-LKPD memiliki keterbatasan dalam penerapan proses pembelajaran. Kendala yang ada di antara lain ketidaksesuaian petunjuk penggunaan e-LKPD yang membuat siswa kesulitan serta kegiatan pembelajaran yang membutuhkan waktu cukup panjang. Kurangnya variasi aktivitas dalam e-LKPD menyebabkan siswa jenuh Karena hanya fokus pada satu jenis kegiatan. Dalam pengembangan e-LKPD diperlukan pengembangan yang lebih memperhatikan efisiensi waktu, kualitas teknis, serta relevansi konteks yang mendukung proses pembelajaran secara efektif.

2. Gamifikasi

a. Definisi Gamifikasi

Menurut Baptista & Oliveira (2019) gamifikasi adalah penggunaan elemen desain game dalam koneksi non-game proses meningkatkan layanan dengan fitur terkait game yang mendukung penciptaan nilai keseluruhan pengguna. Gamifikasi dilaksanakan dengan menggabungkan elemen permainan seperti skor, tingkatan, tantangan, penghargaan, dan umpan balik dalam aktivitas pendidikan.

Gamifikasi merupakan konsep pembelajaran berbasis permainan (Fadilla et al., 2021). Keterlibatan dan partisipasi siswa akan meningkat karena pengalaman belajar mandiri yang menarik dan menyenangkan. Gamifikasi merupakan upaya merancang sistem informasi untuk memberikan pengalaman dan motivasi yang sama seperti gim, yang diupayakan untuk memengaruhi perilaku pengguna (Koivisto & Hamari, 2020).

Penerapan gamifikasi dalam proses pembelajaran dapat memberikan perubahan pada sikap dan perilaku siswa dalam menerima materi yang diberikan serta siswa berperan aktif serta konsisten dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan tujuan sasaran pembelajaran. Sejalan dengan menurut Mukarromah dkk., (2021) gamifikasi terdapat elemen

permainan dan ide dalam konteks yang berbeda dari gim dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi dan komitmen untuk mempengaruhi perilaku pengguna dalam pembelajaran.

b. Komponen Gamifikasi

Komponen merupakan bagian dalam gamifikasi yang terdapat elemen yang mendukung untuk menjadi gamifikasi yang menarik dan interaktif serta siswa merasa tertantang dalam melakukan gamifikasi yang disajikan oleh guru. Menurut 1 dkk., (2021) komponen dasar gamifikasi antara lain:

- 1) Poin, menjadi sebuah indikasi bagi siswa untuk menyelesaikan gamifikasi.
- 2) Lencana/Medali diberikan untuk menunjukkan siswa telah dituntaskannya sebuah tantangan.
- 3) Level/ Tingkatan acuan gamifikasi yang harus dilakukan oleh siswa.
- 4) Papan Peringkat/Pennada perangkat siswa dalam gamifikasi.
- 5) Avatar/Representasi visual siswa dalam gamifikasi

Pembelajaran berbasis gamifikasi memanfaatkan elemen elemen permainan, seperti tantangan, kompetisi, penghargaan (Sulmayanti dkk., 2025). Komponen gamifikasi yang digunakan harus terpadu satu sama lain sehingga dapat

menciptakan pengalaman belajar siswa yang menarik, menumbuhkan motivasi dan semangat belajar serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam mengikuti pembelajaran. Pembelajaran yang berlangsung secara menarik dan interaktif dapat membuat suasana belajar tidak membosankan dengan adanya respon aktif siswa dan guru yang saling berinteraksi. Sehingga melalui gamifikasi dapat dimanfaatkan sebagai salah satu cara untuk meningkatkan antusias dan partisipasi siswa dalam pembelajaran.

c. Kelebihan Gamifikasi

Penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran memiliki kelebihan diantaranya:

- 1) menjadi proses belajar lebih menyenangkan
- 2) memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkompetisi, berkolaborasi, dan berprestasi di kelas dengan membantu mereka fokus dan memahami apa yang mereka pelajari (Fadilla dkk., 2021).

Menurut Zahra (2020) kelebihan gamifikasi di antaranya:

- 1) meningkatkan *self-efficacy* dan retensi pengetahuan siswa.

- 2) dapat meningkatkan partisipasi siswa untuk belajar.
- 3) mendorong teman sebaya untuk bekerja sama dalam kelompok
- 4) membantu menyimpan pengetahuan dan membuat lingkungan positif.

Kelebihan gamifikasi dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan serta meningkatkan motivasi, partisipasi, dan keterlibatan aktif siswa. Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran membuat siswa untuk berkompetisi dengan baik. Gamifikasi menjadi salah satu cara pembelajaran yang efektif dalam lingkungan belajar antar siswa.

d. Kekurangan Gamifikasi

Beberapa kekurangan gamifikasi dalam pembelajaran yaitu koneksi, instruksi, persiapan yang membutuhkan waktu yang lama, tidak semua guru melakukan pembaruan mengenai gamifikasi, fasilitas, terbatasnya waktu belajar, kurangnya persiapan pendidik, tidak dapat mengontrol semua siswa, dan susahnyanya penyamaan persepsi (Mamabang dkk., 2022). Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran memerlukan perencanaan yang matang dan kesiapan berbagai elemen yang ada dalam

gamifikasi. Sarana prasarana sangat diperlukan dalam menerapkan gamifikasi dalam pembelajaran.

Adapun kekurangan utama gamifikasi dalam pembelajaran:

- 1) kecemasan manipulasi: Pengguna merasa permainan dimanipulasi, sehingga menurunkan partisipasi.
- 2) ketergantungan koneksi dan infrastruktur: Gangguan jaringan atau perangkat kurang memadai menghambat proses, terutama di daerah dengan fasilitas terbatas.
- 3) persiapan rumit: Guru membutuhkan waktu lama untuk desain, unggah soal, dan sesuaikan dengan indikator pembelajaran.
- 4) fokus ekstrinsik: Terlalu bergantung pada poin atau hadiah luar, mengabaikan motivasi intrinsik (Vhalery dkk., 2024).

Berdasarkan pemaparan pernyataan diatas disimpulkan penerapan gamifikasi memiliki kendala seperti aspek teknis, ketergantungan pada koneksi internet dan ketersediaan sarana prasarana, serta perancangan pembelajaran yang membutuhkan waktu lama. Keterbatasan pemhaman guru menjadi kendala dalam implementasi gamifikasi dalam pembelajaran. Penerapan gamifikasi

memerlukan perencanaan yang baik, kesiapan sarana prasarana, serta kompetensi guru yang memadai untuk mendukung proses pembelajaran.

3. Literasi

a. Definisi Literasi

Literasi merupakan kemampuan dasar berbahasa yaitu membaca dan menulis. Literasi di sekolah dasar secara umum adalah kemampuan seseorang atau individu dalam memahami dan mengelola informasi saat melakukan proses membaca dan menulis (Monica dkk., 2023). Literasi tidak mencakup hanya membaca dan menulis melainkan kemampuan mengekspresikan gagasan secara tertulis dengan runtut dan jelas.

Kemampuan siswa dalam literasi sangat diperlukan dalam proses pembelajaran karena pemahaman siswa dapat dilihat dengan kemampuan literasi dalam memahami materi yang disampaikan. Sesuai dengan pendapat Syahidin (2020) literasi membaca dapat digunakan menjadi sarana bagi siswa dalam mengenal, memahami, dan menerapkan ilmu yang di dapat di sekolah. literasi membaca membantu siswa dalam mendapatkan informasi yang disampaikan melalui bacaan yang dibaca secara mendalam dan membantu siswa dalam memahami konsep materi.

Pengertian literasi merupakan keterampilan atau potensi seseorang pada kemampuan kognitif yaitu membaca dan menulis, memahami dan mengolah informasi yang diterima (Suryaman dkk., 2022). Literasi diartikan sebagai melek huruf, kemampuan membaca dan menulis, kemelekwacanaan atau kecakapan dalam membaca dan menulis. Pengertian literasi berdasarkan konteks penggunaannya merupakan integrasi keterampilan menulis, membaca, dan berfikir kritis (Purwati, 2018). Kemampuan literasi menjadi dasar siswa dalam memahami berbagai materi pembelajaran dan mengembangkan kemampuan berfikir kritis. Oleh karena itu, penguatan literasi perlu dilakukan sejak sekolah dasar melalui berbagai kegiatan pembelajaran yang menarik.

b. Pembelajaran Literasi di Sekolah Dasar

Beberapa kegiatan literasi yang dilaksanakan di sekolah dasar di antaranya:

- 1) siswa membaca buku/ pengayaan 15 menit sebelum pelajaran dimulai. Kegiatan ini seperti membaca buku cerita dan merangkum dalam satu lembar kertas.
- 2) guru memperbanyak koleksi buku bacaan yang mendukung kegiatan 15 menit membaca.

- 3) guru memfungsikan lingkungan fisik seperti sarana dan prasarana yang ada contohnya ada chrome book dan Tv *touchscreen* yang disediakan di sekolah (Monica dkk., 2023).

Pemanfaatan sarana dan prasarana yang mendukung penggunaan teknologi pada era saat ini dapat digunakan untuk melakukan pembelajaran literasi yang ada di sekolah seperti membaca cerita melalui cerpen digital yang diakses melalui chromebook dan mendengarkan cerita melalui film dalam Tv yang di sediakan. Siswa jauh lebih mudah dalam melaksanakan pembelajaran literasi di sekolah dengan memanfaatkan teknologi yang ada.

Hal ini sesuai dengan prinsip literasi digital yaitu memudahkan pembaca dalam mengakses informasi kapan pun dan dimana pun dibutuhkan dalam penggunaan perangkat yang terhubung ke jaringan internet (Tuna, 2021). Penerapan literasi dengan menggunakan teknologi yang ada dapat meningkatkan efektifitas dalam pembelajaran dan memberikan wawasan kepada siswa untuk menghadapi perkembangan teknologi di era saat ini.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Nuha (2025), menyatakan bahwa pengembangan E-LKPD berbasis gamifikasi dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dan motivasi belajar IPS siswa sekolah

dasar, khususnya materi letak geografis Indonesia kelas V. Materi mencakup karakteristik pengembangan, kualitas produk, pengaruh terhadap berpikir kreatif, serta pengaruh terhadap motivasi belajar. Penelitian menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Hasil penelitian e-LKPD terbukti layak dengan respon 91% dan efektif dengan berpikir kreatif naik dari 72% ke posttest 82%, motivasi belajar naik dari 75% ke 76%. Hasil uji menunjukkan bahwa e-LKPD berbasis gamifikasi dapat membantu siswa memahami materi

2. Penelitian yang dilakukan Ratnasari dkk., (2025) bertujuan mengembangkan dan mengetahui kelayakan, kepraktisan, serta keefektifan e-LKPD berbasis gim edukasi Wordwall pada materi luas bangun datar untuk siswa kelas V SD. Metode yang digunakan yaitu pendekatan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE, meliputi tahap analisi, desain, pengembangan, dan evaluasi. Validasi dilakukan oleh ahli materi, media, dan bahasa serta uji kepraktisan dan keefektifan melalui angket dan tes sebelum dan sesudah penggunaan e-LKPD. Hasil dalam penelitian ini yaitu e-LKPD dinilai layak dengan skor validasi 84%, sangat praktis dari sisi pengguna dengan skor 96-100%, dan terbukti efektif meningkatkan pemahaman siswa dengan skor N-Gain rata rata 0,89

(kategori tinggi). Penggunaan e-LKPD ini meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara signifikan.

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan e-LKPD berbasis gamifikasi memenuhi kriteria layak digunakan sebagai media digital yang dapat membantu pembelajaran yang lebih interaktif. e-LKPD berbasis gamifikasi dinilai sangat efektif serta inovatif untuk membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran.

C. Kerangka berpikir

Kemampuan literasi bahasa Indonesia terutama literasi membaca, merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh siswa sekolah dasar karena menjadi dasar dalam memahami berbagai materi pelajaran. Berdasarkan latar belakang yang disampaikan penulis kemampuan membaca siswa kelas V SD masih tergolong rendah. Terlihat dari rendahnya minat siswa dalam membaca, kurangnya pemahaman tentang isi bacaan, serta rendahnya semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia. Penyebab rendahnya minat baca siswa dikarenakan penggunaan media pembelajaran yang kurang mengikuti perkembangan di era sekarang ini dan kurang menarik perhatian siswa yang membuat siswa lebih cepat bosan dan kurang aktif dalam pembelajaran. Menurut teori konstruktivisme, belajar akan lebih bermakna apabila siswa terlibat aktif dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang nyata dan kontekstual. Hal ini sejalan dengan pandangan piaget dan Vigotsky yang menekankan bahwa

pengetahuan dibangun melalui aktivitas dan interaksi dalam proses pembelajaran (Tohari & Rahman, 2024).

Pemanfaatan perkembangan digital oleh guru dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era sekarang sudah bervariasi dan memiliki berbagai unsur visual, interaktif, serta berupa permainan. Media digital ini tidak hanya menyampaikan materi, tetapi dapat meningkatkan semangat belajar, keterlibatan, serta aktivitas literasi siswa secara lebih menyenangkan.

Pemilihan media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan tersebut permasalahan adalah e-LKPD, yaitu Lembar Kerja Siswa dalam bentuk elektronik. E-LKPD memungkinkan siswa belajar sendiri melalui perangkat digital, dengan materi yang menarik, fleksibel, dan interaktif. Tidak adanya inovasi dalam pendekatan pembelajaran pada e-LKPD kemungkinan besar belum memberikan dampak yang maksimal terhadap peningkatan kemampuan literasi siswa. E-LKPD perlu dikembangkan dengan pendekatan yang dapat meningkatkan semangat belajar dan keterlibatan siswa secara lebih baik.

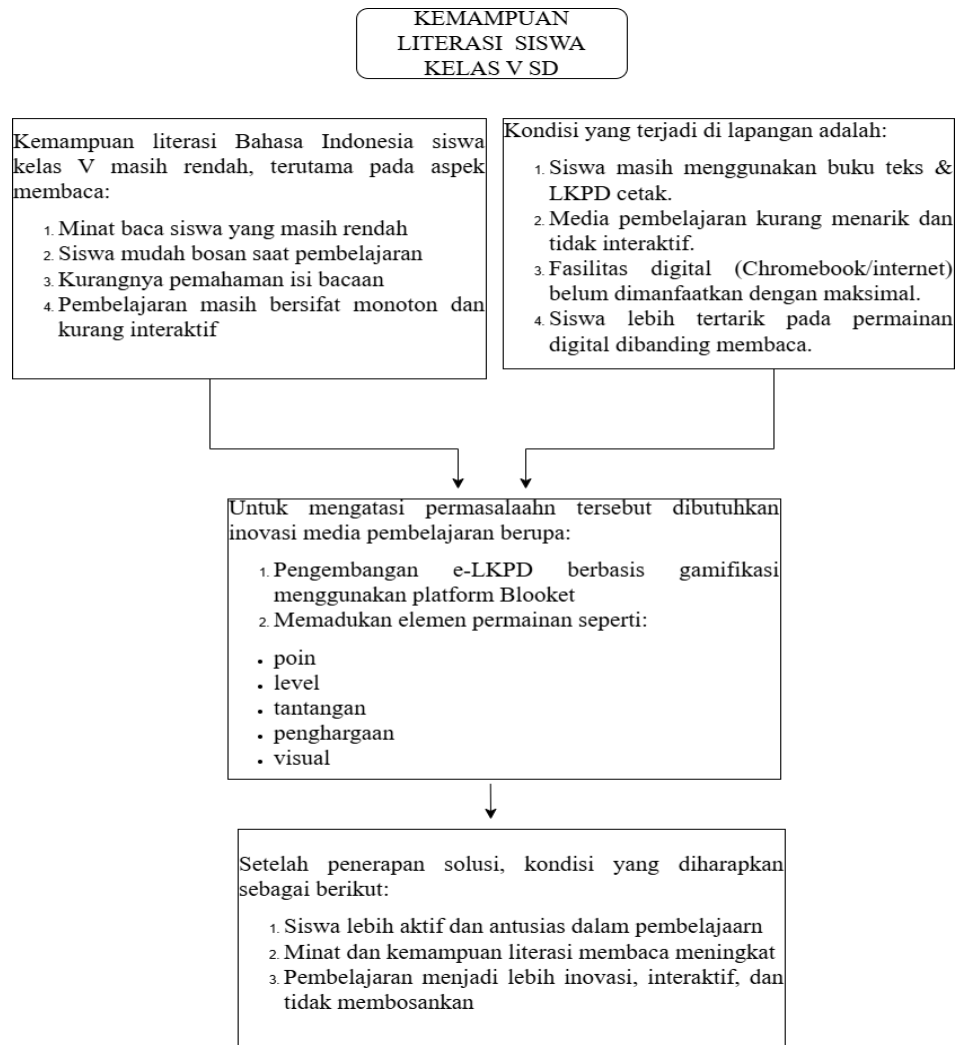
Penggunaan gamifikasi merupakan cara efektif dalam mengatasi permasalahan yang dijelaskan sebelumnya. Menggabungkan unsur unsur permainan seperti poin, tingkat, tantangan, daftar peringkat, dan hadiah ke dalam proses pembelajaran merupakan cara yang efektif. Menerapkan gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia diupayakan dapat mengubah suasana belajar menjadi lebih menyenangkan, menantang dan

tidak membosankan yang membuat siswa semakin termotivasi untuk aktif membaca, memahami teks, serta menyelesaikan tugas literasi. Penerapan elemen permainan ke dalam konteks pembelajaran sejalan dengan behavioristik, khususnya pada konsep penguatan. Dalam perspektif teori belajar, pendekatan ini menggabungkan behaviorisme yang menekankan penguatan eksternal seperti umpan balik dan penghargaan Skinner, 1953 dalam (Maulah, 2025).

Berdasarkan penelitian sebelumnya, pengembangan e-LKPD menggunakan konsep gamifikasi berhasil meningkatkan semangat belajar, keaktifan siswa, serta hasil belajar. Penelitian lain menunjukkan bahwa penggunaan platform gamifikasi seperti Canva, Wordwall, dan Blooket bisa meningkatkan perhatian siswa. Penelitian tersebut masih memiliki kekurangan, yaitu belum fokus secara khusus pada kemampuan membaca Bahasa Indonesia dan belum memanfaatkan semua fitur gamifikasi secara terpadu dalam e-LKPD.

Peneliti mencoba mengembangkan e-LKPD berbasis gamifikasi dengan memanfaatkan platform Blooket yang relevan untuk meningkatkan kemampuan membaca Bahasa Indonesia siswa kelas V SD. Proses pengembangan e-LKPD menggunakan model ADDIE, yaitu tahap analisis, perencanaan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Berikut merupakan kerangka berpikir dari penelitian pengembangan yang disusun secara sistematis:



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir