

**PENGARUH PENGGUNAAN LKPD BERBASIS GAMIFIKASI
TERHADAP MINAT BACA PESERTA DIDIK PADA MATA
PELAJARAN BAHASA INDONESIA SEKOLAH DASAR**

(Skripsi)

Oleh

DINDA MAHARANI

2013053036



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2024**

ABSTRAK

PENGARUH PENGGUNAAN LKPD BERBASIS GAMIFIKASI TERHADAP MINAT BACA PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA SEKOLAH DASAR

Oleh

DINDA MAHARANI

Masalah rendahnya minat membaca peserta didik kelas IV Sekolah Dasar menjadi fokus utama penelitian ini. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mendeskripsikan pengaruh penggunaan LKPD berbasis Gamifikasi terhadap minat baca peserta didik kelas IV SD Al-Azhar 1 Bandar Lampung. Metode dalam penelitian ini adalah *quasi eksperimen* dengan desain penelitian *nonequivalent control group design*. Populasi penelitian ini seluruh peserta didik kelas IV yang berjumlah 94 peserta didik dengan sampel sebanyak 48 peserta didik yang ditentukan menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan instrumen non tes. Analisis data yang digunakan adalah regresi linear sederhana. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh signifikan LKPD Berbasis Gamifikasi terhadap minat baca peserta didik mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD Al-Azhar 1 Bandar Lampung.

Kata kunci: gamifikasi, LKPD, minat baca

ABSTRACT

THE EFFECT OF USING GAMIFICATION-BASED LKPD ON STUDENTS' READING INTEREST IN ELEMENTARY SCHOOL INDONESIAN LANGUAGE SUBJECTS

By

DINDA MAHARANI

The problem of low interest in reading among fourth grade elementary school students is the main focus of this research. This study aims to analyze and describe the effect of using Gamification-based LKPD on reading interest of fourth grade students of Al-Azhar 1 Elementary School in Bandar Lampung. The method in this research is *quasi experiment with nonequivalent control group design*. The population of this study were all fourth grade students totaling 94 students with a sample of 48 students determined using *purposive sampling* technique. The data collection technique in this study used non-test instruments. Data analysis used is simple linear regression. The results showed that there was a significant effect of Gamification-based LKPD on students' reading interest in Indonesian language subjects in class IV of Al-Azhar 1 Elementary School in Bandar Lampung.

Keywords: gamification, LKPD, reading interest

Judul Skripsi : **PENGARUH PENGGUNAAN LKPD
BERBASIS GAMIFIKASI TERHADAP
MINAT BACA PESERTA DIDIK PADA
MATA PELAJARAN BAHASA
INDONESIA SEKOLAH DASAR**

Nama Mahasiswa : ***Dinda Maharani***

No. Pokok Mahasiswa : 2013053036

Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Dr. Riswanti Rini, M.Si.
NIP 19600328 198603 2 002

Deviyanti Pangestu, M.Pd.
NIP 19930803 202421 2 048

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.
NIP 19741220 200912 1 002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

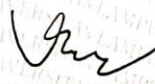
Ketua : Dr. Riswanti Rini, M.Si.



Sekretaris : Deviyantri Pangestu, M.Pd.



Penguji Utama : Dra. Erni Mustakim, M.Pd.



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Sunyono, M.Si.

NIP 19651230 199111 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 07 Agustus 2024

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dinda Maharani
NPM : 2013053036
Program Studi : S-1 PGSD
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan LKPD Berbasis Gamifikasi Terhadap Minat Baca Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia” tersebut adalah hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian saya buat dan apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, 07 Agustus 2024
Yang membuat pernyataan,



Dinda Maharani
NPM. 2013053036

**PENGARUH PENGGUNAAN LKPD BERBASIS GAMIFIKASI
TERHADAP MINAT BACA PESERTA DIDIK PADA MATA
PELAJARAN BAHASA INDONESIA SEKOLAH DASAR**

Oleh

DINDA MAHARANI

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Jurusan Ilmu Kependidikan
Fakultas Kependidikan dan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG**

2024

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Dinda Maharani lahir di Way Halim, kota Bandar Lampung pada tanggal 03 Desember 2001. Peneliti merupakan anak kedua dari dua bersaudara dari pasangan bapak Sutrisno dan Ibu Indah Lestari.

Riwayat pendidikan formal yang telah ditempuh peneliti:

1. SD Negeri 2 Harapan Jaya, lulus pada tahun 2014.
2. SMP Negeri 21 Bandar Lampung, lulus pada tahun 2017.
3. MAN 1 Bandar Lampung, lulus pada tahun 2020.

Pada tahun 2020, peneliti terdaftar sebagai mahasiswa didik S1 Program Studi Pendidikan Pendidik Sekolah Dasar (PGSD), Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Kependidikan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui tes Seleksi Nasional Masuk Perpendidikan Tinggi Negeri (SNMPTN). Pada tahun 2023 peneliti melaksanakan program Pengenalan Lingkungan Sekolah (PLP) di SD Negeri 1 Bengkulu Rejo, serta melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Bengkulu Rejo, Kecamatan Gunung Labuhan, Kabupaten Way Kanan, Provinsi Lampung.

MOTTO

لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا

“Allah tidak akan membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya.”

(Q.S. Al-Baqarah: 286)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillah rabbil'alamin, segala puji bagi Allah SWT, dzat yang Maha Sempurna, dengan penuh rasa syukur kepada Allah SWT atas terselesaikannya penelitian skripsi ini, dan dengan segala kerendahan hati kupersembahkan karya ini kepada yang paling berharga di dunia.

Ayahanda Sutrisno dan Ibunda Indah Lestari,

Terimakasih atas segala kasih sayang dan pengorbanan yang senantiasa mendidik, merawat, mendoakan, dan mendukung setiap langkahku tanpa henti dengan memberikan motivasi dan selalu mengusahakan yang terbaik.

Kakakku Tersayang Ristama Damayanti dan Ede Sutisna

Terimakasih telah senantiasa memberikan dukungan, motivasi, nasihat, serta doa kepada adik kecilmu ini agar dapat menjadi manusia yang membahagiakan dan membanggakan keluarga.

Tempat Penelitian

SD Al-Azhar 1 Bandar Lampung

Almamater tercinta "**Universitas Lampung**".

SANWACANAA

Assalamu 'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Puji syukur kehadiran Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang telah memberikan segala limpahan rahmat, taufik, dan hidayahnya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Penggunaan LKPD Berbasis Gamifikasi Terhadap Minat Baca Peserta Didik pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan di Universitas Lampung.

Dengan segala kerendahan hati peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A.IPM. Rektor Universitas Lampung yang telah memfasilitasi peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini.
2. Prof. Dr. Sunyono, M. Si., Dekan FKIP Universitas Lampung yang telah memfasilitasi peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang menyetujui skripsi ini serta memfasilitasi.
4. Prof. Dr. Sowiyah, M.Pd. selaku Plt. Ketua Program Studi PGSD FKIP Universitas Lampung yang senantiasa membantu, memfasilitasi administrasi serta memotivasi dalam penyelesaian skripsi.
5. Dr. Riswanti Rini, M.Si., Pembimbing I yang telah membimbing dengan penuh kesabaran, mengarahkan dengan sebagaimana mestinya serta memberikan motivasi-motivasi guna untuk penyempurnaan skripsi ini.
6. Deviyanti Pangestu, M.Pd., Dosen Pembimbing II yang telah membimbing dengan penuh kesabaran, mengarahkan dengan sebagaimana mestinya serta memberikan motivasi-motivasi guna untuk penyempurnaan skripsi ini.

7. Dra. Erni Mustakim, M.Pd., Dosen Penguji Utama yang telah memberikan bimbingan, masukan, saran, nasihat, kritik yang sangat bermanfaat selama proses penyelesaian dan penyempurnaan skripsi ini
8. Roy Kembar Habibi, M.Pd., Dayu Rika Perdana, M.Pd., Siti Nuraini, M.Pd., Amrina Izzatika, M.Pd., dosen validator yang senantiasa memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi kepada peneliti dalam melaksanakan penelitian.
9. Bapak dan Ibu Dosen serta Staf S-1 PGSD Kampus B FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan banyak ilmu pengetahuan dan pengalaman sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
10. Kepala Sekolah SD Al-Azhar 1 Bandar Lampung yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.
11. Wali kelas IV SD Al-Azhar 1 Bandar Lampung yang telah memberikan arahan dan bantuan selama pelaksanaan penelitian.
12. Peserta didik kelas IV SD Al-Azhar 1 Bandar Lampung yang telah berpartisipasi aktif sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik.
13. Muhammad Raihan Arinaldi terima kasih senantiasa menemani, memberi dukungan, mendengarkan keluh kesah, memberi sumber kebahagiaan, dan memberikan kasih yang tulus.
14. Idaman mamamu: Divana, Arawinda, dan Mika yang telah mendukung, membantu, dan menyukseskan setiap tahap perkuliahan sejak awal mahasiswa baru hingga saat ini.
15. Sahabat-sahabat skripsiku: Jessica, Roza, Nola, Endi, Niken, Sri, Tri, Desvi, Dandi, dan Rissa, terima kasih telah memberikan warna, canda tawa, suka duka, selalu ada, dan segala doa baiknya.
16. Sahabat DP Squad: Sherly, Nova, Ferdy, Ayu, dan Ilham terima kasih atas segala kerja sama, doa, dan dukungan selama perkuliahan, serta menjadi partner terbaik.
17. My SHS Vibes: Risa, Siti, Lulu, Fitri, Syne, dan Yeni terimakasih senantiasa membantu, memberikan semangat, memberikan dukungan, serta menjadi teman yang baik bagi peneliti sedari masa SMA hingga saat ini.

18. Sahabat Ciwi Idaman Mertua: Izzati, Rahmi, dan Nisa terimakasih karena senantiasa mendengarkan segala cerita senang ataupun sedih, memberikan nasihat dan solusi atas persoalan yang ada, dan dukungan yang sangat menyenangkan.
19. Forkom PGSD FKIP Unila Kabinet Darma Danadyaksa, dan Satya Arunika. Terima kasih atas kebersamaan, kebahagiaan, suka duka, dan pengalaman yang luar biasa. Forkom PGSD bukan hanya sekedar organisasi tetapi sudah menjadi rumah terbaik bagi peneliti.
20. Rekan-rekan mahasiswa S1 PGSD Kampus B angkatan 2020, terutama kelas D yang tidak dapat disebutkan satu persatu, terimakasih atas bantuannya, dukungan, nasihat, motivasi dan doanya selama ini.
21. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini.

Semoga Allah SWT membalas semua kebaikan yang sudah diberikan kepada peneliti. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini mungkin masih terdapat kekurangan, namun semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Bandar Lampung, 07 Agustus 2024
Peneliti

Dinda Maharani
NPM 2013053036

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	8
1.3 Batasan Masalah.....	8
1.4 Rumusan Penelitian.....	8
1.5 Tujuan Penelitian.....	9
1.6 Manfaat Penelitian.....	9
II. TINJAUAN PUSTAKA	11
2.1 Hakikat Belajar.....	11
2.1.1 Pengertian Belajar.....	11
2.1.2 Tujuan Belajar.....	12
2.1.3 Ciri-Ciri Belajar.....	13
2.1.4 Teori Belajar.....	14
2.2 Hakikat Pembelajaran.....	17
2.2.1 Pengertian Pembelajaran.....	17
2.2.2 Tujuan Pembelajaran.....	18
2.2.3 Prinsip-prinsip Pembelajaran.....	20
2.3 Bahan ajar.....	21
2.3.1 Pengertian Bahan Ajar.....	21
2.3.2 Fungsi Bahan Ajar.....	23
2.3.3 Klasifikasi Bahan Ajar.....	25
2.4 Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).....	27
2.4.1 Pengertian LKPD.....	27
2.4.2 Fungsi LKPD.....	27
2.4.3 Jenis-Jenis LKPD.....	29
2.4.4 Indikator LKPD.....	30
2.5 Gamifikasi.....	32
2.5.1 Pengertian Gamifikasi.....	32
2.5.2 Manfaat Gamifikasi.....	33
2.5.3 Keunggulan dan Kelemahan Gamifikasi.....	34
2.5.4 Indikator Gamifikasi.....	36
2.6 Minat Baca.....	38
2.6.1 Pengertian Minat Baca.....	38
2.6.2 Aspek-Aspek Minat Baca.....	39

2.6.3	Faktor-Faktor yang Memengaruhi Minat Baca	41
2.6.4	Indikator Minat Baca	42
2.7	Pembelajaran Bahasa Indonesia	44
2.7.1	Pengertian Pembelajaran Bahasa Indonesia	44
2.7.2	Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia	45
2.7.3	Karakteristik Pembelajaran Bahasa Indonesia	47
2.8	Kerangka Pikir	49
2.9	Hipotesis Penelitian	51
III.	METODE PENELITIAN	52
3.1	Jenis dan Desain Penelitian	52
3.1.1	Jenis Penelitian	52
3.1.2	Desain Penelitian	52
3.2	Tempat dan Waktu Penelitian	53
3.2.1	Tempat Penelitian	53
3.2.2	Waktu Penelitian	53
3.2.3	Subjek Penelitian	53
3.3	Prosedur Penelitian	53
3.4	Populasi dan Sampel Penelitian	55
3.4.1	Populasi Penelitian	55
3.4.2	Sampel Penelitian	56
3.5	Variabel Penelitian	58
3.5.1	Variabel Bebas (<i>Independent</i>)	58
3.5.2	Variabel Terikat (<i>Dependent</i>)	58
3.6.	Definisi Konseptual Variabel dan Operasional	
	Variabel	59
3.6.1	Definisi Konseptual Variabel	59
3.6.2	Definisi Operasional Variabel	59
3.7	Teknik Pengumpulan Data	64
3.7.1	Teknik Kuesioner/Angket	64
3.7.2	Studi Dokumentasi	65
3.7.3	Observasi	65
3.8	Instrumen Penelitian	66
3.9	Uji Prasyarat Instrumen	66
3.9.1	Uji Validitas	66
3.9.2	Uji Reliabilitas	68
3.10	Uji Prasyarat Analisis Data	70
3.10.1	Uji Normalitas	70
3.10.2	Uji Linearitas	71
3.11	Analisis Data Aktivitas Penggunaan LKPD berbasis Gamifikasi	71
3.12	Uji Hipotesis Penelitian	72
IV.	HASIL DAN PEMBAHASAN	74
4.1	Pelaksanaan Penelitian	74
4.1.1	Persiapan Penelitian	74
4.1.2	Uji Coba Instrumen Penelitian	74

4.1.3 Pelaksanaan dan Pengambilan Data Penelitian.....	74
4.2 Hasil Penelitian.....	75
4.2.1 Hasil Uji Prasyarat Analisis Data	75
4.2.1.1 Hasil Analisis Uji Normalitas.....	76
4.2.1.2 Hasil Analisis Uji Linearitas.....	77
4.3 Hasil Analisis Data Aktivitas Penggunaan LKPD	78
4.4 Hasil Analisis Uji Hipotesis	79
4.5 Pembahasan	81
V. KESIMPULAN DAN SARAN.....	89
5.1 Kesimpulan.....	89
5.2 Saran	89
DAFTAR PUSTAKA.....	91
LAMPIRAN.....	97

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data KKTP Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas IV SD Al-Azhar 1 Bandar Lampung.....	6
2. Syarat Didaktis, Konstruksi, dan Teknis Penyusunan LKPD.....	31
3. Data Jumlah Populasi Peserta Didik Kelas IV SD Al-Azhar 1 Bandar Lampung.....	56
4. Data KKTP Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas IV SD Al-Azhar 1 Bandar Lampung.....	57
5. Indikator Aktivitas Penggunaan LKPD Berbasis Gamifikasi.....	60
6. Skor Alternatif Jawaban Angket Minat Baca.....	63
7. Kisi-Kisi Angket Minat Baca.....	63
8. Hasil Uji Validitas Minat Baca.....	67
9. Klasifikasi Validitas.....	68
10. Kriteria Klasifikasi Reliabilitas.....	69
11. Hasil Uji Reliabilitas Minat Baca.....	70
12. Kategori Nilai Aktivitas Penggunaan LKPD Peserta Didik.....	71
13. Hasil Uji Normalitas Data Menggunakan Analisis <i>Saphiro Wilk</i>	76
14. Hasil Uji <i>Deviation from Linearity</i>	77
15. Tabel <i>Measure of Association</i>	78
16. Rekapitulasi Aktivitas Peserta Didik.....	78
17. Hasil Uji Hipotesis Regresi Linear Sederhana (<i>Model Summary</i>).....	79
18. Hasil Uji Hipotesis Regresi Linear Sederhana (<i>Anova</i>).....	80
19. Hasil Uji Hipotesis Regresi Linear Sederhana (<i>Coefficients</i>).....	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir Penelitian.....	50
2. Desain Penelitian.....	52
3. Desain Langkah Penelitian.....	55
4. Grafik <i>Probability Plot</i> (P-Plot) Angket Kelas Eksperimen.....	77
5. Grafik <i>Probability Plot</i> (P-Plot) Angket Kelas Eksperimen.....	77

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan	98
2. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan.....	99
3. Surat Izin Uji Coba Instrumen	100
4. Surat Balasan Uji Coba Instrumen.....	101
5. Surat Izin Penelitian	102
6. Surat Balasan Izin Penelitian	103
7. Validasi Instrumen Angket	104
8. Modul Ajar Kelas Eskperimen.....	106
9. Modul Ajar Kelas Kontrol	115
10. LKPD Berbasis Gamifikasi.....	124
11. LKPD Berbasis Konvensional	139
12. Lembar Validasi Ahli Bahasa, Ahli Materi, dan Ahli Media.....	166
13. Hasil Validasi Ahli Bahasa, Ahli Materi, dan Ahli Media.....	172
14. Rubrik Penilaian Aktivitas Penggunaan LKPD Berbasis Gamifikasi.....	178
15. Lembar Observasi Penilaian Aktivitas Penggunaan LKPD Berbasis Gamifikasi.....	180
16. Kisi-kisi Instrumen Angket Minat Baca	181
17. Instrumen Pengumpulan Data (Yang Diajukan).....	182
18. Instrumen Pengumpulan Data (Yang Dipakai).....	184
19. Dokumentasi Jawaban Angket Minat Baca	186
20. Hasil Uji Coba Instrumen.....	188
21. Hasil Uji Validitas Instrumen.....	189
22. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen.....	190

23. Dokumentasi Jawaban LKPD Gamifikasi Peserta Didik Kelas Eksperimen.....	191
24. Dokumentasi Jawaban LKPD Gamifikasi Peserta Didik Kelas Kontrol.....	192
25. Hasil Observasi Aktivitas Penggunaan LKPD Berbasis Gamifikasi Peserta Didik Kelas Eksperimen.....	196
26. Hasil Observasi Aktivitas Penggunaan LKPD Berbasis Gamifikasi Peserta Didik Kelas Kontrol.....	197
27. Dokumentasi Lembar Aktivitas Penggunaan LKPD Peserta Didik.....	198
28. Data Variabel Y (Angket Minat Baca) Kelas Eksperimen	199
29. Data Variabel Y (Angket Minat Baca) Kelas Kontrol	200
30. Hasil Perhitungan Uji Normalitas	201
31. Hasil Perhitungan Uji Linearitas	204
32. Hasil Perhitungan Uji Hipotesis.....	205
33. Tabel Nilai-Nilai r <i>Product Moment</i>	206
34. Tabel Distribusi t	207
35. Dokumentasi	208

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bahasa mempunyai peranan penting dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional peserta didik karena bahasa merupakan salah satu ilmu dasar yang memegang peranan penting sebagai penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Bahasa Indonesia sebagai identitas bangsa Indonesia, sekaligus merupakan bahasa persatuan. Hal ini terbukti dengan keadaan bangsa Indonesia yang terdiri beraneka suku budaya dan bahasa yang berbeda. Keanekaragaman tersebut dipersatukan dengan bahasa persatuan yaitu bahasa Indonesia. Oleh karena itu, mata pelajaran bahasa Indonesia menjadi mata pelajaran wajib yang diajarkan di SD, SMP, SMA, bahkan di perpendidikan tinggi.

Adanya mata pelajaran bahasa Indonesia diharapkan membantu peserta didik mengenal dirinya, budayanya, dan budaya orang lain karena bahasa juga dipergunakan sebagai ungkapan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat dan lain sebagainya sehingga mempunyai keterampilan berbahasa yang baik adalah suatu modal penting bagi setiap manusia. Keterampilan berbahasa ini meliputi empat aspek yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Kemampuan membaca menjadi dasar utama, tidak saja bagi pelajaran Bahasa Indonesia, tetapi juga untuk keperluan pelajaran bidang studi yang lain sehingga penting bagi setiap satuan pendidikan untuk menggalakkan program literasi dan minat baca guna meningkatkan kemampuan membaca peserta didik.

Berdasarkan data dari UNESCO menyebutkan bahwa Indonesia menempati urutan yang cukup terbawah soal literasi dunia. Hal ini mengindikasikan bahwa minat baca masyarakat Indonesia masih rendah. Berdasarkan data PISA (*Program for International Student Assessment*) pada tahun 2018 yang

telah dirilis pada 2019 menyatakan untuk kategori membaca, Indonesia berada pada peringkat ke-74 dari 79 negara. Menurut Gularso (2022 : 276-290) berdasarkan hasil studi tersebut peringkat PISA Indonesia tahun 2018 turun dibandingkan dengan hasil PISA tahun 2015. Adapun untuk kategori kemampuan membaca, Indonesia berada pada peringkat 74 dengan skor rata-rata Indonesia adalah 371, berada di bawah Panama yang memiliki skor rata-rata 377. Hal ini didukung pula dengan data survei oleh IEA (*International Education Achievement*) diperoleh hasil bahwa anak-anak Indonesia memiliki kualitas membaca pada peringkat ke-29 dari 31 negara di Asia, Afrika, Eropa, dan Amerika. Kedua hasil data survei tersebut sudah cukup memperjelas bahwa minat membaca di Indonesia masih rendah dan perlu ditingkatkan.

Adanya permasalahan yang terjadi di tahun 2020 yakni adanya pandemi *covid-19* semakin memperparah keadaan pendidikan Indonesia. Minat baca masyarakat Indonesia semakin digempur dengan keterbatasan yang muncul dan berdampak langsung terhadap perubahan perilaku masyarakat Indonesia terhadap aktivitas membaca. Misalnya, sekolah tidak melakukan tatap muka langsung, sehingga aktivitas baca peserta didik sekolah dasar tidak bisa langsung terkontrol oleh pendidik. Perpustakaan juga tidak melayani jam buka seperti biasa, atau bahkan tidak membuka layanan perpustakaan. Dengan adanya keterbatasan tersebut, pelaksanaan literasi minat baca menjadi terkendala.

Berdasarkan fenomena di atas pembelajaran membaca di sekolah dasar dinilai sangat penting. Hal ini disebabkan oleh kenyataan bahwa pembelajaran membaca tidak hanya berperan dalam meningkatkan kemampuan berbahasa peserta didik, tetapi lebih dari itu yakni meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mempelajari mata pelajaran yang lainnya. Akan tetapi, faktanya pembelajaran membaca masih dilaksanakan sebatas kepentingan praktis belaka. Peserta didik hanya dapat menjawab pertanyaan berdasarkan isi teks bacaan saja sehingga mempengaruhi minat baca mereka.

Seiring berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi informasi serta komunikasi menjadikan kegiatan membaca sebagai kegiatan yang sentral dalam konteks kehidupan manusia modern. Hal tersebut menjadikan keterampilan membaca sebagai keharusan yang dikuasai, tetapi yang terjadi justru sebaliknya minat baca di Indonesia masih rendah. Rendahnya minat baca ini juga dapat disebabkan oleh faktor-faktor baik secara internal maupun secara eksternal.

Berdasarkan data penelitian Solahudin (2022 : 1407) yang menunjukkan bahwa faktor eksternal sangat memengaruhi faktor internal yakni keinginan membaca dapat meningkat bila didukung dengan bahan atau media baca yang menarik karena perangkat ajar akan mendorong ketertarikan peserta didik secara langsung dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, perlu adanya suatu bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik peserta didik yakni bahan ajar efektif, efisien, menarik, dan menyenangkan. Bahan ajar menurut Prastowo (2013 : 297) merupakan seperangkat materi yang disusun secara sistematis, baik tertulis maupun tidak tertulis sehingga tercipta lingkungan atau suasana yang memungkinkan siswa untuk belajar.

Bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran memiliki berbagai bentuk yang dapat dikembangkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik yang bertujuan untuk memudahkan peserta didik mempelajari setiap kompetensi yang harus dikuasai. Terkait penggunaannya bahan ajar dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa jenis, seperti buku ajar, modul, LKS, LKPD, audio pembelajaran dan lain sebagainya. Ada banyak sekali inovasi bahan ajar yang sudah digunakan oleh pendidik saat ini namun tiap-tiap bahan ajar pastinya memiliki kelebihan dan kekurangan tersendiri. Oleh karena itu pendidik harus cermat dalam memilih bahan ajar yang diyakini mampu memudahkan peserta didik mempelajari kompetensi yang akan dipelajari salah satunya dengan menggunakan bahan ajar berupa LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik).

Selaras dengan penjelasan diatas Suwastini dkk., (2022 : 316-318) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa LKPD berfungsi sebagai panduan belajar peserta didik dan juga memudahkan peserta didik dan pendidik melakukan

kegiatan belajar mengajar. LKPD dapat mempermudah dalam memahami materi maupun mempraktikkan percobaan baik di dalam dan luar kelas serta di rumah karena LKPD dapat dirancang secara interaktif dengan menampilkan kata, gambar, suara, video, materi dan soal-soal yang dikemas secara digital. Hal ini dapat terlihat dari hasil penelitiannya produk pembelajaran berupa LKPD memperoleh kualifikasi baik dan sangat baik dari penilaian responden.

Memasuki era digitalisasi seperti saat ini teknologi informasi berfungsi sebagai penyalur ilmu pengetahuan, namun selama ini masih banyak yang belum mengerti dan memaksimalkan fungsi teknologi secara efektif. Untuk beradaptasi dengan kemajuan teknologi, perlu adanya kedekatan dengan teknologi terutama dalam lingkup pendidikan. Pendidik dituntut untuk dapat aktif, kreatif, inovatif, dan kolaboratif terhadap perkembangan zaman, teknologi maupun *tren* mengajar agar tercipta lingkungan belajar yang menyenangkan dan bermakna. Salah satunya dengan mengadopsi konsep gamifikasi dalam penggunaan bahan ajar.

Gamifikasi adalah penerapan teknik dan strategi dari sebuah permainan ke dalam *non-game context* atau konteks non permainan untuk menyelesaikan suatu masalah menjadi jauh lebih menarik dengan mengintegrasikan *game thinking*, *game design*, dan *game mechanics* dan mendorong peserta didik terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil riset yang dilakukan oleh Zahra (2021 : 83) gamifikasi terbukti dapat bermanfaat dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik, meningkatkan motivasi mereka untuk belajar, mendorong kolaborasi di antara teman sebaya, membantu retensi pengetahuan, dan membangun lingkungan belajar pribadi yang positif. Dalam pendekatan gamifikasi terkandung beberapa elemen yang dapat menjadikan pembelajaran berbeda dengan pembelajaran konvensional pada umumnya. Kapp (2013 : 43) mengemukakan beberapa elemen yang terdapat dalam gamifikasi, antara lain: *Story*, *Challenge*, *Curiosity*, *Character*, *Interactivity*, *Feedback*, *Freedom for Fail*.

Selaras dengan penelitian diatas, menurut Teresa dkk., (2022 : 14-15), mengungkapkan bahwa LKPD berbasis gamifikasi dapat meningkatkan keaktifan peserta didik melalui rasa antusias peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran, kemandirian peserta didik dalam mengerjakan tantangan dalam LKPD, kepercayaan diri peserta didik dalam menyampaikan pendapat, dan rasa ingin tahu peserta didik terhadap suatu hal baru. Secara garis besar penggunaan bahan ajar yang menarik dapat pula mendorong minat baca atau ketertarikan terhadap bacaan secara tidak langsung pada peserta didik.

Minat baca diartikan sebagai suatu kemauan yang kuat disertai dengan usaha seseorang untuk membaca. Artinya kemauan membaca dapat meningkat dengan dorongan melalui kegiatan pembelajaran yang menyenangkan menggunakan bahan ajar yang tepat. Selaras dengan hal tersebut, penting sekali diketahui indikator yang dapat digunakan dalam mengukur minat baca dalam diri peserta didik. Menurut Djaali (2011 : 121) memaparkan bahwa indikator minat baca meliputi aspek: 1) Perhatian, perhatian dalam membaca menyebabkan bertambahnya aktivitas seseorang meliputi atensi, kegemaran, frekuensi, waktu luang, jumlah buku yang dibaca, durasi membaca, dan usaha untuk membaca; 2) Perasaan, perasaan dalam hal membaca meliputi rasa antusiasme dalam membaca dan ketertarikan untuk membaca; 3) Respon, respon adalah tanggapan sebagai hasil atau kesan yang didapatkan dari adanya pengamatan tentang subjek, peristiwa atau hubungan-hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan-pesan.

Permasalahan yang serupa ditemukan pada saat peneliti melakukan penelitian pendahuluan atau observasi di SD Al-Azhar 1 Bandar Lampung. Peneliti menemukan fenomena permasalahan pada kemampuan dan minat baca peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV menunjukkan bahwa rendahnya minat baca peserta didik kelas IV tersebut terjadi karena belum terealisasinya indikator minat baca yang meliputi aspek perhatian seperti peserta didik kurang memperhatikan ketika pendidik sedang menjelaskan materi. Selanjutnya aspek perasaan seperti kurangnya rasa

antusias peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Kemudian respon, peserta didik sebagian besar memberikan tanggapan bahwa membaca adalah kegiatan yang membosankan.

Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya data KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Bab 5: Bertukar atau Membayar kelas IV tahun pelajaran 2023/2024 di SD Al-Azhar 1 Bandar Lampung. Berikut dibawah ini data KKTP mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Bab 5: Bertukar atau Membayar kelas IV tahun pelajaran 2023/2024.

Tabel 1. Data Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran Mata (KKTP) Pelajaran Bahasa Indonesia

Deskripsi Capaian Pembelajaran	Kelas	Jumlah Peserta Didik	Interval			
			Perlu Bimbingan (0-68)	Cukup (68-78)	Baik (79-89)	Sangat Baik (90-100)
Menyimak dan Membaca 1. Peserta didik mampu memahami ide pokok (gagasan) suatu pesan lisan, informasi dari media audio, teks aural (teks yang dibacakan) dan instruksi lisan yang berkaitan dengan tujuan berkomunikasi. 2. Peserta didik mampu memahami dan memaknai teks narasi yang dibacakan atau dari media audio.	IV A	23	3	8	7	5
	IV B	23	6	5	6	6
	IV C	24	2	8	9	5
	IV D	24	8	8	3	5
JUMLAH		94	19	29	25	21

Sumber: Dokumen Pendidik Kelas IV SD Al-Azhar 1 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2023/2024

Berdasarkan tabel 1. di atas dapat diketahui bahwa sebanyak 19 peserta didik dan 29 peserta didik masuk kedalam interval kategori perlu bimbingan dan cukup dari jumlah keseluruhan peserta didik yakni 94 peserta didik yang jika diakumulasikan berjumlah 48 peserta didik kategorinya masih rendah dalam

perkembangan kemampuannya untuk mencapai tujuan pembelajaran yakni memahami ide pokok (gagasan) suatu pesan lisan, informasi dari media audio, teks aural (teks yang dibacakan), dan instruksi lisan yang berkaitan dengan tujuan berkomunikasi serta memaknai teks narasi yang dibacakan atau dari media audio. KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) dapat dijadikan tolak ukur dalam mengukur minat baca peserta didik karena melalui KKTP dapat terlihat sejauh mana peserta didik mencapai kompetensi pada tujuan pembelajarannya. Selaras dengan penjelasan diatas, menurut Tampubolon (2008 : 12) mengemukakan bahwa penilaian kemampuan membaca peserta didik terhadap bacaan diukur dengan persentase dari jawaban benar tentang isi bacaan sehingga ketika presentase jawaban salah lebih banyak memiliki kecenderungan peserta didik belum bisa memahami isi bacaan dengan baik karena malas untuk membaca secara teliti isi bacaan secara menyeluruh.

Belum meratanya pengembangan kemampuan tiap-tiap peserta didik menjadi masalah yang meresahkan karena mengindikasikan belum optimalnya pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan sehingga membutuhkan suatu solusi sebagai inovasi baru dalam mengemas pembelajaran yang menarik. Sunarti, dkk., (2022 : 235) dalam jurnalnya berjudul *Students' Perception on the Application of Gamification in Education during Covid-19 Pandemic* memaparkan hasil penelitiannya mengenai gamifikasi dapat meningkatkan kesenangan dan keterlibatan peserta didik sehingga peserta didik tidak bosan dengan mata pelajaran yang diajarkan. Gamifikasi sebagai pendekatan baru juga akan memungkinkan peserta didik untuk lebih banyak berinteraksi dengan pendidik mereka, yang akan mengarah pada hubungan yang lebih baik dan peningkatan kinerja peserta didik dalam pendidikan.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, peneliti bertujuan untuk membuktikan bahwa LKPD Berbasis Gamifikasi berpengaruh terhadap minat baca peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Oleh karena itu, peneliti melaksanakan penelitian sebagai pembuktian secara ilmiah dengan judul “Pengaruh Penggunaan LKPD Berbasis Gamifikasi Terhadap

Minat Baca Peserta Didik pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar”

1.2 Identifikasi Masalah

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

- 1.2.1 Penggunaan bahan ajar berupa LKPD berbasis gamifikasi yang belum pernah dilakukan oleh pendidik dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia.
- 1.2.2 Belum optimalnya pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan di kelas.
- 1.2.3 Rendahnya minat baca peserta didik terutama dalam memahami materi pada proses pembelajaran.
- 1.2.4 Pendidik kurang kreatif dalam mengemas pembelajaran di kelas.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka batasan masalah dalam penelitian ini peneliti hanya terfokus pada pengaruh penggunaan LKPD Berbasis Gamifikasi sebagai inovasi bahan ajar yang belum pernah digunakan oleh pendidik di SD Al-Azhar 1 Bandar Lampung terhadap masalah rendahnya minat baca peserta didik terutama dalam memahami materi mata pelajaran Bahasa Indonesia.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka diperoleh rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu apakah terdapat Pengaruh Penggunaan LKPD Berbasis Gamifikasi Terhadap Minat Baca Peserta Didik pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar tahun pelajaran 2023/2024?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, dapat dirumuskan tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui Penggunaan LKPD Berbasis Gamifikasi Terhadap Minat Baca Peserta Didik pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar tahun pelajaran 2023/2024.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam dunia pendidikan, adapun manfaat penelitian yang diharapkan sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan wawasan serta ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan khususnya pada Pendidikan Pendidik Sekolah Dasar yang nantinya setelah menjadi pendidik dapat membantu dalam meningkatkan minat baca peserta didik.

1.6.2 Manfaat Praktis

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini sebagai berikut:

a. Peserta Didik

Dapat memberikan pengalaman tersendiri bagi peserta didik dalam proses pembelajaran menggunakan bahan ajar LKPD berbasis gamifikasi yang dapat membantu meningkatkan minat baca peserta didik.

b. Pendidik

Melalui penelitian ini dapat memberikan gambaran kepada pendidik dalam menggunakan bahan ajar yang dapat meningkatkan minat baca peserta didik dengan menggunakan LKPD berbasis gamifikasi serta meningkatkan keterampilan pendidik untuk menggunakan LKPD secara digital.

c. Kepala Sekolah

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan masukkan informasi mengenai bahan ajar yakni LKPD berbasis gamifikasi yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat baca peserta didik.

d. Peneliti Lanjutan

Menjadi bahan kajian untuk peneliti lain dalam menambah wawasan untuk mengkaji lebih dalam mengenai pengaruh penggunaan LKPD berbasis gamifikasi dalam meningkatkan minat baca peserta didik.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Hakikat Belajar

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar merupakan serangkaian proses yang harus ditempuh oleh seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil kemajuan hidup dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya baik dalam segi pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilannya (psikomotor). Dengan begitu dapat dikatakan bahwa keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan akan sangat bergantung pada proses belajar yang dialami oleh peserta didik, baik ketika peserta didik berada di sekolah maupun di lingkungan sekitar.

Adapun pengertian belajar menurut Ernest R. Hilgard dalam Novianti (2019 : 2) belajar merupakan proses perbuatan yang dilakukan dengan sengaja, yang kemudian menimbulkan perubahan yang keadaannya berbeda dari perubahan yang timbul oleh lainnya. Seperti yang telah disinggung pada pengertian belajar di atas, tujuan utama kegiatan belajar adalah untuk memperoleh dan meningkatkan tingkah laku manusia dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap positif, dan berbagai kemampuan lainnya. Selanjutnya menurut Ahdar dan Wardana (2020 : 6), belajar adalah suatu proses atau upaya yang dilakukan setiap individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai positif sebagai suatu pengalaman dari berbagai materi yang telah dipelajari. Kemudian menurut Suardi (2012 : 10) sebagai berikut.

Belajar merupakan suatu atau serangkaian aktivitas yang dialami seseorang melalui interaksinya dengan lingkungan. Interaksi tersebut mungkin berawal dari faktor yang berasal dalam atau dari luar diri sendiri. Dengan terjadinya interaksi dengan lingkungan, akan menyebabkan munculnya proses penghayatan dalam diri

individu tersebut, akan memungkinkan terjadinya perubahan pada yang bersangkutan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan aktivitas yang dapat merubah perilaku seseorang kearah yang baik, dari tidak tahu menjadi tahu melalui interaksi dengan lingkungan dan sumber belajar lainnya karena kegiatan belajar harus dilakukan secara berkelanjutan, agar perubahan yang terjadi dalam diri dapat meningkat menjadi lebih baik.

2.1.2 Tujuan Belajar

Proses belajar dilakukan untuk mengubah kebiasaan, pola pikir dan tingkah laku seseorang. Tujuan belajar menurut Suardi (2018 : 36) merupakan “dorongan oleh berbagai aspek seperti motivasi, emosional, sikap dan yang lainnya sehingga pada akhirnya akan menghasilkan tingkah laku yang diharapkan.” Sedangkan menurut Sardiman (2011: 26-28) dalam Ahdar (2020) secara umum ada tiga tujuan belajar, yaitu:

1. **Memperoleh Ilmu Pengetahuan**
 Hasil dari kegiatan belajar dapat ditandai dengan meningkatnya kemampuan berpikir seseorang. Jadi, selain memiliki pengetahuan baru, proses belajar juga akan membuat kemampuan berpikir seseorang menjadi lebih baik. Dalam hal ini, pengetahuan akan meningkatkan kemampuan berpikir seseorang, dan begitu juga sebaliknya kemampuan berpikir akan berkembang melalui ilmu pengetahuan yang dipelajari. Dengan kata lain, pengetahuan dan kemampuan berpikir merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan.
2. **Menanamkan Konsep dan Keterampilan**
 Keterampilan yang dimiliki setiap individu adalah melalui proses belajar. Penanaman konsep membutuhkan keterampilan, baik itu keterampilan jasmani maupun rohani. Dalam hal ini, keterampilan jasmani adalah kemampuan individu dalam penampilan dan gerakan yang dapat diamati. Keterampilan ini berhubungan dengan hal teknis atau pengulangan. Sedangkan keterampilan rohani cenderung lebih kompleks karena bersifat abstrak. Keterampilan ini berhubungan dengan penghayatan, cara berpikir, dan kreativitas dalam menyelesaikan masalah atau membuat suatu konsep.

3. Membentuk Sikap

Kegiatan belajar juga dapat membentuk sikap seseorang. Dalam hal ini, pembentukan sikap mental peserta didik akan sangat berhubungan dengan penanaman nilai-nilai sehingga menumbuhkan kesadaran di dalam dirinya. Dalam proses menumbuhkan sikap mental, perilaku, dan pribadi anak didik, seorang pendidik harus melakukan pendekatan yang bijak dan hati-hati. Pendidik harus bisa menjadi contoh bagi peserta didik dan memiliki kecakapan dalam memberikan motivasi dan mengarahkan berpikir.

Kemudian menurut Hamalik (2015 : 15), tujuan belajar adalah sejumlah hasil belajar yang menunjukkan bahwa peserta didik telah melakukan perbuatan belajar, yang umumnya meliputi pengetahuan, keterampilan dan sikap-sikap yang baru, yang diharapkan tercapai oleh peserta didik. Berdasarkan tujuan menurut para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan belajar merupakan suatu cara untuk memperoleh informasi atau pengetahuan, membuat dari yang tidak tahu menjadi tahu. Selain itu juga untuk membentuk karakter yang baik sesuai dengan aturan norma-norma manusia dan menumbuh kembangkan keterampilan yang ada pada setiap individu sehingga tercapainya hasil belajar yang baik.

2.1.3 Ciri-Ciri Belajar

Belajar diartikan sebagai perubahan yang terjadi di dalam diri seseorang diakibatkan oleh pertumbuhan, kematangan, dan *insting*. Menurut Suardi (2012 : 12-13) terdapat 6 (enam) ciri-ciri belajar, sebagai berikut:

- a. Perubahan yang bersifat fungsional. Perubahan yang terjadi pada aspek kepribadian seseorang mempunyai dampak terhadap perubahan selanjutnya.
- b. Belajar merupakan perbuatan yang sudah mungkin sewaktu terjadinya prioritas yang bersangkutan tidak begitu menyadarinya namun demikian paling tidak dia menyadari setelah peristiwa itu berlangsung.
- c. Belajar terjadi melalui pengalaman yang bersifat individual.
- d. Perubahan yang terjadi bersifat menyeluruh dan terintegrasi.
- e. Belajar merupakan proses interaksi.

- f. Perubahan berlangsung dari sederhana ke arah yang lebih kompleks.

Sedangkan menurut Djamarah, (2011 : 5) ciri-ciri belajar ada 6 (enam), sebagai berikut:

- a. Perubahan yang terjadi secara sadar.
- b. Perubahan dalam belajar bersifat fungsional.
- c. Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif.
- d. Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara.
- e. Perubahan dalam belajar bertujuan dan terarah.
- f. Perubahan mencakup seluruh aspek.

Ciri-ciri belajar menurut Fathurrohman (2017 : 8-9) terdiri dari 5 (lima), yaitu sebagai berikut:

- a. Belajar ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku.
- b. Perubahan perilaku relatif permanen.
- c. Perubahan tingkah laku tidak harus segera dapat diamati pada saat proses belajar sedang berlangsung, perubahan perilaku tersebut bersifat potensial.
- d. Perubahan tingkah laku merupakan hasil latihan atau pengalaman.
- e. Pengalaman atau latihan itu dapat memberikan penguatan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri belajar itu terdapat perubahan belajar secara sadar yang permanen, seseorang akan mendapatkan perubahan tingkah laku dan pola pikir dalam jangka yang panjang atau permanen. Serta terdapat perubahan belajar secara fungsional, positif, aktif, terarah melalui proses latihan dari pengalaman sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Djamarah, (2011 : 5).

2.1.4 Teori Belajar

Teori belajar adalah suatu teori yang didalamnya terdapat tata cara pengaplikasian kegiatan pembelajaran antara pendidik dan peserta didik. Terdapat berbagai macam teori dengan pendapat para ahli yang berbeda-beda, antara lain:

a. Teori Belajar Koneksionisme

Menurut Thorndike dalam Nai (2017 : 17), kegiatan belajar terjadi karena adanya pembentukan asosiasi-asosiasi (koneksi-koneksi) antara pengalaman inderawi (persepsi terhadap stimulus atau peristiwa) dan impuls-impuls saraf (respons) yang memberikan manifestasinya dalam bentuk perilaku. Dapat dikatakan bahwa belajar terjadi karena adanya stimulus dan respon melalui rangkaian menyeleksi dan mengkoneksi (*trial and error*).

Koneksi ini terbentuk melalui pengulangan dalam pembelajaran. Maksud dari pembelajaran disini adalah pengalaman, sehingga apabila pengalaman itu diulang-ulang maka akan memperbesar peluang timbulnya respons benar dan akan mendapatkan imbalan (*rewarding*). Namun, jika pengalaman itu tidak diulang-ulang maka akan memperkecil peluang timbulnya respons. Bahkan tidak akan meningkatkan belajar dan akan mendapatkan hukuman (*punishing*).

Teori koneksionisme sangat berkaitan dengan penelitian ini dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hal ini dapat ditinjau melalui proses pembelajaran di kelas yang menggunakan Bahan ajar LKPD berbasis gamifikasi, peserta didik akan diberikan pengalaman menarik yang dapat meningkatkan minat mereka dalam kegiatan membaca terutama dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang selalu berkaitan dengan teks narasi yang seringkali membuat peserta didik jenuh dalam pembelajaran.

Peserta didik akan terus menerus diberikan stimulus yang baik sehingga akan memberikan respons yang baik pula. Penerapan teori ini dalam penelitian adalah saat kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia akan menggunakan media LKPD berbasis gamifikasi dan peserta didik akan diberikan soal-soal latihan melalui tayangan layar proyektor dikelas yang kemudian peserta akan diberikan waktu menjawab secara terbatas seperti sedang bermain *games* dengan bimbingan peneliti.

b. Teori Belajar Asimilasi

Teori asimilasi atau sering disebut dengan belajar bermakna merupakan teori yang diciptakan oleh Ausubel. Menurut Ausubel (dalam Nai (2017 : 194) mencantumkan bahwa *advance organizer* yang dapat dipakai untuk membuat belajar menjadi bermakna dengan mengaitkan pengetahuan baru dengan pengetahuan lain yang setingkat (yang telah dimiliki si belajar) di luar isi pembelajaran yang akan dibicarakan.

Teori bermakna mengharuskan pendidik untuk dapat mengembangkan potensi kognitif peserta didik. Teori bermakna sangat berkaitan dengan penelitian ini yang dapat dilihat dari proses penelitian dimana peserta didik akan mendapatkan pengetahuan baru dengan pengetahuan lain yang setingkat. Pengetahuan baru ini berupa penggunaan media LKPD berbasis gamifikasi yang dapat berpengaruh dalam meningkatkan minat baca peserta didik. Pada awalnya minat baca peserta didik masih tergolong rendah dalam pembelajaran bahasa Indonesia terbukti dengan hasil belajar yang kurang memuaskan, namun setelah melakukan tindakan tersebut maka peserta didik akan mendapatkan pengetahuan baru dari proses pembelajaran dengan media LKPD berbasis gamifikasi.

c. Teori Belajar Konstruktivisme

Teori ini dikembangkan oleh Piaget. Menurut Piaget (dalam Wardana dan Ahdar (2020 : 23), yakni;

Menegaskan bahwa pengetahuan dibangun dalam pikiran anak melalui asimilasi dan akomodasi. Asimilasi adalah penyerapan informasi baru. Sedangkan akomodasi adalah sesuatu yang disediakan untuk kebutuhan penyusunan struktur informasi yang lama maupun informasi baru, baik tempat maupun kebutuhan lain. Implikasi dari teori belajar konstruktivis dalam proses pembelajaran adalah peserta didik melakukan proses aktif dalam mengkonstruksi gagasan-gagasannya. Peserta didik menyeleksi dan mentransformasi informasi mengkonstruksi dugaan-dugaan dan membuat suatu kebutuhan dalam struktur

kognitifnya. Struktur kognitif (skema model mental) yang dimiliki digunakan sebagai wahana untuk memahami berbagai macam pengertian dan pengalamannya. Ada beberapa aspek utama dalam upaya mengimplementasikan teori konstruktivis ini dalam pembelajaran, yaitu : (a) peserta didik sebagai pusat dalam pembelajaran, (b) pengetahuan yang akan disajikan disusun secara sistematis dan terstruktur sehingga mudah dipahami oleh peserta didik, (c) memanfaatkan media yang baik.

Berdasarkan pendapat di atas belajar dalam pandangan konstruktivisme benar-benar menjadi usaha individu dalam mengkonstruksi makna tentang sesuatu yang dipelajari. Penelitian ini menggunakan tahap operasional konkret dimana objek penelitian adalah peserta didik kelas IV yang berusia 9-10 tahun. Pada tahap ini peserta didik sudah bisa menguasai simbol dan gambar yang ada pada penggunaan LKPD berbasis gamifikasi, sehingga dalam penelitian ini menggunakan bahan ajar LKPD berbasis gamifikasi.

Teori pembelajaran konstruktivisme adalah teori yang paling cocok untuk digunakan dalam penelitian ini karena saat proses pembelajaran, pendidik memberikan bahan ajar berupa LKPD berbasis gamifikasi kepada peserta didik bertujuan untuk mengembangkan konsentrasi dan daya pikir secara mandiri sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik dan peserta didik dapat aktif dalam proses pembelajaran. Bahan ajar berupa LKPD berbasis gamifikasi dinilai efektif dalam menyampaikan informasi ataupun materi yang memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran dan melakukan evaluasi pembelajaran.

2.2 Hakikat Pembelajaran

2.2.1 Pengertian Pembelajaran

Selain belajar ada pula pembelajaran yang merupakan proses dari kegiatan belajar. Oleh karena itu, istilah pembelajaran berhubungan erat dengan pengertian belajar dan mengajar karena kegiatan belajar,

mengajar, dan pembelajaran terjadi secara bersama-sama. Didalam pembelajaran terdapat interaksi antara pendidik dengan peserta didik, peserta didik dengan peserta didik, ataupun peserta didik dengan sumber belajar dan bahan ajarnya. Fathurrohman (2017 : 36), menyatakan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan, kemahiran, tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan.

Sedangkan Menurut Slavin (dalam Nai (2017 : 62), pembelajaran biasanya didefinisikan sebagai perubahan di dalam diri seseorang yang disebabkan oleh pengalaman. Manusia melakukan banyak pembelajaran sejak hari pertama dilahirkan bahkan lebih awal lagi sehingga pembelajaran dan perkembangan mempunyai kaitan yang tak terpisahkan. Kemudian Susanto (2015 : 18-19), menyatakan bahwa pembelajaran merupakan perpaduan dari dua aktivitas belajar dan mengajar. Aktivitas belajar secara metodologi lebih cenderung atau dominan kepada peserta didik, sementara mengajar secara instruksional dilakukan oleh pendidik sehingga istilah pembelajaran ini merupakan ringkasan dari kata belajar dan mengajar.

Berdasarkan pernyataan beberapa ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses perubahan dalam diri seseorang berdasarkan pengalaman yang telah dilakukan. Hal ini akan merubah sikap atau perilaku, kemudian pengetahuan, keterampilan, serta nilai-nilai sosial dan kepercayaan seseorang.

2.2.2 Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran merupakan faktor penting dalam proses pembelajaran karena dengan adanya tujuan, maka pendidik akan memiliki pedoman dan sasaran yang akan dicapai dalam kegiatan

mengajar dan dapat menargetkan hasil belajar peserta didik. Adanya tujuan pembelajaran pula dapat menciptakan pembelajaran yang sistematis dan terarah. Menurut Pane dan Dasopang (2017 : 343) mengatakan jika dilihat dari ruang lingkupnya, tujuan pembelajaran dapat dibagi menjadi 2 (dua), yaitu:

- a. Tujuan yang dirumuskan secara spesifik oleh pendidik yang bertolak dari materi pelajaran yang akan disampaikan.
- b. Tujuan pembelajaran umum, yaitu tujuan pembelajaran yang sudah tercantum dalam garis-garis besar pedoman pengajaran yang dituangkan dalam rencana pengajaran yang disiapkan oleh pendidik. Tujuan khusus yang dirumuskan oleh seorang pendidik harus memenuhi syarat-syarat, yaitu:
 1. Secara spesifik menyatakan perilaku yang akan dicapai.
 2. Membatasi dalam keadaan mana pengetahuan perilaku diharapkan dapat terjadi (kondisi perubahan perilaku).
 3. Secara spesifik menyatakan kriteria perubahan perilaku dalam arti menggambarkan standar minimal perilaku yang dapat diterima sebagai hasil yang dicapai.

Sedangkan tujuan pembelajaran menurut Prastowo (2017 : 56) mengatakan penguasaan kompetensi yang bersifat operasional yang ditargetkan kepada peserta didik dalam RPP. Urgensi dalam penyusunan rumusan tujuan pembelajaran ini yakni agar pendidik dapat melakukan pemilihan materi, metode, media yang pas dan urutan kegiatan serta pendidik juga akan mempunyai komitmen untuk menciptakan suasana lingkungan belajar yang sesuai dengan perencanaan sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai.

Kemudian menurut Djamarah (2013 : 42) tujuan merupakan komponen yang dapat memengaruhi komponen pengajaran lainnya, seperti bahan pelajaran, kegiatan pembelajaran, pemilihan metode, alat, sumber, dan alat evaluasi. Oleh karena itu, maka seorang pendidik tidak dapat mengabaikan masalah perumusan tujuan pembelajaran apabila hendak memprogramkan pengajarannya.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, maka dengan adanya tujuan pembelajaran tentu saja akan memudahkan pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran karena ketika tujuannya sudah jelas pendidik sudah mempunyai rancangan dan tahu apa yang akan dituju dalam pembelajarannya terhadap peserta didik.

2.2.3 Prinsip-Prinsip Pembelajaran

Prinsip diartikan sebagai pokok atau asas dasar dalam melakukan sesuatu. Menurut Hamalik (2013 : 70) menyatakan bahwa terdapat 9 prinsip dalam melaksanakan pembelajaran yang dapat dilakukan oleh pendidik sebagai berikut;

- a. Menarik perhatian (*gaining attention*) yang menimbulkan minat peserta didik.
- b. Menyampaikan tujuan pembelajaran (*informing learning of the objectives*).
- c. Meningkatkan konsep atau prinsip yang telah dipelajari (*stimulating recall of prior learning*).
- d. Menyampaikan materi pelajaran (*presenting the stimulus*).
- e. Memberikan bimbingan belajar (*provider learner guidance*).
- f. Memperoleh kinerja atau penampilan peserta didik (*ecliting performance*).
- g. Menilai hasil belajar (*assessing performance*).
- h. Memperkuat retensi dan transfer belajar (*enhancing retentionand transfer*).
- i. Memberikan balikan (*providing feedback*).

Sedangkan menurut Daryanto (2015 : 165) terdapat 10 (sepuluh) prinsip pembelajaran, antara lain;

- a. Perhatian, pendidik harus dapat membangkitkan perhatianpeserta didik pada pembelajaran.
- b. Aktivitas, pendidik perlu menimbulkan aktivitas peserta didik dalam berpikir maupun berbuat.
- c. Apersepsi, pendidik perlu menghubungkan pelajaran yang akan diberikan dengan pengetahuan yang telah dimiliki peserta didik ataupun pengalamannya.
- d. Peragaan, pendidik harus menunjukkan benda-benda yang asli, bila mengalami kesukaran boleh menunjukkan model, gambar,benda tiruan atau menggunakan media lainnya.
- e. Repetisi, pelajaran itu perlu diulang.
- f. Korelasi, pendidik wajib memperhatikan dan memikirkan hubungan antar setiap mata pelajaran atau dengan kenyataan.
- g. Konsentrasi, hubungan antar mata pelajaran dapat diperluas

- mungkin dapat dipusatkan kepada salah satu pusat minat, sehingga peserta didik memperoleh pengetahuan secara luas dan mendalam.
- h. Sosialisasi, peserta didik disamping sebagai individu juga mempunyai segi sosial yang perlu dikembangkan cara bergaul dengan orang lain.
 - i. Individualisasi, peserta didik merupakan makhluk individu yang unik, mempunyai perbedaaan khas, pendidik diharapkan dapat membantu perkembangan peserta didik sesuai dengan karakter atau keunikannya.
 - j. Evaluasi, kegiatan pembelajaran belajar perlu dievaluasi supaya dapat memberikan motivasi bagi pendidik maupun peserta didik dalam meningkatkan proses dan hasil belajar.

Selanjutnya menurut Siregar dan Nara (2010 : 17) mengemukakan bahwa prinsip pembelajaran dibangun atas dasar prinsip-prinsip yang ditarik dari teori psikologi terutama teori belajar dan hasil-hasil penelitian dalam kegiatan pembelajaran sehingga akan memperoleh hasil yang lebih optimal. Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat dikatakan bahwa prinsip pembelajaran tersusun secara sistematis karena digunakan sebagai acuan dalam proses pembelajaran bagi pendidik meliputi baik prinsip dalam menyusun rancangan pembelajaran, saat pembelajaran berlangsung, serta sampai hasil yang ingin dicapai pada peserta didik. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan prinsip pembelajaran menurut Hamalik (2013 : 70) karena lebih relevan dengan konsep bahan ajar yang akan digunakan oleh peneliti.

2.3 Bahan Ajar

2.3.1 Pengertian Bahan Ajar

Semakin majunya perkembangan zaman akan sejalan dengan perkembangan IPTEK maka dengan begitu perangkat pembelajaran pun akan mengalami perkembangan dan kemajuan. Hal ini mengartikan bahwa saat ini sudah banyak jenis dan variasi dari bahan ajar seiring dengan perkembangan zaman serta kemajuan IPTEK tersebut. Oleh karena itu, akan terjadi peristiwa yang disebut pengklasifikasian, pengelompokkan atau biasa dikenal dengan istilah penggolongan bahan ajar.

Adapun dengan adanya pengklasifikasian, pengelompokkan, ataupun penggolongan bahan ajar ini akan sangat berguna bagi tenaga pengajar atau pendidik karena memudahkan penyampaian materi kepada peserta didik saat proses pelaksanaan pembelajaran. Penggunaan bahan ajar tentu saja harus disesuaikan dengan tujuan, materi, kemampuan, dan karakteristik peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga dapat tercapai efisiensi dan efektifitas proses dan hasil dari kegiatan pembelajaran tersebut.

Menurut Prastowo (2013 : 297) menyatakan bahwa bahan ajar merupakan seperangkat materi yang disusun secara sistematis, baik tertulis maupun tidak tertulis sehingga tercipta lingkungan atau suasana yang memungkinkan siswa untuk belajar. Sejalan dengan pendapat tersebut menurut Kosasih, (2020 : 1) mengatakan bahwa bahan ajar merupakan segala bentuk bahan yang digunakan dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar yang harus dipelajari oleh peserta didik sebagai sarana untuk belajar yang mencakup didalamnya berupa materi tentang pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dicapai peserta didik terkait kompetensi dasar tertentu. Dengan bahan ajar, memungkinkan siswa dapat mempelajari suatu kompetensi dasar secara runtut dan sistematis sehingga secara akumulatif maupun menguasai semua kompetensi secara utuh dan terpadu.

Kemudian menurut Pannen (dalam Niarti (2017 : 26) mengatakan bahwa bahan ajar sebagai bahan-bahan atau materi pembelajaran yang disusun secara sistematis yang digunakan pendidik dan siswa dalam proses pembelajaran untuk memudahkan proses pembelajaran bentuknya bisa berupa buku bacaan, buku kerja (LKS), maupun tayangan, bahan digital dan lain sebagainya.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa bahan ajar ialah seperangkat materi pelajaran atau seperangkat alat dan

bahan yang disusun secara sistematis oleh pendidik dan digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran dengan tujuan dapat memudahkan proses pembelajaran sehingga tercipta lingkungan atau suasana yang memungkinkan peserta didik untuk belajar dan mencapai tujuan yang telah ditentukan.

2.3.2 Fungsi Bahan Ajar

Di dalam bahan ajar terdapat uraian materi tentang pengetahuan, pengalaman, dan teori yang secara khusus digunakan oleh pendidik dan peserta didik dengan tujuan untuk mempermudah memahami sejumlah materi atau pokok bahasan tertentu yang sudah digariskan dalam kurikulum. Menurut Prastowo (2013 : 299-301) mengemukakan terdapat dua klasifikasi fungsi bahan ajar, yakni:

1. Fungsi bahan ajar menurut pihak yang memanfaatkan bahan ajar Dibedakan menjadi 2 (dua) macam sebagai berikut:
 - a. Fungsi bahan ajar bagi pendidik
 - 1) Menghemat waktu pendidik dalam mengajar.
 - 2) Mengubah peran pendidik dari seorang pengajar menjadi seorang fasilitator.
 - 3) Meningkatkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan interaktif.
 - 4) Sebagai pedoman bagi pendidik dalam proses pembelajaran.
 - 5) Sebagai alat evaluasi terhadap hasil pembelajaran.
 - b. Fungsi bahan ajar bagi peserta didik
 - 1) Peserta didik dapat belajar tanpa harus ada pendidik atau peserta didik yang lain.
 - 2) Peserta didik dapat belajar kapan saja dan dimana saja ia kehendaki.
 - 3) Peserta didik dapat belajar sesuai dengan kecepatan masing-masing.
 - 4) Peserta didik dapat belajar berdasarkan urutan yang dipilihnya sendiri.
 - 5) Membantu potensi peserta didik untuk menjadi pelajar atau mahasiswa yang mandiri.
 - 6) Sebagai pedoman bagi peserta didik yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran.

2. Fungsi bahan ajar menurut strategi pembelajaran yang dilakukan dibedakan menjadi 3 (tiga) macam sebagai berikut:
 - a. Fungsi bahan ajar dalam pembelajaran klasikal
 - 1) Sebagai satu-satunya sumber informasi serta pengawasan dan pengendali proses pembelajaran bagi peserta didik.
 - 2) Sebagai bahan pendukung proses pembelajaran.
 - b. Fungsi bahan ajar dalam pembelajaran individual
 - 1) Sebagai media utama dalam proses pembelajaran.
 - 2) Sebagai alat yang digunakan untuk menyusun dan mengawasi proses peserta didik dalam memperoleh informasi.
 - 3) Sebagai penunjang media pembelajaran individual lainnya.
 - c. Fungsi bahan ajar dalam pembelajaran kelompok
 - 1) Sebagai bahan yang terintegrasi dengan proses belajar kelompok, dengan cara memberikan informasi tentang latar belakang materi, informasi tentang peran orang-orang yang terlibat dalam belajar kelompok, serta petunjuk tentang proses pembelajaran kelompoknya sendiri.
 - 2) Sebagai bahan pendukung bahan belajar utama untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kemudian menurut Kosasih (2020 : 2-3) menyatakan bahwa fungsi keberadaan bahan ajar terbagi menjadi 2 (dua) yaitu:

- a. Fungsi keberadaan bahan ajar bagi pendidik
 1. Menghemat waktu.
 2. Pendidik dapat lebih fokus sebagai fasilitator.
 3. Sumber penilaian peserta didik belajar.
 4. Pembelajaran lebih efektif.
 5. Sebagai pedoman pembelajaran.
- b. Fungsi keberadaan bahan ajar bagi peserta didik
 1. Peserta didik bisa belajar sesuai urutan yang dipilihnya.
 2. Peserta didik bisa belajar sesuai dengan kecepatan masing-masing.
 3. Peserta didik bisa belajar dimana pun dan kapan pun.
 4. Peserta didik bisa belajar tanpa pendidik dan belajar mandiri.

Selanjutnya menurut Depdiknas (dalam Desyandri & Vernanda (2017 : 167) menyatakan bahwa fungsi bahan ajar yakni: (1) sebagai pedoman bagi pendidik dalam pembelajaran, sekaligus merupakan substansi kompetensi yang seharusnya diajarkan kepada siswa, (2) sebagai

pedoman bagi siswa, sekaligus merupakan substansi kompetensi yang seharusnya dipelajari oleh siswa, dan (3) sebagai alat evaluasi pencapaian hasil pembelajaran.

Berdasarkan paparan pendapat ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa bahan ajar memiliki fungsi bagi pendidik dan peserta didik yakni sebagai pedoman pembelajaran dan substansi yang akan diajarkan dan dipelajari dalam proses pembelajaran serta sebagai sumber atau alat evaluasi pencapaian hasil pembelajaran karena dengan adanya bahan ajar mampu meningkatkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan interaktif sehingga dapat melatih kemandirian peserta didik.

2.3.3 Klasifikasi Bahan Ajar

Bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran memiliki berbagai bentuk yang dapat dikembangkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik karena dengan adanya bahan ajar dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan efektif sehingga akan memudahkan peserta didik mempelajari setiap kompetensi yang harus dikuasai. Bahan ajar ini meliputi berbagai jenis, seperti buku ajar, modul, LKS, audio pembelajaran dan lain sebagainya.

Menurut Desyandri (2017 : 168) menyebutkan bahwa bentuk bahan ajar atau materi pembelajaran antara lain: (1) Bahan cetak seperti; modul, buku, LKS, brosur, *hand out*, *leaflet*, *wallchart*, (2) Audio Visual seperti; video/ film, VCD, (3) Audio seperti; radio, kaset, CD audio, PH, (4) Visual; foto, gambar, model/ maket, (5) Multi Media; CD interaktif, *computer based*, Internet. Sejalan dengan pendapat tersebut Prastowo (2013 : 306) mengklasifikan bahan ajar menjadi 4 (empat) bagian yang dapat diuraikan sebagai berikut:

- a. Menurut bentuk bahan ajar, terdiri atas: 1) bahan cetak (*printed*) 2) bahan ajar dengar (*audio*) atau program audio, 3) bahan ajar pandang dengar (*audio visual*), 4) bahan ajar interaktif (*interactive teaching materials*).

- b. Menurut cara kerja bahan ajar, terdiri atas: 1) bahan ajar yang tidak diproyeksikan, 2) bahan ajar yang diproyeksikan, 3) bahan ajar audio, 4) bahan ajar video, 5) bahan (media) computer.
- c. Menurut sifat bahan ajar, terdiri atas: 1) bahan ajar berbasis cetak, 2) bahan ajar berbasis teknologi, 3) bahan ajar yang digunakan untuk praktik atau proyek, 4) bahan ajar yang dibutuhkan untuk keperluan interkasi manusia.
- d. Menurut substansi materi ajar, terdiri atas: 1) materi aspek kognitif, 2) materi afektif, dan 3) materi psikomotorik.

Selanjutnya Kosasih (2020 : 5-6) mengatakan bahwa ditinjau dari segi pendaayagunaannya, bahan ajar dibedakan menjadi 2 (dua) macam, yaitu:

1. Bahan ajar yang didesain, artinya bahan ajar yang secara khusus dikembangkan sebagai komponen sistem instruksional dalam rangka mempermudah tindak belajar-mengajar yang formal dan direncanakan secara sistematis, misalnya: (a) bahan ajar cetak seperti buku teks, buku referensi, buku cerita, dan surat kabar, (b) bahan ajar non cetak berupa materi-materi dalam tayangan dan sebagainya yang khusus dibuat dan dirancang untuk mencapai tujuan pendidikan.
2. Bahan ajar yang dimanfaatkan atau yang tidak secara khusus dirancang untuk keperluan instruksional, tetapi telah tersedia dan dapat diperoleh karena memang sudah ada di alam dan lingkungan sekitar, serta dapat digunakan untuk kepentingan belajar, misalnya: (a) bahan ajar berupa fasilitas seperti auditorium, perpustakaan, ruang belajar, lapangan, dan lain-lain, (b) bahan ajar berupa kegiatan seperti wawancara, kerja kelompok, observasi, simulasi, dan lain-lain, (c) bahan ajar berupa lingkungan masyarakat seperti taman, toga, dan lain-lain.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa secara garis besar bahan ajar dapat diklasifikasikan menjadi 2 (dua) yakni bahan ajar yang didesain artinya secara khusus dikembangkan dan direncanakan secara sistematis guna mempermudah kegiatan pembelajaran yang meliputi bahan ajar cetak dan non cetak. Kemudian bahan ajar yang dimanfaatkan artinya bahan ajar yang memang sudah tersedia seperti fasilitas, kegiatan, dan lingkungan masyarakat.

2.4 Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

2.4.1 Pengertian LKPD

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi saat ini tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan terbukti dengan berbagai macam inovasi penggunaan bahan ajar yang sudah banyak digunakan oleh pendidik saat proses pembelajaran. Salah satunya yakni Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) merupakan bahan ajar yang digunakan oleh pendidik sebagai penunjang proses pembelajaran. Di dalam LKPD berisikan lembaran-lembaran materi serta tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik dengan tujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan.

Menurut Lestari dkk., (2021 : 126-127), mengemukakan bahwa LKPD merupakan bahan pembelajaran cetak yang membuat rangkaian tugas, petunjuk belajar, dan prosedur penyelesaian tugas dan untuk memfasilitasi peserta didik belajar mandiri. Selanjutnya Diknas dalam Prastowo (2012 : 203-204), mengemukakan bahwa LKPD adalah bahan ajar berbentuk cetak berupa lembaran-lembaran yang berisikan materi, petunjuk-petunjuk pelaksanaan tugas pembelajaran dan ringkasan materi yang harus dikerjakan oleh peserta didik sesuai dengan materi pembelajaran sehingga dapat diketahui sejauh mana pemahaman peserta didik. Berdasarkan pendapat ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa LKPD merupakan bahan ajar yang digunakan oleh pendidik sebagai penunjang pembelajaran.

2.4.2 Fungsi LKPD

LKPD merupakan bahan ajar yang digunakan oleh pendidik sebagai penunjang pembelajaran guna mengetahui pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Oleh karena itu, LKPD mempunyai manfaat yang signifikan bagi peserta didik dan pendidik dalam proses pembelajaran.

Menurut Triana (2021 : 15-16), mengemukakan bahwa LKPD mempunyai empat fungsi yaitu, sebagai bahan ajar yang bisa meminimalkan peran pendidik namun lebih mengaktifkan peserta didik, sebagai bahan ajar yang mempermudah peserta didik untuk memahami materi yang diberikan, sebagai bahan ajar yang ringkas dan kaya tugas untuk berlatih, dan memudahkan pelaksanaan pengajaran kepada peserta didik. Selanjutnya Mudiana dkk., (2022 : 394-395), mengemukakan terdapat beberapa manfaat dari LKPD sebagai berikut:

1. Meningkatkan motivasi belajar, dengan adanya penggunaan LKPD dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Hal ini dapat meningkatkan motivasi belajar mereka.
2. Meningkatkan keterlibatan peserta didik, dengan menggunakan LKPD peserta didik akan lebih terlibat dalam proses pembelajaran.
3. Meningkatkan pemahaman dan referensi informasi, dalam LKPD peserta didik akan terlibat dalam berbagai aktivitas interaktif seperti menjawab pertanyaan, memecahkan teka-teki, atau menyelesaikan misi. Hal ini dapat membantu mereka memahami dan mengingat informasi dengan lebih baik.
4. Meningkatkan efikasi diri, dengan berhasil menyelesaikan tugas-tugas dalam LKPD, peserta didik akan merasa lebih percaya diri dalam kemampuan mereka. Hal ini dapat meningkatkan efikasi diri mereka dalam belajar.
5. Meningkatkan kreativitas dan inovasi, dalam LKPD peserta didik akan diajak untuk berpikir kreatif dan mencari solusi yang inovatif untuk menyelesaikan tantangan soal. Hal ini dapat mengembangkan kemampuan kreativitas dan inovasi mereka.

Selaras dengan pernyataan sebelumnya, Teresa dkk., (2022 : 14) menyatakan bahwa LKPD memiliki fungsi sebagai panduan belajar peserta didik yang akan memudahkan peserta didik dan pendidik untuk melakukan kegiatan belajar mengajar karena dalam LKPD tersusun atas materi, ringkasan, dan petunjuk-petunjuk pelaksanaan tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik dapat berupa teori atau praktik yang mengacu pada kompetensi dasar yang dicapai.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, peneliti menyimpulkan bahwa melalui keberadaan bahan ajar LKPD maka peserta didik akan memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan karena sudah tersusun secara ringkas dan menarik sehingga dapat menciptakan kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan.

2.4.3 Jenis-Jenis LKPD

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) merupakan salah satu bahan ajar yang digunakan oleh pendidik saat ini karena mempunyai berbagai manfaat antara lain memberikan pengalaman konkrit kepada peserta didik, membantu menciptakan variasi belajar, mendorong pemahaman peserta didik terhadap materi yang diberikan, serta motivasi belajar dan kemandirian.

Setiap LKPD disusun dengan materi dan tugas-tugas yang dikemas sedemikian rupa untuk tujuan tertentu. Menurut Prastowo (2014 : 271) mengatakan terdapat 5 (lima) jenis LKPD yang umum digunakan oleh peserta didik yaitu; (a) LKPD penemuan yang membantu peserta didik menemukan suatu konsep, (b) LKPD aplikatif-integratif yang membantu peserta didik menerapkan dan mengintegrasikan berbagai konsep yang telah ditemukan, (c) LKPD penuntun sebagai penuntun belajar, (d) LKPD penguatan sebagai penguatan, dan (5) LKPD praktikum.

Selain itu, LKPD juga mempunyai beberapa keunggulan dalam hal tampilan yang menarik menurut Teresa dkk., (2022 : 14-15), membuktikan bahwa tampilan LKPD bergambar dan interaktif dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dengan meningkatnya antusias peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran, kemandirian peserta didik dalam mengerjakan LKPD, kepercayaan diri peserta didik dalam menyampaikan pendapat, dan rasa ingin tahu peserta didik.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, peneliti menyimpulkan bahwa jenis LKPD yang digunakan dalam penelitian ini LKPD aplikatif-integratif berbasis gamifikasi yang akan membantu peserta didik menerapkan dan mengintegrasikan berbagai konsep yang telah ditemukan terkait mata pelajaran Bahasa Indonesia.

2.4.4 Indikator LKPD

Indikator dalam penyusunan LKPD yang baik ialah dapat memenuhi kriteria penelitian dan memiliki komponen atau struktur yang sesuai. Pada penelitian ini penggunaan LKPD akan dikemas secara digital dengan menggunakan fitur untuk membantu kegiatan pembelajaran secara mandiri yang akan berisi abstraksi materi dan kumpulan soal guna membantu dan memandu peserta didik dalam proses pemahaman materi. Menurut Prastowo (2014 : 273) mengatakan bahwa LKPD memiliki unsur yang lebih sederhana dibandingkan dengan modul, namun lebih kompleks dibandingkan dengan buku. LKPD terdiri atas 6 (enam) unsur utama yang meliputi:

1. Judul,
2. Petunjuk belajar,
3. Kompetensi dasar atau materi pokok,
4. Informasi pendukung,
5. Tugas-tugas atau langkah kerja, dan
6. Penilaian

Selanjutnya menurut Daryanto (2014 : 173) menyebutkan bahwa unsur-unsur LKPD secara umum adalah sebagai berikut:

1. Judul, mata pelajaran, semester, tempat,
2. Petunjuk belajar,
3. Kompetensi yang akan dicapai,
4. Indikator,
5. Informasi pendukung,
6. Tugas-tugas dan langkah-langkah kerja,
7. Penilaian.

Keberadaan LKPD memberikan pengaruh yang cukup besar dalam proses pembelajaran sehingga dalam penyusunannya selain memiliki komponen atau struktur yang sesuai seperti yang telah dipaparkan oleh

pendapat ahli di atas namun harus memenuhi syarat atau kriteria penelitian. Menurut Salirawati (dalam Danial & Sanusi (2020 : 617-618) menyebutkan terdapat 3 (tiga) syarat suatu LKPD dikatakan layak, yaitu syarat didaktis, syarat konstruksi, dan syarat teknis. Syarat didaktis berkaitan dengan terpenuhinya asas-asas pembelajaran efektif dalam suatu LKPD. Syarat konstruksi berkaitan dengan kebahasaan. Syarat teknis berkaitan dengan penelitian berdasarkan kaidah yang telah ditetapkan.

Tabel 2. Syarat Didaktis, Konstruksi, dan Teknis Penyusunan LKPD

No.	Syarat	Indikator
1.	Didaktis	1. Mengajak peserta didik aktif dalam proses pembelajaran.
		2. Memberi penekanan pada proses untuk menemukan konsep.
		3. Memiliki variasi stimulus melalui berbagai media dan kegiatan peserta didik.
		4. Dapat mengembangkan kemampuan komunikasi sosial, emosional, moral, dan estetika pada diri anak.
		5. Pengalaman belajar ditentukan oleh tujuan pengembangan pribadi.
2.	Konstruksi	1. Menggunakan bahasa yang sesuai.
		2. Menggunakan struktur kalimat yang jelas.
		3. Kegiatan dalam LKPD jelas
		4. Menghindari pertanyaan yang terlalu terbuka.
		5. Tidak mengacu pada buku sumber diluar kemampuan peserta didik.
		6. Menyediakan ruang yang cukup pada LKPD sehingga peserta didik dapat menulis atau menggambarkan sesuatu pada LKPD.
		7. Menggunakan kalimat sederhana dan pendek.
		8. Menggunakan lebih banyak ilustrasi daripada kalimat.
		9. Memiliki tujuan belajar yang jelas serta bermanfaat.
		10. Memiliki identitas untuk memudahkan administrasinya.
3.	Teknis	1. Penampilan.
		2. Konsistensi tulisan yang digunakan.
		3. Penggunaan gambar yang tepat.

Sumber: Salirawati (dalam Danial & Sanusi, (2020 : 617-618)

Berdasarkan penjelasan ahli di atas, maka dalam penyusunan LKPD sendiri dapat dirancang sesuai dengan kondisi dan situasi kegiatan pembelajaran yang dihadapi berupa panduan untuk latihan pengembangan aspek kognitif maupun bentuk panduan eksperimen atau demonstrasi yang memuat kegiatan mendasar yang harus dilakukan oleh peserta didik untuk memaksimalkan pemahaman dalam upaya pembentukan kemampuan dasar sesuai indikator pencapaian pembelajaran yang harus ditempuh.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti mengadaptasi indikator penyusunan LKPD menurut pendapat Prastowo (2014 : 273) yang terdiri atas 6 (enam) unsur utama yang meliputi:

1. Judul,
2. Petunjuk belajar,
3. Kompetensi dasar atau materi pokok,
4. Informasi pendukung,
5. Tugas-tugas atau langkah kerja, dan
6. Penilaian

2.5 Gamifikasi

2.5.1 Pengertian Gamifikasi

Pada era sekarang pendidikan dapat diimplementasikan melalui beragam konsep salah satunya adalah konsep gamifikasi yang kemudian diadopsi sebagai bahan ajar. Gamifikasi menjadikan suatu perubahan pada penggunaan bahan ajar, yaitu dari yang bersifat konvensional menggunakan buku cetak saja hingga menjadi lebih inovatif karena hal inilah gamifikasi akan berpotensi untuk dapat meningkatkan daya tarik atau minat peserta didik dalam pembelajaran.

Menurut Ariessanti dkk., (2020 : 176), menyatakan bahwa gamifikasi adalah pendekatan pembelajaran menggunakan elemen-elemen di dalam *games* atau *video games* dengan tujuan untuk memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran dan memaksimalkan perasaan nyaman dan ketertarikan terhadap proses pembelajaran tersebut, selain itu media ini juga dapat digunakan untuk menangkap hal-hal yang menarik minat

peserta didik dan menginspirasinya untuk terus melakukan pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa konsep penerapan gamifikasi dalam pembelajaran menggunakan elemen-elemen didalam *games* yang menyeimbangkan antara unsur kesenangan menjadi daya tarik bagi pembelajaran tersebut sehingga mampu memotivai peserta didik dalam proses pembelajaran. Melalui pembelajaran berbasis *games* digital, dalam penelitian ini akan memanfaatkan atau mengadopsi konsep permainan (gamifikasi) yang memiliki unsur hiburan ke dalam bentuk bahan ajar LKPD saat proses pembelajaran bahasa Indonesia guna meningkatkan minat baca peserta didik kelas IV SD.

2.5.2 Manfaat Gamifikasi

Gamifikasi diartikan sebagai konsep pembelajaran dengan menerapkan elemen-elemen didalam *games* yang menyeimbangkan antara unsur kesenangan menjadi daya tarik bagi pembelajaran. Menurut Kapp (dalam Kistiani (2018 : 24-25) mengatakan bahwa “*Gamification is using game-based mechanics, aesthetics and game thinking to engage people, motivate action, promote learning, and solve problems*”, yang dapat diartikan bahwa gamifikasi menggunakan mekanika berbasis permainan, estetika dan pemikiran permainan untuk melibatkan orang memotivasi tindakan, mempromosikan pembelajaran, dan memecahkan masalah. Secara general konsep adopsi LKPD berbasis gamifikasi mempunyai manfaat dapat menciptakan pengalaman belajar yang berarti dan memotivasi peserta didik melalui integrasi bermain dengan penerapannya di dunia nyata.

Selanjutnya Hamari (2016 : 170-179) menambahkan bahwa gamifikasi yang diterapkan pada bahan ajar juga dapat memberikan pemahaman terhadap pengguna, sebab gamifikasi adalah proses dimana unit

pembelajaran disajikan dalam format permainan atau menggabungkan unsur-unsur permainan. Dibandingkan dengan metode pembelajaran yang bersifat konvensional, pembelajaran berbasis *games* akan membuka pandangan baru bagi peserta didik untuk mempertajam kemampuan mereka yang akan relevan dengan tuntutan abad ke-21 seperti kreativitas, kolaborasi, komunikasi, dan pemikiran kritis.

Selain itu, pembelajaran berbasis permainan juga dapat meningkatkan partisipasi peserta didik yang sangat penting untuk menentukan efektivitas dan keberhasilan proses pembelajaran. Secara umum terdapat 2 (dua) jenis pembelajaran berbasis *games*, yaitu asli dan modifikasi. *Games* asli dibuat dari awal untuk tujuan tertentu, sedangkan *games* modifikasi menggunakan sistem permainan yang ada dan mengembangkannya untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

2.5.3 Keunggulan dan Kelemahan Gamifikasi

Peneliti menggunakan LKPD berbasis gamifikasi dengan desain yang menarik dalam penelitian ini karena akan menyajikan materi pembelajaran interaktif berupa video pembelajaran dikemas dengan desain animasi sehingga peserta didik tidak akan merasa bosan dalam belajar. Selain itu, penyajian soal dalam LKPD berbasis gamifikasi ini akan lebih menarik karena peserta didik diajak seperti sedang bermain *game online* melalui gawai dalam menjawab soal yang diberikan. Hal ini sesuai dengan pendapat ahli yakni menurut Rembulan (2018 : 86) yang mengemukakan bahwa model pembelajaran gamifikasi memang memiliki beberapa kelebihan, diantaranya:

1. Belajar jadi lebih menyenangkan,
2. Mendorong peserta didik untuk menyelesaikan aktivitas pembelajarannya,
3. Membantu peserta didik lebih fokus dan memahami materi yang sedang dipelajari,
4. Memberi kesempatan peserta didik untuk berkompetisi, bereksplorasi, dan berprestasi dalam kelas.

Selanjutnya menurut Fithriyyah (2022 : 15-16), mengatakan bahwa model pembelajaran gamifikasi memiliki beberapa keunggulan, yaitu:

1. Memiliki visualisasi yang menarik sehingga peserta didik tidak lagi merasa jenuh selama pembelajaran berlangsung,
2. Peserta didik termotivasi untuk meningkatkan hasil belajarnya,
3. Serta proses pembelajaran menjadi lebih efektif karena tampilan dan penyajian masalah yang interaktif.

Berdasarkan pendapat di atas maka keunggulan menerapkan gamifikasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan *engagement* (kesediaan untuk berpartisipasi meliputi keterlibatan perilaku, emosi, dan kognitif) dan motivasi peserta didik untuk mengikuti proses belajar-mengajar dikarenakan proses yang dilakukan berlangsung menarik dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya.

Sedangkan kelemahan dari penggunaan LKPD berbasis gamifikasi adalah masih kurangnya pemahaman pendidik terkait gamifikasi yang diartikan dalam pelaksanaannya dituntut untuk membuat sebuah game, membuat aplikasi khusus yang tentu saja akan memakan banyak biaya. Padahal jika *resource* (sumber) yang dimiliki tidak memungkinkan untuk membuat sebuah aplikasi dapat menggunakan *tools* (alat) sederhana untuk menerapkan proses gamifikasi dalam pembelajaran di kelas.

Menurut Rembulan & Putra (2018 : 87), mengatakan bahwa yang paling penting dalam penerapan gamifikasi adalah konsep yang tepat dengan tujuan yang jelas dan mampu membangun *engagement* bagi peserta didik dalam belajar. Selanjutnya menurut Widyawati (2016 : 98) tampilan LKPD basis gamifikasi yang diberikan atau dirancang oleh pendidik hendaknya sedekat mungkin dengan dunia nyata agar peserta didik dapat memahami keterkaitan antara materi pelajaran dengan permasalahan yang ada di dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan pendapat di atas maka peneliti menyimpulkan bahwa setiap bahan ajar pasti mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing, begitu juga dengan bahan ajar LKPD berbasis gamifikasi

karena dalam penggunaannya masih memiliki keterbatasan aksesibilitas dan ketersediaan perangkat yang memadai. Bahan ajar LKPD berbasis gamifikasi ini membutuhkan konsep dan perangkat yang mendukung guna pelaksanaan secara maksimal di kelas. Hal inilah yang perlu diperhatikan oleh pendidik saat proses pelaksanaan pembelajaran.

2.5.4 Indikator Gamifikasi

Gamifikasi diartikan sebagai konsep pembelajaran dengan menerapkan elemen-elemen didalam *games* yang menyeimbangkan antara unsur kesenangan menjadi daya tarik bagi pembelajaran. Laelasari (2018 : 19) dalam penyusunan modul berbasis gamifikasi mengklasifikasikan elemen-elemen *games* menjadi 2 (dua) elemen utama yaitu elemen diri dan elemen sosial. Elemen diri merupakan elemen-elemen yang difokuskan untuk pengembangan diri, seperti poin, level, rencana pencapaian, dan sebagainya. Elemen sosial adalah elemen yang menunjukkan pencapaian diri dalam suatu kelompok, seperti papan peringkat (*leaderboards*).

Sementara ini, menurut Kapp (2013 : 43) mengatakan bahwa terdapat beberapa elemen dalam game yang dimasukkan ke dalam pembelajaran, yaitu *story, challenge, level, feedback, scores, leaderboards, curiosity, character, interactivity, feedback, freedom for fail, competition, dan collaboration*. Elemen-elemen atau indikator yang akan digunakan pada penelitian ini adalah *narrative, progression, point, dan challenges*.

Dengan penjelasan sebagai berikut:

- a. *Narrative* atau narasi merupakan skenario atau cerita permainan yang disusun oleh pembuat games untuk memandu dan membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik sehingga semakin bersemangat dalam pembelajaran.
- b. *Progression* merupakan kemajuan peserta didik yang dinyatakan dengan poin.
- c. *Point* digunakan guna merepresentasikan perkembangan kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik dalam bentuk numerik.

- d. *Challenges* merupakan tantangan yang diberikan untuk melatih keterampilan serta karakter peserta didik. Pada pelaksanaannya peserta didik akan diberikan misi untuk diselesaikan melalui:
- 1) *Look and follow*, nantinya peserta didik diminta untuk mengamati sebuah permasalahan berupa video, ilustrasi, maupun contoh soal. Dalam hal ini pendidik harus memantau peserta didik saat mengikuti proses pembelajaran.
 - 2) *Question and answer*, setelah melakukan pengamatan peserta didik diperkenankan untuk mengajukan pertanyaan dengan cara berdiskusi agar mendapatkan informasi sebanyak-banyaknya.
 - 3) *Let's try*, peserta didik akan diberikan kesempatan untuk menyelesaikan beberapa permasalahan atau soal dengan topik yang sama.
 - 4) *Sharing*, peserta didik akan saling membagikan hasil penyelesaiannya kepada peserta didik yang lain kemudian saling memberikan tanggapan.
 - 5) *Quiz*, peserta didik akan diberikan soal yang berbeda dengan soal sebelumnya sebagai bentuk evaluasi pembelajaran.

Kemudian seperti halnya *games* yang memiliki kerangka kerja atau sistem untuk mengoperasikannya konsep dalam gamifikasi pun sama. Menurut Werbach dan Hunter (dalam Fithriyyah (2022 : 21-24) menguraikan sebagai berikut:

- a. *Dynamics are the big-picture aspects of the gamified system that you have to consider and manage but which can never directly enter into the game.* Dapat diartikan bahwa dinamika merupakan konsep abstrak dan gambaran terbesar dalam sistem permainan sebagai unsur dari permainan yang melibatkan persepsi dan pengalaman permainan. Pada bagian dinamika ini terdapat 5 (lima) elemen diantaranya: *constraints, emotions, narrative, progression, dan relationship.*
- b. *Mechanics are the basic processes that drive the action forward and generate player engagement.* Dapat diartikan bahwa mekanika diperlukan guna menerapkan dinamika dalam sebuah permainan dengan kata lain mekanika adalah aturan yang menggerakkan permainan yang mengacu pada komponen yang akan diterapkan ke dalam game seperti tindakan dasar, algoritma

permainan, serta elemen game. Dalam mekanik terdapat 10 (sepuluh) elemen, yaitu *challenges, chances, competition, cooperation, feedback, resource acquisition, rewards, transactions, turns, dan win states*.

- c. *Components are the specific instantiations of mechanics and dynamics*. Dapat diartikan bahwa komponen merupakan bagian penting dari dinamika dan mekanika, bagian terakhir, dan penutup dalam sistem gamifikasi. Dengan kata lain komponen ialah perwujudan spesifik dari dua elemen sebelumnya sehingga peserta didik dapat mengetahui sejauh mana perkembangan permainan dengan melihat banyaknya poin yang diperoleh. Elemen yang termasuk dalam komponen antara lain: *achievements, avatars, badges, boss fights, collections, combat, content unlocking, gifting, leaderboards, levels, points, quests, social graphs, teams*.

Dengan menerapkan kerangka kerja atau sistem konsep dalam gamifikasi Menurut Werbach dan Hunter (dalam Fithriyyah (2022 : 21-24) yaitu:

- a. Dinamika, unsur permainan yang melibatkan emosi peserta didik, logika permainan, dan kronologis kejadian melalui elemen *narrative* dan *progression*.
- b. Mekanika, seperangkat aturan yang menggerakkan permainan melalui elemen *challenges*.
- c. Komponen, representasi mekanika dan dinamika dalam bentuk penghargaan melalui elemen *point*.

Peneliti memilih indikator dengan kerangka konsep gamifikasi tersebut karena dipandang lebih terperinci untuk menjadi alat ukur instrumen penelitian yang akan dikembangkan oleh peneliti dalam menentukan indikator penelitian.

2.6 Minat Baca

2.6.1 Pengertian Minat Baca

Secara umum minat baca dapat diartikan sebagai suatu keinginan yang kuat dalam diri seseorang untuk melakukan kegiatan membaca. Melalui adanya minat baca dalam diri seseorang dapat membuka jendela ilmu pengetahuan dan pengalaman yang luas serta mendalam berupa karya cetak atau karya umum. Menurut Sudarsana (2014 : 11) minat baca

adalah sikap positif dan adanya rasa ketertarikan dalam diri anak terhadap aktivitas membaca dan tertarik terhadap buku bacaan. Kemudian menurut Rahim (2018 : 28) minat baca diartikan sebagai suatu kemauan yang kuat disertai dengan usaha seseorang untuk membaca.

Selanjutnya selaras dengan pendapat kedua ahli di atas, menurut Fathurrohman (2018 : 170-171) mengemukakan bahwa minat baca adalah suatu kecenderungan jiwa yang aktif untuk memahami pola bahasa agar memperoleh informasi yang erat hubungannya dengan kemauan, aktivitas, dan perasaan senang yang secara potensial memungkinkan individu untuk memilih, memperhatikan, dan menerima sesuatu yang datang dari luar dirinya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa minat baca sebagai suatu sikap positif dengan adanya ketertarikan dalam diri atau kemauan yang kuat disertai dengan usaha seseorang atau kecenderungan jiwa yang aktif untuk memahami pola bahasa terhadap aktivitas membaca dan tertarik terhadap buku bacaan.

2.6.2 Aspek-Aspek Minat Baca

Minat baca diartikan sebagai suatu sikap positif dengan adanya ketertarikan dalam diri atau kemauan yang kuat disertai dengan usaha seseorang atau kecenderungan jiwa yang aktif untuk memahami pola bahasa terhadap aktivitas membaca dan tertarik terhadap buku bacaan. Menurut Ama (2020 : 21-23) minat baca seorang peserta didik dapat dilihat dari aspek-aspek minat baca antara lain:

a. **Atensi membaca**

Saat peserta didik melakukan kegiatan membaca jika minat baca peserta didik tinggi maka akan terlihat dari besarnya perhatian yang ditunjukkan dalam membaca, fokus terhadap bacaan serta menunjukkan keseriusan membaca.

b. Kegemaran membaca

Saat peserta didik memiliki kesukaan atau kegemaran membaca, maka akan terlihat dalam aktivitas misalnya peserta didik menyukai kegiatan membaca, menjadikan kegiatan membaca menjadi bagian dari hobby yang menyenangkan sehingga minat baca pun juga tinggi.

c. Waktu membaca

Peserta didik yang memiliki minat baca tinggi bisa dilihat dari seberapa banyak waktu yang digunakan dalam membaca, ataupun saat waktu luang digunakan untuk membaca maupun memiliki jadwal khusus dalam membaca yang dijadikan sebuah rutinitas yang produktif dalam kegiatan membaca.

d. Jumlah buku bacaan

Minat baca yang tinggi juga bisa dilihat sejauh mana peserta didik memiliki koleksi buku-buku bacaan maupun dalam bentuk *e-book* yang dibaca oleh peserta didik ataupun peserta didik memiliki kebiasaan membeli buku edisi terbaru atau cetakan terbaru di baca.

Kemudian menurut Harris & Sippay (dalam Nursalina, (2014 : 1-7)

mengatakan bahwa minat baca dapat dilihat dari:

1. Seberapa jauh subyek menyadari, mengetahui dan memahami manfaat membaca,
2. Perhatian dan ketertarikan subjek dalam membaca buku,
3. Seberapa besar rasa senang subjek terhadap kegiatan membaca,
4. Seberapa sering subjek melakukan aktivitas membaca buku.

Selanjutnya menurut Hurlock (2020 : 22), aspek-aspek minat yang dikaitkan dengan minat baca antara lain:

a. Kesadaran

Seseorang dikatakan berminat dalam suatu objek, apabila seseorang tersebut memiliki kesadaran sebab dengan kesadaran seseorang dapat mengenal objek yang mempunyai gaya tarik sehingga timbul rasa senang.

b. Perhatian

Seseorang dikatakan berminat terhadap suatu objek bila di dalamnya disertai perhatian, perhatian langsung maupun tidak langsung karena kesadaran berfungsi untuk menambahkan aktivitas dan daya konsentrasi terhadap suatu objek.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka, dapat disimpulkan bahwa aspek-aspek yang mempengaruhi minat baca peserta didik dapat dilihat dari segi atensi membaca, kegemaran atau ketertarikan terhadap

kegiatan membaca, waktu membaca seberapa sering kegiatan membaca dilakukan, dan jumlah buku bacaan yang dimiliki peserta didik. Secara garis besar keempat hal ini didasarkan pada adanya kesadaran dan perhatian peserta didik itu sendiri.

2.6.3 Faktor-Faktor yang Memengaruhi Minat Baca

Kegiatan membaca sangat penting dalam kehidupan manusia dan merupakan keterampilan dasar berbahasa yang harus dikuasai oleh peserta didik. Membaca akan menjadi hal yang pokok dilakukan dalam kehidupan sehari-hari karena tuntutan zaman yang semakin maju dan canggih. Oleh karena itu, seperti yang dikatakan sebelumnya bahwa kegiatan membaca tidak akan pernah terjadi apabila tidak ada minat yang muncul dari individu tersebut sehingga minat membaca tidak akan terlepas dari faktor yang mendukung dan menghambatnya.

Faktor yang memengaruhi minat baca seseorang terdiri atas 2 (dua) faktor yaitu faktor internal yang berasal dari dalam diri individu dan faktor eksternal yang berasal dari luar individu. Sejalan dengan pendapat Fauziyah (2019 : 18) bahwa faktor-faktor yang memengaruhi minat baca digolongkan menjadi dua faktor, yaitu:

1. Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor yang berasal dari masing-masing individu meliputi faktor jasmani dan faktor psikologi. Faktor jasmani terdiri dari kesehatan individu. Faktor psikologi terdiri dari intelegensi, kemampuan membaca, sikap terhadap membaca, jenis kelamin, perhatian, bakat, motivasi, konsep diri, kematangan usia, dan kesiapan.

2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal meliputi faktor keluarga, sekolah, dan masyarakat. Faktor keluarga terdiri dari cara orang tua mendidik, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua dan latar belakang kebudayaan.

Selanjutnya menurut Lestari (2019 : 198) mengatakan bahwa minat baca setiap peserta didik dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain:

a. Kondisi Fisik

Kondisi fisik yang baik dan sehat akan membuat keadaan peserta didik stabil. Hal inilah yang nantinya berpengaruh pada

- aktivitas peserta didik, misalnya dalam kegiatan membaca.
- b. Kondisi Emosional
Kondisi emosional juga berperan penting disini karena jika peserta didik sedang mengalami suasana hati yang kurang baik, maka peserta didik tersebut akan kurang merespon dengan baik apa yang sedang ia kerjakan, salah satunya untuk kegiatan membaca.
 - c. Lingkungan Sosial
Lingkungan pun akan memberikan pengaruh atas perilaku seseorang artinya jika peserta didik tinggal di lingkungan yang gemar membaca maka ia secara tidak langsung akan melakukan kegiatan membaca.

Kemudian menurut Burs & Lowe (dalam Rofiqul Khasanah, (2015 : 27) mengemukakan bahwa faktor-faktor yang memengaruhi minat baca yaitu:

- a. Kebutuhan terhadap bacaan.
- b. Tindakan untuk mencari bacaan.
- c. Rasa senang terhadap bacaan.
- d. Keinginan untuk selalu membaca.
- e. Tindak lanjut (menindaklanjuti dari apa yang dibaca).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang memengaruhi minat baca adalah faktor internal dan faktor eksternal yang terdiri dari kondisi fisik dan emosional yakni rasa senang terhadap bacaan, keinginan dan kebutuhan untuk selalu membaca secara internal dan terdiri dari faktor lingkungan keluarga dan sosial, pendidikan sekolah, dan faktor fasilitas sekolah secara eksternal.

2.6.4 Indikator Minat Baca

Indikator diartikan sebagai alat pemantau (sesuatu) yang dapat memberikan petunjuk atau keterangan. Begitupun dengan indikator pada minat baca yang dijadikan sebagai suatu petunjuk kearah minat baca. Menurut Djaali (2011 : 121) mengatakan bahwa indikator minat membaca meliputi aspek perhatian, perasaan, dan respon. Berikut penjelasannya secara rinci:

- a. Perhatian
Diartikan sebagai pemusatan konsentrasi penuh dari seluruh aktivitas individu yang ditunjukkan kepada sesuatu ataupun sekumpulan objek karena melalui adanya perhatian

menyebabkan bertambahnya aktivitas seseorang meliputi atensi, kegemaran, frekuensi, waktu luang, jumlah buku yang dibaca, durasi membaca, dan usaha untuk membaca.

b. Perasaan

Diartikan sebagai sebuah pernyataan jiwa yang sedikit banyak bersifat aktif untuk merasakan senang dan tidak senang, tidak bergantung pada rangsangan, dan alat-alat indra. Perasaan dalam hal membaca meliputi rasa antusiasme dalam membaca dan ketertarikan untuk membaca.

c. Respon

Diartikan sebagai tanggapan sebagai hasil atau kesan yang didapatkan dari adanya pengamatan tentang subjek, peristiwa atau hubungan-hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan-pesan.

Kemudian menurut Dalman (2014 : 145) mengemukakan bahwa indikator dalam mengukur tingkat minat baca seseorang antara lain:

- a. Frekuensi dan kuantitas membaca, diartikan juga sebagai frekuensi (keseringan) dan waktu yang digunakan seseorang untuk membaca. Karena apabila seseorang mempunyai minat baca yang tinggi maka frekuensi atau keseringannya akan lebih banyak.
- b. Kuantitas sumber bacaan, ketika seseorang mempunyai minat baca dan berusaha membaca bacaan yang variatif sehingga tidak hanya membaca bacaan yang mereka butuhkan pada saat tertentu saja tetapi membaca bacaan yang memang dianggap penting.

Hal ini selaras dengan pendapat Pratiwi (2018 : 291) mengemukakan bahwa terdapat 6 (enam) indikator yang menunjukkan minat baca, yaitu: a) perasaan senang; b) pemusatan perhatian; c) penggunaan waktu; d) motivasi untuk membaca; e) emosi dalam membaca; f) usaha untuk membaca.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti dalam penelitian ini mengadaptasi indikator minat baca dari pendapat Djaali (2011: 121) karena indikator tersebut dapat mengukur tingkat minat baca peserta didik. Indikator minat baca tersebut yaitu:

- a. Perhatian
Perhatian dalam membaca yaitu:
 1. Atensi dalam membaca, peserta didik mempunyai kefokus, keseriusan, dan konsentrasi terhadap bacaan yang dibaca dan dipelajari.
 2. Frekuensi waktu membaca, waktu membaca yang ideal bagi peserta didik sekolah dasar yaitu sekitar 15 menit karena peserta didik hanya dapat fokus membaca selama 15 menit selebihnya peserta didik akan merasa bosan.
 3. Usaha untuk membaca, peserta didik yang mempunyai minat baca yang tinggi tentu saja akan melakukan usaha yang lebih untuk membaca.
- b. Perasaan
Perasaan dalam hal membaca meliputi antusiasme, kegemaran, dan ketertarikan untuk membaca.
- c. Respon
Respon dalam membaca meliputi tanggapan atau kepuasan setelah membaca.

2.7 Pembelajaran Bahasa Indonesia

2.7.1 Pengertian Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu pembelajaran yang wajib dilaksanakan pada pendidikan di Indonesia. Mata pelajaran Bahasa Indonesia sudah diajarkan sejak pendidikan sekolah dasar hingga perpendidikan tinggi sehingga memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, emosional peserta didik dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi.

Menurut Abidin (2019 : 23) mengatakan bahwa pembelajaran adalah serangkaian proses yang berisi seperangkat aktivitas yang dilakukan peserta didik untuk mencapai tujuan belajar. Bahasa Indonesia adalah ujaran/bunyi bahasa yang dihasilkan masyarakat yang hidup di kepulauan timur dunia yang dipengaruhi dengan kuat budaya Hindu. Bahasa inilah yang digunakan oleh masyarakat untuk berinteraksi antar sesamanya. Jadi, pembelajaran Bahasa Indonesia diartikan sebagai serangkaian proses aktivitas membelajarkan peserta didik mengenai

Bahasa Indonesia sesuai dengan ujaran atau bunyi yang digunakan oleh masyarakat dalam berinteraksi antar sesama.

Adapun menurut Ali (2020 : 38) menyatakan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia pada hakikatnya adalah membelajarkan peserta didik tentang keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai tujuan dan fungsinya. Selaras dengan pendapat tersebut Puspitasari (2019 : 108) mengemukakan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia dapat diartikan sebagai sebuah pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam komunikasi dengan bahasa baik lisan maupun tulis. Melalui pengalaman belajar, peserta didik menemukan, menerapkan, menganalisis, membandingkan, menyusun, memperbaiki, menilai, dan menyimpulkan sendiri.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia adalah sebuah pembelajaran yang membelajarkan peserta didik mengenai keterampilan berbahasa Indonesia guna meningkatkan kemampuan berkomunikasi peserta didik dengan bahasa yang baik dan benar secara lisan dan tulisan.

2.7.2 Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran Bahasa Indonesia adalah proses belajar yang melatih peserta didik untuk menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia peserta didik akan mempelajari dan memahami penggunaan kalimat baku dan memperkaya kosa kata peserta didik sehingga dapat dikatakan pembelajaran Bahasa Indonesia faktor awal yang dapat memengaruhi keberhasilan peserta didik mempelajari bidang studi lain dalam pembelajaran di sekolah. Berdasarkan hal tersebut, dijelaskan tujuan pembelajaran bahasa Indonesia menurut para ahli yaitu Cahyani (dalam Puspitasari & Rodiyana (2019 : 109) menjelaskan bahwa:

Pembelajaran bahasa Indonesia bertujuan agar peserta didik mempunyai kemampuan sebagai berikut: berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku baik secara lisan maupun tulis; menghargai dan bangga menggunakan Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara; memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan; menggunakan Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial; menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa; menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

Kemudian pendapat ahli lain yaitu Priatna (2019 : 149) menjelaskan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia diharapkan dapat membantu peserta didik agar mampu mengemukakan gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat dan bahkan menemukan serta menggunakan kemampuan analitis dan imajinatif yang ada di dalam dirinya. Fokus utama pembelajaran Bahasa Indonesia terdiri dari empat aspek keterampilan berbahasa yaitu berbicara, menyimak, membaca, dan menulis.

Selaras dengan hal di atas Ahmad Susanto (2020 : 245) mengemukakan bahwa tujuan pembelajaran bahasa Indonesia di SD antara lain bertujuan agar peserta didik mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan kehidupan, serta meningkatkan kemampuan berbahasa. Adapun tujuan khusus pengajaran Bahasa Indonesia antara lain agar peserta didik memiliki kegemaran membaca, meningkatkan karya sastra guna meningkatkan kepribadian, mempertajam kepekaan, perasaan, dan memperluas wawasannya.

Berdasarkan uraian pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia adalah untuk membantu peserta didik agar terampil dalam berbahasa dan dapat mengemukakan gagasan, perasaan, serta berpartisipasi dalam masyarakat dengan menggunakan kemampuan analitis, imajinatif, kreatif, dan kritis, serta

dapat mengembangkan kemampuan menggunakan bahasa Indonesia dalam segala fungsinya yakni berkomunikasi, sarana berpikir, sarana persatuan, dan sarana kebudayaan.

2.7.3 Karakteristik Pembelajaran Bahasa Indonesia

Karakteristik pembelajaran Bahasa Indonesia adalah menjadi modal dasar untuk belajar dan bekerja karena berfokus pada kemampuan literasi (berbahasa dan berpikir). Adapun menurut Mailida (2017 : 5-7) mengemukakan bahwa karakteristik pembelajaran bahasa Indonesia sebagai berikut:

1. mata pelajaran bahasa Indonesia sebagai sarana komunikasi,
2. mata pelajaran bahasa Indonesia membentuk keterampilan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca),
3. membentuk keterampilan berbahasa produktif (berbicara dan menulis).

Selanjutnya Hamidulloh Ibda (2019 : 6-9) dalam bukunya menjelaskan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia ini akan membina dan mengembangkan pengetahuan dan kemampuan literasi peserta didik dalam semua peristiwa komunikasi yang mendukung keberhasilan dalam pendidikan dan dunia kerja.

Kompetensi berbahasa ini akan didasarkan pada 3 (tiga) hal yang saling berhubungan dan saling mendukung untuk mengembangkan kompetensi peserta didik, yaitu bahasa (mengembangkan kompetensi kebahasaan), sastra (kemampuan memahami, mengapresiasi, menanggapi, menganalisis, dan mencipta karya sastra), dan berpikir (kritis, kreatif, dan imajinatif).

Selaras dengan pendapat ahli sebelumnya Samiha dkk., (2023 : 60-62) mengemukakan bahwa karakteristik pembelajaran bahasa Indonesia ialah sebagai berikut:

1. mata pelajaran Bahasa Indonesia mencakup kemampuan reseptif dan produktif yakni :
 - a) Menyimak merupakan kemampuan peserta didik menerima, memahami informasi yang didengar, dan menyiapkan

- tanggapan secara relevan untuk memberikan apresiasi kepada mitra tutur.
- b) Membaca merupakan kemampuan peserta didik untuk memahami, memaknai, menginterpretasi, dan merefleksi teks sesuai tujuan dan kepentingannya untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan potensinya.
 - c) Memirsakan merupakan kemampuan seseorang untuk memahami, memaknai, menginterpretasi, dan merefleksi sajian visual dan/ atau audiovisual sesuai tujuan dan kepentingannya untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan potensinya.
 - d) Berbicara merupakan kemampuan menyampaikan gagasan, tanggapan, dan perasaan dalam bentuk lisan.
 - e) Mempresentasikan merupakan kemampuan memaparkan gagasan atau tanggapan secara fasih, akurat, bertanggung jawab, dan/atau menyampaikan perasaan sesuai konteks dengan cara yang komunikatif melalui beragam media (visual, digital, audio, dan audiovisual)
 - f) Menulis merupakan kemampuan menyampaikan gagasan, tanggapan, dan perasaan dalam bentuk tulis secara fasih, akurat, bertanggung jawab, dan/atau menyampaikan perasaan sesuai konteks.
2. mata pelajaran Bahasa Indonesia menggunakan pendekatan berbasis genre melalui pemanfaatan beragam tipe teks dan teks multimodal (lisan, tulis, visual, audio, audiovisual). Model pembelajaran menggunakan pedagogic genre yaitu: penjelasan (*explaining, building the context*), pemodelan (*modelling*), pembimbingan (*joint construction*), dan pemandirian (*independent construction*), serta kegiatan yang mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, kreatif, dan imajinatif dalam proses pembelajaran.
 3. mata pelajaran bahasa Indonesia dibelajarkan untuk meningkatkan kecakapan hidup peserta didik dalam mengelola diri dan lingkungan, serta kesadaran dan kepedulian peserta didik terhadap lingkungan alam, sosial, dan budaya.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli, peneliti dapat menyimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran Bahasa Indonesia lebih berfokus pada pengembangan pengetahuan dan kemampuan literasi peserta didik yang didasarkan kepada 3 (tiga) kompetensi berbahasa yakni bahasa (mengembangkan kompetensi kebahasaan), sastra (kemampuan memahami, mengapresiasi, menanggapi, menganalisis, dan mencipta karya sastra), dan berpikir (kritis, kreatif, dan imajinatif).

Namun, dalam penelitian ini peneliti lebih mendalami pada aspek

bahasa mencakup kemampuan reseptif yakni keterampilan membaca mengenai kepekaan terhadap fonem, huruf, sistem isyarat, kosakata, struktur bahasa (tata bahasa), makna, dan metakognisi peserta didik kelas IV sekolah dasar.

2.8 Kerangka Pikir

Kerangka pikir akan memudahkan peneliti untuk mengidentifikasi pengaruh antara kedua variabel. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah LKPD berbasis gamifikasi sedangkan variabel terikatnya adalah minat baca peserta didik. Minat baca diartikan sebagai suatu keinginan dan sikap positif dan adanya rasa ketertarikan dalam diri anak terhadap aktivitas membaca dan tertarik terhadap buku bacaan.

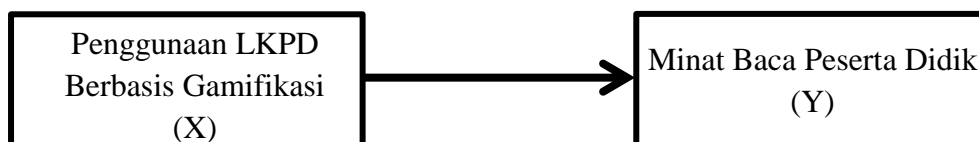
Minat baca dalam diri peserta didik dapat diukur menggunakan beberapa indikator. Djaali (2011 : 121) memaparkan bahwa indikator minat baca meliputi aspek: 1) Perhatian, perhatian dalam membaca menyebabkan bertambahnya aktivitas seseorang meliputi atensi, kegemaran, frekuensi, waktu luang, jumlah buku yang dibaca, durasi membaca, dan usaha untuk membaca; 2) Perasaan, perasaan dalam hal membaca meliputi rasa antusiasme dalam membaca dan ketertarikan untuk membaca; 3) Respon, respon adalah tanggapan sebagai hasil atau kesan yang didapatkan dari adanya pengamatan tentang subjek, peristiwa atau hubungan-hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan-pesan.

Data penelitian Solahudin (2022 : 1407) yang menunjukkan bahwa faktor eksternal sangat memengaruhi faktor internal yakni keinginan membaca dapat meningkat bila didukung dengan bahan atau media baca yang menarik karena perangkat ajar akan mendorong ketertarikan peserta didik secara langsung dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil riset yang dilakukan oleh Zahra (2021 : 83) gamifikasi terbukti dapat bermanfaat dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik, meningkatkan motivasi mereka untuk belajar, mendorong kolaborasi di antara teman sebaya, membantu retensi pengetahuan, dan membangun lingkungan belajar pribadi yang positif.

Konsep gamifikasi diadopsi kedalam desain LKPD dengan menerapkan teknik dan strategi dari sebuah permainan ke dalam *non-game context* atau konteks non permainan untuk menyelesaikan suatu masalah menjadi jauh lebih menarik dengan mengintegrasikan *game thinking*, *game design*, dan *game mechanics*. Dalam pendekatan gamifikasi terkandung beberapa elemen yang dapat menjadikan pembelajaran berbeda dengan pembelajaran konvensional pada umumnya.

Werbach dan Hunter (dalam Fithriyyah (2022 : 21-24) mengemukakan beberapa elemen yang terdapat dalam gamifikasi, antara lain: 1) Dinamika, unsur permainan yang melibatkan emosi peserta didik, logika permainan, dan kronologis kejadian melalui elemen *narrative*. 2) Mekanika, seperangkat aturan yang menggerakkan permainan melalui elemen *challenges*. 3) Komponen, representasi mekanika dan dinamika dalam bentuk penghargaan melalui elemen *point*.

Berdasarkan penjelasan dalam kajian pustaka, peneliti menyimpulkan bahwa variabel bebas memengaruhi variabel terikat. Bahan ajar LKPD Berbasis Gamifikasi mengutamakan keterlibatan peserta didik secara interaktif dalam mengerjakan LKPD meliputi aspek dinamika (*narrative, progression*), mekanika (*challenge*), dan komponen (*point*) sedangkan minat baca dipengaruhi oleh penggunaan LKPD berbasis gamifikasi dalam proses pembelajaran berupa perhatian atau atensi, perasaan, dan respon untuk memahami dan mengolah informasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan pokok pemikiran di atas, maka kerangka pikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka Pikir Penelitian

Keterangan:

X : penggunaan LKPD berbasis gamifikasi

Y : minat baca peserta didik

→ : pengaruh

2.9 Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban yang sifatnya masih praduga atau jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah terdapat Pengaruh Penggunaan LKPD Berbasis Gamifikasi Terhadap Minat Baca Peserta Didik pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar Tahun Ajaran 2023/2024.

III. METODE PENELITIAN

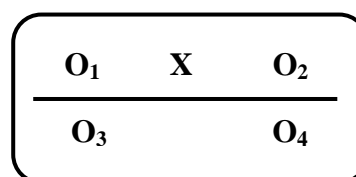
3.1 Jenis dan Desain Penelitian

3.1.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen yang berbentuk *quasi experimental design*. Menurut Sugiyono (2015 : 8) mengemukakan bahwa penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada populasi dan sampel tertentu pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat statistik yang bertujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Penelitian ini dilakukan dalam dua kelompok atau kelas yakni kelompok eksperimen (kelas yang akan mendapatkan perlakuan berupa LKPD berbasis gamifikasi) dan kelompok kontrol (kelas pengendali yang tidak mendapatkan perlakuan). Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan guna mengetahui dan menganalisis Penggunaan LKPD Berbasis Gamifikasi Terhadap Minat Baca Peserta Didik pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar.

3.1.2 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian *nonequivalent control group design*. Desain penelitian tersebut menurut Sugiyono (2015 : 79) dapat disajikan sebagai berikut:



Gambar 2. Desain Penelitian

Keterangan:

O1 : Pengukuran kelompok awal kelas eksperimen

O2 : Pengukuran kelompok akhir kelas

X : Perlakuan pada kelas eksperimen menggunakan LKPD berbasis gamifikasi

O3 : Pengukuran kelompok awal kelas kontrol

O4 : Pengukuran kelompok akhir kelas kontrol

Sumber: Sugiyono, (2015 : 79)

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

3.2.1 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Al-Azhar 1 yang beralamat di Jalan Gn. Tanggamus No.34, Perumnas Way Halim, Kecamatan Way Halim, Kota Bandar Lampung, Lampung.

3.2.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini telah diawali dengan bersamaan dikeluarkannya surat izin penelitian pendahuluan dengan nomor surat 8605/UN26.13/PN.01.00/2023 oleh Dekan Fakultas Kependidikan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung pada tanggal 19 September 2023. Penelitian akan dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024.

3.2.3 Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Al-Azhar 1 Bandar Lampung.

3.3 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan serangkaian tindakan atau langkah-langkah yang harus dilakukan oleh peneliti, penelitian ini terdapat beberapa tahapan diantaranya tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap akhir. Berikut ini tahap-tahap dalam penelitian *nonequivalent control group design* yang akan dilaksanakan pada penelitian ini:

1. Tahap Persiapan

- a. Merumuskan masalah dari hasil penelitian pendahuluan.
- b. Menentukan sampel penelitian (kelas eksperimen dan kelas kontrol).
- c. Merancang penyusunan LKPD berbasis gamifikasi menggunakan *liveworksheet* materi Bahasa Indonesia.
- d. Menyiapkan modul ajar pada kelas eksperimen.
- e. Menyiapkan kisi-kisi dan instrumen pengumpulan data yang akan dilakukan dalam bentuk angket.

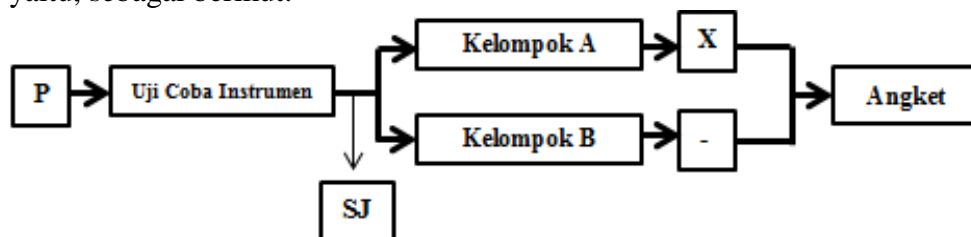
2. Tahap Pelaksanaan

- a. Menguji cobakan instrumen angket kepada peserta didik kelas IV SD Al-Azhar 2 Bandar Lampung. Alasan peneliti memilih SD tersebut dikarenakan memiliki fasilitas yang memadai guna diterapkannya LKPD berbasis gamifikasi dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV menggunakan kurikulum merdeka.
- b. Melaksanakan penelitian pada kelas eksperimen. Proses pembelajaran kelas eksperimen menggunakan LKPD berbasis gamifikasi sebagai perlakuan dan pelaksanaan sesuai dengan modul ajar yang telah disusun.
- c. Menghitung data dari hasil uji coba instrumen untuk mengetahui instrumen telah valid dan reliabel.
- d. Melaksanakan penelitian dengan membagikan instrumen angket yang sudah valid dan reliabel kepada semua sampel penelitian.

3. Tahap Akhir Penelitian

- a. Melakukan analisis dan pengolahan data hasil penelitian untuk mengetahui penggunaan LKPD berbasis gamifikasi terhadap minat baca peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia sekolah dasar dan interpretasi hasil perhitungan data.
- b. Menarik kesimpulan untuk menjawab pertanyaan di dalam penelitian.
- c. Menyusun laporan penelitian.

Adapun langkah-langkah tahap pelaksanaan untuk memudahkan penelitian yaitu, sebagai berikut:



Gambar 3. Desain Langkah Penelitian

Keterangan:

P	: Populasi
SJ	: Sampel Jenuh
X	: Perlakuan LKPD berbasis gamifikasi
-	: Tidak mendapatkan perlakuan
Uji Coba Instrumen	: Tes Awal
Angket	: Tes Akhir
Kelompok A	: Kelas Eksperimen
Kelompok B	: Kelas Kontrol
Sumber:	Peneliti

3.4 Populasi dan Sampel Penelitian

3.4.1 Populasi Penelitian

Populasi adalah seluruh karakteristik yang menjadi objek penelitian, diantara karakteristik tersebut berkaitan dengan seluruh kelompok orang, peristiwa, atau benda yang menjadi pusat perhatian bagi peneliti. Populasi dapat diartikan sebagai keseluruhan objek yang memiliki karakteristik tertentu. Menurut Sugiyono (2016 : 297) menyatakan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas; objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Populasi pada penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Al-Azhar 1 Bandar Lampung yang berjumlah 94 orang peserta didik. Data jumlah peserta didik diperoleh peneliti berdasarkan data yang diberikan oleh wali kelas saat melakukan penelitian pendahuluan. Berikut data populasi penelitian ini dapat lihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Populasi Peserta didik Kelas IV SD Al-Azhar 1 Bandar Lampung

Kelas	Banyak Peserta didik		Jumlah Peserta didik
	Laki-Laki	Perempuan	
IV A	13	10	23
IV B	11	12	23
IV C	12	12	24
IV D	12	10	24
Jumlah			94

Sumber: Dokumentasi pendidik kelas IV SD Al-Azhar 1 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2023/2024

3.4.2 Sampel Penelitian

Sampel merupakan bagian penarikan dari jumlah populasi yang ditetapkan oleh peneliti sebelum melakukan penelitian. Menurut Sugiyono (2016 : 120) mengatakan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut untuk memastikan data yang diperoleh memang representatif dan dapat dipertanggungjawabkan untuk menentukan sampel dalam penelitian.

Penelitian ini menggunakan teknik *non-probability sampling* yaitu teknik *purposive sampling*. Menurut Sugiyono, (2015 : 84) menjelaskan bahwa *non-probability sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang atau kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Teknik *purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas IV D sebagai kelas eksperimen dan kelas IV C sebagai kelas kontrol. Pertimbangan dipilihnya kedua kelas tersebut karena melihat dari data kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) mata pelajaran Bahasa Indonesia yang telah ditetapkan pendidik pada tabel di bawah ini;

Tabel 4. Data Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran Mata (KKTP) Pelajaran Bahasa Indonesia

Deskripsi Capaian Pembelajaran	Kelas	Jumlah Peserta Didik	Interval			
			Perlu Bimbingan (0-68)	Cukup (68-78)	Baik (79-89)	Sangat Baik (90-100)
Menyimak dan Membaca 3. Peserta didik mampu memahami ide pokok (gagasan) suatu pesan lisan, informasi dari media audio, teks aural (teks yang dibacakan) dan instruksi lisan yang berkaitan dengan tujuan berkomunikasi. 4. Peserta didik mampu memahami dan memaknai teks narasi yang dibacakan atau dari media audio.	IV A	23	3	8	7	5
	IV B	23	6	5	6	6
	IV C	24	2	8	9	5
	IV D	24	8	8	3	5
JUMLAH		94	19	29	25	21

Sumber: Dokumen Pendidik Kelas IV SD Al-Azhar 1 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2023/2024

Melalui data KTTP ini dapat terlihat sejauh mana kemampuan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yakni memahami ide pokok (gagasan) suatu pesan lisan, informasi dari media audio, teks aural (teks yang dibacakan), dan instruksi lisan yang berkaitan dengan tujuan

berkomunikasi serta memaknai teks narasi yang dibacakan atau dari media audio.

Dalam penelitian ini, yang dijadikan sebagai kelas kontrol adalah kelas IV C dan kelas eksperimen adalah kelas IV D. Kelas IV D dijadikan sebagai kelas eksperimen dikarenakan kemampuan peserta didiknya untuk mencapai tujuan pembelajaran masih kurang terlihat dari banyaknya jumlah peserta didik yang berada pada kategori perlu bimbingan dan cukup. Hal ini memudahkan peneliti untuk melihat apakah minat baca dapat meningkat atau tidak ketika diberi perlakuan dengan penggunaan LKPD berbasis gamifikasi dalam pembelajaran di kelas. Sedangkan kelas IV C dijadikan sebagai kelas kontrol dikarenakan kemampuan peserta didiknya untuk mencapai tujuan pembelajaran sudah sangat baik terlihat dari banyaknya jumlah peserta didik yang berada pada kategori baik dan sangat baik daripada kelas lainnya sehingga dapat menjadi patokan perbandingan dengan kelas eksperimen.

3.5 Variabel Penelitian

Sebuah penelitian harus memiliki variabel, baik berupa variabel bebas maupun variabel terikat. Terdapat 2 (dua) variabel yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu:

3.5.1 Variabel Bebas (*Independent*)

Variabel bebas pada penelitian ini adalah LKPD berbasis gamifikasi dengan dilambangkan dengan (X).

3.5.2 Variabel Terikat (*Dependent*)

Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu minat baca peserta didik terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD Al-Azhar 1, Bandar Lampung dilambangkan dengan (Y).

3.6 Definisi Konseptual Variabel dan Operasional Variabel

3.6.1 Definisi Konseptual Variabel

Definisi Konseptual berfungsi menjelaskan secara lengkap dan detail variabel penelitian yang akan menjadi pembahasan sebagai berikut:

a. LKPD Berbasis Gamifikasi (X)

LKPD berbasis gamifikasi merupakan bahan ajar yang dirancang dan dimanfaatkan oleh pendidik dalam menyampaikan materi pada proses pembelajaran dengan mengadopsi unsur-unsur *games* atau permainan dan memodifikasinya kedalam penyusunan LKPD sehingga lebih menarik minat peserta didik dalam pembelajaran. Dalam penyusunannya nanti akan menerapkan 3 sistem konsep gamifikasi yakni dinamika (*narrative dan progression*), mekanika (*challenges*), dan komponen (*point*).

b. Minat Baca (Y)

Minat baca diartikan sebagai suatu sikap positif dengan adanya ketertarikan dalam diri atau kemauan yang kuat disertai dengan usaha seseorang atau kecenderungan jiwa yang aktif untuk memahami pola bahasa terhadap aktivitas membaca dan tertarik terhadap buku bacaan ataupun materi pembelajaran.

3.6.2 Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional berfungsi untuk memahami arti setiap variabel penelitian sebelum dilaksanakan analisis atau dengan menspesifikasi kan kegiatan dan tindakan yang dilakukan oleh peneliti, yaitu:

a. LKPD Berbasis Gamifikasi (X)

Pembelajaran pada dasarnya memerlukan optimalisasi menggunakan bahan ajar yang bervariasi sehingga akan membantu peserta didik memahami konsep pembelajaran. Gamifikasi menjadikan suatu perubahan pada penggunaan bahan ajar dari yang bersifat konvensional menjadi lebih inovatif sehingga dapat

meningkatkan daya tarik atau minat peserta didik khususnya dalam kegiatan membaca.

Kemudian dalam pengukuran aktivitas penggunaan LKPD berbasis gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada penelitian ini mengacu kepada indikator menurut Werbach dan Hunter (dalam Fithriyyah, 2022 : 21-24) dengan mengadopsi elemen gamifikasi dalam penyusunan LKPD yang memuat 3 (tiga) dimensi dengan indikator elemen *games* yakni *narrative*, *progression*, *challenges*, dan *point* sebagai berikut.

Tabel 5. Indikator Aktivitas Penggunaan LKPD Berbasis Gamifikasi

No.	Dimensi	Indikator	
1.	Dinamika	<i>narrative</i>	Informasi didalam LKPD mudah dipahami oleh peserta didik meliputi petunjuk penggunaan LKPD dan instruksi atau perintah pengerjaan latihan soal yang diberikan.
			Informasi didalam LKPD cukup mudah dipahami oleh peserta didik meliputi petunjuk penggunaan LKPD dan instruksi atau perintah pengerjaan latihan soal yang diberikan.
			Informasi didalam LKPD sulit dipahami oleh peserta didik meliputi petunjuk penggunaan LKPD dan instruksi atau perintah pengerjaan latihan soal yang diberikan.
			Informasi didalam LKPD tidak dapat dipahami oleh peserta didik meliputi petunjuk penggunaan LKPD dan instruksi atau perintah pengerjaan latihan soal yang

No.	Dimensi	Indikator	
			diberikan
		<i>progression</i>	LKPD berbasis gamifikasi dapat meningkatkan pemahaman materi terlihat ketika peserta didik menjawab soal dengan tepat dan cepat.
			LKPD berbasis gamifikasi cukup dapat meningkatkan pemahaman materi terlihat ketika peserta didik menjawab soal dengan tepat dan cepat.
			LKPD berbasis gamifikasi sulit meningkatkan pemahaman materi terlihat ketika peserta didik menjawab soal dengan tepat dan cepat.
			LKPD berbasis gamifikasi tidak dapat meningkatkan pemahaman materi terlihat ketika peserta didik menjawab soal dengan tepat dan cepat.
2.	Mekanika	<i>challenges</i>	Peserta didik dapat dengan mudah menjawab semua pertanyaan atau permasalahan yang diberikan dalam LKPD dengan benar.
			Peserta didik hanya dapat menjawab setengah pertanyaan atau permasalahan yang diberikan dalam LKPD dengan benar.
			Peserta didik sulit menjawab semua pertanyaan atau permasalahan yang diberikan dalam LKPD dengan benar.
			Peserta didik tidak dapat menjawab semua pertanyaan atau permasalahan yang diberikan dalam LKPD dengan benar.

No.	Dimensi	Indikator	
3.	Komponen	<i>point</i>	LKPD berbasis gamifikasi dapat meningkatkan kemajuan belajar peserta didik terlihat dari nilai akhir ketika mengerjakan LKPD yakni 90-100.
			LKPD berbasis gamifikasi cukup dapat meningkatkan kemajuan belajar peserta didik terlihat dari nilai akhir ketika mengerjakan LKPD yakni 70-80.
			LKPD berbasis gamifikasi sulit meningkatkan kemajuan belajar peserta didik terlihat dari nilai akhir ketika mengerjakan LKPD yakni 50-60.
			LKPD berbasis gamifikasi tidak dapat meningkatkan kemajuan belajar peserta didik terlihat dari nilai akhir ketika mengerjakan LKPD yakni ≤ 50 .

Adaptasi: Werbach dan Hunter (dalam Fithriyyah, (2022 : 21-24)

Dalam pelaksanaannya, bahan LKPD berbasis gamifikasi akan ditunjukkan kepada peserta didik, kemudian peserta didik akan memperhatikan instruksi yang ada didalam LKPD berbasis gamifikasi secara online menggunakan *device computer* untuk selanjutnya melakukan kegiatan penugasan atau *challenges* yang tersedia didalam LKPD di laboratorium komputer.

b. Minat Baca (Y)

Minat baca dalam penelitian ini adalah tolak ukur bagaimana keinginan atau ketertarikan seorang peserta didik sekolah dasar dalam kegiatan membaca yang dapat dibuktikan melalui atensi peserta didik dalam membaca dan memahami materi pelajaran yang diajarkan. Adapun indikator dan sub indikator minat baca dalam

penelitian ini mengadaptasi dari pendapat ahli Djaali (2021 : 121) yaitu:

- a. Perhatian, dengan sub indikator terdiri dari:
 - 1) Atensi dalam membaca buku meliputi kefokusannya, keseriusan, dan konsentrasi terhadap materi bacaan yang dibaca.
 - 2) Frekuensi waktu membaca.
 - 3) Usaha untuk membaca.
- b. Perasaan, dengan sub indikator terdiri dari:
 - 1) Antusiasme dalam membaca dan memahami materi pelajaran yang diajarkan.
 - 2) Ketertarikan terhadap materi bacaan yang diberikan didalam LKPD.
- c. Respon, dengan sub indikator terdiri dari:
 - 1) Tanggapan setelah membaca materi yang disajikan dalam LKPD.
 - 2) Kepuasan setelah membaca materi yang disajikan dalam LKPD.

Berikut skor alternatif dan kisi-kisi angket minat baca.

Tabel 6. Skor Alternatif Jawaban Angket Minat Baca

Bentuk Pilihan Jawaban	Skor Pertanyaan
Sangat Setuju (SS)	4
Setuju (S)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Sumber: Sugiyono, (2019 : 147)

Tabel 7. Kisi-Kisi Angket Minat Baca

No	Indikator	Sub Indikator	Nomor yang diajukan	Nomor yang dipakai	Nomor Angket
1.	Perhatian	Atensi dalam membaca meliputi kefokusannya, keseriusan, dan konsentrasi terhadap materi bacaan yang dibaca.	1,3,5,7	1,7	1,4
		Frekuensi waktu membaca.	2,4,6	2,6	2,3

No	Indikator	Sub Indikator	Nomor yang diajukan	Nomor yang dipakai	Nomor Angket
		Usaha untuk membaca.	9,11,13	9,11,13	6,8,10
2.	Perasaan	Antusiasme peserta didik.	8,10,12,14	8,10,12	5,7,9
		Kegemaran peserta didik dalam membaca.	15,17,19,21	17,19,21	11,13,14
		Ketertarikan untuk membaca.	16,18,20,22	18,22	12,15
3.	Respon	Tanggapan setelah membaca.	23,25,27,29	27,29	19, 20
		Kepuasan setelah membaca.	24,26,28,30	24,26	16, 17, 18
Jumlah				30	

Sumber: Djaali (2011: 121)

3.7 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

3.7.1 Teknik Kuesioner/Angket

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner (angket). Angket adalah teknik pengumpulan data yang berupa lembar pernyataan yang akan dijawab oleh responden. Responden dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Al-Azhar 1 Bandar Lampung. Angket ini diberikan kepada peserta didik untuk memperoleh informasi mengenai minat baca peserta didik dengan adanya penggunaan LKPD berbasis gamifikasi. Angket ini dibuat dengan jenis angket tertutup dan menggunakan skala *likert* yang mempunyai 4 (empat) kemungkinan jawaban tanpa jawaban netral, ini dimaksud untuk menghindari kecenderungan responden bersikap ragu-ragu dan tidak mempunyai jawaban yang jelas terdiri dari 3 indikator dengan 20 pernyataan dan 4 alternatif jawaban. Kuesioner akan

diberikan oleh 48 responden dari kelas eksperimen dan kelas kontrol di akhir pembelajaran.

3.7.2 Studi Dokumentasi

Salah satu teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mendapatkan data yang relevan adalah studi dokumentasi. Menurut Riduwan (2014 : 43) teknik dokumentasi ditujukan untuk memperoleh data secara langsung dari tempat dilakukannya penelitian meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, foto-foto, film dokumenter, dan data lain yang relevan pada penelitian. Teknik pengumpulan data ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) mata pelajaran Bahasa Indonesia meteri Bab 5 Bertukar dan Menukar pada kelas IV SD AL-Azhar 1 Bandar Lampung saat melaksanakan penelitian pendahuluan. Selain itu, teknik ini juga digunakan untuk memperoleh gambar atau foto peristiwa saat kegiatan penelitian berlangsung.

3.7.3 Observasi

Observasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam suatu penelitian yang dilakukan melalui pengamatan langsung pada suatu subjek atau objek penelitian guna mendapatkan data-data sistematis mengenai fenomena-fenomena yang diselidiki. Menurut Sudjono dalam Sulistiasih (2018 : 44) mengatakan bahwa observasi adalah cara menghimpun bahan-bahan keterangan atau data yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena-fenomena yang sedang dijadikan sasaran pengamatan.

Oleh karena itu, untuk memperoleh data yang dibutuhkan dan relevan dalam penelitian ini, maka peneliti menggunakan teknik observasi langsung. Pada observasi, peneliti mengamati penggunaan LKPD

berbasis gamifikasi saat proses pembelajaran. Observasi dilaksanakan di SD Al-Azhar 1 Bandar Lampung dengan menggunakan lembar observasi yang diisi oleh seorang observator lain diluar peneliti secara langsung selama proses pembelajaran berlangsung. Data lembar observasi penilaian aktivitas penggunaan LKPD berbasis gamifikasi peserta didik lengkap pada (lampiran. 15 hlm. 180)

3.8 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat untuk mengumpulkan data. Instrumen penelitian digunakan untuk memperoleh data dan informasi yang lengkap mengenai hal-hal yang ingin dikaji. Dengan kata lain instrumen penelitian digunakan untuk melakukan pengukuran agar menghasilkan data kuantitatif yang akurat. Instrumen penelitian ini adalah angket (kuesioner) mengenai penggunaan LKPD berbasis gamifikasi dan minat baca. Cara ini dilakukan untuk mendapatkan data objektif yang diperlukan untuk menghasilkan kesimpulan pada penelitian yang telah dilaksanakan nantinya. Data instrumen penelitian lengkap pada (lampiran. 14-18 hlm. 178-184)

3.9 Uji Prasyarat Instrumen

Adanya uji prasyarat instrument bertujuan untuk mengetahui data yang valid dan reliabel maka perlu diujicobakan terlebih dahulu. Uji coba instrumen akan dilakukan pada peserta didik kelas IV SD Al-Azhar 2 Bandar Lampung yang berjumlah 23 orang peserta didik.

3.9.1 Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Validitas sangat erat kaitannya dengan tujuan pengukuran suatu penelitian. Menurut Arikunto (2016 : 87) mengatakan bahwa instrumen yang dikatakan valid berarti menunjukkan alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data itu valid, valid mengartikan instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Dalam penelitian ini uji validitas yang digunakan adalah rumus korelasi *Product Moment*

dengan berbantuan *Microsoft Office Excel*. Rumus korelasi *Product Moment* yang dikemukakan oleh Pearson dalam Muncarno (2017 : 57), sebagai berikut;

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\} \cdot \{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien antara variabel X dan Y
 N = Jumlah sampel
 X = Skor item
 Y = Skor total

Dengan kriteria pengujian apabila $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka kaidah keputusannya sebagai berikut:

Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ berarti valid, tetapi sebaliknya
 Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ berarti tidak valid atau *drop out*

Uji validitas dilakukan menggunakan rumus korelasi product moment dengan bantuan *Microsoft Office Excel* dengan memasukkan data skor total pada lembar data kemudian untuk menghitung r_{hitung} . Selanjutnya hasil perhitungan dari r_{hitung} dikonsultasikan dengan nilai tabel *r product moment* dengan $dk = 23$, signifikansi atau α sebesar 5% diperoleh r_{tabel} sebesar 0,413. (lampiran. 20 hlm. 188).

Lalu bisa dilakukan penarikan kesimpulan dengan kriteria uji validitas yakni jika nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka butir instrumen dinyatakan valid. Data perhitungan lengkap (lampiran. 20-21 hlm 188-189). Hasil uji validitas instrumen angket disajikan dalam tabel sebagai berikut;

Tabel 8. Hasil Uji Validitas Minat Baca

Nomor Pernyataan	Jumlah	Keterangan
1,2,6,7,8,9,10,11,12,13, 17,18,19,21,22,24,26, 28,29, 30	20	Valid
3,4,5,14,15,16,20,23,25,27	10	Tidak Valid
Jumlah Total	30	-

Sumber: Hasil Penelitian 2024

Berdasarkan tabel 7, diketahui bahwa perhitungan validitas instrumen angket minat baca dari responden yang berjumlah 23 peserta didik,

disimpulkan bahwa dari 30 butir pernyataan terdapat 20 butir kuesioner yang valid dengan klasifikasi kategori validitas disesuaikan pada tabel 10, namun item-item tersebut belum tentu reliabel, oleh sebab itu perlu diuji reliabilitas terlebih dahulu. Data perhitungan lengkap (lampiran. 20-21 hlm 188-189).

Tabel 9. Klasifikasi Validitas

Koefisien Validitas	Kategori
0,80 – 1,00	Sangat Kuat
0,60 – 0,79	Kuat
0,40 – 0,59	Sedang
0,20 – 0,39	Rendah
0,00 – 0,19	Sangat Rendah

Sumber: Arikunto (2013 : 276)

3.9.2 Uji Reliabilitas

Instrumen yang valid belum tentu reliabel. Reliabilitas merupakan konsistensi atau kestabilan skor suatu instrumen penelitian terhadap individu yang sama dan diberikan dalam waktu yang berbeda.

Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama akan menghasilkan data yang sama. Sama halnya dengan uji validitas pada penelitian ini yaitu angket. Reliabilitas instrumen diuji menggunakan korelasi *Alpha Cronbach* yang dikemukakan oleh Arikunto (2018 : 225) dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_i}{\sigma_{total}} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = Reliabilitas instrumen

n = Banyaknya butir pernyataan

$\sum \sigma_i$ = Jumlah varians skor tiap-tiap item total

σ_{total} = varians total

Mencari varians skor tiap-tiap item σ_i digunakan rumus yang dikemukakan Arikunto (2018 : 226) sebagai berikut:

$$\sigma_i = \left(\frac{\sum X_i^2 - \frac{(\sum X_i)^2}{N}}{N} \right)$$

Keterangan:

σ_i = varians skor tiap-tiap item

$\sum X_i$ = Jumlah item i

N = Jumlah responden

Selanjutnya rumus untuk mencari variabel total (σ_{total}) yang dikemukakan Arikunto (2018 : 226) sebagai berikut:

$$\sigma_{total} = \left(\frac{\sum X_{total}^2 - \frac{(\sum X_{total})^2}{N}}{N} \right)$$

Keterangan:

σ_{total} = Varians total

$\sum X_{total}$ = Jumlah X_{total}

N = Jumlah responden

Hasil perhitungan dari rumus Korelasi *Alpha Cronbach* (r_{11})

dikonsultasikan dengan nilai r_{tabel} dengan $dk = n-1$ dan $\alpha =$ sebesar 5% atau 0,05, maka kaidah keputusan sebagai berikut:

Jika $r_{11} > r_{tabel}$ berarti reliabel, tetapi sebaliknya

Jika $r_{11} < r_{tabel}$ berarti tidak reliabel.

Jika instrumen tersebut reliabel, maka dapat dilihat kriteria penafsiran mengenai indeks r_{11} dibawah ini:

Tabel 10. Kriteria Klasifikasi Reliabilitas

Koefisien Reliabilitas	Kategori
0,80 – 1,00	Sangat Kuat
0,60 – 0,79	Kuat
0,40 – 0,59	Sedang
0,20 – 0,39	Rendah
0,00 – 0,19	Sangat Rendah

Sumber: Arikunto (2013 : 276)

Uji reliabilitas angket minat baca yang diambil dari 23 responden dengan menggunakan rumus *alpha cronbach's* berbantuan *Microsoft Office Excel* guna mencari varians data tiap item pada lembar data. Setelah diketahui varians setiap item maka lanjut untuk mencari varians total dan jumlah varians. Lalu masukkan rumus uji reliabilitas

cronbach's alpha dengan memasukkan rumus excel = n (jumlah item pernyataan kuesioner) /n-1×(1-jumlah varians/varians total) lalu tekan *enter*.

Selanjutnya hasil perhitungan dari r_{11} dikonsultasikan dengan nilai tabel *r product moment* dengan $dk = n-1$ yaitu $23-1 = 22$, signifikansi atau α sebesar 5% diperoleh r_{tabel} sebesar 0,423. Lalu bisa dilakukan penarikan kesimpulan dengan kriteria uji reliabilitas yakni jika nilai $r_{11} > r_{tabel}$, maka butir instrumen dinyatakan reliabel . Hasil uji reliabilitas instrumen angket disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 11. Hasil Uji Reliabilitas Minat Baca

Varians Total	Jumlah Varians Butir	r_{11} (Alpha)	r_{tabel}	Keputusan ($r_{11} > r_{tabel}$)	Interpretasi
142,7	26,09	0,845	0,423	Reliabel	Sangat Kuat

Sumber: Hasil Analisis Peneliti

Berdasarkan hasil perhitungan uji reliabilitas pada tabel 10 di atas, diketahui bahwa r_{11} (0,845) $>$ r_{tabel} (0,423), instrumen dinyatakan reliabel dengan kategori “**sangat kuat**”. Data perhitungan lengkap (lampiran. 22 hlm. 190).

3.10 Uji Prasyarat Analisis Data

Uji prasyarat analisis data diperlukan untuk mengetahui apakah analisis data untuk pengujian hipotesis dapat dilanjutkan atau tidak.

3.10.1 Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang terkumpul dari masing-masing kelas dalam penelitian ini dari populasi berdistribusi normal atau tidak normal. Untuk menguji normalitas data maka penelitian ini menggunakan rumus *IBM SPSS Statistics 21 for windows*. Uji normalitas data dilakukan dengan melihat nilai pada tabel *Saphiro Wilk* . Uji normalitas data dengan Teknik *Saphiro Wilk* digunakan karena sampel kurang dari 30. Uji normalitas dilakukan dengan kriteria pengujian nilai signifikansi sebagai berikut:

Jika $p > 0,05$ maka data penelitian berdistribusi normal.

Jika $p < 0,05$ maka data penelitian tidak berdistribusi normal.

3.10.2 Uji Linearitas

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel yakni variabel bebas dan variabel terikat memiliki hubungan yang linear atau tidak. Rumus yang digunakan pada uji linearitas yaitu dengan Uji ANOVA menggunakan *IBM SPSS Statistics 21 for windows* Kaidah pengambilan keputusan uji ANOVA linearitas antara lain: Jika nilai *sig. deviation from linearity* $>$ taraf nyata (α) 0,05 maka data linear, tetapi sebaliknya

Jika nilai *sig. deviation from linearity* $<$ taraf nyata 0,05 maka data tidak linear.

3.11 Analisis Data Aktivitas Penggunaan LKPD Berbasis Gamifikasi

Analisis data dalam penelitian ini, peneliti menggunakan lembar observasi untuk mengetahui aktivitas penggunaan LKPD berbasis Gamifikasi kepada peserta didik selama proses pembelajaran. Nilai aktivitas peserta didik diperoleh dengan rumus:

$$N_s = \frac{R \text{ (jumlah skor)}}{SM \text{ (skor maksimum)}} \times 100$$

Keterangan :

N_s : Nilai

R : Jumlah skor yang diperoleh

SM : Skor maksimum

100 : Bilang tetap

Tabel 12. Kategori Nilai Aktivitas Penggunaan LKPD Peserta Didik

No	Tingkat Keberhasilan (%)	Keterangan
1	>80	Sangat Aktif
2	60-79	Aktif
3	50-59	Cukup
4	<50	Kurang

Sumber: Trianto (2011 : 160)

3.12 Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk menguji ada tidaknya pengaruh penggunaan LKPD berbasis gamifikasi terhadap minat baca peserta didik. Pada penelitian ini peneliti akan melihat seberapa besar pengaruh penggunaan LKPD berbasis Gamifikasi terhadap minat baca peserta didik. Penelitian ini menggunakan uji T dengan rumus uji regresi linear sederhana dengan berbantuan program *IBM SPSS Statistics 21 for windows*.

Dengan kriteria pengujian apabila nilai signifikansi (Sig.) lebih kecil < dari probabilitas 0,05 mengandung arti bahwa ada pengaruh LKPD berbasis gamifikasi (X) terhadap minat baca peserta didik (Y). Sebaliknya, apabila nilai signifikansi (Sig.) lebih kecil > dari probabilitas 0,05 mengandung arti bahwa tidak ada pengaruh LKPD berbasis gamifikasi (X) terhadap minat baca peserta didik (Y). Uji regresi linear sederhana digunakan untuk menguji ada tidaknya pengaruh penggunaan LKPD berbasis gamifikasi terhadap minat baca peserta didik, dengan hipotesis sebagai berikut.

Ha = Terdapat pengaruh penggunaan LKPD berbasis gamifikasi terhadap minat baca peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD Al-Azhar 1 Bandar Lampung.

Ho = Tidak terdapat pengaruh penggunaan LKPD berbasis gamifikasi terhadap minat baca peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD Al-Azhar 1 Bandar Lampung.

Adapun rumusan persamaan untuk regresi linear sederhana menurut Sugiyono (2016 : 261) yaitu:

$$\hat{Y} = a + bX$$

Keterangan:

\hat{Y} = Variabel Terikat

X = Variabel Bebas

a = Konstanta

b = Koefisiensi Regresi

Sumber: Sugiyono (2016 : 261)

Selanjutnya untuk mengetahui pengaruh LKPD berbasis gamifikasi (X) terhadap minat baca (Y) dalam analisis regresi linear sederhana, kita dapat berpedoman pada nilai R Square (R^2) yang dapat terlihat pada output SPSS bagian model *Summary*.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang didasari dari uji hipotesis menggunakan rumus regresi linier sederhana dan pembahasan mengenai pengaruh penggunaan LKPD berbasis Gamifikasi terhadap minat baca peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV di SD Al-Azhar 1 Bandar Lampung, disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan LKPD berbasis Gamifikasi terhadap minat baca peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV di SD Al-Azhar 1 Bandar Lampung tahun pelajaran 2023/2024. Hal ini dilihat dari hasil koefisien korelasi yang berkategori kuat. Artinya bahwa semakin tinggi optimalisasi penggunaan LKPD berbasis gamifikasi dalam pembelajaran, maka semakin tinggi juga minat baca peserta didik.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian, maka peneliti memberikan saran, yaitu sebagai berikut:

5.2.1. Peserta Didik

Peserta didik diharapkan memiliki semangat yang tinggi dalam pelajaran apapun. Peneliti mengharapkan peserta didik dapat meningkatkan minat membacanya, serta aktif dalam proses pembelajaran. Melalui adanya penggunaan bahan ajar LKPD berbasis gamifikasi dapat meningkatkan minat baca peserta didik dalam belajar.

5.2.2. Pendidik

Pendidik diharapkan dapat menerapkan penggunaan bahan ajar berupa LKPD berbasis Gamifikasi dalam proses pembelajaran. Pendidik juga diharapkan mampu menguasai penggunaan bahan ajar secara digital

agar dapat menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

5.2.3. Kepala Sekolah

Kepala sekolah diharapkan dapat ikut serta dalam meningkatkan minat baca peserta didik dengan mengoptimalkan pembelajaran di kelas salah satunya dengan penggunaan bahan ajar digital seperti LKPD berbasis Gamifikasi. Selain itu dapat menjalin kerjasama yang baik lagi antar komponen sekolah.

5.2.4. Peneliti Lanjutan

Peneliti lanjutan yang akan melakukan penelitian dalam bidang yang sama diharapkan hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi atau wawasan dan penelitian yang relevan tentang penggunaan LKPD berbasis Gamifikasi terhadap minat baca. Selain itu diharapkan dapat mengkaji lebih dalam dan menemukan variabel lainnya yang berpengaruh terhadap minat baca peserta didik pada mata pelajaran lain yang tidak dibahas dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. 2019. *Konsep dasar Bahasa Indonesia*. PT Bumi Aksara, Jakarta.
- Ali, M. 2020. Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (Basastra) di Sekolah Dasar. *PERNIK : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 35–44. <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>.
- Ama, R. G. T. 2020. *Membangun Minat Baca Pada Siswa Sekolah Dasar* (Tri Hidayati (ed.); Cet. 1). CV. Pena Persada, Jawa Tengah.
- Arfandi, A. 2020. Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PAI di Sekolah. *Jurnal Edupedia*, 5(1), 65–77. <https://doi.org/10.35316/edupedia.v5i1.882>.
- Ariessanti, H. D., Purwaningtyas, D. A., Soeparno, H., & Alam, T. 2020. Adaptasi Strategi Gamifikasi Dalam Permainan Ular Tangga Online Sebagai Media Edukasi Covid-19. *E-Jurnal JUSITI (Jurnal Sistem Informasi Dan Teknologi Informasi)*, 9(2), 174–187. <https://doi.org/10.36774/jusiti.v9i2.772>.
- Arikunto, S. 2016. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. PT Rineka Cipta, Jakarta.
- Arikunto, S. 2018. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3*. Bumi Aksara, Jakarta.
- Arsyad, A. 2014. *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers, Jakarta.
- Dalman. 2014. *Keterampilan Membaca*. PT Rajagrafindo Persada, Jakarta.
- Danial, M., & Sanusi, W. 2020. Penyusunan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) Berbasis Investigasi Bagi Pendidik Sekolah Dasar Negeri Parangtambung II Kota Makassar. *Prosiding Seminar Nasional Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 615–619. <https://ojs.unm.ac.id/semnaslpm/article/download/11888/7003>.
- Daryanto, A. D. 2014. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran : (Silabus, RPP, PHB, Bahan Ajar)* (D. Purwanto (ed.); Cet.1). Gava Media, Yogyakarta.
- Daryanto, R. 2015. *Teori Belajar dan Proses Pembelajaran yang Mendidik*. Gaya Media, Yogyakarta.
- Djaali. 2011. *Psikologi Pendidikan*. Bumi Aksara, Jakarta.

- Desyandri, D. V. 2017. Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu di Kelas V Sekolah Dasar Menggunakan Identifikasi Masalah. *Seminar Nasional HDPGSDI Wilayah 4*, 163–174. https://ejournal.unpatti.ac.id/ppr_paperinfo_ink.php?id=1720.
- Djamarah, S. B. 2011. *Psikologi Belajar*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Djamarah, S. B. 2013. *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Fathurrohman, M. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. Kalimedia, Yogyakarta.
- Fathurrohman, M. 2017. *Belajar & Pembelajaran Modern Konsep Dasar, Inovasi dan Teori Pembelajaran*. Garudhawaca, Jakarta.
- Fauziyah, R. R. 2019. Hubungan antara Minat Baca dan Hasil Belajar pada Pembelajaran Tematik Integratif di MI Najatus Salikin Kecamatan Tarokan Kabupaten Kediri. *Skripsi*. IAIN Tulungagung. <http://repo.uinsatu.ac.id/11641/%0A>
- Fithriyyah, I. N. 2022. Pengembangan E-LKS Berbasis Model Pembelajaran Gamifikasi Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Skripsi*. UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Gularso, N. 2022. Budaya Membaca Siswa di Sekolah Dasar Negeri Sokarajananggulan Kulon Progo Yogyakarta. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(1), 276–290. <https://ejournal.unma.ac.id/index.php/cp/article/view/1946>.
- Hamalik, O. 2015. *Proses Belajar Mengajar*. PT. Bumi Aksara, Jakarta.
- Hamidulloh, I. 2019. *Bahasa Indonesia Tingkat Lanjut Untuk Indonesia*. Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia 2022, Jakarta.
- Hoerudin, C. W. 2020. Analisis Metode Pengukuran Kemampuan Berbahasa Bagi Anak: Studi Pada Anak Penderita Autis. *Media Bina Ilmiah*, 14 Nomor 1, 3537–3543.
- Hoerudin, C. W. 2023. Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran Bahasa. *Jurnal Al-Amar (JAA)*, 4(2), 121–130.
- Juho, H. 2016. Challenging Games Help Students Learn: An Empirical Study On Engagement, Flow And Immersion In Game-Based Learning. *Journal Computers in Human Behavior*, 54, 170–179.
- Kistiani, R. 2018. *Pengembangan Bahan Ajar Gamifikasi Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar*. *Skripsi*. UIN Raden Intan Lampung.
- Kosasih, E. 2020. *Pengembangan Bahan Ajar*. Bumi Aksara, Jakarta.

- Laelasari, E., & Liena, D. 2018. *Model Pembelajaran Gamifikasi dalam Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik Pendidikan Kesetaraan Program Paket C Daring*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta.
- Lestari, I. A. 2019. Pemanfaatan Perpustakaan Sekolah sebagai Sumber Belajar dalam Proses Pembelajaran Siswa terhadap Minat Baca Siswa. *Literature Review*. <https://doi.org/0812:195-200>.
- Lestari, N. P., Ningrum, N., & Pritandhari, M. 2021. Pengaruh Penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik Berbantu Model Cooperative Type Scramble Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Semester Ganjil Sma Negeri 1 Bandar Sribhawono Tahun Pelajaran 2019/2020. *EDUNOMIA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi*, 1(2), 123-130. <https://doi.org/10.24127/edunomia.v1i2.1560>.
- Mailida, Y., Wandini., & Rora, R. R. 2017. Karakteristik Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Journal of Social Science Research*, (3), 1-2.
- Mawati, A. T. 2023. Dampak Pergantian Kurikulum Pendidikan Terhadap Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Primary Edu*, 1 Nomor 1, 69-82.
- Mirawati, L. B., & Fabriya, R. A.V. 2022. Penerapan Media Flipbook untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa SD. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 10(1), 22-38.
- Mudiana, I. G. N. K., Astawan, I. G., & Sanjaya, D. B. 2022. Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Gamifikasi Terhadap Efikasi Diri dan Hasil Belajar IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 9(2), 386-396. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v9i2.687>.
- Munadi, Y. 2013. *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Referensi, Jakarta.
- Muncarno. 2017. *Cara Mudah Belajar Statistik Pendidikan*. Hamim Group, Lampung.
- Nai, F. A. 2017. *Teori Belajar dan Pembelajaran Implementasinya dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP, SMA dan SMK*. Deepublish, Jakarta.
- Nasution. 2013. *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*. PT. Bumi Aksara, Jakarta.
- Nichola, E. B. 2022. *Pengaruh Penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Berbasis Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Literasi Sains Siswa Pada Materi Pokok Ekosistem di SMAN 1 PASIR SAKTI Skripsi*. Universitas Lampung.

- Noviati, R., Misdar, M., & Adib, H. S. 2019. Pengaruh Lingkungan Belajar Terhadap Tingkat Konsentrasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Man 2 Palembang. *Jurnal PAI Raden Fatah*, 1(1), 1–20. <https://doi.org/10.19109/pairf.v1i1.3010>.
- Nursalina, A. I., & Budiningsih, T. E. 2014. Hubungan Motivasi Berprestasi dengan Minat Membaca Pada Anak. *Educational Psychology Journal*, 3 No.1, 1–7.
- Pane, A. 2017. Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*, 03(2), 333–352. <http://jurnal.iain-padangsidempuan.ac.id/index.php/F/article/viewFile/945/795>.
- Prastowo, A. 2012. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. DIVA Press, Yogyakarta.
- Prastowo, A. 2014. *Panduan Penyusunan LKPD*. DIVA Press, Yogyakarta.
- Prastowo, A. 2017. *Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu*. Kencana, Jakarta.
- Pratiwi, D. K. P. 2018. Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Komik Pada Materi Gerak untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa SMP Kelas VIII. *Ejournal Pensa*, 6 No.2, 290–295. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pensa/article/view/24263>.
- Priatna, A. 2019. Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SD Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4 No.2, 147–159. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/2139/1024>.
- Puspitasari, W. D., & Rodiyana, R. 2019. Media Gambar dan Pesan Berantai sebagai Strategi Efektif Pembelajaran Menyimak Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Proceedings of The ICECRS.*, 2(1), 107–113. <https://doi.org/10.21070/picecrs.v2i1.2418>.
- Rahim, F. 2018. *Pembelajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Bumi Aksara, Jakarta.
- Rembulan, A., & Putra, R. W. Y. 2018. Pengembangan Bahan Ajar Gamifikasi pada Materi Statistika Kelas VIII. *JMPM: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 3(2), 84–98. <https://doi.org/10.26594/jmpm.v3i2.1221>.
- Ridwan. 2014. *Inovasi Pembelajaran*. Bumi Aksara, Jakarta.
- Rofiqul, K. 2015. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Membaca Siswa Kelas IV B SD Negeri Ngoto Sewon Bantul Tahun Ajaran 2014/2015. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta. <https://core.ac.uk/download/pdf/33530406.pdf>.

- Samiha, Y. T. 2023. Penerapan Konsep Dasar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar Dalam Kurikulum Merdeka. *JIMR: Journal of International Multidisciplinary Research*, 02(1), 53–65.
- Sari, C. P. 2018. *Faktor-Faktor Penyebab Rendahnya Minat Membaca Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Padas Kecamatan Karangnom Kabupaten Klaten Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta. <https://core.ac.uk/download/pdf/159118651.pdf>.
- Siregar, E., & Nara, H. 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Ghalia Indonesia, Bogor.
- Solahudin, D. 2022. Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Minat Baca pada Siswa Kelas V SD Negeri 4 Tanjung Lago. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 1404–1409. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/5465/3%0A978>.
- Suardi, M. 2012. *Pengantar Pendidikan Teori dan Aplikasi*. Indeks, Jakarta.
- Suardi, M. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. Deepublish CV. Budi Utama, Yogyakarta.
- Sudarsana. 2014. *Pembinaan Minat Baca*. Universitas Terbuka, Tangerang.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta, Bandung.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta, Bandung.
- Sulistiasih. 2018. *Evaluasi dan Asesmen Pembelajaran SD*. Graha Ilmu, Tangerang.
- Supatminingsih, T., & Hasan, M. 2020. *Belajar dan Pembelajaran*. Media Sains Indonesia, Bandung.
- Supriani, Y. 2020. Upaya Meningkatkan Motivasi Peserta Didik Dalam Pembelajaran. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen dan Pendidikan*, 1(1), 1–10.
- Susanto, A. 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Prenada Media, Jakarta.
- Suwastini, S. N. M., Gede, A. A., & I Wayan, S. 2022. LKPD sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik dalam Muatan IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 6(2), 311-320. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i2.48304>.
- Teresa, T., Kurniati, T., & Fadhilah, R. 2022. Pengembangan Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (*E-LKPD*) Berbasis *Liveworksheet* Materi Konsep

- Mol pada Siswa Kelas X MIPA MAN 3 Pontianak. *Jurnal Ilmiah Ar-Razi*, 10(1), 13–19. <https://doi.org/10.29406/ar-r.v10i1.3245>.
- Triana, N. 2021. *LKPD Berbasis Eksperimen: Tingkatkan Hasil Belajar Siswa*. Guepedia, Bogor.
- Trianto. 2011. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik*. Prena Media Group, Jakarta.
- Wardana, A. D. 2020. *Belajar dan Pembelajaran: Teori, Desain, Model Pembelajaran dan Prestasi Belajar* Cetakan I. CV. Kaaffah Learning Center, Parepare.
- Widyawati, S. 2016. Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika (IAIM NU) Metro. *AlJabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2).
- Zahara, R., Gihari, E. P., & Dwi, M. Y. 2021. Kajian Literatur: Gamifikasi di Pendidikan Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan (SOKO GURU)*, 1(1), 76-87. <https://doi.org/10.55606/sokoguru.v1i1.1783>.