

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS LKPD
DIGITAL BERBANTUAN PLATFORM *WIZER.ME* PADA
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
UNTUK MENINGKATKAN *SPIRITUAL INTELEGENCE*
PESERTA DIDIK SD NEGERI 1 UBUNG DENPASAR**

TESIS



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Oleh:

Nur Maida
NIM: 243206030025

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
PASCASARJANA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
NOVEMBER 2025**

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS LKPD
DIGITAL BERBANTUAN PLATFORM *WIZER.ME* PADA
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
UNTUK MENINGKATKAN *SPIRITUAL INTELEGENCE*
PESERTA DIDIK SD NEGERI 1 UBUNG DENPASAR**

TESIS

Diajukan Kepada
Pascasarjana (S-2) UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk Memenuhi Persyaratan
Memperoleh Gelar Magister Pendidikan (M.Pd.)



Oleh:

Nur Maida
NIM: 243206030025

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
PASCASARJANA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
NOVEMBER 2025**

PERSETUJUAN

Tesis dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis LKPD digital berbantuan platform *Wizer.me* pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk meningkatkan *spiritual intelligence* peserta didik di SD Negeri 1 Ubung Denpasar” yang ditulis oleh Nur Maida ini, telah disetujui untuk diuji dalam forum seminar hasil.

Jember, 20 Desember 2025

Pembimbing I



Dr. H. Abd Muhith, S.Ag., M.Pd.I
NIP. 197210161998031003

Pembimbing II



Dr. Gunawan, S.Pd.I, M.Pd.I
NIP. 198208102023211017

PENGESAHAN

Tesis dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis LKPD digital berbantuan platform *Wizer.me* pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk meningkatkan *spiritual intelligence* peserta didik di SD Negeri 1 Ubung Denpasar” yang ditulis oleh Nur Maida ini, telah dipertahankan di depan Dewan Pengaji Tesis Pascasarjana UIN KH Achmad Siddiq Jember pada tanggal “18 November 2025” dan diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd).

DEWAN PENGUJI

1. Ketua Penguji : Dr. H. Moh . Anwar, S.Pd, M.Pd
2. Anggota
 - a. Penguji Utama : Dr. Imam Turmudi, MM
 - b. Penguji I : Dr. H. Abd. Muhith, S.Ag, M.Pd
 - c. Penguji II : Dr. Gunawan, M.Pd



Jember, 20 Desember 2025

Mengesahkan,

Direktur Pascasarjana
UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember



Prof. Dr. Mashudi, M.Pd
NIP. 197209182005011003

ABSTRAK

Maida, Nur, 2025. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis LKPD Digital Berbantuan *Platform Wizer:me* pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Meningkatkan *Spiritual Intelligence* Peserta Didik SD Negeri 1 Ubung Denpasar. Tesis. Program Studi Pendidikan Agama Islam Pascasarjana Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Pembimbing I: Dr. H. Abd Muhith, S.Ag., M.Pd.I. Pembimbing II: Dr. Gunawan, S.Pd.I., M.Pd.I.

Kata Kunci: LKPD digital, *Wizer:me*, Pendidikan Agama Islam, *spiritual intelligence*, ADDIE.

Rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah dasar masih menjadi masalah serius yang berimplikasi pada kurang berkembangnya kecerdasan spiritual siswa. Pembelajaran yang cenderung konvensional, minim penggunaan teknologi, dan kurang sesuai dengan kebutuhan abad 21 menjadikan peserta didik cepat bosan serta kurang mampu mengaitkan pembelajaran dengan pengalaman hidup sehari-hari. Oleh karena itu, pengembangan bahan ajar berbasis LKPD digital dengan memanfaatkan platform *Wizer:me* dipandang penting untuk menghadirkan pembelajaran yang interaktif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Rumusan masalah penelitian ini adalah: (1) Bagaimana kevalidan pengembangan LKPD digital berbantuan *Wizer:me* pada pembelajaran PAI untuk meningkatkan *spiritual intelligence* peserta didik SD Negeri 1 Ubung Denpasar? (2) Bagaimana kepraktisan LKPD digital tersebut digunakan dalam pembelajaran? (3) Bagaimana keefektifan LKPD digital tersebut dalam meningkatkan hasil belajar dan *spiritual intelligence* siswa?

Tujuan penelitian ini adalah untuk: (1) Mendeskripsikan kevalidan pengembangan LKPD digital berbantuan *Wizer:me*, (2) Mendeskripsikan kepraktisan LKPD digital tersebut, dan (3) Mendeskripsikan keefektifannya dalam meningkatkan hasil belajar serta *spiritual intelligence* peserta didik SD Negeri 1 Ubung Denpasar.

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Tahap analisis dilakukan dengan observasi, wawancara, dan identifikasi kebutuhan guru serta siswa. Tahap desain melibatkan penyusunan struktur LKPD digital sesuai capaian pembelajaran Kurikulum Merdeka, dilengkapi video pembelajaran dan aktivitas interaktif di *Wizer:me*. Tahap pengembangan meliputi validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, dilanjutkan dengan revisi. Tahap implementasi dilakukan pada siswa kelas IV melalui uji coba terbatas dengan desain *one-group pretest-posttest*. Tahap evaluasi mencakup uji validitas, praktikalitas, serta efektivitas dengan analisis N-Gain.

Hasil validasi menunjukkan LKPD digital berbantuan *Wizer:me* memperoleh persentase rata-rata di atas 85% dari ahli materi, media, dan bahasa dengan kategori sangat valid. Kepraktisan dinilai sangat praktis oleh guru (87%) dan siswa (89%). Efektivitas ditunjukkan oleh peningkatan skor rata-rata pretest 60,12 menjadi 80,45 pada posttest, dengan nilai N-Gain 0,56 kategori sedang serta hasil uji-t menunjukkan signifikansi ($p < 0,05$).

ABSTRACT

Maida, Nur. 2025. Development of Digital Student Worksheet (LKPD)-Based Teaching Materials Assisted by the Wizer.Me Platform in Islamic Education Learning to Enhance Students' Spiritual Intelligence at SD Negeri 1 Ubung Denpasar. Thesis. Islamic Education Study Program, Postgraduate Program, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Advisor I: Dr. H. Abd Muhith, S.Ag., M.Pd.I. Advisor II: Dr. Gunawan, S.Pd.I., M.Pd.I.

Keywords: Digital LKPD, Wizer.Me, Islamic Education, Spiritual Intelligence, ADDIE.

The low level of student engagement in Islamic Education (PAI) learning at the elementary school level remains a serious issue, resulting in underdeveloped spiritual intelligence among students. The predominance of conventional teaching methods, limited integration of technology, and misalignment with 21st-century learning needs have made students easily bored and less capable of connecting the learning materials to real-life experiences. Therefore, developing digital Student Worksheets (LKPD) utilizing the Wizer.Me platform is considered essential to create interactive, contextual, and student-centered learning experiences suitable for elementary school characteristics.

The research problems addressed in this study are: (1) How valid is the development of the Wizer.Me-assisted digital LKPD in Islamic Education learning to enhance the spiritual intelligence of students at SD Negeri 1 Ubung Denpasar? (2) How practical is the use of the digital LKPD in classroom learning? (3) How effective is the digital LKPD in improving learning outcomes and students' spiritual intelligence? The objectives of this research are: (1) To describe the validity of the Wizer.Me-assisted digital LKPD development; (2) To describe its practicality; and (3) To describe its effectiveness in improving learning outcomes and spiritual intelligence among students at SD Negeri 1 Ubung Denpasar.

This study employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The analysis phase involved classroom observation, interviews, and identifying the needs of teachers and students. The design phase consisted of structuring the digital LKPD according to the learning outcomes in the *Kurikulum Merdeka*, complemented by instructional videos and interactive activities through Wizer.Me. The development phase included validation by material, media, and language experts, followed by revisions based on their feedback. The implementation phase was conducted with fourth-grade students using a one-group pretest–posttest design. The evaluation phase encompassed assessments of validity, practicality, and effectiveness through N-Gain analysis.

The findings revealed that the Wizer.Me-assisted digital LKPD achieved a “very valid” rating with an average expert validation score exceeding 90%. Its practicality was rated “very good” by both teachers and students, with a percentage above 85%. Effectiveness testing showed a significant improvement in learning outcomes, with an N-Gain score of 0.5688 (moderate category). Additionally, students demonstrated increased motivation, active participation, and positive attitudes toward honesty and responsibility.

ملخص البحث

مایدة، نور، 2025. تطوير المواد التعليمية القائمة على أوراق عمل الطالب الرقمية المدعومة بمنصة في تعليم التربية الإسلامية لترقية الذكاء الروحي للطلاب في المدرسة الابتدائية الحكومية Wizer.Me 1 أوبونغ دينباسار. رسالة ماجستير. برنامج دراسات التربية الإسلامية العليا بالجامعة الإسلامية الحكومية كيائي حاج أحمد صديق جيمبر. المشرف الأول: د. الحاج عبد محيط، الماجستير في التربية الإسلامية. المشرف الثاني: د. جوناوان، الماجستير في التربية الإسلامية. الكلمات الرئيسية: أوراق عمل الطالب الرقمية ، التربية الإسلامية، الذكاء الروحي، Wizer.Me ، LKPD ADDIE.

إن انخفاض مشاركة الطلاب في تعليم التربية الإسلامية في المدارس الابتدائية لا يزال يمثل مشكلة خطيرة تؤدي إلى ضعف نمو الذكاء الروحي للطلاب. إن التعليم الذي يميل إلى التقليدية، والحد الأدنى من استخدام التكنولوجيا، وعدم التكيف مع احتياجات القرن الحادي والعشرين يجعل الطلاب يشعرون بالملل بسرعة ويقلل من قدرتهم على ربط التعليم بالخبرات الحياتية اليومية. لذلك، يعتبر تطوير المواد التعليمية القائمة على أوراق أمراً مهماً لتقديم تعليم تفاعلي وسياقي ومتواافق مع Wizer.Me عمل الطالب الرقمية باستخدام منصة خصائص طلاب المدارس الابتدائية.

محور هذا البحث هو: (1) ما مدى صلاحية تطوير أوراق عمل الطالب الرقمية المدعومة بمنصة في تعليم التربية الإسلامية لترقية الذكاء الروحي للطلاب في المدرسة الابتدائية الحكومية Wizer.Me 1 أوبونغ دينباسار؟ (2) ما مدى عملية استخدام أوراق عمل الطالب الرقمية هذه في التعليم؟ (3) ما مدى فعالية أوراق عمل الطالب الرقمية هذه في رفع نتائج تعليم الطلاب والذكاء الروحي؟ يهدف هذا البحث إلى: (1) وصف صلاحية تطوير أوراق عمل الطالب الرقمية المدعومة بمنصة Wizer.Me . (2) وصف عملية استخدام أوراق عمل الطالب الرقمية. و(3) وصف فعاليتها في رفع نتائج تعليم وذكاء الروحي للطلاب في المدرسة الابتدائية الحكومية 1 أوبونغ دينباسار.

(ADDIE) بنموذج المنهجية المستخدمة في البحث هي البحث والتطوير (Research and Development) (التحليل، والتصميم، والتطوير، والتقييم). وتطبيق مرحلة التحليل من خلال الملاحظة، والمقابلة، وتحديد احتياجات المعلمين والطلاب. تضمنت مرحلة التصميم إعداد هيكل أوراق عمل الطالب الرقمية وفقاً لمخرجات التعليم في المنهج الدراسي المستقل (منهج مرديكا)، ومجهزة بمقاطع فيديو تعليمية وأنشطة تفاعلية. شملت مرحلة التطوير التحقق من الصلاحية من قبل خبراء المحتوى، وخبراء الوسائط، على Wizer.Me وخبراء اللغة، تليها المراجعة. وتطبيق مرحلة التنفيذ على طلاب الصف الرابع من خلال اختبار تجريبي محدود بتصميم اختبار قبلي واختبار بعدى للمجموعة الواحدة. وشملت مرحلة التقييم اختبار الصلاحية، N-Gain والعملية، والفعالية، مع تحليل الانحدار المعياري (

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji syukur senantiasa dipanjangkan kehadirat Allah SWT atas karunia dan limpahan nikmat-Nya sehingga tesis/disertasi dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis LKPD Digital Berbantuan Platform *Wizer.me* Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkat *Spiritual intelligence* Peserta Didik SD Negeri 1 Ubung Denpasar” ini dapat terselesaikan. Shalawati dan salam senantiasa tercurahkah kepada Rasulullah Muhammad SAW yang telah menuntun umatnya menuju agama Allah sehingga terkerahkanlah kehidupan saat ini.

Dalam penyusunan tesis ini, banyak pihak yang terlibat dalam membantu penyelesaiannya. Oleh karena itu patut diucapkan terima kasih teriring doa jazaakumullahu ahsanal jaza kepada mereka yang telah banyak membantu, membimbing, dan memberikan dukungan demi penulisan tesis ini.

1. Prof. Dr. H. Hepni, MM. selaku Rektor UIN KHAS Jember yang telah memberikan ijin dan bimbingan yang bermanfaat.
2. Prof. Dr. Mashudi, M.Pd. selaku Direktur Pascasarjana UIN KHAS Jember yang telah memberikan motivasi, sekaligus memberikan banyak ilmu dengan penuh kesabaran, petunjuk dan arahan dalam penyusunan tesis.
3. Dr. H. Saihan, S.Ag., M.Pd.I., selaku Wakil Direktur Pascasarjana UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan motivasi, arahan, serta bimbingan penuh kesabaran dalam proses penyusunan tesis/disertasi ini, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian dengan baik.

4. Dr. H. Abd. Muhit, S.Ag., M.Pd.I selaku Kepala Program Studi sekaligus Dosen Pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan dan pengarahan sehingga penelitian ini berjalan dengan lancar sampai selesai.
5. Dr. Gunawan, M.Pd.I sebagai Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan petunjuk dalam penelitian ini.
6. Seluruh Dosen Pascasarjana UIN KHAS Jember yang telah banyak memberikan ilmu, mendidik dan membimbing selama penulis menempuh pendidikan di almamater tercinta.
7. Bapak Kepala Sekolah beserta Guru SDN 1 Ubung yang telah berkenan untuk bekerja sama dan memberikan data dan informasi penelitian dalam penyusunan Tesis ini.
8. Bapak Suami (Nur Husin) yang selalu memberikan dukungan dan Doa terhadap saya dalam menempuh S2, Sayidina Aldo Pratama H, Nuraida nada H, Laila Dafinah H. selaku anak dari penulis yang telah memberikan dukungan, cinta, kesabaran, dan motivasi selama penulis mengerjakan tesis ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan tesis ini tentu memiliki celah dan kekurangan. Untuk itu penulis mengharapkan sumbangsih kritik dan saran yang bersifat konstruktif demi kesempurnaan tesis ini. Semoga tesis ini memberikan manfaat kepada pembaca. Amiin Ya Robbal‘alamin.

Jember2025

Nur Maida

NIM. 243206030025

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	vii
BAB I	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penelitian	1
B. Rumusan Masalah Penelitian dan Pengembangan	14
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	14
D. Spesifikasi Produk yang diharapkan	15
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	15
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	17
G. Definisi Istilah.....	19
H. Sistematika Penulisan	22
BAB II	24
KAJIAN PUSTAKA.....	24
A. Penelitian Terdahulu.....	24
B. Kajian Teori.....	37
C. Kerangka Konseptual	56
BAB III.....	57
METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	57
A. Model Penelitian dan Pengembangan	58
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	58
C. Uji Coba Produk.....	61
BAB IV	69
HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	69
A. Penyajian Data Uji Coba	69
B. Analisis Data	107

C. Revisi Produk	128
BAB V	131
KAJIAN DAN SARAN	131
A. Kajian Produk yang Direvisi	131
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	133
DAFTAR PUSTAKA.....	136



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu.....	34
Tabel 3. 1 Skor Angket Skala Likert	65
Tabel 3. 2 Kriteria Uji Kelayakan Media Pembelajaran	66
Tabel 3. 3 Interpretasi Skor Gain yang Dinormalisasi	68
Tabel 3. 4 Kategori Interpretasi Persentase Efektivitas N-Gain	68
Tabel 4. 1 Analisis Kebutuhan Siswa.....	71
Tabel 4. 2 Analisis Kebutuhan Guru	74
Tabel 4. 3 Analisis Kebutuhan Sarana dan Prasarana	77
Tabel 4. 4 Hasil Validasi Ahli Materi	93
Tabel 4. 5 Validasi Ahli Media	95
Tabel 4. 6 Hasil Analisis Data Validasi Materi.....	110
Tabel 4. 7 Hasil Validasi Ahli Desain.....	114
Tabel 4. 8 Hasil Angket Respon Peserta Didik	121

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Langkah-Langkah Model ADDIE	58
Gambar 4. 1 Platform <i>Wizer.me</i>	82
Gambar 4. 2 Tampilan Awal dan Profil Pengembang	85
Gambar 4. 3 Cover dan Petunjuk Belajar.....	86
Gambar 4. 4 Tampilan Tujuan dan Capaian Pembelajaran	88
Gambar 4. 5 Video Pembelajaran.....	90
Gambar 4. 6 Kuis dan Soal Pembelajaran.....	91
Gambar 4. 7 Kegiatan Pembuka	98
Gambar 4. 8 Kegiatan Inti.....	100
Gambar 4. 9 Kegiatan Penutup	101
Gambar 4. 10 Siswa Mengisi Angket.....	102
Gambar 4. 11 Wawancara dengan Siswa	104

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Pernyataan Keaslian Tulisan	137
Lampiran 2 Surat Ijin Penelitian	138
Lampiran 3 Lembar Validasi Ahli Materi	139
Lampiran 4 Lembar Validasi Ahli Media	144
Lampiran 5 Hasil Lembar Validasi Ahli Materi	148\
Lampiran 6 Hasil Lembar Validasi Ahli Media	152
Lampiran 7 Lembar Angket Respons Peserta Didik	154
Lampiran 8 Hasil Lembar Angket Respons Peserta Didik	158\
Lampiran 9 Modul Ajar	162
Lampiran 10 Surat Ketersediaan Validator	210
Lampiran 11 Surat Selesai Penelitian	211
Lampiran 12 Dokumentasi Kegiatan Penelitian	212

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pengembangan bahan ajar dalam proses belajar mengajar menjadi aspek krusial dalam meningkatkan kompetensi pembelajaran.¹ Di era revolusi industri 4.0, kemajuan teknologi menuntut guru untuk tidak hanya menguasai kompetensi akademik, tetapi juga mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif.² Dengan demikian, guru memiliki tanggung jawab untuk merancang strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta didik terhadap materi yang diajarkan.

Salah satu strategi yang dapat diterapkan adalah dengan menggunakan variasi dalam bahan ajar. Bahan ajar yang kreatif dan inovatif dapat membantu siswa lebih mudah memahami materi serta meningkatkan motivasi belajar mereka. Sebagaimana diamanatkan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 40 Ayat 2, pendidik dan tenaga kependidikan wajib menciptakan suasana pembelajaran yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis.³ Dengan demikian, penggunaan bahan ajar yang bervariasi dapat

¹ Nurul Izzah, Asrizal Asrizal, dan Fatni Mufit, “Meta Analisis Pengaruh Model Project based Learning dalam Variasi Bahan Ajar Fisika Terhadap Hasil Belajar Siswa SMA/SMK,” *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika* 12, no. 2 (5 Oktober 2021): 159, <https://doi.org/10.26877/jp2f.v12i2.8970>.

² Ketut Queena Fredlina dan Putri Anugrah Cahya Dewi, “Pelatihan Peningkatan Kompetensi Pengembangan Bahan Ajar Pada Guru SMA Negeri Bali Mandara,” *Dedikasi* 3, no. 2 (2023): 123, <https://jurnalstkipmelawi.ac.id/index.php/JDPM/article/view/1226>

³ Sekretariat Negara Republik Indonesia, Undang-Undang Dasar Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 40 ayat (2).

mendukung terciptanya lingkungan belajar yang lebih kondusif dan menyenangkan.

Selain itu, penggunaan bahan ajar yang tepat juga dapat membuat proses belajar mengajar menjadi lebih optimal dan efisien. Bahan ajar yang menarik akan membantu siswa untuk lebih fokus, terlibat secara aktif dalam pembelajaran, serta meningkatkan daya serap terhadap materi yang disampaikan. Oleh karena itu, guru perlu terus berinovasi dalam mengembangkan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna.

Bahan ajar dapat melancarkan jalannya kegiatan belajar mengajar. Sebagaimana Allah telah berfirman dalam surah Al-Alaq ayat 1-5:

اَفْرَأَيْ سِمْ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ الْاَنْسَانَ مِنْ عَلْقٍ اَفْرَأَ وَرَبُّكَ الْاَكْرَمُ الَّذِي عَلَمَ بِالْفَلْمِ
عَلَمَ الْاَنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمُ

Artinya: “Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan! Dia menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah! Tuhanmulah Yang Maha Mulia, yang mengajar (manusia) dengan pena. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.”⁴

Berbicara mengenai pendidikan dalam perspektif Islam, Allah SWT telah menyediakan kalam (pena) sebagai alat untuk menulis. Pena menjadi simbol penting dalam proses transfer ilmu, sebagaimana lisan yang menjadi sarana komunikasi antar manusia. Dalam konteks pendidikan, tulisan berfungsi

⁴ Taufik Mukmin, “Urgensi Belajar Dalam Perspektif Al-Qur’ an Surat Al-Alaq Ayat 1-5 Menurut Tafsir Ibnu Katsir,” *El-Ghiroh: Jurnal Studi Keislaman* XI, no. 2 (September 2016): 2, <https://doi.org/10.37092/el-ghiroh.v1i2.53>.

sebagai medium utama dalam penyampaian dan pelestarian ilmu pengetahuan.⁵

Oleh karena itu, dalam kegiatan pembelajaran, penggunaan berbagai bahan ajar sangat diperlukan sebagai perantara dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Bahan ajar berperan sebagai jembatan antara pendidik dan peserta didik agar proses pembelajaran dapat berlangsung dengan lebih sistematis, terstruktur, dan mudah dipahami.

Pengembangan bahan ajar bukan sekadar aktivitas tambahan dalam dunia pendidikan, tetapi merupakan proses esensial yang bertujuan untuk menyusun atau menyempurnakan materi pembelajaran agar lebih relevan, efektif, dan menarik.⁶ Bahan ajar yang baik harus disusun secara sistematis dengan mempertimbangkan kebutuhan peserta didik serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Menurut Azizul dkk., pengembangan bahan ajar memiliki dampak positif yang signifikan, seperti meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, mempermudah pemahaman mereka terhadap materi, serta menjadikan suasana belajar lebih interaktif dan tidak membosankan.⁷ Selain itu, guru juga memperoleh manfaat dengan meningkatnya kreativitas dalam menyusun materi ajar, sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

⁵ Dwi Nazila Ulfa dan Muhammad Suwignyo Prayogo, “Pengembangan Bahan Ajar E- Book Kelas IV Berbasis Flip PDF Professional Pada Pembelajaran Tematik Muatan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jembrana Bali,” *Akselerasi: Jurnal Pendidikan Guru MI* 4, no. 1 (2023): 30.

⁶ Ina Magdalena, Riana Okta Prabandani, Emilia Septia Rini, Maulidia Ayu Fitriani, dan Amelia Agdira Putri, “Analisis Pengembangan Bahan Ajar,” *Nusantara: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* 2, no. 2 (2020): 186, <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>.

⁷ Azizul, Widya Yuliatin Riski, Devi Indah Fitriyani, dan Ira Nofita Sari, “Pengembangan Bahan Ajar Komik Digital Pada Materi Gerak,” *Vox Edukasi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 11, no. 2 (23 November 2020): 97, <https://doi.org/10.31932/ve.v11i2.829>.

Dalam menghadapi tantangan pendidikan di era digital, pendidik dituntut untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih inovatif dan berbasis teknologi. Kemajuan teknologi telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, di mana pemanfaatan *Information and Communication Technology* (ICT) menjadi salah satu solusi utama dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran.⁸ Berbagai lembaga pendidikan kini mulai mengembangkan bahan ajar digital yang memungkinkan siswa untuk belajar secara lebih mandiri dan fleksibel.

Salah satu bentuk implementasi dari pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran adalah penggunaan lembar kerja peserta didik berbasis digital.⁹ Lembar kerja digital ini memungkinkan peserta didik untuk mengakses materi ajar dengan lebih interaktif, baik melalui video, simulasi, maupun latihan soal yang dapat dikerjakan secara langsung di perangkat digital mereka.¹⁰ Dengan demikian, integrasi teknologi dalam bahan ajar tidak hanya membuat pembelajaran lebih efektif dan efisien, tetapi juga membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, kolaborasi, dan literasi digital.

⁸ Nabila Khoerunnisa, Nedin Badruzzaman, dan Resyi A. Gani, “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (LKPD Digital) Berbasis *Liveworksheets* Pada Subtema Lingkungan Tempat Tinggalku,” *Dwija Cendekia: Jurnal Riset Pedagogik* 7, no. 1 (7 April 2023): 392, <https://doi.org/10.20961/jdc.v7i1.71718>.

⁹ Bulan Mella, I Gusti Agung Ayu Wulandari, dan I Wayan Wiarta, “Bahan Ajar Digital Interaktif Berbasis *Problem Based Learning* Materi Keragaman Budaya,” *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* 6, no. 1 (16 April 2022): 128, <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i1.46368>.

¹⁰ Hanikah, Aiman Faiz, Prabawati Nurhabibah, dan Mitia Arizka Wardani, “Penggunaan Media Interaktif Berbasis Ebook di Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (9 Juni 2022): 7353, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3503>.

Dalam realitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), masih ditemukan berbagai kendala yang menghambat efektivitas proses belajar mengajar. Salah satu tantangan utama adalah keterbatasan variasi dalam penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis teknologi. Hal ini menyebabkan peserta didik kurang berpartisipasi aktif dan mudah merasa jemu karena pembelajaran yang monoton. Guru sering kali belum memanfaatkan teknologi untuk menyusun bahan ajar yang menarik dan interaktif, sehingga pengalaman belajar menjadi kurang dinamis.

Selain itu, masih banyak guru yang belum mampu mengintegrasikan media pembelajaran berbasis teknologi dalam mata pelajaran PAI, terutama pada materi yang bersifat abstrak, seperti konsep ketuhanan, akhlak, dan sejarah Islam. Kesulitan dalam menjelaskan materi tanpa dukungan media pembelajaran yang memadai dapat mengurangi pemahaman peserta didik serta menurunkan minat mereka dalam mendalami ilmu agama.

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas IV SD Negeri 1 Ubung Denpasar, terdapat 30 siswa dengan latar belakang yang beragam. Sebagian besar siswa menunjukkan antusiasme rendah saat pembelajaran PAI berlangsung, terutama pada materi abstrak seperti Beriman kepada Rasul-Rasul Allah. Kondisi nyata yang ditemukan adalah siswa cenderung pasif, jarang bertanya, serta kurang terlibat dalam diskusi kelompok. Guru lebih dominan menggunakan metode ceramah dengan media terbatas berupa buku paket, sehingga suasana kelas terkesan monoton. Hal ini menyebabkan beberapa siswa

kehilangan fokus, terlihat berbicara sendiri, bahkan tidak menyelesaikan tugas tepat waktu.

Selain itu, keaktifan siswa juga kurang terlihat dalam proses tanya jawab maupun penyelesaian soal. Hanya sekitar sepertiga dari jumlah siswa yang aktif mengangkat tangan saat guru memberi pertanyaan, sedangkan sisanya cenderung diam dan menunggu jawaban dari teman. Kondisi ini menunjukkan bahwa penggunaan metode konvensional belum mampu membangkitkan motivasi belajar maupun keterlibatan siswa secara menyeluruh. Oleh karena itu, pemanfaatan bahan ajar digital berbantuan *Wizer.me* menjadi salah satu solusi untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih interaktif, kontekstual, dan menyenangkan, sehingga mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa sekaligus memperkuat nilai spiritual yang diajarkan dalam PAI.

Dalam konteks kurikulum merdeka, pembelajaran Pendidikan Agama Islam diarahkan untuk membentuk karakter peserta didik agar memiliki pemahaman yang utuh mengenai ajaran Islam serta mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran PAI tidak hanya berorientasi pada aspek kognitif, tetapi juga mencakup pembentukan sikap dan keterampilan spiritual. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang lebih inovatif dalam menyusun bahan ajar agar sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik.

Pemanfaatan teknologi dalam pengembangan bahan ajar PAI dapat membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih menarik, baik melalui media visual, simulasi interaktif, maupun video pembelajaran yang

menggugah rasa ingin tahu siswa.¹¹ Dengan pendekatan ini, peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga ter dorong untuk berpikir kritis, menggali makna yang lebih dalam, serta merefleksikan nilai-nilai Islam dalam kehidupan mereka.

Selain itu, pembelajaran PAI yang efektif juga harus mempertimbangkan prinsip-prinsip pedagogis yang relevan dengan perkembangan zaman. Dalam Islam, konsep pendidikan yang berkualitas menekankan pada integrasi antara ilmu dan akhlak, sebagaimana yang diajarkan dalam Hadis yaitu.¹²

إِنَّمَا بُعِثْتُ لِأَنَّمِّ صَالِحَ الْأَخْلَاقِ

“Sesungguhnya aku diutus untuk menyempurnakan akhlak yang baik”

Hadis ini menempatkan pembentukan akhlak sebagai tujuan utama kenabian. Para mufassir menekankan pentingnya pendidikan karakter dan teladan (uswah) dalam proses pembelajaran agama artinya guru/pegawai pendidikan wajib menanamkan nilai moral yang konsisten¹³. Dalam konteks bahan ajar, hal ini menuntut materi yang memuat contoh konkret perilaku terpuji dan latihan aplikasi nilai sehari-hari.

Karena misi kenabian meliputi penyempurnaan akhlak, pengembangan LKPD digital PAI perlu memasukkan modul penguatan akhlak (mis. skenario

¹¹ Ahmad Razak et al., “The Development of Spiritual Competence Training for High School Students in Indonesia,” *Cogent Education* 11, no. 1 (2024), <https://doi.org/10.1080/2331186x.2024.2401254>.

¹² Isnaini muqit Ariyanto, “Development of Spiritual Intelligence through the Learning of Aqidah Akhlak (Case Study of Madrasah Aliyah YTP Kertosono),” *EDUTEC : Journal of Education And Technology* 7, no. 4 (2024): 363–72, <https://doi.org/10.29062/edu.v7i4.785>.

¹³ Muḥammad ibn Ismā’īl al-Bukhārī, *Ṣaḥīḥ al-Bukhārī*, Kitāb Bad’ al-Wahy, ḥadīth no. 1 (Beirut: Dār Ibn Kathīr, 1987), 3.

dilematis, tugas praktik berkelompok, refleksi tindakan) yang dapat dipantau dan dipersonalisasi oleh guru. Peneliti mengaitkan hadis ini dengan desain instruksional: materi interaktif yang menampilkan model akhlak nabi (video pendek, role-play digital) akan membantu internalisasi akhlak pada siswa SD. Dengan demikian, evaluasi efektivitas produk tidak hanya berpatokan pada peningkatan skor kognitif, tetapi juga pada perubahan frekuensi dan kualitas perilaku moral siswa dalam aktivitas sekolah—sejalan dengan pesan hadîth bahwa tujuan akhir pendidikan agama adalah penyempurnaan akhlak.

Oleh karena itu, pengembangan bahan ajar PAI seharusnya tidak hanya berfokus pada penyampaian materi secara teoritis, tetapi juga memberikan ruang bagi peserta didik untuk menerapkan nilai-nilai Islam dalam kehidupan nyata. Misalnya, dalam pembelajaran tentang akhlak, peserta didik dapat diberikan tugas berbasis proyek yang mengharuskan mereka untuk menerapkan nilai-nilai kesabaran, kejujuran, dan kepedulian sosial dalam interaksi sehari-hari.¹⁴ Dengan adanya inovasi dalam bahan ajar berbasis teknologi, pembelajaran PAI tidak hanya menjadi lebih menarik dan interaktif, tetapi juga lebih aplikatif dalam membentuk karakter Islami pada peserta didik.

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) merupakan salah satu bentuk bahan ajar yang dirancang untuk membantu siswa dalam mengembangkan, memperkuat, dan menerapkan konsep pembelajaran. Selain itu, LKPD juga berperan dalam membangun interaksi antara siswa dengan sumber belajar

¹⁴ M. I. Suhifatullah, Sutarmi Sutarmi, and Mastur Thoyib, “Character Education Strategies in Improving Students’ Spiritual Intelligence,” *International Research Journal of Management, IT and Social Sciences* 8, no. 2 (2021): 155–62, <https://doi.org/10.21744/irjmis.v8n2.1350>.

maupun guru. Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, bentuk penyajian LKPD yang awalnya hanya tersedia dalam bentuk cetak kini telah dikembangkan menjadi Lembar Kerja Peserta Didik Digital.¹⁵ LKPD Digital memungkinkan integrasi berbagai elemen digital seperti teks, audio, gambar, link, barcode, dan video, sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Dengan adanya fitur multimedia, LKPD Digital tidak hanya menyajikan rangkuman materi dan pertanyaan, tetapi juga memberikan petunjuk pelaksanaan tugas yang lebih jelas.¹⁶ Oleh karena itu, penggunaan LKPD Digital dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan mendorong mereka untuk lebih aktif dalam memahami serta mengeksplorasi materi ajar.

Pembuatan bahan ajar berbasis LKPD Digital kini semakin mudah dilakukan berkat berbagai platform digital yang dapat diakses secara gratis. Salah satu platform yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam menyusun LKPD Digital adalah *Wizer.me*. *Wizer.me* merupakan platform digital yang memungkinkan pengguna untuk membuat lembar kerja interaktif dengan penilaian otomatis. Dengan fitur-fitur yang tersedia, guru dapat membuat berbagai jenis pertanyaan interaktif, mengunggah file pertanyaan tanpa harus

¹⁵ Ni Putu Diah Mahendri Dewi dan Gusti Ngurah Sastra Agustika, “LKPD digital Interaktif berbasis Etnomatematika Jejahitan Bali pada Materi Bangun Datar Kelas IV SD,” *Mimbar PGSD Undiksha* 10, no. 1 (20 April 2022): 95, <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v10i1.45350>.

¹⁶ Ermelida Yosefa Awe dan Maria Imelda Ende, “Pengembangan Lembar Kerja Siswa Elektronik Bermuatan Multimedia untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Pada Tema Daerah Tempat Tinggalku Pada Siswa Kelas IV SDI Rutosoro di Kabupaten Ngada,” *Jurnal Didika: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar* 5, no. 2 (2019): 51, https://ejournal.hamzanwadi.ac.id/index.php/didika/article/view/1782/pdf_31.

mengetik ulang, serta menyisipkan teks, gambar, suara, video, dan link dalam lembar kerja.¹⁷

Kemudahan akses dan fleksibilitas yang ditawarkan oleh *Wizer.me* menjadikannya sebagai solusi praktis bagi pendidik dalam menyusun bahan ajar digital yang lebih menarik dan efisien. Selain itu, platform ini juga membantu guru dalam memberikan umpan balik secara langsung kepada siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan responsif terhadap kebutuhan peserta didik. Melalui pemanfaatan teknologi dalam pengembangan LKPD, diharapkan kualitas pembelajaran dapat meningkat dan mampu memenuhi tuntutan pendidikan di era digital.

Penelitian yang dilakukan oleh Mayasari, Afreni Hamidah, dan Agus Subagyo dalam studinya yang berjudul "*Development of Electronic Student Worksheets (LKPD Digital) Assisted by Wizer.me on Gastropods Sub Material*" menunjukkan bahwa penggunaan LKPD Digital berbasis *Wizer.me* lebih layak dan efisien dalam mendukung proses pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh fitur interaktif yang memungkinkan siswa untuk belajar dengan lebih menarik dan terstruktur.¹⁸ Temuan serupa juga diperoleh dalam penelitian yang dilakukan oleh Cordellia Alfitrina Sitanggang dan Fitriani Lubis dalam studinya yang berjudul "*Pengembangan LKPD Digital Interaktif Materi Teks Cerita*

¹⁷ Muhammad Sobri, Dyah Indraswati, Aisa Nikmah Rahmatih, Asri Fauzi, dan Lalu Wira Zain Amrullah, "Pelatihan Pembuatan *Worksheet* Interaktif dengan *Wizer.me* untuk Mengoptimalkan Pembelajaran di SD Negeri 26 Mataram," *Jurnal Warta Desa (JWD)* 4, no. 2 (13 Oktober 2022): 122, <https://doi.org/10.29303/jwd.v4i2.189>.

¹⁸ Mayasari, Afreni Hamidah, dan Agus Subagyo, "*Development of Electronic Student Worksheets (LKPD digital) Assisted by Wizer.me on Gastropods Sub Material*," *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA* 9, no. 4 (30 April 2023): 1583, <https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i4.3453>.

Pendek Berbasis *Website Wizer.me* Kelas XI SMA Tahun Pelajaran 2022/2023".

Dalam penelitian tersebut, LKPD Digital berbasis *Wizer.me* dikategorikan sangat baik dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran, karena mampu meningkatkan berpartisipasi siswa dan membuat proses belajar lebih dinamis.¹⁹

Kedua penelitian ini menegaskan bahwa penggunaan LKPD Digital dapat menjadi solusi dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran, terutama dalam konteks digitalisasi pendidikan di era modern.

Namun, berdasarkan Observasi guru kelas IV SD Negeri 1 Ubung, ditemukan bahwa metode pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional. Pembelajaran di kelas masih mengandalkan metode klasikal yang kurang membangkitkan keaktifan siswa, sehingga siswa cenderung pasif dalam belajar. Penugasan yang diberikan juga masih terbatas pada penggunaan buku paket, sementara LKPD cetak hanya digunakan sebagai bahan diskusi tanpa adanya inovasi dalam penyajian materi. Selain itu, guru belum pernah memanfaatkan bahan ajar digital maupun membuat media pembelajaran sendiri. Kurangnya variasi dalam penggunaan sumber belajar menyebabkan proses pembelajaran menjadi monoton, yang berakibat pada rendahnya partisipasi siswa serta meningkatnya kejemuhan dalam belajar.

Hasil observasi di kelas IV SD Negeri 1 Ubung Denpasar juga menunjukkan bahwa selama pembelajaran berlangsung, guru lebih banyak

¹⁹ Cordellia Alfitrina Sitanggang dan Fitriani Lubis, "Pengembangan LKPD digital Interaktif Materi Teks Cerita Pendek Berbasis *Website Wizer.me* Kelas XI SMA Tahun Pembelajaran 2022/2023," *Multiverse: Open Multidisciplinary Journal* 2, no. 2 (21 Agustus 2023): 171, <https://doi.org/10.57251/multiverse.v2i2.1083>.

memberikan penugasan dalam bentuk soal-soal dari buku paket tanpa adanya eksplorasi sumber belajar digital.²⁰ Hal ini menyebabkan keterbatasan dalam variasi pada materi berikan kepada rasul-rasul Allah pada kelas IV dan soal yang disajikan, sehingga siswa kurang tertarik dan mengalami kejemuhan dalam belajar. Proses pembelajaran pun terlihat monoton karena guru masih berfokus pada metode ceramah tanpa pemanfaatan teknologi sebagai media pendukung.

Pemanfaatan *Wizer.me* pada pembelajaran PAI khususnya materi Beriman kepada Rasul-Rasul Allah memudahkan siswa memahami nilai keimanan melalui kegiatan belajar interaktif. Media ini tidak hanya menguatkan aspek kognitif, tetapi juga menanamkan nilai spiritual seperti kejujuran, disiplin, dan tanggung jawab.

Berdasarkan temuan ini, sangat penting bagi guru untuk mulai mengembangkan dan memanfaatkan bahan ajar yang lebih inovatif, seperti LKPD digital berbasis *Wizer.me*, agar materi yang disampaikan lebih menarik, interaktif, dan mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar. Dengan mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran, siswa dapat lebih termotivasi untuk memahami konsep secara lebih mendalam, serta memiliki pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna.

Peneliti berupaya mengembangkan bahan ajar digital yang dapat meningkatkan keaktifan dan semangat belajar siswa, yaitu Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD Digital) berbasis platform *Wizer.me*. Pengembangan ini didasarkan pada beberapa alasan utama, di antaranya siswa

²⁰ Studi Pendahuluan dengan Observasi di SD Negeri 1 Ubung pada tanggal 11 Februari 2025

cenderung merasa bosan selama proses pembelajaran dan kurang aktif ketika guru menyampaikan materi tanpa menggunakan media pendukung. Kurangnya variasi dalam penyampaian materi menyebabkan siswa kehilangan minat belajar, sehingga diperlukan inovasi dalam bahan ajar agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif. Oleh karena itu, LKPD Digital berbasis *Wizer.me* dikembangkan dengan fitur-fitur yang dapat menstimulasi keterlibatan siswa, seperti penambahan elemen gerak, interaksi, serta penggunaan media yang mendukung pemahaman konsep secara lebih menyenangkan.

LKPD Digital ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih dinamis dengan menyertakan berbagai fitur menarik, seperti video ice breaking tebak gambar untuk meningkatkan konsentrasi siswa sebelum memulai pembelajaran, video materi pembelajaran untuk membantu siswa memahami konsep secara lebih mendalam, serta soal-soal yang bervariasi terkait materi kegiatan jual beli sebagai salah satu pemenuhan kebutuhan. Dengan adanya variasi dalam penyajian materi, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami konsep yang diajarkan, sekaligus meningkatkan partisipasi aktif mereka dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan yang ditemukan, yaitu pembelajaran di kelas yang terasa membosankan, rendahnya fokus siswa, serta kurangnya semangat belajar, maka peneliti berupaya untuk mengembangkan bahan ajar yang lebih inovatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Penelitian ini tidak hanya menguji efektivitas produk, tetapi juga mengeksplorasi

bagaimana pemanfaatan fitur-fitur interaktif *Wizer.me* (video, *puzzle*, isian, dan *matching*) dapat meningkatkan keaktifan, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran PAI. Dengan demikian, Judul penelitian ini yaitu **“Pengembangan Bahan Ajar Berbasis LKPD Digital berbantuan platform *Wizer.me* pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk meningkatkan *spiritual intelligence* peserta didik di SD Negeri 1 Ubung Denpasar”**.

B. Rumusan Masalah Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan Latar Belakang diatas maka dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Proses Pengembangan Bahan Ajar Berbasis LKPD DIGITAL berbantuan platform *Wizer.me* pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk meningkatkan *spiritual intelligence* peserta didik Kelas IV di SD Negeri 1 Ubung Denpasar?
2. Bagaimana Efektivitas Pengembangan Bahan Ajar Berbasis LKPD DIGITAL berbantuan platform *Wizer.me* pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk meningkatkan *spiritual intelligence* peserta didik Kelas IV di SD Negeri 1 Ubung Denpasar?.

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka dapat diambil tujuan penelitian dan pengembangan sebagai berikut:

1. Untuk Menganalisis Proses Pengembangan Bahan Ajar Berbasis LKPD DIGITAL berbantuan platform *Wizer.me* pada Pembelajaran Pendidikan

Agama Islam untuk meningkatkan *spiritual intelligence* peserta didik di SD Negeri 1 Ubung Denpasar

2. Untuk Menganalisis Efektivitas Pengembangan Bahan Ajar Berbasis LKPD DIGITAL berbantuan platform *Wizer.me* pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk meningkatkan *spiritual intelligence* peserta didik di SD Negeri 1 Ubung Denpasar

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan peneliti dari hasil penelitian dan pengembangan bahan ajar LKPD Digital berbasis platform *Wizer.me*, sebagai berikut:

1. LKPD DIGITAL berbentuk soft file yang dapat diakses secara online dengan menggunakan laptop, komputer, tablet, dan smartphone.
2. LKPD DIGITAL didesain menarik serta menyenangkan, terdapat video *ice breaking* tebak gambar dan video pembelajaran materi materi berikan kepada rasul-rasul Allah pada kelas IV.
3. LKPD DIGITAL berbasis platform *Wizer.me* menggunakan berbagai macam jenis soal-soal.
4. LKPD DIGITAL yang dirancang peneliti disesuaikan menggunakan kurikulum merdeka yang diterapkan di SD Negeri 1 Ubung Denpasar.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Pentingnya penelitian dan Pengembangan Media Pembelajaran interaktif berbasis *Powerpoint* pada materi Sejarah Kebudayaan Islam diharapkan dapat bermanfaat secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian yang dilakukan diharapkan bisa dijadikan inovasi serta memberikan kontribusi media pembelajaran yang disesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Secara teoretis, penelitian ini juga memperkaya kajian pengembangan bahan ajar digital berbasis teknologi *Wizer.me* dalam pembelajaran PAI yang selaras dengan Kurikulum Merdeka.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Sebagai sarana media belajar bagi siswa sehingga dapat menumbuhkan semangat dan motivasi belajar, serta memberikan pengalaman belajar yang dapat membantu mereka untuk lebih memahami materi sistem Sejarah kebudayaan Islam yang disampaikan.

b. Bagi Guru

Sebagai tambahan informasi serta referensi untuk mengembangkan media pembelajaran PAI yang baru sehingga dapat membuat proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.

c. Bagi Lembaga Sekolah

Sebagai referensi media pembelajaran PAI bagi lembaga sekolah dan menambah perangkat media pembelajaran.

d. Bagi Peneliti Lain

Pengembangan media pembelajaran ini bisa dijadikan sebagai bahan referensi atau digunakan sebagai dasar pengembangan produk serupa

dan wawasan baru yang mampu memberi inspirasi maupun motivasi dalam pengembangan media pembelajaran.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Beberapa asumsi yang mendasari pentingnya penelitian dan pengembangan ini berfokus pada kebutuhan akan bahan ajar digital yang inovatif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

1. Bahan ajar lembar kerja peserta digital didik berbasis platform *Wizer.me* dipilih karena platform ini menawarkan berbagai fitur menarik yang dirancang untuk menarik perhatian siswa dan mengurangi kebosanan saat belajar. Dengan tampilan yang interaktif dan dukungan multimedia seperti video, gambar, serta soal-soal variatif, diharapkan LKPD digital ini dapat meningkatkan semangat belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi berikan kepada rasul-rasul Allah pada kelas IV.
2. Materi yang dipilih dalam penelitian ini adalah materi berikan kepada rasul-rasul Allah pada kelas IV. Pemilihan materi ini didasarkan pada asumsi bahwa siswa telah memiliki pemahaman dasar tentang Rasul-rasul Allah. Oleh karena itu, penggunaan LKPD Digital yang menyajikan video materi, ice breaking tebak gambar, serta berbagai jenis soal interaktif diharapkan dapat membantu siswa memahami konsep tersebut dengan lebih baik dan menarik.
3. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, guru kelas belum pernah menggunakan dan mengembangkan LKPD digital berbasis *Wizer.me*, baik untuk mata pelajaran PAI maupun mata pelajaran lainnya. Hal ini

menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam bahan ajar masih sangat terbatas di sekolah, sehingga inovasi ini diharapkan dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

4. Platform *Wizer.me* memungkinkan guru untuk mengelompokkan LKPD Digital sesuai dengan jenis mata pelajaran dan tingkat kelas, sehingga memudahkan dalam pengelolaan bahan ajar digital secara sistematis. Selain itu, fitur *Wizer.me* juga memungkinkan guru untuk memberikan respons atau umpan balik langsung pada setiap jawaban siswa, yang dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari.

Meskipun penelitian dan pengembangan ini memiliki berbagai keunggulan, terdapat beberapa keterbatasan dalam produk LKPD DIGITAL berbasis platform *Wizer.me* yang dikembangkan oleh peneliti.

1. Materi yang terdapat dalam LKPD digital ini terbatas pada kegiatan materi berikan kepada rasul-rasul Allah pada kelas IV, sesuai dengan buku Pendidikan Agama Islam kelas IV SD.
2. Kedua, LKPD digital yang dikembangkan hanya dapat diakses melalui laptop, komputer, tablet, atau smartphone, serta memerlukan koneksi internet untuk menjalankan fitur-fiturnya secara optimal.
3. Meskipun *Wizer.me* dapat digunakan secara gratis, beberapa fitur premium hanya bisa diakses dengan biaya berlangganan sebesar 5 USD per bulan (sekitar Rp 77.000) atau 60 USD per tahun (sekitar Rp 929.000). Hal ini dapat menjadi kendala bagi sekolah atau guru yang memiliki keterbatasan anggaran dalam penggunaan teknologi pembelajaran berbasis digital.

Keempat, uji coba produk ini hanya dilakukan di kelas IV SD Negeri 1 Ubung Denpasar, sehingga cakupan penelitian masih terbatas pada kelompok siswa tertentu. Oleh karena itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar bagi pengembangan lebih lanjut dalam skala yang lebih luas untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran berbasis digital di tingkat sekolah dasar.

G. Definisi Istilah

Untuk mempermudah pemahaman dan memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai tujuan penelitian dan pengembangan ini, peneliti menjelaskan beberapa istilah kunci yang digunakan dalam proposal ini secara rinci.

1. Bahan Ajar

Merupakan segala bentuk elemen yang dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran, baik dalam bentuk fisik maupun non-fisik. Bahan ajar ini meliputi sumber belajar, media pembelajaran, serta alat bantu yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Keberadaan bahan ajar bertujuan untuk membantu siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih terstruktur dan sistematis, sehingga mereka dapat memahami konsep dengan lebih mudah.

2. Lembar Kerja Peserta Didik Digital

Lembar kerja yang dikembangkan secara digital menggunakan komputer atau perangkat elektronik lain yang membutuhkan akses internet. Berbeda dengan lembar kerja cetak, lkpd digital lebih menekankan pada

konsep materi yang disajikan secara interaktif dibandingkan sekadar kumpulan soal latihan. Dalam pengembangannya, lkpd digital dilengkapi dengan berbagai fitur multimedia, seperti teks, gambar, video, dan audio, yang bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan lkpd digital ini juga diharapkan dapat menstimulasi semangat belajar siswa secara mandiri dengan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan tidak monoton.

3. *Wizer.me*

Platform digital berbasis *website* yang memungkinkan guru untuk membuat lembar kerja interaktif dengan fitur penilaian otomatis. *Wizer.me* dirancang untuk mempermudah guru dalam menyusun bahan ajar digital yang dapat diakses secara online oleh siswa. Platform ini menawarkan berbagai fitur unggulan yang memungkinkan guru menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih dinamis dan menarik. Beberapa fitur utama dalam *Wizer.me* antara lain *community* sebagai wadah berbagi dan diskusi antar pengguna, *worksheets* & *create new worksheets* untuk membuat dan mengedit lembar kerja digital, serta *learners* yang berfungsi untuk memantau dan menilai jawaban siswa secara otomatis. Jenis pertanyaan yang tersedia dalam *Wizer.me* cukup beragam, seperti *open question* (esai), *multiple choice* (pilihan ganda), *blank* (soal isian), *fill on image* (memberi label pada gambar), *matching* (mencocokkan), *table* (soal isian tabel), *sorting* (mengurutkan), *draw* (menggambar), *discussion* (diskusi), *reflection* (refleksi), dan *word search puzzle* (mencari kata).

Namun, dalam pengembangan lkpd ini, hanya beberapa jenis pertanyaan yang digunakan, yaitu open question (esai), multiple choice (pilihan ganda), fill on image (memberi label pada gambar), matching (mencocokkan), table (soal isian tabel), dan word search puzzle (mencari kata). Pemilihan jenis pertanyaan ini disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran agar siswa dapat memahami materi dengan lebih mudah dan efektif. Dengan memahami istilah-istilah ini, diharapkan penelitian dan pengembangan lkpd berbasis *Wizer.me* dapat memberikan kontribusi yang nyata dalam menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif, menarik, dan interaktif bagi siswa.

4. *Spiritual Intelegence*

Spiritual Intelligence atau kecerdasan spiritual adalah kemampuan seseorang dalam memahami makna, nilai, dan tujuan hidup yang lebih dalam, sehingga ia mampu bertindak secara bijaksana, penuh kesadaran, dan selaras dengan prinsip-prinsip moral atau spiritual. Kecerdasan ini tidak hanya berkaitan dengan agama, tetapi lebih kepada kapasitas internal manusia dalam menemukan makna di balik setiap pengalaman hidup, mengelola diri secara reflektif, serta mengambil keputusan berdasarkan nilai-nilai luhur seperti kejujuran, empati, kasih sayang, dan integritas.

Spiritual intelligence dipahami sebagai kecerdasan tingkat tinggi yang mengintegrasikan aspek pikiran (IQ) dan emosi (EQ) menuju pemahaman eksistensial yang lebih luas. Tokoh-tokoh seperti Zohar dan Marshall memandang spiritual intelligence sebagai kemampuan untuk

“menghadapi dan memecahkan masalah makna serta nilai”, sementara Emmons menjelaskan bahwa kecerdasan spiritual mencakup kemampuan untuk menjadikan aktivitas sehari-hari memiliki nilai spiritual, kemampuan bertransendensi, dan kemampuan menghayati kehidupan secara penuh makna.

Spiritual intelligence menjadi fondasi pembentukan karakter karena membantu peserta didik menginternalisasi nilai moral, memiliki ketenangan batin, serta mengembangkan kemampuan reflektif dalam menghadapi persoalan hidup. Individu dengan spiritual intelligence yang baik biasanya mampu menunjukkan sikap sabar, ikhlas, bertanggung jawab, toleran, serta memiliki kesadaran diri (self-awareness) yang tinggi.

H. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam pemahaman isi laporan hasil riset perlu adanya gambaran singkat yang telah dirumuskan di dalam sistematika pembahasan yang terbagi menjadi lima bab, adapun sistematikanya sebagai berikut:

Bab Satu Pendahuluan, pada bab pertama ini membahas tentang latar belakang masalah, fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi istilah, dan diakhiri dengan sistematika pembahasan.

Bab Dua Kajian Kepustakaan, berisi tentang kajian kepustakaan yang meliputi penelitian terdahulu dan kajian teori.

Bab Tiga Metode Penelitian, berisi tentang metode penelitian, dipaparkan tentang pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, subyek

penelitian, teknik pengumpulan data, analisis data, keabsahan data serta tahap-tahap penelitian.

Bab Empat Paparan Data Dan Analisis Data, berisi tentang penyajian data dan analisis data, dijelaskan tentang gambaran objek penelitian, penyajian dan analisis data serta pembahasan temuan dalam penelitian yang dilakukan.

Bab Lima Penutup, berisi tentang kesimpulan dari semua pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, sekaligus penyampaian saran-saran bagi pihak yang terkait.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Terdapat penelitian terdahulu yang terkait dan relevan dengan permasalahan yang akan diteliti dijadikan untuk referensi dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Penelitian oleh Vena Ayunda Ramadhani Putri dan Delia Indrawati, pada tahun 2021 dalam jurnal yang berjudul “Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Bilangan Berpangkat Tiga dan Akar Pangkat Tiga Berbantuan *Wizer.me* untuk Siswa Sekolah Dasar.”²¹

Penelitian tersebut bertujuan untuk mengembangkan media bantu evaluasi pembelajaran menggunakan *Wizer.me* dengan ditinjau dari segi kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan produk tersebut. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitiannya yaitu R&D menggunakan model ADDIE. Hasil penelitiannya berdasarkan kevalidan media memperoleh skor 86% oleh ahli materi dan 80% oleh ahli media dengan kriteria sangat valid. Kepraktisan media memperoleh presentase 100% dari angket respon pendidik dan memperoleh presentase 92,9% dari angket respon siswa. Keefektifan media berdasarkan presentase ketuntasan belajar memperoleh 95% dengan kriteria sangat efektif.

²¹ Vena Ayunda Ramadhani Putri dan Delia Indrawati, “Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Bilangan Berpangkat Tiga dan Akar Pangkat Tiga Berbantuan *Wizer.me* untuk Siswa Sekolah,” *JPGSD* 9, no. 10 (2021): 3542, <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/44143>.

Hasil dari penelitian di atas memiliki persamaan dan perbedaan pada penelitiannya. Persamaan dengan penelitian ini adalah menggunakan platform *Wizer.me*, subjek penelitiannya siswa tingkat SD. Sedangkan perbedaan penelitiannya adalah mengembangkan media evaluasi penilaian harian, menggunakan model pengembangan ADDIE, materi pembelajaran tentang bilangan berpangkat tiga dan akar pangkat tiga.

2. Penelitian oleh Edi Rahmadani dan Firsty Azirila Putri, pada tahun 2021 dalam jurnal yang berjudul “Pengembangan Lembar Kerja Siswa Interaktif Menulis *Deskcriptive Text* Menggunakan Media *Wizer.me* dalam Mempromosikan *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) untuk Siswa Kelas 8 di MTSN 2 Medan.”²²

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan pendekatan kecerdasan majemuk, melalui tahapan analisis, perancangan, dan pengembangan. Hasil uji validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki tingkat validitas yang tinggi, dengan perolehan skor validasi ahli media sebesar 87,14% (kategori valid), validasi ahli materi sebesar 75% (kategori cukup valid), dan validasi ahli pendidikan matematika sebesar 95,38% (kategori valid). Rata-rata total skor yang diperoleh sebesar 85,84%, menunjukkan bahwa produk media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* yang dikembangkan memenuhi standar kevalidan dan layak digunakan dalam pembelajaran.

²² Edi Rahmadani dan Firsty Azirila Putri, “Pengembangan Lembar Kerja Siswa Interaktif Menulis *Deskcriptive Text* Menggunakan Media *Wizer* dalam Mempromosikan *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) untuk Siswa Kelas 8 di MTSN 2 Medan,” *Bahas* 32, no. 1 (8 Maret 2021) 28, <https://doi.org/10.24114/bhs.v32i1.25442>

Penelitian tersebut bertujuan untuk mengembangkan LKS menulis *descriptive text* menggunakan *Wizer.me* dalam mempromosikan *Higher Order Thinking Skill* (HOTS). Jenis penelitian yang digunakan pada penelitiannya yaitu R&D. Hasil penelitiannya yaitu menghasilkan produk berupa LKS interaktif yang telah dimodifikasi untuk mengembangkan keterampilan berpikir tinggi, dan hasil validasi media tersebut mendapatkan rata-rata skor 4,5 dengan kategori sangat baik, sehingga media tersebut layak digunakan dalam pembelajaran.

Hasil dari penelitian di atas memiliki persamaan dan perbedaan pada penelitiannya. Persamaan dengan penelitian ini mengembangkan lembar kerja menggunakan platform *Wizer.me*. Sedangkan perbedaan penelitiannya adalah menggunakan model pengembangan R&D, subjek penelitiannya siswa tingkat MTS, dan materi pembelajarannya tentang *descriptive text*.

3. Penelitian oleh Okta Ridho Kamila, pada tahun 2022 dalam skripsi yang berjudul “Pengembangan Electronic Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD digital) Menggunakan *Wizer.me* Materi Peluang Kelompok Matematika Wajib Kelas XII MA Annur Rambipuji.”²³

Penelitian tersebut bertujuan untuk mendeskripsikan prosedur pengembangan, mengetahui kevalidan, dan mengetahui kepraktisan E-LKPD menggunakan *Wizer.me* materi peluang kelas XII di MA Annur Rambipuji. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitiannya yaitu

²³ Okta Ridho Kamila, “Pengembangan *Electronic Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD digital)* Menggunakan *Wizer.me* Materi Peluang Kelompok Matematika Wajib Kelas XII MA Annur Rambipuji” (Skripsi, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2022), http://digilib.uinkhas.ac.id/9704/1/Skripsi%20Okta_R.K.pdf.

Research and Development (R&D) yang menggunakan model Borg and Gall. Hasil penelitiannya yaitu mengembangkan LKPD digital melewati tujuh tahap, LKPD digital yang dikembangkan dinyatakan valid memperoleh skor 84,6% oleh validasi ahli materi dan media, LKPD digital yang dikembangkan dinyatakan praktis dengan perolehan skor 89,3% dari angket respon pendidik dan perolehan skor 89,4% dari angket respon siswa.

Hasil dari penelitian di atas memiliki persamaan dan perbedaan pada penelitiannya. Persamaan dengan penelitian ini adalah mengembangkan E-LKPD menggunakan platform *Wizer.me*. Sedangkan perbedaan penelitiannya adalah subjek penelitiannya siswa tingkat MA, menggunakan model pengembangan Borg and Gall, dan materi pembelajaran tentang peluang matematika.

4. Penelitian oleh Firly Annisa' Zein, pada tahun 2023 dalam skripsi yang berjudul “Pengembangan Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) Interaktif Menggunakan *Wizer.me* Pada Pembelajaran IPS Materi Kehidupan Masyarakat Pada Masa Hindu-Buddha Kelas VII SMP Negeri 1 Panti Tahun Pelajaran 2022/2023.”²⁴

Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui kevalidan dan keefektifan LKPD digital interaktif menggunakan *Wizer.me* pada pembelajaran IPS Materi Kehidupan Masyarakat Pada Masa Hindu-Buddha

²⁴ Firly Annisa Zein, “Pengembangan Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD digital) Interaktif Menggunakan *Wizer.me* Pada Pembelajaran IPS Materi Kehidupan Masyarakat Pada Masa Hindu-Budha Kelas VII SMP Negeri 1 Panti Tahun Pelajaran 2022/2023” (Skripsi, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2023), http://digilib.uinkhas.ac.id/286/68/1/Firly%20Annisa%E2%80%99%20Zein%20_T20199034.pdf

kelas VII SMP Negeri 1 Panti Tahun Pelajaran 2022/2023. Metode penelitian yang digunakan pada penelitiannya yaitu R&D dengan menggunakan model ASSURE. Hasil penelitiannya berupa kevalidan LKPD digital yang telah diuji oleh 3 orang ahli. Uji kevalidan dinyatakan cukup valid dengan memperoleh presentase 76% oleh ahli materi, sangat valid dengan memperoleh presentase 87% oleh ahli media, sangat valid dengan memperoleh presentase 87% oleh ahli bahasa. Dari ketiga hasil tersebut dinyatakan cukup valid berdasarkan rata-rata presentase 83%. Kemudian hasil keefektifan LKPD digital dinyatakan sangat efektif memperoleh presentase sebesar 87% yang telah diujikan kepada peserta didik.

Hasil dari penelitian di atas memiliki persamaan dan perbedaan pada penelitiannya. Persamaan dengan penelitian ini adalah mengembangkan E-LKPD menggunakan platform *Wizer.me*. Sedangkan perbedaan penelitiannya adalah subjek penelitiannya siswa tingkat SMP, menggunakan model pengembangan ASSURE, dan materi pembelajaran tentang kehidupan masyarakat pada masa hindu-buddha.

5. Penelitian oleh Permata Ayu Nugrahaning Gusti dan Syamsul Sodiq, pada tahun 2023 dalam jurnal yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis *Flipped Classroom* Bermedia *Wizer.me* Pada Materi Drama Untuk Peserta Didik Kelas VIII

Penelitian tersebut bertujuan untuk menjelaskan proses pengembangan dari bahan ajar interaktif berbasis *flipped classroom*

bermedia *Wizer.me* pada materi drama untuk peserta didik kelas VIII dan menjelaskan kualitas bahan ajar interaktif tersebut berdasarkan dari aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan.²⁵ Jenis penelitian pada penelitiannya yaitu R&D menggunakan model pengembangan ADDIE terdiri atas lima tahapan. Hasil penelitiannya menjelaskan bahwa, proses pengembangan bahan ajar interaktif berbasis *flipped classroom* bermedia *Wizer.me* pada materi drama untuk peserta didik kelas VIII telah sesuai dengan model pengembangan yaitu ADDIE. Hasil kevalidan memperoleh skor 92,72% dengan kategori sangat memadai. Hasil keefektifan memperoleh skor 82,32% dengan kategori sangat efektif. Hasil kepraktisan memperoleh skor 89,18% dengan kategori sangat bagus.

6. Artikel Penelitian Pendidikan Master Sekolah Dasar tahun 2022, yang ditulis oleh Oktavia ning safitri, membahas mengenai “Peningkatan Alat Produk Partially open LKPD digital Interaktif Menerapkan Site *Wizer.me* pada Pembelajaran IPS Materi Berbagai Pekerjaan Tema 4 Kelas IV SDN Tanah Kalikedinding II”

Tujuan penelitian ini yaitu untuk: 1) membuat siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran dan untuk mengajarkan kemampuan tuning in pada siswa, 2) Untuk evaluasi kemudahan penggunaan media LKPD digital komunikatif melalui stage *Wizer.me*. 3) Untuk pengukuran efektivitas media bahan partially open LKPD digital interaktif menggunakan site *Wizer.me*

²⁵ Permata Ayu Nugrahaning Gusti dan Syamsul Sodiq, “Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Flipped Classroom Bermedia *Wizer.me* Pada Materi Drama untuk Peserta Didik Kelas VIII,”

dalam pelajaran IPS dikelas IV pada tema 4 mengenai pekerjaan. Penelitian ini menggunakan metode Pengembangan (R&D) dengan menerapkan demonstrate ADDIE yang dibuat oleh Dick dan Carey, yang terdiri dari lima tahap yaitu Analisis (*Examination*), Desain (*Design*), Peningkatan (*Advancement*), Implementasi (*Execution*), dan Penilaian (*Assessment*).

Hasil studi menunjukkan bahwa dokumen tersebut memiliki tingkat validitas sebesar 96%, sedangkan validasi media mencapai 91%. Praktek media LKPD digital komunikatif pada penggunaan site *Wizer.me* dinilai tinggi berdasarkan tanggapan kuesioner siswa (92%) dan master (93%). Media ini terbukti efektif karena berhasil meningkatkan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* siswa sebesar 92%, dengan tingkat presentase mencapai 97%. Berdasarkan temuan ini, dapat dibuat kesimpulan bahwa penggunaan LKPD digital interaktif melalui site *Wizer.me* sangat sesuai untuk digunakan dalam instruksi.

7. Artikel Pendidikan dan Ilmu Geografi (JPIG) oleh (Yulya Basrina, Nila Afryansih, Trina Febriani) tahun 2023. Artikel “Pengembangan Aplikasi Evaluasi Pembelajaran *Wizer.me* pada Mata Pelajaran IPS di MTs Darussalam Aryojeding”

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi dan menilai penembangan, kesesuaian, dan kemudahan penggunaan media evaluasi yang dikembangkan menggunakan aplikasi *Wizer.me* app terhadap hasil belajar siswa IPS di MTs Darussalam Aryojeding.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan dengan show 4D yang mencakup empat tahap, yakni *define, design, develop, dan disseminate*. Metode analisis data yang digunakan meliputi evaluasi kelayakan media. Berdasarkan penelitian, dari angket respon guru IPS, produk ini mendapatkan skor 174 rata-ratanya 4.37 dan persentasenya 87%, yang menunjukkan bahwa produk tersebut dinilai sangat layak. Dari segi kepraktisan, produk ini memperoleh skor 3875 dengan rata-rata 4.15 dan persentase 83%, mengindikasikan bahwa produk ini sangat praktis. Dapat disimpulkan bahwa, produk ini dapat dengan mudah digunakan oleh siswa dalam pembelajaran geografi.

8. Artikel Pendidikan Dasar Indonesia pada tahun 2022 oleh N.L.I. Noviani, I.M. Candiasa, I.G Margunayasa. Artikel “Pengembangan Lembar Peserta Didik Digital Berorientasi Pemecahan Masalah Pada Pembelajaran IPA Siswa Kelas V SD”.

Penelitian bertujuan mengevaluasi seberapa validitas dan efektivitas LKPD digital dalam membantu siswa menyelesaikan permasalahan pembelajaran IPA di SD No.3 Legian. Berdasarkan ini menggunakan jenis studi pengembangan yang dilakukan dengan menggunakan demonstrate 4D (*Define, Design, Develop, dan Disseminate*). Hasil studi menunjukkan bahwa kelayakan kebahasaan dari pakar materi pertama dinilai sangat layak dengan presentase rata- rata 97%, sementara dari ahli materi pembelajaran mendapat presentase sebesar 99% kriteria sangat layak. Menurut evaluasi dari ahli pakar, presentasi rata-rata 97% penilaian sangat direkomendasikan

oleh ahli pertama, dan 100% oleh spesialis materi kedua karena kriteria sangat layak. Produk ini dinyatakan layak dengan presentase kelayakan 98,57%, secara khusus, peneliti ini ditujukan untuk aplikasi dalam pembelajaran tentang siklus discuss bagi siswa yang berada di kelas V Sekolah Dasar.

9. Artikel Basicedu yang diterbitkan pada tahun 2023 oleh Sri Indriani Puspita, Nurlina, dan M. Basri dengan judul “Pengembangan Laporan Peserta Didik Berbasis Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar”.

Tujuan penelitian ini adalah untuk untuk mengevaluasi seberapa efektif dan signifikannya penggunaan lembar kerja peserta didik berdasar *advanced* dengan mengembangkan hasil belajar siswa kelas IV di SDN 44 Barru. Studi ini menggunakan *demonstrate* penelitian pengembangan (R&D) dengan menerapkan *demonstrate ADDIE (Analysis, Design, Developmen, Implementation, dan Evaluation)*.

Hasil studi menunjukkan bahwa validator ahli desain dan media, serta validator materi, memberikan rata-rata penilaian sebesar 3,5 terhadap tingkatkevalidan, sementara penilaian dari responden siswa mencapai rata-rata 4. Penelitian juga menunjukkan bahwa LKPD yang dikembangkan efektif berdasarkan uji coba dengan siswa dengan rata- rata penilaian 83,47. Oleh karena itu, lembar kerja siswa berbasis digital ini telah terbukti sangat signifikan dan layak digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SDN Barru.

10. Artikel ditulis oleh Erna Afriliyanti, Fatikhatun Nikmatus Sholihah, dan Ospa Pea Yuanita Meishanti dengan judul "*Development of HOTS-Based Interactive Worksheets Using Wizer.me Media on Ecosystem*", yang diterbitkan pada tahun 2023 dalam jurnal *application: Applied Science in Learning Research*, Volume 2, Nomor 3.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar interaktif berbasis *flipped classroom* menggunakan media *Wizer.me* pada materi drama untuk siswa kelas VIII. Proses pengembangan mengikuti model ADDIE yang terdiri dari lima tahap: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII-A SMPN 1 Mojowarno. Data dikumpulkan melalui pencatatan lapangan, angket, observasi, dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan memiliki tingkat kevalidan sebesar 92,72% (sangat memadai), keefektifan 82,32% (sangat efektif), dan kepraktisan 89,18% (sangat praktis). Secara keseluruhan, kualitas bahan ajar mencapai 88%, yang termasuk dalam kategori sangat bagus, sehingga layak digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada materi drama.

11. Artikel ini ditulis oleh Permata Ayu Nugrahaning Gusti dan Syamsul Sodiq dengan judul "Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Flipped Classroom Bermedia *Wizer.me* pada Materi Drama untuk Peserta Didik Kelas VIII", diterbitkan pada tahun 2023 dalam jurnal BAPALA, Volume 10, Nomor 3.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas kolaboratif yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa kelas VIII-G di SMPN 1 Surabaya pada mata pelajaran IPS. Model pembelajaran yang diterapkan adalah Problem-Based Learning (PBL) dengan bantuan media LKPD DIGITAL menggunakan website *Wizer.me*. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan pemecahan masalah siswa setelah implementasi model pembelajaran tersebut. Pembelajaran dilakukan secara berkelompok, dengan penambahan waktu untuk pengerjaan dan diskusi, serta pendampingan dan umpan balik dari guru. Siswa juga menunjukkan peningkatan keterampilan dalam menggunakan media LKPD digital berbantuan *Wizer.me*, sehingga model pembelajaran PBL berbantuan *Wizer.me* efektif diterapkan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS.

Berikut tabel 11 penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti:

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

No.	Nama dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
1.	Vena Ayunda Ramadhani Putri & Delia Indrawati (2021) – Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Bilangan Berpangkat Tiga dan Akar Pangkat Tiga Berbantuan <i>Wizer.me</i>	a. Menggunakan <i>Wizer.me</i> . b. Subjek siswa SD.	a. Fokus pada evaluasi penilaian harian. b. Model pengembangan ADDIE. c. Materi bilangan berpangkat tiga & akar pangkat tiga.	Penelitian ini berbeda karena mengembangkan media evaluasi pembelajaran berbasis <i>Wizer.me</i> untuk materi bilangan berpangkat tiga di SD.

2.	Edi Rahmadani & Firsty Azirila Putri (2021) – Pengembangan LKS Interaktif Menulis <i>Descriptive Text</i> Menggunakan <i>Wizer.me</i>	a. Mengembangkan LKS berbasis <i>Wizer.me</i> .	a. Subjek siswa MTs. b. Materi <i>descriptive text</i> . c. Model R&D tanpa spesifik ADDIE.	Orisinalitas pada pengembangan LKS menulis bahasa Inggris berbasis HOTS dengan <i>Wizer.me</i> .
3.	Okta Ridho Kamila (2022) – Pengembangan E-LKPD <i>Wizer.me</i> Materi Peluang Kelas XII MA Annur Rambipuji	a. Mengembangkan E-LKPD menggunakan <i>Wizer.me</i> .	a. Subjek siswa MA. b. Model Borg and Gall. c. Materi peluang matematika.	Orisinalitas pada E-LKPD digital matematika peluang di MA dengan <i>Wizer.me</i> .
4.	Oktavia Ning Safitri (2022) – Peningkatan Partially Open LKPD Digital Interaktif <i>Wizer.me</i> IPS Tema Pekerjaan Kelas IV SDN Tanah Kalikedinding II	a. Menggunakan <i>Wizer.me</i> untuk LKPD digital. Model ADDIE.	a. Fokus tema IPS pekerjaan. Konsep <i>partially open</i> LKPD.	Orisinalitas pada partially open LKPD digital <i>Wizer.me</i> IPS SD.
5.	N.L.I. Noviani dkk. (2022) – Pengembangan LKPD Digital Berorientasi Pemecahan Masalah IPA Siswa Kelas V SD	a. LKPD digital berbasis pemecahan masalah. Model 4D.	a. Subjek siswa SD. b. Materi IPA siklus diskusi. Tidak eksplisit <i>Wizer.me</i> .	Orisinalitas pada LKPD digital problem solving IPA SD dengan 4D.
6.	Firly Annisa' Zein (2023) – Pengembangan E-LKPD Interaktif <i>Wizer.me</i> IPS Materi Kehidupan Masyarakat Masa Hindu-Buddha Kelas VII SMP	a. Mengembangkan E-LKPD menggunakan <i>Wizer.me</i> .	a. Subjek siswa SMP. b. Model ASSURE. c. Materi IPS Hindu-Buddha.	Orisinalitas pada E-LKPD IPS berbasis <i>Wizer.me</i> dengan model ASSURE di SMP.
7.	Permata Ayu Nugrahaning Gusti & Syamsul Sodiq (2023) – Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Flipped Classroom <i>Wizer.me</i> Materi Drama Kelas VIII	a. Mengembangkan bahan ajar berbasis <i>Wizer.me</i> . b. Menggunakan model ADDIE.	a. Subjek siswa SMP kelas VIII. b. Materi drama Bahasa Indonesia.	Orisinalitas pada flipped classroom berbasis <i>Wizer.me</i> untuk materi drama.
8.	Yulya Basrina dkk. (2023) – Pengembangan Aplikasi Evaluasi Pembelajaran <i>Wizer.me</i>	a. Evaluasi pembelajaran berbasis <i>Wizer.me</i> .	a. Subjek MTs. b. Materi IPS.	Orisinalitas pada aplikasi evaluasi pembelajaran IPS

	IPS di MTs Darussalam Aryojeding	b. Model 4D.		berbasis <i>Wizer.me</i> dengan 4D.
9.	Sri Indriani Puspita dkk. (2023) – Pengembangan Laporan Peserta Didik Berbasis Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA SD	a. Menggunakan LKPD digital. b. Model ADDIE.	a. Fokus laporan peserta didik digital. b. Materi IPA kelas IV.	Orisinalitas pada Laporan Peserta Didik digital berbasis IPA SD.
10.	Erna Afriliyanti dkk. (2023) – <i>Development of HOTS-Based Interactive Worksheets Using Wizer.me on Ecosystem</i>	a. Menggunakan <i>Wizer.me</i> . b. Model ADDIE.	a. Subjek SMP. b. Materi ekosistem.	Orisinalitas pada <i>HOTS-based interactive worksheet</i> ekosistem dengan <i>Wizer.me</i> .
11.	Permata Ayu Nugrahaning Gusti & Syamsul Sodiq (2023) – PBL dengan LKPD Digital <i>Wizer.me</i> IPS SMPN 1 Surabaya	a. Menggunakan LKPD digital <i>Wizer.me</i> . b. Fokus meningkatkan hasil belajar.	a. Model pembelajaran PBL. b. Subjek SMP. c. Materi IPS.	Orisinalitas pada implementasi PBL berbantuan <i>Wizer.me</i> IPS SMP.

Berdasarkan telaah terhadap sebelas penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa mayoritas penelitian menggunakan *Wizer.me* sebagai media pengembangan, baik untuk bahan ajar interaktif, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) digital, maupun media evaluasi. Platform ini terbukti efektif, valid, praktis, dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa dari berbagai jenjang, mulai dari sekolah dasar hingga sekolah menengah. Sebagian besar penelitian juga menerapkan metode *Research and Development* (R&D) dengan berbagai model pengembangan seperti ADDIE, Borg and Gall, ASSURE, dan 4D, menyesuaikan dengan kebutuhan dan konteks pembelajaran masing-masing.

Persamaan penelitian terdahulu terletak pada fokus penggunaan *Wizer.me* sebagai media digital interaktif yang dapat memfasilitasi

keterlibatan aktif siswa, meningkatkan motivasi, serta mendukung pencapaian keterampilan abad 21 seperti berpikir kritis, pemecahan masalah, dan HOTS. Namun, terdapat perbedaan pada aspek jenjang pendidikan, materi pembelajaran, dan model pengembangan yang digunakan. Misalnya, ada penelitian yang berfokus pada materi Matematika, Bahasa, IPS, maupun IPA, dengan subjek mulai dari SD, SMP/MTs, hingga MA.

Dari sisi orisinalitas, penelitian ini memiliki posisi yang jelas yakni belum adanya penelitian yang secara khusus mengembangkan media interaktif berbasis *Wizer.me* pada materi IPAS kelas VI Sekolah Dasar, khususnya topik Kedatangan Bangsa Asing ke Indonesia. Oleh karena itu, penelitian ini berupa pengembangan media interaktif berbasis *Wizer.me* yang tidak hanya berfungsi sebagai media evaluasi, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran inovatif yang mendukung keterlibatan aktif peserta didik dan menumbuhkan keterampilan abad 21, sehingga melengkapi serta memperkaya penelitian-penelitian terdahulu.

B. Kajian Teori

1. Bahan Ajar

a. Pengertian Bahan Ajar

Menurut Putro dan Nidhom bahwa bahan ajar merupakan berbagai jenis bahan yang dapat digunakan untuk mendukung guru selama proses pembelajaran. Bahan ajar paling tidak mencakup unsur-unsur berikut: 1) Petunjuk belajar; 2) Kompetensi yang ingin dicapai; 3) Informasi pendukung; 4) Latihan-latihan; 5) Petunjuk tugas; dan 6)

Penilaian.²⁶ Menurut E. Kosasih bahwa bahan ajar merupakan sumber belajar yang digunakan bagi guru atau siswa untuk memfasilitasi proses pembelajaran. Bahan ajar dapat berupa berbagai macam bentuk seperti buku pelajaran, buku LKS atau presentasi. Selain itu, dapat juga berupa koran, bahan digital, kemasan produk, foto, komunikasi dengan penutur asli, intruksi guru, tugas tertulis, kartu, atau bahan diskusi kelompok.²⁷ Dengan cara ini, bahan ajar dapat memfasilitasi berbagai mata pelajaran, dengan asumsi bahwa bahan ajar tersebut dapat memberikan kontribusi terhadap pengetahuan dan pengalaman siswa.²⁸ Menurut Fairuz bahwa bahan ajar merupakan seperangkat materi berupa fakta, konsep, prinsip, prosedur, dan generalisasi yang secara khusus dan sistematis dikembangkan dalam bentuk tulisan, materi pelajaran, atau teknologi, yang digunakan untuk memudahkan pemahaman konsep dalam proses pembelajaran baik untuk guru maupun siswa.²⁹

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar merupakan materi pembelajaran yang telah disusun secara sistematis sesuai dengan kurikulum dan pembelajaran. Bahan

²⁶ Setiadi Cahyono Putro dan Ahmad Mursyidun Nidhom, *Perencanaan Pembelajaran* (Malang: Ahlimedia Press, 2021), 67, <https://play.google.com/store/books/details?id=zQXEAAAQBAJ>.

²⁷ Jean Piaget. *The Science of Education and the Psychology of the Child*. (New York: Viking Press. 1970) 20

²⁸ E. Kosasih, *Pengembangan Bahan Ajar* (Jakarta Timur: PT. Bumi Aksara, 2021), 1, <https://webadmin-ipusnas.perpusnas.go.id/ipusnas/publications/books/182572/>.

²⁹ Diani Ayu Pratiwi dkk., *Perencanaan Pembelajaran SD/MI* (Pidie: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021), 102, <https://play.google.com/store/books/details?id=A3EAAAQBAJ>.

ajar digunakan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran demi tercapainya tujuan pembelajaran.

b. Fungsi Bahan Ajar

Secara umum bahan ajar memiliki fungsi bagi guru dan siswa.

Fungsi bahan ajar bagi guru, antara lain:

- 1) Berfungsi sebagai penghubung guru dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan materi yang akan diajarkan kepada siswa.
- 2) Berfungsi sebagai alat penilaian dalam mengevaluasi hasil belajar.

Fungsi bahan ajar bagi siswa, antara lain:

- 1) Berfungsi sebagai panduan dalam proses pembelajaran yang berisi kompetensi yang harus dikuasai.
- 2) Membantu siswa lebih memahami kompetensi yang harus dipelajari dan dikuasai dalam pembelajaran.
- 3) Memungkinkan siswa untuk mengilustrasikan skenario pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar.³⁰

Dapat disimpulkan bahwa fungsi dari bahan ajar yaitu untuk menyajikan materi dengan cara yang sistematis agar mudah dipahami, sebagai sumber informasi, panduan, dan mengawasi pembelajaran dalam proses belajar mengajar secara klasikal, selain itu berfungsi sebagai alat bantu utama dalam proses pembelajaran untuk menyusun dan mengontrol pembelajaran siswa.

³⁰ Sugiarni, Bahan Ajar, Media, dan Teknologi Pembelajaran (Tangerang Selatan: Pascal Books, 2021), 7–8, <https://play.google.com/store/books/details?id=VkFzEAAAQBAJ>.

c. Jenis-jenis Bahan Ajar

Terdapat tiga jenis pengelompokan bahan ajar, yaitu berdasarkan cara kerja, bentuk, dan sifat bahan ajar.

- 1) Menurut Heinich, Molenda, dan Russel yang dikutip oleh Fairuz bahwa bahan ajar berdasarkan cara kerjanya terbagi menjadi lima jenis, sebagai berikut:
 - a) Bahan ajar yang tidak diproyeksikan, antara lain: diagram, foto, dan model
 - b) Bahan ajar yang diproyeksikan, antara lain: *filmstrips*, *slide*, dan *overhead transparencies*
 - c) Bahan ajar audio, antara lain: CD dan kaset
 - d) Bahan ajar video, antara lain: film dan video
 - e) Bahan ajar media komputer, antara lain: *computerbased multimedia* atau *hypermedia*
- 2) Menurut Ellington dan Race yang dikutip oleh Fairuz bahwa bahan ajar berdasarkan bentuknya terbagi menjadi tujuh jenis, sebagai berikut:
 - a) Bahan ajar cetak, antara lain: LKPD, handout, modul, dll
 - b) Bahan ajar yang tidak diproyeksikan, antara lain: *fliechart*, poster, dan foto
 - c) Bahan ajar yang diproyeksikan, antara lain: *filmstrips* dan slide
 - d) Bahan ajar audio, antara lain: audiodisc, audiotape, dan siaran radio

- e) Bahan ajar audio yang dikaitkan dengan bahan ajar visual diam, antara lain: slide suara, filmstrip bersuara, dan tape model
 - f) Bahan ajar video, antara lain: siaran tv dan rekaman videotape
 - g) Bahan ajar komputer, antara lain: *computerbased* tutorial dan *computer assisted instruction*
- 3) Menurut Rowntree yang dikutip oleh Fairuz bahwa bahan ajar berdasarkan sifatnya terbagi menjadi empat jenis, sebagai berikut:
- a) Bahan ajar berbasis cetak, antara lain: pamflet, buku, peta, LKPD, surat kabar, dll
 - b) Bahan ajar berbasis teknologi, antara lain: siaran radio, *filmstrips*, film, video interaktif dan *computerbased* tutorial
 - c) Bahan ajar berbasis praktik atau proyek, antara lain: lembar observasi, lembar wawancara, dan kit sains
 - d) Bahan ajar berbasis interaksi, antara lain: telepon dan video *conference*³¹

Berdasarkan ketiga jenis pengelompokan bahan ajar tersebut, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar berperan penting dalam mendukung proses pembelajaran untuk menyampaikan materi dan informasi kepada siswa. Terdapat berbagai macam jenis bahan ajar seperti buku teks, lembar kerja peserta didik, gambar, foto, modul, majalah, koran, bahan ajar interaktif, audio, dan video.

³¹ Pratiwi dkk., Perencanaan Pembelajaran SD/MI, 104–105.

d. Kriteria dan Prinsip Penyusunan Bahan Ajar

Bahan ajar disusun berdasarkan kriteria yang perlu untuk dipenuhi. Adapun kriteria-kriteria penyusunan bahan ajar, sebagai berikut:

- 1) Bahan ajar disesuaikan berdasarkan kurikulum yang berlaku
- 2) Bahan ajar disesuaikan dengan kaidah ilmiah
- 3) Bahan ajar disesuaikan berdasarkan kebutuhan siswa
- 4) Bahan ajar dapat menarik minat belajar dan memotivasi siswa
- 5) Bahan ajar didalamnya memuat ilustrasi yang sesuai dengan tema
- 6) Bahan ajar dapat merangsang dan menstimulasi kegiatan siswa

Selain berdasarkan kriteria diatas, bahan ajar juga memiliki tiga prinsip yang perlu dipertimbangkan dan diperhatikan. Prinsip-prinsip dalam penyusunan bahan ajar, antara lain:

- 1) Prinsip Relevansi

Bahan ajar disusun secara relevan atau berkaitan dengan pencapaian kompetensi pembelajaran, yaitu kompetensi pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

- 2) Prinsip Konsistensi

Bahan ajar disusun secara konsisten berdasarkan tujuan pembelajaran, bahasa atau pemilihan diksi bahan ajar supaya siswa tidak kebingungan saat memahami materi yang disampaikan.

3) Prinsip Kecukupan

Bahan ajar mempunyai kecukupan atau kelayakan yang dapat membantu siswa. Cukup diartikan tidak lebih atau tidak kurang dalam penyusunan bahan ajar.³²

e. Pengertian Bahan Ajar

Prosedur Penyusunan dan Pengembangan Bahan Ajar
Prosedur penyusunan dan pengembangan bahan ajar, sebagai berikut:

- 1) Melakukan identifikasi karakter siswa
- 2) Melakukan analisis kurikulum
- 3) Perumusan indikator dan tujuan
- 4) Menetapkan ruang lingkup materi
- 5) Membuat peta konsep
- 6) Mendesain penyajian bahan ajar
- 7) Membuat bahan ajar
- 8) Menyusun evaluasi pembelajaran
- 9) Validasi dan revisi bahan ajar
- 10) Melakukan uji coba di lapangan serta penyebaran bahan ajar³³

Terdapat kesimpulan dari penyusunan dan pengembangan bahan ajar adalah bahwa proses ini perlu dilakukan dengan perencanaan yang matang dan sistematis agar bahan ajar sejalan dengan tujuan pembelajaran. Penyusunan bahan ajar meliputi pemilihan materi yang

³² Pratiwi dkk., *Perencanaan Pembelajaran SD/MI*, 123

³³ Sugiarni, Bahan Ajar, Media, dan Teknologi Pembelajaran, 28.

tepat, penyusunan strategi pembelajaran yang efisien, serta penyesuaian dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Bahan ajar yang dikembangkan dengan baik dapat meningkatkan pemahaman siswa, mempermudah proses belajar, dan membantu pencapaian kompetensi yang diharapkan.

2. LKPD

a. Pengertian LKPD

Menurut Sugiarni bahwa Lembar Kerja Pesera Didik (LKPD) merupakan serangkaian lembaran yang memuat tugas-tugas dan perlu dikerjakan oleh siswa. LKPD berisi petunjuk tata cara untuk menyelesaikan tugas. Tugas-tugas tersebut dapat berupa teori maupun praktik.³⁴ Menurut Ricky bahwa LKPD merupakan lembar kerja yang berisi materi atau pengetahuan baru terkait dengan materi yang akan dipelajari. LKPD juga mencakup berbagai soal dan kegiatan praktik yang bertujuan untuk membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran Menurut Kristyowati bahwa LKPD merupakan alat pembelajaran yang dapat berupa sumber atau media pembelajaran serta mencakup panduan didalamnya. LKPD dirancang untuk digunakan secara mandiri oleh siswa untuk meningkatkan pemahaman, keterampilan, dan sikap siswa dalam belajar.³⁵

³⁴ Sugiarni, Bahan Ajar, Media, dan Teknologi Pembelajaran, 28.

³⁵ Pratiwi dkk., *Perencanaan Pembelajaran SD/MI*, 123

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa LKPD merupakan Lembar Kerja Peserta Didik yang membantu siswa untuk mempelajari suatu materi secara mandiri. LKPD disusun secara sistematis, berisi latihan-latihan soal dan memberikan panduan bagi siswa untuk menyelesaikan berbagai tugas, baik teori maupun praktik, sehingga mereka dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

b. Fungsi dan Manfaat LKPD

Menurut Sudjana dalam Djamarah dan Zain yang dikutip oleh E. Kosasih terdapat fungsi LKPD, sebagai berikut:

- 1) Sebagai sumber pendukung terciptanya lingkungan belajar mengajar yang efektif.
- 2) Sebagai sumber pendukung untuk melengkapi proses pembelajaran dengan lebih menarik perhatian siswa
- 3) Sebagai alat bantu untuk mempercepat proses pembelajaran dengan membantu siswa mengkonsolidasikan pemahaman yang telah dipelajari dari guru.
- 4) Sebagai sumber kegiatan bagi siswa agar lebih aktif dalam belajar.
- 5) Sebagai sarana untuk mengembangkan cara berpikir yang sistematis dan berkesinambungan pada diri siswa.

- 6) Sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar karena siswa akan memiliki pemahaman dan hasil belajar yang lebih bertahan lama.³⁶

Menurut Arsyad yang dikutip oleh E. Kosasih terdapat manfaat pada LKPD, sebagai berikut:

- 1) Memperjelas pesan dan informasi untuk memperlancar proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.
- 2) Meningkatkan motivasi dengan mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat belajar mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- 3) Memanfaatkan media untuk mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
- 4) Siswa dapat memiliki pengalaman yang sama tentang suatu peristiwa serta berinteraksi langsung dengan lingkungan sekitarnya.³⁷

Dapat disimpulkan bahwa LKPD berfungsi untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar, selain itu dengan adanya LKPD dapat membantu siswa dalam memahami konsep dan materi.

c. Komponen LKPD

Menurut Depdiknas dalam Destiana yang dikutip oleh Ricky bahwa terdapat komponen LKPD, sebagai berikut: (1) judul; (2)

³⁶ Reny Kristiyowati, “Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) IPA Sekolah Dasar Berorientasi Lingkungan,” dalam *Prosiding Seminar dan Diskusi Nasional Pendidikan Dasar*, (Universitas Negeri Jakarta: 2018), 284.

³⁷ Kosasih, *Pengembangan Bahan Ajar*, 34.

petunjuk belajar; (3) kompetensi yang akan dicapai; (4) materi pokok; (5) informasi pendukung; (6) penugasan dan prosedur pengerjaan; (7) evaluasi atau penilaian.

d. Lembar Kerja Peserta Didik Digital

LKPD digital merupakan salah satu bahan ajar alternatif yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran. Bahan ajar ini mencakup materi teori dan soal-soal latihan yang dimana penggerjaannya membutuhkan komputer, laptop, maupun *smartphone*. LKPD digital ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar lebih mendalam tentang materi pembelajaran, mengeksplorasinya secara mandiri melalui elemen-elemen interaktif yang tersedia dengan satu sentuhan tombol pada layar aplikasi.

LKPD digital merupakan serangkaian lembaran tugas yang harus dikerjakan siswa yang dapat diakses melalui penggunaan teknologi. E- LKPD yaitu lembar kerja yang tidak hanya berisi materi dan pertanyaan, tetapi juga diperkaya dengan gambar, video, dan animasi yang membuat materi yang disajikan lebih mudah dipahami.

LKPD digital dapat dengan mudah diakses melalui *smartphone* atau komputer. LKPD digital berpusat pada siswa dan dirancang untuk mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Dengan cara ini, suasana pembelajaran yang komunikatif akan tercipta dan siswa

dapat lebih efektif dalam memahami konsep dan prinsip-prinsip pembelajaran.³⁸

Lembar kerja elektronik merupakan lembar kerja siswa yang berisi ringkasan materi, soal dan petunjuk penyelesaian tugas. LKPD digital ini mencakup unsur teks, audio dan audio visual yang dirancang untuk diselesaikan oleh siswa dan dikaitkan dengan kompetensi dasar yang harus dicapai. Lembar kerja elektronik ditargetkan kepada siswa untuk pembelajaran yang sistematis dan terarah.³⁹

Terdapat kesimpulan bahwa LKPD digital merupakan suatu lembar kerja yang berisi materi, soal-soal beserta petunjuk penggerjaannya yang harus diselesaikan oleh siswa, dalam pelaksanaan pembelajaran yang telah dikemas berupa multimedia.

LKPD digital memiliki beberapa kelebihan, antara lain: (1) LKPD digital penggunaannya mudah, penggunaannya praktis dan dilengkapi dengan berbagai fitur yang membuatnya lebih menarik, dalam LKPD ini, guru dapat mengunggah materi, video pembelajaran, tautan, rekaman audio, dan berbagai jenis pertanyaan, (2) LKPD digital dapat digunakan untuk menarik perhatian siswa saat belajar, selain itu guru akan menjadi lebih mudah membimbing siswa melakukan investigasi atau eksperimen untuk menemukan konsep,⁴⁰ (3) LKPD digital sifatnya interaktivitas, tampilannya menarik, umpan balik yang

³⁸ Pratiwi dkk., *Perencanaan Pembelajaran SD/MI*, 129–130.

³⁹ Kosasih, Pengembangan Bahan Ajar, 39–40.

⁴⁰ Jazilatur Rahmah Ichsan, “LKPD Interaktif Berbasis HOTS,” dalam *Prosiding Seminar Nasional Hasil Riset dan Pengabdian*, (Universitas PGRI Adi Buana Surabaya: 2022), 870.

cepat dapat dirasakan oleh siswa, selain itu juga memotivasi siswa dalam menyelesaikan tugas.⁴¹

LKPD digital juga memiliki beberapa kekurangan, antara lain:

- (1) membutuhkan perangkat yang mendukung untuk membuat dan menggunakan LKPD digital, (2) membutuhkan jaringan internet yang stabil, (3) membutuhkan keterampilan mengenai teknologi untuk mengakses dan membuat LKPD digital.⁴²

3. *Wizer.me*

a. Pengertian *Wizer.me*

Platform *Wizer.me* merupakan platform perangkat lunak daring yang digunakan untuk membuat lembar kerja peserta didik.

Wizer.me menyediakan bermacam-macam fitur secara gratis untuk diunduh dan digunakan oleh para pendidik. Guru dapat berkreasi membuat lembar kerja melalui *Wizer.me* dengan membuat berbagai jenis pertanyaan- pertanyaan, seperti: esai, pilihan ganda, soal isian, memberi label pada gambar, mencocokkan, soal isian tabel, soal mengurutkan, menggambar, diskusi, refleksi, dan mencari kata.

Lembar kerja yang dihasilkan oleh *Wizer.me* memiliki daya tarik visual yang kuat dan dapat menginspirasi siswa supaya lebih intensif dalam pembelajaran. Keunikan dari lembar kerja tersebut terletak

⁴¹ Ida Ayu Made Dwi Idayanti dan I Wayan Sujana, “LKPD Interaktif IPS Berbasis *Scientific Approach* pada Materi Pengaruh Lingkungan terhadap Mata Pencaharian,” *Mimbar Ilmu* 27, no. 1 (25 April 2022): 34, <https://doi.org/10.23887/mi.v27i1.45111>.

⁴² Awe dan Ende, “Pengembangan Lembar Kerja Siswa Elektronik Bermuatan Multimedia untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Pada Tema Daerah Tempat Tinggalku Pada Siswa Kelas IV SDI Rutosoro di Kabupaten Ngada,” 50.

pada latar belakang dan tema yang dipilih oleh guru sesuai kebutuhan. *Wizer.me* memfasilitasi para penggunanya untuk menyisipkan media ke dalam lembar kerja, seperti: video, audio, gambar, dan link. Sehingga siswa termotivasi untuk belajar dan mengasah keterampilan barunya melalui tugas kreatif yang menarik.⁴³

Platform *Wizer.me* merupakan web yang digunakan untuk membuat lembar kerja interaktif disertai dengan penilaian otomatis yang terdiri dari latihan dan tugas. Lembar kerja berbasis *Wizer.me* cocok digunakan pada saat pembelajaran tatap muka dan jarak jauh. Guru memberikan tugas kepada siswa dapat menggunakan tautan atau kode. Setiap tugas pada lembar kerja terdapat instruksi yang berupa teks atau suara, dan siswa dapat menjawab sesuai dengan instruksi tersebut. Setiap tugas memungkinkan guru untuk memberikan bobot poin dan menentukan jawaban yang benar untuk pertanyaan esai.⁴⁴

Pembuatan E-LKPD berbasis *Wizer.me* yaitu dengan mengandalkan kreativitas guru dan memfasilitasi pembuatan secara cepat. *Wizer.me* dianggap sebagai alat yang bermanfaat untuk

⁴³ Miqro' Fajari Lathifah, Baiq Nunung Hidayati, dan Zulandri Zulandri, "Efektifitas LKPD Elektronik sebagai Media Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19 untuk Guru di YPI Bidayatul Hidayah Ampenan," *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA* 4, no. 2 (8 Maret 2021): 29, <https://doi.org/10.29303/jpmipi.v4i2.668>.

⁴⁴ Melinina Putri Costadena dan Ni Wayan Suniasih, "E-LKPD Interaktif Berbasis *Discovery Learning* pada Muatan IPA Materi Ekosistem," *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* 6, no. 2 (9 Juli 2022): 181, <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i2.45848>.

pemahaman dan penyerapan konsep serta dapat diterapkan oleh guru dalam proses pembelajaran di sekolah. *Wizer.me* adalah platform yang praktis, gratis, dan menarik untuk memberikan tugas secara online kepada siswa.⁴⁵

Terdapat beberapa fungsi dari *Wizer.me* yakni sebagai berikut: (1) Untuk merangsang keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, (2) Untuk mendukung atau membantu siswa dalam pengembangan konsep materi pembelajaran, (3) Menjadi pedoman bagi guru dan siswa dalam melaksanakan pembelajaran, (4) Untuk membantu guru dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran.⁴⁶

Integrasi *Wizer.me* dengan mata pelajaran PAI memungkinkan guru menyajikan materi yang abstrak menjadi lebih konkret. Misalnya, melalui fitur video tentang kisah para rasul, puzzle kata terkait akhlak mulia, serta soal isian yang menekankan makna kejujuran

Terdapat kesimpulan bahwa platform *Wizer.me* merupakan suatu platform pembelajaran berbasis online yang membantu guru untuk membuat LKPD secara cepat sekaligus mudah. *Wizer.me* dapat menyatukan berbagai jenis materi berupa teks, gambar, audio,

⁴⁵ Ni Made Sinta Suwastini, Anak Agung Gede Agung, dan I Wayan Sujana, “LKPD sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik dalam Muatan IPA Sekolah Dasar,” *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* 6, no. 2 (10 Juli 2022): 318, <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i2.48304>.

⁴⁶ Ni Made Sinta Suwastini, Anak Agung Gede Agung, dan I Wayan Sujana, “LKPD sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik dalam Muatan IPA Sekolah Dasar,” *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* 6, no. 2 (10 Juli 2022): 318, <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i2.48304>.

video, dan pertanyaan yang bervariasi ke dalam lembar kerja yang dibuat. Selain itu, *Wizer.me* memiliki fitur penilaian otomatis, tugas dapat dibagikan dan dikumpulkan secara daring, dan dapat diintegrasikan dengan sistem manajemen pembelajaran atau LMS yang digunakan oleh guru.

b. Kelebihan dan Kekurangan *Wizer.me*

Terdapat kelebihan dan kekurangan pada *Wizer.me* dalam mengembangkan E-LKPD. Kelebihan dari *Wizer.me* yaitu sebagai berikut:

- 1) E-LKPD dirancang menarik dengan berbagai tema yang telah disediakan oleh platform *Wizer.me* yang dapat disesuaikan karakteristik usia siswa Sekolah Dasar, sehingga tidak akan membuat bosan.
- 2) Fitur variasi pertanyaan yang tersedia pada *Wizer.me* dapat disesuaikan dengan kebutuhan guru.
- 3) E-LKPD dapat memasukkan gambar, audio, dan video untuk mendukung aktivitas belajar siswa.
- 4) *Wizer.me* terintegrasi dengan Sistem Manajemen Pembelajaran atau LMS seperti *Google Classroom*, *Schoology*, dan sebagainya.
- 5) Siswa dapat mengakses E-LKPD melalui smartphone, tablet atau laptop.

- 6) Seluruh proses tahapan dari mengerjakan hingga pengumpulan tugas dapat dilakukan secara daring.
- 7) E-LKPD langsung dapat diberi skor secara langsung, sehingga sangat memudahkan guru dalam melakukan penilaian.⁴⁷

Wizer.me juga memiliki beberapa kekurangan yaitu sebagai berikut:

- 1) Adanya keterbatasan template yang tersedia pada *Wizer.me*, sehingga guru tidak bisa membuat desain sendiri.
- 2) Peserta didik masih kurang familiar dengan *Wizer.me*, sehingga memerlukan arahan dan bantuan guru.
- 3) Memerlukan akses data internet atau Wi-Fi yang stabil pada saat pengerjaan.
- 4) Penggunaan layanan *Wizer.me* secara gratis hanya guru yang dapat melihat nilai siswa.⁴⁸

4. *Spiritual Intelligence*

Spiritual intelligence atau kecerdasan spiritual adalah kemampuan individu dalam memahami dan mengelola aspek-aspek kehidupan yang berkaitan dengan makna, nilai, dan tujuan yang lebih tinggi. Kecerdasan ini berhubungan dengan kesadaran seseorang terhadap dimensi spiritual dalam dirinya, baik dalam bentuk keyakinan

⁴⁷ Yurike Firma Kholifahtus, Agustiningsih, dan Arik Aguk Wardoyo, “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Berbasis *Higher Order Thinking Skill (HOTS)*,” *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar* 5, no. 2 (25 Desember 2022): 144, <https://doi.org/10.26740/eds.v5n2.p143-151>.

⁴⁸ Narentheren Kaliappan, Wan Nurisma Ayu Ismail, Ahmad Bashawir Abdul Ghani, dan Dwi Sulisworo, “*Wizer.me and Socrative as Innovative Teaching Method Tools: Integrating TPACK and Social Learning Theory*,” *International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE)* 10, no. 3 (1 September 2021): 1029, <https://doi.org/10.11591/ijere.v10i3.21744>.

agama, refleksi diri yang mendalam, maupun dalam menjalani kehidupan dengan penuh kesadaran dan makna.⁴⁹ Kecerdasan spiritual sebagai kecerdasan tertinggi yang memungkinkan individu untuk bertindak dengan kebijaksanaan dan kasih sayang, serta memiliki kesadaran yang lebih luas mengenai kehidupan. Kecerdasan ini melampaui kecerdasan intelektual (IQ) dan kecerdasan emosional (EQ), karena berkaitan dengan pertanyaan fundamental tentang keberadaan manusia, makna hidup, serta hubungan dengan sesuatu yang lebih besar dari diri sendiri, termasuk Tuhan, alam semesta, dan sesama manusia.⁵⁰

Secara umum, kecerdasan spiritual memiliki beberapa dimensi utama yang mencerminkan bagaimana seseorang mengintegrasikan aspek spiritual dalam kehidupan sehari-hari. Pertama, kesadaran diri yang mendalam (*deep self-awareness*), yaitu kemampuan seseorang untuk memahami dirinya sendiri secara lebih dalam, termasuk tujuan hidup, kekuatan, kelemahan, serta keterhubungan dengan nilai-nilai yang diyakininya. Menurut Santrock, remaja mulai mempertanyakan eksistensi, nilai, dan tujuan hidup, sehingga spiritualitas menjadi bagian alami dari perkembangan psikologis individu. Kapasitas untuk

⁴⁹ Septia Nur Wahidah and Muhammad Heriyudanta, “Internalisasi Nilai-Nilai Budaya Religius Melalui Kegiatan Keagamaan Di MTs N 3 Ponorogo,” *Al-Fikri: Jurnal Studi Dan Penelitian Pendidikan Islam* 4, no. 1 (2021): 28, <https://doi.org/10.30659/jspi.v4i1.17446>.

⁵⁰ Rifanni Anisa, Devi Vionitta Wibowo, and Afif Nurseha, “Upaya Guru Pai Dalam Menumbuhkan Kecerdasan Spiritual Siswa Di Smp Negeri 2 Jalancagak,” *Tarbiya Islamica* 10, no. 2 (2023): 89–102, <https://doi.org/10.37567/ti.v10i2.1496>.

menemukan makna hidup inilah yang menjadi inti kecerdasan spiritual.⁵¹

Kedua, visi dan makna hidup (*vision and purpose*), yaitu bagaimana seseorang mampu menemukan makna dari setiap pengalaman hidup, baik yang menyenangkan maupun yang penuh tantangan. Ketiga, kebijaksanaan dan kasih sayang (*compassion and wisdom*), di mana individu dengan kecerdasan spiritual tinggi cenderung memiliki empati yang lebih besar terhadap orang lain dan bertindak dengan kebijaksanaan dalam mengambil keputusan. Keempat, kemampuan untuk mengatasi penderitaan dan menemukan ketenangan batin (*transcendence*), yang membuat seseorang tetap tenang dalam menghadapi cobaan dan melihatnya sebagai bagian dari perjalanan hidup yang lebih luas.⁵²

Dalam kehidupan sehari-hari, kecerdasan spiritual memberikan banyak manfaat bagi individu maupun masyarakat. Orang yang memiliki kecerdasan spiritual tinggi cenderung lebih resilien dalam menghadapi stres dan tekanan hidup, karena mereka memiliki keyakinan yang kuat terhadap makna dari setiap pengalaman yang mereka alami.

Dalam dunia kerja, kecerdasan ini juga berperan dalam menciptakan kepemimpinan yang etis dan visioner, karena pemimpin dengan kecerdasan spiritual akan lebih berorientasi pada kesejahteraan bersama

⁵¹ John W. Santrock, *Adolescence*, 15th ed. (New York: McGraw-Hill, 2016), 346

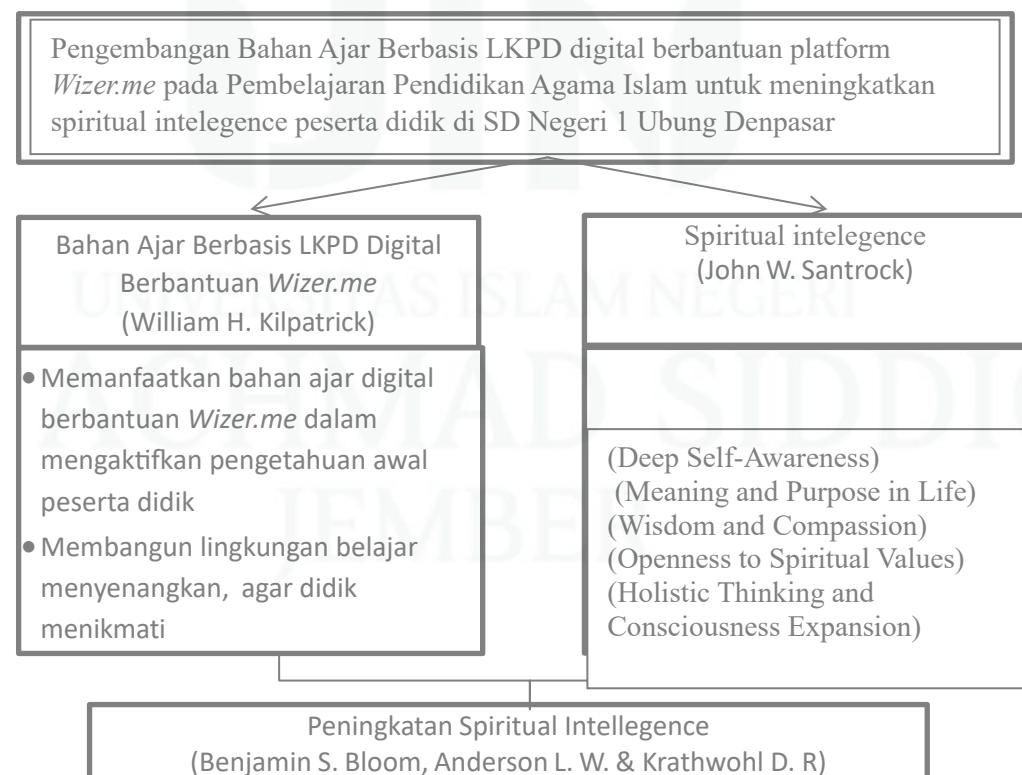
⁵² Suhifatullah, Sutarman, and Thoyib, “Character Education Strategies in Improving Students’ Spiritual Intelligence.”

dan bukan hanya kepentingan pribadi. Dalam pendidikan, kecerdasan spiritual membantu siswa dan mahasiswa dalam memahami tujuan belajar yang lebih luas, bukan sekadar meraih nilai tinggi, tetapi juga membangun karakter dan integritas.

Jika dikaitkan dengan tradisi dan kehidupan masyarakat, kecerdasan spiritual sering kali tampak dalam praktik-praktik religius, ritual budaya, serta nilai-nilai kearifan lokal yang diwariskan dari generasi ke generasi. Dalam konteks pesantren, misalnya, kecerdasan spiritual sangat ditekankan melalui pembelajaran kitab kuning, dzikir, dan praktik keagamaan lainnya yang membentuk kepribadian santri agar memiliki kesadaran spiritual yang tinggi.

C. Kerangka Konseptual

Berdasarkan penelitian terdahulu dan kajian teori diatas berikut peneliti paparkan kerangka konseptual sesuai dengan ranah penelitian;



BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengembangan atau *Research and Development*. *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. *Research and Development* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran dan menghasilkan produk tertentu serta menguji keefektifan produk tersebut yang digunakan untuk mengantisipasi masalah dalam bidang pendidikan.⁵³ Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE, yaitu model pengembangan yang terdiri dari *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi).⁵⁴ Prosedur penelitian dan pengembangan menggunakan model yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch, Berdasarkan landasan filosofi pendidikan penerapan ADDIE harus bersifat *student center*, inovatif, otentik dan inspiratif. Tahap-tahap proses dalam model ADDIE memiliki kaitan satu sama lain, Oleh karenanya penggunaan model ini perlu dilakukan secara bertahap dan menyeluruh untuk menjamin terciptanya suatu produk pembelajaran yang efektif.⁵⁵

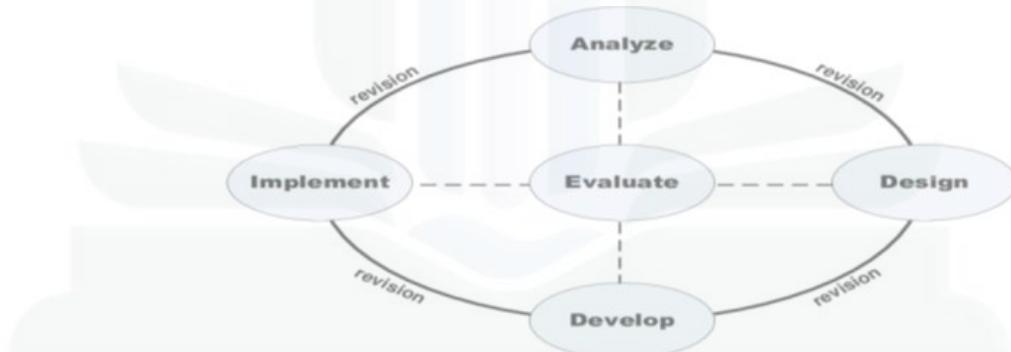
⁵³ Rustandi, "Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Di Smpn 22 Kota Samarinda."

⁵⁴ hasrian rudi setiawan, arwin juli rakhmadi, "Pengembangan Media Ajar Lubang Hitam Menggunakan Model Pengembangan ADDIE."

⁵⁵ robertmaribebranch, "The ADDIE Approach."

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Pada pengembangan ini akan dilakukan sesuai dengan prosedur yang telah dikembangkan Robert Maribe Branch tersebut, yang terdiri dari lima langkah. Kelima langkah tersebut adalah: *Analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), *evaluation* (evaluasi). Berdasarkan langkah-langkah tersebut, dapat dijelaskan lebih rinci untuk mempermudah dalam memahaminya, yaitu sebagai gambar berikut ini:



Gambar 3. 1 Langkah-Langkah Model ADDIE

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan menggunakan model yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch, Berdasarkan landasan filosofi pendidikan penerapan ADDIE harus bersifat student center, inovatif, otentik dan inspiratif. Tahap-tahap proses dalam model ADDIE memiliki kaitan satu sama lain, Oleh karenanya penggunaan model ini perlu dilakukan secara bertahap dan menyeluruh untuk menjamin terciptanya suatu produk pembelajaran yang efektif.

Pada pengembangan ini akan dilakukan sesuai dengan prosedur yang telah dikembangkan Robert Maribe Branch tersebut, yang terdiri dari lima

langkah. Kelima langkah tersebut adalah: *Analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), *evaluation* (evaluasi). Berdasarkan langkah-langkah tersebut, dapat dijelaskan lebih rinci untuk mempermudah dalam memahaminya, yaitu sebagai berikut:

1. *Analysis* (Analisis)

Langkah analisis terdiri atas, dua tahap yaitu analisis kinerja (*performance analysis*) dan analisis kebutuhan (*need analysis*). Tahap pertama yaitu analisis kinerja dilakukan untuk mengetahui dan mengklasifikasikan permasalahan yang dihadapi di sekolah berkaitan dengan media pembelajaran yang digunakan di sekolah selama ini, kemudian menemukan solusi dengan memperbaiki atau mengembangkan media pembelajaran.

Tahap kedua adalah analisis kebutuhan yaitu menentukan media pembelajaran yang diperlukan oleh peserta didik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan prestasi belajar peserta didik.

2. *Design* (Desain)

Langkah kedua yang dilakukan yaitu merancang (desain), ibarat bangunan maka sebelum dibangun harus ada rancang bangunan di atas kertas terlebih dahulu. Pada media pembelajaran ini langkah merancang media dilihat dari segi desain, segi materi dan segi bahasa. Kemudian baru ke tahap berikutnya dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran.

3. *Development* (mengembangkan)

Langkah ketiga ini yaitu mengembangkan media pembelajaran berdasarkan rancangan media awal. Adapun tahap-tahap yang dilakukan peneliti dalam mengembangkan kotak ilmu adalah: 1) Melakukan pembuatan media pembelajaran. Pembuatan Bahan Ajar LKPD Digital berbantuan *Wizer.me* dilihat dari segi desain, segi materi yang nantinya akan terlihat perbedaan dengan media pembelajaran yang digunakan di sekolah. 2) Melakukan review media pembelajaran dengan memvalidasikan media pembelajaran oleh tim ahli media, ahli materi dan. 3) Memperbaiki media pembelajaran sesuai dengan saran dan masukan dari tim ahli media dan ahli materi sehingga terdapat perbandingan dari media awal dan media setelah revisi.

4. *Implementation* (Penerapan)

Langkah ini yaitu melakukan implementasi media pembelajaran dalam proses pembelajaran di sekolah. Dengan melakukan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar melibatkan peserta didik untuk mengetahui respon peserta didik dan kemenarikan Bahan Ajar LKPD Digital berbantuan *Wizer.me* pada Pembelajaran PAI materi berikan kepada rasul-rasul Allah pada kelas IV.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Berdasarkan tahapan implementasi, media perlu dievaluasi. Pada tahap evaluasi dilakukan revisi akhir terhadap produk yang dikembangkan

berdasarkan saran dan masukan peserta didik yang diberikan selama tahap implementasi.⁵⁶

C. Uji Coba Produk

Uji coba produk dimaksudkan untuk mencapai kriteria produk pembelajaran berbasis penggabungan yang digunakan sebagai dasar untuk menentukan keefektifan, efisiensi, dan daya tarik yang dihasilkan serta menujukkan kevalidan produk. Adapun tahap uji coba yang dilakukan peneliti sebagai berikut:⁵⁷

1. Desain Uji Coba

Untuk pengujian dilakukan oleh satu ahli materi, satu ahli media, satu ahli bahasa, dan satu ahli pembelajaran PAI yang diwakili guru maupun untuk melakukan evaluasi terhadap produk yang telah dibuat. Hasil dari evaluasi yang telah dilakukan sebagai dasar untuk melakukan revisi pertama.

2. Subjek Uji Coba

Adapun subjek uji coba produk hasil penelitian ini adalah 18 peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Ubung Denpasar dan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Pemilihan kelas IV didasarkan pada kebutuhan guru dan kondisi nyata di sekolah, di mana motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran PAI masih rendah. Objek penelitian adalah bahan ajar LKPD digital berbantuan *Wizer.me* pada materi Beriman kepada Rasul-Rasul Allah.

⁵⁶ robertmaribebranch.

⁵⁷ Mulyatiningsih, “PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN Endang.”

3. Jenis Data

Data yang telah dikumpulkan dibagi menjadi dua bagian yaitu :dua data dari evaluasi pertama, berupa data hasil review ahli materi, ahli media, ahli bahasa dan satu data evaluasi kedua, berupa hasil review ahli pembelajaran PAI. Data yang telah diperoleh dari penelitian dan pengembangan ini adalah data kuantitatif dan kualitatif yang digunakan dalam mengukur kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan:

a. Data Kualitatif

Data ini berupa masukan, saran, dan komentar dari ahli materi, ahli media, ahli bahasa, guru, serta siswa selama proses pengembangan. Data ini disajikan secara deskriptif dan digunakan untuk melihat kevalidan isi, tampilan media, serta kepraktisan LKPD digital berbantuan *Wizer.me* pada mata pelajaran PAI materi Beriman kepada Rasul-Rasul Allah di kelas IV.⁵⁸

b. Data Kuantitatif

Data ini berupa angka-angka hasil pengukuran terhadap aspek yang diamati, yaitu:

1. Kevalidan produk → diperoleh dari skor penilaian ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa.
2. Kepraktisan produk → diperoleh dari angket respon guru dan siswa.

⁵⁸ Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, “PEMAPARAN METODE PENELITIAN KUALITATIF.”

3. Keefektifan produk → diperoleh dari hasil belajar kognitif (*pretest* dan *posttest*), motivasi belajar siswa, keaktifan dalam diskusi, serta sikap spiritual (kejujuran, tanggung jawab, disiplin).

4. Instrumen Pengumpulan Data

Pada proses penelitian, peneliti menggunakan instrumen pengumpulan data. Metode pengumpulan data ini juga membantu dan memudahkan peneliti dalam penelitian. Peneliti menggunakan angket sebagai instrumen penelitian untuk penilaian dan respon siswa. Angket penilaian terdiri dari dua jenis yaitu angket produk dan angket responden.⁵⁹ Angket produk ditujukan kepada ahli media, ahli materi, ahli bahasa dan pengguna (guru kelas). Angket responden ditujukan kepada siswa kelas IV di SD Negeri 1 Ubung

Tetapi disini ada beberapa teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti yaitu sebagai berikut:

- a. Observasi, dilakukan secara langsung di lokasi penelitian melalui pengamatan dan observasi. Pengamatan langsung pada proses belajar mengajar di Kelas SD Negeri 1 Ubung yaitu yang digunakan untuk melakukan observasi tersebut.
- b. Wawancara, dalam penelitian dan pengembangan disini selain observasi, angket tetapi juga dilakukan wawancara kepada guru kelas VI yang mana untuk memperkuat penelitian dan pengembangan Bahan

⁵⁹ Karunia Eka, Mokhammad Ridwan, *Penelitian Pendidikan*, (Bandung, PT. Refika Aditama, 2017), 342.

Ajar LKPD Digital berbantuan *Wizer.me*. Wawancara yang dilakukan yaitu wawancara tidak terstruktur, wawancara disini dilakukan dengan cara melakukan pencatatan secara sistematis yang mana pada pengumpulan data wawancara disini yaitu melakukan tanya jawab yang sistematis hal ini untuk mengetahui analisis kebutuhan.

- c. Angket, untuk penelitian ini menggunakan angket yang mana untuk mengumpulkan data kelayakan Bahan Ajar LKPD Digital Berbantuan *Wizer.me* yang akan dibagikan kepada ahli media, materi, bahasa, guru kelas, dan setiap siswa di kelas SD Negeri 1 Ubung.
- d. Tes dalam penelitian ini digunakan untuk menganalisis Hasil belajar siswa dalam pembelajaran PAI sebelum dan sesudah menggunakan media yang dikembangkan. Ada dua tes yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu tes pre-test dan post-test yang diambil dari uji coba lapangan awal dan uji coba lapangan utama. Tes-tes ini digunakan untuk mengetahui efektivitas produk yang dikembangkan dalam penelitian ini
- e. Dokumentasi, tujuan penelitian adalah mengumpulkan data lebih lanjut dan mendapatkan keadaan peserta didik pada saat belajar, dengan menggunakan Bahan Ajar LKPD Digital berbantuan *Wizer.me*. Peneliti memotret pada saat uji lapangan sebagai bagian dari proses dokumentasi ini. Instrumen kelayakan yang digunakan untuk pengukuran ini menggunakan Skala Likert, yang biasanya digunakan

untuk keperluan analisis kuantitatif dan memberikan skor pada setiap jawaban.

Tabel 3. 1 Skor Angket Skala Likert⁶⁰

Score	Kriteria
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang
1	Sangat Kurang

5. Teknik Analisis Data

Teknik Analisis data disini yaitu meliputi kegiatan observasi, wawancara serta angket. Teknik Analisis data yang dilakukan oleh peneliti yaitu sebagai berikut:

Untuk teknik analisis data kualitatif dilakukan secara deskriptif yaitu dengan menganalisis proses penelitian dengan berdasarkan hasil wawancara pada analisis permasalahan serta kebutuhan peserta didik. Untuk teknik analisis data kuantitatif yang berupa hasil penilaian yang digunakan yaitu statistik deskriptif, yang didasarkan pada temuan penilaian dari ahli (media, materi, Bahasa, guru, dan siswa). Analisis data untuk kuantitatif berupaya menilai validitas, praktikalitas dan efektivitas produk. Dengan mencari nilai validitas, praktikalitas dan efektivitas data diolah untuk mengevaluasi produk berdasarkan penilaian ahli (media, materi, Bahasa, guru, dan siswa).

⁶⁰ Punaji Setyosari, *Metode penelitian pendidikan* (Jakarta: kencana, 2010).98

Teknik perhitungan persentase yang diadaptasi oleh akbar dengan rumus berikut:⁶¹

Hasil Validitas diperoleh dengan cara menghitung rata-rata penilaian dari setiap validator. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$V\text{-ah} = Tse/Tsh \times 100\%$$

$$V\text{-pg} = Tse/Tsh \times 100\%$$

Keterangan:

V-ah : validasi ahli

V-pg : validasi pengguna atau guru

Tse : total skor empirik yang didapatkan dari penilaian ahli

Tsh : total skor yang diharapkan

Tabel 3. 2 Kriteria Uji Kelayakan Media Pembelajaran

Kriteria Validitas	Tingkat Validitas
81,00% - 100,00%	Sangat valid, dapat digunakan tanpa perbaikan atau dengan perbaikan sedikit
61,00% - 80,00%	Cukup valid, dapat digunakan namun perlu perbaikan sedang
41,00% - 60,00%	Kurang valid, perlu perbaikan besar, disarankan tidak dipergunakan
21,00% - 40,00%	Tidak valid, tidak bisa digunakan
00,00% - 24,00%	Sangat tidak valid, tidak bisa digunakan

Adapun analisis data Kepraktisan yang didapat dari angket skala

guttman respon peserta didik. Teknik perhitungan presentase yang dilakukan disini yaitu diadaptasi oleh akbar dengan rumus sebagai berikut:

$$NPr = \frac{Ts-e}{Ts-Max} \times 100\%$$

⁶¹ Prasetyo, "Teknik Analisis Data Dalam Research and Development, UNY 2014."

Keterangan:

NPr = nilai proses

TS-e = total skor empirik (skor ini yaitu yang diperoleh peserta didik)

TS-max = total skor maximum yang diharapkan

Lalu untuk Analisis Data keefektifan dalam penelitian menggunakan uji N-Gain. Berikut penjelasan dari uji keefektifan dalam peneltian ini;

a. Test N-Gain

Teknik analisis data yang digunakan untuk menilai dan mengetahui peningkatan Penguasaan Materi dilakukan melalui analisis gain ternormalisasi g. Gain ternormalisasi atau skor N-gain bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan metode atau perlakuan tertentu dalam penelitian. Uji N-gain score dilakukan dengan menghitung selisih antara nilai pretest dan nilai *posttest*.⁶²

Dengan menghitung selisih antara nilai *pretest* dan *posttest* atau gain score, kita dapat mengetahui apakah penggunaan atau penerapan metode/media tertentu dapat dikatakan efektif atau tidak. langkah-langkah yang dilakukan untuk menganalisis ternormalisasi adalah sebagai berikut: Menghitung rumus skor gain ternormalisasi:

$$N\ Gain = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Ideal - Skor\ Pretest}$$

⁶² Novalia, *Olah Data Penelitian Pendidikan*.

Menentukan nilai rata-rata skor gain ternormalisasi

Menentukan kriteria peningkatan gain pada tabel berikut:

Tabel 3. 3 Interpretasi Skor Gain yang Dinormalisasi

Normalized Gain Score	Criteria
$g \leq 0,3$	Low
$0,3 < g \leq 1,00$	Medium
$0,70, g \leq 1,00$	High

Persentase skor N-Gain tersebut kemudian dikonversikan

dalam bentuk kriteria sebagai berikut:

Tabel 3. 4 Kategori Interpretasi Persentase Efektivitas N-Gain

Percentage (%)	Criteria
>76	Efektif
56-75	Cukup Efektif
40-55	Kurang Efektif
< 40	Tidak Efektif

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Penyajian Data Uji Coba

Penelitian ini berfokus pada pengembangan dan inovasi dalam bidang pendidikan agama Islam di jenjang sekolah dasar, yang menghasilkan sebuah bahan ajar interaktif berupa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) digital berbantuan platform *Wizer.me*. LKPD digital ini dirancang khusus untuk mendukung pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang bermakna, menyenangkan, dan kontekstual, serta bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan spiritual (*spiritual intelligence*) peserta didik di SD Negeri 1 Ubung Denpasar. Dalam proses pengembangannya, peneliti mengadopsi model ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan utama:

1. Tahap Analisis

a. Analisis Kebutuhan Siswa

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas IV SD Negeri 1 Ubung Denpasar, dapat diketahui bahwa kondisi pembelajaran yang berlangsung masih belum mampu memenuhi kebutuhan belajar siswa secara maksimal. Selama proses pembelajaran, tampak bahwa siswa kurang aktif dalam mengikuti kegiatan belajar. Mereka lebih banyak berperan sebagai penerima informasi, bukan sebagai subjek yang terlibat aktif dalam pembentukan pengetahuan. Hal ini terjadi karena pendekatan yang digunakan guru bersifat konvensional, cenderung satu arah, dan tidak memberi ruang yang cukup bagi siswa

untuk berekspresi, berdiskusi, atau mengeksplorasi materi melalui berbagai aktivitas yang menstimulasi rasa ingin tahu mereka.

Situasi ini berdampak pada motivasi belajar siswa yang cenderung menurun. Sebagian besar siswa menunjukkan sikap pasif saat guru menyampaikan materi pelajaran. Ketika guru hanya menggunakan ceramah dan penugasan dari buku paket sebagai sumber belajar utama, siswa menjadi mudah merasa jemu. Mereka tidak menunjukkan antusiasme dalam menjawab pertanyaan atau mengerjakan tugas yang diberikan. Tidak adanya variasi media maupun aktivitas belajar turut memperparah kondisi tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa kebutuhan belajar siswa untuk mendapatkan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan, bermakna, dan sesuai gaya belajar mereka belum terpenuhi dengan baik.

Siswa pada jenjang sekolah dasar umumnya memiliki karakteristik unik, yakni cenderung menyukai aktivitas belajar yang mengandung unsur bermain, visualisasi, interaktif, dan gerak. Pembelajaran yang statis dan minim partisipasi akan sulit menarik perhatian mereka. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu pendekatan yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih hidup, menarik, dan partisipatif. Siswa membutuhkan media pembelajaran yang dapat menstimulasi keterlibatan mereka, baik secara kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Dalam hal ini, penggunaan bahan ajar digital berbasis

platform *Wizer.me* menjadi salah satu alternatif solusi yang sesuai dengan kebutuhan siswa masa kini.

Platform digital seperti *Wizer.me* menyediakan fitur-fitur interaktif seperti latihan soal variatif, video pembelajaran, permainan edukatif, serta integrasi multimedia yang dapat disesuaikan dengan karakteristik siswa. Penggunaan media tersebut memungkinkan pembelajaran berlangsung secara lebih personal dan adaptif, karena setiap siswa dapat mengakses materi sesuai dengan kecepatan dan minat mereka. Hal ini diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar, membangkitkan rasa ingin tahu, serta memberikan ruang bagi siswa untuk belajar secara aktif dan kreatif. Dengan demikian, pengembangan LKPD digital berbasis *Wizer.me* sangat relevan sebagai bentuk pemenuhan kebutuhan siswa dalam memperoleh pembelajaran yang inovatif, menyenangkan, dan bermakna.

Tabel 4. 1 Analisis Kebutuhan Siswa

Aspek yang Dianalisis	Temuan Hasil Observasi	Kebutuhan yang Diperlukan
Keaktifan belajar siswa	Siswa cenderung pasif, hanya mendengarkan ceramah	Media pembelajaran yang interaktif untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa
Ketertarikan terhadap materi	Siswa terlihat jemu saat pembelajaran	Inovasi dalam penyampaian materi agar menarik, seperti animasi, video, dan gamifikasi
Variasi gaya belajar	Pembelajaran tidak menyesuaikan dengan gaya belajar siswa (visual, auditori, kinestetik)	LKPD digital yang mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa

Minat terhadap tugas	Siswa kurang antusias mengerjakan soal dari buku paket	Penugasan dalam bentuk digital interaktif agar lebih menantang dan menyenangkan
Pemahaman konsep	Pemahaman rendah karena kurangnya konteks visual/audio	Media pendukung visual (gambar/video) dan latihan interaktif berbasis <i>Wizer.me</i>

b. Analisis Kebutuhan Guru

Hasil observasi menunjukkan bahwa guru kelas IV di SD Negeri 1 Ubung masih menerapkan metode pembelajaran konvensional yang berfokus pada ceramah dan penugasan dari buku paket. Pembelajaran seperti ini kurang melibatkan pemanfaatan teknologi atau inovasi dalam penyajian materi, sehingga siswa tidak mendapatkan pengalaman belajar yang bervariasi dan kontekstual. Hal ini bukan sepenuhnya kesalahan guru, melainkan mencerminkan kebutuhan guru yang belum terpenuhi dalam aspek pengembangan profesionalisme, khususnya dalam mengakses dan menggunakan teknologi pendidikan.

Guru pada dasarnya memiliki peran penting sebagai fasilitator pembelajaran. Dalam era digital seperti sekarang, guru dituntut untuk mampu memanfaatkan sumber belajar yang lebih inovatif agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif. Namun, berdasarkan temuan di lapangan, guru belum pernah membuat media pembelajaran sendiri dan belum memanfaatkan bahan ajar digital. Penugasan yang diberikan masih terbatas pada soal-soal di buku paket, tanpa adanya eksplorasi terhadap sumber-sumber belajar lain yang lebih variatif dan kontekstual. Hal ini menunjukkan bahwa guru membutuhkan

penguatan kapasitas dalam merancang bahan ajar yang interaktif dan relevan dengan kebutuhan belajar siswa.

Di samping itu, rendahnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran juga menjadi indikator bahwa guru membutuhkan dukungan dalam hal pelatihan, pendampingan, dan penyediaan perangkat digital. Guru membutuhkan bahan ajar yang dapat digunakan langsung dengan fitur yang mudah dipahami, serta tidak terlalu membebani dari segi teknis. Oleh karena itu, pengembangan bahan ajar digital seperti LKPD berbasis *Wizer.me* merupakan salah satu alternatif yang dapat menjawab kebutuhan guru akan media pembelajaran yang praktis, menarik, dan mudah digunakan.

Platform *Wizer.me* memungkinkan guru untuk menyusun LKPD digital yang dilengkapi dengan video, gambar, soal interaktif, serta elemen-elemen visual lain yang mendukung pembelajaran. Dengan demikian, guru dapat menyampaikan materi secara lebih menarik dan mudah dipahami siswa. Selain itu, platform ini juga memungkinkan guru untuk memantau progres belajar siswa secara real-time, memberikan umpan balik langsung, dan menyesuaikan materi sesuai kebutuhan. Penggunaan LKPD digital ini dapat membantu guru meningkatkan efektivitas pembelajaran tanpa harus menguasai keterampilan teknologi yang terlalu kompleks.

Dengan kata lain, pengembangan LKPD digital ini bukan hanya untuk memenuhi kebutuhan siswa, tetapi juga sebagai jawaban atas

tantangan yang dihadapi guru dalam mengembangkan pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan tuntutan zaman. Guru akan terbantu dalam meningkatkan kreativitas dan efektivitas pengajaran, serta lebih termotivasi untuk mengadopsi pendekatan pembelajaran berbasis teknologi secara berkelanjutan.

Tabel 4. 2 Analisis Kebutuhan Guru

Aspek yang Diamati	Temuan	Kebutuhan yang Diperlukan
Strategi pembelajaran	Guru masih menggunakan metode ceramah	Pelatihan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis digital
Penggunaan bahan ajar	Guru hanya menggunakan buku paket dan LKPD cetak tanpa inovasi	Panduan dan dukungan pengembangan LKPD digital berbasis <i>Wizer.me</i>
Kreativitas dalam menyusun materi	Guru belum pernah membuat media pembelajaran digital	Template atau platform yang memudahkan guru membuat LKPD interaktif secara mandiri
Pemanfaatan teknologi	Guru tidak memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran	Pengenalan dan pelatihan pemanfaatan TIK dalam pembelajaran
Monitoring ketercapaian tujuan belajar	Guru belum memiliki alat ukur yang efisien dan akurat	Media digital yang memungkinkan guru melihat progres belajar siswa secara real-time

c. Analisis Kebutuhan Sarana dan Prasarana

Analisis kebutuhan sarana dan prasarana di SD Negeri 1 Ubung juga menjadi aspek penting yang tidak bisa diabaikan dalam pengembangan bahan ajar digital berbasis *Wizer.me*. Berdasarkan hasil

observasi dan kajian awal, diketahui bahwa sekolah memiliki akses terhadap beberapa fasilitas penunjang pembelajaran digital, namun belum dioptimalkan penggunaannya secara maksimal. Ketersediaan perangkat seperti komputer/laptop, koneksi internet, dan proyektor sudah ada dalam jumlah tertentu, tetapi belum dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran di kelas secara rutin. Hal ini menjadi indikasi bahwa ada kebutuhan untuk penguatan dari segi sistem pendukung dan budaya pemanfaatan sarana pembelajaran berbasis teknologi.

Penggunaan LKPD digital tentu memerlukan dukungan dari segi infrastruktur teknologi informasi dan komunikasi (TIK), baik dalam bentuk perangkat keras (*hardware*) maupun perangkat lunak (*software*). Untuk dapat menggunakan platform *Wizer.me*, diperlukan perangkat seperti komputer atau tablet yang terhubung dengan jaringan internet. Siswa dan guru juga memerlukan akun serta akses ke platform tersebut. Oleh karena itu, perlu ada kesiapan sarana digital di lingkungan sekolah, baik berupa perangkat yang bisa digunakan secara bersama-sama maupun sarana pendukung seperti jaringan Wi-Fi yang stabil dan aman.

Selain itu, penting pula untuk memperhatikan kesiapan dari segi literasi digital, baik untuk guru maupun siswa. Ketersediaan sarana tidak akan optimal jika tidak diimbangi dengan keterampilan dalam menggunakannya. Dalam konteks ini, sekolah perlu memfasilitasi pelatihan atau workshop sederhana untuk meningkatkan keterampilan

dasar dalam mengakses dan mengelola media digital. Hal ini sangat penting agar pemanfaatan bahan ajar digital tidak hanya menjadi wacana, tetapi benar-benar bisa diimplementasikan secara berkelanjutan.

Meskipun demikian, jika sekolah menghadapi keterbatasan dalam hal perangkat individual bagi siswa, masih memungkinkan untuk mengimplementasikan pembelajaran berbasis LKPD digital melalui pendekatan *blended learning* atau pemanfaatan media bersama di ruang kelas. Misalnya, guru dapat menampilkan materi LKPD digital melalui layar proyektor atau televisi interaktif, dan membimbing siswa dalam mengerjakan soal secara bersama-sama. Pendekatan ini dapat menjadi alternatif solusi sambil menunggu optimalisasi sarana prasarana secara menyeluruh.

Pengembangan LKPD digital ini juga membuka peluang untuk kolaborasi dengan pihak luar, seperti dinas pendidikan, komunitas guru, maupun penyedia platform digital, untuk mendukung pengadaan sarana atau pelatihan. Dengan demikian, kebutuhan sarana dan prasarana dapat dipenuhi secara bertahap, seiring dengan peningkatan kapasitas sekolah dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran. Dalam jangka panjang, penguatan sarana TIK di sekolah akan menjadi fondasi penting bagi transformasi pembelajaran menuju era digital yang lebih adaptif dan inklusif.

Tabel 4. 3 Analisis Kebutuhan Sarana dan Prasarana

Aspek yang Diamati	Temuan	Kebutuhan yang Diperlukan
Ketersediaan perangkat	Sekolah memiliki komputer/laptop dan proyektor, tetapi belum dimanfaatkan optimal	Optimalisasi penggunaan perangkat yang sudah tersedia untuk pembelajaran digital
Akses internet	Tersedia jaringan internet sekolah namun belum digunakan untuk pembelajaran	Peningkatan kapasitas jaringan dan penggunaannya dalam kelas
Literasi digital guru dan siswa	Guru dan siswa belum terbiasa menggunakan platform digital	Pelatihan literasi digital dasar bagi guru dan siswa
Media presentasi	Guru belum menggunakan alat presentasi seperti proyektor untuk menunjang pembelajaran	Penyediaan proyektor atau layar interaktif untuk mendukung penyampaian LKPD digital
Lingkungan pembelajaran	Pembelajaran masih berpusat pada buku dan papan tulis	Lingkungan belajar digital yang mendukung pembelajaran kolaboratif dan visual

2. Tahap Desain

Tahap desain merupakan kelanjutan logis dari hasil analisis kebutuhan siswa, guru, serta sarana dan prasarana yang telah dilaksanakan sebelumnya di kelas IV SD Negeri 1 Ubung Denpasar. Dari analisis tersebut, teridentifikasi bahwa proses pembelajaran PAI, masih mengalami sejumlah hambatan. Hambatan tersebut mencakup dominasi metode ceramah yang monoton, belum dimanfaatkannya media digital sebagai pendukung pembelajaran, serta rendahnya keterlibatan siswa karena gaya belajar

mereka tidak diakomodasi secara optimal. Kondisi ini mengakibatkan rendahnya motivasi belajar dan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Merespons temuan tersebut, tahap desain difokuskan pada perencanaan pengembangan bahan ajar yang mampu menjawab permasalahan tersebut secara relevan dan kontekstual. Peneliti menetapkan arah pengembangan berupa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Digital berbasis platform *Wizer.me*. Media ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menarik, dan mudah diakses baik oleh siswa maupun guru. Fitur-fitur seperti video pembelajaran, soal interaktif, dan elemen multimedia lainnya dikembangkan untuk mendukung pemahaman konsep dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar.

Desain LKPD digital ini juga mempertimbangkan kondisi faktual sekolah, seperti belum tersedianya LCD proyektor di semua ruang kelas serta keterbatasan akses internet yang merata. Oleh karena itu, media ini dikembangkan agar tetap dapat digunakan secara fleksibel, baik melalui laptop guru yang terhubung ke perangkat siswa, maupun secara daring ketika tersedia akses internet. Tujuannya adalah agar LKPD digital ini tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana untuk menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, kontekstual, dan sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik di SD Negeri 1 Ubung.

a. Merancang dan Membuat Modul Ajar

Pada tahap sesain ini, langkah selanjutnya adalah merancang dan membuat modul ajar yang akan dijadikan acuan dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan LKPD digital berbasis platform *Wizer.me*. Modul ajar ini dirancang secara sistematis dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa yang memerlukan pendekatan pembelajaran yang lebih variatif dan menyenangkan, serta kebutuhan guru yang membutuhkan panduan praktis dalam mengimplementasikan media pembelajaran digital yang mudah digunakan di kelas. Dalam perancangannya, modul ajar disusun berdasarkan Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), serta Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) yang relevan dengan materi PAI kelas IV.

Modul ajar ini dirancang untuk menjadi panduan praktis yang memuat seluruh komponen pembelajaran mulai dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, hingga kegiatan penutup. Di dalamnya terdapat langkah-langkah penggunaan LKPD digital, alokasi waktu, metode dan model pembelajaran yang sesuai, serta penilaian formatif dan sumatif yang dapat digunakan guru. Seluruh kegiatan pembelajaran dirancang dengan prinsip interaktif dan partisipatif agar siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi terlibat secara aktif dalam mengeksplorasi konsep dan menyelesaikan soal-soal berbasis kontekstual yang tersedia dalam LKPD digital.

Dalam penyusunannya, modul ajar ini juga memperhatikan kondisi faktual di SD Negeri 1 Ubung, termasuk keterbatasan akses terhadap sarana TIK yang merata di setiap kelas. Oleh karena itu, modul ajar ini memberikan alternatif pelaksanaan pembelajaran baik secara daring maupun luring, menyesuaikan dengan kondisi teknis yang dimiliki oleh guru dan siswa. Modul ini juga dirancang agar kompatibel digunakan pada berbagai perangkat, baik komputer, laptop, maupun ponsel Android, untuk memastikan fleksibilitas implementasinya. Dengan adanya modul ajar ini, guru tidak hanya memiliki pegangan dalam menggunakan LKPD digital, tetapi juga memperoleh panduan pembelajaran yang kontekstual, inovatif, dan adaptif terhadap kebutuhan siswa abad ke-21.

b. Mendesain LKPD Digital dengan Platform *Wizer.me*

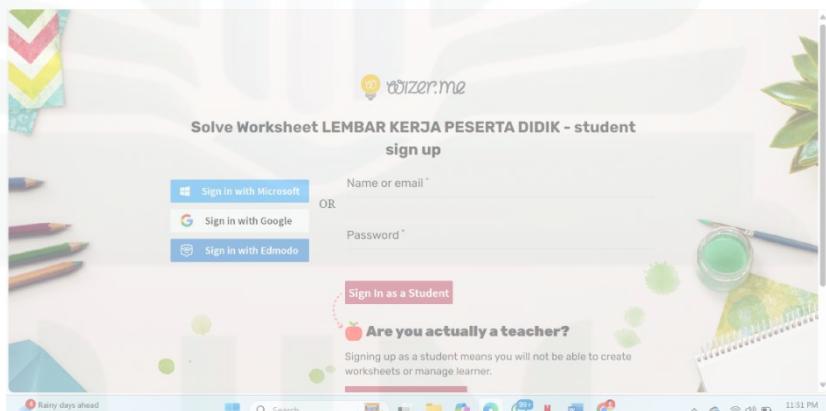
Setelah modul ajar selesai dirancang, langkah berikutnya dalam proses pengembangan bahan ajar adalah mendesain LKPD Digital dengan menggunakan platform *Wizer.me*. Tahap ini merupakan bagian inti dari pengembangan media pembelajaran yang bertujuan untuk menjawab kebutuhan siswa akan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi. Platform *Wizer.me* dipilih karena menyediakan berbagai fitur pendukung yang memungkinkan guru menyusun LKPD secara visual dan dinamis, termasuk penyematan video pembelajaran, kuis interaktif, aktivitas

isian, gambar, serta elemen multimedia lain yang dapat disesuaikan dengan karakteristik materi dan gaya belajar siswa.

Dalam proses desain, peneliti menyusun struktur LKPD berdasarkan alur modul ajar yang telah dibuat sebelumnya. Materi yang diangkat dalam LKPD ini difokuskan pada tema kegiatan jual beli sebagai bagian dari pemenuhan kebutuhan, yang diajarkan dalam mata pelajaran IPAS kelas IV. Aktivitas dalam LKPD dirancang untuk menstimulasi keaktifan siswa, baik dalam memahami konsep maupun dalam memecahkan soal-soal yang disajikan dalam berbagai bentuk, seperti pilihan ganda, mencocokkan, mengisi bagian kosong, dan menjawab pertanyaan reflektif. Tidak hanya itu, LKPD ini juga dilengkapi dengan ice breaking berupa video tebak gambar untuk meningkatkan konsentrasi dan daya tarik siswa sebelum masuk ke inti pembelajaran.

Desain LKPD Digital ini juga mempertimbangkan kemampuan guru dalam mengoperasikan teknologi serta ketersediaan sarana di sekolah. Oleh karena itu, tampilan dan navigasi dalam LKPD dibuat sesederhana mungkin, tetapi tetap menarik dan informatif. Peneliti menggunakan fitur drag and drop, penilaian otomatis, dan umpan balik instan agar siswa mendapatkan pengalaman belajar yang aktif dan mandiri. Dengan demikian, LKPD tidak hanya menjadi sarana evaluasi, tetapi juga alat belajar yang memfasilitasi pemahaman konsep secara lebih menyenangkan dan efektif.

Proses mendesain LKPD Digital dengan platform *Wizer.me* dilakukan dengan prinsip efisiensi, aksesibilitas, dan kebermaknaan. LKPD ini tidak hanya dirancang untuk mendukung pembelajaran berbasis teknologi, tetapi juga sebagai solusi nyata atas permasalahan monotonnya pembelajaran di kelas IV SD Negeri 1 Ubung. Diharapkan melalui LKPD Digital ini, siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar, lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran, serta memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan.



Gambar 4. 1 Platform *Wizer.me*

3. Tahap Development

Pada tahap pengembangan ini, peneliti mulai menyempurnakan produk bahan ajar yang telah dirancang sebelumnya dalam bentuk LKPD digital berbasis platform *Wizer.me*. Penyempurnaan ini dilakukan dengan tetap berfokus pada kebutuhan siswa sekolah dasar, khususnya kelas IV, serta memperhatikan keterjangkauan teknologi dan kemudahan akses baik oleh guru maupun siswa. Proses pengembangan dilakukan dengan

menyesuaikan struktur LKPD dengan alur pembelajaran yang telah disusun dalam modul ajar, serta memastikan setiap bagian LKPD memiliki elemen yang mampu menarik perhatian, menumbuhkan partisipasi, dan memperkuat pemahaman konsep secara interaktif.

Dalam proses pengembangan ini, peneliti menyusun LKPD secara sistematis dan terstruktur melalui berbagai fitur yang disediakan oleh *Wizer.me*, seperti soal pilihan ganda, isian singkat, drag and drop, video penjelasan materi, serta media interaktif lainnya. LKPD Digital ini juga dilengkapi dengan tampilan awal berupa pengantar dan petunjuk penggunaan, serta bagian pendukung seperti tujuan pembelajaran, pemaparan materi pokok tentang kegiatan jual beli, dan evaluasi akhir dalam bentuk kuis interaktif. Setiap elemen dirancang agar saling terhubung secara logis dan mudah dipahami, baik oleh guru sebagai fasilitator maupun oleh siswa sebagai pengguna utama.

Media pembelajaran ini dikembangkan untuk dapat dijalankan secara fleksibel di berbagai perangkat seperti laptop, tablet, atau ponsel pintar yang memiliki akses internet. Dengan desain yang ramah pengguna dan visual yang menarik, LKPD ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan menyenangkan. Penambahan fitur visual seperti gambar ilustratif, animasi ringan, dan video *ice breaking* turut memperkuat daya tarik LKPD, sehingga siswa tidak hanya mengerjakan soal, tetapi juga diajak untuk memahami konsep secara lebih hidup dan menyeluruh. Berikut tampilan lkpd digital wizer,me:

a. Tampilan Awal dan Profil Pengembang

Tampilan awal dari LKPD digital berbasis *Wizer.me* ini peneliti rancang secara menarik dan sederhana agar dapat memberikan kesan positif sejak pertama kali dibuka oleh pengguna, baik siswa maupun guru. Desain visual pada halaman awal memuat judul LKPD yang mencerminkan topik pembelajaran PAI kelas IV. Selain judul, tampilan awal juga menyertakan gambar ilustratif yang relevan dan edukatif untuk memperkuat daya tarik visual dan membantu siswa memahami konteks materi yang akan dipelajari. Warna latar dan elemen grafis dipilih secara harmonis agar tidak membebani tampilan, namun tetap mampu membangkitkan rasa antusias siswa untuk memulai pembelajaran.

Pada bagian ini juga ditampilkan logo institusi sekolah serta identitas pengembang LKPD digital. Profil pengembang dicantumkan secara singkat di halaman awal sebagai bentuk informasi dan pertanggungjawaban terhadap produk yang dikembangkan. Identitas tersebut mencakup nama lengkap pengembang, asal institusi, serta peran pengembang dalam proses pembuatan media. Penyertaan profil ini bertujuan untuk menunjukkan bahwa produk ini dikembangkan secara profesional dan berdasarkan analisis kebutuhan yang nyata di lapangan. Selain itu, informasi ini dapat menjadi referensi apabila guru atau pihak sekolah ingin melakukan kolaborasi atau pengembangan

lebih lanjut terhadap media pembelajaran digital yang telah disusun.



Gambar 4. 2 Tampilan Awal dan Profil Pengembang
b. Cover

Selanjutnya tampilan cover yang dirancang secara visual menarik dan edukatif untuk membangkitkan minat siswa sebelum memulai kegiatan pembelajaran. Cover memuat informasi utama seperti judul LKPD, nama mata pelajaran, kelas, serta tema pembelajaran yang diangkat yaitu Pembelajaran PAI kelas IV. Selain itu, pada cover juga ditampilkan logo sekolah dan nama pengembang LKPD, sebagai bentuk identifikasi dan tanggung jawab akademik atas produk yang disusun. Desain cover dipadukan dengan elemen visual seperti ikon belanja, pasar tradisional, atau ilustrasi kegiatan jual beli yang mudah dikenali oleh siswa sekolah dasar. Pemilihan warna cerah, kontras yang seimbang, serta tipografi yang mudah dibaca menjadi aspek utama dalam desain agar cover tidak hanya informatif, tetapi juga komunikatif dan menarik secara estetika.

Setelah cover, bagian berikutnya adalah petunjuk belajar yang berfungsi sebagai panduan awal bagi siswa dalam menggunakan LKPD digital. Petunjuk ini disusun secara singkat namun jelas, dengan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami oleh siswa kelas IV. Di dalamnya dijelaskan langkah-langkah yang perlu dilakukan siswa selama mengakses dan mengerjakan LKPD, seperti: membaca instruksi di setiap halaman, menjawab soal dengan mengklik atau mengetik jawaban pada kolom yang disediakan, serta mengklik tombol berikutnya untuk melanjutkan ke halaman selanjutnya. Penjelasan ini bertujuan untuk menghindari kebingungan serta memastikan bahwa siswa dapat menggunakan LKPD secara mandiri tanpa pendampingan penuh dari guru.



Gambar 4. 3 Cover dan Petunjuk Belajar

c. Tampilan Tujuan dan Capaian Pembelajaran

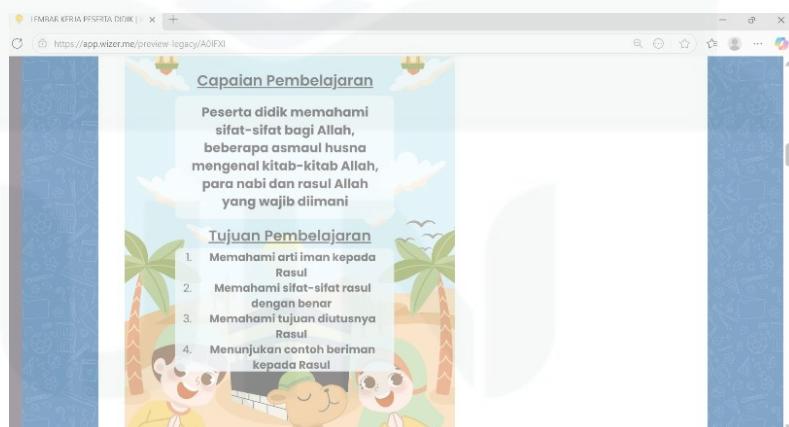
Bagian tujuan dan capaian pembelajaran pada LKPD digital berbasis *Wizer.me* dirancang sebagai elemen awal yang memberikan arah dan panduan bagi siswa terkait kompetensi yang harus dicapai selama proses pembelajaran. Pada bagian ini, ditampilkan secara jelas

tujuan pembelajaran yang disusun berdasarkan alur tujuan pembelajaran (ATP) Kurikulum Merdeka, serta capaian pembelajaran (CP) PAI untuk jenjang kelas IV. Tujuan-tujuan tersebut disajikan dengan menggunakan bahasa yang sederhana, komunikatif, dan sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa sekolah dasar, sehingga mudah dipahami dan dimaknai.

Tampilan visual tujuan dan capaian pembelajaran dirancang dengan format yang menarik namun tetap rapi. Elemen grafis seperti ikon buku, tanda ceklis, serta garis pembatas digunakan untuk memudahkan pembacaan dan membedakan antara bagian satu dengan lainnya. Penyusunan poin-poin tujuan ini tidak hanya berfokus pada aspek pengetahuan (kognitif), tetapi juga menyentuh aspek sikap (afektif) dan keterampilan (psikomotorik), sesuai dengan karakteristik pembelajaran PAI yang berbasis pengalaman nyata.

Penyajian capaian pembelajaran dilakukan untuk menegaskan kompetensi umum yang ingin dicapai selama pembelajaran berlangsung dalam rentang waktu tertentu. Capaian tersebut mencerminkan indikator keberhasilan pembelajaran dan menjadi acuan bagi guru maupun siswa dalam mengevaluasi ketercapaian tujuan belajar. Dengan menampilkan tujuan dan capaian di awal LKPD, siswa memiliki orientasi yang jelas terhadap apa yang akan mereka pelajari dan apa yang diharapkan setelah menyelesaikan aktivitas pembelajaran.

Tampilan bagian ini juga memuat penekanan visual, seperti penggunaan warna berbeda pada kata kunci atau penggunaan bingkai ringan agar siswa lebih tertarik membaca dan memahami bagian ini, bukan hanya melewatkinya. Pendekatan ini bertujuan untuk menumbuhkan kesadaran belajar sejak awal, agar siswa tidak hanya fokus pada aktivitas, tetapi juga memahami alasan dan tujuan dari kegiatan yang mereka lakukan. Dengan adanya tujuan dan capaian pembelajaran yang tersaji secara menarik dan informatif, LKPD digital ini berfungsi sebagai panduan belajar yang utuh dan membantu siswa dalam merancang strategi belajar mereka sendiri secara aktif dan reflektif.



Gambar 4. 4 Tampilan Tujuan dan Capaian Pembelajaran

d. Video Pembelajaran

Salah satu fitur unggulan dalam LKPD digital berbasis *Wizer.me* adalah penyematan video pembelajaran yang berfungsi sebagai media bantu utama dalam menyampaikan materi secara visual dan auditif mata pelajaran PAI kelas IV. Video ini menjadi pelengkap dari tujuan dan

capaian pembelajaran yang telah ditampilkan sebelumnya, dengan memberikan penjelasan yang lebih kontekstual, konkret, dan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar yang memiliki kecenderungan belajar melalui pengamatan dan pengalaman langsung.

Video pembelajaran dirancang dengan durasi yang tidak terlalu panjang, yaitu sekitar 3–5 menit, agar sesuai dengan rentang perhatian siswa. Isi video memuat penjelasan inti materi disertai narasi yang komunikatif dan visualisasi aktivitas jual beli dalam kehidupan sehari-hari, seperti membeli barang di pasar, interaksi antara penjual dan pembeli, serta nilai-nilai kejujuran dan tanggung jawab dalam bertransaksi. Selain itu, penggunaan animasi ringan, ilustrasi yang menarik, dan suara narator yang jelas turut memperkuat daya tarik serta memudahkan siswa dalam memahami isi materi. Pendekatan ini membantu siswa yang memiliki gaya belajar visual dan auditori dalam menginternalisasi informasi secara lebih efektif.

Video pembelajaran juga diintegrasikan secara langsung ke dalam halaman LKPD digital menggunakan fitur *embed* dari platform *Wizer:me*, sehingga siswa dapat menontonnya langsung tanpa harus keluar dari halaman tugas. Hal ini memberikan kemudahan akses serta menjaga alur belajar siswa agar tetap fokus. Video ini diletakkan tepat sebelum bagian latihan soal agar siswa memiliki pemahaman awal yang kuat sebelum mengerjakan aktivitas. Dengan demikian, siswa

memperoleh gambaran umum mengenai materi, baik dari aspek konsep maupun contoh aplikatifnya dalam kehidupan nyata.

Fungsi video pembelajaran dalam LKPD ini tidak hanya sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai stimulus awal untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan menyaksikan materi melalui format video, siswa cenderung lebih antusias dan terlibat secara emosional, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermakna. Selain itu, keberadaan video juga memungkinkan guru memberikan diferensiasi pembelajaran, terutama bagi siswa yang membutuhkan penjelasan berulang atau visualisasi yang konkret dalam memahami suatu konsep.



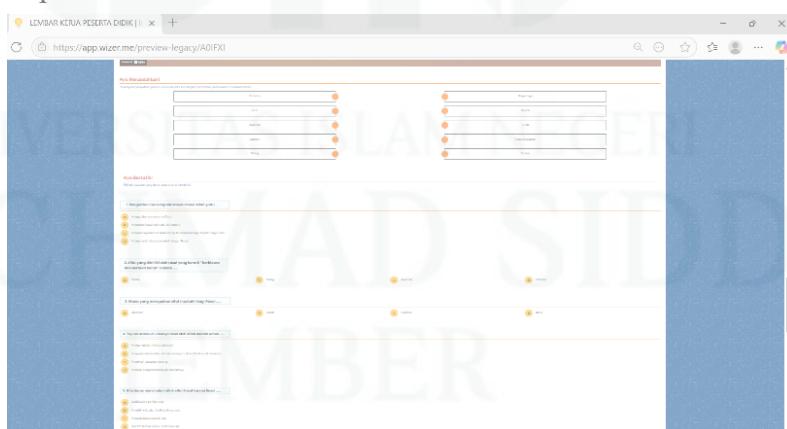
Gambar 4. 5 Video Pembelajaran

e. Soal dan Kuis Pembelajaran

Bagian soal dan kuis pembelajaran dalam LKPD digital berbasis *Wizer.me* dirancang sebagai bentuk evaluasi formatif yang bertujuan untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan. Soal dan kuis ini disusun dengan

mempertimbangkan tingkat perkembangan kognitif siswa kelas IV sekolah dasar serta selaras dengan tujuan dan capaian pembelajaran yang telah dirumuskan sebelumnya. Penempatan soal dilakukan secara bertahap, dimulai dari tingkat yang paling sederhana hingga yang lebih kompleks, agar dapat menjangkau berbagai tingkat kemampuan siswa dan mendorong keterlibatan aktif dalam proses berpikir kritis.

Format soal yang digunakan dalam LKPD ini bervariasi, di antaranya pilihan ganda, mencocokkan, isian singkat, dan drag and drop untuk menjawab pertanyaan. Variasi format ini bertujuan untuk mencegah kebosanan dan menciptakan pengalaman mengerjakan yang menyenangkan bagi siswa. Selain itu, setiap soal dilengkapi dengan ilustrasi atau gambar pendukung yang relevan, sehingga membantu siswa memahami konteks pertanyaan secara visual. Penyusunan soal juga memperhatikan prinsip inklusivitas, yaitu dapat diakses dan dikerjakan oleh semua siswa tanpa hambatan teknis maupun konseptual.



Gambar 4. 6 Kuis dan Soal Pembelajaran

Setelah proses pengembangan LKPD digital berbasis *Wizer.me* rampung, langkah selanjutnya yang dilakukan peneliti adalah tahap validasi untuk menjamin kualitas serta kelayakan media sebelum diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran. Validasi ini melibatkan dua pihak ahli, yakni ahli media dan ahli materi, yang masing-masing memiliki peran penting dalam mengevaluasi aspek visual, interaktivitas, serta kesesuaian konten materi dengan Kurikulum Merdeka yang digunakan di SD. Ahli media menilai kelayakan desain, kemudahan navigasi, dan daya tarik tampilan LKPD digital, sedangkan ahli materi memeriksa keakuratan isi, relevansi materi terhadap capaian pembelajaran, dan keterpaduan antara tujuan, aktivitas, dan evaluasi.

Proses validasi ini menjadi tahap krusial karena hasil penilaian dan masukan dari para ahli digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan terhadap produk yang telah dikembangkan. Setiap saran dan rekomendasi yang diberikan akan dianalisis secara cermat, kemudian diterapkan guna memastikan bahwa LKPD digital yang dihasilkan benar-benar layak, efektif, dan siap digunakan dalam konteks pembelajaran nyata di kelas IV SD Negeri 1 Ubung. Dengan adanya validasi ini, media tidak hanya memenuhi standar teknis dan pedagogis, tetapi juga mampu menjawab kebutuhan pembelajaran yang lebih inovatif dan bermakna bagi siswa sekolah dasar.

1) Validasi Materi oleh Ahli Materi

Validasi dari sisi isi materi dilakukan oleh seorang ahli yang memiliki latar belakang sebagai dosen di lingkungan Universitas Islam Negeri (UIN) Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Ahli tersebut dipilih karena memiliki kompetensi akademik dan keahlian di bidang pendidikan dasar serta pemahaman mendalam terhadap materi pembelajaran yang dikembangkan dalam LKPD digital. Proses validasi dilaksanakan dengan menggunakan instrumen berupa angket yang telah disusun oleh peneliti secara sistematis untuk menilai kualitas isi LKPD.

Angket yang digunakan dalam proses validasi ini menggunakan skala Likert dengan lima pilihan respon, yakni sangat setuju, setuju, cukup, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Skala ini memungkinkan penilai untuk memberikan evaluasi secara lebih detail terhadap setiap aspek yang dinilai. Instrumen validasi yang ditujukan untuk ahli materi terdiri dari 10 indikator yang mencakup aspek-aspek penting, seperti kelengkapan dan kedalaman materi, keakuratan informasi, kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran IPAS kelas IV, serta keterpaduan isi dengan tahap perkembangan kognitif siswa sekolah dasar. Berikut hasil ahli materi

Tabel 4. 4 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Materi sesuai dengan capaian pembelajaran dan kompetensi dasar yang ditetapkan.		√			
2.	Isi materi sesuai dengan tingkat perkembangan dan karakteristik siswa sekolah dasar.	√				

3.	Materi disajikan secara sistematis dan runtut sehingga mudah dipahami.	√				
4.	Contoh dan ilustrasi dalam bahan ajar relevan dengan konteks kehidupan siswa.	√				
5.	Materi mampu menumbuhkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah.	√				
6.	Bahasa yang digunakan dalam penyajian materi komunikatif dan sesuai dengan usia siswa.	√				
7.	Materi mendukung pengembangan karakter dan sikap positif siswa.	√				
8.	Penilaian/latihan yang disediakan sesuai dengan materi dan mampu mengukur pemahaman siswa.		√			
9.	Materi sudah terintegrasi dengan nilai-nilai literasi digital dan pembelajaran abad 21.		√			
10.	Materi layak digunakan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran PAI.	√				

2) Validasi Desain oleh Ahli Desain

Validasi dari sisi teknis dan desain dilakukan oleh seorang ahli Desain yang merupakan dosen di lingkungan Universitas Islam Negeri (UIN) Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, dengan latar belakang keahlian di bidang teknologi pendidikan. Ahli media ini dimintai pendapat guna mengevaluasi kelayakan visual, teknis, dan fungsional dari LKPD digital yang telah dikembangkan melalui platform *Wizer.me*. Validasi ini menjadi bagian penting dalam memastikan bahwa media yang dirancang tidak hanya menarik secara tampilan, tetapi juga mudah digunakan dan mampu mendukung proses belajar secara optimal.

Proses validasi dilakukan dengan menggunakan instrumen berupa angket penilaian yang telah disusun oleh peneliti. Angket ini dirancang dengan skala penilaian Likert lima tingkat, yaitu sangat setuju, setuju, cukup, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Skala ini memfasilitasi

pemberian penilaian yang lebih objektif dan terukur terhadap masing-masing aspek teknis. Dalam instrumen validasi tersebut, terdapat 10 indikator penilaian yang mencakup komponen-komponen penting seperti kesesuaian tampilan desain, kejelasan navigasi antarlamana, konsistensi elemen visual, kenyamanan tata letak, serta kemudahan akses dan penggunaan media oleh siswa sekolah dasar. Hasil dari validasi yang diberikan oleh ahli media digunakan sebagai acuan utama dalam proses revisi dan penyempurnaan LKPD Digital agar media yang dikembangkan benar-benar layak digunakan dalam pembelajaran. Masukan dari ahli media membantu peneliti dalam memperbaiki kelemahan teknis yang mungkin belum terlihat pada tahap perancangan awal. Dengan demikian, media yang dihasilkan tidak hanya memenuhi kebutuhan materi, tetapi juga secara teknis mendukung pengalaman belajar yang nyaman, menyenangkan, dan mudah dioperasikan oleh siswa.

Tabel 4. 5 Validasi Ahli Media

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
Aspek Rekayasa Perangkat						
1.	Tampilan antarmuka bahan ajar menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa SD.		√			
2.	Navigasi atau alur penggunaan bahan ajar mudah dipahami dan digunakan.	√				
3.	Kombinasi warna, gambar, dan font yang digunakan sudah proporsional.	√				
4.	Materi dalam e-LPDP tersaji secara interaktif dan mendukung keterlibatan siswa.		√			
5.	Penggunaan <i>Wizer.me</i> memperkaya variasi penyajian konten dan latihan soal.	√				

6.	Respons dan umpan balik otomatis pada <i>Wizer.me</i> membantu siswa dalam belajar.	√				
7.	Bahan ajar dapat diakses dengan lancar melalui perangkat digital siswa (laptop/HP).	√				
8.	Penyusunan halaman dalam e-LPDP sudah sistematis dan tidak membingungkan.		√			
9.	Media mendukung pencapaian tujuan pembelajaran dengan baik.	√				
10.	Media e-LPDP berbantuan <i>Wizer.me</i> layak digunakan dalam pembelajaran.	√				

4. Tahap *Implementation*

Setelah melewati tahap pengembangan dan validasi, peneliti melanjutkan proses ke tahap implementasi dengan melakukan uji coba skala besar untuk mengukur efektivitas penggunaan LKPD digital berbasis *Wizer.me* dalam konteks pembelajaran yang sesungguhnya. Uji coba ini dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 1 Ubung dengan melibatkan seluruh peserta didik dalam kelas tersebut sebagai subjek penelitian. Pelaksanaan uji coba skala besar ini bertujuan untuk memperoleh gambaran utuh mengenai sejauh mana LKPD digital dapat mendukung proses belajar-mengajar, baik dalam hal pemahaman materi, peningkatan partisipasi aktif siswa, maupun hasil belajar secara keseluruhan.

Melalui implementasi ini, peneliti dapat mengevaluasi langsung penggunaan media dalam situasi pembelajaran nyata dan menilai respons siswa terhadap fitur-fitur interaktif yang telah dirancang. Selain itu, peneliti juga mengidentifikasi berbagai aspek teknis dan pedagogis yang masih perlu diperbaiki, baik dari sisi tampilan, isi, maupun efektivitas penyampaian materi. Umpan balik yang diperoleh dari siswa dan guru

menjadi sumber data penting dalam menilai kepraktisan dan keterterapan media digital ini dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran IPAS.

Agar pelaksanaan uji coba berjalan secara terstruktur dan sesuai dengan alur pembelajaran yang diharapkan, kegiatan implementasi dibagi ke dalam tiga tahapan utama, yaitu: kegiatan pembuka, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Pada tahap pembuka, guru memberikan motivasi kepada siswa serta menyampaikan orientasi materi yang akan dipelajari, termasuk pengenalan terhadap penggunaan LKPD digital. Tahap inti difokuskan pada pemanfaatan LKPD secara langsung oleh siswa melalui perangkat digital yang tersedia. Dalam tahap ini, siswa diminta mengakses LKPD, menonton video pembelajaran, mengerjakan soal interaktif, dan mengikuti instruksi yang terintegrasi dalam *Wizer.me*. berikut 3 tahapan dalam implementasi produk yg sudah di kembangkan peneliti:

a. Kegiatan Pembuka

Kegiatan pembuka dalam pembelajaran dimulai dengan membangun suasana yang tenang dan kondusif. Guru membuka pelajaran dengan memimpin doa bersama, menciptakan suasana spiritual yang mendukung materi Pendidikan Agama Islam. Setelah itu, guru melakukan absensi sebagai bagian dari rutinitas awal serta memastikan kesiapan dan kehadiran peserta didik. Untuk mengaitkan materi yang akan dipelajari dengan pengetahuan sebelumnya, guru melakukan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan seperti “Masih ingatkah kalian apa saja rukun iman yang sudah kita pelajari?” atau

“Siapa yang bisa menyebutkan rukun iman?”. Selain itu, guru memberikan pertanyaan pemantik yang mendorong siswa berpikir lebih dalam, seperti “Mengapa kita harus percaya kepada para rasul?” atau “Sifat apa saja yang harus dimiliki oleh seorang rasul?”. Untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan akrab, siswa juga diajak menyanyikan lagu bertema iman kepada Rasul. Sebagai pengantar konteks, guru menceritakan secara singkat kisah salah satu rasul, seperti Nabi Muhammad SAW atau Nabi Nuh AS, yang bertujuan menarik perhatian siswa dan menumbuhkan rasa ingin tahu sejak awal pembelajaran.



Gambar 4. 7 Kegiatan Pembuka

b. Kegiatan Inti

Memasuki kegiatan inti, proses pembelajaran difokuskan pada eksplorasi dan pemahaman mendalam terhadap materi iman kepada Rasul dan sifat-sifatnya melalui pendekatan *Discovery Learning*. Tahap

pertama adalah kegiatan menyimak dan memahami. Guru menjelaskan pengertian iman kepada rasul dan menyebutkan 25 rasul yang wajib diimani. Penjelasan guru didukung dengan pemutaran video pembelajaran pendek yang menggambarkan peran para rasul dan sifat-sifat utamanya. Siswa menyimak dengan seksama sambil mencatat hal-hal penting. Setelah itu, guru menyampaikan secara rinci empat sifat wajib rasul, yaitu shidiq (jujur), amanah (dapat dipercaya), tabligh (menyampaikan wahyu), dan fathanah (cerdas). Materi ini juga diperkaya dengan kode QR atau tautan langsung ke sumber digital yang bisa diakses siswa untuk eksplorasi lanjutan.

Kegiatan dilanjutkan dengan diskusi kelompok. Siswa dibagi ke dalam kelompok kecil dan diminta mendiskusikan dua pertanyaan utama, yaitu “Apa tujuan Allah mengutus para rasul?” dan “Apa contoh perilaku yang menunjukkan bahwa kita beriman kepada rasul?”. Melalui diskusi ini, siswa diajak untuk berpikir kritis dan belajar berkomunikasi serta bekerja sama dengan teman. Hasil diskusi dipresentasikan secara sederhana oleh perwakilan kelompok.

Sebagai tahap penguatan, siswa diarahkan untuk mengakses LKPD digital berbasis platform *Wizer.me*. LKPD ini berisi latihan interaktif seperti melengkapi nama-nama Nabi dan Rasul, menjodohkan sifat rasul dengan artinya, serta soal pilihan ganda yang disusun kontekstual dengan kehidupan sehari-hari. Siswa mengerjakan LKPD secara mandiri menggunakan laptop, tablet, atau smartphone, dengan

bimbingan guru apabila diperlukan. Aktivitas ini tidak hanya melatih pemahaman siswa, tetapi juga mengembangkan kemandirian, literasi digital, dan keterampilan berpikir kritis.



kegiatan ini, siswa diajak menyebutkan satu sifat rasul yang paling ingin mereka teladani serta menjelaskan alasannya. Guru kemudian menekankan kembali hubungan antara iman kepada rasul dan penerapan nilai-nilai akhlak dalam kehidupan sehari-hari, seperti kejujuran, amanah, kesopanan, dan ketaatan. Sebagai bagian dari evaluasi penutup, siswa diminta menuliskan pertanyaan atau pendapat mereka mengenai materi yang telah dipelajari pada kolom diskusi yang telah disediakan dalam LKPD Digital. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan doa bersama dan salam penutup sebagai bentuk penanaman nilai-nilai spiritual dan kebersamaan di akhir sesi pembelajaran.



Gambar 4. 9 Kegiatan Penutup

d. Respon Peserta Didik

Setelah pelaksanaan kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dengan menggunakan LKPD Digital berbantuan platform *Wizer.me* pada materi “Beriman kepada Rasul-Rasul Allah” untuk peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Ubung Denpasar, guru melanjutkan kegiatan dengan memberikan angket respon kepada seluruh peserta didik. Pemberian angket ini bertujuan untuk memperoleh data kuantitatif mengenai persepsi siswa terhadap media pembelajaran yang telah digunakan. Angket yang diberikan terdiri atas sejumlah pernyataan yang mengukur berbagai aspek, seperti tampilan visual LKPD Digital, tingkat kemudahan dalam penggunaannya, kejelasan petunjuk dan soal, minat dan motivasi belajar, serta sejauh mana media tersebut membantu siswa dalam memahami materi pelajaran. Proses pengisian angket dilakukan secara langsung di dalam kelas sesaat setelah pembelajaran selesai, agar siswa dapat menyampaikan pendapat

mereka secara jujur dan berdasarkan pengalaman belajar yang baru saja mereka alami.

Dari hasil pengumpulan angket, diperoleh bahwa sebagian besar siswa memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan LKPD Digital. Mereka merasa bahwa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan karena adanya tampilan yang menarik, penggunaan warna yang cerah, serta adanya elemen multimedia seperti video, gambar, dan kuis interaktif yang disisipkan dalam lembar kerja. Beberapa siswa juga menyampaikan bahwa dengan adanya video *ice breaking* di awal pembelajaran, mereka menjadi lebih semangat dan tidak merasa bosan saat mengikuti materi. Selain itu, kehadiran soal-soal interaktif yang bisa langsung dijawab di dalam LKPD Digital memberikan pengalaman belajar yang berbeda dari pembelajaran sebelumnya yang hanya menggunakan buku paket atau LKPD cetak. Data angket ini menunjukkan bahwa penggunaan LKPD Digital berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran PAI.

Berikut dokumentasi siswa mengisi angket:



Gambar 4. 10 Siswa Mengisi Angket

Sebagai langkah lanjutan untuk memperkuat data kuantitatif tersebut, guru juga melakukan wawancara terhadap beberapa siswa yang dipilih secara purposive berdasarkan variasi skor angket dan keterlibatan aktif selama pembelajaran berlangsung. Wawancara ini dilakukan secara individual, dengan pendekatan yang bersifat santai agar siswa dapat menjawab dengan nyaman dan terbuka. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk menggali informasi yang lebih mendalam mengenai pengalaman siswa dalam menggunakan LKPD Digital, serta mengetahui secara langsung apakah media tersebut benar-benar menarik minat mereka dan mempermudah pemahaman terhadap materi keagamaan yang disampaikan.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa merasa lebih terlibat dalam pembelajaran karena media yang digunakan tidak hanya menyajikan materi secara teks, tetapi juga memberikan pengalaman belajar secara visual dan audio. Salah satu siswa menyampaikan bahwa ia sangat menyukai bagian kuis yang muncul setelah menonton video, karena membuatnya merasa seperti sedang bermain sambil belajar. Siswa lainnya mengaku bahwa ia menjadi lebih paham tentang tugas para rasul dan sifat-sifatnya karena penjelasan dalam video lebih mudah dimengerti dibanding hanya membaca dari buku. Beberapa siswa juga menyoroti kemudahan dalam mengakses LKPD melalui perangkat smartphone yang disediakan orang tua mereka, dan mereka merasa

lebih mandiri saat mengerjakan soal-soal karena petunjuk penggerjaan sudah sangat jelas dan dapat diulang jika tidak paham.

Salah satu poin menarik dari wawancara ini adalah munculnya kesadaran siswa akan nilai-nilai spiritual dari materi yang dipelajari. Salah seorang siswa menyatakan bahwa ia menjadi lebih tertarik mengetahui kisah-kisah para rasul karena videonya membuatnya merasa seperti sedang melihat cerita nyata, bukan sekadar membaca dongeng. Hal ini menunjukkan bahwa LKPD Digital tidak hanya berperan sebagai media penyalur materi, tetapi juga mampu menyentuh aspek afektif dan spiritual siswa. Dengan kombinasi teks, gambar, dan audio-visual, LKPD Digital berhasil menciptakan pengalaman belajar yang menyentuh berbagai aspek kecerdasan siswa, termasuk kecerdasan spiritual yang menjadi fokus dalam penelitian ini. Berikut dokumentasi wawancara dengan siswa.



Gambar 4. 11 Wawancara dengan Siswa

Dari keseluruhan hasil angket dan wawancara, dapat disimpulkan bahwa LKPD Digital berbasis *Wizer.me* sangat efektif dalam menarik perhatian siswa, meningkatkan keterlibatan mereka

dalam pembelajaran, serta memfasilitasi pemahaman terhadap materi PAI secara lebih menyenangkan dan bermakna. Temuan ini memperkuat relevansi penggunaan media digital interaktif dalam pembelajaran agama di sekolah dasar, di mana pendekatan tradisional selama ini cenderung tidak mampu menjawab tantangan zaman serta kebutuhan belajar siswa yang semakin kompleks di era digital. Dengan adanya respon positif dari siswa baik melalui angket maupun wawancara, maka produk LKPD Digital ini dapat dipertimbangkan sebagai inovasi pembelajaran yang layak untuk dikembangkan lebih lanjut dan diimplementasikan secara luas di sekolah dasar lainnya, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

5. Tahap *Evaluation*

Tahap evaluasi merupakan langkah akhir dalam proses pengembangan bahan ajar berbasis LKPD Digital berbantuan platform *Wizer.me* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas IV SD Negeri 1 Ubung Denpasar. Evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan, sekaligus menjadi dasar pengambilan keputusan terkait keberlanjutan dan penyempurnaan produk. Evaluasi dalam penelitian ini dilaksanakan secara menyeluruh melalui dua pendekatan, yakni evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan selama setiap tahap pengembangan berlangsung, dimulai dari tahap analisis hingga implementasi. Pada tahap ini, peneliti melibatkan ahli materi, ahli media, dan guru kelas untuk memberikan masukan terhadap

konten, desain, serta kelayakan teknis LKPD Digital yang dikembangkan. Hasil dari evaluasi formatif ini menjadi acuan penting dalam melakukan revisi dan penyempurnaan produk sebelum diuji cobakan kepada peserta didik.

Sementara itu, evaluasi sumatif dilakukan setelah LKPD Digital diimplementasikan dalam pembelajaran. Evaluasi ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana media yang dikembangkan mampu mencapai tujuan utama, yaitu meningkatkan spiritual intelligence siswa serta menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Dalam tahap ini, peneliti mengumpulkan data melalui pemberian angket respon peserta didik dan wawancara mendalam dengan beberapa siswa sebagai upaya triangulasi data. Hasil angket menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa termotivasi dan tertarik belajar menggunakan LKPD Digital. Mereka menilai bahwa tampilan menarik, isi yang interaktif, dan kemudahan akses membuat mereka lebih mudah memahami materi serta lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Lebih lanjut, hasil wawancara juga memperkuat temuan dari angket. Para siswa mengungkapkan bahwa penggunaan LKPD Digital membantu mereka lebih memahami nilai-nilai keimanan kepada Rasul-Rasul Allah dengan cara yang lebih konkret dan menyenangkan. Elemen multimedia seperti video pembelajaran, ice breaking, dan soal-soal interaktif dalam *Wizer:me* memberikan pengalaman belajar yang lebih berkesan dan tidak membosankan. Tidak hanya itu, guru kelas juga memberikan penilaian

bahwa siswa terlihat lebih antusias, aktif bertanya, dan menunjukkan peningkatan dalam pemahaman materi selama proses pembelajaran berlangsung. Data ini menunjukkan bahwa evaluasi sumatif menghasilkan bukti yang kuat bahwa media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan dan mampu memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil evaluasi baik formatif maupun sumatif, dapat disimpulkan bahwa LKPD Digital berbasis *Wizer.me* memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Evaluasi ini menjadi bukti akhir bahwa produk yang dikembangkan tidak hanya layak secara teoritis, tetapi juga berhasil menjawab kebutuhan riil di lapangan, terutama dalam menciptakan media pembelajaran yang kontekstual, interaktif, dan mampu meningkatkan dimensi spiritual peserta didik di jenjang sekolah dasar. Keberhasilan tahap evaluasi ini menjadi penutup dari proses pengembangan yang sistematis dan menyeluruh, serta menjadi pijakan penting untuk replikasi dan pengembangan produk sejenis di masa mendatang.

B. Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan untuk mengevaluasi kualitas LKPD Digital berbasis platform *Wizer.me* yang telah dikembangkan serta menilai hasil implementasinya dalam lingkungan pembelajaran sekolah dasar. Proses evaluasi ini mencakup tiga aspek utama sebagai indikator kualitas produk, yaitu: validitas (kelayakan isi dan media), praktikalitas (kemudahan penggunaan dalam pembelajaran), dan efektivitas (pengaruh terhadap

peningkatan spiritual *intelligence* peserta didik). Ketiga aspek tersebut dianalisis secara komprehensif guna memastikan bahwa LKPD Digital interaktif benar-benar memenuhi kriteria sebagai media ajar yang layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), khususnya pada materi "Beriman kepada Rasul-Rasul Allah" di kelas IV SD Negeri 1 Ubung Denpasar.

1. Validitas/Kelayakan Media

Aspek validitas dalam penelitian ini diperoleh melalui proses uji kelayakan yang dilakukan oleh para ahli, meliputi ahli materi Pendidikan Agama Islam dan ahli media pembelajaran digital. Penilaian difokuskan pada beberapa indikator utama, antara lain kesesuaian konten dengan kurikulum PAI kelas IV, kejelasan penyampaian informasi, tampilan antarmuka LKPD digital, keterbacaan, serta kemudahan akses dan interaksi melalui platform *Wizer:me*. LKPD Digital yang dikembangkan dinyatakan valid dan layak digunakan apabila hasil penilaian dari kedua ahli tersebut menunjukkan skor rata-rata pada kategori "sangat baik", sehingga dapat dipastikan bahwa media pembelajaran ini telah memenuhi standar akademik, pedagogis, serta layak diimplementasikan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar.

a. Analisis Validitas dari Ahli Materi

Validasi materi dalam penelitian ini dilakukan melalui dua tahap dengan melibatkan ahli bidang Pendidikan Agama Islam tingkat sekolah dasar. Proses validasi bertujuan untuk memastikan bahwa

konten yang disajikan dalam LKPD Digital berbantuan *Wizer.me* telah sesuai dengan kurikulum, dapat dipahami oleh siswa kelas IV, dan mendukung tujuan pembelajaran PAI secara optimal. Berdasarkan hasil validasi, LKPD Digital yang dikembangkan telah mengalami beberapa revisi dan penyempurnaan sesuai dengan masukan dari para validator. Penyempurnaan tersebut mencakup perbaikan redaksi soal dan narasi materi ajar, penyederhanaan bahasa agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik, serta penambahan elemen visual dan multimedia yang lebih kontekstual dan menarik perhatian siswa.

Data validasi diperoleh melalui angket penilaian kelayakan isi materi yang diisi oleh ahli materi, dan hasilnya disajikan dalam bentuk skor pada Tabel Hasil validasi menunjukkan bahwa materi dalam LKPD Digital telah sesuai dengan kompetensi dasar kurikulum PAI kelas IV, menyajikan konten secara sistematis dan komunikatif, serta mengandung nilai-nilai spiritual yang relevan dengan tema “Beriman kepada Rasul-Rasul Allah.” Selain itu, penyajian yang dilengkapi dengan video, gambar ilustratif, dan soal interaktif dianggap mampu meningkatkan minat belajar siswa serta memperkuat pemahaman terhadap konsep yang disampaikan.

Proses validasi ini memastikan bahwa LKPD Digital yang dikembangkan tidak hanya memenuhi kriteria akademik dan pedagogis, tetapi juga adaptif terhadap karakteristik dan kebutuhan belajar siswa sekolah dasar. Media ini berhasil menerjemahkan materi keagamaan

yang bersifat abstrak menjadi sajian yang konkret, menarik, dan mudah dicerna oleh siswa, sehingga dapat membantu guru menjembatani penyampaian nilai-nilai spiritual dalam pembelajaran PAI berbasis digital secara lebih efektif. Berikut disajikan hasil analisis data validasi materi terhadap LKPD Digital yang telah dikembangkan:

Tabel 4. 6 Hasil Analisis Data Validasi Materi

No.	Pernyataan	Skor yang Diperoleh dari Validator	Skor Max	Ketuntasan Klasikal
1.	Materi sesuai dengan capaian pembelajaran dan kompetensi dasar yang ditetapkan.	4	5	80%
2.	Isi materi sesuai dengan tingkat perkembangan dan karakteristik siswa sekolah dasar.	5	5	100%
3.	Materi disajikan secara sistematis dan runtut sehingga mudah dipahami.	5	5	100%
4.	Contoh dan ilustrasi dalam bahan ajar relevan dengan konteks kehidupan siswa.	5	5	100%
5.	Materi mampu menumbuhkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah.	5	5	100%
6.	Bahasa yang digunakan dalam penyajian materi komunikatif dan sesuai dengan usia siswa.	5	5	100%
7.	Materi mendukung pengembangan karakter dan sikap positif siswa.	5	5	100%
8.	Penilaian/latihan yang disediakan sesuai dengan materi dan mampu mengukur pemahaman siswa.	4	5	80%
9.	Materi sudah terintegrasi dengan nilai-nilai literasi digital dan pembelajaran abad 21.	4	5	80%

10.	Materi layak digunakan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran PAI.	5	5	100%
Jumlah		47	50	94%

$$V\text{-ah} = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

$$V\text{-ah} = \frac{47}{50} \times 100\%$$

$$V\text{-ah} = 94\%$$

Hasil validasi materi terhadap LKPD Digital berbasis *Wizer.me* menunjukkan tingkat kelayakan yang sangat tinggi. Validasi dilakukan oleh ahli materi Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan instrumen berupa angket penilaian yang mencakup sepuluh indikator penilaian kualitas isi bahan ajar. Masing-masing pernyataan dinilai dengan skala 1 sampai 5, dan diperoleh total skor sebesar 47 dari skor maksimum 50. Jika dihitung menggunakan rumus $V\text{-ah} = Tse/Tsh \times 100\%$, maka diperoleh persentase validasi sebesar 94%, yang masuk dalam kategori “Sangat Valid.”

Secara rinci, beberapa indikator memperoleh skor sempurna, antara lain kesesuaian isi materi dengan tingkat perkembangan dan karakteristik siswa sekolah dasar, sistematika penyajian yang runtut dan mudah dipahami, penggunaan ilustrasi yang kontekstual, kemampuan materi dalam menumbuhkan keterampilan berpikir kritis, serta penggunaan bahasa yang komunikatif dan sesuai dengan usia siswa. Selain itu, materi juga dinilai sangat mendukung pembentukan karakter

positif serta layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di tingkat sekolah dasar.

Adapun beberapa indikator yang memperoleh skor 4 dari 5, yaitu pada aspek kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran, kualitas penilaian atau latihan yang disediakan, dan integrasi nilai-nilai literasi digital serta pembelajaran abad ke-21. Meskipun demikian, persentase skor pada indikator-indikator tersebut masih berada pada kategori “Baik” dengan ketuntasan klasikal mencapai 80%. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun terdapat beberapa aspek yang perlu disempurnakan, secara keseluruhan materi dalam LKPD Digital telah memenuhi kriteria akademik, pedagogis, serta mampu mengakomodasi tuntutan kurikulum dan kebutuhan belajar siswa saat ini.

Dengan hasil validasi materi sebesar 94%, LKPD Digital berbantuan platform *Wizer:me* dinyatakan sangat layak digunakan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran PAI, khususnya pada materi “Beriman kepada Rasul-Rasul Allah.” Tingginya tingkat validitas ini menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan telah memenuhi standar mutu konten pendidikan dan berpotensi besar untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran yang inovatif dan bermakna di sekolah dasar.

b. Analisis Validitas dari Ahli Desain

Analisis terhadap hasil validasi Desain dilakukan guna mengevaluasi kelayakan tampilan, teknis, dan fungsionalitas dari

LKPD Digital berbantuan platform *Wizer.me* yang telah dikembangkan.

Validasi media ini melibatkan ahli media pembelajaran yang berpengalaman dalam desain instruksional dan pengembangan media digital interaktif. Penilaian dilakukan berdasarkan sejumlah indikator yang mencakup aspek estetika visual, konsistensi desain, keterpaduan antar elemen, kemudahan navigasi, serta kesesuaian format dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Validator juga mengevaluasi apakah media mendukung tujuan pembelajaran serta mampu meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Dari hasil validasi yang diperoleh, media dinyatakan sangat layak untuk digunakan. Sebagian besar indikator mendapatkan skor maksimal dari validator, yang menunjukkan bahwa tampilan LKPD Digital telah dirancang dengan baik, menarik, dan sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar. Penggunaan warna, ikon, dan tata letak yang sederhana namun atraktif menjadi salah satu kekuatan dari media ini. Selain itu, platform *Wizer.me* memungkinkan penyisipan elemen multimedia seperti video, gambar, dan soal interaktif yang secara langsung memperkuat pengalaman belajar siswa. Navigasi dalam media juga dinilai sangat mudah dan ramah pengguna, sehingga siswa dapat mengakses serta mengerjakan LKPD secara mandiri tanpa mengalami kesulitan berarti.

Validator juga memberikan catatan bahwa media ini telah memenuhi prinsip-prinsip pedagogis dalam penyusunan bahan ajar

digital, seperti konsistensi instruksi, kesesuaian antara materi dan soal, serta integrasi elemen motivasional yang dapat membangun semangat belajar siswa. LKPD Digital dinilai mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, partisipatif, dan mendukung peningkatan kompetensi spiritual siswa melalui pendekatan visual dan interaktif. Selain itu, desain media juga telah mempertimbangkan aspek keterbacaan dan kejelasan tampilan yang penting untuk peserta didik kelas IV.

Tabel 4. 7 Hasil Validasi Ahli Desain

No.	Pernyataan	Skor yang Diperoleh dari Validator	Skor Max	Ketuntasan Klasikal
1.	Tampilan antarmuka bahan ajar menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa SD.	4	5	80%
2.	Navigasi atau alur penggunaan bahan ajar mudah dipahami dan digunakan.	5	5	100%
3.	Kombinasi warna, gambar, dan font yang digunakan sudah proporsional.	5	5	100%
4.	Materi dalam e-LPDP tersaji secara interaktif dan mendukung keterlibatan siswa.	4	5	80%
5.	Penggunaan <i>Wizer.me</i> memperkaya variasi penyajian konten dan latihan soal.	5	5	100%
6.	Respons dan umpan balik otomatis pada <i>Wizer.me</i> membantu siswa dalam belajar.	5	5	100%
7.	Bahan ajar dapat diakses dengan lancar melalui perangkat digital siswa (laptop/HP).	5	5	100%

8.	Penyusunan halaman dalam e-LPDP sudah sistematis dan tidak membingungkan.	4	5	80%
9.	Media mendukung pencapaian tujuan pembelajaran dengan baik.	5	5	100%
10.	Media e-LPDP berbantuan <i>Wizer.me</i> layak digunakan dalam pembelajaran.	5	5	100%
Jumlah		47	50	94%

$$V\text{-ah} = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

$$V\text{-ah} = \frac{47}{50} \times 100\%$$

$$V\text{-ah} = 94\%$$

Validasi desain dalam penelitian ini dilakukan untuk menilai aspek teknis dan visual dari LKPD Digital (e-LKPD) berbantuan platform *Wizer.me* sebagai media pembelajaran interaktif dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas IV SD Negeri 1 Ubung Denpasar. Penilaian dilakukan oleh ahli desain pembelajaran menggunakan instrumen validasi yang terdiri dari 10 pernyataan. Aspek yang dinilai meliputi kesesuaian desain visual dengan karakteristik siswa sekolah dasar, kemudahan navigasi, kombinasi warna dan tipografi, tingkat interaktivitas, kemudahan akses, hingga keterpaduan antara media dan tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil penilaian dari validator, diperoleh total skor 47 dari skor maksimum 50. Jika dihitung dengan rumus $V\text{-ah} = Tse/Tsh \times 100\%$, maka diperoleh persentase validasi media sebesar 94%, yang termasuk dalam kategori “Sangat Valid.” Artinya, LKPD Digital yang

dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan sebagai media pembelajaran yang layak digunakan di sekolah dasar. Beberapa indikator memperoleh skor maksimal, seperti kemudahan navigasi media, kombinasi warna dan gambar yang proporsional, penyajian soal interaktif melalui platform *Wizer.me*, respons otomatis yang membantu siswa belajar, serta aksesibilitas media yang lancar melalui perangkat digital siswa baik menggunakan laptop maupun ponsel.

Namun, terdapat beberapa indikator yang masih memperoleh skor 4 dari 5, seperti tampilan antarmuka, penyusunan halaman, dan tingkat interaktivitas materi. Meskipun demikian, seluruh indikator yang mendapatkan nilai 4 tetap mencapai ketuntasan klasikal 80%, yang berarti masih berada dalam kategori “Baik.” Masukan dari validator pada poin-poin tersebut dijadikan acuan untuk penyempurnaan media, seperti penyesuaian tata letak halaman agar lebih sistematis dan penambahan elemen interaktif yang lebih menantang.

Validasi media menunjukkan bahwa LKPD Digital berbantuan *Wizer.me* telah memenuhi kriteria kelayakan dalam hal desain, fungsionalitas, interaktivitas, dan kesesuaian dengan kebutuhan belajar siswa sekolah dasar. Media ini tidak hanya memfasilitasi penyajian materi yang menarik dan mudah diakses, tetapi juga mendukung keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran. Dengan hasil validasi sebesar 94%, dapat disimpulkan bahwa media

pembelajaran ini sangat layak untuk digunakan dan berpotensi meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam secara digital dan interaktif.

c. Analisis Hasil Validasi Ahli Materi dan Desain

Hasil validasi dari ahli materi terhadap media pembelajaran berupa LKPD Digital berbantuan platform *Wizer.me* menunjukkan tingkat kelayakan yang sangat tinggi, dengan skor total mencapai 94%, yang termasuk dalam kategori “Sangat Valid.” Persentase ini mencerminkan bahwa materi yang dikembangkan telah memenuhi standar mutu akademik dalam hal kesesuaian isi dengan kurikulum PAI, keterpaduan penyajian, serta relevansi konten terhadap karakteristik peserta didik sekolah dasar. Validasi dilakukan oleh pakar Pendidikan Agama Islam tingkat dasar, yang menilai isi materi dari aspek keakuratan konsep keislaman, kesesuaian dengan capaian pembelajaran, serta penggunaan bahasa dan pendekatan penyampaian yang sesuai dengan perkembangan kognitif siswa kelas IV.

Substansi materi yang disajikan dalam LKPD Digital ini dinilai telah runut dan selaras dengan kompetensi dasar kurikulum, serta mampu membangkitkan minat siswa untuk memahami nilai-nilai keimanan kepada Rasul-Rasul Allah. Para validator mencatat bahwa materi disusun secara komunikatif dan kontekstual, memadukan narasi, visualisasi, dan soal latihan yang dirancang secara interaktif. Penyampaian konten menggunakan bahasa yang lugas dan sederhana,

sehingga dapat dengan mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, beberapa istilah agama yang dianggap kurang familiar bagi siswa dijelaskan dalam bentuk glosarium atau ilustrasi kontekstual untuk menghindari terjadinya miskonsepsi.

Dari aspek integrasi nilai-nilai keislaman dan keterkaitan materi dengan kehidupan sehari-hari siswa, media ini menunjukkan kualitas yang baik. LKPD Digital tidak hanya mengajarkan konsep keimanan secara teoritis, tetapi juga menyajikannya melalui aktivitas pembelajaran yang mendorong refleksi, diskusi, dan penguatan karakter. Misalnya, penyisipan video singkat tentang kisah para rasul atau ajakan untuk meneladani sifat-sifat Rasulullah SAW dihubungkan dengan perilaku sehari-hari siswa, seperti berkata jujur, menolong teman, atau menghargai perbedaan.

Sementara itu, hasil validasi dari ahli media juga menunjukkan hasil yang sangat memuaskan, dengan nilai rata-rata sebesar 94%. Ini menunjukkan bahwa LKPD Digital telah memenuhi standar teknis dan desain visual yang baik. Validator menilai bahwa tampilan antarmuka media telah menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Kombinasi warna, ikon, ilustrasi, dan elemen grafis yang digunakan dianggap proporsional dan tidak berlebihan, sehingga mendukung konsentrasi siswa. Layout halaman tersusun rapi, dengan navigasi yang mudah diakses serta instruksi yang jelas bagi pengguna, baik siswa maupun guru.

Platform *Wizer.me* sebagai basis pengembangan LKPD terbukti memberikan fleksibilitas dalam penyajian konten. Validator mencatat bahwa fitur-fitur seperti kuis interaktif, umpan balik otomatis, serta penyisipan video dan audio berhasil meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendekatan konstruktivistik yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam membangun pengetahuannya. Selain itu, media ini telah dirancang agar dapat diakses dengan lancar melalui perangkat digital seperti laptop atau smartphone, baik secara mandiri di rumah maupun bersama-sama di kelas.

Walaupun secara umum media dinyatakan sangat layak digunakan tanpa perlu revisi besar, para ahli tetap memberikan beberapa saran untuk penyempurnaan. Beberapa rekomendasi mencakup penyusunan ulang layout pada beberapa halaman yang dianggap masih terlalu padat teks, penambahan elemen visual kontekstual yang mencerminkan lingkungan budaya siswa, serta penguatan fitur reflektif melalui soal terbuka atau aktivitas mandiri berbasis pengalaman personal siswa. Disarankan pula agar media dilengkapi dengan petunjuk penggunaan bagi guru dan peserta didik, agar implementasinya lebih maksimal dalam berbagai konteks pembelajaran, baik secara daring maupun luring.

Dengan capaian validasi dari dua sisi baik materi maupun media dapat disimpulkan bahwa LKPD Digital berbasis *Wizer.me* ini telah

memenuhi standar kualitas tinggi dan siap digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di tingkat sekolah dasar. Keunggulan media ini tidak hanya terletak pada ketepatan isi dan tampilan menarik, tetapi juga pada kemampuannya menjembatani nilai-nilai spiritual Islam dengan gaya belajar siswa abad ke-21 yang cenderung visual, interaktif, dan digital. Oleh karena itu, media ini berpotensi menjadi inovasi pembelajaran yang relevan dan transformatif dalam membangun spiritual *intelligence* peserta didik sejak dini.

2. Analisis Praktik/Praktikalitas Media

Aspek praktikalitas dari media pembelajaran LKPD digital berbantuan platform *Wizer:me* dievaluasi melalui tahapan uji coba yang melibatkan secara langsung guru kelas dan peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Ubung Denpasar. Penilaian praktikalitas bertujuan untuk mengetahui sejauh mana media tersebut mudah digunakan, memiliki struktur tampilan yang terorganisir, dan dilengkapi dengan fitur interaktif serta petunjuk yang mudah dipahami oleh pengguna. Proses uji praktikalitas dilakukan melalui angket, di mana guru dan siswa memberikan respon terhadap beberapa indikator teknis dan fungsional yang mencakup kemudahan navigasi, kejelasan instruksi, dan daya tarik media.

Media dikategorikan praktis dan layak digunakan apabila mayoritas responden baik guru maupun siswa memberikan penilaian positif terhadap pengalaman penggunaan media tersebut dalam pembelajaran. Kriteria praktikalitas ini merujuk pada kemudahan akses LKPD melalui perangkat

digital, antarmuka yang tidak membingungkan, serta daya tarik elemen multimedia seperti video pembelajaran, ice breaking interaktif, dan kuis daring yang terdapat di dalam lembar kerja *Wizer.me*.

Selain guru, praktikalitas juga dievaluasi dari perspektif peserta didik kelas IV yang secara langsung menggunakan LKPD digital ini dalam pembelajaran PAI, khususnya pada materi "Beriman kepada Rasul-Rasul Allah". Respon siswa diperoleh melalui angket tertutup yang mencerminkan pengalaman mereka dalam mengoperasikan dan memahami isi LKPD digital secara mandiri maupun kolaboratif. Data kuantitatif yang diperoleh dari angket ini dianalisis untuk mengetahui persepsi siswa terhadap aspek keterlibatan, kemudahan, dan motivasi belajar selama menggunakan media.

Proses penilaian praktikalitas dilakukan secara menyeluruh dan melibatkan dua pihak penting dalam pembelajaran, yaitu guru sebagai fasilitator dan siswa sebagai pengguna langsung. Hasil uji praktikalitas ini menjadi indikator penting bahwa LKPD digital berbantuan *Wizer.me* tidak hanya valid dari sisi isi dan desain, tetapi juga benar-benar dapat digunakan secara efektif dan efisien dalam praktik pembelajaran PAI di kelas. Adapun rincian hasil uji praktikalitas berdasarkan respon siswa akan disajikan dalam bentuk tabel analisis berikutnya.

Tabel 4. 8 Hasil Angket Respon Peserta Didik

No.	Nama	Indikator		Total Score Obtained	Last Score
		Yes	No		
1.	Siswa 1	10	0	10	100
2.	Siswa 2	10	0	10	100
3.	Siswa 3	10	0	10	100
4.	Siswa 4	10	0	10	100

5.	Siswa 5	10	0	10	100
6.	Siswa 6	10	0	10	100
7.	Siswa 7	10	0	10	100
8.	Siswa 8	10	0	10	100
9.	Siswa 9	10	0	10	100
10.	Siswa 10	9	1	10	90
11.	Siswa 11	10	0	10	100
12.	Siswa 12	10	0	10	100
13.	Siswa 13	10	0	10	100
14.	Siswa 14	10	0	10	100
15.	Siswa 15	9	1	10	90
16.	Siswa 16	10	0	10	100
17.	Siswa 17	10	0	10	100
18.	Siswa 18	10	0	10	100
19.	Siswa 19	10	0	10	100
20.	Siswa 20	10	0	10	100
21.	Siswa 21	10	0	10	100
22.	Siswa 22	10	0	10	100
23.	Siswa 23	10	0	10	100
24.	Siswa 24	10	0	10	100
25.	Siswa 25	10	0	10	100
26.	Siswa 26	10	0	10	100
27.	Siswa 27	10	0	10	100
28.	Siswa 28	10	0	10	100
29.	Siswa 29	10	0	10	100
30.	Siswa 30	10	0	10	100
Total Skor					2980

$$NPr = \frac{Ts-e}{Ts-Max} \times 100\%$$

$$NPr = \frac{2980}{3000} \times 100\% = 99.33\%$$

Aspek praktikalitas dari media pembelajaran LKPD digital berbantuan platform *Wizer.me* dievaluasi melalui tahapan uji coba yang melibatkan secara langsung guru kelas dan peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Ubung Denpasar. Penilaian praktikalitas bertujuan untuk mengetahui sejauh mana media tersebut mudah digunakan, memiliki struktur tampilan yang terorganisir, dan dilengkapi dengan fitur interaktif serta petunjuk yang mudah dipahami oleh pengguna. Proses uji praktikalitas dilakukan melalui

angket, di mana guru dan siswa memberikan respon terhadap beberapa indikator teknis dan fungsional yang mencakup kemudahan navigasi, kejelasan instruksi, dan daya tarik media.

Media dikategorikan praktis dan layak digunakan apabila mayoritas responden baik guru maupun siswa memberikan penilaian positif terhadap pengalaman penggunaan media tersebut dalam pembelajaran. Kriteria praktikalitas ini merujuk pada kemudahan akses LKPD melalui perangkat digital, antarmuka yang tidak membingungkan, serta daya tarik elemen multimedia seperti video pembelajaran, ice breaking interaktif, dan kuis daring yang terdapat di dalam lembar kerja *Wizer.me*.

Selain guru, praktikalitas juga dievaluasi dari perspektif peserta didik kelas IV yang secara langsung menggunakan LKPD digital ini dalam pembelajaran PAI, khususnya pada materi "Beriman kepada Rasul-Rasul Allah". Respon siswa diperoleh melalui angket tertutup yang mencerminkan pengalaman mereka dalam mengoperasikan dan memahami isi LKPD digital secara mandiri maupun kolaboratif. Data kuantitatif yang diperoleh dari angket ini dianalisis untuk mengetahui persepsi siswa terhadap aspek keterlibatan, kemudahan, dan motivasi belajar selama menggunakan media.

Proses penilaian praktikalitas dilakukan secara menyeluruh dan melibatkan dua pihak penting dalam pembelajaran, yaitu guru sebagai fasilitator dan siswa sebagai pengguna langsung. Hasil uji praktikalitas ini menjadi indikator penting bahwa LKPD digital berbantuan *Wizer.me* tidak hanya valid dari sisi isi dan desain, tetapi juga benar-benar dapat digunakan

secara efektif dan efisien dalam praktik pembelajaran PAI di kelas. Adapun rincian hasil uji praktikalitas berdasarkan respon siswa akan disajikan dalam bentuk tabel analisis berikutnya.

3. Analisis Efektivitas Produk

Setelah produk LKPD digital berbasis *Wizer.me* direvisi sesuai masukan dari ahli materi dan media, peneliti melanjutkan ke tahap uji coba skala kecil untuk menilai tingkat efektivitas media yang telah dikembangkan. Uji efektivitas ini dilakukan terhadap 18 siswa kelas IV SD Negeri 1 Ubung Denpasar, yang ditetapkan sebagai subjek penelitian. Pelaksanaan uji dilakukan dalam dua kali pertemuan, mengikuti alokasi waktu pembelajaran yang ditetapkan oleh sekolah.

Desain yang digunakan dalam uji efektivitas ini adalah *One Group Pretest-Posttest Design*, di mana peneliti memberikan tes awal (*pretest*) untuk mengukur pemahaman awal siswa terhadap materi Beriman kepada Rasul-Rasul Allah, dilanjutkan dengan pemberian *treatment* berupa pembelajaran menggunakan LKPD digital interaktif berbasis *Wizer.me*, dan diakhiri dengan tes akhir (*posttest*) untuk melihat perkembangan hasil belajar siswa setelah penggunaan media.

Pada pertemuan pertama, siswa diberikan pretest terlebih dahulu guna mengetahui tingkat pemahaman mereka sebelum pembelajaran berlangsung. Kemudian dilanjutkan dengan kegiatan pembelajaran menggunakan LKPD digital, yang diakses melalui perangkat digital secara berkelompok. Siswa dikelompokkan menjadi tiga kelompok kecil untuk mendiskusikan isi materi yang telah disusun dalam LKPD, yang terdiri dari

teks, gambar ilustratif, video pembelajaran, *ice breaking*, dan kuis interaktif. Aktivitas pembelajaran dilaksanakan secara kolaboratif, di mana setiap kelompok berdiskusi, menyelesaikan soal, dan menyampaikan hasil diskusi di akhir sesi.

Media pembelajaran yang dikembangkan memuat elemen interaktif dan multimedia yang dirancang untuk memudahkan siswa memahami konsep spiritual secara menyenangkan. Penggunaan platform *Wizer.me* memungkinkan siswa untuk belajar secara aktif dan reflektif, karena setiap soal dan aktivitas pada LKPD mendorong siswa mengeksplorasi makna ajaran Islam dengan pendekatan kontekstual.

Pada pertemuan kedua, siswa diberikan *posttest* dengan tujuan untuk mengetahui adanya peningkatan pemahaman setelah mereka mengikuti pembelajaran berbantuan media digital tersebut. Hasil *pretest* dan *posttest* kemudian dianalisis secara kuantitatif untuk mengukur efektivitas penggunaan LKPD digital terhadap peningkatan hasil belajar siswa, khususnya pada aspek kognitif dan spiritual *intelligence*.

Melalui uji ini, peneliti memperoleh data yang objektif mengenai perubahan kemampuan siswa sebelum dan sesudah pembelajaran. Hasil ini menjadi indikator penting bahwa produk LKPD digital yang dikembangkan tidak hanya valid dan praktis, tetapi juga efektif dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran Pendidikan Agama Islam, terutama dalam membentuk kesadaran spiritual dan penghayatan nilai-nilai keislaman secara lebih mendalam.

Untuk mengukur tingkat efektivitas dari LKPD digital berbasis platform *Wizer:me* yang telah dikembangkan, peneliti melakukan uji efektivitas melalui analisis N-Gain Score, yang dihitung berdasarkan nilai pretest dan posttest siswa sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media tersebut.

Analisis data dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS versi 23, dan diperoleh rata-rata skor N-Gain sebesar 0,56, yang masuk dalam kategori sedang (*medium*). Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan LKPD digital mampu memberikan peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa, meskipun tingkat efektivitasnya masih berada pada kategori sedang.

Lebih lanjut, persentase efektivitas N-Gain sebesar 56,88% menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan tergolong “cukup efektif” dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi “Beriman kepada Rasul-Rasul Allah”. Hal ini memperkuat indikasi bahwa LKPD digital *Wizer:me* memberikan dampak positif terhadap penguasaan konsep keagamaan dan penguatan kecerdasan spiritual siswa.

Meskipun belum mencapai kategori “sangat efektif”, hasil ini tetap menjadi indikator penting bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah berhasil meningkatkan capaian belajar siswa secara nyata. Capaian ini juga menjadi dasar untuk pengembangan dan penyempurnaan produk lebih lanjut, khususnya dalam mengoptimalkan desain interaktif, variasi soal

HOTS, serta peningkatan integrasi nilai-nilai spiritual dalam kegiatan pembelajaran berbasis digital.

Dengan demikian, LKPD digital berbantuan *Wizer.me* dinilai layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di jenjang sekolah dasar, serta berpotensi untuk diimplementasikan dalam skala yang lebih luas dengan peningkatan mutu produk yang berkelanjutan.

		Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Skor	18	.22	1.00	.5688	.23089
Ngain_persen	18	22.22	100.00	56.8801	23.08943
Valid N (listwise)	18				

Berdasarkan hasil analisis nilai *pretest* dan *posttest* menggunakan aplikasi SPSS versi 23, diperoleh rata-rata skor N-Gain sebesar 0,56, yang menunjukkan bahwa tingkat peningkatan hasil belajar siswa berada pada kategori sedang (medium). Selain itu, hasil perhitungan juga menunjukkan bahwa persentase efektivitas N-Gain mencapai 56,88%, yang termasuk dalam klasifikasi “cukup efektif”.

Hasil uji efektivitas menunjukkan rata-rata skor *pretest* 60,12 meningkat menjadi 80,45 pada *posttest*, dengan nilai N-Gain 0,56 kategori sedang. Hasil uji-t menunjukkan perbedaan signifikan ($p < 0,05$). Peningkatan motivasi belajar dan sikap spiritual siswa disebabkan karena LKPD digital ini mengaitkan fitur *Wizer.me* langsung dengan materi PAI, sehingga siswa tidak hanya belajar pengetahuan agama, tetapi juga menginternalisasi nilai-nilai keimanan.

Temuan ini menunjukkan bahwa LKPD digital berbasis platform *Wizer.me* yang dikembangkan dalam penelitian ini mampu memberikan

kontribusi nyata dalam meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam materi Beriman kepada Rasul-Rasul Allah. Nilai kuantitatif yang diperoleh menjadi bukti objektif dan terukur atas pengaruh positif media terhadap peningkatan capaian pembelajaran siswa.

Dapat disimpulkan bahwa produk LKPD digital yang dikembangkan telah memberikan dampak positif terhadap pemahaman konsep keislaman dan spiritual siswa, meskipun terdapat ruang untuk peningkatan efektivitas pada tahap pengembangan lanjutan. Skor N-Gain dalam kategori sedang dan efektivitas yang dinilai cukup efektif membuktikan bahwa media ini layak digunakan sebagai alternatif bahan ajar berbasis digital yang relevan dan kontekstual, khususnya dalam pembelajaran PAI di sekolah dasar yang membutuhkan pendekatan interaktif dan bermakna.

C. Revisi Produk

Revisi terhadap produk LKPD digital berbasis platform *Wizer.me* dilakukan berdasarkan masukan dan saran dari para validator, sebagaimana telah dijelaskan sebelumnya bahwa proses validasi media ini melibatkan dua orang ahli, yaitu dosen Pendidikan Agama Islam dari UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang memiliki kompetensi di bidang pengembangan media pembelajaran dan konten keislaman.

Berbagai masukan yang diberikan oleh kedua validator menjadi acuan utama dalam menyempurnakan struktur, konten, serta tampilan LKPD digital yang telah dikembangkan. Revisi dilakukan untuk memastikan bahwa media tidak hanya sesuai dengan prinsip pedagogis dan nilai-nilai spiritual Islam,

tetapi juga mampu menarik perhatian dan meningkatkan partisipasi aktif siswa sekolah dasar.

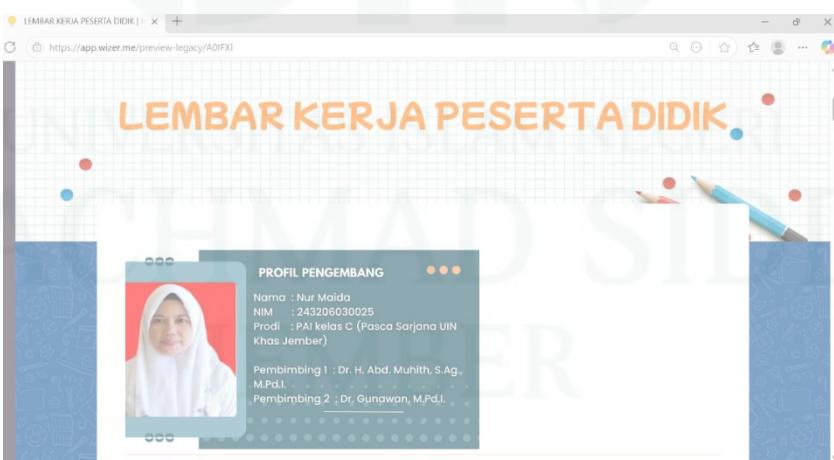
Pada bagian selanjutnya akan dipaparkan rangkuman masukan dari masing-masing validator, yang telah diimplementasikan ke dalam bentuk perbaikan isi materi, penyusunan soal interaktif, dan penyesuaian desain antarmuka LKPD digital, agar lebih representatif dan kontekstual dengan kebutuhan pembelajaran PAI berbasis Kurikulum Merdeka di SD Negeri 1 Ubung Denpasar. Berikut revisi produk berdasarkan ahli

1. Berikan Identitas Pengembang

Sebelum Direvisi



Sesudah Direvisi



2. Berikan Video Pembelajaran Agar Menarik

Sebelum Direvisi



Sesudah Direvisi



BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang Direvisi

Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran menjadi langkah strategis untuk menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif, kontekstual, dan bermakna. Penelitian ini berfokus pada pengembangan LKPD digital berbantuan *Wizer.me* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) pada materi Beriman kepada Rasul-Rasul Allah bagi siswa kelas IV SD Negeri 1 Ubung Denpasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan memiliki tingkat validitas, praktikalitas, dan efektivitas yang baik, sehingga layak digunakan dalam mendukung pembelajaran PAI di sekolah dasar.

Kevalidan produk diperoleh melalui penilaian ahli materi dan ahli media. Ahli materi memberikan skor rata-rata 92,5% (sangat valid), sedangkan ahli media memberikan skor 87% (valid). Hal ini membuktikan bahwa isi LKPD sesuai dengan kompetensi dasar, indikator, serta relevan dengan kebutuhan siswa sekolah dasar. Aspek desain juga dinilai mampu memfasilitasi pembelajaran dengan tampilan yang menarik, sistematis, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Dari segi praktikalitas, tanggapan guru terhadap produk menunjukkan skor 88,6% (sangat praktis), sementara siswa memberikan skor 90,2% (sangat praktis). Angka ini mengindikasikan bahwa LKPD digital mudah digunakan, tampilannya disukai, serta memberikan kemudahan baik bagi guru maupun siswa dalam proses pembelajaran. Dengan adanya fitur interaktif seperti

matching, fill in the blank, word puzzle, dan penyisipan video, siswa merasa lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan belajar.

Efektivitas produk diuji melalui *pretest* dan *posttest* terhadap 30 siswa kelas IV. Analisis data dengan SPSS menunjukkan rata-rata skor N-Gain sebesar 0,56 (kategori sedang) dengan persentase efektivitas 56,88% (cukup efektif). Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa pada materi PAI. Selain itu, pengamatan selama pembelajaran memperlihatkan bahwa siswa lebih aktif berdiskusi, antusias menjawab soal interaktif, serta menunjukkan peningkatan dalam sikap spiritual seperti kejujuran dan tanggung jawab.

Secara teoretis, pengembangan LKPD digital berbantuan *Wizer.me* selaras dengan teori konstruktivisme Vygotsky yang menekankan pentingnya interaksi dan partisipasi aktif siswa dalam membangun pengetahuan. Media ini juga relevan dengan teori multimedia *learning* dari Mayer, yang menjelaskan bahwa integrasi teks, gambar, audio, dan video mampu memperkuat pemahaman siswa. Selain itu, pengembangan media ini sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif, kontekstual, dan berpusat pada peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat ditegaskan bahwa LKPD digital berbasis *Wizer.me* sangat valid, sangat praktis, dan cukup efektif digunakan dalam pembelajaran PAI di sekolah dasar. Produk ini tidak hanya mendukung capaian kognitif, tetapi juga menumbuhkan nilai-nilai *spiritual intelligence* melalui kegiatan interaktif yang menyenangkan. Dengan demikian, penelitian

ini menegaskan pentingnya inovasi media berbasis teknologi digital sebagai solusi strategis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PAI sekaligus membentuk karakter peserta didik yang religius dan bertanggung jawab.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

1. Saran Pemanfaatan Produk

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan LKPD digital berbasis platform *Wizer.me* sebagai media pembelajaran interaktif yang dapat menunjang proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), khususnya pada materi Beriman kepada Rasul-Rasul Allah di kelas IV SD. Berdasarkan hasil validasi dari ahli media dan ahli materi, serta tanggapan positif dari guru dan peserta didik, produk dinyatakan layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran. Oleh karena itu, LKPD digital ini direkomendasikan untuk dimanfaatkan oleh guru PAI, baik sebagai media presentasi interaktif di kelas, maupun sebagai media belajar mandiri yang dapat diakses siswa melalui perangkat digital kapan pun dan di mana pun. Penggunaan LKPD ini juga sejalan dengan prinsip pembelajaran Kurikulum Merdeka yang mengedepankan pembelajaran aktif dan kontekstual.

2. Diseminasi Produk

Produk bahan ajar ini memiliki potensi untuk didiseminasi lebih luas, tidak hanya terbatas pada SD Negeri 1 Ubung Denpasar, tetapi juga dapat digunakan di berbagai sekolah dasar lainnya dan madrasah ibtidaiyah yang memiliki karakteristik serupa dalam pelaksanaan pembelajaran PAI. Diseminasi produk dapat dilakukan melalui berbagai forum, seperti

pelatihan guru, workshop pengembangan media pembelajaran digital, atau melalui platform kolaborasi antar-sekolah dan komunitas guru PAI. Namun, proses diseminasi hendaknya tetap memperhatikan kesiapan infrastruktur TIK, kompetensi guru dalam teknologi pembelajaran, serta karakteristik peserta didik, agar pemanfaatan media dapat berlangsung optimal dan tidak mengalami kendala teknis.

3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Walaupun media yang dikembangkan telah melalui proses validasi dan uji coba terbatas, pengembangan lebih lanjut masih sangat diperlukan untuk meningkatkan kualitas dan jangkauan pemanfaatannya. Beberapa saran yang dapat dipertimbangkan antara lain:

- a. Integrasi ke dalam sistem pembelajaran daring, seperti platform Learning Management System (LMS) atau Google Classroom, sehingga media dapat digunakan dalam pembelajaran jarak jauh (PJJ) maupun pembelajaran hybrid yang kini semakin relevan dengan dinamika pendidikan digital.
- b. Guru diharapkan untuk terus mengembangkan kreativitas dalam mengelola media interaktif, agar proses belajar menjadi lebih menyenangkan, kontekstual, dan partisipatif. LKPD digital yang telah dikembangkan ini dapat dijadikan sebagai media alternatif pembelajaran aktif, di mana siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat secara langsung dalam eksplorasi nilai-

nilai keislaman, berdiskusi, dan merefleksikan pemahaman secara mandiri maupun berkelompok.

- c. Penelitian ini hanya berfokus pada satu tema materi PAI, yaitu Beriman kepada Rasul-Rasul Allah. Oleh karena itu, peneliti mendorong pengembang selanjutnya untuk memperluas cakupan konten ke tema-tema lain dalam pembelajaran PAI, seperti Aqidah, Akhlak, Fikih, maupun Al-Qur'an Hadis, sehingga produk LKPD digital ini dapat menjadi sumber belajar tematik yang lebih komprehensif dan berkelanjutan di tingkat sekolah dasar.

Sebagai bagian akhir dari penelitian ini, penulis menyadari bahwa produk yang dihasilkan belum sepenuhnya sempurna dan masih memerlukan banyak perbaikan dan penyempurnaan di masa yang akan datang. Oleh karena itu, penulis sangat membuka diri terhadap kritik dan saran yang membangun dari para guru, dosen, dan pengembang pendidikan lainnya. Besar harapan penulis bahwa hasil penelitian ini tidak hanya bermanfaat secara akademik, tetapi juga dapat memberikan kontribusi nyata bagi dunia pendidikan, khususnya dalam pengembangan bahan ajar digital yang bernilai spiritual, aplikatif, dan kontekstual. Semoga penelitian ini menjadi salah satu bagian kecil dari upaya besar mencerdaskan kehidupan bangsa dan membentuk generasi yang cerdas spiritual, intelektual, dan emosional. Aamiin.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, M., & Badarudin. (2011). *Perencanaan pembelajaran di sekolah dasar dengan memasukkan pendidikan budaya dan karakter bangsa*. Alfabeta. http://research.unissula.ac.id/file/publikasi/211313015/7452Buku_Perencanaan_Pembelajaran_sd.pdf
- Awe, E. Y., & Ende, M. I. (2019). Pengembangan lembar kerja siswa elektronik bermuatan multimedia untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa pada tema daerah tempat tinggalku pada siswa kelas IV SDI Rutosoro di Kabupaten Ngada. *Jurnal Didika: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(2), 48–61. https://ejournal.hamzanwadi.ac.id/index.php/didika/article/view/1782/pdf_31
- Dewi, N. A., Purnamasari, R., & Karmila, N. (2023). Pengembangan E-LKPD berbasis website *Wizer.me* materi sifat-sifat bangun ruang. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 2562–2575. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.995>
- Azizul, W. Y. R., Fitriyani, D. I., & Sari, I. N. (2020). Pengembangan bahan ajar komik digital pada materi gerak. *Vox Edukasi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 11(2), 97–104. <https://doi.org/10.31932/ve.v11i2.829>
- Costadena, M. P., & Suniasih, N. W. (2022). E-LKPD interaktif berbasis discovery learning pada muatan IPA materi ekosistem. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 6(2), 180–190. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i2.45848>
- Dahmayanti, S., Nugraha, M. S., & Tarsono. (2024). Analisis penerapan model Hannafin and Peck sebagai pendekatan desain pembelajaran yang interaktif dalam pembelajaran pendidikan agama Islam di SMK. *Islamika*, 6(1), 236–254. <https://doi.org/10.36088/islamika.v6i1.4243>
- Kementerian Agama RI. (2014). *Al-Qur'an dan terjemahan*. Mikraj Khazanah Ilmu.
- Dewi, N. P. D. M., & Agustika, G. N. S. (2022). E-LKPD interaktif berbasis etnomatematika jejakitan Bali pada materi bangun datar kelas IV SD. *Mimbar PGSD Undiksha*, 10(1), 94–104. <https://doi.org/10.23887/jpgsd.v10i1.45350>
- Erawati, N. K. N. K. R. P., Putri, N. W. S., & Wardika, I. W. G. (2023). Pelatihan pemanfaatan *Wizer.me* sebagai media pembelajaran digital. *Puan Indonesia*, 4(2), 125–134. <https://doi.org/10.37296/jpi.v4i2.133>
- Fredlina, K. Q., & Dewi, P. A. C. (2023). Pelatihan peningkatan kompetensi pengembangan bahan ajar pada guru SMA Negeri Bali Mandara. *Dedikasi*, 3(2), 123–129. <https://jurnalstkipmelawi.ac.id/index.php/JDPM/article/view/1226>
- Gusti, P. A. N., & Sodiq, S. (2023). Pengembangan bahan ajar interaktif berbasis flipped classroom bermedia *Wizer.me* pada materi drama untuk peserta didik kelas VIII. *Bapala*, 10(3), 35–49. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/54419>
- Hanikah, A. F., Nurhabibah, P., & Wardani, M. A. (2022). Penggunaan media interaktif berbasis ebook di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7352–7359. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3503>
- Hikmah, N., Ilhamdi, M. L., & Astria, F. P. (2023). Pengembangan media pembelajaran monopoli pintar berbasis permainan edukasi pada mata pelajaran IPA kelas V

- sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(3), 1809–1822. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i3.1537>
- Ichsan, J. R. (2022). LKPD interaktif berbasis HOTS. Dalam *Prosiding Seminar Nasional Hasil Riset dan Pengabdian*. Universitas PGRI Adi Buana Surabaya.
- Idayanti, I. A. M. D., & Sujana, I. W. (2022). LKPD interaktif IPS berbasis scientific approach pada materi pengaruh lingkungan terhadap mata pencaharian. *Mimbar Ilmu*, 27(1), 33–43. <https://doi.org/10.23887/mi.v27i1.45111>
- Izzah, N., Asrizal, & Mufit, F. (2021). Meta analisis pengaruh model project based learning dalam variasi bahan ajar fisika terhadap hasil belajar siswa SMA/SMK. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 12(2), 159–165. <https://doi.org/10.26877/jp2f.v12i2.8970>
- Kaliappen, N., Ismail, W. N. A., Ghani, A. B. A., & Sulisworo, D. (2021). *Wizer:me* and *Socrative* as innovative teaching method tools: Integrating TPACK and Social Learning Theory. *International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE)*, 10(3), 1028. <https://doi.org/10.11591/ijere.v10i3.21744>
- Kamila, O. R. (2022). Pengembangan electronic lembar kerja peserta didik menggunakan *Wizer:me* materi peluang kelompok matematika wajib kelas XII MA Annur Rambipuji [Skripsi, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember]. http://digilib.uinkhas.ac.id/9704/1/Skripsi%20Okta_R.K.pdf
- Khoerunnisa, N., Badruzzaman, N., & Gani, R. A. (2023). Pengembangan lembar kerja peserta didik elektronik (E-LKPD) berbasis Liveworksheets pada subtema lingkungan tempat tinggalku. *Dwija Cendekia: Jurnal Riset Pedagogik*, 7(1), 391. <https://doi.org/10.20961/jdc.v7i1.71718>
- Kholfiatus, Y. F., Agustiningsih, & Wardoyo, A. A. (2022). Pengembangan lembar kerja peserta didik elektronik (E-LKPD) berbasis higher order thinking skill (HOTS). *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 143–151. <https://doi.org/10.26740/eds.v5n2.p143-151>
- Kosasih, E. (2021). *Pengembangan bahan ajar*. PT. Bumi Aksara. <https://webadminipusnas.perpusnas.go.id/ipusnas/publications/books/182572/>
- Kristiyowati, R. (2018). Lembar kerja peserta didik (LKPD) IPA sekolah dasar berorientasi lingkungan. Dalam *Prosiding Seminar dan Diskusi Nasional Pendidikan Dasar*.
- Kumalasari, O. D., & Julianto. (2021). Pengembangan lembar kerja peserta didik ilmu pengetahuan alam berbantu website *Wizer:me* materi energi alternatif kelas IV sekolah dasar. *JPGSD*, 9(7), 2827–2837. https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal_penelitian_pgsd/article/view/41382
- Lathifah, M. F., Hidayati, B. N., & Zulandri, Z. (2021). Efektivitas LKPD elektronik sebagai media pembelajaran pada masa pandemi COVID-19 untuk guru di YPI Bidayatul Hidayah Ampenan. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 4(2). <https://doi.org/10.29303/jpmagi.v4i2.668>
- Magdalena, I., Prabandani, R. O., Rini, E. S., Fitriani, M. A., & Putri, A. A. (2020). Analisis pengembangan bahan ajar. *Nusantara: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2(2), 170–187. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>

- Magfira, A., Irfan, M., & Rahman, A. (2023). Analisis penerapan kurikulum Merdeka pada pembelajaran IPAS pada guru kelas V SD Negeri Aroeppala Kota Makassar. *Jurnal Metafora Pendidikan*, 1(2).
- Mayasari, A. H., & Subagyo, A. (2023). Development of electronic student worksheets (E-LKPD) assisted by *Wizer.me* on gastropods sub material. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(4), 1578–1584. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i4.3453>
- Mella, B., Wulandari, I. G. A. A., & Wiarta, I. W. (2022). Bahan ajar digital interaktif berbasis problem based learning materi keragaman budaya. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 6(1), 127–136. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i1.46368>
- Mukmin, T. (2016). Urgensi belajar dalam perspektif Al-Qur'an surat Al-Alaq ayat 1–5 menurut tafsir Ibnu Katsir. *El-Ghiroh*, 11(2). <https://doi.org/10.37092/el-ghiroh.v11i2.53>
- Obradovych, O., & Obradovych, A. (2022). Using of interactive worksheets (platform *Wizer.me*) as a form of implementation of flipped classroom ideas. *Grail of Science*, 16, 375–378. <https://doi.org/10.36074/grail-of-science.17.06.2022.063>
- Pratiwi, D. A., Lawe, Y. U., Munir, M., Wahab, A., Prananda, G., Safiah, I., Efendi, D., et al. (2021). *Perencanaan pembelajaran SD/MI*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini. https://play.google.com/store/books/details?id=_A3EAAAQBAJ
- Pratomo, A., & Irawan, A. (2015). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis web menggunakan metode Hannafin dan Peck. *Positif*, 1(1), 14–28. <https://media.neliti.com/media/publications/159673-ID-pengembangan-media-pembelajaran-interaktif.pdf>
- Putri, V. A. R., & Indrawati, D. (2021). Pengembangan media evaluasi pembelajaran bilangan berpangkat tiga dan akar pangkat tiga berbantuan *Wizer.me* untuk siswa sekolah dasar. *JPGSD*, 9(10), 3542–3550. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/44143>
- Putro, S. C., & Nidhom, A. M. (2021). *Perencanaan pembelajaran*. Ahli Media Press. https://play.google.com/store/books/details?id=_zQXEAAAQBAJ



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
PASCASARJANA

Jl. Mataram No. 1 Mangli, Jember, Kode Pos 68136 Telp. (0331) 487550 Fax (0331) 427005
e-mail: pascasarjana@uinkhas.ac.id, Website : <http://pasca.uinkhas.ac.id>



SURAT KETERANGAN PLAGIASI

Nomor : 3022/Un.22/DPS.WD/PP.00.9/10/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini Direktur Pascasarjana Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember dengan ini menerangkan bahwa telah dilakukan cek similaritas* terhadap naskah Tesis mahasiswa sebagai berikut :

Nama	:	Nur Maida
NIM	:	243206030025
Prodi	:	Pendidikan Agama Islam
Jenjang	:	Magister (S2)

Telah dilakukan *Similarity Check* menggunakan aplikasi Turnitin pada tanggal 27 Oktober 2025 dengan hasil sebagai berikut : Tingkat Kesamaan diseluruh Tesis (*Similarity Indeks*) adalah 10 %.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagai salah satu syarat menempuh Ujian Tesis.

Jember, 27 Oktober 2025

Direktur,
Wakil Direktur

Dr. H. Saihan, S.Ag., M.Pd.I
NIP. 197202172005011001



*Menggunakan Aplikasi Turnitin

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 1

SURAT KEASLIAN TULISAN

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya:

Nama : NUR MAIDA
NIM : 29320603 0025
Program : Magister
Institusi : Pascasarjana UIN KHAS Jember

dengan sungguh-sungguh menyatakan bahwa tesis/disertasi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Jember, 22 Juli 2025
yang menyatakan,



NUR MAIDA

NIM 29320603 0025

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 2

SURAT IZIN PENELITIAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
 PASCASARJANA
 Jl. Mataram No. 1 Mangi Jember. Kode Pos 68136 Telp. (0331) 487550 Fax. (0331) 427005
 e-mail: pascasarjana@uinkhas.ac.id Website: <http://pascasarjana.uinkhas.ac.id>



No : B.1024/Un.22/DPS.WD/PP.00.9/05/2025
 Lampiran : -
 Perihal : Permohonan Izin Penelitian untuk Penyusunan Tugas Akhir Studi

Yth.
 Kepala SD Negeri 1 Ubung
 Di -
 Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Dengan hormat, kami mengajukan permohonan izin penelitian di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin untuk keperluan penyusunan tugas akhir studi mahasiswa berikut ini:

Nama : Nur Maida
 NIM : 243206030025
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam
 Jenjang : Magister (S2)
 Waktu Penelitian : 3 Bulan (terhitung mulai tanggal diterbitkannya surat)
 Judul : Pengembangan Bahan Ajar Berbasis LKPD Digital Berbantuan Platform Wezer. Me Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Spiritual Intelegence Peserta Didik SD Negeri 1 Ubung

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Jember, 4 Mei 2025
 An. Direktur,
 Wakil Direktur



Saihan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER

Tembusan :
 Direktur Pascasarjana



Dokumen ini telah dianda tangani secara elektronik.
 Tanda : NIDN/No.J



Lampiran 3

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Bahan Ajar Berbasis LKPD Digital Berbantuan *Platform Wizer.me* pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Meningkatkan *Spiritual intelegence* Peserta Didik di SD Negeri 1 Ubung Denpasar

Peneliti : Nur Maida

Ahli Materi : Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.

Petunjuk:

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan Pengembangan Bahan Ajar Berbasis LKPD digital berbantuan platform *Wizer.me* pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Meningkatkan *Spiritual intelegence* Peserta Didik di SD Negeri 1 Ubung Denpasar yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda check (✓) pada kolom angka.

Keterangan Skala:

- SS = Sangat Setuju
 S = Setuju
 KS = Kurang Setuju
 TS = Tidak Setuju
 STS = Sangat Tidak Setuju

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

A. Penilaian Media oleh Ahli Materi

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Materi sesuai dengan capaian pembelajaran dan kompetensi dasar yang ditetapkan.					
2.	Isi materi sesuai dengan tingkat perkembangan dan karakteristik siswa sekolah dasar.					
3.	Materi disajikan secara sistematis dan runtut sehingga mudah dipahami.					
4.	Contoh dan ilustrasi dalam bahan ajar relevan dengan konteks kehidupan siswa.					

5.	Materi mampu menumbuhkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah.					
6.	Bahasa yang digunakan dalam penyajian materi komunikatif dan sesuai dengan usia siswa.					
7.	Materi mendukung pengembangan karakter dan sikap positif siswa.					
8.	Penilaian/latihan yang disediakan sesuai dengan materi dan mampu mengukur pemahaman siswa.					
9.	Materi sudah terintegrasi dengan nilai-nilai literasi digital dan pembelajaran abad 21.					
10.	Secara keseluruhan, materi layak digunakan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran IPAS.					

B. Kebenaran Media

Apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada media, mohon dituliskan kesalahan atau kekurangan pada kolom jenis kesalahan dan mohon berikan saran perbaikan pada kolom saran perbaikan.

No	Jenis Kelamin	Saran Perbaikan

C. Komentar/Saran

.....
.....
.....
.....

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor yang sesuai dengan Kesimpulan:

1. Layak untuk diuji cobakan
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak untuk diujicobakan.

Jember,
Ahli Materi

Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.

Lampiran 4

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Bahan Ajar Berbasis LKPD Digital Berbantuan *Platform Wizer.me* pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Meningkatkan *Spiritual intelegence* Peserta Didik di SD Negeri 1 Ubung Denpasar

Peneliti : Nur Maida

Ahli Materi : Dr. Andi Suhardi, S.T., M.Pd.

Petunjuk:

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan Pengembangan Bahan Ajar Berbasis LKPD digital berbantuan platform *Wizer.me* pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk meningkatkan *spiritual intelegence* peserta didik di SD Negeri 1 Ubung Denpasar yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda check (✓) pada kolom angka.

Keterangan Skala:

- SS = Sangat Setuju
 S = Setuju
 KS = Kurang Setuju
 TS = Tidak Setuju
 STS = Sangat Tidak Setuju

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

A. Penilaian Media oleh Ahli Media

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
Aspek Rekayasa Perangkat						
1.	Tampilan antarmuka bahan ajar menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa SD.					
2.	Navigasi atau alur penggunaan bahan ajar mudah dipahami dan digunakan.					
3.	Kombinasi warna, gambar, dan font yang digunakan sudah proporsional.					

4.	Materi dalam e-LPDP tersaji secara interaktif dan mendukung keterlibatan siswa.					
5.	Penggunaan <i>Wizer.me</i> memperkaya variasi penyajian konten dan latihan soal.					
6.	Respons dan umpan balik otomatis pada <i>Wizer.me</i> membantu siswa dalam belajar.					
7.	Bahan ajar dapat diakses dengan lancar melalui perangkat digital siswa (laptop/HP).					
8.	Penyusunan halaman dalam e-LPDP sudah sistematis dan tidak membingungkan.					
9.	Media mendukung pencapaian tujuan pembelajaran dengan baik.					
10.	media e-LPDP berbantuan <i>Wizer.me</i> layak digunakan dalam pembelajaran.					
11.	Tampilan gambar yang digunakan sesuai dengan materi.					
12.	Keseimbangan proporsi gambar yang digunakan sesuai.					
13.	Pemilihan efek suara yang digunakan sesuai.					
14.	Desain media rapi.					
15.	Media didesain secara menarik.					

B. Kebenaran Media

Apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada media, mohon dituliskan kesalahan atau kekurangan pada kolom jenis kesalahan dan mohon berikan saran perbaikan pada kolom saran perbaikan.

No	Jenis Kelamin	Saran Perbaikan

C. Komentar/Saran

.....

.....

Kesimpulan

Lingkari pada nomor yang sesuai dengan Kesimpulan:

1. Layak untuk diuji cobakan
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak untuk diujicobakan.

Jember,
Ahli Media

Dr. Andi Suhardi, S.T., M.Pd.

Lampiran 5

HASIL LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Bahan Ajar Berbasis LKPD Digital Berbantuan *Platform Wizer.me* pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Meningkatkan *Spiritual intelegence* Peserta Didik di SD Negeri 1 Ubung Denpasar

Peneliti : Nur Maida

Ahli Materi : Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.

Petunjuk:

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan Pengembangan Bahan Ajar Berbasis LKPD digital berbantuan platform *Wizer.me* pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Meningkatkan *Spiritual intelegence* Peserta Didik di SD Negeri 1 Ubung Denpasar yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda check (✓) pada kolom angka.

Keterangan Skala:

- SS = Sangat Setuju
 S = Setuju
 KS = Kurang Setuju
 TS = Tidak Setuju
 STS = Sangat Tidak Setuju

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

A. Penilaian Media oleh Ahli Materi

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Materi sesuai dengan capaian pembelajaran dan kompetensi dasar yang ditetapkan.		✓			
2.	Isi materi sesuai dengan tingkat perkembangan dan karakteristik siswa sekolah dasar.	✓				
3.	Materi disajikan secara sistematis dan runtut sehingga mudah dipahami.	✓				

4.	Contoh dan ilustrasi dalam bahan ajar relevan dengan konteks kehidupan siswa.	√				
5.	Materi mampu menumbuhkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah.	√				
6.	Bahasa yang digunakan dalam penyajian materi komunikatif dan sesuai dengan usia siswa.	√				
7.	Materi mendukung pengembangan karakter dan sikap positif siswa.	√				
8.	Penilaian/latihan yang disediakan sesuai dengan materi dan mampu mengukur pemahaman siswa.		√			
9.	Materi sudah terintegrasi dengan nilai-nilai literasi digital dan pembelajaran abad 21.		√			
10.	Secara keseluruhan, materi layak digunakan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran IPAS.	√				

B. Kebenaran Media

Apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada media, mohon dituliskan kesalahan atau kekurangan pada kolom jenis kesalahan dan mohon berikan saran perbaikan pada kolom saran perbaikan.

No	Jenis Kelamin	Saran Perbaikan
1.	Tidak ada video materi pembelajaran	Berikan video materi pembelajaran

C. Komentar/Saran

.....
.....
.....
.....

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor yang sesuai dengan Kesimpulan:

1. Layak untuk diuji cobakan
- ② Layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak untuk diujicobakan.

Jember, 21 Mei 2025

Alfi Materi

Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.

Lampiran 6

HASIL LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA**LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA**

Jabu Penelitian	Pengembangan Bahan Ajar Berbasis E-Book Digital Berbaikan platform Wizer Me pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk meningkatkan spiritual intelligence peserta didik di SD Negeri 1 Uhang Denpasar
Pemlit	Nur Media
Ahl. Materi	Dr. Andi Subandi, S.P., M.Pd

Petunjuk

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu untuk ahli materi terhadap kelayakan Pengembangan Bahan Ajar Berbasis E-Book digital berbaikan platform Wizer Me pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk meningkatkan spiritual intelligence peserta didik di SD Negeri 1 Uhang Denpasar yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom angka.

Keterangan Skala:

- SS = Sangat Setuju
- S = Setuju
- KS = Kurang Setuju
- TS = Tidak Setuju
- STS = Sangat Tidak Setuju

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

A. Penilaian Ahli Media

No	Pernyataan	Sangat Setuju (1)	Tidak Setuju (2)	Cukup Setuju (3)	Setuju (4)	Sangat Setuju (5)
1	Tampilan antarmuka bahan ajar menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa SD.				✓	
2	Navigasi atau alur penggunaan bahan ajar mudah dipahami dan digunakan.					✓
3	Kombinasi warna, gambar, dan font yang digunakan sudah proporsional.					✓
4	Materi dalam e-LPDP tersaji secara interaktif dan mendukung keterlibatan siswa.				✓	
5	Penggunaan Wizer.me memperkaya variasi penyajian konten dan latihan soal.					✓
6	Respons dan umpan balik otomatis pada Wizer.me membantu siswa dalam belajar.					✓
7	Bahan ajar dapat diakses dengan lancar melalui perangkat digital siswa (laptop/HP).					✓
8	Penyusunan huluman dalam e-LPDP sudah sistematis dan tidak membingungkan.				✓	
9	Media mendukung pencapaian tujuan pembelajaran dengan baik.					✓
10	media e-LPDP berbantuan Wizer.me layak digunakan dalam pembelajaran.					✓

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER

B. Kebenaran Media

Apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada media, mohon dituliskan kesalahan atau kekurangan pada kolom jenis kesalahan dan mohon berikan saran perbaikan pada kolom saran perbaikan.

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

C. Komentar/ Saran

1. *Boleh dimasuk ke dalam saran perbaikan*

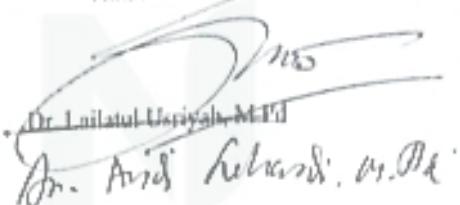
D. Kesimpulan

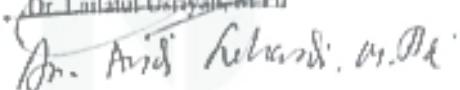
Lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan:

1. Layak untuk diujicobakan.
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak untuk diujicobakan.

Jember,

Abdi Materi


Dr. Nailatul Uswiyah, M.Pd


Dr. Andi Setiawati, M.Pd

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 7

ANGKET RESPON PESERTA DIDIKTerhadap Penggunaan LKPD Digital Berbasis *Wizer.me* dalam Pembelajaran PAI**Petunjuk Pengisian:**

Bacalah setiap pernyataan di bawah ini dengan cermat. Berikan tanda centang (✓) pada kolom “**Ya**” jika pernyataan sesuai dengan pendapatmu, dan centang pada kolom “**Tidak**” jika tidak sesuai.

Identitas Responden

Nama :
 Kelas :
 Jenis Kelamin : L/P
 Tanggal Pengisian :

Pertanyaan

No.	Pertanyaan	Ya	Tidak
1.	Saya senang belajar PAI menggunakan LKPD digital berbasis <i>Wizer.me</i> .		
2.	LKPD digital ini mudah diakses menggunakan HP atau laptop saya.		
3.	Tampilan LKPD digital menarik dan membuat saya ingin belajar.		
4.	Saya merasa lebih paham materi "Beriman kepada Rasul-Rasul Allah" setelah menggunakan LKPD ini.		
5.	Saya menyukai video pembelajaran yang disisipkan dalam LKPD digital ini.		
6.	Soal-soal di dalam LKPD digital ini mudah saya pahami.		
7.	LKPD ini membuat saya semangat belajar PAI.		
8.	Saya dapat mengerjakan LKPD ini tanpa harus banyak bertanya kepada guru.		
9.	Saya ingin menggunakan LKPD digital seperti ini untuk materi PAI lainnya.		
10.	Saya merasa nilai-nilai keimanan saya bertambah setelah belajar melalui LKPD digital ini.		

Saran dari Peserta Didik (Optional):

.....

.....

Denpasar,
 Nama Siswa

Lampiran 8

HASIL ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Terhadap Penggunaan LKPD Digital Berbasis Wizer.Me dalam Pembelajaran PAI

Petunjuk Pengisian:

Bacalah setiap pernyataan di bawah ini dengan cermat. Berikan tanda centang (✓) pada kolom "Ya" jika pernyataan sesuai dengan pendapatmu, dan centang pada kolom "Tidak" jika tidak sesuai.

Identitas Responden

Nama: FATIH.....Kelas: 4C.....Jenis Kelamin: L / PTanggal Pengisian: 26 Mei 2025

No.	Pernyataan	Ya	Tidak
1.	Saya senang belajar PAI menggunakan LKPD digital berbasis Wizer.me.	✓	
2.	LKPD digital ini mudah diakses menggunakan HP atau laptop saya.	✓	
3.	Tampilan LKPD digital menarik dan membuat saya ingin belajar.	✓	
4.	Saya merasa lebih paham materi "Beriman kepada Rasul-Rasul Allah" setelah menggunakan LKPD ini.	✓	
5.	Saya menyukai video pembelajaran yang disisipkan dalam LKPD digital ini.	✓	
6.	Soal-soal di dalam LKPD digital ini mudah saya pahami.	✓	
7.	LKPD ini membuat saya semangat belajar PAI.	✓	
8.	Saya dapat mengerjakan LKPD ini tanpa harus banyak bertanya kepada guru.	✓	
9.	Saya ingin menggunakan LKPD digital seperti ini untuk materi PAI lainnya.	✓	
10.	Saya merasa nilai-nilai keimanan saya bertambah setelah belajar melalui LKPD digital ini.	✓	

Saran dari Peserta Didik (opsional):

saya sangat senang dan bahagia ikut belajar ini.....

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Terhadap Penggunaan LKPD Digital Berbasis Wizer.Me dalam Pembelajaran PAI

Petunjuk Pengisian:

Bacalah setiap pernyataan di bawah ini dengan cermat. Berikan tanda centang (✓) pada kolom "Ya" jika pernyataan sesuai dengan pendapatmu, dan centang pada kolom "Tidak" jika tidak sesuai.

Identitas Responden

Nama: ALKHALIFU AZZAIQI.....
 Kelas: 402.....
 Jenis Kelamin: L/ P
 Tanggal Pengisian: 24 Mei 2025.....

No.	Pernyataan	Ya	Tidak
1.	Saya senang belajar PAI menggunakan LKPD digital berbasis Wizer.me.	✓	
2.	LKPD digital ini mudah diakses menggunakan HP atau laptop saya.	✓	
3.	Tampilan LKPD digital menarik dan membuat saya ingin belajar.	✓	
4.	Saya merasa lebih paham materi "Beriman kepada Rasul-Rasul Allah" setelah menggunakan LKPD ini.	✓	
5.	Saya menyukai video pembelajaran yang disisipkan dalam LKPD digital ini.	✓	
6.	Soal-soal di dalam LKPD digital ini mudah saya pahami.	✓	
7.	LKPD ini membuat saya semangat belajar PAI.	✓	
8.	Saya dapat mengerjakan LKPD ini tanpa harus banyak bertanya kepada guru.	✓	
9.	Saya ingin menggunakan LKPD digital seperti ini untuk materi PAI lainnya.	✓	
10.	Saya merasa nilai-nilai keimanan saya bertambah setelah belajar melalui LKPD digital ini.	✓	

Saran dari Peserta Didik (opsional):

Sangat senang dan bertambahnya ilmu agama di kelas ini
 bisa lebih banyak dan lengkap. Terimakasih - T.D.S.M
 ALLAH.....

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Terhadap Penggunaan LKPD Digital Berbasis Wizer.Me dalam Pembelajaran PAI

Petunjuk Pengisian:

Bacalah setiap pernyataan di bawah ini dengan cermat. Berikan tanda centang (✓) pada kolom "Ya" jika pernyataan sesuai dengan pendapatmu, dan centang pada kolom "Tidak" jika tidak sesuai.

Identitas Responden

Nama: Ratna Cuthriana
 Kelas: 4b
 Jenis Kelamin: L / P
 Tanggal Pengisian: 26 Mei 2025

No.	Pernyataan	Ya	Tidak
1.	Saya senang belajar PAI menggunakan LKPD digital berbasis Wizer.me.	✓	
2.	LKPD digital ini mudah diakses menggunakan HP atau laptop saya.	✓	
3.	Tampilan LKPD digital menarik dan membuat saya ingin belajar.	✓	
4.	Saya merasa lebih paham materi "Beriman kepada Rasul-Rasul Allah" setelah menggunakan LKPD ini.	✓	
5.	Saya menyukai video pembelajaran yang disisipkan dalam LKPD digital ini.	✓	
6.	Soal-soal di dalam LKPD digital ini mudah saya pahami.	✓	
7.	LKPD ini membuat saya semangat belajar PAI.	✓	
8.	Saya dapat mengerjakan LKPD ini tanpa harus banyak bertanya kepada guru.		X
9.	Saya ingin menggunakan LKPD digital seperti ini untuk materi PAI lainnya.	✓	
10.	Saya merasa nilai-nilai keimanan saya bertambah setelah belajar melalui LKPD digital ini.	✓	

Saran dari Peserta Didik (opsional):

Saya sangat senang belajar dengan digital

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Terhadap Penggunaan LKPD Digital Berbasis Wizer.Me dalam Pembelajaran PAI

Petunjuk Pengisian:

Bacalah setiap pernyataan di bawah ini dengan cermat. Berikan tanda centang (✓) pada kolom "Ya" jika pernyataan sesuai dengan pendapatmu, dan centang pada kolom "Tidak" jika tidak sesuai.

Identitas Responden

Nama: Shafira Siti Cahyani
 Kelas: 4b
 Jenis Kelamin: L / P
 Tanggal Pengisian: 26 Mei 2025

No.	Pernyataan	Ya	Tidak
1.	Saya senang belajar PAI menggunakan LKPD digital berbasis Wizer.me.	✓	
2.	LKPD digital ini mudah diakses menggunakan HP atau laptop saya.	✓	
3.	Tampilan LKPD digital menarik dan membuat saya ingin belajar.	✓	
4.	Saya merasa lebih paham materi "Beriman kepada Rasul-Rasul Allah" setelah menggunakan LKPD ini.	✓	
5.	Saya menyukai video pembelajaran yang disisipkan dalam LKPD digital ini.	✓	
6.	Soal-soal di dalam LKPD digital ini mudah saya pahami.	✓	
7.	LKPD ini membuat saya semangat belajar PAI.	✓	
8.	Saya dapat mengerjakan LKPD ini tanpa harus banyak bertanya kepada guru.	✓	
9.	Saya ingin menggunakan LKPD digital seperti ini untuk materi PAI lainnya.	✓	
10.	Saya merasa nilai-nilai keimanan saya bertambah setelah belajar melalui LKPD digital ini.	✓	

Saran dari Peserta Didik (opsional):

Semoga terus dalam pelajaran ini menyenangkan

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK
Terhadap Penggunaan LKPD Digital Berbasis Wizer.Me dalam Pembelajaran PAI

Petunjuk Pengisian:

Bacalah setiap pernyataan di bawah ini dengan cermat. Berikan tanda centang (✓) pada kolom "Ya" jika pernyataan sesuai dengan pendapatmu, dan centang pada kolom "Tidak" jika tidak sesuai.

Identitas Responden

Nama: Aisyah Thodica Rifda

Kelas: A.6

Jenis Kelamin: L / P

Tanggal Pengisian: ...

No.	Pernyataan	Ya	Tidak
1.	Saya senang belajar PAI menggunakan LKPD digital berbasis Wizer.me.	✓	
2.	LKPD digital ini mudah diakses menggunakan HP atau laptop saya.	✓	
3.	Tampilan LKPD digital menarik dan membuat saya ingin belajar.	✓	
4.	Saya merasa lebih paham materi "Beriman kepada Rasul-Rasul Allah" setelah menggunakan LKPD ini.	✓	
5.	Saya menyukai video pembelajaran yang disisipkan dalam LKPD digital ini.	✓	
6.	Soal-soal di dalam LKPD digital ini mudah saya pahami.	✓	
7.	LKPD ini membuat saya semangat belajar PAI.	✓	
8.	Saya dapat mengerjakan LKPD ini tanpa harus banyak bertanya kepada guru.	✓	
9.	Saya ingin menggunakan LKPD digital seperti ini untuk materi PAI lainnya.	✓	
10.	Saya merasa nilai-nilai keimanan saya bertambah setelah belajar melalui LKPD digital ini.	✓	

Saran dari Peserta Didik (opsional):

semooga setiap pelajaran menggunakan digital

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Terhadap Penggunaan LKPD Digital Berbasis Wizer.Me dalam Pembelajaran PAI

Petunjuk Pengisian:

Bacalah setiap pernyataan di bawah ini dengan cermat. Berikan tanda centang (✓) pada kolom "Ya" jika pernyataan sesuai dengan pendapatmu, dan centang pada kolom "Tidak" jika tidak sesuai.

Identitas Responden

Nama: putri fatimah az.

Kelas: X.V.C

Jenis Kelamin: L / P

Tanggal Pengisian: 26 Mei 2025

No.	Pernyataan	Ya	Tidak
1.	Saya senang belajar PAI menggunakan LKPD digital berbasis Wizer.me.	✓	
2.	LKPD digital ini mudah diakses menggunakan HP atau laptop saya.	✓	
3.	Tampilan LKPD digital menarik dan membuat saya ingin belajar.	✓	
4.	Saya merasa lebih paham materi "Beriman kepada Rasul-Rasul Allah" setelah menggunakan LKPD ini.	✓	
5.	Saya menyukai video pembelajaran yang disisipkan dalam LKPD digital ini.	✓	
6.	Soal-soal di dalam LKPD digital ini mudah saya pahami.	✓	
7.	LKPD ini membuat saya semangat belajar PAI.	✓	
8.	Saya dapat mengerjakan LKPD ini tanpa harus banyak bertanya kepada guru.	✓	
9.	Saya ingin menggunakan LKPD digital seperti ini untuk materi PAI lainnya.		✗
10.	Saya merasa nilai-nilai keimanan saya bertambah setelah belajar melalui LKPD digital ini.	✓	

Saran dari Peserta Didik (opsional):

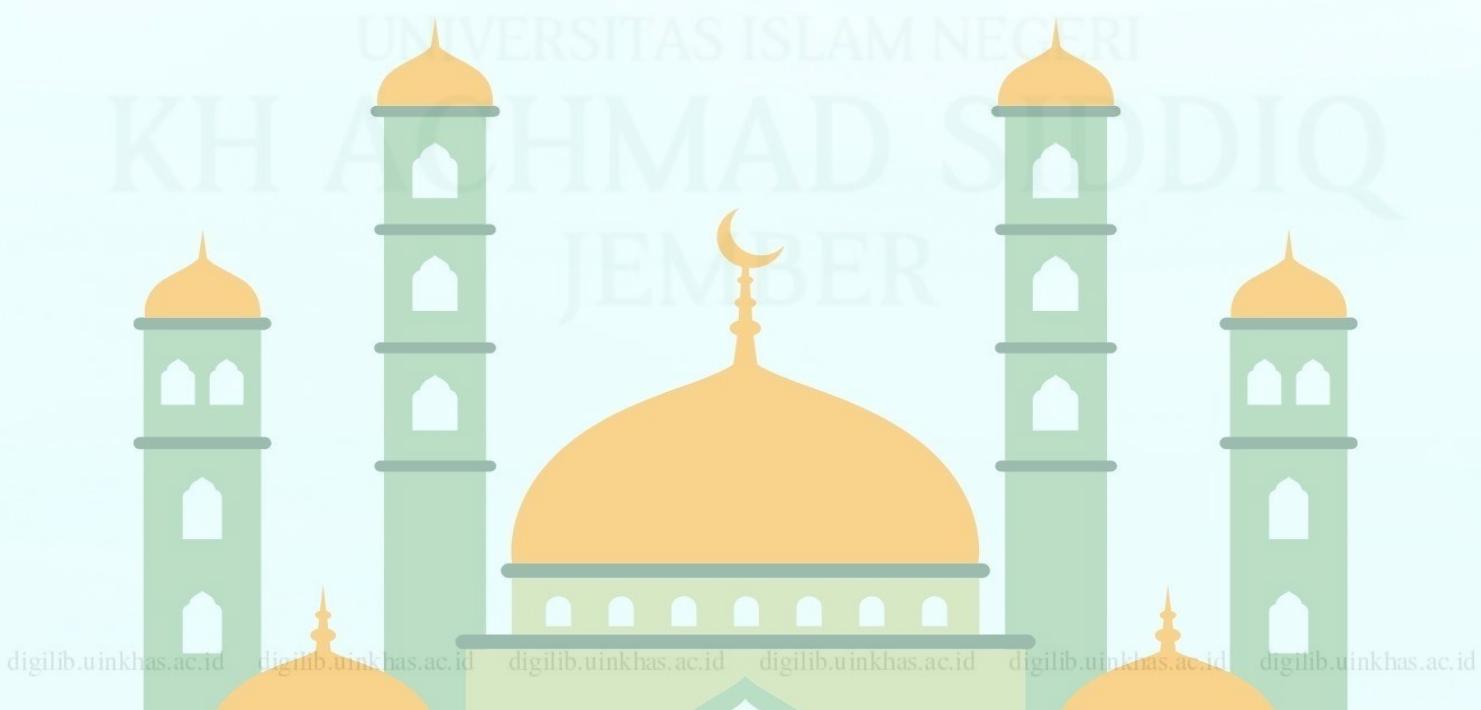
Saya sangat menyukai pelajaran digital LKPD.

Lampiran 9

MODUL AJAR

MODUL PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN
AGAMA ISLAM DAN
BUDI PEKERTI

UNTUK KELAS IV - SEMESTER II



INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS INFORMASI

Penyusun : Nur Maida
Instansi : SD Negeri 1 Ubung
Tahun Penyusun: 2025
Jenjang Sekolah : SD
Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
Kelas/Semester : IV (Empat) / II (Genap)
Tema : Beriman Kepada Rasul-Rasul Allah
Materi Pokok : Makna Iman Kepada Rasul dan Sifat-Sifat Rasul
Alokasi Waktu : 1 x Pertemuan (3 x 30 Menit)

B. KOMPETENSI AWAL

Peserta didik memiliki pengetahuan dasar mengenai makna iman kepada Allah SWT sebagai rukun iman pertama. Peserta didik juga memahami bahwa Allah mengutus rasul-rasul-Nya untuk membimbing umat manusia ke jalan yang benar. Selain itu, peserta didik menunjukkan pemahaman awal tentang sikap-sikap mulia para rasul seperti jujur, amanah, tabligh, dan fathanah.

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

- a. Gotong Royong
- b. Mandiri
- c. Kreatif
- d. Bernalar Kritis

D. SARANA DAN PRASARANA

- a. Buku Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas 4
- b. Papan tulis dan spidol hitam
- c. LCD projector
- d. Perangkat TIK (laptop, tablet, atau smartphone)
- e. Akun akses *Wizer.me*

E. MODEL PEMBELAJARAN

Pembelajaran menggunakan model *Discovery Learning* yang menekankan pada proses menemukan konsep secara mandiri melalui eksplorasi materi.

F. METODE PEMBELAJARAN

- a. Ceramah
- b. Tanya jawab
- c. Diskusi kelompok
- d. Pengamatan video
- e. Pengisian LKPD digital (*Wizer.me*)

KOMPETENSI INTI

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mengikuti pembelajaran, peserta didik mampu:

1. Memahami arti iman kepada Rasul.
2. Memahami sifat-sifat Rasul dengan benar.
3. Memahami tujuan diutusnya Rasul.
4. Menunjukkan contoh beriman kepada Rasul.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

Iman kepada Rasul merupakan bagian penting dari rukun iman yang wajib diyakini setiap Muslim. Rasul adalah utusan Allah SWT yang membawa wahyu untuk membimbing manusia ke jalan yang benar. Dengan memahami arti iman kepada Rasul, sifat-sifat mulia para Rasul, dan tujuan diutusnya, peserta didik menyadari pentingnya meneladani perilaku Rasul dalam kehidupan sehari-hari.

Melalui pembelajaran ini, peserta didik tidak hanya mengetahui nama-nama dan sifat para Rasul, tetapi juga mampu menunjukkan sikap jujur, sabar, dan amanah sebagaimana dicontohkan para Rasul.

C. PERTANYAAN PEMATIK

1. Apa yang kamu ketahui tentang iman kepada Rasul?
2. Mengapa kita harus percaya kepada para Rasul yang diutus oleh Allah?
3. Menurut kalian, sifat seperti apa yang harus dimiliki seorang Rasul?
4. Kalau tidak ada Rasul, bagaimana manusia tahu apa yang Allah perintahkan?
5. Kalau kita beriman kepada Rasul, sikap apa yang harus kita tunjukkan dalam kehidupan sehari-hari?
6. Pernahkah kalian mendengar kisah nabi yang membuatmu kagum? Mengapa?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Materi: Iman Kepada Rasul dan Sifat-Sifat Rasul

Alokasi Waktu: 90 menit

1. Pendahuluan (5 menit)

- 1) Guru dan siswa berdoa bersama.
- 2) Guru melakukan absensi.

2. Apersepsi (5 menit)

- 1) Guru menanyakan kembali pembelajaran sebelumnya, misalnya:
 - a. "Masih ingatkah kalian apa saja rukun iman yang sudah kita pelajari?"
 - b. "Siapa yang bisa menyebutkan rukun iman?"
- 2) Guru memberikan pertanyaan pemanisik.
- 3) Guru mengajak siswa bernyanyi lagu bertema iman kepada Rasul.

- 4) Guru menceritakan kisah singkat salah satu Rasul (misalnya Nabi Muhammad SAW atau Nabi Nuh AS).

3. Kegiatan Inti (60 menit)

Menyimak dan Memahami (25 menit)

- 1) Guru menjelaskan pengertian iman kepada Rasul dan menyebutkan 25 Rasul yang wajib diimani.
- 2) Siswa menyimak video pendek tentang peran dan sifat Rasul.
- 3) Guru menjelaskan 4 sifat wajib Rasul (Shidiq, Amanah, Tabligh, Fathanah).

Diskusi Kelompok (15 menit)

- 1) Siswa dibagi kelompok kecil untuk membahas:
 - a. “Apa tujuan Allah mengutus para Rasul?”
 - b. “Apa contoh perilaku beriman kepada Rasul?”
 - 2) Kelompok mempresentasikan hasil diskusi.
- Penguatan Melalui LKPD Digital (20 menit)**
- 1) Siswa mengakses LKPD interaktif di *Wizer.me*.
 - 2) LKPD berisi kegiatan:
 - a. Melengkapi nama-nama Nabi dan Rasul.
 - b. Menjodohkan sifat Rasul dengan artinya.
 - c. Menjawab pertanyaan pilihan ganda.

2. Refleksi (10 menit)

- 1) Siswa menyebutkan sifat Rasul yang paling ingin diteladani.
- 2) Guru menegaskan hubungan iman kepada Rasul dengan akhlak sehari-hari (jujur, amanah, sopan, taat).

3. Penutup (10 menit)

- 1) Siswa menuliskan kesimpulan, pertanyaan, atau pendapat di LKPD digital.
- 2) Guru menutup dengan doa dan salam bersama siswa.

E. ASESMEN/PENILAIAN

1. Asesmen Formatif

Dilakukan selama proses pembelajaran

Tujuan	Teknik	Instrumen	Contoh
Memahami arti iman kepada Rasul	Tanya jawab	Lisan	“Apa arti iman kepada Rasul menurutmu?”
Memahami sifat-sifat Rasul	Diskusi kelompok	Lembar observasi	Apakah siswa menyebutkan sifat shidiq, amanah, dll dengan benar?
Menunjukkan contoh beriman kepada Rasul	Refleksi lisan	Catatan guru	Siswa menyebutkan contoh jujur, amanah, taat

2. Asesmen Sumatif

Dilakukan di akhir pembelajaran

1) Bentuk : Tes tertulis (Pilihan Ganda)

2) Instrumen : LKPD / *Wizer.me*

3. Asesmen Sikap

Dilakukan melalui observasi dan jurnal guru

Aspek	Indikator	Teknik	Alat
Sikap Spiritual	Mengucapkan doa dengan sungguh-sungguh, bersyukur telah diberi Rasul	Observasi	Jurnal sikap
Sikap Sosial	Jujur, sopan, amanah saat berdiskusi	Observasi	Lembar observasi perilaku

4. Rubrik Penilaian

Gotong Royong				
Kriteria	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Pendampingan (1)
Menjelaskan arti iman kepada Rasul	Lengkap & tepat	Cukup tepat	Sebagian benar	Tidak dapat menjelaskan
Menyebutkan sifat-sifat Rasul	Menyebutkan 4 sifat wajib lengkap	Menyebutkan 3 sifat wajib	Menyebutkan 1–2 sifat	Tidak menyebutkan

LAMPIRAN

A. LKPD



B. BAHAN BACAAN GURU DAN PESERTA DIDIK

- 1) Buku Panduan Guru PAI dan Budi Pekerti (Kemendikbud, 2021)
- 2) Buku Siswa PAI dan Budi Pekerti (Kemendikbud, 2021)
- 3) Sumber belajar relevan (internet, YouTube, dll.)

C. GLOSARIUM

- Iman: Keyakinan dalam hati, diucapkan dengan lisan, diamalkan dengan perbuatan.
- Rasul: Manusia pilihan Allah yang diutus untuk menyampaikan wahyu.

- Nabi: Manusia pilihan Allah yang menerima wahyu, tetapi tidak wajib menyampaikannya.
- Wahyu: Firman Allah yang disampaikan melalui Malaikat Jibril.
- Shidiq: Jujur dalam perkataan dan perbuatan.
- Amanah: Dapat dipercaya dan memegang tanggung jawab.
- Tabligh: Menyampaikan seluruh wahyu Allah.
- Fathanah: Memiliki kecerdasan luar biasa.
- Iman kepada Rasul: Meyakini Allah mengutus Rasul untuk membimbing manusia.

D. DAFTAR PUSTAKA

A. DAFTAR PUSTAKA

Buku Panduan Guru PAI dan Budi Pekerti, Kemendikbud, 2021.

Buku Siswa PAI dan Budi Pekerti, Kemendikbud, 2021.

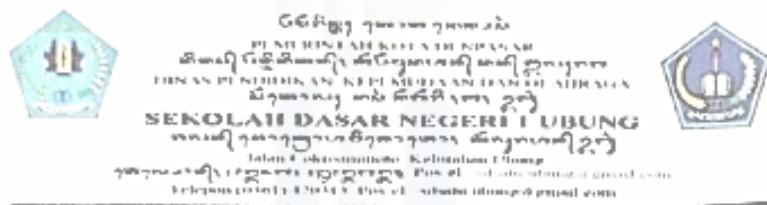
Internet.

YouTube:

- <https://youtu.be/sTZbHUxoaP8?si=wDEG6jcDdBikGxjZ>
- https://youtu.be/IW0bZHw_kOQ?si=674njqIar4CqKPYi

Lampiran 10

SURAT SELESAI PENELITIAN



Denpasar, 01 Juli 2025

Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian
di SD Negeri 1 Ubung Denpasar

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama	: Drs. I Ketut Dara
Nip	: 196606022007011036
Pangkat	: Pembina/JVg
Jabatan	: Kepala Sekolah
Unit Kerja	: SD Negeri 1 Ubung

Menyerang dengan sesungguhnya

Nama : Nur Maida
Nim : 243206030025
Asal Perguruan Tinggi : Universitas Islam Negeri KHAS Jember
Peneram Studi : Pendidikan Agama Islam (S2)

Bahwa nama tersebut di atas telah melaksanakan penelitian di SD Negeri 1 Ubung Kecamatan Denpasar Utara sejak bulan April 2025 sampai dengan Juni 2025 untuk memperoleh data guna Penyusunan Tugas Akhir Tesis dengan "Pengembangan Bahan Ajar berbasis LKPD Digital Berbantuan Platform Wizer.Me Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk meningkatkan Spiritual Intelligence Peserta Didik SD Negeri 1 Ubung Denpasar".

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Memorabilia

REFERENCES



Lampiran 11

DOKUMENTASI KEGIATAN PENELITIAN



Biodata Penulis

Nama	: Nur Maida
Tempat, Tanggal Lahir	: Yeh Sumbul, 10 Juni 1982
Alamat	: Jl. Darmasaba, Perum. Darmasaba Permai Gg. IV. C. 12 Badung – Bali
Universitas	: UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Program	: Pascasarjana
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam
Riwayat Pendidikan	
SD/MI	: Madrasah Ibtidaiyah Yeh Sumbul
SMP/MTS	: Mts Mendoyo
SMA/MA	: MA Jembrana
S1	: STIT AL – Mustaqim Negara - Bali
S2	: UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember