

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Di Indonesia, penggunaan teknologi dalam pembelajaran di Madrasah Aliyah masih rendah karena terkendala oleh sumber daya dan infrastruktur yang terbatas. Keterbatasan ini menghambat pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan efektif karena sulitnya akses terhadap perangkat teknologi dan internet yang memadai.

Menurut Khoirul Anam yang dikurip oleh Astri Medianti Dewi, Pendidikan adalah proses di mana peserta didik menerima dan memahami pengetahuan, kemudian mengolahnya untuk kebaikan dan kemajuan bersama<sup>1</sup>.

Dalam lembaga pendidikan baik swasta maupun negeri memiliki tantangan tersendiri dalam proses pembelajaran. Salah satu permasalahan yang sama yakni bagaimana pendidik mampu menciptakan suasana proses pembelajaran yang menarik, unik, sesuai perkembangan teknologi serta mampu mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Saat ini internet sudah sangat melekat dengan diri manusia, sehingga mendorong pendidik untuk terjun belajar ke dunia teknologi agar dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran.

---

<sup>1</sup> Medianti Dewi, Astri., "Pengembangan Media Pembelajaran Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Menggunakan Aplikasi Flip PDF Professional Pada Materi Sistem Pernapasan Di Sma Negeri 7 Kota Banda Aceh", 2023, hal. 1

Pendidikan bukan hanya tentang materi pelajaran yang diajarkan selama proses pembelajaran, tetapi juga melibatkan proses menciptakan suasana belajar yang menarik bagi guru dan siswa. Tujuannya adalah mencapai hasil pembelajaran yang efektif dan berarti bagi perkembangan mereka.

Pembelajaran melibatkan interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar di lingkungan belajar tertentu. Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu metode yang dapat meningkatkan efektivitas kegiatan belajar mengajar dengan memanfaatkan berbagai alat atau teknologi untuk memfasilitasi proses pembelajaran.<sup>2</sup>

Undang-Undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menekankan bahwa pendidikan nasional harus responsif terhadap perubahan zaman. Hal ini mengharuskan dunia pendidikan untuk beradaptasi dengan perkembangan zaman agar proses pengajaran dapat menarik dan sesuai dengan kebutuhan zaman. Adaptasi ini penting untuk mempengaruhi kualitas belajar mengajar di dalam ruangan kelas sehingga dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih efektif dan relevan bagi siswa.<sup>3</sup>

Dari uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan harus mampu mengikuti perkembangan zaman, salah satunya dengan adanya

---

<sup>2</sup> Alin Wahyu Rizkiah, Dkk, "*LKPD Discussion Activity Terintegrasi Keislaman dengan Pendekatan Pictorial Riddle Pada Materi Pecahan*", Jurnal Matematika, Vol. 1, No. 1, (2018), hal. 40.

<sup>3</sup> Yuberti, "*Peran Teknologi Pendidikan Islam Pada Era Global*", Jurnal Akademika Institute Agama Islam Negeri (IAIN) Raden Intan Lampung, Vol. 02, No. 01, (2015), hal. 137.

pengembangan media pembelajaran Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) adalah sarana yang digunakan untuk membantu dan mempermudah kegiatan belajar mengajar. LKPD bertujuan untuk menciptakan interaksi yang efektif antara peserta didik dan pendidik, sehingga dapat meningkatkan aktivitas peserta didik dalam meningkatkan prestasi belajar mereka.<sup>4</sup>

LKPD merupakan panduan yang berfungsi sebagai fasilitator bagi peserta didik. Dokumen ini berisi lembaran-lembaran yang mengandung materi, petunjuk, dan ringkasan yang dikerjakan oleh peserta didik. Tujuannya adalah untuk meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik dengan memberikan informasi yang mereka proses dan pelajari sendiri.<sup>5</sup>

E-LKPD atau Lembar Kerja Peserta Didik dalam bentuk elektronik tidak hanya menyajikan soal dan materi, tetapi juga termasuk video dan gambar yang menarik. Ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap konsep-konsep yang diajarkan dengan cara yang lebih visual dan interaktif.<sup>6</sup>

Maka dari itu, media pembelajaran seperti Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), termasuk dalam bentuk Elektronik (E-LKPD), sangat

---

<sup>4</sup> Vonny Nevia Jowita, "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Menggunakan Model Problem Based Learning Pada Tema 4 Sehat Itu Penting Subtema 3 Lingkungan Sehat Di Kelas V Sd Negeri 55/I Sridadi", (2017), hal. 04

<sup>5</sup> Lia Hariski Rahmawati, "Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) Berbasis Scientific Approach Pada Mata Pelajaran Administrasi Umum Semester Genap Kelas X OTKP di SMK Negeri 1 Jombang", Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP) Vol.03, No. 02, 2020 hal. 507.

<sup>6</sup> Medianti Dewi, Astri., "Pengembangan Media Pembelajaran Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Menggunakan Aplikasi Flip PDF Professional Pada Materi Sistem Pernapasan Di Sma Negeri 7 Kota Banda Aceh", 2023, hal. 5

diperlukan. E-LKPD berfungsi sebagai alat bantu yang membantu peserta didik terlibat lebih aktif dalam proses pembelajaran. Penggunaan E-LKPD dalam penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kegiatan belajar mengajar melalui media yang lebih modern dan interaktif<sup>7</sup>. Pada penelitian ini yaitu Pengembangan E-LKPD Pada Materi Ayo Menghindari Akhlak Tercela menggunakan aplikasi *Visme*.

Dalam pembelajaran digital yang semakin canggih, Konsep media pembelajaran *Visme* adalah alternatif efektif dan efisien untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan *Visme*, siswa dapat belajar secara interaktif dan menarik, yang dapat meningkatkan minat dan motivasi mereka. Selain itu, penggunaan *Visme* juga membantu meningkatkan pemahaman dan kemampuan siswa dalam mengingat materi pembelajaran yang dipelajari.

Berdasarkan wawancara dengan guru mata pelajaran akidah bakhlik yang dilakukan pada 14 Desember 2023 di ruang guru MA Sunan Bonang, peneliti mendapatkan informasi bahwa dalam proses pembelajaran mata pelajaran Akidah Akhlak di kelas X masih dilakukan dengan cara atau metode konvensional, yakni dengan metode ceramah, yang mana akan membuat siswa cenderung pasif karena perhatian hanya berpusat pada guru. Siswa juga akan mengikuti segala arahan dari guru meskipun terdapat siswa yang berpikir kritis, karena guru dianggap selalu benar<sup>8</sup>.

---

<sup>7</sup> Inas Puji Hardani, "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Pada Materi Gelombang Berbasis Kebencanaan Di SMA Kelas XI", skripsi, 2023, hal. 5

<sup>8</sup> Wawancara bersama guru mapel akidah akhlak MA Sunan Bonang di ruang guru pada 15 Desember 2023, pukul 10.20 WIB.

Serta informasi tambahan media pembelajaran yang dibutuhkan saat ini adalah yang berkaitan dengan teknologi atau berbasis digital. Salah satu contohnya adalah E-LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik), yang belum pernah digunakan oleh pendidik dalam kegiatan pembelajaran mereka. E-LKPD memanfaatkan teknologi untuk menyajikan materi pembelajaran secara interaktif dan dapat meningkatkan keterlibatan serta hasil belajar peserta didik.

Dilihat pada pelaksanaan pembelajaran akidah akhlak di kelas X MA Sunan Bonang Tuban sebagian besar siswa belum mengikuti pembelajaran dengan rasa senang serta kurang aktif di dalam kelas. Dalam penelitian ini peneliti mencoba mengembangkan media pembelajaran berupa E-LKPD pada pelajaran akidah akhlak materi ayo hindari akhlak tercela.<sup>9</sup>

Produk yang akan dikembangkan tidak hanya akan memuat materi dan soal, tetapi juga akan dilengkapi dengan animasi berupa gambar, video, dan suara yang mendukung. Selain itu, soal tidak hanya akan berbentuk pilihan ganda dan esai, tetapi juga akan disajikan dalam format yang menarik lainnya untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan merancang sebuah media pembelajaran yang disebut E-

---

<sup>9</sup> Wawancara bersama guru mapel akidah akhlak MA Sunan Bonang di ruang guru pada 15 Desember 2023, pukul 10.25 WIB.

LKPD berbasis *Visme* untuk mata pelajaran Akidah Akhlak, khususnya pada materi "Ayo Menghindari Akhlak Tercela" untuk siswa kelas X di MA Sunan Bonang. Media ini diharapkan dapat mengatasi persoalan dalam pembelajaran dengan menyajikan materi secara interaktif melalui animasi, gambar, video, dan suara, serta menyertakan berbagai jenis soal yang menarik untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa.

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasar latar belakang yang telah disampaikan, adapun rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media E-LKPD berbasis *Visme* mata pelajaran Akidah Akhlak materi ayo menghindari akhlak tercela kelas X MA Sunan Bonang ?
2. Bagaimanakah kelayakan pengembangan media E-LKPD berbasis *Visme* mata pelajaran akidah akhlak materi ayo menghindari akhlak tercela kelas X MA Sunan Bonang ?

### **C. Tujuan Pengembangan**

Adapun tujuan pengembangan pada penelitian ini adalah:

1. Untuk mengembangkan media E-LKPD berbasis *Visme* mata pelajaran akidah akhlak materi ayo menghindari akhlak tercela kelas X MA Sunan Bonang
3. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran E-LKPD berbasis *Visme* mata pelajaran akidah akhlak materi ayo menghindari akhlak tercela kelas X MA Sunan Bonang

#### D. Manfaat Pengembangan

Adapun manfaat dari pengembangan ini antara lain:

##### 1) Manfaat teoritis

Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran berupa E-LKPD dapat memberikan manfaat teoritis dengan menjadi perangkat pembelajaran akidah akhlak. Media ini memberikan dukungan signifikan terhadap kegiatan belajar dengan menyajikan materi secara praktis, meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam pemahaman pengetahuan bagi peserta didik.

##### 2) Manfaat Praktis

a. Bagi pendidik, E-LKPD berbasis *Visme* dapat berfungsi sebagai sumber atau bahan ajar yang inovatif dan kreatif. Hal ini memungkinkan pendidik untuk mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran, memberikan pengalaman langsung dalam menggunakan teknologi modern dalam kegiatan belajar mengajar.

b. Bagi peserta didik, E-LKPD berbasis *Visme* menjadi sumber belajar yang menarik karena mereka dapat mengaksesnya secara mandiri di mana pun dan kapan pun. Ini memungkinkan mereka untuk belajar secara lebih fleksibel dan sesuai dengan ritme belajar masing-masing.

c. Bagi sekolah, E-LKPD berbasis *Visme* merupakan sumber atau bahan ajar yang dapat digunakan untuk meningkatkan

mutu pembelajaran. Media ini tidak hanya memberikan tambahan dalam penyampaian materi yang lebih interaktif dan menarik, tetapi juga memperluas aksesibilitas pembelajaran bagi siswa di era digital. Hal ini berpotensi meningkatkan mutu pendidikan secara keseluruhan di sekolah.

d. Bagi peneliti, pengembangan E-LKPD berbasis *Visme* merupakan tambahan pengetahuan dan pengalaman dalam mengembangkan media pembelajaran. Penelitian ini memungkinkan peneliti untuk memahami lebih dalam tentang integrasi teknologi dalam pendidikan serta proses desain dan evaluasi media pembelajaran yang efektif.

#### **E. Komponen dan Spesifikasi Produk**

Komponen-komponen yang digunakan dalam pengembangan E-LKPD ini ada beberapa yakni laptop atau computer, paket internet, dan materi pembelajaran. Sedangkan spesifikasi dari produk yang akan dibuat yakni :

1. E-LKPD dirancang menggunakan aplikasi *Visme*. Dan dapat ditampilkan pada handphone, komputer, dan laptop, pada mata pelajaran Akidah akhlak.
2. E-LKPD menjadi bahan ajar yang dikembangkan sesuai dengan materi Aqidah Akhlak kelas X.



3. Setiap pembahasan, contoh soal, ilustrasi gambar, dan video tutorial untuk memudahkan siswa dalam memahami konsep materi ayo menghindari akhlak tercela.

## F. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Pengembangan

### 1. Ruang Lingkup

Ruang lingkup penelitian ini adalah :

- a. Pengembangan adalah suatu kegiatan yang menghasilkan suatu produk baru yang belum pernah ada sebelumnya. Atau sebuah kegiatan yang sifatnya memperbarui dari produk yang sudah ada. Dalam penelitian ini produk yang dikembangkan yakni media pembelajaran E-LKPD pada mata pelajaran akidah akhlak.
- b. Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) adalah media pembelajaran yang dibuat menggunakan alat elektronik (laptop/computer maupun *smartphone*) dan produk yang dihasilkan berisi lembar kerja audio visual yang menyenangkan.
- c. Materi yang dibahas pada pengembangan E-LKPD ini adalah ayo menghindari akhlak tercela mata pelajaran akidah akhlak kelas x.

### 2. Keterbatasan Pengembangan

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, masalah yang muncul masih sangat luas, maka perlu dilakukan pembatasan masalah yang ada. Batasan masalah dalam penelitian ini adalah mengembangkan media E-LKPD dengan aplikasi *visme* materi ayo menghindari akhlak tercela di MA Sunan Bonang kelas X.

## G. Definisi Operasional

1. Menurut Astri, E-LKPD adalah panduan bagi peserta didik dalam menjalankan langkah-langkah kegiatan pembelajaran, seperti penyelidikan atau pemecahan masalah. Ini berfungsi sebagai lembar kerja yang berisi informasi, pernyataan, pertanyaan, dan perintah yang memberikan pedoman dalam proses belajar mengajar.<sup>10</sup> Produk hasil pengembangan ini dapat di akses pada laptop, computer, maupun *smartphone* yang terkoneksi dengan internet. E-LKPD ini berisikan gambar, video, dan juga audio sehingga memudahkan peserta didik memahami materi pembelajaran.
2. *Visme* adalah *platform online* yang dapat digunakan untuk membuat presentasi, infografis, dan materi pembelajaran interaktif secara mudah dan intuitif<sup>11</sup>. Sehingga pengguna dapat mengembangkan pikiran melalui fitur-fitur yang telah disediakan dalam aplikasi ini.

## H. Orisinalitas Penelitian

Dalam pengembangan E-LKPD berbasis *Visme*, peneliti akan mengidentifikasi dan mengkaji penelitian terdahulu yang relevan dengan topik tersebut. Tujuannya adalah untuk memahami kemajuan dan temuan terbaru dari penelitian sebelumnya yang dapat menjadi landasan dan

---

<sup>10</sup> Astri Medianti Dewi, "Pengembangan Media Pembelajaran Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Menggunakan Aplikasi Filp Pdf Professional Pada Materi Sistem Pernapsan di SMA N 7 Kota Banda Aceh", skripsi, 2023, hal. 11

<sup>11</sup> Andri Febriansyah, dkk., "Media Pembelajaran *Visme* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tingkat SMA", Jurnal MediaTIK : Jurnal Media Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Vol.6 No.2, 2023, hal. 91

<https://journal.unm.ac.id/index.php/MediaTIK/article/download/1406/872/4171>

inspirasi bagi pengembangan media pembelajaran ini. Hasil penelitian terdahulu akan didapatkan di bawah ini :

**Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu**

No.	Nama dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Inas Puji Hardani, 2023 Skripsi Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Pada Materi Gelombang Berbasis Kebencanaan Di Sma Kelas XI.	Penelitian <i>Reseach and Development</i> (R&D)	Pengembangan media menggunakan model pembelajaran Inkuiri Terbimbing dan menggunakan aplikasi <i>Flip Pdf Profesional</i> . Sedangkan saya dalam pengembangan E-LKPD menggunakan aplikasi visme dengan model 4D.	Hasil penelitian menghasilkan media pembelajaran E-LKPD
2.	Astri Medianti Dewi, 2022 Skripsi Pengembangan Media Pembelajaran Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Menggunakan Aplikasi Flip PDF Professional Pada Materi Sistem Pernapasan Di Sma Negeri 7 Kota Banda Aceh.	Penelitian <i>Reseach and Development</i> (R&D) dengan model 4D ( <i>Define, Design, Development, Dan Disseminate</i> ).	Pengembangan media menggunakan aplikasi Flip PDF Professional mata pelajaran biologi, sedangkan saya menggunakan aplikasi visme dan mata pelajaran Akidah Akhlak materi ayo menghindari akhlak tercela.	Hasil penelitian menghasilkan media pembelajaran E-LKPD
3.	Aditya Hendrayani, 2022 Skripsi Pengembangan LKPD Berbasis Problem Based Learning Berbantuan Liveworksheet	Penelitian <i>Reseach and Development</i> (R&D)	Pengembangan media LKPD menggunakan aplikasi <i>liveworksheet</i> dengan materi alat optic. Sedangkan saya pengembangan E-LKPD	Hasil penelitian menghasilkan media pembelajaran E-LKPD

	Pada Materi Alat Optik.		menggunakan aplikasi Visme materi ayo menghindari akhlak tercela.	
4.	Vonny Nevia Jowita, 2023 Skripsi Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Menggunakan Model <i>Problem Based Learning</i> Pada Tema 4 Sehat Itu Penting Subtema 3 Lingkungan Sehat Di Kelas V Sd Negeri 55/I Sridadi	Penelitian <i>Research and Development</i> (R&D)	Pengembangan media yang dihasilkan adalah komik pada tema 4 sehat itu penting dan tema 3 lingkungan sehat. Sedangkan saya pengembangan media E-LKPD menggunakan aplikasi visme dengan materi ayo menghindari akhlak tercela.	Hasil penelitian menghasilkan media pembelajaran E-LKPD

Kebaruan dari penelitian ini adalah peneliti mengembangkan E-LKPD berbasis *Visme* yang dapat dioperasikan menggunakan *smartphone*, laptop, maupun computer. Aplikasi *Visme* diharapkan dapat menambah sumber belajar peserta didik, menarik minat belajar peserta didik, sehingga pembelajaran lebih aktif, kreatif, dan menyenangkan.

## I. Sistematika Pembahasan

Penyajian laporan skripsi mengikuti sistematika pembahasan sebagai berikut:

### 1. Bagian Awal Skripsi

Bagian awal ini meliputi sampul depan (*cover*), halaman judul, halaman abstrak, halaman persetujuan dosen pembimbing, halaman pengesahan, halaman motto dan persembahan, halaman kata pengantar, halaman daftar isi, halaman daftar tabel, halaman daftar gambar, halaman daftar lampiran.

## 2. Bagian Inti Skripsi

Pada bagian inti ini terbagi atas bab dan sub bab sebagai berikut :

### BAB I PENDAHULUAN

Bab ini terdiri dari penegasan judul, latar belakang masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, komponen dan spesifikasi produk, ruang lingkup dan keterbatasan pengembangan, definisi operasional, orisinalitas penelitian, dan sistematika pembahasan.

### BAB II KAJIAN TEORI

Bab kajian teori ini meliputi :

A. Deskripsi teori yang berisi tentang media pembelajaran, lembar kerja didik (LKPD), lembar kerja peserta didik elektronik (E-LKPD), *visme*, materi ayo menghindari akhlak tercela.

B. Teori-teori tentang pengembangan model yang berisi tentang konsep pengembangan.

### BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

Metode penelitian yang dibahas dalam bab ini berkaitan dengan cara atau pendekatan yang digunakan oleh penulis dalam mengembangkan E-LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik). Ini mencakup langkah-langkah seperti pengumpulan data, analisis kebutuhan, desain instruksional, implementasi teknologi, evaluasi, dan iterasi

pengembangan berdasarkan umpan balik. Metode ini membantu memastikan bahwa E-LKPD yang dikembangkan dapat memenuhi kebutuhan pendidikan dan teknologi yang ditetapkan, serta meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital. Agar sistematis, bab ini meliputi :

- A. Model penelitian dan pengembangan
- B. Prosedur penelitian dan pengembangan
- C. Teknik dan instrument pengumpulan data
- D. Data dan sumber data
- E. Uji coba produk
- F. Teknik analisis data

#### BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berfokus pada hasil penelitian dan analisis yang didasarkan pada pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Secara kualitatif, penulis menganalisis data untuk memahami aspek-aspek seperti persepsi, pengalaman, dan pandangan subjektif terkait dengan E-LKPD. Sementara itu, pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengumpulkan dan menganalisis data numerik yang dapat diukur, seperti hasil tes atau skor kepuasan pengguna. Analisis statistik digunakan untuk menguji signifikansi data dan mengidentifikasi pola atau tren yang relevan. Hasil penelitian ini dibahas untuk

memberikan pemahaman yang komprehensif tentang efektivitas dan pengembangan E-LKPD secara menyeluruh. Agar tersusun secara rapi diklasifikasikan sebagai berikut :

- A. Hasil pengembangan
- B. Penyajian data penelitian
- C. Pembahasan

## BAB V PENUTUP

Pada bab penutup ini berisikan kesimpulan dan rekomendasi dari seluruh penelitian yang telah dilakukan.

### 3. Bagian Akhir Skripsi

Bagian akhir ini berisi daftar rujukan dan lampiran.



UNUGIRI