

**PENGEMBANGAN E- LKPD MATERI
JUAL BELI BERBASIS PBL
DI MADRASAH TSANAWIYAH**

MAULIDIA



**PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH
2026**

**PENGEMBANGAN E- LKPD MATERI
JUAL BELI BERBASIS PBL
DI MADRASAH TSANAWIYAH**



**MAULIDIA
NIM.231003044**

**Tesis Ditulis untuk Memenuhi Sebagian
Persyaratan untuk Mendapatkan Gelar
Magister dalam Program Studi
Pendidikan Agama Islam**

**PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH
2026**

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

**PENGEMBANGAN E- LKPD MATERI JUAL BELI
BERBASIS PBL
DI MADRASAH TSANAWIYAH**

MAULIDIA

NIM: 231003044

Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam

Tesis ini sudah dapat diajukan kepada
Pascasarjana UIN Ar-Raniry Banda Aceh
untuk diujikan dalam ujian Tesis

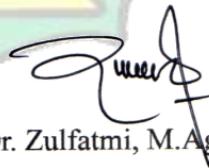
Menyetujui

Pembimbing I,

Pembimbing II,



Dr. M. Duskri, M.Kes



Dr. Zulfatmi, M.Ag

LEMBAR PENGESAHAN

PENGEMBANGAN E- LKPD MATERI JUAL BELI BERBASIS PBL DI MADRASAH TSANAWIYAH

MAULIDIA
NIM. 231003044

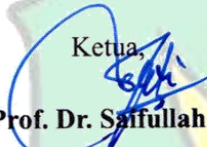
Program Studi Pendidikan Agama Islam

Telah Dipertahankan di depan Tim Penguji Tesis
Pascasarjana Universitas Islam Negeri (UIN) Ar-Raniry Banda Aceh

Tanggal: 13 Agustus 2026 M
29 Safar 1448 H

TIM PENGUJI

Ketua,


Prof. Dr. Saifullah Idris, M.Ag

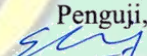
Sekretaris,


Salma Hayati, M. Ed

Penguji,


Huwaida, S.Ag., M.Ag., Ph.D

Penguji,


Dr. Elita Agustina, M.Si

Penguji,


Dr. Zulfatmi, M.Ag

Penguji,


Dr. M. Duskri, M.Kes

Banda Aceh, 18 Agustus 2026

Pascasarjana

Universitas Islam Negeri (UIN) Ar-Raniry Banda Aceh

Direktur,


Prof. Eka Srimulyani, M.A., Ph. D

NIP. 197702191998032001

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Maulidia
Tempat Tanggal Lahir : Desa Alue, 3 Juni 2001
Nomor Induk Mahasiswa : 231003044
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan bahwa tesis ini merupakan hasil karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan dalam tesis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Banda Aceh, 6 Agustus 2026

Saya yang menyatakan



Maulidia

NIM.231003044

PEDOMAN TRANSLITERASI

Untuk memudahkan dalam penulisan tesis, ada beberapa aturan yang menjadi pegangan Peneliti di mana Peneliti menggunakan transliterasi dengan mengikuti format yang berlaku pada Pascasarjana Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, sebagaimana tercantum dalam buku panduan penulisan tesis dan disertasi tahun 2019. Transliterasi berguna untuk mengalihkan huruf, bukan bunyi, sehingga yang ditulis dalam huruf latin dapat diketahui bentuk asalnya dalam tulisan Arab. Dengan demikian diharapkan kerancuan makna dapat terhindarkan, fonem konsonan bahasa Arab di dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, di dalam tulisan transliterasi sebagian dilambangkan dengan huruf, sebagian dengan tanda, dan sebagian dengan huruf dan tanda, sebagaimana berikut:

1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	-	Tidak dilambangkan
ب	Ba'	B	Be
ت	Ta'	T	Te
ث	Sa'	Th	Te dan Ha
ج	Jim	J	Je
ح	Ha'	H	Ha (dengan titik di bawahnya)
خ	Kha'	Kh	Ka dan Ha

د	Dal	D	De
ذ	Zal	DH	De dan Ha
ر	Ra'	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	SY	Es dan Ye
ص	Sad	Ṣ	Es (dengan titik di bawahnya)
ض	Dad	Ḍ	De (dengan titik di bawahnya)
ط	Ta'	Ṭ	Te (dengan titik di bawahnya)
ظ	Za'	Ẓ	Zet (dengan titik di bawahnya)
ع	'Ain	‘-	Koma terbalik di atasnya
غ	Ghain	GH	Ge dan Ha
ف	Fa'	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En

و	Waw	W	We
ه/ة	Ha'	H	Ha
ء	Hamzah	'-	Apostrof
ي	Ya'	Y	Ye

2. Konsonan yang dilambangkan dengan W dan Y

Waq'	وضع
'Iwaḍ	عوض
Dalw	دلو
Yad	يد
ḥiyal	حيل
ṭahī	طهي

3. Mâd dilambangkan dengan *ā*, *ī*, dan *ū*. Contoh:

Ūlā	أولى
Ṣūrah	صورة
Dhū	ذو
Īmān	إيمان
Fī	في
Kitāb	كتاب

Sihāb	سحاب
Jumān	جمان

4. Diftong dilambangkan dengan **aw** dan **ay**. Contoh:

Awj	اوج
Nawn	نوم
Law	لو
Aysar	أيسر
Syaykh	شيخ
‘Aynay	عيني

5. Alif (ا) dan waw (و) ketika digunakan sebagai tanda baca tanpa fonetik yang bermakna tidak dilambangkan. Contoh:

Fa‘alū	فعلوا
Ulā’ika	ألك
Ūqiyah	أوقية

6. Penulisan *alif maqṣūrah* (ي) yang diawali dengan baris fathā (َ) ditulis dengan lambang â. Contoh:

Ḥattā	حتى
Maḍā	مضى
Kubrā	كبرى

Muṣṭafā	مصطفى
---------	-------

7. Penulisan *alif manqūṣah* (ي) yang diawali dengan baris kasrah
() ditulis dengan î, bukan îy. Contoh:

Raḍī al-Dīn	رضي الدين
al-Miṣrī	المصريّ

8. Penulisan ʾ (tā' marbūṭah)

Bentuk penulisan ʾ (tā' marbūṭah) terdapat dalam tiga bentuk, yaitu:

- a. Apabila ʾ (tā' marbūṭah) terdapat dalam satu kata, dilambangkan dengan ʾ (hā'). Contoh:

Ṣalāh	صلاة
-------	------

- b. Apabila ʾ (tā' marbūṭah) terdapat dalam dua kata, yaitu sifat dan yang disifati (*sifat mauṣūf*), dilambangkan ʾ (hā').

Contoh:

al-Risālah al-Bahīyah	الرسالة البهية
-----------------------	----------------

- c. Apabila ʾ (tā' marbūṭah) ditulis sebagai *muḍāf* dan *muḍāf ilayh*, dilambangkan dengan “t”. Contoh:

Wizārat al-Tarbiyah	وزارة التربية
---------------------	---------------

9. Penulisan ء (hamzah)

Penulisan Hamzah terdapat dalam dua bentuk, yaitu:

- a. Apabila terdapat di awal kalimat ditulis dilambangkan dengan “a”. Contoh:

Asad	أسد
------	-----

- b. Apabila terdapat di tengah kata dilambangkan dengan “ , ”.

Contoh:

Mas alah	مسألة
----------	-------

10. Penulisan ؤ (hamzah) *waṣal* dilambangkan dengan “a”.

Contoh:

Rihlat Ibn Jubayr	رحلة ابن جبير
al-Istidrāk	الإستدراك
Kutub Iqtanat’hā	كتب أقتنتها

11. Penulisan *syaddah* atau *tasydīd*

Penulisan *syaddah* bagi konsonan waw (و) dilambangkan

dengan “ww” (dua huruf w). Adapun bagi konsonan yâ’ (ي)

dilambangkan dengan “yy” (dua huruf y). Contoh:

Quwwah	قوة
‘Aduww	عدو
Syawwāl	سؤال
Jaww	جو

al-Miṣriyyah	المصريّة
Ayyām	أيّام
Quṣayy	قصيّ
al-Kasysyāf	الكشّاف

12. Penulisan alif lâṃ (لا)

Penulisan لا dilambangkan dengan “al-” baik pada لا shamsiyyah maupun لا qamariyyah. Contoh:

al-kitāb al-thānī	الكتاب الثاني
al-ittiḥād	الإتحاد
al-aṣl	الأصل
al-āthār	الآثار
Abū al-Wafā’	ابو الوفاء
Maktabat al-Nahḍah al-Miṣriyyah	مكتبة النهضة المصرية
bi al-tamām Wa al-kamāl	بالتمام والكمال
Abū al-Layth al-Samarqandī	ابو الليث السمرقندي

Kecuali ketika huruf ل berjumpa dengan huruf ل di depannya, tanpa huruf alif (ا), maka ditulis “lil”. Contoh:

Lil-Syarbaynī	للشريبي
---------------	---------

13. Penggunaan “ ’ ” untuk membedakan antara د (dal) dan ت (tā) yang beriringan dengan huruf ه (hā) dengan huruf ذ (dh) dan ث (th). Contoh:

Ad'ham	أدهم
Akramat'hā	أكرمتهَا

14. Tulisan Allāh dan beberapa kombinasinya

Allāh	الله
Billāh	بِالله
Lillāh	لله
Bismillāh	بِسْمِ الله

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillahirabbil‘alamīn. Segala puji dan syukur kepada Allah SWT atas segala nikmat iman dan Islam yang senantiasa dilimpahkan kepada kita. Shalawat dan salam semoga tercurah kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, keluarga beliau serta para sahabat, yang melalui risalahnya kita dapat merasakan makna kehidupan yang penuh ilmu, cahaya dan tuntunan. Atas petunjuk dan hidayah-Nya pula, penulis telah berhasil menyelesaikan tesis ini sebagai bagian dari pemenuhan tugas akhir pada Program Magister Pendidikan Agama Islam Pascasarjana UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Tesis ini membahas tentang: **“Pengembangan E-LKPD Materi Jual Beli Berbasis PBL di Madrasah Tsanawiyah.”** Dalam proses penyelesaian tesis ini tidak terlepas dari dukungan, do’a, bimbingan, bantuan dan dorongan banyak pihak yang tidak mungkin penulis sebutkan satu persatu. Dengan penuh kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada bapak Dr. M. Duskri, M.Kes sebagai pembimbing I, yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pemikiran dalam membimbing penulis. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Ibu Dr. Zulfatmi, M.Ag. selaku Dosen Pembimbing II, atas bimbingan dan arahnya yang tulus dalam membimbing dan mengarahkan penulis dalam penyusunan tesis ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh dosen Program Studi S2 Magister Pendidikan Agama Islam Pascasarjana UIN Ar-Raniry Banda Aceh, atas ilmu dan inspirasi yang telah diberikan. Selanjutnya, penulis menyampaikan apresiasi kepada Prof. Dr. Mujiburrahman, M.Ag., selaku Rektor UIN Ar-Raniry Banda Aceh, Kepada Direktur Pascasarjana Prof. Eka Srimulyani, M.A., Ph.D., beserta jajaran, penulis menyampaikan terima kasih atas pengelolaan administrasi yang profesional dan penuh dedikasi. Tak lupa penulis juga menyampaikan penghargaan kepada para dosen yang telah

berkenan menjadi validator dalam penelitian pengembangan e-modul ini, diantaranya: untuk bidang materi, Dr. Nurbayani, M.A. dan Dr. Teuku Zulkhairi, M.A., untuk bidang media, Dr. Zubaidah, S.Ag., M.Ed. dan Dr. Mashuri, M.A., untuk bidang bahasa, Salma Hayati, S.Ag, M.Ed. dan Fadhilah, MA., serta untuk validasi butir soal evaluasi, Realita S.Ag, M.Ag. dan Dr.Zubaidah, S.Ag., untuk validator e-soal validasi Dr.Zubaidah, S.Ag. dan Dr. Mashuri, M.A., Semoga segala kontribusi dan bimbingan yang diberikan mendapatkan balasan terbaik dari Allah SWT. Selanjutnya, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar besarnya kepada bapak Sudirman Muhammad, S.Ag selaku Kepala Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Aceh Besar yang telah memberikan izin, fasilitas dan dukungan penuh sehingga penulis dapat melaksanakan penelitian pengembangan E-LKPD materi jual beli berbasis PBL di Madrasah Tsanawiyah. Selanjutnya kepada Ibu Nurhijjah, S.Ag., yang telah bersedia mengalokasikan jam pelajaran dan memberikan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian di kelas IX pada mata pelajaran Fikih. Semoga seluruh bentuk bantuan dan kontribusi yang diberikan oleh seluruh warga Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Aceh Besar mendapat balasan keberkahan dan pahala yang melimpah dari Allah SWT. Penulis juga menyadari sepenuhnya bahwa karya ini masih jauh dari kata sempurna. Maka dari itu, dengan segala kerendahan hati, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi penyempurnaan di masa mendatang. Semoga tulisan sederhana ini dapat memberi manfaat, baik bagi penulis sendiri maupun bagi para pembaca yang budiman.

Banda Aceh, 16 Juni 2026 M
Penulis,

MAULIDIA
NIM. 231003044

PERSEMBAHAN

Bismillāh wal-ḥamdulillāh. Segala puji dan syukur penulis kepada Allah SWT atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya, yang telah menganugerahkan kesehatan, kekuatan, kesabaran, ketekunan, serta keistiqomahan sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini dengan baik. Dengan penuh kerendahan hati, karya sederhana ini penulis persembahkan sebagai ungkapan terima kasih yang tulus dan mendalam kepada dua orang yang luar biasa dalam hidup penulis. Yakni, kedua orang tua tercinta: ayahanda Alm.Sulaiman dan ibunda Nurhadisah, keteladanan yang ditunjukkan dalam bentuk keteguhan hati, keikhlasan, kerja keras, kedewasaan dan tanggung jawab telah menjadi pijakan utama dalam perjalanan akademik penulis. Do'a-do'a yang dipanjatkan dalam sunyi, serta nasihat-nasihat penuh hikmah yang senantiasa mengalir, telah menjadi sumber kekuatan yang tak ternilai. Ibu, terima kasih atas kasih sayang yang tak pernah terputus dan pengorbanan yang tiada henti; Ayah, terima kasih atas pelajaran berharga tentang makna kepemimpinan dan keteguhan dalam menghadapi lika-liku kehidupan. Keberhasilan penulis dalam menuntaskan studi magister ini merupakan buah dari cinta, do'a, dan pengorbanan tanpa henti dari ayah dan ibu tercinta. Semoga Allah SWT membalas seluruh kebaikan yang telah diberikan dan mengangkat derajat mereka berdua di dunia maupun di akhirat. Aamiin ya Rabbal 'Alamiin.

Kepada adik-adik tercinta, Rika Aidilia dan Muhammad Asyraf terima kasih yang tak terhingga karena telah menjadi sumber semangat dan kekuatan yang begitu berarti dalam perjalanan ini. Tak lupa, ucapan terima kasih juga penulis haturkan kepada guru-guru kami, ustaz dan ustazah, sahabat-sahabat serta teman-teman seperjuangan terutama kepada sahabat kami Restika Agustina, Muharmi 'Asyrina dan Aris Mahfud yang telah hadir mengiringi langkah dari awal studi hingga penyelesaian karya ini.

Terima kasih atas kebersamaan, semangat, dan dukungan tiada henti yang kalian berikan dalam bentuk obrolan ringan, diskusi penuh makna atau tawa yang meringankan beban. Kalian adalah rekam jejak dan saksi perjuangan yang sama, dan penulis bersyukur bisa berbagi perjalanan ini bersama kalian. Semoga karya ini menjadi bentuk penghargaan atas kebaikan yang telah kalian berikan, serta menjadi amal jariyah yang mendatangkan manfaat.

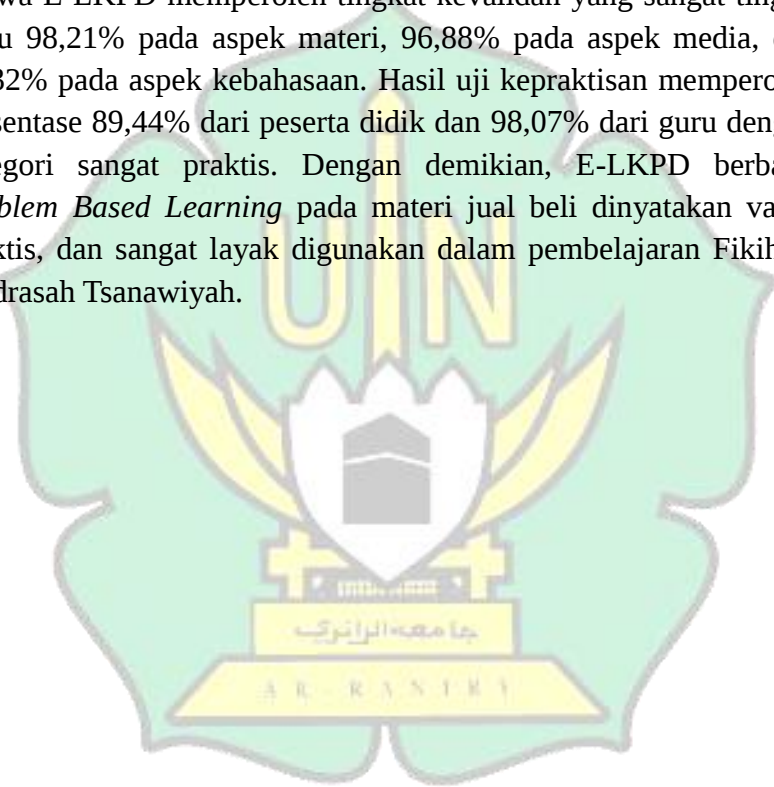


ABSTRAK

Judul : Pengembangan E-LKPD Materi Jual Beli Berbasis PBL di Madrasah Tsanawiyah
Nama : Maulidia
NIM : 231003044
Pembimbing I : Dr. M. Duskri, M.Kes
Pembimbing II : Dr. Zulfatmi, M.Ag
Kata Kunci : E-LKPD, Jual Beli, *Problem Based Learning* (PBL), ADDIE.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan terhadap pemanfaatan media pembelajaran inovatif yang mampu menghubungkan materi pembelajaran fikih dengan kehidupan nyata peserta didik, khususnya pada materi jual beli. Proses pembelajaran di era digital memerlukan alternatif media berupa Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) guna meningkatkan aksesibilitas dan keterlibatan aktif peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mendeskripsikan proses pengembangan E-LKPD berbasis *Problem Based Learning* (PBL) pelajaran fikih bab jual beli kelas IX Fase D di MTs yang valid, 2) mengetahui tingkat validitas pengembangan E-LKPD tersebut, dan 3) mengetahui tingkat kepraktisan penggunaan E-LKPD pada pelajaran fikih bab jual beli kelas IX Fase D di MTs. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang menerapkan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Tahap analisis dilakukan melalui wawancara kebutuhan, dilanjutkan perancangan E-LKPD berbasis *Problem Based Learning* (PBL). Pada tahap pengembangan, E-LKPD divalidasi oleh ahli materi, media, dan bahasa sebelum diimplementasikan dan dievaluasi. Produk dikembangkan menggunakan Canva dan diintegrasikan melalui *platform* Liveworksheets. Subjek penelitian ini adalah guru Fikih dan siswa kelas IX MTsN 2 Aceh Besar.

Selanjutnya, produk diimplementasikan kepada guru dan peserta didik serta dievaluasi untuk mengetahui kualitas akhir produk. E-LKPD dirancang menggunakan aplikasi Canva dan diimplementasikan melalui platform Liveworksheets. Subjek penelitian adalah guru mata pelajaran Fikih dan peserta didik kelas IX MTsN 2 Aceh Besar. Data dikumpulkan menggunakan lembar validasi dan angket kepraktisan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa E-LKPD memperoleh tingkat kevalidan yang sangat tinggi, yaitu 98,21% pada aspek materi, 96,88% pada aspek media, dan 97,32% pada aspek kebahasaan. Hasil uji kepraktisan memperoleh persentase 89,44% dari peserta didik dan 98,07% dari guru dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian, E-LKPD berbasis *Problem Based Learning* pada materi jual beli dinyatakan valid, praktis, dan sangat layak digunakan dalam pembelajaran Fikih di Madrasah Tsanawiyah.

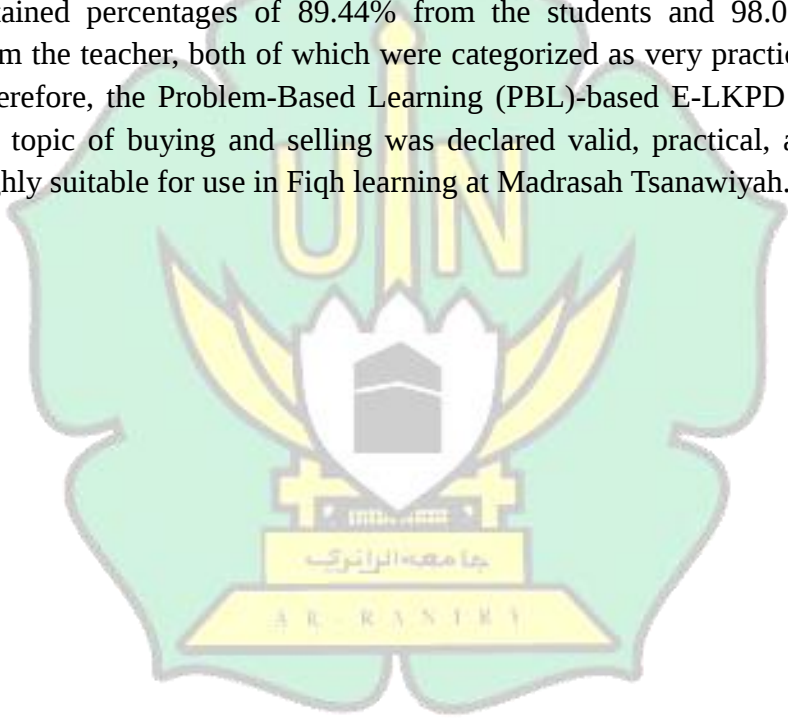


ABSTRACT

Title : Development of a PBL-Based E-LKPD on
Buying and Selling Material at Madrasah
Tsanawiyah
Name : Maulidia
Student ID : 231003044
Supervisor I : Dr. M. Duskri, M.Kes
Supervisor II : Dr. Zulfatmi, M.Ag
Keywords : E-LKPD, Buying and Selling, PBL, ADDIE.

This study was motivated by the need for innovative learning media that can connect Fiqh learning materials with students' real-life experiences, particularly on the topic of buying and selling. In the digital era, the learning process requires alternative instructional media in the form of Electronic Student Worksheets (E-LKPD) to improve accessibility and promote students' active engagement. This study aimed to: (1) describe the process of developing a valid Problem-Based Learning (PBL)-based E-LKPD for the Fiqh subject on the topic of buying and selling for year IX phase D students at Madrasah Tsanawiyah; (2) determine the validity level of the developed E-LKPD; and (3) determine the practicality level of using the E-LKPD in Fiqh learning on the topic of buying and selling for Grade IX Phase D students at Madrasah Tsanawiyah. The research method applied in this study was Research and Development (R&D) employing the ADDIE model, which consists of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The analysis stage was conducted through needs assessment interviews, followed by the design of the PBL-based E-LKPD. During the development stage, the E-LKPD was validated by material, media, and language experts before being implemented and evaluated. The product was developed using Canva and integrated into the Liveworksheets platform. The subjects of this study were a Fiqh teacher and Grade IX students of MTsN 2 Aceh Besar. Furthermore, the product was implemented for the teacher

and students and then evaluated to determine its final quality. The E-LKPD was designed using the Canva application and implemented through the Liveworksheets platform. The subjects of the study were the Fiqh teacher and Grade IX students of MTsN 2 Aceh Besar. Data were collected using validation sheets and practicality questionnaires. The results showed that the E-LKPD achieved a very high level of validity, with validity scores of 98.21% for the material aspect, 96.88% for the media aspect, and 97.32% for the language aspect. The practicality test results obtained percentages of 89.44% from the students and 98.07% from the teacher, both of which were categorized as very practical. Therefore, the Problem-Based Learning (PBL)-based E-LKPD on the topic of buying and selling was declared valid, practical, and highly suitable for use in Fiqh learning at Madrasah Tsanawiyah.



الملخص

موضوع الرسالة : تطوير E-LKPD لمادة البيع والشراء القائم على التعلم القائم على المشكلة (PBL) في المدرسة الثانوية الإسلامية

الاسم : موليديا

رقم القيد : ٢٣١٠٠٣٠٤٤

المشرف الأول : الدكتور محمد دُسكرِي، الماجستير

المشرف الثاني : الدكتور زولفاطمي، الماجستير

الكلمات المفتاحية : E-LKPD، بيع وشراء، التعلم القائم على المشكلات (PBL)، ADDIE.

تستند هذه الدراسة إلى الحاجة إلى استخدام وسائط تعليمية مبتكرة قادرة على ربط مادة الفقه بالحياة الواقعية للطلاب، لا سيما فيما يتعلق بموضوع البيع والشراء. تتطلب عملية التعلم في العصر الرقمي وسائط بديلة تمثل في أوراق العمل الإلكترونية للطلاب (E-LKPD) من أجل تعزيز إمكانية الوصول ومشاركة الطلاب الفعالة. يهدف هذا البحث إلى: (١) وصف عملية تطوير أوراق عمل إلكترونية للطلاب (E-LKPD) قائمة على التعلم القائم على حل المشكلات (PBL) لموضوع البيع والشراء في مادة الفقه للصف التاسع المرحلة د في المدارس الإعدادية الإسلامية (MTs) بحيث تكون صالحة، (٢) تحديد مستوى صحة تطوير أوراق العمل الإلكترونية للطلاب (E-LKPD) المذكورة، (٣) تحديد مستوى قابلية استخدام أوراق العمل الإلكترونية للطلاب (E-LKPD) في مادة الفقه، موضوع البيع والشراء للصف التاسع المرحلة د في المدارس الإعدادية الإسلامية (MTs) طريقة البحث المستخدمة هي البحث والتطوير (Research and Development) التي تطبق نموذج ADDIE التحليل، التصميم، التطوير، التنفيذ، والتقييم). أجريت مرحلة التحليل من خلال مقابلات لتحديد الاحتياجات، تلاها تصميم ورقة العمل الإلكترونية (E-LKPD) القائمة على التعلم القائم على حل المشكلات (PBL). في مرحلة التطوير، تم التحقق من صحة ورقة العمل الإلكترونية (E-LKPD) من قبل خبراء في المادة والوسائط واللغة قبل تنفيذها وتقييمها. تم تطوير المنتج باستخدام برنامج Canva ودمجه عبر منصة Liveworksheets. وكان موضوع هذا البحث هو مدرس الفقه وطلاب الصف التاسع في مدرسة MTsN 2 آتشيه بيسار. بعد ذلك، تم تطبيق المنتج على المعلمين والطلاب وتقييمه لمعرفة

الجودة النهائية للمنتج. تم تصميم E-LKPD باستخدام تطبيق Canva وتم تنفيذه عبر منصة Liveworksheets. وكان موضوع البحث هو معلمو مادة الفقه وطلاب الصف التاسع في مدرسة MTsN 2 آتشيه بيسار. وتم جمع البيانات باستخدام استمارة التحقق من الصحة واستبيان قابلية التطبيق العملي. أظهرت نتائج البحث أن E-LKPD حصلت على مستوى صحة عالٍ جدًا، حيث بلغت النسبة ٩٨,٢١% في جانب المحتوى، و٩٦,٨٨% في جانب الوسائط، و٩٧,٣٢% في الجانب اللغوي. أما نتائج اختبار التطبيق العملي، فقد بلغت النسبة ٨٩,٤٤% من الطلاب و٩٨,٠٧% من المعلمين، ضمن فئة «عملي جدًا». وبناءً على ذلك، تم إثبات أن أوراق العمل الإلكترونية القائمة على التعلم القائم على حل المشكلات في مادة البيع والشراء صالحة وعملية ومناسبة جدًا للاستخدام في تدريس مادة الفقه في المدارس الإعدادية.



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
PEDOMAN TRANSLITERASI.....	v
KATA PENGANTAR	xiii
ABSTRAK.....	xvii
DAFTAR ISI	xxii
DAFTAR TABEL	xxvii
DAFTAR GAMBAR	xxviii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxvi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	15
1.3 Tujuan Penelitian.....	15
1.4 Defenisi Operasional	15
1.5 Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan	17
1.6 Keterbatasan Produk yang dikembangkan	18
1.7 Kegunaan Hasil Penelitian	18
1.8 Penelitian Yang Relevan.....	19
BAB II.....	27
LANDASAN TEORI.....	27
2.1. Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD)	27

2.1.1. Pengertian Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD).....	27
2.1.2. Karakteristik Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD).....	29
2.1.3. Tujuan Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD).....	34
2.1.4. Komponen-komponen Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD).....	35
2.1.5. Manfaat Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD).....	39
2.1.6. Fungsi Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD).....	41
2.1.7. Kelebihan dan Kekurangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD).....	44
2.2. Materi Jual Beli dengan Mata Pelajaran Fikih Fase D..	46
2.2.1 Pengertian Jual Beli	46
2.2.2 Dasar Hukum Jual Beli	48
2.2.3 Rukun dan Syarat Jual Beli.....	52
2.2.4 Macam-macam Jual Beli.....	56
2.3. Model <i>Problem Based Learning</i>	59
2.3.1. Pengertian Model <i>Problem Based Learning</i>	59
2.3.2. Langkah-langkah Model <i>Problem Based Learning</i>	61
2.3.3. Karakteristik Model <i>Problem Based Learning</i>	64
2.3.4. Kelebihan dan Kekurangan Model <i>Problem Based Learning</i>	67
2.3.5. Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Berbasis <i>Problem Based Learning</i>	73

2.4. Model-model Penelitian dan Pengembangan	77
2.5 Kerangka Berfikir.....	87
BAB III	88
METODE PENELITIAN	88
3.1. Rancangan Penelitian	88
3.2. Instrumen Penelitian.....	90
3.2.1. Lembar Validasi Ahli Materi	90
3.2.2 Lembar Validasi Ahli Media.....	91
3.2.2. Lembar Validasi Ahli Bahasa	91
3.2.3. Lembar Angket Kepraktisan	92
3.3. Prosedur Pengembangan	93
3.3.1. <i>Analysis</i> (Analisis)	94
3.3.2. <i>Design</i> (Desain).....	95
3.3.3. <i>Development</i> (Pengembangan)	96
3.3.4. <i>Implementation</i> (Implimentasi).....	97
3.3.5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	99
3.1. Teknik Pengumpulan Data	102
3.2. Teknik Analisis Data.....	104
3.2.1. Analisis Lembar Validasi	104
3.2.2. Analisis Lembar Kepraktisan.....	106
3.2.3. Jadwal Penelitian.....	107
BAB IV	108
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	108
4.1 Hasil Penelitian.....	108
4.1.1 Tahap Analysis (Analisis).....	108

4.1.2 Tahap Desain (Perancangan)	111
4.1.3 Tahap Development (Pengembangan).....	112
4.1.4 Tahapan Implementasi (<i>implementation</i>)	179
4.1. Tahapan Evaluasi (evaluation).....	183
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian.....	187
BAB V	191
PENUTUP	191
5.1 Kesimpulan.....	191
5.2 Saran	192
DAFTAR PUSTAKA.....	194
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
BIOGRAFI PENULIS	



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1Kriteria Kevalidan	107
Tabel 3. 2Kriteria Kepraktisan	108
Tabel 4. 1Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran.....	112
Tabel 4. 2 Hasil Validasi Ahli Materi Sebelum Revisi	155
Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Materi Setelah Revisi	157
Tabel 4. 4 Hasil Validasi Ahli Media Sebelum Revisi	164
Tabel 4. 5 Hasil Validasi Ahli Media Setelah Revisi.....	167
Tabel 4. 6 Hasil Validasi Ahli Bahasa Sebelum Revisi	174
Tabel 4. 7 Hasil Validasi Ahli Bahasa Setelah Revisi	176
Tabel 4. 8 Hasil Validasi E-LKPD.....	179
Tabel 4. 9 Uji Kepraktisan Guru	179
Tabel 4. 1 Uji Kepraktisan Peserta Didik.....	181



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Contoh LKPD Jual Beli.....	10
Gambar 1. 2 Contoh LKPD Jual Beli.....	11
Gambar 1. 3 Contoh LKPD Jual Beli.....	13
Gambar 2.1 Kerangka Berfikir Pengembangan E-LKPD.....	87
Gambar 4. 1 Tahap Desain LKPD.....	114
Gambar 4. 2 Penelusuran Google pada Pembuatan Video di Canva	115
Gambar 4. 3 Tampilan Awal dari Canva.....	116
Gambar 4. 4 Tampilan Pendaftaran Akun Canva	116
Gambar 4. 5 Tampilan Awal Canva.....	117
Gambar 4. 6 Tampilan Awal untuk Desain.....	118
Gambar 4. 7 Tampilan Awal Memilih Template Lembar Kerja ...	118
Gambar 4. 8 Tampilan Awal Untuk Desain LKPD	119
Gambar 4. 9 Tampilan Memilih Elemen	119
Gambar 4. 10 Tampilan Untuk Membuat Teks	120
Gambar 4. 11 Tampilan Sudah Memasukkan Teks dan Elemen lainnya	121
Gambar 4. 12 Tampilan Untuk Menyimpan Desain.....	121
Gambar 4. 13 Penelusuran Google pada Pembuatan LKPD di Liveworksheet	122
Gambar 4. 14 Tampilan Awal Untuk Mendaftar Liveworksheet .	123
Gambar 4. 15 Tampilan Pendaftar Akun Livewoksheets.....	123
Gambar 4. 16 Mengsisi Identitas Pendaftar Akun.....	124
Gambar 4. 17 Tampilan Awal Livewoksheets	125
Gambar 4. 18 Tampilan Menu My Dashboard.....	125
Gambar 4. 19 Mengsisi Identitas Produk yang Di upload	126
Gambar 4. 20 Tampilan File LKPD yang Di upload.....	126
Gambar 4. 21 Tampilan LKPD Untuk Di edit Elemen	127
Gambar 4. 22 Tampilan Pengeditan Untuk Kolom Nama Anggota Kelompok	128
Gambar 4. 23 Tampilan Memasukkan Video	129
Gambar 4. 24 Tampilan Memasukkan Link.....	130

Gambar 4. 25 Style Setting	131
Gambar 4. 26 General Setting	132
Gambar 4. 27 Tampilan Menyimpan LKPD	132
Gambar 4. 28 Tampilan Mengcopy Link E-LKPD	133
Gambar 4. 29 Tampilan Pengeditan Menu Open Answer	134
Gambar 4. 30 Tampilan Pengeditan Menu Select	135
Gambar 4. 31 31Tampilan Custom Link Soal Evaluasi	136
Gambar 4. 32 Tampilan Cover Awal E-LKPD	137
Gambar 4. 33 Kata Pengantar E-LKPD	138
Gambar 4. 34 Pemetaan Kompetensi E-LKPD	139
Gambar 4. 35 Petunjuk Penggunaan E-LKPD	140
Gambar 4. 36 Tampilan Kolom Nama Kelompok	141
Gambar 4. 37 Tampilan E-LKPD	142
Gambar 4. 38 Tampilan E-LKPD	145
Gambar 4. 39 Tampilan Cover E-Soal Evaluasi.....	147
Gambar 4. 40 Petunjuk Penggunaan E-Soal Evaluasi.....	147
Gambar 4. 41 Identitas Peserta Didik.....	148
Gambar 4. 42 E- Soal Evaluasi	148
Gambar 4. 43 Tampilan Definisi Jual Beli Sebelum Revisi.....	152
Gambar 4. 44 Tampilan Definisi Jual Beli Setelah Revisi	152
Gambar 4. 45 Tampilan Materi Jual Beli Sebelum Revisi	153
Gambar 4. 46 Tampilan Materi Jual Beli Setelah Revisi	154
Gambar 4. 47 Tampilan Soal pada E-LKPD Sebelum Revisi	160
Gambar 4. 48 Tampilan Soal pada E-LKPD Setelah Revisi	161
Gambar 4. 49 Tampilan gambar pada E-LKPD Sebelum Revisi .	162
Gambar 4. 50 Tampilan gambar pada E-LKPD Setelah Revisi ...	163
Gambar 4. 51 Tampilan penulisan pada E-LKPD Sebelum Revisi	170
Gambar 4. 52 Tampilan kekeliruan kosa kata pada E-LKPD Sebelum Revisi.....	171
Gambar 4. 53 Tampilan penggunaan tanda seru pada E-LKPD Sebelum Revisi.....	171
Gambar 4. 54 Tampilan penulisan pada E-LKPD Setelah Revisi	172

Gambar 4. 55 Tampilan kekeliruan kosa kata pada E-LKPD Setelah Revisi.....173

Gambar 4. 56 Tampilan penggunaan tanda seru pada E-LKPD Sebelum Revisi.....173



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Surat Keputusan Pembimbing Tesis

Lampiran 2: Surat Keterangan Izin Penelitian

Lampiran 3: Surat Keterangan Telah Selesai Melaksanakan Penelitian

Lampiran 4: Analisis Kebutuhan Awal Terhadap Guru Fikih

Lampiran 5: Analisis Kebutuhan Awal Terhadap Peserta Didik Kelas IX

Lampiran 6: Validasi Ahli Materi

Lampiran 7: Validasi Ahli Media

Lampiran 8: Validasi Ahli Bahasa

Lampiran 9: Validasi Butir Soal Evaluasi

Lampiran 10: Validasi E-Soal Evaluasi

Lampiran 11: Uji Kepraktisan Oleh Guru

Lampiran 12: Uji Kepraktisan Oleh Peserta Didik

Lampiran 13 Kisi-Kisi Butir Soal Evaluasi

Lampiran 14 : Foto Dokumentasi Penelitian

Lampiran 15 : Daftar Riwayat Hidup Penulis

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang pesat pada era digital saat ini telah membawa dampak signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Memasuki abad ke-21, sistem pendidikan dituntut untuk berinovasi dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan kemajuan teknologi yang tersedia. Media digital, sebagai salah satu produk teknologi, memainkan peran penting dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Kemudahan akses dan penggunaan yang ditawarkan oleh media digital memungkinkan peserta didik dan pendidik untuk berinteraksi dengan materi pembelajaran secara lebih fleksibel dan interaktif.¹

Lembar kerja peserta didik (LKPD) berfungsi sebagai media interaktif yang memfasilitasi keterlibatan langsung peserta didik dalam pembelajaran, sehingga memungkinkan terciptanya pengalaman belajar yang bermakna dan mendalam. LKPD yang disusun dengan pendekatan saintifik dan kontekstual sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman konseptual serta penguatan kompetensi dasar siswa. Menurut Andi Prastowo (2015) mendefenisikan bahwa LKPD merupakan suatu bahan ajar cetak yang berupa lembar-lembar kertas yang berisi materi, ringkasan, dan petunjuk pelaksanaan tugas pembelajaran yang harus dikerjakan siswa, baik bersifat teoritis dan praktis, yang mengacu kepada kompetensi dasar yang harus dicapai siswa, dan penggunaannya tergantung bahan ajar lain.² Menurut penelitian Astuti (2021) LKPD adalah salah satu bahan ajar cetak yang dapat mempermudah peserta didik untuk

¹ Ana Maritsa et al., “Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan,” *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan* 18, no. 2 (2021): 91–100, <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>.

² Andi Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif* (Bandung: Diva Press, 2015).

berinteraksi dengan materi yang diberikan. LKPD dapat membantu peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran karena berisikan aktivitas yang melibatkan peserta didik. Melalui LKPD peserta didik juga dapat dibimbing untuk menemukan kembali suatu konsep. LKPD dapat mempermudah guru dalam melaksanakan proses pembelajaran.³

Sejalan dengan karakteristik pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pada pengembangan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi, integrasi teknologi digital dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan kualitas pendidikan, tetapi juga mempersiapkan peserta didik untuk menghadapi tantangan di era globalisasi yang semakin kompleks.⁴ Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 tahun 2003 disebutkan bahwa pembelajaran merupakan usaha utama serta terencana untuk menciptakan proses belajar mengajar yang aktif bagi peserta didik, sehingga peserta didik dapat mengembangkan potensi diri dan sebagainya yang dibutuhkan dalam lingkungan hidupnya.⁵

Adapun pembelajaran fikih merupakan bagian penting dalam pendidikan Islam yang bertujuan untuk membentuk pemahaman siswa terhadap hukum-hukum Islam yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Materi jual beli merupakan salah satu materi yang berhubungan langsung dengan kehidupan siswa, baik sebagai konsumen maupun pelaku transaksi. Namun, kenyataan di sekolah menunjukkan bahwa pembelajaran fikih sering kali tidak berhasil menghubungkan materi ini dengan

³ Astuti, "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Problem Based Learning (PBL) Untuk Kelas VII SMP/MTs Mata Pelajaran Matematika," *Jurnal Cendikia* 05, no. 2 (2021), <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i2.573>.

⁴ Sitaman Said, "Peran Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Di Era Abad 21," *Jurnal PenKoMi: Kajian Pendidikan & Ekonomi*. 6, no. 2 (2023): hlm 194-202, <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bioedu/article/view/38541/34025>.

⁵ Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, (Jakarta, 2003).

konteks kehidupan nyata, sehingga siswa hanya memahami aspek teoritis tanpa mampu menerapkannya secara praktis.⁶ Salah satu permasalahan utama dalam pembelajaran fikih adalah metode pengajaran yang masih didominasi oleh ceramah dan hafalan. Pendekatan ini membuat siswa cenderung pasif dan kurang memiliki keterampilan berpikir kritis. Selain itu, materi yang disampaikan sering kali tidak membahas konteks masalah nyata yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari yang terjadi saat ini.⁷ Hal ini menyebabkan siswa kesulitan memahami relevansi materi jual beli dengan kehidupan mereka, sehingga pembelajaran tidak mencapai tujuan secara maksimal.

Masalah lain yang cukup signifikan adalah kurangnya bahan ajar inovatif, seperti LKPD, yang dapat memfasilitasi pembelajaran aktif dan kontekstual. LKPD yang digunakan di banyak sekolah umumnya hanya berisi soal-soal latihan sederhana yang kurang menantang siswa untuk berpikir kritis atau menganalisis masalah.⁸ LKPD sering kali memiliki beberapa kelemahan yang membuatnya perlu dikembangkan. Salah satu kelemahan utama adalah kurangnya interaktivitas, di mana LKPD hanya berisi latihan soal tanpa aktivitas yang mendorong siswa berpikir kritis, kreatif, atau kolaboratif. Selain itu, banyak LKPD tidak menghubungkan materi pembelajaran dengan konteks kehidupan nyata, sehingga terasa kurang relevan bagi siswa.

⁶M Ikhsan Nur Effendi, "Integrasi Materi Fikih Jual Beli Dalam Pembelajaran Fikih Untuk Membentuk Kesadaran Ekonomi Siswa Madrasah Aliyah," *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Agama Islam* 1, no. November (2023), <https://journal.aripafi.or.id/index.php/jmpai/article/download/1108/1469/5977>.

⁷Eka Diana and Jannatun Firdaus, "Pembelajaran Fikih Berbasis Audio-Visual Sebagai Media Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Di MA Nurul Yaqin Situbondo," *Jurnal Al-Murabbi* 6, no. 2 (2021): 24–35, <https://doi.org/10.35891/amb.v6i2.2526>.

⁸L Herayani, M L Ilhamdi, and M Syazali, "Pengembangan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) Berbasis PBL (Problem-Based Learning) Pada Materi IPA," *Journal of Classroom Action ...* 6, no. 2 (2024), <https://jppipa.unram.ac.id/index.php/jcar/article/view/7607%0Ahttps://jppipa.unram.ac.id/index.php/jcar/article/download/7607/5095>.

Adapun tampilan LKPD yang digunakan saat ini dirasakan kurang inovatif oleh sebagian peserta didik. Isi LKPD tersebut masih tergolong lambat dalam membimbing dan menjadikan peserta didik kurang berkontribusi dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, dibutuhkan LKPD dalam versi terbaru yang dapat menjadikan peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran. Desain LKPD yang digunakan sebelumnya dapat dimodifikasi menjadi elektronik LKPD atau E-LKPD yang bersifat inovatif dan kreatif bagi peserta didik. LKPD perlu dikembangkan dalam bentuk elektronik (E-LKPD) sebagai respons terhadap tuntutan zaman yang semakin digital dan dinamis.

Secara teoritis, pengembangan LKPD dalam bentuk elektronik atau *Electronic Student Worksheet* (E-LKPD) merupakan bentuk inovasi pembelajaran yang selaras dengan prinsip konstruktivisme dan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan literasi digital, kemandirian belajar, serta integrasi teknologi dalam proses pendidikan. Menurut Fidyanti (2021), E-LKPD mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik karena memuat elemen multimedia yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga merangsang aktivitas kognitif tingkat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa E-LKPD dapat menjadi media yang efektif untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, *problem solving*, serta kemandirian belajar.⁹ Lebih lanjut, menurut penelitian Risa (2021) E-LKPD memberikan fleksibilitas dalam pembelajaran karena dapat diakses kapan saja dan di mana saja melalui perangkat digital seperti laptop atau smartphone.¹⁰

⁹Fidyanti Retno Palupi et al., “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Berbasis Multimedia Guna Meningkatkan Penguasaan Materi Fisika Dan Kemandirian Belajar Peserta Didik Sma,” *Jurusan Pendidikan Fisika Universitas Negeri Yogyakarta*, 2021, 1–10.

¹⁰Risa Dewi Munika, Retno Marsitin, and Nyamik Rahayu Sesanti, “E-LKPD Berbasis Problem Based Learning Disertai Kuis Interaktif Matematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis,” *Jurnal Tadris Matematika* 4, no. 2 (2021): 201–14, <https://doi.org/10.21274/jtm.2021.4.2.201-214>.

Hal ini mendukung konsep *mobile learning* dan *self-paced learning*, di mana peserta didik dapat belajar sesuai dengan kecepatan dan waktu yang mereka tentukan sendiri. Dalam konteks pedagogik modern, hal ini penting untuk memenuhi kebutuhan individual siswa serta mengakomodasi berbagai gaya belajar yang berbeda-beda. Dari sudut pandang ekologi pendidikan, penggunaan E-LKPD juga sejalan dengan prinsip pembelajaran berkelanjutan. Pengurangan penggunaan kertas dalam E-LKPD mendukung gerakan *green education* yang ramah lingkungan dan efisien secara ekonomi. Selain itu, penelitian Najla (2023) proses evaluasi dan penilaian juga dapat dilakukan secara otomatis dan digital, yang mendukung efisiensi kerja guru dalam mengelola dan menganalisis hasil belajar siswa.¹¹

Dengan demikian, secara teoritis, E-LKPD bukan hanya sekadar adaptasi digital dari LKPD konvensional, melainkan merupakan media pembelajaran yang integratif, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik dalam menghadapi tantangan pembelajaran berbasis teknologi digital. E-LKPD yang akan dikembangkan ini juga lebih efektif dari segi menghemat biaya pencetakan serta mudah dalam penggunaannya, karena dapat diakses melalui perangkat seperti *handphone* maupun laptop.¹²

Proses pembelajaran yang efektif dan pengembangan kemampuan pemecahan masalah, peserta didik membutuhkan dukungan media pembelajaran yang sesuai serta strategi pembelajaran yang tepat. Salah satu strategi yang efektif adalah penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Model PBL menempatkan peserta didik dalam situasi yang menantang dengan

¹¹Najla Ayuditasni Dewi, Ratih Purnamasari, and Nita Karmila, "Pengembangan E-LKPD Berbasis Webiste Wizer.Me Materi Sifat-Sifat Bangun Ruang," *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 9, no. 2 (2023): 2562–75, <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.995>.

¹²Tia Widiyanti and Ana Fitrotun Nisa, "Pengembangan E-LKPD Berbasis Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Ipa Kelas V Sekolah Dasar," *TRIHAYU: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An* 8, no. 1 (2021): 1269–83, <https://doi.org/10.30738/trihayu.v8i1.11136>.

menghadirkan permasalahan kontekstual yang relevan dengan kehidupan nyata. Melalui pendekatan ini, peserta didik didorong untuk aktif dalam proses pembelajaran, baik secara individu maupun kelompok, dengan tujuan menemukan solusi atas permasalahan yang dihadapi.¹³

Beberapa penelitian terdahulu yang telah membuktikan bahwa model *Problem Based Learning* adalah model yang menghadapkan peserta didik dengan masalah dunia nyata. Beberapa penelitian tersebut diantaranya, penelitian yang dilakukan oleh Yulisriyanti (2024) bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas IX B SMP Negeri 1 Jatiroto melalui penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Model PBL efektif meningkatkan kemampuan berpikir dan memahami materi secara berkelompok dengan melakukan investigasi dan inkuiri terhadap permasalahan yang nyata di sekitarnya untuk mendapatkan kesan yang mendalam dan lebih bermakna tentang apa yang dipelajari.¹⁴

Penelitian yang dilakukan Nurhayati Banyal (2021) menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) pada indeks harga dan inflasi di tingkat SMA dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Model PBL memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dengan menghadapkan mereka pada permasalahan ekonomi yang nyata, sehingga mereka lebih mampu memahami konsep-konsep abstrak melalui konteks kehidupan sehari-hari. Temuan ini menegaskan bahwa PBL efektif dalam

¹³Winda Amthari, Damris Muhammad, and Evita Anggereini, "Pengembangan E-LKPD Berbasis Saintifik Materi Sistem Pernapasan Pada Manusia Kelas XI SMA," *Biodik* 7, no. 3 (2021): 28–35, <https://doi.org/10.22437/bio.v7i3.13239>.

¹⁴Ananda Rizky, Rafieqah Nalar and Mahardika, "Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Peserta Didik," *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah* 2, no. 4 (2023): 1275–1289, <https://ejournal.nusantaraglobal.ac.id/index.php/sentri/article/view/2295/2267>.

meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa pada materi ekonomi yang kompleks.¹⁵

Model *Problem Based Learning* (PBL) memiliki tahapan atau sintaks yang sistematis dan saling berkaitan dalam mendukung proses pembelajaran berbasis masalah. Tahap pertama adalah orientasi peserta didik terhadap masalah, di mana guru memperkenalkan tujuan pembelajaran dan melakukan apersepsi untuk menggali pengetahuan awal siswa. Pada fase ini, guru juga memberikan motivasi kepada peserta didik agar memiliki rasa ingin tahu dan keterlibatan aktif dalam memahami dan menyelesaikan permasalahan yang diberikan. Hal ini penting sebagai landasan untuk membangun kesadaran peserta didik akan urgensi materi yang akan dipelajari.

Tahap berikutnya adalah mengorganisasi peserta didik untuk belajar, yang ditandai dengan pembentukan kelompok diskusi serta pengarahan peserta didik dalam memahami permasalahan yang dihadapi. Guru memfasilitasi proses ini dengan memberi panduan dan informasi yang dibutuhkan, serta membuka ruang interaksi melalui sesi tanya jawab antara guru dan peserta didik. Dalam tahap ini, peran guru adalah sebagai fasilitator sekaligus narasumber untuk memastikan bahwa peserta didik dapat mengidentifikasi dan menyusun langkah-langkah penyelesaian masalah secara sistematis.

Pada tahap ketiga yaitu membimbing penyelidikan individu maupun kelompok, peserta didik didorong untuk aktif mencari informasi secara mandiri maupun kolaboratif. Guru membimbing dalam menyampaikan data atau informasi yang diperoleh kepada anggota kelompok lain dan membantu mereka dalam merumuskan solusi atas permasalahan yang telah dianalisis sebelumnya. Guru juga memastikan bahwa seluruh peserta didik terlibat aktif dalam

¹⁵Nurhayati Banyal, "Model Problem Based Learning Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Indeks Harga Dan Inflasi Siswa SMA," *Journal for Lesson and Learning Studies* 4, no. 2 (2021): 189–94, <https://doi.org/10.23887/jlls.v4i2.38194>.

proses eksplorasi dan diskusi, sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna.

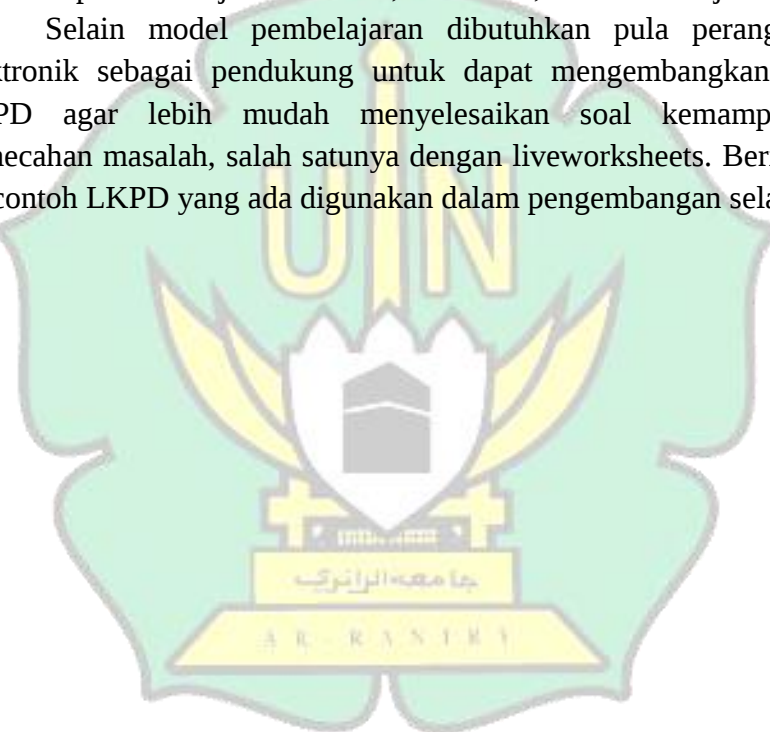
Tahap keempat adalah mengembangkan dan menyajikan hasil karya, yang merupakan fase peserta didik mempresentasikan hasil diskusi kelompok. Setiap kelompok diberi kesempatan untuk menyampaikan temuannya, sementara kelompok lain dapat memberikan tanggapan atau kritik membangun. Guru turut memberikan klarifikasi, penjelasan tambahan, serta penguatan terhadap isi presentasi. Proses ini menjadi ajang pembelajaran aktif dalam mengemukakan pendapat dan membangun diskusi ilmiah, serta tahap menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah menjadi bagian reflektif yang penting dalam PBL. Guru mengarahkan peserta didik untuk menyusun rangkuman dari proses dan hasil pembelajaran yang telah dilalui, serta melakukan refleksi untuk menilai efektivitas strategi yang digunakan. Peserta didik mencermati dan memahami refleksi yang disampaikan oleh guru, serta menyusun simpulan dari pengalaman belajar yang telah diperoleh. Tahap ini memperkuat kemampuan berpikir metakognitif dan menjadi dasar bagi pembelajaran berkelanjutan.¹⁶

Model PBL dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran karena sintaks atau tahapan dalam model ini secara sistematis melibatkan siswa sejak awal dalam menghadapi permasalahan nyata yang kontekstual. Masalah yang diberikan pada tahap awal menumbuhkan rasa ingin tahu dan mendorong siswa untuk mencari solusi secara mandiri, sehingga membentuk kemandirian belajar yang tinggi. Selain itu, tahapan kerja kelompok dan diskusi dalam sintaks PBL mendorong interaksi dan kolaborasi aktif di antara siswa, yang berdampak pada meningkatnya kemampuan berpikir kritis serta partisipasi mereka dalam proses pembelajaran. Selama proses ini, siswa juga didorong untuk menganalisis informasi, menyusun solusi, dan mengevaluasi hasil

¹⁶Veronika Tiara et al., "Menggali Potensi Problem Based Learning: Definisi, Sintaks dan Contoh Nyata," *SOSIAL : Jurnal Ilmiah Pendidikan IPS* 2, no. 2 (2024): 121–28, <https://doi.org/10.62383/sosial.v2i2.153>.

belajar, yang secara langsung melatih keterampilan berpikir tingkat tinggi. Di akhir pembelajaran, adanya refleksi membantu siswa untuk meninjau kembali proses berpikir mereka dan memperdalam pemahaman konsep secara menyeluruh, sehingga menumbuhkan kesadaran kognitif terhadap proses belajar yang dialami. Dengan belajar melalui masalah kontekstual yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, siswa tidak hanya menghafal informasi tetapi benar-benar memahami dan dapat mengaplikasikannya, yang membuat proses belajar lebih aktif, bermakna, dan berkelanjutan.¹⁷

Selain model pembelajaran dibutuhkan pula perangkat elektronik sebagai pendukung untuk dapat mengembangkan E-LKPD agar lebih mudah menyelesaikan soal kemampuan pemecahan masalah, salah satunya dengan liveworksheets. Berikut ini contoh LKPD yang ada digunakan dalam pengembangan selama ini:



¹⁷Myshell Nuraini, Muhroji Muhroji, and Wahyu Ratnawati, "Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Model Problem Based Learning Pada Pembelajaran IPS Bagi Siswa Sekolah Dasar," *Educatif Journal of Education Research* 4, no. 3 (2022): 326–35, <https://doi.org/10.36654/educatif.v4i3.246>.

BACALAH

KEUTAMAAN JUAL BELI YANG MABRUR:

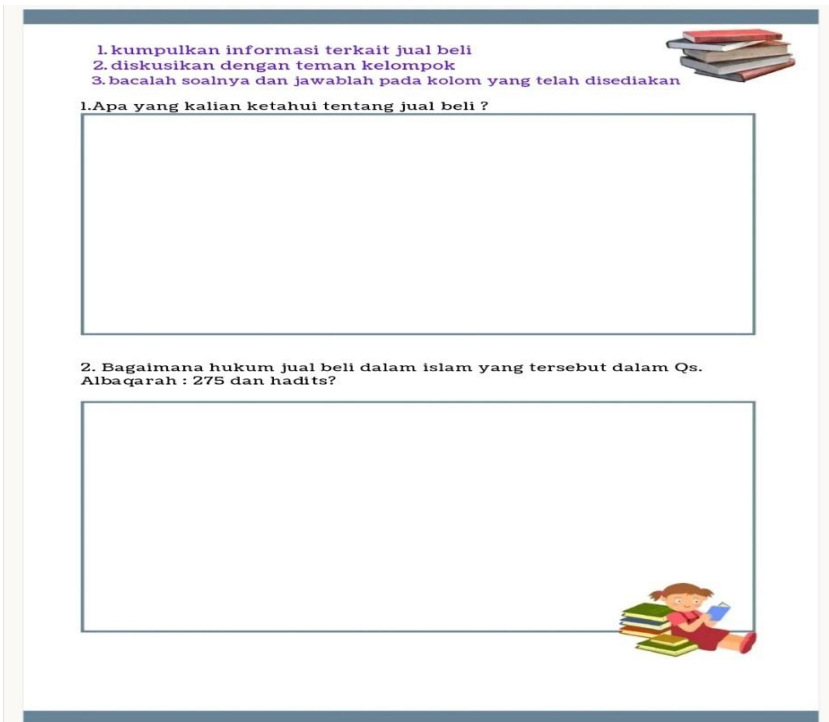
JUAL BELI TIDAK HANYA MERUPAKAN SALAH SATU CARA UNTUK Mencari NAFKAH DAN KEUNTUNGAN FINANSIAL, NAMUN JUAL-BELI JUGA MERUPAKAN SALAH SATU JENIS USAHA YANG MENDAPATKAN PERHATIAN BESAR DALAM ISLAM, BAIK KARENA MERUPAKAN SALAH SATU AKTIVITAS YANG BANYAK DIBUTUHKAN OLEH MANUSIA, PROFESI YANG BANYAK DILAKUKAN OLEH PARA NABI DAN BEBERAPA KEUTAMAAN LAINNYA. KARENA ITU WAJAR JIKA DALAM AL-QUR'AN HADIS NABI DAN BERBACAI KAJIAN FIKIH PERSOALAN INI MENDAPATKAN PORSI PEMBAHASAN YANG CUKUP LUAS.

DI ANTARA KEUTAMAAN ATAU NILAI PLUS YANG TERDAPAT DALAM PRAKTEK JUAL BELI ANTARA LAIN: (1) MERUPAKAN USAHA YANG PALING BANYAK MENJANJIKAN KEUNTUNGAN, (2) USAHA YANG TIDAK MUNGKIN DIHINDARI OLEH SIAPAPUN, SEHINGGA AKAN TETAP EKSIS DAN DIBUTUHKAN ORANG, (3) USAHA YANG SANGAT IDEAL DALAM BEBERAPA ASPEK, DIANTARANYA SESEORANG LEBIH LELUASA UNTUK MENCATUR DAN MEMILIH JENIS BARANG YANG DIBISNISKAN, TEMPAT SERTA METODE YANG DIINGINKAN, (4) PELUANG BESAR UNTUK Mencari NAFKAH YANG HALAL SERTA KEBAHAGIAAN DUNIA DAN AKHIRAT JIKA DILAKUKAN SECARA BENAR SESUAI NORMA DAN HUKUM-HUKUM AGAMA, DAN LAIN SEBAGAINYA.

Gambar 1. 1 Contoh LKPD Jual Beli¹⁸

Pada tampilan gambar 1.1 LKPD ini berisi bacaan informatif yang menjelaskan tentang keutamaan jual beli menurut Islam, baik dari sisi keberkahannya maupun perannya dalam kehidupan umat. Secara umum, bacaan ini memberikan pemahaman yang cukup luas kepada peserta didik. Namun, jika dilihat dari pendekatan PBL, LKPD ini belum sepenuhnya sesuai dengan sintaks PBL. Pada tahap pertama, yaitu orientasi peserta didik terhadap masalah, LKPD ini belum menyajikan masalah atau persoalan nyata yang bisa memancing siswa berpikir kritis. Informasi disajikan dalam bentuk narasi langsung, tanpa disertai kasus atau kondisi yang perlu dipecahkan oleh siswa. Ini menjadikan siswa cenderung hanya membaca dan memahami isi teks secara pasif.

¹⁸Khadijahdieje, "LKPD Jual Beli," n.d., <https://www.scribd.com/document/689520000/LKPD-JUAL-BELI>.



1. kumpulkan informasi terkait jual beli
2. diskusikan dengan teman kelompok
3. bacalah soalnya dan jawablah pada kolom yang telah disediakan

1. Apa yang kalian ketahui tentang jual beli ?

2. Bagaimana hukum jual beli dalam islam yang tersebut dalam Qs. Albaqarah : 275 dan hadits?

Gambar 1. 2 Contoh LKPD Jual Beli¹⁹

Pada tampilan gambar1.2 LKPD sudah menunjukkan adanya usaha untuk menerapkan pendekatan PBL, namun penerapannya masih belum sepenuhnya lengkap. Pada tahap pertama, yaitu orientasi peserta didik terhadap masalah, LKPD ini belum menyajikan masalah nyata atau kontekstual yang dapat memicu rasa ingin tahu siswa atau mendorong mereka berpikir kritis. Pertanyaan yang diberikan masih bersifat hafalan dan tidak memuat studi kasus atau situasi kehidupan nyata yang dapat dijadikan titik awal pemecahan masalah. Padahal, dalam sintaks PBL, tahap ini sangat penting untuk membangun keterlibatan awal siswa. Pada tahap kedua, yaitu mengorganisasi peserta didik untuk belajar, LKPD sudah mengarahkan siswa untuk mencari informasi dan berdiskusi secara kelompok, namun belum memberikan panduan kerja

¹⁹ Khadijahdieje.

kelompok secara detail seperti pembagian peran, waktu, atau target diskusi. Dengan panduan yang lebih jelas, kegiatan belajar siswa akan menjadi lebih terarah dan efektif.

Sementara itu, pada tahap ketiga, yaitu membimbing penyelidikan individu maupun kelompok, LKPD sudah menampilkan beberapa pertanyaan yang mengarahkan siswa untuk melakukan pencarian informasi, namun kegiatan tersebut belum benar-benar menggambarkan penyelidikan mendalam. Belum terlihat arahan bagi guru untuk berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa selama proses eksplorasi berlangsung.

Tahap keempat, yaitu mengembangkan dan menyajikan hasil karya, juga belum terlihat dalam LKPD ini. Belum ada tugas yang mendorong siswa untuk menghasilkan produk akhir seperti laporan, poster, atau presentasi yang dapat menunjukkan pemahaman mereka terhadap masalah. Siswa hanya diarahkan untuk menjawab pertanyaan, bukan menyusun atau menyampaikan solusi. Terakhir, pada tahap kelima, yaitu menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah, LKPD belum menyediakan ruang untuk refleksi atau evaluasi diri. Tidak ada pertanyaan yang mengajak siswa menilai proses belajar mereka, tantangan yang mereka hadapi, atau apa yang telah mereka pelajari dari kegiatan tersebut.



Gambar 1. 3 Contoh LKPD Jual Beli²⁰

Berdasarkan gambar 1.3 di atas, LKPD yang ditampilkan dengan pertanyaan “Berdasarkan pendapat mayoritas ulama, ada berapa rukun dan syarat jual beli?” belum memenuhi kriteria LKPD berbasis *Problem Based Learning* (PBL). Hal ini karena pertanyaannya masih bersifat hafalan dan tidak menantang siswa untuk berpikir kritis atau menyelesaikan masalah nyata. Dalam pembelajaran berbasis PBL, siswa seharusnya diberikan situasi atau kasus yang berkaitan dengan kehidupan nyata, sehingga mereka terdorong untuk menyelidiki, berdiskusi, dan menemukan solusi secara mandiri maupun kelompok. LKPD ini belum memuat komponen penting seperti pemicu masalah, penyelidikan, kerja kelompok, dan refleksi, sehingga belum mampu membangun proses belajar yang aktif dan mendalam. Agar sesuai dengan

²⁰ Khadijahdieje.

pendekatan PBL, LKPD perlu didesain ulang dengan menyajikan masalah kontekstual yang dapat mengarahkan siswa untuk menganalisis dan menerapkan konsep rukun serta syarat jual beli dalam kehidupan sehari-hari.²¹

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan (*analysis phase*) melalui wawancara dengan guru Fikih di MTsN 2 Aceh Besar pada tanggal 12 Desember 2024, diperoleh gambaran komprehensif terkait empat aspek utama pembelajaran Fikih. Dari analisis kurikulum, penerapan Kurikulum Merdeka menuntut bahan ajar yang interaktif, kontekstual, dan memanfaatkan teknologi. Namun, analisis materi menunjukkan bahwa pembelajaran materi "Jual Beli" masih didominasi LKPD cetak (*hardcopy*) secara konvensional, di mana peserta didik hanya menyalin instruksi dan mempresentasikannya tanpa diimbangi penerapannya melalui model *Problem-Based Learning* (PBL). Berdasarkan analisis fasilitas, keberadaan kelas digital di sekolah MTsN 2 Aceh Besar, di mana setiap peserta didik telah memiliki *laptop* sendiri serta tersedianya akses internet, belum dimanfaatkan secara optimal untuk menunjang bahan ajar berbasis digital. Kondisi ini bertolak belakang dengan analisis karakteristik peserta didik yang tumbuh di era digital dan terbiasa dengan teknologi, sehingga membutuhkan media pembelajaran digital yang menarik agar tidak pasif dan dapat belajar mandiri secara efisien tanpa bergantung pada cetakan kertas. Oleh karena itu, **“Pengembangan E-LKPD Materi Jual Beli Berbasis PBL di Madrasah Tsanawiyah”** sangat penting dan mendesak dilakukan guna mengoptimalkan potensi sarana kelas digital serta menjawab kebutuhan kurikulum dan karakteristik peserta didik.

1.2 Rumusan Masalah

²¹Khadijahdieje, “LKPD Jual Beli,” 2023, <https://www.scribd.com/document/689520000/LKPD-JUAL-BELI>.

Berdasarkan latar belakang diatas peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

- 1.2.1. Bagaimana proses pengembangan E-LKPD mata pelajaran Fikih bab jual beli kelas IX Fase D untuk tingkat MTs yang valid?
- 1.2.2. Bagaimana tingkat validitas pengembangan E-LKPD pelajaran Fikih bab jual beli kelas IX Fase D di MTs?
- 1.2.3. Bagaimana tingkat kepraktisan E-LKPD pada pelajaran Fikih bab jual beli kelas IX Fase D di MTs?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yang dikemukakan dalam rumusan masalah:

- 1.3.1. Untuk mendeskripsikan proses pengembangan E-LKPD pelajaran Fikih bab jual beli kelas IX Fase D di MTs yang valid
- 1.3.2. Untuk menilai tingkat validitas pengembangan E-LKPD pelajaran Fikih bab jual beli kelas IX Fase D di MTs
- 1.3.3. Untuk menilai tingkat kepraktisan E-LKPD pada pelajaran Fikih bab jual beli kelas IX Fase D di MTs

1.4 Defenisi Operasional

1.4.1. Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD)

E-LKPD adalah lembar kerja peserta didik yang disusun dalam format digital dan dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti *laptop* atau *smartphone*. E-LKPD ini dirancang untuk memfasilitasi pembelajaran interaktif dan mandiri, serta mendukung model pembelajaran tertentu seperti *Problem Based Learning* (PBL). Dalam konteks penelitian ini, E-LKPD digunakan sebagai media pembelajaran untuk materi jual beli pada mata pelajaran Fikih di Madrasah Tsanawiyah.²²

²²Ika Melina Nur Fitriyah and Muhammad Abdullah Ghofur, "Pengembangan E-Lkpd Berbasis Android Dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis

1.4.2. *Problem Based Learning (PBL)*

Problem Based Learning adalah model pembelajaran yang menekankan pada penyelesaian masalah nyata sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah peserta didik. Model ini melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran aktif melalui identifikasi masalah, pencarian informasi, analisis, dan penyusunan solusi. Dalam E-LKPD berbasis PBL, peserta didik dihadapkan pada kasus-kasus kontekstual yang relevan dengan materi jual beli untuk dianalisis dan diselesaikan secara kolaboratif.²³ Adapun sintaks PBL yaitu: 1) Orientasi peserta didik pada masalah, 2) Mengorganisasikan kegiatan, 3) Membimbing penyelidikan individu dan kelompok, 4) Mengembangkan dan menyajikan hasil, 5) Menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

1.4.3. Materi Jual Beli

Materi jual beli merupakan bagian dari kurikulum mata pelajaran Fikih di Madrasah Tsanawiyah yang mencakup konsep-konsep dasar seperti pengertian jual beli, rukun dan syarat jual beli, serta praktik jual beli yang sesuai dengan prinsip-prinsip Islam. Dalam E-LKPD ini, materi jual beli disajikan melalui kasus-kasus nyata yang sering ditemui dalam kehidupan sehari-hari, seperti transaksi di pasar atau jual beli online, untuk meningkatkan pemahaman dan penerapan konsep oleh peserta didik.²⁴

1.4.4 Pengembangan Model ADDIE

Development of Android-Based E-Lkpd With Problem Based Learning (Pbl) Learning Model To Improve Critical Thinking,” *Jurnal Ekonomi & Pendidikan* 18, no. 1 (2021): 2021.

²³Muhammad Nuh Hudawi Pasaribu R. Mursid, Muslim, “E-LKPD Berbasis Problem Based Learning: Meningkatkan Kemampuan Berpikir Komputasional,” *Jurnal Teknologi Pendidikan* 17, no. 2 (2024): 137–47.

²⁴Zanin Numan et al., “Upaya Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran PAI Materi Jual Beli Melalui Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning,” *Nuansa Akademik: Jurnal Pembangunan Masyarakat* 7, no. 2 (2022): 383–96, <https://jurnal.ucy.ac.id/index.php/nuansaakademik/article/view/2321>.

Model ADDIE dalam penelitian ini merupakan prosedur pengembangan E-LKPD Fikih berbasis *Problem Based Learning* (PBL) pada materi Jual Beli melalui lima tahapan sistematis, yaitu: *Analysis* untuk menganalisis kebutuhan kurikulum, materi, karakteristik peserta didik, serta sarana prasarana, *Design* untuk merancang kerangka E-LKPD, tampilan visual di Canva, dan penyelarasan sintaks PBL, *Development* untuk memproduksi E-LKPD pada platform Liveworksheets serta menguji validitasnya kepada ahli materi, media, dan bahasa. *Implementation* untuk mengujicobakan produk di kelas digital MTsN 2 Aceh Besar guna mengukur kepraktisannya serta *Evaluation* untuk mengevaluasi dan merevisi E-LKPD berdasarkan hasil validasi dan uji coba agar menghasilkan bahan ajar yang layak digunakan.

1.5 Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Adapun spesifikasi dari produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini yaitu:

- 1.5.1 Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dibuat dalam bentuk media elektronik/digital (E-LKPD)
- 1.5.2 Kegiatan belajar pada E-LKPD disusun berdasarkan tahapan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan pokok bahasan materi jual beli kelas IX di Madrasah Tsanawiyah
- 1.5.3 Media pengembangan yang digunakan dalam penyusunan E-LKPD ini meliputi beberapa platform digital yang mendukung desain pembelajaran interaktif dan menarik, seperti Canva untuk perancangan visual dan Liveworksheet sebagai media interaktif berbasis web yang memungkinkan siswa mengisi langsung lembar kerja secara online.
- 1.5.4 E-LKPD hasil pengembangan dapat dioperasikan melalui laptop, komputer atau *smartphone*.

1.6 Keterbatasan Produk yang dikembangkan

- 1.6.1. Cakupan materi terbatas, E-LKPD ini hanya dikembangkan untuk satu topik, yaitu materi jual beli di pasar dan jual beli online dalam mata pelajaran Fikih kelas IX
- 1.6.2. Ketergantungan terhadap akses teknologi, penggunaan E-LKPD berbasis daring masih sangat bergantung pada ketersediaan internet dan perangkat digital. Madrasah yang belum memiliki infrastruktur teknologi yang memadai akan mengalami kesulitan dalam mengimplementasikan produk ini secara maksimal.
- 1.6.3. Tidak semua siswa terbiasa dengan pembelajaran digital literasi digital siswa yang berbeda-beda menyebabkan sebagian siswa memerlukan waktu lebih lama untuk menyesuaikan diri dengan format E-LKPD, khususnya yang berbasis PBL yang menuntut kemandirian dan keterlibatan aktif. Hal ini menjadi kendala karena E-LKPD ini menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) yang menuntut siswa untuk belajar mandiri dan aktif. Bagi siswa yang belum terbiasa dengan teknologi, fokus mereka menjadi terpecah antara cara menggunakan aplikasi dan memahami materi pelajaran. Akibatnya, mereka cenderung pasif, terus bergantung pada arahan guru, dan waktu pengerjaannya menjadi lebih lambat dari teman-temannya murni karena masalah teknis, bukan karena kurangnya kemampuan akademis.

1.7 Kegunaan Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang bisa di ambil dari penelitian ini antara lain:

1.7.1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khazanah ilmu pengetahuan, khususnya yang berkaitan dengan inovasi pengembangan E-LKPD. Hasil kajian ini juga dapat menjadi literatur pendukung dalam menciptakan proses pembelajaran yang mendorong keaktifan, kemandirian, serta

kemampuan berpikir kritis dan kreatif pada siswa. Lebih jauh, temuan dalam riset ini dapat dijadikan sebagai rujukan dan landasan teoritis bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan studi serupa di masa mendatang.

1.7.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

E-LKPD yang dihasilkan dapat dimanfaatkan sebagai panduan interaktif selama proses pembelajaran berlangsung. Produk ini juga berfungsi sebagai sarana untuk menguji dan melatih pemahaman materi siswa melalui penyelesaian tahapan-tahapan sistematis yang terdapat di dalam E-LKPD.

b. Bagi Guru

E-LKPD yang dikembangkan dapat dijadikan sebagai alternatif media atau bahan ajar yang inovatif di kelas. Hal ini diharapkan mampu mendukung peran guru sebagai fasilitator, sehingga lebih mudah dalam mendampingi dan memfasilitasi kebutuhan belajar peserta didik.

a. Bagi sekolah

Pengembangan E-LKPD berbasis *Problem Based Learning* (PBL) memberikan kontribusi penting dalam peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah. Inovasi ini tidak hanya mendukung implementasi kurikulum yang relevan dengan perkembangan zaman, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan kontekstual.

b. Bagi Peneliti

Sebagai sarana untuk mengembangkan diri, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya pengalaman dan wawasan peneliti, khususnya mengenai tahapan-tahapan dalam menciptakan media pembelajaran berupa E-LKPD.

1.8 Penelitian Yang Relevan

Berdasarkan penelusuran literatur, terdapat beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan kajian ini, di antaranya:

1.81 Penelitian oleh Ni Nyoman Dayuni Purnamasari, dkk (2025).

Penelitian ini mengembangkan E-LKPD Fikih berbasis Project Based Learning (PjBL) yang terintegrasi dengan pendekatan STEM. Latar belakang penelitian ini adalah kebutuhan akan media pembelajaran yang tidak hanya menyajikan materi secara tekstual, tetapi juga menggabungkan unsur sains, teknologi, rekayasa, dan matematika sehingga pembelajaran Fikih menjadi lebih kontekstual dan aplikatif. Pengembangan dilakukan dengan model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Karakteristik produk meliputi penggunaan proyek sederhana, elemen gamifikasi, dan konten audio-visual yang memudahkan siswa memahami konsep. Validasi yang dilakukan oleh tiga ahli memperoleh indeks Aiken (V) rata-rata 0,92 (kategori sangat valid), dengan rincian kegrafikan 0,94, penyajian 0,89, kelayakan isi 0,93, dan kebahasaan 0,93. Dari aspek kepraktisan, respon guru sebesar 95,31% dan respon siswa sebesar 90,60% menghasilkan rata-rata 92,95% (kategori sangat praktis). Pengukuran minat belajar menunjukkan angka 81,90% (kategori sangat baik), mencakup indikator perasaan senang, perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan. Salah satu proyek yang dikembangkan adalah pembuatan kit indikator alami berbahan sederhana, yang memadukan unsur STEM dengan prinsip-prinsip Fikih. Penelitian ini relevan karena menggabungkan PjBL dengan materi Fikih dan strategi pembelajaran kontekstual yang dapat menginspirasi pengembangan E-LKPD materi Jual Beli di Madrasah Tsanawiyah.²⁵

1.8.2 Penelitian oleh Aburizal Agam Farizi, dkk (2024). Penelitian ini mengembangkan E-LKPD berbasis Project Based Learning (PJBL) untuk pembelajaran Fikih. Latar belakang penelitian

²⁵Ni Nyoman Dayuni Purnamasari, Yunita Arian Sani Anwar, and Eka Junaidi, "Pengembangan E-LKPD Berbasis PjBL-STEM Pada Pokok Bahasan Asam Basa," *Chemistry Education Practice* 8, no. 1 (2025): 49–55, <https://doi.org/10.29303/cep.v8i1.8597>.

adalah kebutuhan media digital yang interaktif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran berbasis proyek. Validasi ahli materi dan ahli media menunjukkan skor 0,97 dan 0,95 (kategori sangat layak), yang menandakan kualitas isi dan desain yang tinggi. Implementasi dilakukan pada satu kelas berjumlah 26 peserta didik, dan hasil belajar menunjukkan peningkatan ketuntasan dari 53,84% menjadi 84,61% setelah penggunaan E-LKPD. Keunggulan penelitian ini adalah pemanfaatan berbagai aplikasi digital seperti Pages, Keynote, Procreate, dan I-Movie, yang memberi kesempatan siswa untuk kreatif dalam membuat produk proyek. Hasil observasi menunjukkan bahwa E-LKPD ini mampu meningkatkan semangat belajar, pemahaman konsep Fikih, dan keberhasilan pembelajaran secara keseluruhan. Penelitian ini relevan karena menunjukkan efektivitas integrasi teknologi dengan Pjbl untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Fikih, yang dapat diterapkan juga pada materi jual beli.²⁶

- 1.8.3 Penelitian Tri Retno Khalistha Sari (2024). Penelitian ini menghasilkan E-LKPD Fikih berbasis Problem Based Learning (PBL) pada materi riba, bank, dan asuransi untuk kelas X Madrasah Aliyah. Peneliti menggunakan lima tahap pengembangan: *analyze, design, development, implementation*, dan *evaluation*. Latar belakang penelitian adalah pembelajaran yang masih menggunakan LKS konvensional yang kurang menarik, belum memanfaatkan teknologi, dan belum mendukung pengembangan *Higher Order Thinking Skills* (HOTS). Perencanaan E-LKPD dilakukan dengan memanfaatkan aplikasi Liveworksheets, Microsoft Word, dan Canva. Produk ini memuat materi ringkas, soal HOTS, konten

²⁶Aburizal Agam Alfarisi, "Pengembangan E-LKPD Berbasis Project Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Fiqih," *Tesis* 15, no. 1 (2024): 37–48, <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/40248/>.

visual, dan video pendukung, serta terdiri dari tiga LKPD sesuai topik yang disusun mengikuti sintaks PBL. Uji coba menunjukkan bahwa E-LKPD ini mendorong pembelajaran yang interaktif, kolaboratif, dan kontekstual. Peserta didik menjadi lebih aktif mencari informasi, berdiskusi, dan mengaitkan materi dengan kehidupan nyata. Penelitian ini sangat relevan karena menggabungkan PBL dengan materi Fikih berbasis masalah kontekstual yang dapat dijadikan acuan untuk materi jual beli di MTs.²⁷

- 1.8.4 Penelitian Femty Nanda Putri, dkk (2023). Penelitian ini mengembangkan E-LKPD Fikih berbasis PBL menggunakan model Plomp (investigasi awal, desain, konstruksi, validasi-revisi). Validasi ahli materi memberikan skor rata-rata 97,92% untuk kelayakan isi, 95,83% kesesuaian sintak PBL, 95,83% kebahasaan, 96,88% penyajian, dan 95,83% kegrafisan (semuanya kategori sangat valid). Ahli media memberikan skor 97,22% untuk tampilan visual dan 100% untuk pemanfaatan perangkat lunak. Produk ini dirancang interaktif dengan integrasi media pembelajaran, variasi bentuk soal, video, dan tautan pendukung daring. Ciri khas penelitian ini adalah penekanan pada keterlibatan dan kemandirian belajar siswa dalam memecahkan masalah. Penelitian ini relevan untuk mendukung pengembangan E-LKPD materi jual beli karena menekankan pada kombinasi kualitas isi, desain visual, dan pemanfaatan teknologi.²⁸

- 1.8.5 Penelitian oleh Nurmasita, dkk (2023). Penelitian ini mengembangkan E-LKPD berbasis PBL yang memenuhi

²⁷Tri Retno Khalistha Sari, "Pengembangan E-LKPD Fikih Berbasis Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi Peserta Didik MA Darul Huda Gondanglegi Malang," *Pascasarjana UIN Maulana Malik Ibrahim Malang* (UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2024), <http://etheses.uin-malang.ac.id/67756/>.

²⁸Femty Nanda Putri, Asmadi M Noer, and Erviyenni, "Pengembangan E-LKPD Materi Laju Reaksi Berbasis Problem Based Learning Pada Kelas XI SMA/MA Sederajat," *Jurnal Pendidikan Kimia Universitas Riau* 8, no. 2 (2023): 130–37, <http://dx.doi.org/10.33578/jpk-unri.v8i2.7843>.

kriteria valid, praktis, dan efektif. Menggunakan model ADDIE (analisis, desain, pengembangan, implementasi, evaluasi), validasi ahli materi memperoleh 93% dan ahli media 94% (kategori sangat valid). Dari aspek kepraktisan, respon guru mencapai 94% dan siswa 92%. E-LKPD ini memuat permasalahan kontekstual, panduan langkah-langkah pemecahan masalah, serta media interaktif yang menarik. Hasil uji keefektifan menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada pemahaman konsep, keterampilan berpikir kritis, dan kemampuan memecahkan masalah siswa. Relevansi penelitian ini terletak pada penerapan PBL dengan pendekatan yang menekankan keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran Fikih yang dapat diadaptasi untuk materi jual beli.²⁹

- 1.8.6 Penelitian oleh Nova Nurjannah dan Guntur Trimulyono (2022). Penelitian ini mengembangkan E-LKPD Fikih berbasis PBL dengan hasil validasi 97,8% (kategori sangat valid). Aspek kepraktisan mencapai 93,09%, sementara uji keefektifan menunjukkan ketuntasan belajar 100%, keterampilan berpikir kritis 85,6%, dan respon positif siswa 97,76%. Produk ini dirancang agar pembelajaran lebih aktif, interaktif, dan mendorong siswa berpikir kritis. Relevansi penelitian ini terletak pada kesesuaian metode PBL dengan pembelajaran Fikih, yang juga menjadi inti dalam penelitian pengembangan E-LKPD materi jual beli di MTs.³⁰
- 1.8.7 Penelitian oleh Dian Nur Indah Sari, dkk (2022) Hasil penelitian pengembangan E-LKPD Fikih berbasis Problem

²⁹Nurmasita et al., “Jambura Journal of Educational Chemistry Pengembangan E-LKPD Berbasis Problem Based Learning (PBL) Pada Materi Reaksi Redoks,” *Jambura Journal of Educational Chemistry* 5, no. 1 (2023): 11–20, <http://ejurnal.ung.ac.id/index.php/jjec>.

³⁰Nofa Nurjanah and Guntur Trimulyono, “Pengembangan E-LKPD Berbasis Problem Based Learning Untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Kritis Pada Materi Hereditas Manusia,” *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)* 11, no. 3 (2022): 765–74, <https://doi.org/10.26740/bioedu.v11n3.p765-774>.

Based Learning (PBL) menunjukkan bahwa produk yang dihasilkan telah memenuhi kriteria kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan. Penelitian menggunakan model pengembangan ADDIE melalui tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Validasi oleh ahli materi memperoleh skor rata-rata 92,5% dan ahli media 91,25%, keduanya termasuk kategori sangat layak. Uji kepraktisan melibatkan guru dengan persentase 93,75% dan peserta didik 90%, yang menunjukkan bahwa E-LKPD ini sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran. Uji keefektifan berdasarkan hasil belajar memperlihatkan peningkatan signifikan pada pemahaman konsep, keterampilan berpikir kritis, dan kemampuan pemecahan masalah siswa. E-LKPD ini memuat permasalahan kontekstual yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, panduan langkah pemecahan masalah, dan dilengkapi dengan media interaktif yang menarik. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa E-LKPD berbasis PBL dapat menjadi alternatif media pembelajaran Fikih yang mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan aktif, dan capaian kompetensi peserta didik.³¹

- 1.8.8 Penelitian oleh Nabila Hayatul Husna, dkk (2022) Hasil penelitian pengembangan E-LKPD berbasis Problem Based Learning (PBL) menunjukkan bahwa produk yang dihasilkan telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil validasi oleh ahli materi memperoleh skor rata-rata 3,56 dengan kategori sangat valid, sedangkan validasi oleh ahli media memperoleh skor rata-rata 3,50 dengan kategori sangat

³¹Dian Nur Indah et al., "Pengembangan E-Lkpd Berbasis Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Kemampuan Higher Order Thinking Skill (HOTS) Pada Pembelajaran IPA," December 1, 2022, <https://repository.unej.ac.id/xmlui/handle/123456789/115969>.

valid. Uji kepraktisan menunjukkan bahwa respon guru mencapai persentase 94% dan respon peserta didik 92%, keduanya termasuk kategori sangat praktis. Uji keefektifan dilihat dari peningkatan hasil belajar peserta didik menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan E-LKPD berbasis PBL. E-LKPD ini dirancang untuk menyajikan permasalahan kontekstual, langkah-langkah pemecahan masalah, serta media interaktif yang menarik, sehingga dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan aktif, dan keterampilan berpikir kritis peserta didik.³²

- 1.8.9 Penelitian oleh Uum Umaroh, dkk (2022) Hasil penelitian pengembangan E-LKPD berbasis Problem Based Learning (PBL) menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil validasi oleh ahli materi memperoleh persentase 92% dan ahli media 94%, yang keduanya berada pada kategori sangat valid. Uji kepraktisan berdasarkan respon guru mencapai 94% dan respon peserta didik 91%, menunjukkan bahwa E-LKPD ini sangat praktis digunakan. Sementara itu, uji keefektifan berdasarkan hasil belajar menunjukkan peningkatan signifikan pada pemahaman konsep dan keterampilan berpikir kritis siswa setelah menggunakan E-LKPD ini. Produk E-LKPD berbasis PBL ini dirancang dengan menyajikan permasalahan nyata yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, langkah pemecahan masalah secara sistematis, serta integrasi media

³²Nabila Hayatul Husna, Jefri Marzal, and Yantoro Yantoro, "Pengembangan E-Lkpd Berbasis Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa," *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 11, no. 3 (2022): 2085, <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i3.4914>.

interaktif yang menarik sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan aktif, dan hasil belajar peserta didik.³³

Jika dibandingkan dengan penelitian-penelitian terdahulu yang mengembangkan E-LKPD berbasis *Problem Based Learning* (PBL) pada mata pelajaran Fiqih, penelitian ini memiliki beberapa persamaan dan perbedaan yang cukup signifikan. Persamaannya terletak pada pendekatan pengembangan yang digunakan, yaitu sama-sama mengintegrasikan model PBL dalam desain E-LKPD untuk mendorong pembelajaran yang aktif, kolaboratif, kontekstual, serta menumbuhkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah peserta didik. Sama seperti penelitian sebelumnya, produk yang dikembangkan juga memuat permasalahan kontekstual, langkah-langkah pemecahan masalah, dan dilengkapi media interaktif yang menarik untuk meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep. Namun, perbedaan utama penelitian ini terletak pada fokus materi, lokasi, dan lingkup kajian. Penelitian ini secara khusus mengembangkan E-LKPD pada materi Jual Beli di kelas IX Madrasah Tsanawiyah wilayah Aceh Besar, dengan penekanan yang lebih spesifik pada komponen jual beli yang relevan dengan perkembangan ekonomi saat ini. Hal ini menjadi pembeda karena penelitian sebelumnya umumnya mengangkat topik fiqih yang beragam seperti riba, bank, asuransi atau jual beli secara umum, tanpa fokus mendalam pada praktik jual beli online. Selain itu, penelitian ini memposisikan materi jual beli tidak hanya sebagai contoh penerapan fiqih muamalah, tetapi juga sebagai konteks masalah autentik yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa di era teknologi digital. Dengan demikian, meskipun metodologi dan tujuan utamanya selaras

³³ Uum Umaroh, Novaliyosi Novaliyosi, and Yani Setiani, "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Berbasis Problem Based Learning (PBL) Untuk Memfasilitasi Kemampuan Penalaran Peserta Didik Pada Materi Lingkaran," *Wilangan: Jurnal Inovasi Dan Riset Pendidikan Matematika* 3, no. 1 (2022): 61, <https://doi.org/10.56704/jirpm.v3i1.13368>.

dengan penelitian terdahulu, inovasi penelitian ini terletak pada pengkhususan konten materi yang sesuai.



BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD)

2.1.1. Pengertian Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD)

Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) adalah bentuk inovasi dari Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang dihadirkan dalam format digital untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif, fleksibel dan selaras dengan perkembangan teknologi informasi. Sebagai perangkat pembelajaran berbasis teknologi, E-LKPD memuat materi pelajaran, petunjuk pelaksanaan tugas, latihan soal, serta evaluasi pembelajaran dalam satu kesatuan yang dapat diakses melalui berbagai perangkat elektronik seperti komputer, laptop, tablet, maupun smartphone.³⁴ Perbedaan mendasar antara E-LKPD dan LKPD cetak terletak pada kemampuannya untuk memanfaatkan fitur-fitur digital, termasuk integrasi elemen multimedia seperti gambar interaktif, video pembelajaran, animasi, audio penjelasan, hingga tautan ke sumber belajar daring, yang secara signifikan meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman peserta didik.³⁵

Keunggulan utama E-LKPD terletak pada fleksibilitasnya peserta didik dapat mengakses dan mempelajari materi kapan saja dan di mana saja, menyesuaikan waktu belajar dengan kebutuhan dan ritme masing-masing. Hal ini mendukung pembelajaran mandiri sekaligus memperkuat pembelajaran kolaboratif melalui fitur

³⁴ S. (Siti) Suryaningsih and R. (Riska) Nurlita, "Pentingnya Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Inovatif Dalam Proses Pembelajaran Abad 21," *Jurnal Pendidikan Indonesia* 2, no. 7 (July 25, 2021): 1256–68, <https://doi.org/10.36418/JAPENDI.V2I7.233>.

³⁵ Ika Aryastuti Hasanah, "Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Melalui Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E- LKPD) Berbasis Wizer.Me" 3, no. 1 (2024): 9–13, <https://pwjournal.penerbitgemulun.com/index.php/pwj/article/view/20>.

berbagi dan diskusi daring. Selain itu, E-LKPD dapat dirancang dengan sistem penilaian otomatis sehingga memberikan umpan balik cepat bagi peserta didik, yang membantu mereka mengenali kekuatan dan kelemahan dalam penguasaan materi.³⁶

Seiring dengan kemajuan teknologi digital, pengembangan E-LKPD terus mengalami evolusi, baik dari segi desain, fitur, maupun integrasi dengan platform pembelajaran daring (Learning Management System/LMS).³⁷ Inovasi ini memungkinkan E-LKPD menjadi media pembelajaran yang tidak hanya menyajikan materi, tetapi juga membangun keterampilan berpikir kritis, kreatif dan kolaboratif melalui aktivitas berbasis proyek, simulasi atau studi kasus. Namun demikian, dalam proses pengembangannya, E-LKPD harus tetap memperhatikan prinsip pedagogis dan karakteristik peserta didik, seperti usia, kemampuan awal, gaya belajar, dan kebutuhan khusus. Materi yang disajikan harus relevan, kontekstual dan disusun dengan bahasa yang mudah dipahami, disertai ilustrasi yang tepat untuk memperkuat pemahaman.³⁸

Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) adalah inovasi LKPD dalam bentuk digital yang dirancang untuk memfasilitasi pembelajaran secara interaktif, fleksibel dan sesuai perkembangan teknologi. E-LKPD memuat materi, petunjuk, latihan, evaluasi, serta dapat dilengkapi dengan elemen multimedia untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik. Dapat

³⁶Nabila Khoerunnisa, Nedin Badruzzaman, and Resyi A. Gani, "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Berbasis Liveworksheets Pada Subtema Lingkungan Tempat Tinggalku," *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik* 7, no. 1 (2023): 391, <https://doi.org/10.20961/jdc.v7i1.71718>.

³⁷Ayu Bunga Lestari, "Pengembangan Media Pembelajaran Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-Lkpd) Berbasis Web Liveworksheet Di SMAN 5 Metro," *Seminar Nasional Pendidikan Ekonomi* 11, no. 1 (2022): 39–50.

³⁸Friyatmi Rani Sepriasa, "Pengembangan E-LKPD Berbasis Pendekatan Kontekstual," *Jurnal Pendidikan Dan Keguruan* 1, no. 9 (2023): 763–74, <https://jpk.joln.org/index.php/2/article/view/85>.

diakses kapan saja dan di mana saja melalui perangkat elektronik, E-LKPD mendukung pembelajaran mandiri maupun kolaboratif, dengan tetap memperhatikan kebutuhan dan karakteristik peserta didik agar materi yang disajikan relevan, mudah dipahami, dan bermakna.

2.1.2. Karakteristik Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD)

Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) adalah salah satu perangkat pembelajaran yang dirancang untuk memfasilitasi kegiatan belajar secara efektif, interaktif dan berpusat pada peserta didik. E-LKPD bukan sekedar lembar kerja digital biasa, melainkan media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan materi, aktivitas, evaluasi dan refleksi secara sistematis, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna. Agar E-LKPD dapat berfungsi optimal, terdapat beberapa karakteristik utama yang harus diperhatikan:

a. Tujuan Pembelajaran yang Jelas dan Terarah

E-LKPD yang baik selalu mencantumkan tujuan pembelajaran yang spesifik, jelas, dan terukur. Tujuan ini berfungsi sebagai panduan peserta didik untuk memahami kompetensi yang harus dicapai, baik dari segi pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Dengan tujuan yang jelas, siswa mengetahui arah belajar mereka, guru dapat memantau kemajuan siswa, dan seluruh proses pembelajaran dapat berjalan dengan fokus dan terarah. Tujuan yang terukur juga memudahkan evaluasi terhadap keberhasilan penggunaan E-LKPD.³⁹

b. Aktivitas Belajar yang Sistematis, Berjenjang dan Kontekstual

³⁹ Siti Suryaningsih and Riska Nurlita, "Pentingnya Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Inovatif Dalam Proses Pembelajaran Abad 21," *Jurnal Pendidikan Indonesia (Japendi)* 2, no. 7 (2021): 1256–68.

Aktivitas dalam E-LKPD dirancang secara bertahap, mulai dari pengenalan konsep, eksplorasi, penerapan, hingga refleksi. Aktivitas tersebut dikaitkan dengan masalah nyata atau konteks kehidupan peserta didik sehingga pembelajaran lebih relevan dan menarik. Misalnya, dalam E-LKPD berbasis Problem Based Learning (PBL), peserta didik diberikan masalah autentik yang harus diselesaikan, sehingga mereka aktif dalam mengeksplorasi konsep, menganalisis informasi dan mencari solusi. Pendekatan ini mendorong siswa berpikir kritis, kreatif, reflektif dan mampu mengaitkan teori dengan praktik nyata.⁴⁰

i. Bahasa yang Komunikatif dan Sesuai Tingkat Perkembangan Peserta Didik

Bahasa yang digunakan dalam E-LKPD harus mudah dipahami, komunikatif dan sesuai dengan kemampuan kognitif peserta didik. Struktur kalimat yang jelas, kosakata yang sederhana, serta gaya bahasa yang menarik membuat siswa lebih mudah mengikuti instruksi dan memahami materi. Selain itu, bahasa yang tepat juga membantu siswa membangun pemahaman konsep secara bertahap, meningkatkan kemampuan membaca, dan mendorong kemandirian dalam belajar.⁴¹

c. Desain Visual Menarik

E-LKPD harus memiliki tampilan visual yang menarik agar dapat memikat minat belajar siswa. Penggunaan elemen grafis seperti gambar, diagram, table, video, maupun animasi dapat membantu peserta didik memahami konsep lebih cepat dan jelas. Visualisasi yang efektif tidak hanya memperindah

⁴⁰Sufy Amalianor Jannah, Muhammad Kusasi, and Yasmine Khairunnisa, "Pengembangan E-Lkpd Berbasis Pbl Menggunakan Liveworksheet Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains Siswa Smp," *EDUPROXIMA: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA* 6, no. 4 (2024): 1503–12, <https://doi.org/10.29100/v6i4.5494>.

⁴¹Rani Sepriasa, "Pengembangan E-LKPD Berbasis Pendekatan Kontekstual."

tampilan, tetapi juga berfungsi sebagai alat bantu kognitif untuk mempermudah proses belajar, meningkatkan daya ingat, dan meminimalisir kebingungan peserta didik.⁴²

d. Fleksibel untuk Pembelajaran Mandiri maupun Kolaboratif

E-LKPD dirancang agar dapat digunakan baik untuk pembelajaran individual maupun kelompok. Peserta didik dapat belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuan dan kecepatan masing-masing atau belajar secara kolaboratif melalui diskusi kelompok dan proyek bersama. Fleksibilitas ini juga memungkinkan guru untuk menyesuaikan strategi pengajaran berdasarkan karakteristik siswa, kebutuhan pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.⁴³

e. Validitas Isi dan Pedagogis yang Tinggi

Materi, metode, dan evaluasi yang digunakan dalam E-LKPD harus sesuai dengan standar kurikulum dan kebutuhan peserta didik. Validitas isi mencakup keakuratan konsep, keterkaitan materi dengan indikator kompetensi, serta relevansi contoh yang digunakan. Validitas pedagogis menekankan kesesuaian metode pembelajaran, urutan aktivitas, serta evaluasi dengan prinsip-prinsip pendidikan yang baik. Dengan validitas tinggi, E-LKPD dapat dipercaya sebagai media belajar yang efektif, menantang dan mampu mendorong pengembangan kompetensi kognitif, afektif dan psikomotor siswa.⁴⁴

f. Struktur Komponen yang Jelas dan Sistematis

⁴² Destri Astrianingsih, "Analisis Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Motivasi Belajar Siswa," *Jurnal Ilmiah Keguruan Dan Ilmu Pendidikan* 10, no. 1 (2021): 34–36, <http://journal.stkip.banten.ac.id>.

⁴³ Astrianingsih.

⁴⁴ Gusti Putu Suharta Ida Ayu Gede Sri Wahyuni, I Wayan Puja Astawa, "Pengembangan E-LKPD Interaktif Berbasis Liveworksheet Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Pada Materi Persamaan Dan Pertidaksamaan Linear Ida," *Jurnal Pendidikan* 14, no. September (2024): 723–31, <https://ejournal.tsb.ac.id/index.php/jpm/article/view/1634>.

Menurut Daryanto, E-LKPD secara umum terdiri dari beberapa komponen utama:

- 1) Judul: Memuat materi atau topik pelajaran serta identitas peserta didik.
 - 2) Petunjuk Belajar: Berisi tata cara penggunaan E-LKPD, langkah-langkah aktivitas, serta motivasi awal, biasanya dimulai dengan doa atau orientasi belajar.
 - 3) Kompetensi yang Akan Dicapai: Menjelaskan kompetensi inti dan dasar yang menjadi target pembelajaran.
 - 4) Indikator Pencapaian Kompetensi: Menunjukkan ketercapaian kompetensi tertentu yang menjadi acuan dalam pelaksanaan aktivitas pembelajaran.
 - 5) Informasi Pendukung: Memuat bahan, alat, atau sumber daya yang diperlukan peserta didik untuk melaksanakan kegiatan belajar, misalnya instrumen praktik, referensi digital, atau materi multimedia.⁴⁵
- g. Mendorong Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS)

E-LKPD yang berkualitas dirancang untuk mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi, seperti analisis, evaluasi, sintesis dan pemecahan masalah. Aktivitas pembelajaran menekankan penerapan pengetahuan dalam situasi nyata, sehingga peserta didik tidak hanya menghafal, tetapi juga mampu mengintegrasikan konsep, mengkaji masalah dan menghasilkan solusi kreatif.⁴⁶

h. Interaktivitas Tinggi dan Dukungan Multimedia

E-LKPD modern memanfaatkan teknologi untuk menghadirkan interaktivitas melalui video pembelajaran, simulasi, animasi, tautan sumber belajar tambahan, dan kuis digi-

⁴⁵ Ida Ayu Gede Sri Wahyuni, I Wayan Puja Astawa.

⁴⁶ N.P.I. Pebriani, I.B. Putrayasa, and I.G. Margunayasa, "Pengembangan E-Lkpd Berbasis Hots (Higher Order Thinking Skill) Dengan Pendekatan Saintifik Pada Pembelajaran Ipa Tema 8 Kelas V Sd," *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan Indonesia* 12, no. 1 (2022): 76–89, <https://doi.org/10.23887/jpepi.v12i1.980>.

tal. Dukungan multimedia ini meningkatkan motivasi belajar, memperkuat pemahaman konsep, dan memungkinkan peserta didik mengeksplorasi materi secara lebih mendalam.⁴⁷

i. Kemudahan Akses dan Implementasi di Berbagai Perangkat

E-LKPD harus dapat diakses melalui berbagai perangkat, seperti laptop, tablet atau smartphone, sehingga siswa dapat belajar di mana saja dan kapan saja. Aksesibilitas ini mendukung pembelajaran mandiri dan fleksibilitas guru dalam merancang aktivitas yang sesuai dengan kondisi kelas dan sumber daya yang tersedia.⁴⁸

j. Memfasilitasi Penilaian Otentik

E-LKPD menyediakan aktivitas yang memungkinkan guru melakukan penilaian otentik, seperti proyek, studi kasus, eksperimen atau tugas berbasis masalah. Penilaian ini tidak hanya mengukur penguasaan konsep, tetapi juga keterampilan berpikir kritis, kreativitas, kemampuan kolaboratif dan kemampuan memecahkan masalah peserta didik secara nyata.⁴⁹

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa E-LKPD merupakan media pembelajaran digital yang dirancang untuk mendukung pembelajaran aktif, kreatif dan berpusat pada peserta didik. Karakteristik utama E-LKPD mencakup tujuan pembelajaran

⁴⁷Muhammad Hammas Shalahuddin and Diesty Hayuhantika, "Pengembangan E-LKPD Berbasis Kontekstual Dengan Media Liveworksheets Pada Materi Lingkaran Di Kelas VIII," *Jurnal Tadris Matematika* 5, no. 1 (2022): 71–86, <https://doi.org/10.21274/jtm.2022.5.1.71-86>.

⁴⁸Shalahuddin and Hayuhantika.

⁴⁹Najmul Huda, Edy Waluyo, and Marhamah Marhamah, "Development of E-LKPD Based on Project Based Learning in IPAS Subjects to Improve Students' Critical Thinking Skills," *IJE : Interdisciplinary Journal of Education* 3, no. 1 (2025): 73–88, <https://doi.org/10.61277/ije.v3i1.194>.

yang jelas, aktivitas yang sistematis dan kontekstual, bahasa yang komunikatif, desain visual yang menarik, serta ruang untuk refleksi dan evaluasi. Selain itu, E-LKPD bersifat fleksibel untuk pembelajaran mandiri maupun kolaboratif, valid secara isi dan pedagogis, serta mendorong keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS). Struktur E-LKPD yang sistematis, didukung interaktivitas, multimedia dan kemudahan akses, memfasilitasi implementasi pembelajaran serta penilaian otentik secara efektif. Dengan karakteristik tersebut, E-LKPD tidak hanya mempermudah pemahaman konsep, tetapi juga meningkatkan motivasi belajar, kreativitas, kemampuan analisis dan keterampilan sosial peserta didik, sehingga menjadi alat bantu belajar yang komprehensif dan efektif dalam mendukung pencapaian kompetensi sesuai kurikulum.

2.1.3. Tujuan Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD)

E-LKPD merupakan inovasi dalam dunia pendidikan yang mengintegrasikan teknologi digital dengan metode pembelajaran konvensional. Tujuan utama dari pengembangan E-LKPD adalah untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi dan berpikir kritis peserta didik melalui pendekatan yang valid, praktis, dan efektif. Menurut penelitian oleh Octaviana (2022), E-LKPD yang dikembangkan untuk pembelajaran IPA telah terbukti sangat valid dengan skor validasi sebesar 87,50%, sangat praktis dengan skor kepraktisan rata-rata 3,6, dan cukup efektif dengan skor N-Gain sebesar 0,41 pada siklus kedua. Hal ini menunjukkan bahwa E-LKPD dapat secara signifikan meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik dalam pembelajaran.⁵⁰

⁵⁰Ferina Octaviana, Diah Wahyuni, and Supeno Supeno, "Pengembangan E-LKPD Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa SMP Pada Pembelajaran IPA," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, no. 2 (2022): 2345–53, <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2332>.

Selain itu, E-LKPD juga bertujuan untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi di antara peserta didik. Dengan fitur-fitur interaktif yang memungkinkan kerja sama dalam menyelesaikan tugas, siswa dapat belajar berkomunikasi dan bekerja dalam tim secara efektif. Kepraktisan, kevalidan dan keefektifan E-LKPD telah terbukti dalam berbagai penelitian, menunjukkan bahwa media ini dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. E-LKPD juga memberikan fleksibilitas dalam proses pembelajaran, memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri kapan saja dan di mana saja.⁵¹ Dengan dukungan fitur multimedia seperti video, audio, dan animasi, E-LKPD mampu menyajikan materi pelajaran dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Hal ini tidak hanya meningkatkan minat belajar siswa tetapi juga membantu mereka dalam menguasai konsep-konsep yang kompleks.

Berdasarkan penjelasan di atas, tujuan utama dari E-LKPD adalah untuk memfasilitasi pemahaman materi dan pengerjaan tugas oleh peserta didik, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih mudah dan efisien. E-LKPD berfungsi sebagai bahan ajar yang menyajikan tugas atau soal beserta materi pembelajaran, yang dapat meningkatkan penguasaan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, pengembangan E-LKPD yang valid, praktis, dan efektif sangat penting dalam mendukung peningkatan keterampilan kolaborasi dan berpikir kritis peserta didik. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan untuk menghasilkan peserta didik yang mampu bekerja sama dan berpikir secara kritis dalam menghadapi berbagai tantangan di masa depan.

⁵¹ Pina Herlina, Ghullam Hamdu, and Akhmad Nugraha, "Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-Lkpd) Interaktif Berbasis Education for Sustainable Development (Esd) Di Sd," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8, no. 2 (2023):504–13, <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/8782/3840>.

2.1.4. Komponen-komponen Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD)

E-LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik) pada Kurikulum Merdeka dirancang untuk mengakomodasi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, memberikan pengalaman belajar yang aktif serta mendukung capaian pembelajaran dan penguatan Profil Pelajar Pancasila. Komponen utama E-LKPD beserta penjelasannya adalah sebagai berikut:

a. Judul

Judul berfungsi sebagai identitas utama E-LKPD yang menunjukkan materi atau topik pembelajaran. Judul yang baik harus singkat, jelas dan menarik, sehingga peserta didik dapat langsung memahami fokus pembelajaran yang akan dilakukan. Dalam beberapa kasus, judul dapat diperkuat dengan subjudul untuk memberikan konteks yang lebih spesifik atau relevansi dengan kehidupan nyata, misalnya: *“Jual Beli Online”*. Judul yang komunikatif dapat menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik dan memotivasi mereka untuk terlibat dalam pembelajaran.⁵²

b. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran memberikan arahan yang jelas tentang pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diharapkan setelah peserta didik menyelesaikan E-LKPD. Tujuan ini disusun berdasarkan Capaian Pembelajaran (CP) dalam Kurikulum Merdeka, menggunakan bahasa sederhana yang mudah dipahami semua peserta didik. Penulisan tujuan yang spesifik dan terukur membantu peserta didik memahami alasan mereka mempelajari materi tersebut, sekaligus menjadi acuan bagi guru dalam merancang evaluasi yang sesuai.⁵³

c. Petunjuk

⁵² Fachrul Rozi and Lisa Utami, “Inovasi Pembuatan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-Lkpd) Menggunakan Liveworksheet,” *Journal of Chemistry Education and Integration* 2, no. 2 (2023): 102, <https://doi.org/10.24014/jcei.v2i2.24102>.

⁵³ Rozi and Utami.

Petunjuk berisi langkah-langkah penggunaan E-LKPD secara sistematis, sehingga peserta didik dapat mengerjakan kegiatan tanpa kebingungan. Petunjuk yang baik menggunakan bahasa komunikatif, singkat, dan jelas, serta dapat dilengkapi ilustrasi, ikon, atau simbol yang memudahkan pemahaman. Dalam E-LKPD digital, petunjuk juga dapat berupa video atau audio penjelasan untuk mendukung berbagai gaya belajar peserta didik. Isi petunjuk biasanya mencakup persiapan alat atau bahan, urutan pengerjaan, tata tertib kerja, dan estimasi waktu yang dibutuhkan.⁵⁴

d. Aktivitas Pembelajaran

Aktivitas pembelajaran merupakan inti dari E-LKPD dan harus dirancang untuk mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Kegiatan ini dapat berupa eksperimen, studi kasus, proyek mini, diskusi kelompok, atau latihan soal yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Aktivitas pembelajaran yang baik harus menantang, kontekstual, dan mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills*). Penyusunannya sebaiknya mengikuti prinsip *scaffolding*, yaitu dimulai dari yang sederhana menuju kompleks, agar semua peserta didik dapat mengikutinya sesuai tingkat kemampuannya.⁵⁵

e. Sumber Belajar

Sumber belajar adalah referensi tambahan yang mendukung proses pembelajaran dan membantu peserta didik memperdalam pemahaman materi. Sumber ini dapat berupa buku teks, artikel ilmiah, video pembelajaran, podcast atau bahkan lingkungan sekitar. Dalam E-LKPD berbasis digital, sumber belajar dapat disajikan dalam bentuk tautan, QR code atau integrasi multimedia, sehingga peserta didik dapat

⁵⁴ Rozi and Utami.

⁵⁵ Nur Asma Riani Siregar et al., "Desain E-LKPD Interaktif Berbasis Liveworksheets Pada Materi Perbandingan Senilai," *Teorema: Teori Dan Riset Matematika* 9, no. 2 (2024): 339, <https://doi.org/10.25157/teorema.v9i2.16382>.

mengakses informasi tambahan secara mudah, cepat, dan menarik.⁵⁶

f. Evaluasi

Evaluasi berfungsi untuk mengukur sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai. Bentuk evaluasi dalam E-LKPD sebaiknya bervariasi, mulai dari tes objektif, pertanyaan uraian, soal berbasis HOTS, evaluasi dapat bersifat formatif untuk memberikan umpan balik selama proses belajar berlangsung, atau sumatif untuk menilai hasil belajar akhir. Dengan adanya variasi bentuk evaluasi, guru dapat menilai tidak hanya aspek pengetahuan, tetapi juga keterampilan berpikir kritis, kreativitas dan kolaborasi peserta didik.⁵⁷

g. Refleksi Peserta Didik

Refleksi memberi ruang bagi peserta didik untuk menilai pengalaman belajar mereka sendiri, mengidentifikasi kesulitan yang dihadapi, serta merencanakan strategi perbaikan. Bentuk refleksi dapat berupa pertanyaan terbuka, jurnal singkat atau skala penilaian diri (*self-rating*). Komponen ini penting untuk mengembangkan keterampilan metakognitif, yaitu kemampuan mengatur cara belajar sendiri, sekaligus membiasakan peserta didik bertanggung jawab terhadap pembelajaran mereka.⁵⁸

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa E-LKPD pada Kurikulum Merdeka terdiri dari delapan komponen utama yang saling mendukung untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif, terarah dan berpusat pada peserta didik. Komponen

⁵⁶ Nursalim Nursalim et al., “Pengembangan E-LKPD Berbasis QR-Code Dengan Model STAD Pada Materi Ide Pokok Paragraf Di Kelas V Sekolah Dasar,” *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra* 11, no. 1 (2025): 179–92, <https://doi.org/10.30605/onoma.v11i1.4976>.

⁵⁷ Rozi and Utami, “Inovasi Pembuatan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-Lkpd) Menggunakan Liveworksheet.”

⁵⁸ Jannah, Kusasi, and Khairunnisa, “Pengembangan E-Lkpd Berbasis Pbl Menggunakan Liveworksheet Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains Siswa Smp.”

tersebut meliputi judul yang jelas dan menarik sebagai identitas materi, tujuan pembelajaran yang spesifik dan terukur, serta petunjuk yang sistematis untuk memandu langkah pengerjaan. Selanjutnya, aktivitas pembelajaran menjadi inti E-LKPD yang dirancang kontekstual dan menantang untuk mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Sumber belajar disediakan sebagai referensi tambahan yang dapat diakses dengan mudah melalui media digital, sementara evaluasi digunakan untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran secara formatif maupun sumatif. Komponen refleksi peserta didik memberi kesempatan untuk menilai pengalaman belajar dan mengembangkan metakognisi. Dengan perpaduan semua komponen ini, E-LKPD menjadi sarana pembelajaran yang tidak hanya informatif, tetapi juga mendorong partisipasi aktif, kemandirian, dan penguatan karakter peserta didik.

2.1.5. Manfaat Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD)

Transformasi digital dalam pendidikan membuka peluang baru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. E-LKPD sebagai salah satu inovasi digital, tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga memberikan manfaat yang luas dalam memperkaya pengalaman belajar peserta didik. Salah satu manfaat utama dari E-LKPD adalah kemampuannya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian yang dilakukan oleh Yunni (2023) menunjukkan bahwa penggunaan E-LKPD dalam pembelajaran di tingkat sekolah dasar dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Dalam penelitian tersebut, kelas eksperimen yang menggunakan E-LKPD menunjukkan peningkatan nilai rata-rata posttest dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan LKPD konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa E-LKPD dapat menjadi alat yang efektif

dalam meningkatkan pemahaman konsep dan keterampilan kognitif siswa.⁵⁹

Selain itu, E-LKPD juga dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan fitur-fitur interaktif seperti video, animasi, dan tautan ke sumber informasi tambahan, E-LKPD membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Hal ini dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. E-LKPD juga memberikan fleksibilitas dalam akses pembelajaran. Dengan format digital, siswa dapat mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja menggunakan perangkat seperti smartphone, laptop, atau komputer.

Hal ini memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan sesuai dengan kecepatan belajar masing-masing. Dari perspektif pendidik, E-LKPD memudahkan dalam mengelola pembelajaran dan memantau kemajuan belajar siswa.⁶⁰ Dengan adanya E-LKPD, guru dapat memberikan umpan balik secara langsung dan menyesuaikan materi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa. E-LKPD juga memudahkan guru dalam mengelola pembelajaran dan membantu pendidik dalam membimbing peserta didik memahami konsep dari kegiatan yang dilakukan. Secara keseluruhan, E-LKPD menawarkan berbagai manfaat dalam proses pembelajaran, termasuk meningkatkan hasil belajar, motivasi, dan keterlibatan siswa, serta memberikan fleksibilitas dalam akses pembelajaran. Dengan demikian, E-LKPD menjadi alat bantu yang efektif dalam mendukung pendekatan

⁵⁹ Yunni Arnidha, Norma Yunaini, and Agata Alvi Dwi Tantri, "Pengaruh Penggunaan E-Lkpd Terhadap Hasil Belajar Matematika Sekolah Dasar," *Jurnal Muara Pendidikan* 8, no. 1 (2023): 194–203, <https://doi.org/10.52060/mp.v8i1.1214>.

⁶⁰ Himatul Anisah and Alfi Yunita, "Praktikalitas E-LKPD Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Peluang Kelas X," *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika* 10, no. 2 (2024): 742–52, <http://jurnal.stkippgritulungagung.ac.id/index.php/jp2m>.

pembelajaran aktif dan interaktif yang sesuai dengan tuntutan pendidikan abad ke-21.⁶¹

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa E-LKPD memberikan manfaat yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, baik bagi peserta didik maupun pendidik. Bagi peserta didik, E-LKPD terbukti efektif meningkatkan hasil belajar, motivasi, dan keterlibatan melalui penyajian materi yang interaktif, menarik, serta dapat diakses kapan saja dan di mana saja sesuai kecepatan belajar masing-masing. Sementara itu, bagi pendidik, E-LKPD memudahkan pengelolaan pembelajaran, pemantauan kemajuan belajar, serta pemberian umpan balik yang cepat dan tepat. Dengan kemampuannya mendukung pembelajaran aktif, fleksibel, dan berbasis teknologi, E-LKPD menjadi sarana strategis untuk memenuhi tuntutan pendidikan abad ke-21 yang menekankan pada keterampilan berpikir kritis, kemandirian belajar, dan pemanfaatan inovasi digital.

2.1.6. Fungsi Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD)

Dalam konteks pendidikan modern, Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) berperan penting sebagai bahan ajar yang dirancang untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Menurut Prastowo (2014), terdapat empat fungsi utama yang menjadikan LKPD, termasuk versi elektroniknya, sebagai media pembelajaran yang efektif. Keempat fungsi tersebut dapat dijelaskan secara mendalam sebagai berikut.

- a. Mengarahkan pembelajaran menjadi berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*)

E-LKPD membantu mengubah paradigma pembelajaran dari model tradisional yang berpusat pada guru

⁶¹ Nurkhairo Hidayati Jenny Br Simamora, Ibnu Hjar, “Kebutuhan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Dalam Pembelajaran Biologi Kelas X Di Sma Negeri 1 Kampar Kiri,” *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran* 7 (2024): 17849–54.

(*teacher-centered*) menuju pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Melalui E-LKPD, guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing, memberi arahan, dan menyediakan sumber belajar, sementara peserta didik aktif membangun pengetahuannya sendiri melalui kegiatan yang dirancang. Hal ini sejalan dengan pendekatan Kurikulum Merdeka yang menekankan diferensiasi pembelajaran, di mana E-LKPD dapat disesuaikan dengan kebutuhan, minat, dan kemampuan peserta didik. Dengan demikian, E-LKPD tidak hanya memfasilitasi penguasaan materi, tetapi juga mendorong berkembangnya keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, pemecahan masalah, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi.⁶²

b. Membantu peserta didik memahami materi secara lebih mendalam

Materi yang disajikan dalam E-LKPD dirancang secara sistematis, runtut, dan berbasis pada prinsip *scaffolding*, yaitu memberikan bantuan bertahap yang kemudian dikurangi saat peserta didik mulai mandiri. Penyertaan petunjuk, ilustrasi visual, dan sumber belajar tambahan dalam E-LKPD memungkinkan peserta didik mengakses informasi dengan lebih mudah, baik secara individual maupun kolaboratif. Keunggulan E-LKPD berbasis digital adalah kemampuannya mengintegrasikan media interaktif seperti video, animasi, simulasi, atau tautan eksternal yang dapat memperkaya pemahaman konsep. Dengan demikian, peserta didik dapat membangun

⁶² Riska Nurlita Siti Suryaningsih, "Pentingnya Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Inovatif Dalam Proses Pembelajaran Abad 21," *Jurnal Pendidikan Indonesia (Japendi)* 2 (2021).

pemahaman konseptual dan aplikatif terhadap materi, bukan sekadar menghafal.⁶³

- c. Menyajikan materi secara ringkas disertai latihan yang menguatkan pemahaman

E-LKPD memadatkan materi esensial ke dalam bentuk yang ringkas namun tetap komprehensif, sehingga memudahkan peserta didik menangkap inti pembelajaran. Penyertaan latihan, kuis, studi kasus, atau proyek mini di dalam E-LKPD berfungsi sebagai sarana penguatan konsep sekaligus evaluasi mandiri. Latihan ini dapat disesuaikan tingkat kesulitannya, mulai dari yang sederhana hingga kompleks, agar semua peserta didik dapat mengerjakan sesuai kemampuan. Melalui proses latihan ini, peserta didik tidak hanya mengulang materi, tetapi juga mengasah keterampilan berpikir kritis dan kreatif dalam memecahkan masalah nyata.⁶⁴

- d. Memudahkan guru dalam menyampaikan dan mengelola pembelajaran

Bagi guru, E-LKPD menjadi alat bantu yang mempermudah penyusunan pembelajaran yang terstruktur, efisien, dan menarik. E-LKPD memungkinkan guru mengintegrasikan materi, petunjuk, aktivitas, dan evaluasi dalam satu paket digital yang mudah dibagikan melalui platform pembelajaran daring seperti Google Classroom, Moodle, atau Learning Management System (LMS) lainnya. Selain itu, E-LKPD mempermudah pemantauan perkembangan belajar peserta didik secara real-time, karena guru dapat

⁶³ Khoerunnisa, Badruzzaman, and Gani, "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Berbasis Liveworksheets Pada Subtema Lingkungan Tempat Tinggalku."

⁶⁴ Diah Isma Novianti, I Gede Astawan, and Gusti Ayu Putu Sukma Trisna, "Pengembangan E-Lkpd Interaktif Berbasis Problem Based Learning Materi Gaya Muatan Ipa Pada Siswa Kelas Iv Sd," *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 9, no. 2 (2023): 5398–5411, <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1099>.

melihat hasil pekerjaan siswa secara langsung dan memberikan umpan balik cepat. Hal ini meningkatkan efektivitas pembelajaran, menghemat waktu, dan memungkinkan guru lebih fokus pada pembimbingan individu atau kelompok kecil.⁶⁵

e. Memfasilitasi pembelajaran mandiri dan kolaboratif

Keunggulan lain dari E-LKPD adalah fleksibilitasnya yang memungkinkan digunakan baik dalam pembelajaran mandiri maupun kolaboratif. Peserta didik dapat mengakses E-LKPD kapan saja dan di mana saja, sehingga mereka memiliki kendali lebih besar terhadap waktu dan tempo belajar. Di sisi lain, fitur kolaboratif dalam E-LKPD seperti forum diskusi, tugas kelompok daring, atau *real-time document editing* mendorong kerja sama antar siswa dan mengasah kemampuan berinteraksi dalam tim. Hal ini sangat penting untuk menumbuhkan keterampilan sosial dan kolaborasi yang menjadi bagian dari kompetensi abad ke-21.⁶⁶

f. Menumbuhkan motivasi dan keterlibatan belajar peserta didik

Desain E-LKPD yang menarik, interaktif, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Penyertaan elemen gamifikasi seperti *badges*, *progress bar*, atau tantangan harian dalam E-LKPD membuat proses belajar terasa seperti permainan yang menyenangkan. Dengan motivasi yang tinggi, peserta didik cenderung lebih tekun, terlibat aktif, dan memiliki rasa ingin tahu yang lebih besar terhadap materi pelajaran.⁶⁷

⁶⁵ Novianti, Astawan, and Sukma Trisna.

⁶⁶ Rozi and Utami, "Inovasi Pembuatan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-Lkpd) Menggunakan Liveworksheet."

⁶⁷ Indah Tri Ayuni, Egina Bumiarti Gina, and Evi Roviati, "Persepsi Guru Dan Siswa Tentang Penggunaan E-LKPD Dalam Penerapan Model Project Based Learning," *Biosel Biology Science and Education* 14, no. 2 (2025): 122–33, <https://doi.org/10.33477/bs.v14i2.8764>.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa E-LKPD memiliki peran strategis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran melalui berbagai fungsi penting. E-LKPD mengarahkan pembelajaran agar berpusat pada peserta didik, membantu pemahaman materi secara mendalam, serta menyajikan materi secara ringkas disertai latihan yang menguatkan konsep. Selain itu, E-LKPD memudahkan guru dalam menyampaikan dan mengelola pembelajaran, memfasilitasi proses belajar baik secara mandiri maupun kolaboratif, serta menumbuhkan motivasi dan keterlibatan peserta didik melalui desain interaktif dan menarik. Dengan fungsi-fungsi tersebut, E-LKPD tidak hanya menjadi media pembelajaran yang efektif, tetapi juga sarana yang mampu mengembangkan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, komunikasi, dan kemandirian belajar.

2.1.7. Kelebihan dan Kekurangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD)

Penggunaan E-LKPD dalam proses pembelajaran menawarkan berbagai keunggulan yang signifikan. Salah satunya adalah fleksibilitas akses, di mana siswa dapat mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja melalui perangkat elektronik seperti komputer, tablet, atau smartphone, selama terhubung dengan internet. Hal ini memungkinkan pembelajaran yang lebih mandiri dan sesuai dengan ritme belajar masing-masing siswa.⁶⁸ Selain itu, E-LKPD mendukung gerakan ramah lingkungan karena mengurangi penggunaan kertas, serta memberikan kemudahan bagi guru dalam memberikan umpan balik secara langsung dan cepat. E-LKPD juga memiliki fitur interaktif yang membuat pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan. Dengan adanya audio, video, dan gambar, siswa dapat lebih mudah memahami materi yang bersifat abstrak. Selain itu, E-LKPD dapat

⁶⁸ Jihan Nur Hamidah and Imas Mastoah, "Penerapan Teknologi Dalam LKPD Siswa Era Digital Di SD / MI," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 9 (2025): 9742–48.

meningkatkan keterampilan abad 21 siswa, seperti berpikir kritis, kreativitas, dan pemecahan masalah, melalui pendekatan pembelajaran berbasis proyek.⁶⁹

Namun, penggunaan E-LKPD juga menghadapi beberapa tantangan. Ketergantungan pada teknologi menjadi salah satu kendala utama, di mana siswa memerlukan perangkat elektronik dan koneksi internet yang stabil untuk mengakses materi. Hal ini dapat menimbulkan kesenjangan digital, terutama bagi siswa yang berada di daerah dengan infrastruktur teknologi yang terbatas. Selain itu, penggunaan E-LKPD dapat mengurangi interaksi langsung antara siswa dan guru, yang penting dalam proses pembelajaran.⁷⁰ Masalah teknis juga dapat menjadi hambatan dalam penggunaan E-LKPD.

Gangguan teknis seperti perangkat lunak yang tidak kompatibel atau kesalahan dalam sistem dapat menghambat proses belajar. Selain itu, jika petunjuk penggunaan E-LKPD kurang sesuai, siswa akan kesulitan dalam menggunakannya, dan pelaksanaan praktikum atau percobaan membutuhkan alat-alat yang memadai serta waktu yang panjang. Dengan mempertimbangkan kelebihan dan kekurangan tersebut, penggunaan E-LKPD sebaiknya disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan peserta didik serta fasilitas yang tersedia. Integrasi teknologi dalam pembelajaran harus dilakukan secara bijak untuk memaksimalkan manfaat dan meminimalkan hambatan yang mungkin timbul.⁷¹

⁶⁹ Raden Rani Nurafriani and Yuli Mulyawati, "Pengembangan E-Lkpd Berbasis Liveworksheet Pada Tema 1 Subtema 1 Pembelajaran 3," *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 9, no. 1 (2023): 404–14, <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i1.711>.

⁷⁰ Faradila Aprilia Jayanti, "Pengaruh Penggunaan E-LKPD Berbasis Liveworksheet Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Kelas V SDN Ciracas 01," *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 5, no. 5 (2024): 1700–1708, <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>.

⁷¹ S Anisa, F Erika, and M Nurhadi, "Analisis Kebutuhan Siswa Untuk Pengembangan E-Lkpd Berbasis Problem Based Learning Terintegrasi Kearifan Lokal," *Journal of Innovation and Technology* 1, no. 1 (2024): 20–25, <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jit->

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa E-LKPD memiliki sejumlah kelebihan yang mendukung pembelajaran modern, seperti fleksibilitas akses, ramah lingkungan, fitur interaktif yang menarik, kemudahan pemberian umpan balik, serta kemampuan meningkatkan keterampilan abad ke-21 melalui pembelajaran berbasis proyek. Namun, E-LKPD juga memiliki kekurangan, antara lain ketergantungan pada perangkat dan koneksi internet yang stabil, potensi kesenjangan digital, berkurangnya interaksi langsung antara guru dan siswa, serta kemungkinan hambatan teknis dan keterbatasan fasilitas. Oleh karena itu, pemanfaatan E-LKPD perlu disesuaikan dengan kondisi, kebutuhan, dan ketersediaan sarana, serta diintegrasikan secara bijak agar manfaatnya dapat dimaksimalkan dan kendalanya dapat diminimalkan.

2.2. Materi Jual Beli dengan Mata Pelajaran Fikih Fase D

2.2.1 Pengertian Jual Beli

Jual beli dalam bahasa Arab berasal dari kata **البيع** yang secara bahasa berarti “memberikan sesuatu untuk mendapatkan sesuatu” atau “tukar menukar”. Istilah lain dari jual beli adalah perdagangan (tijarah). Menurut istilah ahli fiqh, jual beli adalah “tukar menukar barang dengan barang yang lain atau uang disertai ijab qabul dengan syarat dan rukun tertentu”, pengertian lain adalah perjanjian tukar menukar benda atau barang yang mempunyai nilai secara sukarela diantara kedua belah pihak, yang satu menerima benda-benda dan pihak lainnya menerima sesuai dengan perjanjian atau ketentuan yang telah disepakati dan dibenarkan syara'. Jual beli merupakan usaha yang baik untuk mencari rizki. Hukum jual beli pada prinsipnya adalah mubah atau boleh, artinya setiap muslim diperbolehkan mencari nafkah dengan cara jual beli dan boleh juga dengan cara yang lainnya. Namun apabila melakukan jual beli, maka wajib melaksanakannya dengan cara yang halal sesuai tuntunan Islam. Dilarang berjual beli dengan cara yang haram misalnya menipu, dusta, curang, riba dan sejenisnya. Agar

transaksi dianggap halal dan sesuai prinsip syariah, terdapat beberapa komponen utama yang harus dipenuhi, yaitu: penjual (*shahib al-mal*), pembeli (*shahib al-shira'*), objek transaksi (*ma'qud alaihi*), serta harga atau imbalan (*thaman*). Semua komponen ini harus jelas dan bebas dari unsur penipuan, paksaan, atau ketidakjelasan (*gharar*), sehingga jual beli menjadi sah dan bermanfaat bagi kedua belah pihak.⁷²

Dalam konteks modern, muncul konsep jual beli online, yaitu kegiatan transaksi jual beli barang atau jasa yang dilakukan melalui media elektronik, terutama internet, tanpa harus bertemu langsung antara penjual dan pembeli. Penjual menawarkan produk melalui situs web, aplikasi *e-commerce*, atau media sosial, sedangkan pembeli memilih barang, melakukan pembayaran secara digital, dan menerima barang melalui jasa pengiriman.⁷³ Jual beli online mempermudah akses terhadap berbagai produk, memperluas pasar, serta memungkinkan transaksi dilakukan kapan saja dan di mana saja. Meskipun dilakukan secara daring, prinsip hukum Islam tetap berlaku dalam jual beli online. Transaksi harus memenuhi syarat sahnya jual beli, seperti adanya kejelasan objek, kesepakatan harga, serta persetujuan antara penjual dan pembeli, dan harus bebas dari penipuan, tipu muslihat (*gharar*), atau praktik yang merugikan salah satu pihak. Dengan demikian, jual beli online dapat dilakukan secara aman, efisien, dan tetap sesuai prinsip syariah.⁷⁴

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa jual beli adalah kegiatan menukar barang atau jasa dengan imbalan tertentu

⁷² Siti Choiriyah, *Muamalah Jual Beli Dan Selain Jual Beli*, CDAC STAIN Surakarta (CDAQ STAIN Surakarta, 2009).

⁷³ Mutia Sari Putri, Husni Mardian, and Rindang Susanto, "Penerapan Rukun Dan Syarat Jual Beli Dalam Transaksi Online Berdasarkan Ekonomi Syariah," *Jurnal Ekonomi Syariah Dan Pariwisata Halal* 3, no. 2 (2024): 39–52, <https://doi.org/10.70371/jseht.v3i2.246>.

⁷⁴ Heni Risnawati, Tuti Nadhifah, and Dian Rosita, "Jual Beli Online Dalam Perspektif Hukum Islam," *Jurnal Magister Ekonomi Syariah* 3, no. 1 Juni (2024): 125–34, <https://doi.org/10.14421/jmes.2024.031-08>.

yang memiliki dasar bahasa dan hukum. Secara bahasa, jual beli berarti menukar barang atau jasa dengan uang atau barang lain. Menurut hukum Islam, jual beli (*al-bai'*) adalah akad sah antara penjual dan pembeli yang memenuhi komponen utama, yaitu penjual, pembeli, objek transaksi, dan harga, serta bebas dari unsur penipuan, paksaan, atau ketidakjelasan (*gharar*). Dalam perkembangan modern, jual beli online memungkinkan transaksi dilakukan melalui media elektronik tanpa pertemuan langsung, tetap harus memenuhi prinsip syariah, dengan kejelasan objek, kesepakatan harga, dan persetujuan kedua belah pihak. Dengan demikian, baik jual beli konvensional maupun online dapat dilakukan secara sah, aman, dan menguntungkan jika memenuhi ketentuan yang berlaku.

2.2.2 Dasar Hukum Jual Beli

Jual beli merupakan akad yang dibolehkan berdasarkan Al-Qur'an, *sunnah* dan *ijma'* para ulama. Dilihat dari aspek hukum, jual beli hukumnya mubah kecuali jual beli yang dilarang oleh *syara'*. Adapun dasar hukum dari Al-Qur'an antara lain.

a. Surah Al-Baqarah (2) ayat 275 :

ذٰلِكَ بِاَنَّهُمْ قَالُوْۤا اِنَّمَا الْبَيْعُ مِثْلُ الرِّبَاۤىِٕ وَ اَحَلَّ اللّٰهُ الْبَيْعَ وَ حَرَّمَ
الرِّبَاۤىِٕ فَمَنْ جَآءَهُ مَوْعِظَةٌ مِّنْ رَّبِّهٖ فَاتَّهٰى فَلَهٗۤ مَا سَلَفَ ۗ
وَاَمْرُهٗۤٔ اِلَى اللّٰهِ ۗ وَمَنْ عَادَ فَاُولٰٓئِكَ اَصْحَابُ النَّارِ ۗ هُمْ فِيْهَا
خٰلِدُوْنَ

Artinya: Yang demikian itu karena mereka berkata bahwa jual beli sama dengan riba. Padahal Allah telah menghalalkan jual beli dan mengharamkan riba. Barangsiapa mendapat peringatan dari Tuhannya, lalu dia berhenti, maka apa yang telah diperolehnya dahulu

menjadi miliknya dan urusannya (terserah) kepada Allah. Barangsiapa mengulangi, maka mereka itu penghuni neraka, mereka kekal di dalamnya.⁷⁵

Menurut Ibnu Katsir, tafsir QS. Al-Baqarah ayat 275 menjelaskan bahwa orang-orang jahiliah dahulu beranggapan jual beli sama dengan riba karena keduanya sama-sama menghasilkan keuntungan. Namun, Allah membantah keras pandangan itu dengan menegaskan bahwa jual beli diharamkan karena mengandung keadilan, kerelaan, dan pertukaran manfaat nyata, sedangkan riba diharamkan karena mengandung unsur kezaliman, eksploitasi, dan pengambilan tambahan tanpa usaha yang sah. Bagi orang yang telah mendapat peringatan dari Allah dan berhenti dari praktik riba, maka dosa masa lalunya diampuni dan harta yang diperolehnya sebelumnya tidak perlu dikembalikan, tetapi siapa yang kembali melakukannya setelah mengetahui keharamannya, maka ia termasuk penghuni neraka dan kekal di dalamnya. Tafsir ini menegaskan perbedaan prinsip antara usaha yang halal dan yang batil, serta menekankan bahwa sistem ekonomi yang dibangun di atas keadilan dan tolong-menolong akan membawa keberkahan, sedangkan sistem yang berlandaskan riba akan membawa kerusakan dan kemurkaan Allah.

Adapun dasar hukum dari sunnah antara lain;

b. Hadis Rifa'ah ibnu Rafi' :

حدثنا محمود بن علي نا محمد بن عبد الرحيم ابو يحيى نا إسماعيل بن عمر أبو المنذر ثنا المسعودي عن وائل بن داود عن عباية بن رفاعه عن رافع بن خديج قال سئل النبي صلى الله عليه و سلم أي الكسب أطيب قال عمل الرجل بيده وكل بيع مبرور

Artinya: *Telah menceritakan kepada kami Mahmūd bin 'Alī, berkata: telah menceritakan kepada kami Muhammad bin*

⁷⁵ Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an Dan Terjemahan*, 2019.

‘Abdur Rahīm Abu Yahyā, berkata: telah menceritakan kepada kami Ismā‘īl bin ‘Umar Abu al-Mundzir, telah menceritakan kepada kami al-Mas‘ūdī dari Wā’il bin Dāwūd dari ‘Abāyah bin Rifā‘ah dari Rāfi‘ bin Khadīj, ia berkata: “Nabi Saw pernah ditanya: Pekerjaan apakah yang paling baik (paling halal dan paling mulia)?” Beliau menjawab: “Pekerjaan seseorang dengan tangannya sendiri dan setiap jual beli yang mabrur (jujur dan diberkahi).”

Hadis ini menegaskan bahwa mata pencaharian terbaik dan paling berkah dalam Islam diperoleh melalui dua jalur utama, yaitu hasil kerja keras tangan sendiri (kemandirian profesi) serta aktivitas perdagangan yang mabrur (jujur, transparan, dan bebas dari unsur batil). Berdasarkan penjelasan Imam Ash-Shan'ani dalam kitab Subulus Salam, bekerja dengan mengandalkan keterampilan fisik atau keahlian pribadi sangat dimuliakan dalam syariat karena dapat menjaga kehormatan seorang Muslim agar tidak meminta-minta atau menjadi beban bagi orang lain, sedangkan perniagaan yang dijalankan dengan jujur dinilai tinggi karena tidak hanya mendatangkan keuntungan duniawi semata, melainkan juga mengalirkan keberkahan yang mendekatkan pelakunya pada rida Allah SWT.⁷⁶

c. Hadis Ibnu ‘Umar :

أَخْبَرَنَا أَبُو عَبْدِ اللَّهِ الْحَافِظُ وَأَبُو زَكَرِيَّا : يَحْيَى بْنُ إِبْرَاهِيمَ بْنِ مُحَمَّدٍ بْنِ يَحْيَى وَأَبُو عَبْدِ الرَّحْمَنِ السُّلَمِيُّ وَأَبُو صَادِقٍ : مُحَمَّدٌ بْنُ أَحْمَدَ بْنِ شَاذَانَ الصِّدْلَانِيُّ قَالُوا حَدَّثَنَا أَبُو الْعَبَّاسِ : مُحَمَّدٌ بْنُ يَعْقُوبَ حَدَّثَنَا مُحَمَّدٌ بْنُ عِيسَى الْعَطَّارُ حَدَّثَنَا كَثِيرُ بْنُ هِشَامٍ حَدَّثَنَا كُلْثُومُ بْنُ جَوْشَنِ عَنْ أَيُّوبَ عَنْ نَافِعٍ عَنْ ابْنِ عُمَرَ قَالَ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ : « التَّاجِرُ الصَّدُوقُ الْأَمِينُ الْمُسْلِمُ مَعَ الشُّهَدَاءِ يَوْمَ الْقِيَامَةِ

⁷⁶ Muhammad bin Ismail Al-Amir Ash-Shan'ani, *Subulus Salam: Syarah Bulughul Marame* (Jakarta: Darus Sunnah, 2015).

Artinya: *Telah mengabarkan kepada kami Abu 'Abdillah al-Hafizh, dan Abu Zakariyya Yahya bin Ibrahim bin Muhammad bin Yahya, serta Abu 'Abdurrahman as-Sulami, dan Abu Shadiq Muhammad bin Ahmad bin Syadhan ash-Shaydalani, mereka berkata: Telah menceritakan kepada kami Abu al-'Abbas Muhammad bin Ya'qub, telah menceritakan kepada kami Muhammad bin 'Isa al-'Attar, telah menceritakan kepada kami Katsir bin Hisyam, telah menceritakan kepada kami Kulthum bin Jausyan, dari Ayyub, dari Nafi', dari Ibnu 'Umar; ia berkata: Rasulullah saw bersabda: "Pedagang yang jujur, amanah, dan muslim akan bersama para syuhada pada hari kiamat.*

Hadis ini memberikan penghargaan yang sangat tinggi bagi para pelaku usaha muslim melalui janji kedudukan mulia di akhirat kelak, yaitu disejajarkan bersama para pejuang yang mati syahid (shuhada). Imam Al-Manawi dalam kitab *Fayd al-Qadir* menjelaskan bahwa berbisnis dengan memegang teguh sifat jujur (shaduq) dan amanah (amin) merupakan sebuah bentuk perjuangan jiwa (jihad an-nafs) yang sangat berat. Hal ini dikarenakan seorang pedagang setiap hari selalu dihadapkan pada godaan keserakahan, manipulasi takaran, dan kebohongan demi meraup keuntungan materi yang instan. Oleh sebab itu, ketika seorang pedagang muslim mampu menahan syahwat dunianya demi menjaga kejujuran dan kepercayaan konsumen, pengorbanannya dinilai setara dengan para martir yang mengorbankan nyawa di jalan Allah, sehingga aktivitas perdagangannya berubah bernilai ibadah yang agung.⁷⁷

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa jual beli memiliki dasar hukum yang kuat dalam Islam, baik dari Al-Qur'an, sunnah, maupun *ijma'* ulama. Al-

⁷⁷ Muhammad 'Abdurra'uf Al-Manawi, *Fayd Al-Qadir Syarh Al-Jami' Al-Shaghir* (Beirut: Dar al-Kutub al-Ilmiyyah, 2015).

Qur'an menegaskan bahwa Allah menghalalkan jual beli dan mengharamkan riba, serta mengatur agar transaksi dilakukan atas dasar kerelaan dan disertai kejujuran. Sunnah Nabi Muhammad SAW memperkuat ketentuan ini dengan memuji usaha yang dilakukan secara mandiri dan setiap jual beli yang *maibrur*, yakni transaksi yang dilakukan dengan jujur, adil, dan tanpa penipuan. Rasulullah SAW juga memberikan kedudukan mulia bagi pedagang yang jujur dan amanah, yakni akan bersama para nabi, orang-orang *shiddiq*, dan para *syuhada* di hari kiamat. Hal ini menunjukkan bahwa jual beli bukan sekadar aktivitas ekonomi, tetapi juga sarana untuk meraih keberkahan, pahala, dan kedudukan tinggi di sisi Allah apabila dijalankan sesuai tuntunan syariat.

2.2.3 Rukun dan Syarat Jual Beli

Dalam hukum Islam, terdapat perbedaan pandangan di antara para ulama mengenai rukun jual beli. Mazhab Hanafiyah menetapkan bahwa rukun jual beli hanya satu, yaitu *ijab dan qabul*, yang menunjukkan adanya pertukaran barang dengan kerelaan dari kedua belah pihak, baik melalui ucapan maupun perbuatan. Sementara itu, *jumhur* ulama (mayoritas ulama dari mazhab Syafi'i, Maliki, dan Hanbali) menyebutkan empat rukun jual beli:⁷⁸ Akad (*ijab qabul*), akad menurut bahasa adalah ikatan yang ada diantara ujung suatu barang. Sedangkan menurut istilah ahli fiqh *ijab qabul* menurut cara yang disyariatkan sehingga tampak akibatnya.

- a. Orang yang berakad (subjek) dua pihak terdiri dari *al-bai'* (penjual) dan *musytari* (pembeli). Disebut juga *aqid*, yaitu orang yang melakukan akad dalam jual beli, dalam jual beli tidak mungkin terjadi tanpa adanya orang yang melakukannya, dan orang yang melakukan harus:

⁷⁸Ismail Pane, *Fiqh Mu'amalah Kontemporer, Fiqih Muamalah Kontemporer*, vol. 1 (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini Anggota IKAPI, 2021)

- 1) Beragama Islam, orang yang melakukan jual beli adalah orang Islam, and ini disyaratkan saja bagi pembeli dalam benda-benda tersebut.
 - 2) Berakal, orang yang dimaksud dengan orang yang berakal ini adalah orang yang dapat membedakan atau memilih mana yang baik baginya.
 - 3) Kehendaknya sendiri, yaitu bahwa dalam melakukan perbuatan jual beli tidak dipaksa.
 - 4) *Baligh* atau telah dewasa dalam hukum Islam batasan menjadi seorang dewasa bagi laki-laki adalah apabila sudah bermimpi atau berumur 15 tahun, dan sesudah haid bagi perempuan.
 - 5) Keduanya tidak *mubazir*, yaitu para pihak yang mengikatkan diri dalam perjanjian jual beli tersebut bukanlah manusia yang boros (*mubazir*).syarat orang yang melakukan jual beli adalah orang Islam, dan ini disyaratkan bagi pembeli saja dalam benda-benda tertentu.
 - 6) Berakal, yang dimaksud dengan orang yang berakal disini adalah orang yang dapat membedakan atau memilih mana yang terbaik baginya.
 - 7) Dengan kehendaknya sendiri, yang dimaksud dengan kehendaknya sendiri yaitu bahwa dalam melakukan perbuatan jual beli tidak dipaksa.
- b. Ketiga, *ma'kud 'alaih* (objek) untuk menjadi sahnya jual beli harus ada *ma'qud alaih* yaitu barang menjadi objek jual beli atau yang menjadi sebab terjadinya perjanjian jual beli.
- c. Ada nilai tukar pengganti barang, nilai tukar pengganti barang, yaitu sesuatu yang memenuhi tiga syarat, yaitu:
- 1) Bisa menyimpan nilai
 - 2) Bisa menilai atau menghargakan suatu barang
 - 3) Bisa dijadikan alat tukar.

Dalam hukum Islam, transaksi jual beli dianggap sah apabila memenuhi sejumlah syarat yang telah ditetapkan oleh syariat. Syarat-syarat ini bertujuan untuk memastikan keadilan, kejelasan, dan kerelaan antara pihak-pihak yang terlibat, serta untuk menghindari unsur penipuan atau ketidakpastian. Berikut adalah syarat-syarat jual beli dalam Islam:

- a. Adanya kerelaan dari kedua belah pihak. Transaksi harus dilakukan atas dasar suka sama suka tanpa adanya paksaan dari pihak manapun. Hal ini sesuai dengan firman Allah dalam Al-Qur'an: *"Hai orang-orang yang beriman, janganlah kamu saling memakan harta sesamamu dengan jalan yang batil, kecuali dengan jalan perniagaan yang berlaku dengan kerelaan di antara kamu."* (QS. An-Nisa: 29)
- b. Pelaku transaksi memenuhi kriteria. Penjual dan pembeli haruslah individu yang cakap hukum, yaitu: *Baligh*: Telah mencapai usia dewasa menurut syariat, Berakal Sehat: Mampu memahami dan mempertimbangkan konsekuensi dari transaksi yang dilakukan, tidak boros. Tidak dikenal sebagai orang yang menghambur-hamburkan harta tanpa alasan yang dibenarkan. Bukan Budak: Memiliki kebebasan penuh dalam melakukan transaksi. Transaksi yang dilakukan oleh anak kecil, orang gila, atau individu yang berada di bawah pengampuan tidak dianggap sah.
- c. Objek transaksi (barang) memenuhi kriteria. Barang yang diperjualbelikan harus memenuhi syarat-syarat berikut: Halal dan bermanfaat, barang tersebut tidak haram menurut syariat dan memiliki manfaat yang jelas. Dimiliki atau diizinkan untuk dijual. Penjual harus memiliki hak atas barang tersebut atau mendapatkan izin untuk menjualnya. Dapat Diserahkan: Barang harus dapat diserahkan kepada pembeli setelah transaksi. Jelas dan tidak samar, spesifikasi barang harus jelas, sehingga tidak

menimbulkan keraguan atau perselisihan di kemudian hari.

- d. Harga jelas dan disepakati. Harga barang harus ditentukan secara jelas dan disepakati oleh kedua belah pihak. Harga yang tidak jelas atau berubah-ubah dapat menyebabkan ketidakpastian dan perselisihan.⁷⁹

Adapun memenuhi syarat-syarat tersebut adalah penting untuk memastikan bahwa transaksi jual beli dilakukan sesuai dengan prinsip-prinsip keadilan dan kejujuran yang diajarkan dalam Islam. Dengan demikian, kedua belah pihak dapat menjalankan transaksi dengan rasa aman dan penuh tanggung jawab. Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa rukun dan syarat jual beli dalam Islam bertujuan untuk memastikan setiap transaksi berlangsung dengan adil, jelas, dan sesuai ketentuan syariat. Menurut jumhur ulama, jual beli yang sah harus memenuhi empat rukun, yaitu adanya akad (*ijab qabul*) sebagai bentuk kesepakatan, adanya pihak yang berakad (penjual dan pembeli) yang memenuhi kriteria seperti berakal, baligh, tidak dipaksa, dan tidak mubazir, adanya objek (*ma'kud 'alaih*) yang halal, bermanfaat, dimiliki atau diizinkan untuk dijual, serta adanya nilai tukar yang jelas dan disepakati. Sementara itu, syarat sah jual beli meliputi adanya kerelaan dari kedua belah pihak, kecakapan hukum para pelaku transaksi, kejelasan objek yang diperjualbelikan, serta penetapan harga yang pasti. Ketentuan ini tidak hanya menjaga agar jual beli terhindar dari unsur penipuan, ketidakjelasan, dan ketidakadilan, tetapi juga menjadikan aktivitas jual beli sebagai bentuk muamalah yang membawa keberkahan dan sesuai tuntunan Islam.

2.2.4 Macam-macam Jual Beli

Dalam Islam, jual beli (*al-bay'*) merupakan salah satu bentuk muamalah yang sangat penting dan diatur secara rinci dalam fikih untuk memastikan keadilan, kejujuran, dan keberkahan

⁷⁹ Umi Hani, *Buku Ajar Fiqih Muamalah* (Banjarmasin: UNiversitas Islam Negeri Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjary, 2021).

dalam transaksi. Berbagai jenis jual beli telah diklasifikasikan berdasarkan objek, metode pembayaran, dan kondisi tertentu. Berikut adalah penjelasan mengenai macam-macam jual beli yang diakui dalam syariat Islam:⁸⁰

a. Jual Beli *Musāwamah*

Jual beli *musāwamah* adalah transaksi jual beli biasa di mana harga ditentukan melalui negosiasi antara penjual dan pembeli tanpa mengungkapkan harga pokok barang. Jenis ini umum dilakukan dalam perdagangan sehari-hari, di mana penjual dan pembeli sepakat atas harga tanpa perlu mengetahui rincian biaya produksi atau keuntungan penjual.⁸¹

b. Jual Beli *Murābahah*

Murābahah adalah jenis transaksi di mana penjual mengungkapkan harga pokok barang kepada pembeli serta menambahkan keuntungan yang disepakati sebelumnya. Transaksi ini diperbolehkan dalam Islam dengan syarat penjual harus mengungkapkan harga pokok dan margin keuntungan kepada pembeli. *Murābahah* memberikan manfaat bagi penjual yang dapat memperoleh keuntungan yang adil, serta bagi pembeli yang dapat memperoleh barang dengan harga yang transparan. Transaksi ini juga dapat meningkatkan kepercayaan antara penjual dan pembeli, serta mendukung pertumbuhan ekonomi.⁸²

c. Jual Beli Salam

Jual beli salam adalah transaksi di mana pembayaran dilakukan di muka untuk barang yang akan diserahkan di masa yang akan datang. Biasanya digunakan dalam transaksi pertanian, di mana petani menerima pembayaran di muka untuk produk pertanian yang akan mereka hasilkan di masa

⁸⁰ Nabila Azrilia Syahra et al., “Konsep Jual Beli Dalam Perspektif Fiqih Muamalah Dan Implikasinya Terhadap Ekonomi Syariah,” *Jurnal Studi Pendidikan Agama Islam* 1, no. 4 (2024): 112, <https://ejournal.aripafi.or.id/index.php/Hikmah%0AKonsep>.

⁸¹ Syahra et al.

⁸² Syahra et al.

depan. Dalam salam, pembeli membayar harga barang di awal transaksi dan penjual berjanji untuk mengirimkan barang tersebut pada waktu yang telah disepakati.⁸³

d. Jual Beli *Istiṣnā'*

Istiṣnā' adalah jenis jual beli yang melibatkan pemesanan barang yang akan diproduksi sesuai dengan spesifikasi tertentu, dengan pembayaran yang dapat dilakukan di awal, selama proses, atau setelah barang selesai. Transaksi ini banyak digunakan dalam industri konstruksi, seperti pembangunan rumah atau proyek infrastruktur lainnya.⁸⁴

e. Jual Beli *Ijārah*

Ijārah adalah akad sewa menyewa atas suatu barang atau jasa untuk jangka waktu tertentu dengan pembayaran sewa yang disepakati. Dalam *ijarah*, penyewa membayar sewa kepada pemilik untuk menggunakan barang yang disewakan selama jangka waktu yang telah ditentukan. Contoh umum penggunaan *ijarah* adalah sewa kendaraan, rumah, atau mesin.

f. Jual Beli *Musyārakah*

Musyārakah adalah bentuk kerja sama antara dua pihak atau lebih yang menggabungkan modal untuk menjalankan usaha bersama dan membagi keuntungan sesuai kesepakatan. Setiap pihak berkontribusi dalam bentuk modal dan berbagi risiko serta keuntungan usaha.

g. Jual Beli *Muḍārabah*

⁸³ Rudi Hartono I Zahratul Jannah, Zilhayatul Husna, Meiroza, Nurulk Assyfa, "Akad Dalam Jual Beli : Akad Murabahah, Akad Salam, Akad Istishna," *Jurnal Perbankan Syariah Darussalam (JPSDa)* 3, no. 1 (2023): 2775–6084, <https://ejournal.aripafi.or.id/index.php/Hidayah>.

⁸⁴ Bagus Ahmad Sudiro, Nurmala Ahmar, and Ardiansyah, "Murabahah Financing, Musyarakah, Mudharabah, Istishna and Ijarah Against Sharia Banking Profit Sharing," *JFBA: Journal of Financial and Behavioural Accounting* 2, no. 2 (2022): 40–49, <https://doi.org/10.33830/jfba.v2i2.4182.2022>.

Muḍārabah adalah kerja sama antara pemilik modal dan pengelola usaha di mana keuntungan dibagi sesuai kesepakatan, sementara kerugian ditanggung oleh pemilik modal kecuali akibat kelalaian pengelola. Dalam *Muḍārabah*, pemilik modal menyediakan dana, dan pengelola usaha bertanggung jawab atas operasional bisnis.⁸⁵

h. Jual Beli dengan *Khiyār*

Transaksi ini memberikan hak kepada salah satu atau kedua belah pihak untuk membatalkan akad dalam jangka waktu tertentu jika terdapat ketidaksesuaian atau cacat pada barang. *Khiyār* memberikan fleksibilitas dan perlindungan bagi kedua belah pihak dalam transaksi jual beli.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa dalam Islam terdapat berbagai macam bentuk jual beli yang diatur secara rinci untuk memastikan keadilan, transparansi, dan keberkahan dalam transaksi. Setiap jenis jual beli memiliki karakteristik, mekanisme, dan ketentuan khusus yang disesuaikan dengan kebutuhan para pihak, baik dalam hal penentuan harga, metode pembayaran, maupun waktu penyerahan barang. Misalnya, jual beli *musāwamah* dilakukan melalui tawar-menawar tanpa mengungkapkan harga pokok, sedangkan *murābahah* menekankan keterbukaan harga pokok dan margin keuntungan. Jual beli salam dan *istiṣnā'* memungkinkan pembayaran atau pemesanan dilakukan di muka untuk barang yang akan diserahkan di masa mendatang, sementara ijarah lebih berfokus pada akad sewa menyewa. Adapun musyarakah dan *muḍārabah* adalah bentuk kerja sama yang menggabungkan modal dan keahlian dengan pembagian keuntungan sesuai kesepakatan. Selain itu, terdapat jual beli dengan *khiyār* yang memberi hak membatalkan akad dalam kondisi tertentu, serta jual beli dengan syarat yang diperbolehkan selama tidak bertentangan dengan syariat. Dengan keberagaman bentuk ini, hukum Islam memberikan fleksibilitas yang luas dalam

⁸⁵ Sudiro, Ahmar, and Ardiansyah.

bermuamalah, sekaligus menjaga prinsip kejujuran, keadilan, dan saling ridha di antara pihak-pihak yang bertransaksi.

2.3. Model Problem Based Learning

2.3.1. Pengertian Model Problem Based Learning

Problem Based Learning (PBL) adalah suatu model pembelajaran inovatif yang berpusat pada peserta didik (*student centered learning*) dan dirancang untuk mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi seperti berpikir kritis (*critical thinking*), analitis, kreatif, dan kolaboratif melalui proses pemecahan masalah. Dalam PBL, peserta didik tidak lagi berperan sebagai penerima informasi pasif, tetapi menjadi pembelajar aktif yang terlibat secara langsung dalam menemukan, mengolah, dan membangun pengetahuan mereka sendiri. Model ini berangkat dari premis bahwa pembelajaran akan lebih efektif dan bermakna apabila dilakukan dalam konteks masalah nyata (*real world problems*) atau simulasi yang relevan dengan kehidupan dan bidang studi mereka. Proses pembelajaran dalam PBL dimulai dengan penyajian masalah yang bersifat terbuka (*ill structured problems*) dan kompleks, yang tidak memiliki satu jawaban pasti. Peserta didik diajak untuk memahami konteks masalah, mengidentifikasi informasi yang sudah diketahui dan yang perlu dicari, kemudian menyusun hipotesis atau dugaan awal mengenai kemungkinan solusi. Selanjutnya, mereka melakukan pencarian informasi, mengolah data, dan menguji hipotesis tersebut baik secara mandiri maupun dalam kerja kelompok. Diskusi, kolaborasi, dan pertukaran ide menjadi unsur kunci dalam proses ini, sehingga keterampilan komunikasi, kepemimpinan, manajemen waktu, serta toleransi terhadap perbedaan pendapat dapat berkembang secara alami.⁸⁶

⁸⁶ Wahyuningsih Santosa et al., "Top 10 21st Century Skills That Can Be Developed Through the Implementation of Problem Based Learning Method," *Perspektif Ilmu Pendidikan* 39, no. 01 (2025): 1–6, <https://doi.org/10.21009/pip.391.1>.

Peran pendidik dalam PBL bergeser dari sekadar penyampai materi menjadi fasilitator, pembimbing yang membantu peserta didik tetap fokus pada tujuan pembelajaran, memandu proses berpikir kritis, memberikan umpan balik konstruktif, dan memastikan semua anggota kelompok berpartisipasi aktif. Pendidik tidak memberikan solusi langsung, tetapi mendorong peserta didik untuk menemukan jawaban melalui proses investigasi yang sistematis. Dengan pendekatan seperti ini, PBL tidak hanya meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi, tetapi juga mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan dunia nyata, baik di bidang akademik maupun profesional. Peserta didik dibekali kemampuan untuk belajar sepanjang hayat (*lifelong learning skills*), beradaptasi dengan perubahan, dan mengambil keputusan secara bijak berdasarkan data serta analisis yang mendalam. Oleh karena itu, PBL dipandang sebagai salah satu strategi pembelajaran yang selaras dengan tuntutan abad ke-21 yang menekankan kreativitas, kolaborasi, komunikasi, dan pemikiran kritis sebagai keterampilan utama untuk sukses.⁸⁷

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa *Problem Based Learning* (PBL) merupakan pendekatan pembelajaran yang efektif untuk membekali peserta didik dengan keterampilan abad ke-21, karena menempatkan mereka sebagai pusat pembelajaran dan melatih kemampuan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, serta komunikasi melalui pemecahan masalah nyata. Peran pendidik dalam PBL lebih sebagai fasilitator yang membimbing proses investigasi, bukan sekadar pemberi materi, sehingga peserta didik terdorong untuk aktif membangun pengetahuan dan menemukan solusi secara mandiri maupun berkelompok. Dengan demikian, PBL tidak hanya memperdalam pemahaman konsep, tetapi juga menumbuhkan kemandirian belajar, kemampuan adaptasi, dan

⁸⁷ Rika Yuniar et al., "Peran Guru Dalam Pelaksanaan Model Pbl (Problem Based Learning) Sebagai Penguatan Keterampilan Berpikir Kritis," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 7, no. 2 (2022): 1134–50, <https://doi.org/10.23969/jp.v7i2.6408>.

keterampilan mengambil keputusan yang relevan untuk kehidupan nyata, menjadikannya strategi pembelajaran yang selaras dengan tuntutan dunia modern yang dinamis dan kompleks.

2.3.2. Langkah-langkah Model *Problem Based Learning*

Pembelajaran berbasis masalah atau *Problem Based Learning* (PBL) merupakan salah satu model pembelajaran inovatif yang menempatkan peserta didik sebagai pusat aktivitas belajar. Prosesnya dirancang agar siswa mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif melalui pemecahan masalah nyata yang relevan dengan kehidupan mereka. Secara umum, terdapat lima tahapan utama yang dapat diikuti dalam pelaksanaan PBL.

- a. Tahap pertama adalah orientasi peserta didik pada masalah.

Pada tahap ini, guru memulai pembelajaran dengan menjelaskan tujuan yang ingin dicapai serta pentingnya materi yang akan dipelajari. Guru juga menjabarkan sumber daya dan logistik yang diperlukan, misalnya bahan, alat, atau akses informasi. Selanjutnya, guru memotivasi siswa untuk terlibat aktif dengan memaparkan suatu permasalahan yang bersifat menantang, kontekstual, dan mendorong rasa ingin tahu. Masalah ini harus dirancang sedemikian rupa sehingga memicu diskusi dan mengarahkan siswa pada pencarian solusi melalui proses berpikir kritis.⁸⁸

- b. Tahap kedua adalah mengorganisasikan kegiatan belajar.

Setelah masalah dipaparkan, guru mengatur strategi pelaksanaan pembelajaran, salah satunya dengan membagi peserta didik ke dalam kelompok kecil. Pembagian ini bertujuan memfasilitasi kolaborasi, berbagi ide, dan pembagian tugas. Guru juga membantu peserta didik

⁸⁸ Hj Salmi, "Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 SDN 1 Sukarara," *Jurnal Ilmu Pendidikan* 02, no. 01 (2020): 1–12.

mendefinisikan masalah secara lebih spesifik, merumuskan pertanyaan penelitian, serta menyusun rencana langkah-langkah yang akan ditempuh untuk memecahkan masalah tersebut.⁸⁹

c. Tahap ketiga adalah membimbing penyelidikan individu maupun kelompok.

Pada fase ini, guru berperan sebagai fasilitator yang mendorong siswa untuk mencari dan mengumpulkan informasi dari berbagai sumber, baik melalui studi literatur, wawancara, eksperimen, maupun observasi lapangan. Penyelidikan dilakukan secara sistematis untuk memperoleh data atau temuan yang relevan dengan masalah yang sedang dibahas. Guru memantau kemajuan setiap kelompok, memberikan arahan jika diperlukan, dan membantu mereka tetap fokus pada tujuan pembelajaran.⁹⁰

d. Tahap keempat adalah mengembangkan dan menyajikan hasil kerja.

Setelah data terkumpul, peserta didik mengolah informasi tersebut menjadi suatu kesimpulan atau solusi yang terstruktur. Guru membimbing mereka dalam menyiapkan laporan, dokumentasi, model, atau media presentasi yang menarik dan mudah dipahami. Penyajian hasil dapat dilakukan dalam berbagai bentuk, seperti diskusi kelas, pameran karya, atau presentasi formal. Proses ini tidak hanya melatih kemampuan komunikasi, tetapi juga meningkatkan rasa percaya diri peserta didik dalam memaparkan hasil pemikirannya.⁹¹

⁸⁹ Salmi.

⁹⁰ Ulyah Puspita Ayu, Suci Pratiwi Tahir, and Andi Paidi, "Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa," *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 4, no. 2 (2024): 87–91, <https://doi.org/10.62388/jpdp.v4i2.503>.

⁹¹ Syamsidah and Hamidah Suryani, *Buku Model Problem Based Learning (PBL)* (Yogyakarta: Deepublish, 2018).

- e. Tahap terakhir adalah menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Pada tahap refleksi ini, guru mengajak peserta didik untuk menilai kembali langkah-langkah yang telah diambil, efektivitas strategi yang digunakan, serta ketepatan solusi yang dihasilkan. Evaluasi dapat dilakukan secara individu maupun kelompok untuk menumbuhkan kesadaran akan kekuatan dan kelemahan proses yang telah dilalui. Selain itu, guru dapat memberikan umpan balik yang konstruktif agar siswa mampu meningkatkan kualitas proses berpikir dan hasil kerjanya di masa mendatang.⁹²

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah model *Problem Based Learning* (PBL) merupakan sebuah rangkaian proses pembelajaran yang dirancang untuk menempatkan peserta didik sebagai pusat aktivitas belajar, dengan memulai pembelajaran dari permasalahan nyata yang relevan dengan kehidupan mereka. Proses ini dimulai dengan orientasi terhadap masalah untuk menumbuhkan rasa ingin tahu dan motivasi, dilanjutkan dengan pengorganisasian peserta didik ke dalam kelompok untuk berdiskusi dan merumuskan langkah penyelesaian. Peserta didik kemudian dibimbing dalam penyelidikan mandiri maupun kelompok untuk mengumpulkan informasi, menganalisis data, dan menguji hipotesis yang mereka buat.

Hasil dari penyelidikan tersebut dipresentasikan dan dievaluasi, baik oleh guru maupun teman sebaya, untuk memastikan ketepatan solusi dan memperkaya wawasan. Akhirnya, proses refleksi dilakukan agar peserta didik dapat mengevaluasi proses belajar mereka, mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan, serta mengaitkan pembelajaran yang diperoleh dengan situasi

⁹² Anita Desy Ratnasari, Wahyudi Wahyudi, and Intan Permana, "Penerapan Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik," *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 12, no. 3 (2022): 261–66, <https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i3.p261-266>.

kehidupan nyata. Dengan demikian, PBL tidak hanya mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif, tetapi juga menumbuhkan sikap proaktif dalam menghadapi masalah secara sistematis.

2.3.3. Karakteristik Model *Problem Based Learning*

Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) memiliki ciri khas yang membedakannya dari model pembelajaran lainnya, meskipun sama-sama berbasis masalah. Karakteristik utama PBL meliputi:⁹³

a. Proses Pembelajaran Dimulai dengan Masalah Nyata

Pendekatan PBL selalu diawali dengan penyajian masalah autentik atau kontekstual yang relevan dengan kehidupan peserta didik. Masalah ini tidak bersifat teoritis semata, melainkan merupakan situasi nyata yang dapat mereka temui dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya, dalam pembelajaran materi jual beli di MTs, peserta didik dapat dihadapkan pada kasus transaksi yang membutuhkan perhitungan keuntungan atau penentuan harga yang adil. Masalah autentik ini berfungsi sebagai pemicu atau stimulus bagi peserta didik untuk aktif mencari solusi, melakukan riset, dan memahami konsep-konsep yang terkait. Menurut Aris Shoi-min, penyajian masalah nyata meningkatkan fokus peserta didik, memotivasi mereka untuk terlibat lebih mendalam, serta membangun keterampilan berpikir kritis dan analitis yang aplikatif. Dengan memulai dari masalah nyata, pembelajaran menjadi lebih bermakna karena peserta didik dapat melihat langsung relevansi materi dengan kehidupan mereka.⁹⁴

b. Berpusat pada Peserta Didik

⁹³ Astrianingsih, "Analisis Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Motivasi Belajar Siswa."

⁹⁴ Resti Ardianti, Eko Sujarwanto, and Endang Surahman, "Problem-Based Learning: Apa Dan Bagaimana," *Diffraction* 3, no. 1 (2022): 27–35, <https://doi.org/10.37058/diffraction.v3i1.4416>.

Dalam PBL, peserta didik ditempatkan sebagai pusat dari seluruh proses pembelajaran. Mereka bertanggung jawab untuk mengeksplorasi masalah, mengumpulkan informasi, menganalisis data, dan menyusun solusi secara mandiri atau dalam kelompok. Peran guru bukan lagi sebagai satu-satunya sumber informasi, tetapi sebagai fasilitator yang memberikan arahan, memandu proses berpikir, dan menyediakan sumber belajar yang diperlukan. Pendekatan ini menumbuhkan kemandirian, tanggung jawab, dan kemampuan peserta didik untuk mengelola proses belajarnya sendiri. Selain itu, berpusat pada peserta didik memungkinkan mereka untuk belajar sesuai kecepatan, minat, dan gaya belajar masing-masing, sehingga pembelajaran menjadi lebih personal dan efektif.⁹⁵

c. Pembelajaran Kolaboratif dalam Kelompok Kecil

Salah satu karakteristik utama PBL adalah kerja sama dalam kelompok kecil. Peserta didik bekerja secara kolaboratif untuk mendiskusikan masalah, bertukar ide, dan menyusun solusi bersama. Kolaborasi ini tidak hanya memungkinkan peserta didik untuk saling berbagi pengetahuan dan perspektif, tetapi juga membantu mereka mengembangkan keterampilan sosial, komunikasi, negosiasi, dan kerja tim. Diskusi kelompok mendorong peserta didik untuk berpikir kritis melalui dialog, mempertahankan argumen, mendengarkan pandangan orang lain, dan menemukan kesepakatan. Proses ini mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan nyata dalam dunia profesional dan kehidupan sosial, di mana kemampuan bekerja sama dan beradaptasi dengan ide orang lain sangat penting.⁹⁶

d. Peran Guru sebagai Fasilitator

⁹⁵ Ardianti, Sujarwanto, and Surahman.

⁹⁶ Lolita Anna Risandy et al., "Penerapan Model Based Learning (PBL) Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas 5 Sekolah Dasar," *Jurnal Kajian Dan Penelitian Umum* 1, no. 4 (2023): 95–105, <https://doi.org/10.47861/jkpu-nalanda.v1i4.379>.

Dalam PBL, guru berperan sebagai fasilitator yang aktif membimbing peserta didik, bukan sekadar penyampai materi. Guru memberikan dukungan berupa arahan, sumber daya, pertanyaan pemicu, dan umpan balik yang konstruktif tanpa langsung memberikan jawaban atau solusi. Peran ini penting untuk mendorong peserta didik berpikir kritis, mandiri, dan kreatif dalam menyelesaikan masalah. Guru juga memantau perkembangan proses belajar, membantu peserta didik tetap fokus, dan memastikan setiap anggota kelompok berpartisipasi secara aktif. Dengan pendekatan ini, guru membentuk suasana belajar yang partisipatif, interaktif, dan mendorong rasa tanggung jawab peserta didik terhadap hasil belajar mereka sendiri.⁹⁷

e. Penyampaian Hasil dalam Bentuk Produk

Hasil akhir dari proses PBL diwujudkan dalam bentuk produk yang konkret, yang menunjukkan pemahaman peserta didik terhadap materi dan kemampuan mereka menerapkan konsep secara praktis. Produk ini dapat berupa laporan tertulis, presentasi, model, poster, video, atau solusi lain yang relevan dengan masalah yang dihadapi. Penyampaian hasil ini tidak hanya berfungsi sebagai evaluasi kognitif, tetapi juga sebagai sarana peserta didik untuk mengasah keterampilan komunikasi, kreatifitas, dan kemampuan berpikir reflektif. Produk yang dihasilkan menunjukkan bagaimana peserta didik mampu mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, dan sikap untuk menyelesaikan masalah secara utuh, serta memberikan kesempatan bagi guru dan teman sebaya untuk

⁹⁷ Eva Pebri Ningsih, Sefna Rismen, and Yulia Haryono, "Efektivitas Problem Based Learning (PBL) Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa," *Journal of Education Research* 6, no. 3 (2025): 670–76, <https://doi.org/10.37985/jer.v6i3.1635>.

memberikan masukan konstruktif demi perbaikan dan pembelajaran lebih lanjut.⁹⁸

Dari penjelasan di atas dapat kita simpulkan bahwa model PBL memiliki karakteristik khas yang membedakannya dari metode pembelajaran lainnya, yaitu berawal dari permasalahan nyata yang relevan dengan kehidupan peserta didik, berpusat pada keterlibatan aktif siswa, serta menekankan pembelajaran kolaboratif dalam kelompok kecil. PBL memposisikan guru sebagai fasilitator yang membimbing proses eksplorasi tanpa memberikan solusi secara langsung, sehingga mendorong peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan mandiri. Selain itu, proses pembelajaran dalam PBL diakhiri dengan penyusunan produk nyata sebagai bentuk solusi yang tidak hanya mencerminkan pemahaman konseptual, tetapi juga keterampilan peserta didik dalam menerapkan pengetahuan secara praktis. Dengan ciri-ciri tersebut, PBL mampu menciptakan pembelajaran yang lebih kontekstual, interaktif, dan berorientasi pada pengembangan kompetensi abad ke-21.

2.3.4. Kelebihan dan Kekurangan Model *Problem Based Learning*

Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) memiliki sejumlah kelebihan yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Menurut Warsono dan Hariyanto (2013), kelebihan PBL antara lain:⁹⁹

a. Melatih Peserta Didik dalam Menyelesaikan Masalah

Salah satu keunggulan utama PBL adalah kemampuannya membiasakan peserta didik untuk

⁹⁸ Ulyah Puspita Ayu, Suci Pratiwi Tahir, and Andi Paidia, "Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa."

⁹⁹ Hariyanto Warsono, *Pembelajaran Aktif* (Bandung: PT.Remaja Rosdakarya, 2013).

menghadapi dan menyelesaikan masalah secara sistematis. Dalam proses ini, peserta didik belajar untuk mengidentifikasi masalah, menganalisis penyebab, mencari informasi yang relevan, dan merancang solusi yang tepat. Kegiatan ini tidak hanya terbatas pada konteks pembelajaran di kelas, tetapi juga menyiapkan peserta didik untuk menghadapi masalah nyata di kehidupan sehari-hari. Dengan terbiasa menghadapi masalah, peserta didik mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kemampuan pengambilan keputusan, serta daya kreatif dalam menemukan solusi alternatif yang efektif dan aplikatif.

b. Meningkatkan Kemampuan Sosial melalui Diskusi

PBL menekankan kerja sama dan diskusi dalam kelompok kecil sebagai bagian integral dari proses pembelajaran. Melalui interaksi ini, peserta didik belajar untuk menghargai pendapat orang lain, menyampaikan ide secara jelas, mendengarkan kritik konstruktif, serta mengelola konflik secara positif. Diskusi kelompok juga melatih peserta didik untuk bekerja sama dalam menyelesaikan masalah yang kompleks, sehingga keterampilan sosial seperti komunikasi, empati, dan kolaborasi dapat berkembang secara alami. Keterampilan sosial ini sangat penting sebagai bekal bagi mereka dalam kehidupan sosial maupun dunia kerja di masa depan.¹⁰⁰

c. Mempererat Hubungan antara Guru dan Peserta Didik

Dalam PBL, guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing peserta didik dalam proses pemecahan masalah,

¹⁰⁰ I.M. Ardana Rasihun, K. Suma, "... Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Kepekaan Sosial Pada ...," *PENDASI Jurnal Pendidikan* ... 9, no. 1 (2025): 113–25, https://semnas-fmipa.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_pendas/article/view/5211%0Ahttps://semnas-fmipa.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_pendas/article/download/5211/1883.

bukan sekadar penyampai materi. Peran guru yang lebih dekat dan interaktif ini menciptakan hubungan yang lebih intens dan akrab dengan peserta didik. Guru memberikan arahan, dukungan, dan umpan balik secara personal, sehingga peserta didik merasa diperhatikan dan termotivasi untuk belajar. Hubungan yang harmonis antara guru dan peserta didik tidak hanya meningkatkan suasana belajar yang menyenangkan, tetapi juga memperkuat motivasi internal peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.

d. Membiasakan Penggunaan Metode Ilmiah dan Eksperimen

PBL mendorong peserta didik untuk mengaplikasikan metode ilmiah dalam mencari solusi, mulai dari observasi, perumusan hipotesis, pengumpulan data, analisis informasi, hingga menyimpulkan hasil. Proses ini memungkinkan peserta didik untuk belajar secara sistematis, kritis, dan reflektif. Selain itu, PBL juga memfasilitasi penggunaan eksperimen atau simulasi sebagai bagian dari proses pembelajaran, sehingga peserta didik dapat menguji teori secara langsung dan melihat hasil nyata dari pemecahan masalah yang mereka lakukan. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga membekali peserta didik dengan keterampilan berpikir analitis, evaluatif, dan kreatif.

e. Meningkatkan Kemandirian dan Tanggung Jawab Belajar

Dengan PBL, peserta didik didorong untuk mengambil inisiatif dalam mencari informasi dan menyelesaikan masalah. Mereka belajar mengatur waktu, mengelola sumber daya, serta bertanggung jawab terhadap proses dan hasil belajar mereka sendiri. Kemandirian ini membentuk peserta didik menjadi individu yang proaktif, mampu belajar secara mandiri, dan siap menghadapi tantangan akademik maupun kehidupan nyata.

f. Mengembangkan Kemampuan Integrasi Pengetahuan dan Aplikasi Praktis

PBL mengharuskan peserta didik untuk mengintegrasikan berbagai konsep dan keterampilan dalam menyelesaikan masalah. Hal ini membuat mereka tidak hanya memahami teori secara pasif, tetapi juga mampu menerapkannya dalam konteks nyata. Proses ini meningkatkan relevansi pembelajaran, memperdalam pemahaman materi, dan menumbuhkan kemampuan berpikir kritis yang berorientasi pada solusi.¹⁰¹

Sama halnya dengan model pengajaran yang lain, model pembelajaran *Problem Based Learning* juga memiliki beberapa kekurangan dalam penerapannya. Kelemahan tersebut diantaranya:

a. Ketergantungan pada Motivasi dan Minat Peserta Didik

Salah satu tantangan utama PBL adalah jika peserta didik tidak memiliki minat atau percaya diri terhadap masalah yang diberikan, mereka cenderung enggan untuk mencoba dan terlibat aktif dalam pembelajaran. PBL menuntut peserta didik untuk berpikir kritis, mencari informasi secara mandiri, dan menyusun solusi. Jika peserta didik merasa masalah terlalu sulit atau tidak relevan dengan kehidupan mereka, motivasi belajar dapat menurun. Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan PBL sangat bergantung pada kesiapan mental, motivasi, dan rasa percaya diri peserta didik untuk menghadapi tantangan belajar. Oleh karena itu, guru perlu menyesuaikan kompleksitas masalah dengan kemampuan peserta didik serta memberikan dukungan dan arahan yang tepat agar mereka tetap termotivasi.¹⁰²

¹⁰¹ Warsono, *Pembelajaran Aktif*.

¹⁰² Niken Dwi Lestari, "Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Evolusi," *Science behind Saliva* 02, no. 01 (2023): 36–45, <https://jom.uin-suska.ac.id/index.php/JNSL>.

b. Membutuhkan Waktu Persiapan yang Cukup Lama

Penerapan PBL membutuhkan perencanaan dan persiapan yang lebih panjang dibandingkan model pembelajaran konvensional. Guru harus menyiapkan masalah autentik yang relevan, sumber belajar yang memadai, serta instrumen penilaian yang sesuai. Selain itu, guru perlu mengatur aktivitas kelompok, memonitor proses diskusi, dan menyediakan bimbingan yang tepat. Semua kegiatan ini membutuhkan waktu persiapan yang signifikan, sehingga guru harus memiliki manajemen waktu yang baik. Jika tidak, proses pembelajaran dapat menjadi kurang efektif atau masalah yang disajikan tidak terselesaikan dengan baik.¹⁰³

c. Kebutuhan Pemahaman Tujuan Pembelajaran yang Jelas

Tanpa pemahaman yang jelas tentang tujuan pembelajaran dan alasan mengapa mereka harus menyelesaikan masalah yang diberikan, peserta didik cenderung tidak fokus pada pembelajaran. Mereka mungkin hanya mengikuti proses secara mekanis tanpa benar-benar memahami konsep atau keterampilan yang ingin dicapai. Hal ini dapat mengurangi efektivitas PBL dalam mengembangkan pemahaman mendalam, keterampilan berpikir kritis, dan kemampuan memecahkan masalah secara autentik. Oleh karena itu, guru perlu menjelaskan tujuan pembelajaran secara gamblang, mengaitkan masalah dengan konteks nyata, dan menekankan manfaat penyelesaian masalah bagi pengetahuan dan keterampilan peserta didik.¹⁰⁴

d. Memerlukan Keterampilan Guru yang Tinggi

PBL menuntut guru memiliki keterampilan fasilitasi yang baik, kemampuan memandu diskusi kelompok, serta kemampuan menyesuaikan tingkat kesulitan masalah dengan

¹⁰³ Jenny Br Simamora, Ibnu Hjar, "Kebutuhan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Dalam Pembelajaran Biologi Kelas X Di Sma Negeri 1 Kampar Kiri."

¹⁰⁴ Jenny Br Simamora, Ibnu Hjar.

kemampuan peserta didik. Guru harus mampu memberikan bimbingan tanpa memaksakan solusi, mengelola dinamika kelompok, dan menjaga agar semua peserta didik aktif berpartisipasi. Jika guru kurang terampil dalam memfasilitasi PBL, proses pembelajaran dapat menjadi tidak terstruktur, kelompok dapat kehilangan fokus, dan tujuan pembelajaran sulit tercapai.¹⁰⁵

e. Kesulitan dalam Penilaian Hasil Belajar

Evaluasi dalam PBL tidak hanya mengukur hasil akhir berupa jawaban atau produk, tetapi juga proses berpikir, kolaborasi, dan keterampilan problem solving peserta didik. Hal ini membuat penilaian lebih kompleks dan memerlukan rubrik yang jelas serta pemantauan berkelanjutan. Tanpa strategi penilaian yang tepat, guru dapat kesulitan menilai perkembangan peserta didik secara adil dan objektif, terutama ketika setiap kelompok atau individu menghasilkan solusi yang berbeda.¹⁰⁶

f. Kemungkinan Ketidakseimbangan Partisipasi dalam Kelompok

Dalam PBL, peserta didik bekerja dalam kelompok kecil untuk menyelesaikan masalah. Namun, tidak semua anggota kelompok mungkin berkontribusi secara seimbang. Beberapa peserta didik yang lebih dominan dapat mengambil alih proses diskusi, sementara peserta didik lain menjadi pasif. Hal ini dapat mengurangi manfaat PBL bagi seluruh anggota kelompok jika tidak dikelola dengan baik. Guru

¹⁰⁵ Retno Martalia, Pinkan Amita Tri Prasasti, and Naniek Kusumawati, "Analisis Bahan Ajar E-Book Berbasis Project Based Learning Dalam Memperkuat Literasi Sains Siswa Kelas VI Sekolah Dasar," *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar* 1, no. 1 (2022): 996–1001, <https://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID/article/view/2714/2061>.

¹⁰⁶ Martalia, Prasasti, and Kusumawati.

perlu memastikan pembagian tugas yang jelas dan mendorong partisipasi aktif dari semua anggota.¹⁰⁷

Berdasarkan pendapat di atas, bahwa kelebihan model *Problem Based Learning* adalah dengan pemecahan masalah peserta didik dapat berpikir kritis sehingga sangat efektif digunakan untuk memahami isi pelajaran, Pemecahan masalah akan membangun dan menantang kemampuan peserta didik serta memberikan kepuasan untuk menemukan pengetahuan baru bagi peserta didik. Pemecahan masalah menjadikan aktivitas pembelajaran peserta didik lebih aktif serta peserta didik dapat mengkomunikasikan hasil pemecahan masalahnya. Sedangkan kekurangan model *Problem Based Learning* adalah bagi peserta didik yang kurang minat dalam belajar akan merasa kesulitan dalam memecahkan masalah yang dihadapinya dan akan membuat peserta kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran.

2.3.5. Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Berbasis Problem Based Learning

E-LKPD berbasis *Problem Based Learning* (PBL) merupakan inovasi media pembelajaran digital yang dirancang secara sistematis dengan mengintegrasikan permasalahan nyata (autentik) sebagai stimulus utama dalam proses belajar-mengajar. Kehadiran format elektronik (E-LKPD) memberikan fleksibilitas dan interaktivitas yang lebih tinggi dibandingkan cetakan konvensional. Melalui media ini, peserta didik tidak hanya menjadi penerima informasi pasif, melainkan didorong untuk terlibat aktif secara kognitif dan sosial dalam mengonstruksi serta memahami konsep-konsep keilmuan secara mandiri. Meskipun berpusat pada siswa (*student-centered*), proses ini tetap berjalan secara terarah di bawah bimb-

¹⁰⁷Hendratno, Nunuk Hariyati Fivi Setya Lestari, “Kompetensi Pedagogik Guru Dan Pbl : Dampaknya Terhadap Berpikir Kritis Dan Kreatif Siswa Sekolah Dasar,” *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09 (2024), https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/21584?utm_source=chatgpt.com.

ingan dan supervisi pendidik, sehingga penguasaan serta retensi materi pembelajaran dapat tercapai secara lebih mendalam dan bermakna.

Urgensi pengembangan E-LKPD berbasis PBL ini didasari oleh keterbatasan materi ajar yang beredar sebelumnya. LKPD konvensional umumnya masih bersifat monoton, di mana fokus utamanya terbatas pada pemaparan materi ringkas yang diikuti dengan contoh dan latihan soal mekanistik. Model tradisional tersebut kurang efektif dalam merangsang kemampuan berpikir kritis siswa. Sebaliknya, E-LKPD berbasis masalah ini hadir sebagai solusi inovatif yang memanfaatkan isu-isu kontekstual sehari-hari yang dekat dengan lingkungan siswa untuk memantik rasa ingin tahu dan motivasi intrinsik mereka. Melalui pendekatan berbasis masalah ini, siswa dilatih untuk menghubungkan teori akademis dengan realitas empiris di lapangan.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut, aktivitas di dalam E-LKPD disusun secara kronologis mengikuti sintaks atau tahapan model *Problem Based Learning* sebagai berikut:

- a. Orientasi Peserta Didik pada Masalah: Pendidik menyajikan fenomena atau permasalahan kontekstual yang problematis di awal pembelajaran melalui E-LKPD untuk memicu proses berpikir kritis siswa.
- b. Mengorganisasi Peserta Didik untuk Belajar: Di dalam kelompok yang telah dibentuk, peserta didik melakukan pembagian tugas dan berdiskusi untuk merumuskan batasan masalah yang akan diselesaikan.
- c. Membimbing Penyelidikan Individu maupun Kelompok: Peserta didik melakukan eksplorasi dan melakukan pelacakan informasi secara mandiri melalui berbagai sumber (seperti studi literatur perpustakaan, pencarian internet, maupun observasi langsung) guna mengumpulkan data yang relevan dengan orientasi masalah.
- d. Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya: Setelah data terkumpul, peserta didik kembali berdiskusi secara kolabo-

ratif untuk mengolah data, merumuskan solusi terbaik, dan menyusunnya dalam bentuk laporan atau karya formal untuk dipresentasikan di depan kelas.

- e. Analisis dan Evaluasi Proses Pemecahan Masalah: Pada tahap akhir, peserta didik bersama-sama dengan guru melakukan refleksi, evaluasi, dan penguatan (konfirmasi) terhadap seluruh rangkaian aktivitas serta solusi yang telah dipresentasikan, guna menyamakan persepsi konsep yang benar.¹⁰⁸

Adapun Kegiatan pembelajaran menggunakan LKPD berbasis PBL pada materi jual beli dalam mata pelajaran Fikih Madrasah Tsanawiyah dirancang untuk mendorong siswa berpikir kritis dan memecahkan masalah melalui lima tahapan utama. Pada tahap awal, guru menyajikan sebuah masalah nyata yang kontekstual, seperti kasus seorang siswa yang membeli barang secara daring namun barang yang diterima tidak sesuai dengan deskripsi, dan penjual menolak untuk menukar. Kasus ini dituliskan dalam LKPD sebagai stimulus awal yang memancing pertanyaan dan rasa ingin tahu siswa. Mereka kemudian diminta untuk merumuskan pertanyaan seperti "Apakah jual beli tersebut sah menurut Islam?" atau "Apa hak pembeli jika merasa dirugikan?" Tahap kedua mengorganisasi siswa dalam kelompok kecil untuk mendiskusikan masalah dan mengidentifikasi informasi yang dibutuhkan. LKPD membantu mereka mencatat ide-ide awal serta sumber belajar yang akan digunakan. Dalam tahap investigasi, siswa mencari informasi dari buku Fikih, Al-Qur'an dan hadis, serta sumber daring, kemudian mencatat hasil temuannya dalam kolom analisis LKPD.

Informasi seperti rukun dan syarat jual beli, serta nilai-nilai etika dalam berdagang, menjadi dasar untuk merumuskan solusi atas kasus yang mereka hadapi. Setelah proses investigasi, siswa menyusun simpulan dan solusi yang dituangkan dalam LKPD.

¹⁰⁸ Syamsidah and Suryani, *Buku Model Problem Based Learning* (Yogyakarta: Deepublish, 2018)

Misalnya, mereka menyimpulkan bahwa jual beli online sah jika memenuhi syarat, namun tindakan tidak jujur dari penjual bertentangan dengan prinsip etika Islam. Hasil tersebut kemudian dipresentasikan di depan kelas, dengan kelompok lain memberikan tanggapan. Kegiatan ini mengembangkan keterampilan argumentasi dan komunikasi siswa secara aktif. Pada tahap terakhir, guru memandu siswa untuk merefleksikan proses pembelajaran. LKPD menyediakan kolom refleksi pribadi yang mendorong siswa menilai kembali proses berpikir dan kerja kelompok yang telah mereka lakukan. Selain itu, siswa juga mengerjakan soal evaluasi sebagai penguatan konsep. Kegiatan pembelajaran berbasis LKPD-PBL seperti ini terbukti meningkatkan keterlibatan siswa dan memperkuat pemahaman mereka terhadap materi Fikih secara lebih aplikatif dan kontekstual.¹⁰⁹

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa E-LKPD berbasis PBL merupakan inovasi media pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi dengan pendekatan pembelajaran berbasis masalah untuk mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Melalui E-LKPD ini, siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi diarahkan untuk berpikir kritis, mencari informasi, menganalisis permasalahan, dan merumuskan solusi secara mandiri maupun berkelompok. Proses pembelajaran berlangsung secara sistematis mulai dari penyajian masalah kontekstual, diskusi kelompok, pencarian informasi dari berbagai sumber, penyusunan solusi, presentasi hasil, hingga refleksi dan evaluasi. Pada penerapan dalam materi jual beli Fikih di Madrasah Tsanawiyah, E-LKPD berbasis PBL mampu mengaitkan konsep keislaman dengan permasalahan nyata yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, seperti transaksi jual beli daring yang bermasalah. Hal ini membuat

¹⁰⁹Muhammad Husni, "Analisis Kegiatan Musyawarah Melalui Produktivitas Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Pada Materi Jual Beli Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Ma'Had 'Aly Pondok Pesantren Lirboyo Kediri," *Evaluasi: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 7, no. 2 (2023): 211–28, <https://doi.org/10.32478/evaluasi.v7i2.1567>.

pembelajaran lebih bermakna karena siswa dapat memahami materi tidak hanya secara teoretis, tetapi juga aplikatif sesuai prinsip syariat Islam. Selain memperkuat penguasaan konsep, E-LKPD-PBL juga mengembangkan keterampilan abad ke-21 seperti kolaborasi, komunikasi, argumentasi, dan refleksi diri. Dengan demikian, penggunaan E-LKPD berbasis PBL dapat menjadi sarana efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Fikih sekaligus membentuk sikap kritis, jujur, dan bertanggung jawab pada peserta didik.

2.4. Model-model Penelitian dan Pengembangan

2.4.1. Macam-macam Model Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan (*research and development*) merupakan salah satu pendekatan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu serta menguji keefektifannya. Untuk melaksanakan penelitian dan pengembangan, peneliti dapat mengacu pada beberapa model yang telah dikembangkan oleh para ahli, yang masing-masing memiliki tahapan dan karakteristik tersendiri. Adapun beberapa model penelitian dan pengembangan yang umum digunakan adalah sebagai berikut.¹¹⁰

a. Model Borg dan Gall

Model Borg dan Gall merupakan salah satu model penelitian dan pengembangan penelitian (Research and Development/R&D) yang terkenal dalam bidang pendidikan. Model ini memiliki 10 tahapan utama yang disusun secara sistematis, dimulai dari pengumpulan data awal hingga tahap diseminasi dan implementasi produk. Karakteristiknya yang kompleks membuat model ini memerlukan perencanaan yang matang, sumber daya yang cukup, serta waktu yang relatif panjang. Berikut penjelasan rinci setiap tahapannya:

¹¹⁰ Lathifah Hanum, *Metode Penelitian Pendidikan* (Medan: PT. Mifandi Mandiri Digital, 2023).

1) Pengumpulan Data (*Research and Information Collecting*)

Pada tahap awal, peneliti mengumpulkan informasi sebanyak mungkin yang berkaitan dengan kebutuhan pengembangan produk. Data dapat diperoleh melalui studi literatur, observasi, wawancara, survei, dan dokumentasi. Tujuan utama tahap ini adalah untuk mengidentifikasi masalah, peluang, dan kebutuhan pengguna, serta mempelajari teori atau penelitian terdahulu yang relevan. Tahap ini juga membantu peneliti memahami kondisi nyata di lapangan sehingga pengembangan produk dapat lebih tepat sasaran.

2) Perencanaan (*Planning*)

Setelah memperoleh data yang cukup, peneliti menyusun rencana pengembangan. Rencana ini mencakup penentuan tujuan produk, sasaran pengguna, indikator keberhasilan, materi atau konten yang akan dimasukkan, strategi penyajian, hingga metode evaluasi. Tahap ini berperan penting sebagai peta jalan (*roadmap*) yang akan menjadi acuan pelaksanaan seluruh tahapan berikutnya.¹¹¹

3) Pengembangan Produk Awal (*Develop Preliminary Form of Product*)

Pada tahap ini, peneliti mulai membuat rancangan awal produk (*prototype*) berdasarkan rencana yang telah disusun. Produk awal biasanya masih dalam bentuk draft atau model kasar yang memuat struktur dasar, desain, dan komponen utama. Misalnya, dalam konteks pendidikan, produk dapat berupa modul pembelajaran, media ajar, atau instrumen evaluasi yang masih dalam versi awal.

4) Uji Coba Lapangan Awal (*Preliminary Field Testing*)

Produk awal diuji dalam skala kecil pada kelompok sasaran terbatas untuk melihat respon, efektivitas awal, dan kendala penggunaan. Peneliti mengamati jalannya uji coba,

¹¹¹ Arif Rachman, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Karawang: CV Saba Jaya Publisher, 2024).

mengumpulkan data umpan balik dari pengguna, serta mengidentifikasi kelemahan produk. Uji coba tahap awal ini penting untuk memastikan bahwa produk sudah berada pada jalur yang benar sebelum dikembangkan lebih lanjut.

5) Penyempurnaan Produk Tahap Awal (*Main Product Revision*)

Berdasarkan hasil evaluasi uji coba awal, peneliti melakukan revisi terhadap produk. Perubahan dapat mencakup perbaikan isi materi, penyempurnaan desain, penambahan fitur, atau penyederhanaan instruksi. Revisi ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas produk sebelum dilakukan pengujian pada skala yang lebih luas.

6) Uji Coba Lapangan Utama (*Main Field Testing*)

Produk yang telah direvisi diuji kembali pada kelompok sasaran yang lebih besar dan lebih representatif. Tahap ini dilakukan untuk menguji efektivitas produk dalam kondisi yang lebih mendekati penggunaan sebenarnya. Data yang diperoleh pada tahap ini biasanya mencakup pengukuran keberhasilan, tingkat kepuasan pengguna, serta identifikasi masalah yang masih tersisa.

7) Penyempurnaan Produk Lanjutan (*Operational Product Revision*)

Setelah uji coba lapangan utama, peneliti kembali melakukan revisi berdasarkan masukan dan hasil analisis. Revisi tahap ini lebih fokus pada perbaikan teknis, penyesuaian akhir konten, dan peningkatan kualitas visual atau fungsional produk. Tujuannya adalah agar produk siap digunakan secara operasional dengan standar yang lebih baik.

8) Uji Coba Lapangan Operasional (*Operational Field Testing*)

Produk yang telah diperbaiki diuji secara penuh di lapangan dalam kondisi penggunaan yang sesungguhnya.

Tahap ini biasanya melibatkan populasi pengguna yang lebih luas, berbagai situasi pembelajaran, serta kondisi yang beragam untuk memastikan produk benar-benar layak dan dapat berfungsi efektif di berbagai konteks.

9) Penyempurnaan Produk Akhir (*Final Product Revision*)

Berdasarkan hasil uji coba operasional, peneliti melakukan revisi terakhir pada produk. Perubahan pada tahap ini bersifat final, baik dari segi isi, tampilan, maupun teknis, sehingga produk benar-benar siap diproduksi massal atau diimplementasikan secara luas.

10) Diseminasi dan Implementasi (*Dissemination and Implementation*)

Tahap terakhir adalah menyebarluaskan dan menerapkan produk ke target pengguna secara luas. Diseminasi dapat dilakukan melalui pelatihan, seminar, publikasi ilmiah, atau distribusi langsung ke sekolah dan lembaga terkait. Implementasi berarti penggunaan produk dalam kegiatan nyata, baik di kelas, pelatihan, atau setting lain yang relevan. Pada tahap ini, produk juga dapat dipromosikan agar diketahui oleh lebih banyak pihak yang membutuhkan.¹¹²

b. Model 4D (Thiagarajan)

Model 4D Selain model Borg dan Gall, salah satu model penelitian dan pengembangan yang sering digunakan dalam bidang pendidikan adalah model 4D. Menurut Thiagarajan dkk. (1974), model pengembangan 4D terdiri dari empat tahapan utama, yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran). Berikut adalah penjelasan rinci untuk masing-masing tahapannya:

1. Tahap Pendefinisian (*Define*) Tahap ini bertujuan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelaja-

¹¹² Fayrus and Abadi Slamet, *Model Penelitian Pengembangan (R n D)* (Malang, 2022), <https://perpustakaan.iaiskjmalang.ac.id/wp-content/uploads/2023/09/64-Model-Penelitian-Pengembangan-RD.pdf>.

ran. Menurut Trianto (2010), tahap pendefinisian mencakup lima langkah pokok, yaitu analisis ujung depan (*front-end analysis*) untuk memunculkan masalah dasar, analisis peserta didik (*learner analysis*) untuk mengetahui karakteristik siswa, analisis tugas (*task analysis*), analisis konsep (*concept analysis*), dan perumusan tujuan pembelajaran (*specifying instructional objectives*).

2. Tahap Perancangan (*Design*) Tahap perancangan bertujuan untuk merancang prototipe atau draf awal dari produk yang akan dikembangkan (seperti E-LKPD atau modul). Tahap ini meliputi penyusunan tes acuan patokan, pemilihan media (*media selection*) yang sesuai dengan materi dan karakteristik siswa, pemilihan format (*format selection*), serta pembuatan rancangan awal (*initial design*) produk tersebut.¹¹³
3. Tahap Pengembangan (*Develop*) Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan produk akhir yang valid dan praktis. Terdapat dua langkah utama pada tahap ini, yaitu penilaian ahli (*expert appraisal*) di mana produk divalidasi oleh para ahli (materi, media, bahasa) untuk mendapatkan saran perbaikan, dan uji coba pengembangan (*developmental testing*) di mana produk diujicobakan kepada sasaran sesungguhnya (peserta didik) untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifannya.
4. Tahap Penyebaran (*Disseminate*) Tahap terakhir ini dilakukan untuk mempromosikan produk pengembangan agar dapat diterima dan digunakan oleh pengguna yang lebih luas, baik di kelas lain maupun di sekolah lain. Tahap

¹¹³M. I. Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook* (Bloomington: Indiana University, 1974).

penyebaran juga meliputi proses pengemasan (*packaging*) produk agar mudah diakses oleh pengguna.¹¹⁴

c. Model Pengembangan ADDIE

Model ADDIE merupakan salah satu pendekatan penelitian dan pengembangan (R&D) yang paling populer dan banyak digunakan oleh para peneliti. Sesuai dengan namanya, model ini terdiri dari lima fase pengembangan yang sistematis: *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Berikut adalah rincian dari masing-masing tahapan tersebut:

1). Analisis (*Analysis*)

Tahap awal ini berfokus pada identifikasi masalah dan penilaian kebutuhan untuk mengembangkan produk baru, baik berupa model, metode, maupun bahan ajar. Inovasi produk biasanya diperlukan ketika produk yang ada saat ini sudah tidak lagi relevan dengan karakteristik peserta didik, lingkungan belajar, atau perkembangan teknologi.¹¹⁵

2). Desain (*Design*)

Berdasarkan hasil analisis, peneliti mulai menyusun kerangka konseptual atau *blueprint* dari produk yang akan dikembangkan. Pada tahap perencanaan ini, peneliti juga menyusun instrumen-instrumen penilaian yang nantinya akan digunakan untuk mengukur tingkat keberhasilan produk.

3). Pengembangan (*Development*)

Tahap ini merupakan proses eksekusi dan perwujudan nyata dari rancangan yang telah dibuat. Kerangka konseptual yang disusun pada tahap desain diproduksi dan direalisasikan men-

¹¹⁴Marinu Waruwu, "Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9 (2024).

¹¹⁵R. M. Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach* (New York: Springer, 2009).

jadi sebuah produk utuh yang siap untuk digunakan atau diujicobakan.

4).Implementasi (*Implementation*)

Produk yang sudah jadi kemudian diujicobakan secara langsung di lapangan sesuai dengan rancangan awal. Tujuan utama dari tahap ini adalah untuk mengumpulkan umpan balik awal terkait fungsi produk dan melihat sejauh mana penerapannya sejalan dengan tujuan pengembangan.

5). Evaluasi (*Evaluation*)

Merupakan tahap akhir yang bertujuan untuk mengukur apakah produk yang dikembangkan telah berhasil mencapai tujuannya. Hasil evaluasi ini memberikan masukan penting bagi pengguna dan pengembang, yang selanjutnya dijadikan acuan utama untuk merevisi serta menyempurnakan produk agar benar-benar memenuhi kebutuhan sasaran.¹¹⁶

Model ini sering digunakan pada pengembangan bahan ajar yang berupa modul terutama pada bidang pendidikan. Dengan demikian model ini dapat dijadikan sebagai sumber ide dan prosedur pengembangan dalam mengembangkan perangkat pembelajaran bagi guru untuk dapat memudahkan penyampaian materi haji dan umrah dalam proses pembelajaran yang tersusun dengan baik sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dan materi lebih mudah dipahami.¹¹⁷

c. Model Plomp

Model Plomp merupakan salah satu model penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang sering digunakan dalam pengembangan produk pendidikan, khususnya media pembelajaran, perangkat ajar, maupun sistem pembelajaran. Model ini dikembangkan oleh Tjeerd

¹¹⁶ Rahmat Arofah Hari Cahyadi, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model," *Halaqa: Islamic Education Journal* 3, no. 1 (2021): 35–42, <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>.

¹¹⁷ Fayrus and Slamet, *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*.

Plomp dan memiliki alur yang sistematis mulai dari analisis kebutuhan hingga implementasi. Terdapat lima tahapan utama dalam model ini, yaitu:

1) Tahap Investigasi Awal (*Preliminary Investigation*)

Pada tahap ini dilakukan proses pengumpulan data awal untuk memahami secara mendalam permasalahan yang ada. Aktivitas yang dilakukan meliputi:

- a. Analisis kebutuhan (*needs analysis*) untuk mengetahui kesenjangan antara kondisi nyata dengan kondisi ideal.
- b. Analisis konteks meliputi kondisi sekolah, sarana prasarana, karakteristik peserta didik, lingkungan sosial budaya, serta kebijakan yang berlaku.
- c. Analisis teori dan literatur untuk memperoleh landasan konseptual yang kuat dalam pengembangan produk. Tahap ini sangat penting karena menjadi dasar arah pengembangan. Hasilnya adalah perumusan masalah yang jelas serta kriteria keberhasilan produk yang akan dikembangkan.

2) Tahap Desain (*Design*)

Setelah permasalahan teridentifikasi, tahap selanjutnya adalah merancang solusi yang tepat. Kegiatan dalam tahap ini antara lain:

- a. Menentukan tujuan pembelajaran yang spesifik dan terukur.
- b. Menentukan spesifikasi produk yang akan dikembangkan (misalnya bentuk media, model pembelajaran, atau perangkat ajar).
- c. Menyusun alur atau skenario pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.
- d. Membuat prototype awal (desain awal) yang masih berupa rancangan konseptual.

Tahap ini menuntut kreativitas dan ketepatan agar

solusi yang dirancang mampu menjawab kebutuhan yang telah ditemukan pada tahap investigasi awal.

3) Tahap Realisasi atau Konstruksi

Pada tahap ini, desain yang telah dibuat mulai diwujudkan menjadi produk nyata. Kegiatan pada tahap ini mencakup:

- a. Mengembangkan produk awal sesuai desain yang telah disusun.
- b. Memanfaatkan perangkat teknologi dan bahan yang sesuai untuk memastikan kualitas produk.
- c. Melakukan uji coba internal secara terbatas (internal testing) untuk memastikan bahwa produk dapat berfungsi sesuai harapan. Tahap realisasi ini menghasilkan produk versi awal (*prototype*) yang siap untuk masuk ke tahap evaluasi.

4) Tahap Evaluasi dan Revisi (*Evaluation and Revision*)

Tahap ini bertujuan untuk memastikan kualitas dan kelayakan produk sebelum digunakan secara luas. Kegiatan yang dilakukan meliputi:

- a. Evaluasi formatif, yaitu menguji produk pada kelompok kecil (*small group trial*) atau melalui uji coba terbatas untuk mendapatkan umpan balik dari pengguna awal.
- b. Mengumpulkan data dari pengguna, baik melalui angket, wawancara, observasi, maupun tes hasil belajar.
- c. Mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan produk.
- d. Melakukan perbaikan (revisi) berdasarkan hasil evaluasi agar produk menjadi lebih efektif, efisien, dan menarik. Tahap ini biasanya dilakukan berulang sampai produk dinilai layak.

5) Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap terakhir adalah menerapkan produk yang telah direvisi ke dalam situasi nyata. Kegiatan pada tahap ini meliputi:

- a. Mengintegrasikan produk ke dalam kegiatan pembelajaran di kelas atau lingkungan pendidikan yang relevan.
- b. Memberikan pelatihan kepada guru atau pengguna agar mampu memanfaatkan produk secara optimal.
- c. Melakukan pemantauan dan evaluasi sumatif untuk menilai keberhasilan produk dalam jangka panjang.
- d. Mengidentifikasi potensi pengembangan lebih lanjut untuk memperluas penggunaan produk.¹¹⁸

Berdasarkan paparan mengenai berbagai model pengembangan penelitian dan pengembangan (R&D), dapat disimpulkan bahwa meskipun setiap model memiliki tahapan dan fokus yang berbeda, tujuan utamanya adalah menghasilkan produk pendidikan yang valid, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Model Borg dan Gall menekankan tahapan yang sistematis dari pengumpulan data hingga diseminasi, dengan fokus pada revisi berulang untuk mencapai produk akhir yang matang. Model 4D lebih sederhana dengan empat tahap utama *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate* yang menekankan analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan produk, serta penyebarluasan.

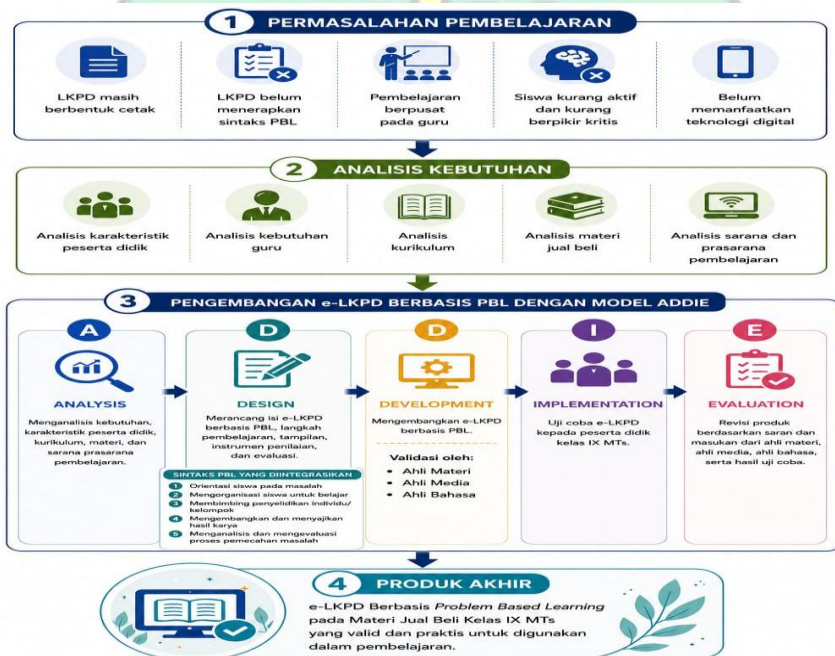
Model ADDIE menekankan siklus analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi untuk memastikan produk berfungsi secara optimal dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Sementara itu, Model Plomp menawarkan pendekatan sistematis dari investigasi awal, desain, realisasi, evaluasi dan revisi, hingga implementasi, dengan penekanan pada keterlibatan pengguna dan uji coba berulang. Secara keseluruhan, keempat model ini menekankan pentingnya pengumpulan data, analisis kebutuhan, validasi ahli, revisi berkelanjutan, dan uji coba produk,

¹¹⁸Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2009).

sehingga pengembangan perangkat pembelajaran dapat menghasilkan produk yang berkualitas, relevan, dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran di berbagai konteks pendidikan.

2.5 Kerangka Berfikir

Penelitian ini mengadopsi prosedur pengembangan dari model ADDIE. Kerangka berpikir penelitian dirancang berdasarkan analisis kebutuhan pengembangan bahan ajar berupa E-LKPD pada materi Jual Beli untuk peserta didik kelas IX Fase D Madrasah Tsanawiyah. Alur kerangka berpikir secara sistematis disajikan pada bagan berikut:



Gambar 2 1 Kerangka Berfikir Pengembangan E-LKPD

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Rancangan Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *research and development* (R&D). Kompleksitas dunia pendidikan menuntut adanya pendekatan penelitian yang tidak hanya bersifat deskriptif, tetapi juga evolusioner, sehingga dapat menghasilkan produk yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan konteks pembelajaran yang nyata. Menurut Sugiyono, metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu atau menyempurnakan produk yang telah ada sekaligus menguji keefektifannya. Dengan kata lain, penelitian pengembangan bertujuan tidak hanya untuk menciptakan produk baru, tetapi juga melakukan penyempurnaan terhadap produk yang sudah ada sehingga dapat memenuhi standar kualitas dan efektifitas dalam mendukung proses belajar mengajar.¹¹⁹

Penelitian ini menggunakan model ADDIE sebagai kerangka kerja pengembangan. Model ADDIE terdiri dari lima tahap prosedural, yaitu Analisis (*analysis*), Perancangan (*design*), Pengembangan (*development*), Implementasi/Pelaksanaan (*implementation*), dan Evaluasi (*evaluation*). Tahap analisis bertujuan untuk memahami kebutuhan peserta didik dan mengidentifikasi kesenjangan antara kompetensi yang diharapkan dengan kemampuan yang dimiliki. Tahap perancangan meliputi penyusunan kerangka konseptual, rancangan materi, serta perancangan media dan instrumen pembelajaran yang sesuai. Tahap pengembangan adalah proses nyata pembuatan dan penyempurnaan produk, termasuk uji validasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media, agar produk dapat berfungsi optimal. Tahap implementasi meliputi penerapan produk pada peserta didik untuk memperoleh data tentang kepraktisan, keterlibatan, dan efektivitas dalam

¹¹⁹ Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D* (Bandung, 2020).

pembelajaran. Terakhir, tahap evaluasi bertujuan melakukan revisi akhir berdasarkan masukan dan umpan balik dari peserta didik serta guru, sehingga produk benar-benar siap digunakan secara luas.¹²⁰

Batasan penelitian ini difokuskan pada pengembangan materi jual beli, yang ditujukan untuk peserta didik kelas IX MTs fase D. Fokus ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan keterampilan analisis, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan dalam konteks transaksi digital. Selain itu, materi ini disusun agar mendukung penerapan kurikulum yang menekankan pembelajaran aktif, kreatif, dan kontekstual, serta mendorong peserta didik untuk berpikir kritis dan mandiri dalam menghadapi permasalahan yang berkaitan dengan ekonomi digital.

Oleh karena penelitian ini tidak hanya bertujuan menghasilkan E-LKPD berbasis PBL yang valid, praktis, dan efektif, tetapi juga memastikan bahwa produk yang dikembangkan mampu memberikan pengalaman belajar yang nyata, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dalam menghadapi dinamika pembelajaran modern. Produk ini diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif strategi pembelajaran yang inovatif bagi guru, sekaligus meningkatkan kualitas pemahaman konsep jual beli secara lebih mendalam bagi peserta didik.

3.2. Instrumen Penelitian

Instrumen pengumpulan data merupakan sarana yang digunakan untuk memperoleh informasi yang relevan dalam suatu penelitian. Dalam studi ini, instrumen yang digunakan meliputi lembar validasi yang ditujukan kepada dosen ahli materi dan ahli media, serta angket kepraktisan yang diberikan kepada guru dan peserta didik. Tujuan penggunaan instrumen tersebut adalah untuk

¹²⁰ Alfi Yunita Annisa Aulia, Radhya Yusri, "Pengembangan E-LKPD Berbasis Model Problem Based Learning (PBL) Pada Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel Fase E Man 3 Pasaman Barat," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 23 (2025): 301–16, <https://doi.org/10.15797/concom.2019..23.009>.

memperoleh masukan, kritik, serta saran terhadap buku saku elektronik yang dikembangkan. Hasil validasi akan menjadi dasar bagi peneliti dalam merevisi instrumen agar lebih layak digunakan. Adapun jenis instrumen yang digunakan dijabarkan sebagai berikut:

3.2.1. Lembar Validasi Ahli Materi

Lembar validasi ahli materi berfokus pada aspek keilmuan dan pedagogis dari konten LKPD berbasis PBL. Ahli materi menilai ketepatan konsep, kelengkapan informasi, relevansi contoh dan studi kasus, serta kesesuaian materi dengan perkembangan kognitif peserta didik kelas IX MTs. Penilaian juga mencakup bagaimana materi disusun secara logis dan runtut, sehingga memudahkan siswa memahami konsep jual beli secara utuh, dari pengenalan hingga penerapan dalam konteks nyata. Validasi ini juga menekankan pada konsistensi penyajian materi dengan kompetensi inti dan indikator pencapaian, sehingga setiap aktivitas dalam LKPD mendukung proses pembelajaran secara sistematis.¹²¹

Masukan dari ahli materi biasanya meliputi rekomendasi untuk menambah ilustrasi, memperjelas terminologi, menyesuaikan tingkat kesulitan soal, serta menyusun pertanyaan yang dapat menstimulasi kemampuan analisis, sintesis, dan evaluasi siswa. Dengan adanya validasi materi, LKPD diharapkan mampu menjadi sumber belajar yang komprehensif, menantang, dan mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis serta keterampilan problem solving peserta didik secara optimal.

¹²¹ Dyah Ayu Pramoda Wardani, "Efektivitas Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Untuk Meningkatkan Berfikir Kritis Siswa," *Primary Education Journal* 4, no. 3 (2024): 321–543, <https://ejournal.uniramalang.ac.id/primed/issue/download/245/177>.

3.2.1 Lembar Validasi Ahli Media

Lembar validasi ahli media berfokus pada aspek tampilan , interaktivitas, dan kemudahan penggunaan LKPD berbasis Problem Based Learning (PBL). Ahli media menilai kualitas desain visual, seperti penggunaan warna, tata letak, tipografi, ilustrasi, dan keseimbangan antar elemen grafis, agar mampu menarik perhatian serta memotivasi siswa untuk belajar secara aktif. Penilaian juga mencakup konsistensi format, navigasi yang mudah dipahami, serta kesesuaian media dengan prinsip *user-friendly* dan karakteristik peserta didik kelas IX MTs.

Selain itu, ahli media mengevaluasi kejelasan instruksi, ketersediaan ruang untuk aktivitas siswa, serta integrasi antara teks, gambar, dan komponen interaktif agar mendukung pemahaman konsep jual beli secara kontekstual. Masukan dari ahli media biasanya berupa saran untuk meningkatkan kualitas visual, memperbaiki proporsi gambar dan teks, menambah elemen interaktif yang relevan, atau menyederhanakan tampilan agar tidak membingungkan pengguna. Melalui proses validasi ini, LKPD diharapkan memiliki tampilan yang menarik, komunikatif, serta efektif dalam menunjang kegiatan pembelajaran berbasis masalah di kelas.

3.2.2. Lembar Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa menekankan pada aspek kebahasaan yang memengaruhi pemahaman peserta didik. Instrumen ini mengevaluasi kejelasan, keterbacaan, dan kesesuaian kosakata dengan usia dan karakter peserta didik kelas IX MTs. Ahli bahasa menilai apakah struktur kalimat efektif, istilah teknis dijelaskan dengan tepat, serta gaya bahasa komunikatif namun tetap ilmiah. Penilaian juga mencakup hubungan antara teks dan ilustrasi, sehingga pesan pembelajaran dapat diterima secara menyeluruh dan mengurangi risiko salah interpretasi. Validasi bahasa ini penting agar peserta didik dapat mengikuti alur kegiatan,

memahami konsep jual beli, dan mengerjakan tugas tanpa kesulitan akibat penggunaan bahasa yang rumit atau ambigu. Selain itu, instrumen ini juga menilai konsistensi bahasa antarbagian LKPD, kerapian penulisan, serta penggunaan simbol atau istilah khusus yang dapat memudahkan internalisasi materi, sehingga meningkatkan minat belajar, motivasi, dan kemandirian siswa dalam menggunakan LKPD sebagai media pembelajaran.

3.2.3. Lembar Angket Kepraktisan

Angket kepraktisan berfungsi untuk menilai kemudahan dan kelancaran penggunaan LKPD berbasis PBL di kelas. Guru menilai sejauh mana perangkat ini mempermudah proses pembelajaran, mendukung aktivitas siswa, dan fleksibel untuk diterapkan sesuai kebutuhan kelas. Penilaian guru meliputi aspek perencanaan kegiatan, kesiapan materi, waktu pelaksanaan, serta kontribusi LKPD dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Sementara itu, peserta didik menilai kemudahan memahami isi, mengikuti langkah-langkah aktivitas, menyelesaikan tugas, serta menarik atau tidaknya tampilan LKPD.

Angket ini juga dapat menilai tingkat interaktivitas dan keterlibatan siswa selama menggunakan LKPD. Hasil evaluasi dari guru dan peserta didik memberikan gambaran menyeluruh mengenai kepraktisan perangkat, mengidentifikasi bagian yang membingungkan atau memerlukan penyederhanaan, serta memungkinkan peneliti melakukan revisi agar LKPD lebih responsif terhadap kebutuhan kelas, meningkatkan motivasi belajar, dan memfasilitasi pengembangan keterampilan berpikir kritis serta kreatif.

3.3. Prosedur Pengembangan

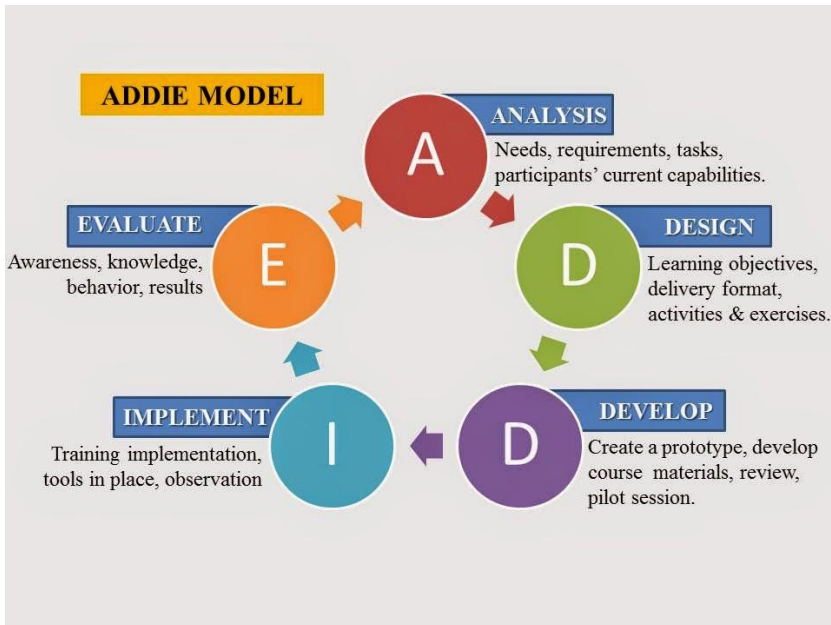
Prosedur penelitian dan pengembangan ini mengadopsi model ADDIE yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch. Model ADDIE dipilih karena memberikan kerangka kerja yang sistematis, terstruktur, dan mudah diikuti dalam mengembangkan

produk pembelajaran. Landasan filosofi pendidikan yang mendasari penerapan model ini menekankan pentingnya pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, mendorong kreativitas, inovasi, pembelajaran yang otentik, serta pengalaman belajar yang inspiratif. Tahap-tahap dalam model ADDIE saling terkait satu sama lain dan bersifat iteratif, sehingga setiap tahap dapat diperbaiki atau disempurnakan berdasarkan hasil evaluasi dari tahap sebelumnya.¹²²

Pendekatan ini menjamin bahwa produk pembelajaran yang dihasilkan tidak hanya memenuhi standar kurikulum, tetapi juga efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep, keterampilan berpikir kritis, serta kemampuan aplikatif peserta didik. Dengan penerapan model ADDIE secara bertahap dan menyeluruh, peneliti dapat memastikan bahwa setiap komponen pembelajaran mulai dari perencanaan, desain, pengembangan, implementasi, hingga evaluasi terintegrasi dengan baik dan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal. Langkah-langkah prosedur pengembangan ini mencakup tahapan *analysis*, *design*, *development*, *implementation* dan *evaluation*, yang masing-masing memiliki fokus spesifik namun saling memperkuat, sehingga menghasilkan produk pembelajaran yang sistematis, praktis, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik.¹²³

¹²² Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach*.

¹²³ Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*.



Gambar 3. 1 Tahapan Model Pengembangan ADDIE

3.3.1. *Analysis* (analisis)

Langkah analisis terdiri atas dua tahap yaitu analisis kinerja (*performanve analysis*) dan analisis kebutuhan (*need analysis*). Tahap pertama, yaitu analisis kinerja, bertujuan untuk mendeteksi dan mengklasifikasikan permasalahan yang mungkin dihadapi di sekolah terkait dengan penggunaan media pembelajaran yang telah ada. Selama tahap ini, upaya dilakukan untuk mengidentifikasi hambatan dan kekurangan dalam penggunaan media pembelajaran yang selama ini telah diterapkan.

Setelah permasalahan teridentifikasi, langkah selanjutnya adalah mencari solusi dengan cara memperbaiki atau mengembangkan media pembelajaran yang ada untuk meningkatkan efektivitas dan relevansinya dalam proses pembelajaran. Tahap kedua adalah analisis kebutuhan, yang bertujuan untuk menentukan jenis media pembelajaran yang diperlukan oleh peserta didik guna meningkatkan kualitas pembelajaran dan mencapai prestasi belajar yang lebih baik. Dalam

tahap ini, pendidik akan mengidentifikasi kebutuhan peserta didik, termasuk gaya belajar mereka, tingkat pemahaman yang diinginkan, serta tujuan pembelajaran yang harus dicapai. Berdasarkan analisis ini, akan ditentukan jenis media pembelajaran yang paling sesuai untuk memenuhi kebutuhan peserta didik dan membantu mereka mencapai pencapaian yang optimal dalam proses pembelajaran.¹²⁴

3.3.2. *Design (desain)*

Langkah kedua dalam penelitian ini adalah tahap perancangan (desain) media pembelajaran. Ibarat membangun rumah, tahap ini adalah proses menggambar denahnya, sehingga butuh persiapan yang matang. Pada tahap ini, rancangan E-LKPD berfokus pada tiga hal utama: tampilan, susunan materi, dan bahasa yang digunakan.

Ada tiga kegiatan utama yang dilakukan pada tahap ini:

- a. Memilih Media: Menentukan media yang paling pas untuk pelajaran Fikih. Pilihan ini disesuaikan dengan isi materi dan fasilitas yang tersedia di sekolah.
- b. Menentukan Format: Mengatur bentuk tampilan (*layout*), cara penyajian materi, dan strategi belajarnya agar sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
- c. Membuat Desain Awal: Menyusun isi draft E-LKPD secara lengkap, mulai dari tujuan belajar, penjelasan materi, ringkasan, latihan soal, evaluasi, hingga kunci jawaban.

Intinya, tahap perancangan ini bertujuan untuk membuat media belajar yang tampilannya menarik dan sangat mudah digunakan oleh siswa. Materinya disusun agar runut (berurutan) dan jelas, dengan bahasa yang gampang dimengerti. Persiapan rancangan yang matang di tahap ini akan menjadi dasar yang kuat

¹²⁴ Sugianti Yudi Hari Rayanto, *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori & Praktek*, ed. Lembaga Academic (Pasuruan, 2020).

untuk melangkah ke tahap pembuatan (*development*) media selanjutnya.¹²⁵

3.3.3. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan, kegiatan yang dilakukan meliputi pembuatan, pengembangan, dan modifikasi media pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya sehingga dapat memenuhi tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dalam konteks penelitian ini, pengembangan difokuskan pada E-LKPD berbasis *Problem Based Learning* (PBL) materi jual beli di MTs. Proses pengembangan dimulai dengan menyusun produk awal (draft) E-LKPD berdasarkan rancangan yang telah dibuat pada tahap desain. Produk awal ini mencakup seluruh komponen pembelajaran, mulai dari tujuan pembelajaran, aktivitas, ilustrasi, contoh masalah kontekstual, hingga penilaian. Selanjutnya, produk awal tersebut dievaluasi oleh beberapa ahli, yaitu: ahli teknologi pendidikan atau media, ahli bahasa, dan ahli materi pembelajaran. Evaluasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa E-LKPD:

- a. Aspek Media dan Teknologi: Ahli media menilai kualitas tampilan, interaktivitas, kemudahan navigasi, penggunaan multimedia, dan keterpaduan antara teks dan ilustrasi. Hal ini penting agar E-LKPD menarik, mudah digunakan, dan mendukung proses pembelajaran berbasis PBL secara efektif.
- b. Aspek Kebahasaan: Ahli bahasa menilai kejelasan teks, struktur kalimat, kosakata yang digunakan, serta kesesuaian bahasa dengan tingkat kemampuan kognitif peserta didik kelas IX MTs. Penilaian ini memastikan bahasa yang digunakan komunikatif, mudah dipahami, dan tidak menimbulkan ambiguitas.
- c. Aspek Materi Pembelajaran: Ahli materi mengevaluasi keakuratan konsep, kelengkapan informasi, relevansi

¹²⁵ Yudi Hari Rayanto.

contoh atau studi kasus, serta kesesuaian materi dengan kurikulum dan capaian pembelajaran. Penilaian ini membantu memastikan bahwa E-LKPD dapat menstimulasi keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan penerapan konsep jual beli secara kontekstual.

Setelah mendapatkan masukan dari para ahli, produk E-LKPD direvisi dan disempurnakan. Revisi dapat mencakup penyempurnaan konten, perbaikan desain visual, penyesuaian bahasa, penambahan aktivitas, maupun peningkatan interaktivitas media. Tahap pengembangan ini bersifat iteratif, artinya perbaikan dilakukan berulang kali hingga produk siap untuk diujicoba secara terbatas pada peserta didik. Selain itu, pada tahap ini juga dilakukan penyusunan instrumen evaluasi kepraktisan dan efektivitas E-LKPD, sehingga saat uji coba dapat diperoleh data yang valid mengenai kemudahan penggunaan, daya tarik, serta dampak E-LKPD terhadap pemahaman peserta didik. Dengan demikian, tahap pengembangan menjadi kunci dalam memastikan bahwa produk yang dihasilkan tidak hanya memenuhi standar akademik, tetapi juga efektif, menarik, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik serta tujuan pembelajaran.¹²⁶

3.3.4. Implementation (Implimentasi)

Tahap implementasi merupakan langkah penting dalam siklus pengembangan E-LKPD berbasis *Problem Based Learning* (PBL), karena pada tahap ini produk yang telah dikembangkan diterapkan secara nyata pada peserta didik untuk melihat sejauh mana media tersebut dapat digunakan secara efektif. Implementasi tidak hanya bertujuan untuk mengetahui kepraktisan E-LKPD, tetapi juga untuk mengidentifikasi respons, keterlibatan, serta pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran yang disajikan. Pelaksanaan implementasi dilakukan dengan beberapa kegiatan berikut:

¹²⁶ Yudi Hari Rayanto.

a. Persiapan Kelas dan Media

Sebelum penerapan, peneliti menyiapkan seluruh perangkat E-LKPD yang akan digunakan, termasuk materi, instruksi, lembar aktivitas, ilustrasi, serta alat bantu pendukung lainnya. Peneliti juga menata kelas agar mendukung interaksi belajar, memastikan peserta didik dapat mengakses media dengan mudah, dan menyiapkan sarana evaluasi seperti angket atau lembar observasi.

b. Penyampaian Instruksi dan Panduan Penggunaan

Peneliti menjelaskan tujuan pembelajaran, tata cara penggunaan E-LKPD, serta langkah-langkah kegiatan PBL yang harus diikuti oleh peserta didik. Pendampingan ini meliputi pemberian contoh penyelesaian masalah, pengarahan diskusi kelompok, dan pembimbingan dalam mengeksplorasi materi yang tersedia di E-LKPD. Tujuannya adalah agar peserta didik memahami prosedur penggunaan media dan mampu memanfaatkan E-LKPD secara optimal.

c. Fasilitasi dan Bimbingan Selama Pembelajaran

Peneliti berperan sebagai fasilitator yang aktif membimbing peserta didik selama proses pembelajaran. Dalam peran ini, peneliti memantau aktivitas individu maupun kelompok, memberikan arahan ketika peserta didik mengalami kesulitan, serta menstimulasi berpikir kritis melalui pertanyaan terbuka. Fasilitasi yang efektif memastikan peserta didik dapat menyelesaikan masalah kontekstual yang terdapat di E-LKPD sesuai tujuan pembelajaran.

d. Pemantauan Aktivitas dan Keterlibatan Peserta Didik

Selama implementasi, peneliti melakukan observasi terhadap perilaku peserta didik, seperti tingkat partisipasi, interaksi dengan teman sebaya, penggunaan media, serta respons terhadap aktivitas yang diberikan. Catatan ini penting untuk mengevaluasi kepraktisan E-LKPD dan mengidentifikasi bagian materi atau instruksi yang mungkin membingungkan atau kurang menarik bagi peserta didik.

e. Pengumpulan Umpan Balik

Selain observasi, data kepraktisan dikumpulkan melalui instrumen seperti angket, kuesioner, atau wawancara singkat. Guru dan peserta didik diminta memberikan penilaian terhadap kemudahan penggunaan, tingkat keterlibatan, kejelasan instruksi, serta daya tarik media. Umpan balik ini menjadi dasar penting untuk menilai apakah E-LKPD mampu mendukung pembelajaran secara efektif.

f. Evaluasi Pembelajaran dan Efektivitas Awal

Implementasi juga mencakup penilaian terhadap pencapaian kompetensi peserta didik, khususnya kemampuan memahami konsep jual beli, berpikir kritis, dan memecahkan masalah. Data hasil evaluasi ini memberikan gambaran awal tentang efektivitas media, sekaligus membantu mengidentifikasi komponen yang perlu diperbaiki sebelum digunakan lebih luas.

g. Perbaikan dan Revisi Produk

Berdasarkan hasil pengamatan, umpan balik, dan evaluasi, peneliti melakukan revisi E-LKPD untuk menyempurnakan isi materi, tampilan, interaktivitas, atau instruksi. Revisi ini bersifat iteratif, sehingga produk dapat lebih efektif, menarik, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik.¹²⁷

3.3.5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir yang sangat penting dalam siklus pengembangan E-LKPD berbasis Problem Based Learning (PBL). Tahap ini bertujuan untuk menilai kualitas, efektivitas, dan kelayakan produk setelah diterapkan pada peserta didik, sekaligus menjadi dasar untuk revisi akhir sebelum E-LKPD digunakan secara lebih luas. Evaluasi dilakukan berdasarkan data yang dikumpulkan selama tahap implementasi, meliputi pengama-

¹²⁷ Yudi Hari Rayanto.

tan, angket, kuesioner, wawancara, serta tes hasil belajar peserta didik.

1) Analisis Umpan Balik Peserta Didik dan Guru

Selama implementasi, peserta didik menggunakan E-LKPD dan memberikan masukan terkait pengalaman belajar mereka. Guru juga memberikan penilaian terhadap kemudahan penggunaan, kejelasan instruksi, kualitas konten, serta sejauh mana E-LKPD mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Peneliti mengumpulkan seluruh data ini dan menganalisisnya secara sistematis untuk menemukan kekuatan, kelemahan, dan bagian yang memerlukan perbaikan. Analisis ini mencakup aspek kepraktisan, keterbacaan, daya tarik media, serta tingkat keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran berbasis masalah.

2) Revisi Konten dan Media

Berdasarkan hasil analisis, peneliti melakukan revisi menyeluruh terhadap E-LKPD. Revisi ini mencakup beberapa aspek:

- 1) Penyempurnaan isi materi: memastikan konsep jual beli yang disajikan akurat, relevan, sesuai dengan Kurikulum Merdeka, dan mampu menstimulasi berpikir kritis serta kemampuan pemecahan masalah peserta didik.
- 2) Penyempurnaan bahasa: memperbaiki struktur kalimat, kosakata, dan gaya bahasa agar mudah dipahami oleh peserta didik kelas IX MTs, sekaligus menjaga ketepatan makna materi.
- 3) Peningkatan desain visual dan media: memperbaiki tampilan, ilustrasi, grafik, dan interaktivitas agar lebih menarik, komunikatif, dan memudahkan peserta didik memahami konsep.
- 4) Penyesuaian aktivitas PBL: meninjau kembali urutan langkah-langkah problem solving, menambahkan atau mengubah contoh masalah kontekstual, serta memasti-

kan aktivitas dapat diikuti dengan lancar oleh peserta didik.

3) Penilaian Efektivitas Produk

Evaluasi juga bertujuan untuk mengukur sejauh mana E-LKPD mampu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami materi dan menerapkan konsep yang dipelajari. Peneliti menilai aspek kognitif, afektif, dan keterampilan peserta didik, termasuk:

- 1) Kemampuan memahami konsep jual beli secara kontekstual.
- 2) Kemampuan berpikir kritis, menganalisis masalah, dan membuat keputusan dalam aktivitas PBL.
- 3) Kemampuan bekerja sama dalam kelompok, berdiskusi, dan menyelesaikan tugas secara mandiri. Hasil evaluasi ini memberikan gambaran tentang efektivitas E-LKPD dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan kesiapan peserta didik untuk kegiatan belajar yang lebih lanjut.

4) Validasi Kualitas Produk oleh Ahli

Selain umpan balik dari peserta didik dan guru, tahap evaluasi dapat melibatkan ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media untuk meninjau revisi terakhir. Hal ini memastikan bahwa E-LKPD telah memenuhi standar kualitas dari segi konten, bahasa, dan tampilan, serta layak digunakan secara operasional. Penilaian ahli juga membantu mengidentifikasi aspek yang mungkin belum optimal dan memberikan rekomendasi perbaikan tambahan jika diperlukan.

5) Dokumentasi dan Pelaporan

Semua hasil evaluasi, revisi, dan masukan dicatat secara sistematis. Dokumentasi ini meliputi catatan pengamatan, hasil angket atau kuesioner, tanggapan wawancara, serta laporan tes hasil belajar. Dokumentasi ini penting sebagai bukti ilmiah, referensi untuk pengembangan produk serupa di masa mendatang, dan bahan publikasi penelitian.

6) Pengembangan Iteratif

Tahap evaluasi bersifat iteratif, artinya proses analisis, revisi, dan validasi dapat dilakukan berulang kali hingga E-LKPD mencapai standar kualitas yang diharapkan. Evaluasi yang mendalam memastikan bahwa produk tidak hanya praktis dan menarik, tetapi juga efektif dalam mendukung pencapaian kompetensi peserta didik sesuai Kurikulum Merdeka.¹²⁸

3.1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dibutuhkan dalam penelitian ini diantaranya sebagai berikut :

3.1.1 Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap analisis, pengumpulan data bertujuan untuk menggali permasalahan mendasar dalam proses pembelajaran, mengidentifikasi karakteristik peserta didik, serta menganalisis kebutuhan bahan ajar. Data pada tahap ini dihimpun melalui tiga teknik utama, yaitu wawancara, observasi, dan dokumentasi. Peneliti melakukan wawancara mendalam dengan guru mata pelajaran Fikih dan perwakilan peserta didik untuk mengeksplorasi kendala pembelajaran, penggunaan bahan ajar selama ini, serta tingkat kesiapan literasi digital siswa. Hal ini sejalan dengan pandangan Sugiyon bahwa wawancara digunakan ketika peneliti ingin mendeteksi permasalahan awal secara mendalam langsung dari informan. Selain itu, teknik observasi dilakukan secara langsung di dalam kelas merujuk pada pendapat Arikunto guna mengamati realitas dinamika interaksi belajar, kendala nyata di lapangan, serta ketersediaan sarana pendukung seperti jaringan internet, computer atau laptop. Pengumpulan data awal ini kemudian diperkuat dengan teknik dokumentasi untuk menghimpun dokumen sekunder berupa Capaian Pembelajaran (CP), Modul Ajar/RPP, serta data karakteristik awal peserta didik.

3.1.2 Tahap Desain (*Design*)

¹²⁸ Yudi Hari Rayanto.

Pada tahap desain, pengumpulan data berfokus pada pencarian dan pengumpulan berbagai referensi, instrumen penilaian, serta elemen pendukung yang diperlukan untuk merancang kerangka awal (*prototype*) E-LKPD. Data pada tahap ini dikumpulkan melalui teknik dokumentasi dan studi literatur yang mencakup peta konsep materi Fikih (jual beli), struktur sintaks *Problem Based Learning*, indikator pencapaian kompetensi, serta instrumen penilaian yang akan digunakan. Selain itu, peneliti mengumpulkan berbagai masukan awal dari pembimbing dan rekan terkait pemilihan kombinasi warna, tata letak (*layout*), jenis huruf (*font*), serta alur navigasi media yang tepat agar rancangan awal E-LKPD sesuai dengan tingkat perkembangan dan daya tarik peserta didik.

3.1.3 Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan, teknik pengumpulan data difokuskan untuk mengukur tingkat kevalidan dari produk E-LKPD yang telah selesai direalisasikan sebelum diujicobakan di lapangan. Data kevalidan ini diperoleh melalui pengisian angket berupa lembar validasi ahli. Penggunaan instrumen ini melibatkan tiga pakar, yaitu Ahli Materi Fikih untuk menilai keakuratan substansi materi jual beli berbasis PBL, Ahli Bahasa untuk menilai keterbacaan serta kesesuaian tata bahasa baku, dan Ahli Media untuk menilai aspek visual, tata letak, navigasi, serta daya tarik media secara keseluruhan. Penilaian menggunakan skala likert modifikasi dengan rentang skor 1 (tidak valid) hingga 4 (sangat valid). Data kuantitatif berupa skor penilaian serta data kualitatif berupa catatan, kritik, dan saran perbaikan dari para pakar ini dijadikan landasan utama untuk melakukan revisi sehingga produk dinyatakan benar-benar layak dan valid secara teoretis.

3.1.4 Tahap Implementasi (*Implementation*)

Setelah produk E-LKPD dinyatakan valid oleh para ahli, pengumpulan data dilanjutkan pada tahap implementasi untuk

mengukur tingkat kepraktisan media saat diterapkan dalam pembelajaran di kelas. Pengumpulan data pada tahap ini dilakukan menggunakan angket lembar kepraktisan produk yang ditujukan kepada guru mata pelajaran Fikih dan peserta didik. Angket ini memuat pernyataan terkait kemudahan penggunaan, kejelasan instruksi, serta efisiensi media untuk memastikan E-LKPD bersifat ramah pengguna (*user-friendly*). Selama proses implementasi berlangsung, peneliti juga melakukan observasi lapangan untuk mengamati keterlibatan aktif peserta didik saat memecahkan masalah melalui E-LKPD, serta mendokumentasikan seluruh aktivitas pembelajaran dalam bentuk foto atau rekaman kegiatan sebagai bukti faktual pelaksanaan penelitian.

3.1.5 Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap ini, pengumpulan data dilakukan untuk menghimpun seluruh saran, kritik, serta catatan perbaikan dari validator terhadap E-LKPD yang dikembangkan. Data tersebut digunakan oleh peneliti sebagai dasar untuk melakukan perbaikan akhir terhadap produk E-LKPD agar menghasilkan media pembelajaran yang sempurna dan layak digunakan.

3.2. Teknik Analisis Data

3.2.1. Analisis Lembar Validasi

Instrumen berupa lembar validasi digunakan untuk mengevaluasi kelayakan E-LKPD sebelum tahap uji coba. Evaluasi ini difokuskan pada tiga komponen utama, yakni kelayakan aspek materi, media dan bahasa yang dikembangkan. Pengukuran tingkat validitas dilakukan melalui teknik analisis data dengan mengacu pada skala *likert* yang terlampir pada lembar penilaian. Selanjutnya, tingkat kevalidan tersebut dihitung menggunakan rumus:¹²⁹

¹²⁹ Sa'dun Akbar, *Instrumen Perangkat Pembelajaran* (Bandung: Instrumen Perangkat Pembelajaran, 2013).

$$a = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Keterangan:

V_a =skor validasi ahli

Tse =total skor empiris

Tsh =total skor optimal yang diharapkan

Tahap selanjutnya setelah proses validasi adalah menganalisis data untuk mengukur kelayakan uji coba media pembelajaran. Skor penilaian dari masing-masing validator kemudian diolah dan dihitung guna menentukan nilai kevalidan gabungan, yakni:¹³⁰

$$V = \frac{1}{2} \sum_{i=1}^3 V_{ai} \dots 100\%$$

Keterangan:

V = Validas i (gabungan)

V_{ai} =Skor validasi masing-masing ahli

Setelah skor validasi gabungan dihitung menggunakan skala likert, tingkat kelayakan media tersebut kemudian diinterpretasikan dengan merujuk pada kriteria kevalidan yang disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3. 1Kriteria Kevalidan

No	Kriteria Validasi (%)	Tingkat Validitas
1	81-100	Sangat Valid (SV)
2	61-80	Valid (V)
3	41-60	Cukup Valid (CV)
4	21-40	Tidak Valid (TV)
5	0-20	Sangat Tidak Valid (STV)

Sumber : Diadaptasi dari Isnalia Eliza dalam Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Adobe Flash CS3 Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung Pada Siswa SMP/MTs

¹³⁰ Akbar.

E-LKPD yang dikembangkan dinyatakan valid dan tidak memerlukan revisi apabila persentase kevalidannya berada di atas 60% ($> 60\%$). Sebaliknya, jika nilai rata-rata validitas hanya mencapai angka 60% atau kurang ($\leq 60\%$), maka produk tersebut belum memenuhi kriteria valid dan wajib direvisi oleh peneliti.

3.2.2. Analisis Lembar Kepraktisan

Analisis kepraktisan dilakukan dengan menelaah instrumen yang telah dibagikan kepada guru dan siswa. Data yang terkumpul dari pengisian lembar tersebut selanjutnya dianalisis melalui rumus di bawah ini:

$$V_p = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100\%$$

Keterangan:

- V_p : skor responden
- Tse: total skor empiris responden
- Tsh: total skor optimal yang diharapkan

Menentukan skor akhir dari para responden, menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\bar{V}_p = \frac{1}{n} \sum_{i=1}^n V_{pi} \dots 100\%$$

Keterangan:

- $\bar{V}_p$ = rata-rata dari responden
- V_{pi} = skor validasi masing-masing responden
- n = total responden

Untuk menentukan kategori kepraktisan berdasarkan data dari responden, hasil perhitungan skala Likert tersebut kemudian dikonversikan ke dalam pedoman interval yang disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3. 2Kriteria Kepraktisan

No	Kriteria Validasi (%)	Tingkat Kepraktisan
----	-----------------------	---------------------

1	81-100	Sangat praktis
2	61-80	Praktis
3	41-60	Cukup Praktis
4	21-40	Tidak Praktis
5	0-20	Sangat Tidak Praktis

Sumber : Adaptasi dari Isnalia Eliza dalam Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasisi Adobe Flash CS3 Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung Pada Siswa SMP/MTs

E-LKPD dapat dikategorikan praktis jika sekurang-kurangnya kriteria kepraktisan yang diperoleh dari guru dan siswa dalam kategori praktis. Jika kurang dari kategori praktis maka produk E-LKPD perlu direvisi dan harus diuji coba kembali.¹³¹

3.2.3. Jadwal Penelitian

Rangkaian kegiatan penelitian ini, yang mencakup tahapan persiapan hingga tahap pelaksanaan, dilaksanakan dalam periode bulan Desember 2025 hingga Juni 2026.

¹³¹ Sa’dun Akbar, *Instrumen Perangkat Pembelajaran*, PT Remaja Rosdakarya (Bandung, 2013).

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Penelitian ini menghasilkan produk akhir berupa media pembelajaran E-LKPD pada materi Jual Beli untuk siswa Kelas IX (Fase D) di tingkat MTs. Proses penelitian dan pengembangan ini menerapkan kerangka model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yakni analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Adapun penjabaran hasil dari masing-masing tahapan tersebut adalah sebagai berikut:

4.1.1 Tahap Analysis (Analisis)

a. Analisis Awal

Tahap analisis kebutuhan awal bertujuan untuk mengidentifikasi kondisi objektif di lapangan, khususnya terkait penggunaan media pembelajaran pada materi jual beli. Berdasarkan wawancara dengan guru Fikih kelas IX di MTsN 2 Aceh Besar, diketahui bahwa sekolah telah mengimplementasikan Kurikulum Merdeka. Namun, kegiatan belajar mengajar masih didominasi oleh metode ceramah serta pemanfaatan bahan ajar konvensional berupa buku teks dan LKPD cetak (*hardcopy*).

Wawancara dengan sejumlah siswa kelas IX menunjukkan bahwa peserta didik kesulitan memahami materi Jual Beli karena LKPD yang digunakan hanya berisi kumpulan soal tanpa adanya panduan materi atau langkah pengerjaan yang jelas. Akibatnya, peserta didik cenderung merasa bosan dan kebingungan. Beranjak dari permasalahan ini, peneliti berinovasi mengembangkan media pembelajaran berupa E-LKPD. Produk ini dirancang secara terstruktur dengan menyajikan panduan langkah

penyelesaian soal, serta dilengkapi dengan bahan bacaan dan video pembelajaran agar peserta didik dapat lebih mudah memahami materi yang diajarkan

b. Analisis karakteristik peserta didik

Tahap analisis karakteristik peserta didik dilakukan melalui observasi terhadap kemampuan siswa kelas IX MTsN 2 Aceh Besar dalam memecahkan masalah pembelajaran. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik masih tergolong rendah dan peserta didik cenderung kesulitan dalam memahami materi. Sebagian besar siswa terbiasa belajar dengan cara menghafal tanpa menguasai langkah-langkah penyelesaian masalah secara sistematis. Selain itu, peserta didik juga mengeluhkan rasa jenuh ketika harus membaca buku paket yang didominasi oleh teks tebal karena dinilai kurang menarik. Berdasarkan temuan empiris tersebut, peneliti menyimpulkan adanya urgensi untuk mengembangkan E-LKPD interaktif berbasis *Problem Based Learning* (PBL). Media ini dirancang agar lebih variatif dan menarik, yang di dalamnya memuat masalah berkonteks nyata, strategi pembelajaran yang terarah, serta ringkasan materi yang padat dan jelas. Inovasi ini diharapkan mampu mengatasi kebosanan siswa sekaligus memudahkan mereka dalam memahami dan menyelesaikan konsep permasalahan.

c. Analisis Konsep

Tahap analisis konsep bertujuan untuk mengidentifikasi dan merinci komponen materi pokok yang akan disajikan di dalam E-LKPD. Pengembangan bahan ajar ini dirancang secara sistematis dengan berpedoman pada Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP), yang rinciannya dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 4. 2Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran

Elemen	Fikih Muamalah
Capaian Pembelajaran	Pesertadidik mampu menganalisis ketentuan pembagian waris dan muamalah yang meliputi: jual beli, khiyaar, qiraadl, larangan riba, ‘aariyah, wadii’ah, hutang-piutang, gadai, hiwaalah, ijarah sehingga aktifitas sosial-ekonomi pada era digital dan global dijalankan secara jujur, amanah dan tanggung jawab sesuai aturan fikih, yang dapat bernilai ibadah dan berdimensi ukhrawi dalam konteks beragama, berbangsa, bernegara dan bermasyarakat global.
Tujuan Pembelajaran (TP)	Menganalisis ketentuan muamalah: jual beli, khiyaar, qiraadl, dan larangan riba sehingga menumbuhkan sikap tolong menolong, jujur, amanah dan tanggung jawab dalam aktifitas sosial-ekonomi pada era digital dan global.
Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)	1. Menyebutkan definisi dan dalil naqli jual beli serta rukun dan syaratnya dengan benar 2. Mengidentifikasi jenis transaksi digital dan menjelaskan kesesuaiannya dengan prinsip jual beli menurut syari’at. 3.Menjelaskan perbedaan antara praktik jual beli secara langsung di pasar tradisional dengan jual beli secara online 4.Memberikan pendapat kritis terhadap praktik jual beli digital dan implikasinya secara syar’i

Merujuk pada Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) yang disajikan pada Tabel 4.1 di atas, penerapan E-LKPD berbasis *Problem Based Learning* diharapkan mampu memfasilitasi peserta didik dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah selama kegiatan pembelajaran pada materi jual beli kelas IX Fase D. Berdasarkan analisis kebutuhan melalui wawancara dengan guru Fikih di MTsN 2 Aceh Besar

mengungkapkan empat aspek utama dalam pembelajaran. Pertama, dari segi kurikulum, kurikulum merdeka menuntut bahan ajar yang kontekstual, interaktif, dan berbasis teknologi. Namun, analisis materi menunjukkan bahwa topik "Jual Beli" masih menggunakan LKPD cetak konvensional peserta didik sebatas menyalin instruksi dan berpresentasi tanpa penerapan model *Problem-Based Learning* (PBL). Selanjutnya, dari sisi fasilitas, ketersediaan kelas digital yang didukung laptop tiap peserta didik serta akses internet belum dimanfaatkan secara optimal. Padahal, analisis karakteristik peserta didik mengindikasikan bahwa sebagai *digital native*, mereka membutuhkan media pembelajaran digital yang menarik untuk mendorong keaktifan dan kemandirian belajar. Peralihan ke media digital ini juga menjadi solusi strategis untuk menghemat biaya operasional pencetakan kertas, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efisien secara ekonomis.

4.1.2 Tahap Desain (Perancangan)

Menindaklanjuti tahap analisis, langkah berikutnya adalah tahap desain (*design*) atau perancangan produk. Perancangan E-LKPD pada materi Jual Beli ini disusun dengan merujuk pada temuan-temuan dari analisis sebelumnya. Secara visual, media ini dirancang semenarik mungkin guna meningkatkan motivasi dan semangat belajar peserta didik. Dari segi pedagogis, E-LKPD diintegrasikan dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) yang menyajikan berbagai permasalahan kontekstual guna menuntun siswa dalam memahami konsep secara lebih mendalam. Sebagai komponen penunjang, bahan ajar ini juga dilengkapi dengan video pembelajaran, teks bacaan pendukung, dan soal evaluasi. Secara keseluruhan, struktur E-LKPD ini dibagi menjadi empat bagian utama, yang rincian desainnya dapat dicermati pada tabel berikut:



Gambar 4. 1 Tahap Desain LKPD

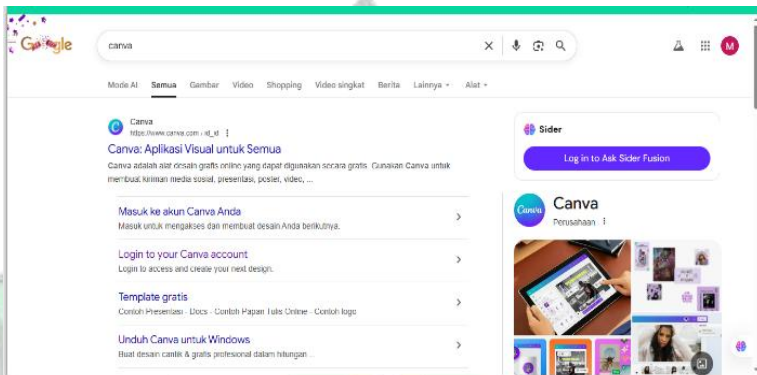
Gambar diatas menampilkan bagan alur "desain E-LKPD jual beli berbasis PBL" (*Problem Based Learning*) yang disusun secara sistematis ke dalam empat tahapan utama. Proses dimulai dari bagian pendahuluan (meliputi sampul, kata pengantar, dan petunjuk penggunaan), lalu bergerak ke bagian informasi (berisi capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran). Selanjutnya, alur masuk ke menu inti yaitu sintaks PBL yang terdiri dari langkah orientasi masalah, organisasi belajar, penyelidikan kelompok, dan presentasi hasil, hingga akhirnya bermuara pada bagian penutup yang menyajikan kesimpulan serta penilaian siswa.

4.1.3 Tahap Development (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan (*development*) ini, media E-LKPD mulai direalisasikan menggunakan platform Canva dan Liveworksheets dengan mengacu pada kerangka desain yang telah dirancang sebelumnya. Proses produksi pada tahap ini difokuskan pada dua kegiatan utama, yakni pembuatan video pembelajaran sebagai referensi materi, serta perancangan tata letak atau visualisasi antarmuka E-LKPD. Upaya ini bertujuan untuk

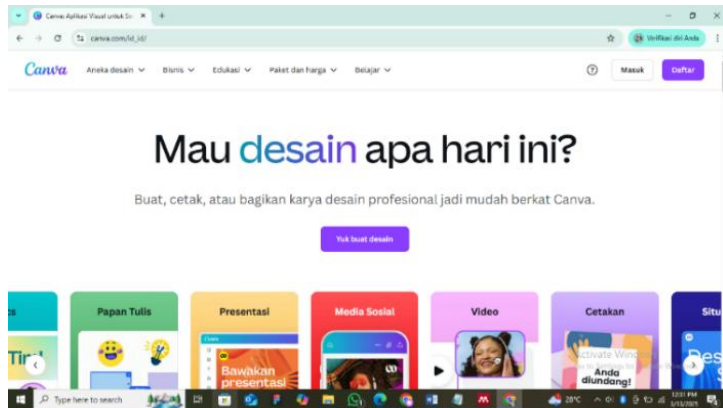
menyajikan bahan ajar yang menarik secara visual, sehingga mampu menstimulasi semangat dan motivasi belajar peserta didik. Adapun alur pembuatan produk tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

Proses pembuatan LKPD menggunakan canva ketika kata “canva” pada penelusuran google



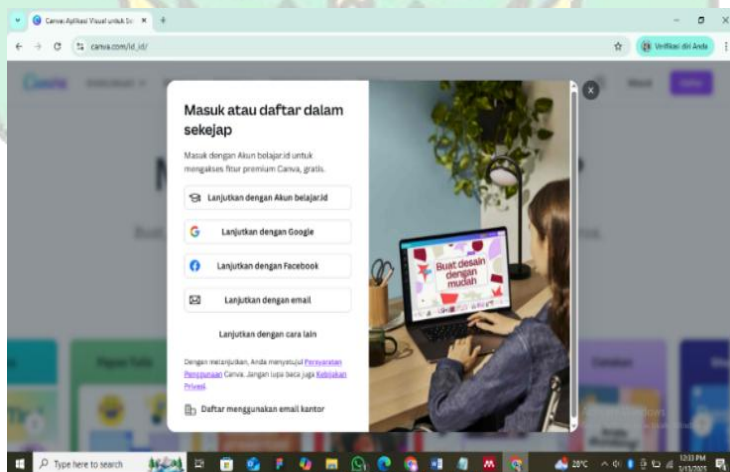
Gambar 4. 2 Penelusuran Google pada Pembuatan Video di Canva

Setelah memilih opsi pertama maka akan muncul tampilan berikut ini.



Gambar 4. 3 Tampilan Awal dari Canva

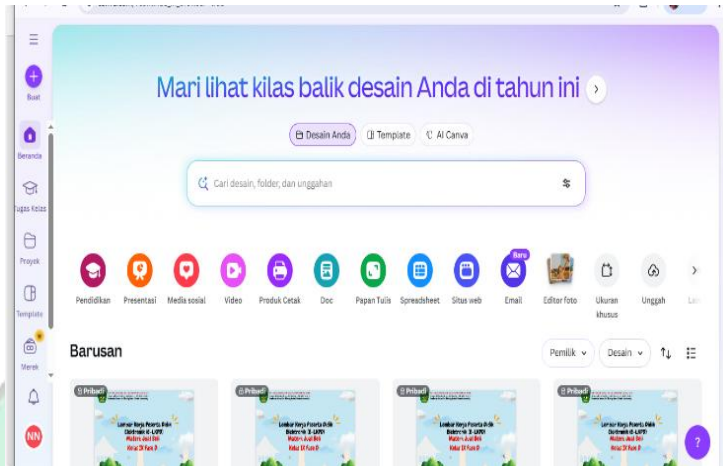
Selanjutnya pilih menu “daftar” pada bagian pojok kanan atas. pengguna perlu membuat akun canva dengan mendaftar menggunakan akun belajar, Google, akun Facebook atau dengan mengisi data pribadi yang diminta.



Gambar 4. 4 Tampilan Pendaftaran Akun Canva

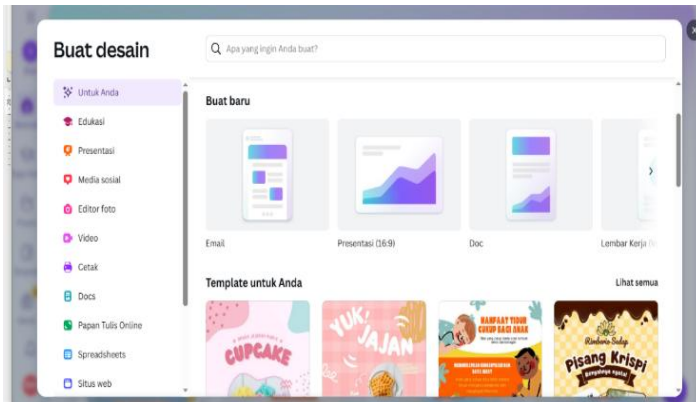
Pada halaman awal Canva, proses pendaftaran dapat dilakukan melalui beberapa metode, salah satunya dengan klik 'Lanjutkan dengan Google'. Setelah memilih akun Google yang aktif, akun Canva akan terdaftar secara

otomatis dan siap digunakan. Begitu berhasil masuk ke halaman utama, pengguna dapat segera memulai perancangan media dengan memilih format kanvas kosong atau menggunakan *template* desain yang ada.



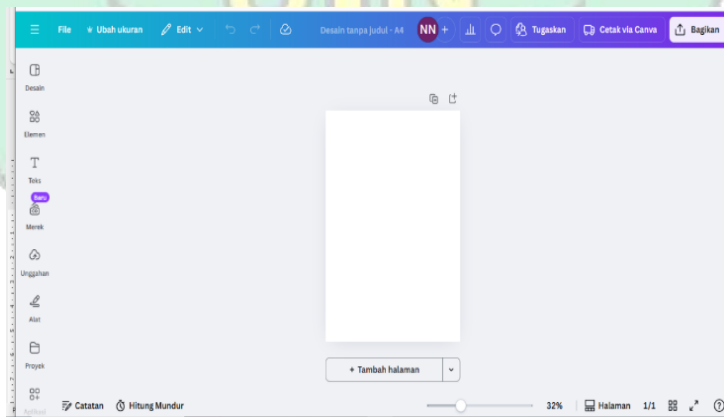
Gambar 4. 5 Tampilan Awal Canva

Pada tahap ini, pengguna memiliki opsi untuk membuat desain sendiri atau menggunakan template yang telah tersedia. Pengguna dapat mulai mengedit dengan menekan tanda (+) atau “buat desain” dibagian pojok kiri atas. Setelah halaman baru terbuka pengguna dapat memilih berbagai jenis template dan disesuaikan dengan kebutuhan desain seperti poster, infografis, presentasi, penyesuaian ukuran kertas dan dokumen, dan lain-lai



Gambar 4. 6 Tampilan Awal untuk Desain

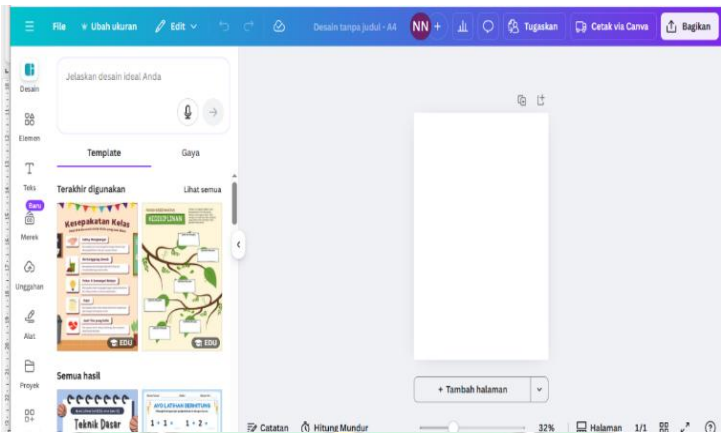
Adapun disini peneliti memilih template lembar kerja (vertikal) maka akan muncul tampilan awal seperti berikut ini.



Gambar 4. 7 Tampilan Awal Memilih Template Lembar Kerja

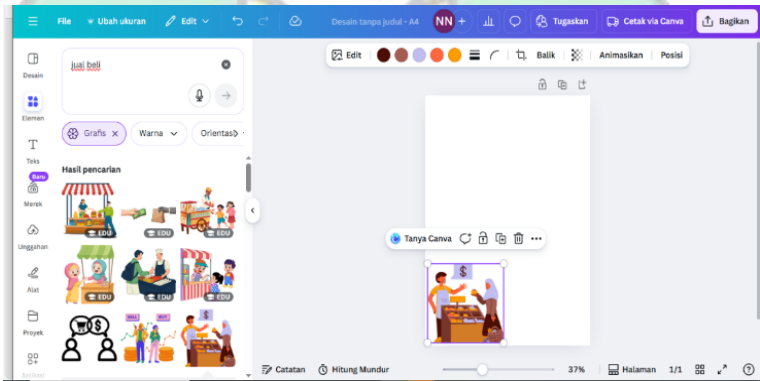
Pada antarmuka awal lembar presentasi, pengguna dapat memilih berbagai jenis *templatedan* elemen karakter sesuai dengan kebutuhan rancangan. Langkah pertama yang dilakukan pada tahap perancangan ini adalah mengatur latar belakang (*background*). Hal tersebut dilakukan dengan menekan menu 'Desain' (*Design*), yang kemudian akan

memunculkan antarmuka sebagaiberikut:



Gambar 4. 8 Tampilan Awal Untuk Desain LKPD

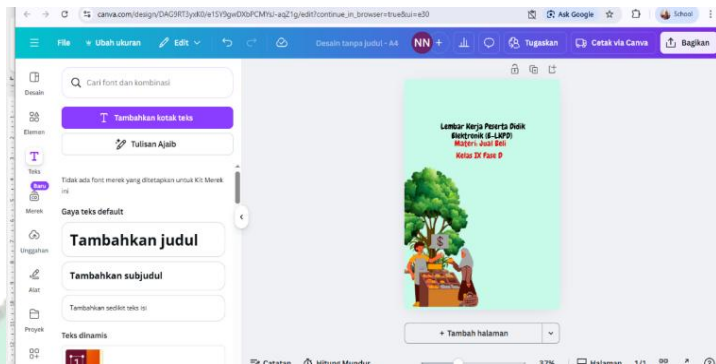
Peneliti menentukan latar belakang (*background*) yang sesuai dengan konsep desain E-LKPD. Langkah selanjutnya adalah menyisipkan karakter visual dengan mengakses menu '*Elements*'. Pada kolom pencarian, peneliti mengetikkan kata kunci yang relevan, misalnya 'Jual Beli', sehingga sistem akan memunculkan ragam pilihan elemen seperti pada antarmuka berikut:



Gambar 4. 9 Tampilan Memilih Elemen

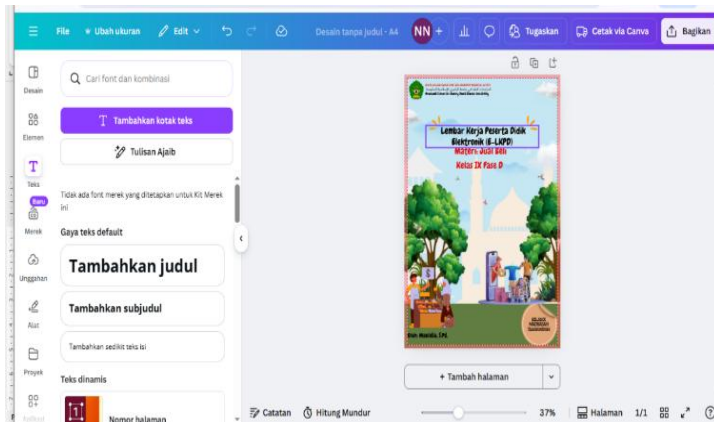
Menu '*Elements*' memfasilitasi penambahan ragam ilustrasi desain, mulai dari karakter animasi hingga elemen

lingkungan seperti awan, matahari, pohon, serta gedung sekolah. Selain itu, elemen tulisan dikelola melalui menu 'Text' yang terletak di bawahnya. Fitur ini memungkinkan pengguna untuk memodifikasi jenis, gaya, ukuran, dan warna huruf dengan tampilan antarmuka sebagai berikut:



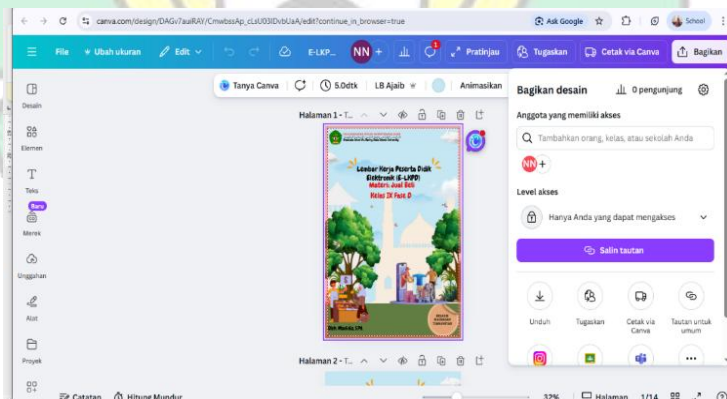
Gambar 4. 10 Tampilan Untuk Membuat Teks

Penyusunan halaman-halaman selanjutnya tetap menggunakan prosedur yang sama, yaitu merancang latar belakang (*background*), memasukkan elemen karakter, serta menambahkan teks. Apabila ingin menyisipkan halaman kosong baru untuk materi berikutnya, pengguna dapat mengklik tanda tambah ("+") pada layar aplikasi seperti yang ditunjukkan oleh gambar 4.10. Setelah itu aplikasi akan membawa pengguna kepada halaman desain, dan dapat menggunakan berbagai macam fitur, seperti: dapat menambah dan mengubah teks, elemen, gaya penulisan, ukuran font, menambahkan gambar, warna, serta berbagai fitur menarik lainnya yang mempermudah proses desain, sehingga dapat mempermudah pengguna untuk dapat membuat dan mendapatkan hasil desain terbaik.



Gambar 4. 11 Tampilan Sudah Memasukkan Teks dan Elemen lainnya

Setelah desain selesai dibuat, pengguna dapat menyimpan hasil desain, mengunduhnya, serta membagikannya secara langsung. Proses ini menjadikan Canva sebagai alat yang efektif dan praktis untuk memenuhi kebutuhan desain.

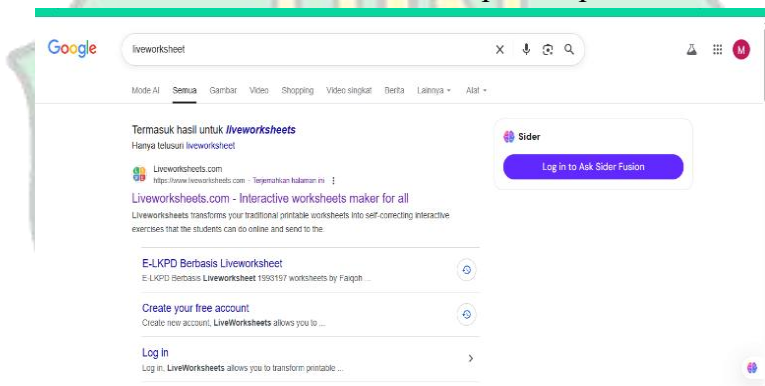


Gambar 4. 12 Tampilan Untuk Menyimpan Desain

Canva merupakan aplikasi yang menawarkan kemudahan serta kepraktisan dalam kegiatan desain grafis, mulai dari proses awal penggunaan hingga penyimpanan dan penyebaran hasil desain secara langsung. Didukung oleh berbagai fitur utama, seperti beragam pilihan *template*,

pengolahan elemen visual yang mudah dipahami, serta dukungan terhadap berbagai format desain, canva dapat dimanfaatkan oleh pengguna pemula maupun berpengalaman untuk menghasilkan media pembelajaran atau konten grafis yang menarik dan profesional. Aksesibilitas canva pada berbagai perangkat, serta sistem pendaftaran dan penggunaan yang fleksibel, menjadikannya sebagai solusi digital yang efektif, efisien, dan responsif dalam menunjang kegiatan pembelajaran dan pembuatan materi edukatif di tengah perkembangan teknologi yang pesat.

- a. Proses Pembuatan LKPD dan Soal Evaluasi di Liveworksheet
ketik kata “liveworksheets” pada penelusuran Google



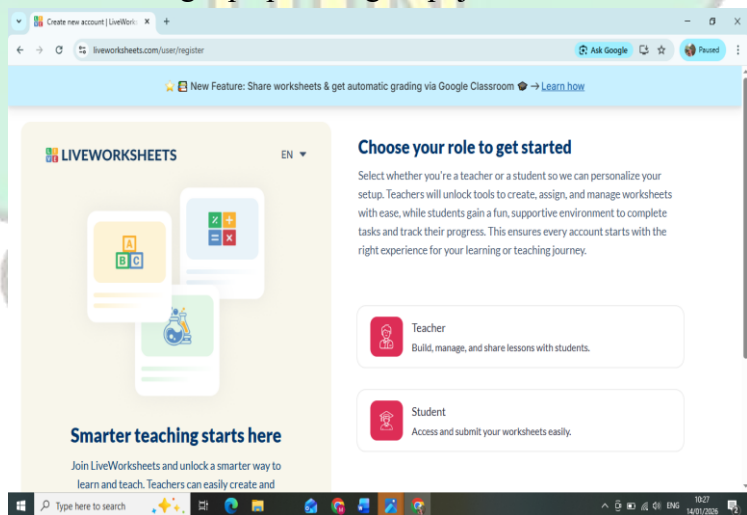
Gambar 4. 13 Penelusuran Google pada Pembuatan LKPD di Liveworksheet

Pilih pada bagian pertama, maka akan muncul tampilan untuk mendaftar seperti pada gambar berikut.



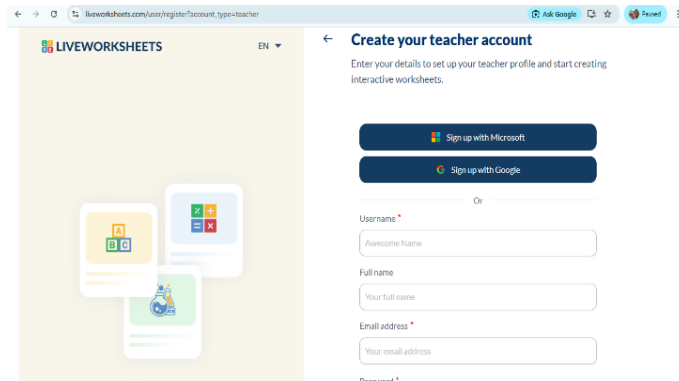
Gambar 4. 14 Tampilan Awal Untuk Mendaftar Live-worksheet

Pilih menu “Sign up” pada bagian pojok kanan atas.



Gambar 4. 15 Tampilan Pendaftar Akun Liveworksheet

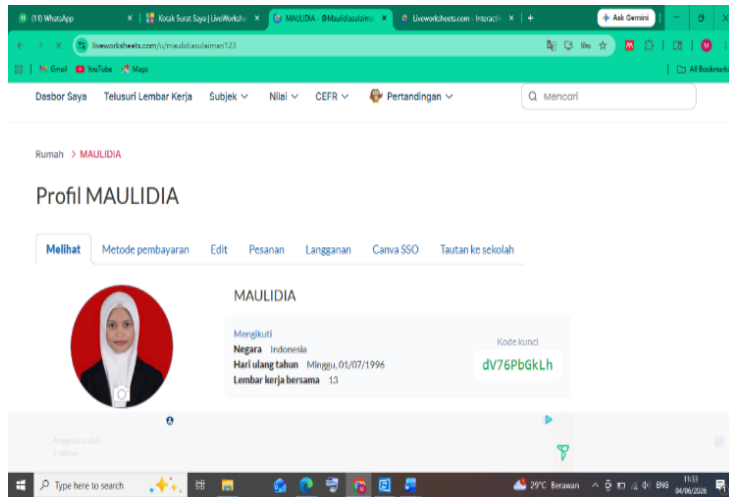
Tampilan akun yang terlihat pada gambar 4.15 di atas untuk mendaftar dapat dilakukan dengan memilih menu “teacher”



The screenshot shows the 'Create your teacher account' page on the Liveworksheets website. The page has a light blue header with the Liveworksheets logo and a navigation menu. The main content area is divided into two sections. On the left, there's a large illustration of three overlapping document icons with various symbols like a plus, minus, and a globe. On the right, there's a registration form titled 'Create your teacher account' with the subtitle 'Enter your details to set up your teacher profile and start creating interactive worksheets.' The form includes two buttons for social login: 'Sign up with Microsoft' and 'Sign up with Google', separated by an 'Or' link. Below these are four text input fields: 'Username' (with a hint 'Awesome name'), 'Full name' (with a hint 'Your full name'), 'Email address' (with a hint 'Your email address'), and 'Password' (with a hint 'Your password').

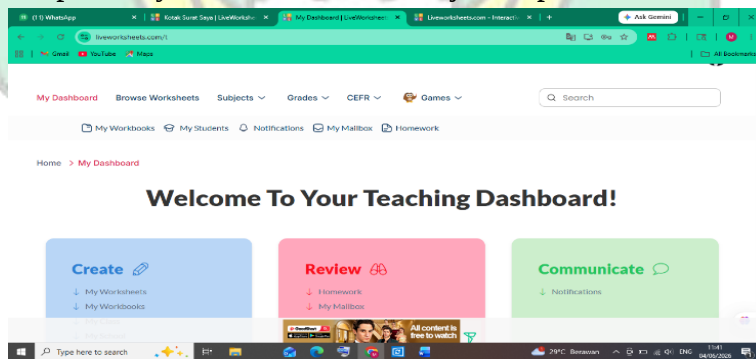
Gambar 4. 16 Mengisi Identitas Pendaftar Akun

Pengguna kemudian akan diminta untuk melengkapi formulir pendaftaran yang meliputi alamat surel (*e-mail*), kata sandi, serta biodata diri. Setelah formulir diisi, sistem Liveworksheets akan mengirimkan pesan berisi tautan verifikasi ke kotak masuk tersebut. Pengguna cukup mengklik tautan yang diberikan untuk memverifikasi dan mengaktifkan akun. Sebagai alternatif yang lebih praktis, pengguna juga dapat mendaftar secara otomatis menggunakan opsi '*Sign up with Google*'. Apabila proses registrasi berhasil, layar akan memunculkan antarmuka sebagai berikut



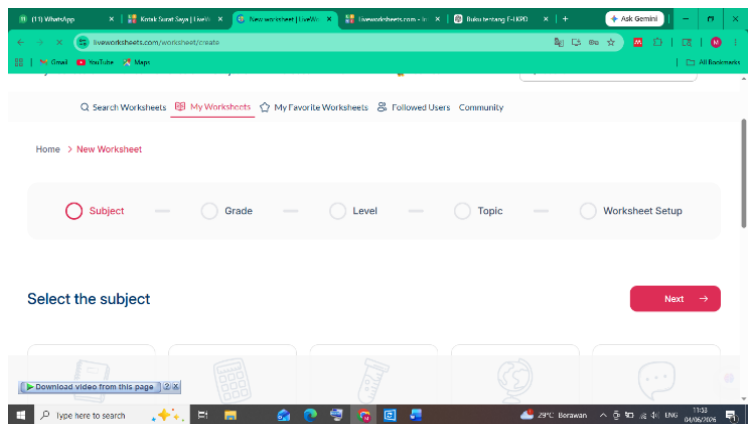
Gambar 4. 17 Tampilan Awal Liveworksheet

Untuk mentransformasikan LKPD biasa menjadi E-LKPD, pengguna cukup mengakses menu 'My Dashboard' seperti yang tertera pada Gambar 4.18. Setelah diklik, tampilan layar akan berubah menjadi seperti di bawah ini:



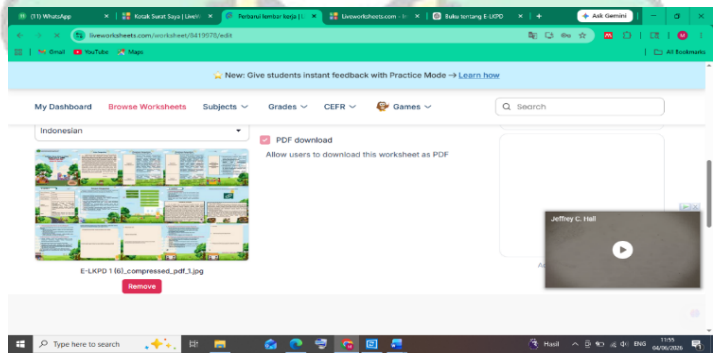
Gambar 4. 18 Tampilan Menu My Dashboard

Tahap berikutnya dilakukan dengan memilih menu “Create” , kemudian masuk ke bagian “My Worksheets” kemudian muncul tampilan berikut.



Gambar 4. 19 Mengisi Identitas Produk yang Di upload

Tahap berikutnya mengklik “*add media*” untuk mengunggah file PDF LKPD yang telah dibuat. Setelah file berhasil terunggah, sistem akan menampilkan formulir yang harus diisi dengan informasi terkait E-LKPD, sehingga produk dapat diidentifikasi dan dikelola dengan baik. Adapun tampilannya ditunjukkan pada gambar berikut.



Gambar 4. 20 Tampilan File LKPD yang Di upload

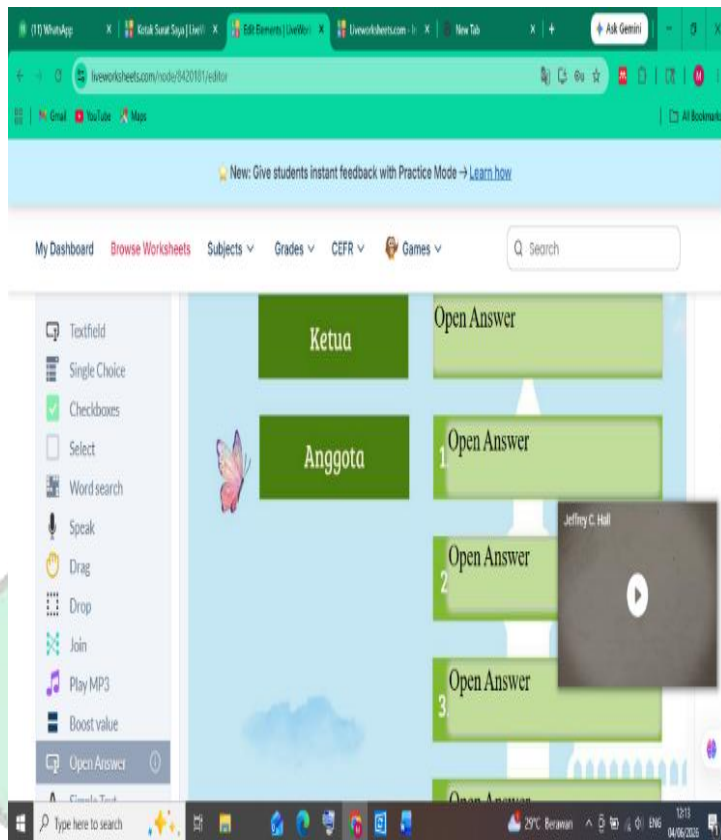
Setelah mengunggah (*upload*) dokumen LKPD dan melengkapi seluruh informasi yang dibutuhkan, langkah berikutnya adalah menekan tombol '*Save and edit element*'.

Tindakan ini akan mengarahkan pengguna pada antarmuka aplikasi sebagai berikut:



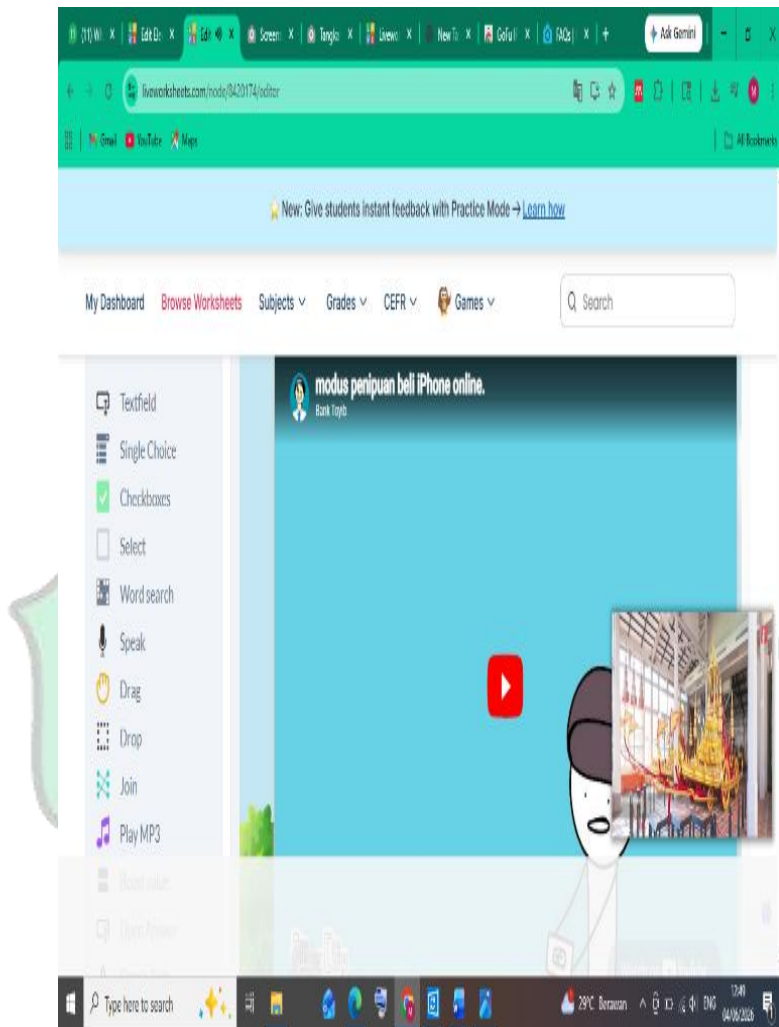
Gambar 4. 21 Tampilan LKPD Untuk Di edit Elemen

Untuk mengubah LKPD menjadi E-LKPD, pertama-tama edit kolom nama anggota kelompok pada file PDF agar dapat diketik. Pilih menu “*open answer*” di bagian penyuntingan, lalu sesuaikan ukuran kolomnya dengan format nama pada LKPD seperti tampilan berikut.



Gambar 4. 22 Tampilan Pengeditan Untuk Kolom Nama Anggota Kelompok

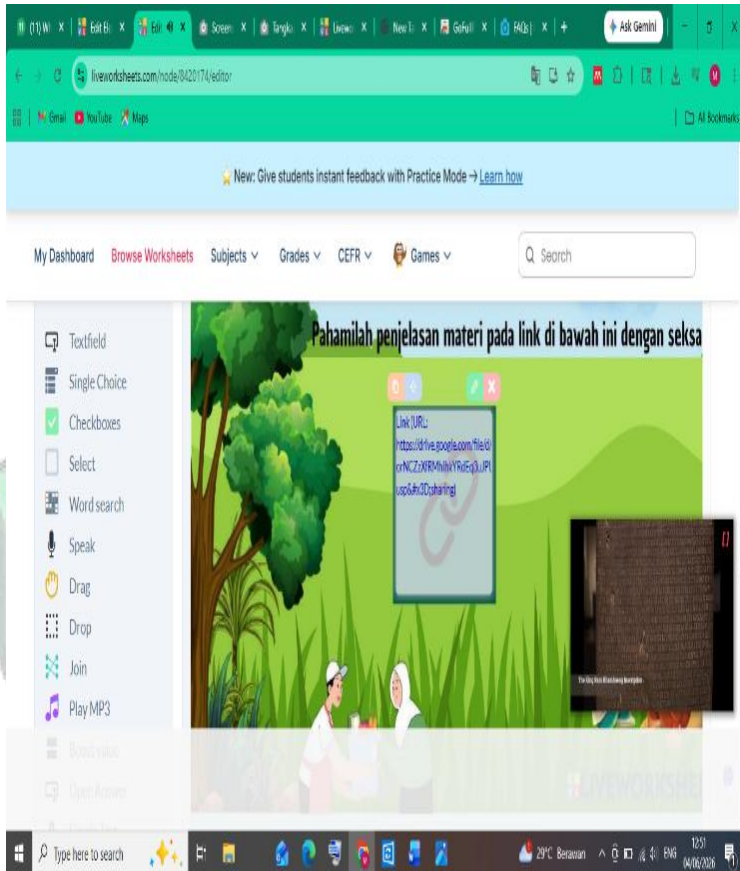
Langkah selanjutnya untuk memasukkan video ke dalam LKPD adalah dengan memilih menu edit 'youtube'. Setelah itu, sesuaikan ukuran kotak video dengan kolom yang telah disediakan pada LKPD. Kemudian, arahkan kursor ke dalam kotak edit video tersebut hingga muncul ikon pensil. Klik ikon pensil tersebut, lalu masukkan tautan (*link*) video *youtube* yang telah Anda siapkan sebelumnya. Terakhir, klik 'save' (simpan) hingga tampilannya berubah seperti pada gambar berikut.



Gambar 4. 23 Tampilan Memasukkan Video

Setelah proses penyisipan video selesai, langkah berikutnya adalah menambahkan materi bacaan ke dalam E-LKPD. Proses ini dilakukan dengan memilih menu '*Link*', lalu menyesuaikan ukuran area kolom dengan tata letak bagian bacaan yang telah didesain pada lembar kerja. Setelah itu, arahkan kursor pada kolom tersebut hingga ikon pensil muncul. Klik ikon tersebut, lalu masukkan tautan materi dari

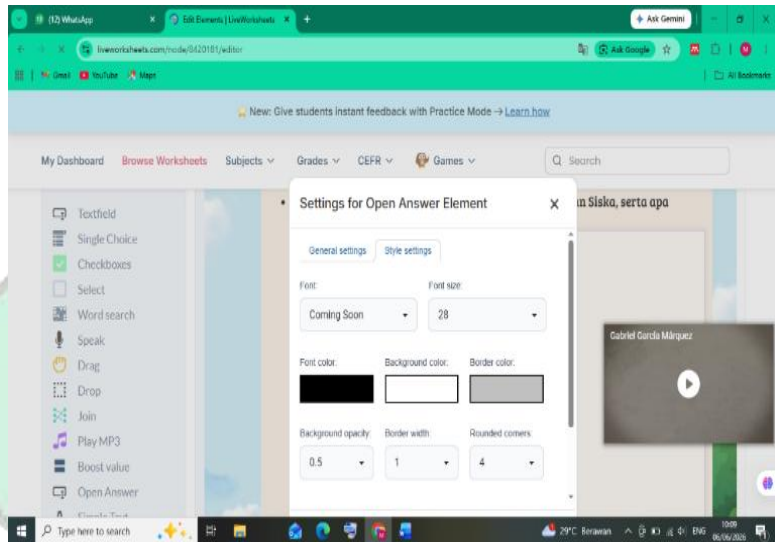
Google Drive yang telah disiapkan sebelumnya. Terakhir, tekan tombol 'Save' untuk menyimpan pengaturan, sehingga antarmuka akan menampilkan hasil sebagai berikut:



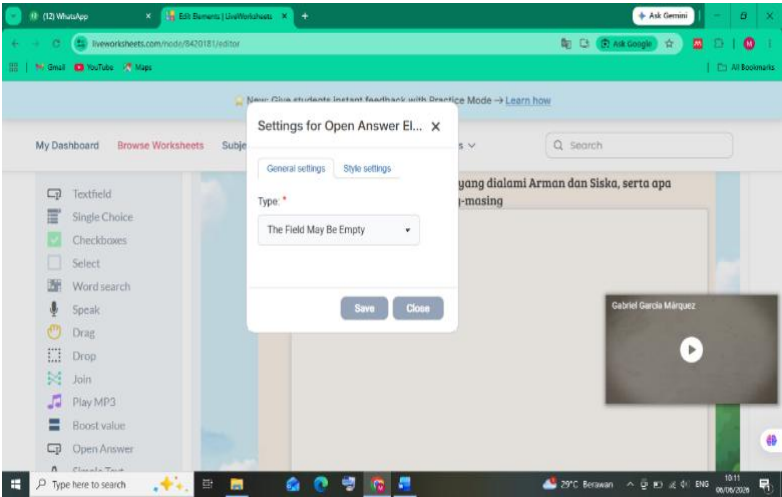
Gambar 4. 24 Tampilan Memasukkan Link

Setelah menyematkan materi bacaan, tahap berikutnya adalah mengatur kolom pengisian jawaban untuk peserta didik. Langkah ini dilakukan dengan memilih menu 'Textfield', lalu menyesuaikan ukuran area tersebut dengan ruang jawaban yang telah didesain pada E-LKPD. Selanjutnya, arahkan kursor pada area jawaban tersebut hingga muncul ikon pensil. Apabila ikon tersebut diklik, sistem akan menampilkan dua opsi pengaturan. Opsi pertama adalah 'General Setting' yang berfungsi untuk

memasukkan kunci jawaban. Opsi kedua adalah '*Style Setting*' yang digunakan untuk memodifikasi format visual, seperti jenis (*font*), ukuran, dan warna huruf, serta warna latar belakang dan garis batas kolom. Setelah seluruh pengaturan disesuaikan dengan kebutuhan, pengguna dapat menekan tombol '*Save*' untuk menyimpan perubahan, sehingga menghasilkan tampilan sebagai berikut:

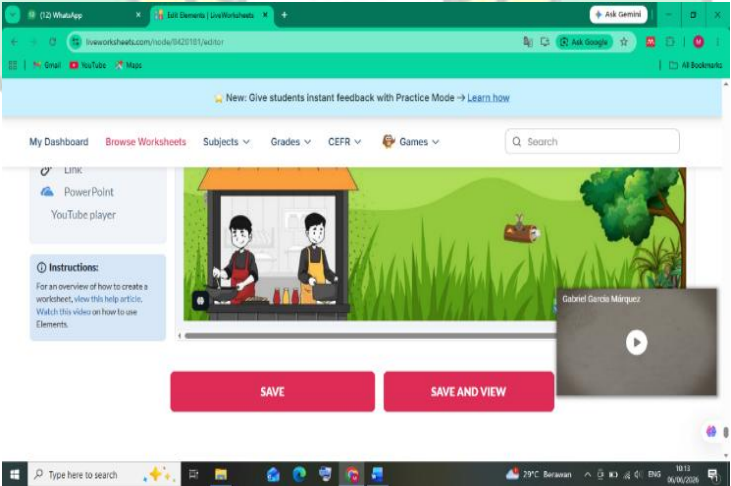


Gambar 4. 25 Style Setting



Gambar 4. 26 General Setting

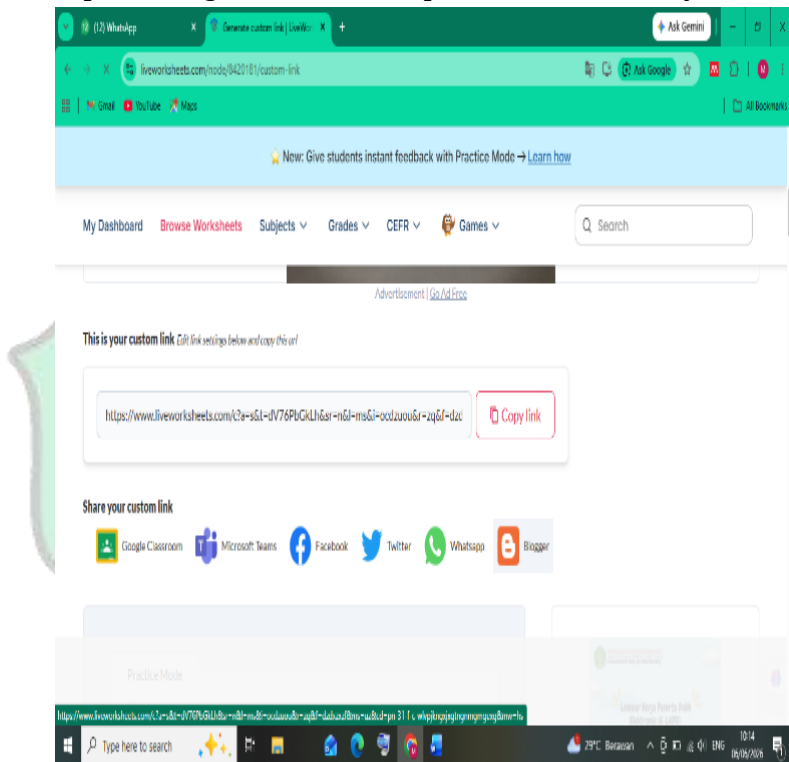
Tahap akhir dari pengaturan kolom interaktif ini adalah menyimpan sekaligus melihat tinjauan hasilnya. Pengguna cukup menekan menu 'Save and View', sehingga sistem akan menyajikan tampilan sebagai berikut:



Gambar 4. 27 Tampilan Menyimpan LKPD

Setelah seluruh proses penyuntingan LKPD selesai, langkah berikutnya agar modul tersebut dapat diakses

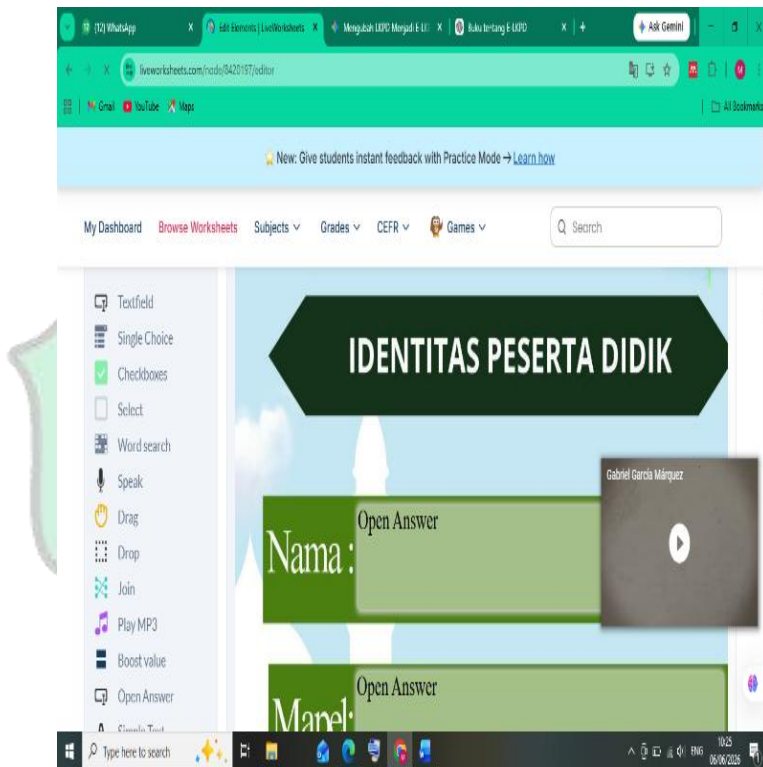
sebagai E-LKPD interaktif adalah dengan menekan menu '*Custom Link*' guna membuat tautan khusus. Pengguna kemudian cukup mengklik opsi '*Copy Link*' untuk menyalin tautan tersebut. Melalui tautan yang telah disalin, E-LKPD kini siap diakses oleh peserta didik menggunakan peramban seperti *Google Chrome* atau peramban web lainnya.



Gambar 4. 28 Tampilan Mengcopy Link E-LKPD

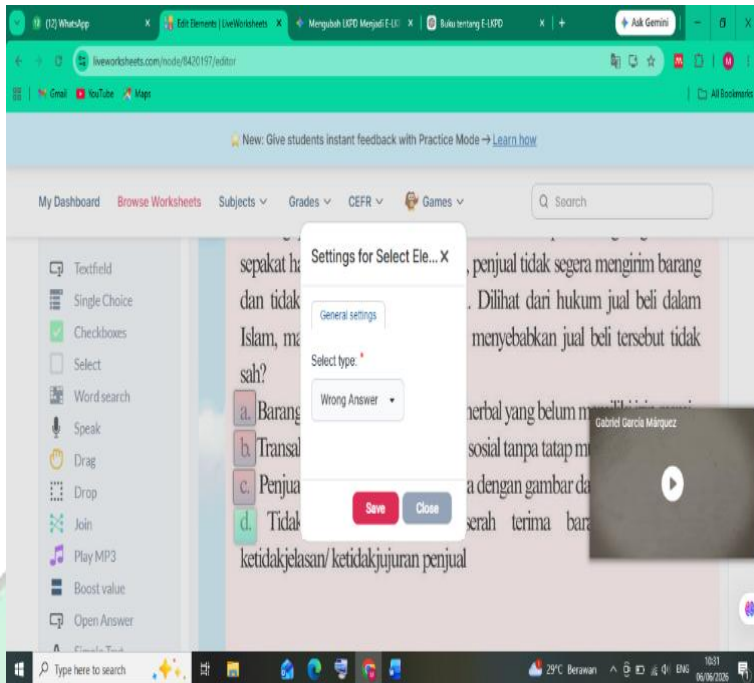
Setelah proses konversi LKPD menjadi E-LKPD selesai, langkah berikutnya adalah mengunggah file PDF soal evaluasi ke platform *livesheets*. Alur yang dilalui pada tahap ini serupa dengan proses pengunggahan LKPD sebelumnya. Langkah pertama dimulai dengan mengakses menu *my dashboard*, lalu memilih opsi *create* dan masuk ke *my worksheets*. Selanjutnya, klik *add worksheet*, pilih berkas soal evaluasi yang sesuai, lalu lengkapi informasi

terkait soal tersebut sebelum menekan tombol *save and edit elements*. Setelah berkas berhasil terunggah dan siap disunting, pilih menu *open answer* untuk membuat kolom pengisian identitas siswa, seperti nama, kelas, dan mata pelajaran, sebagaimana disajikan pada tampilan berikut.



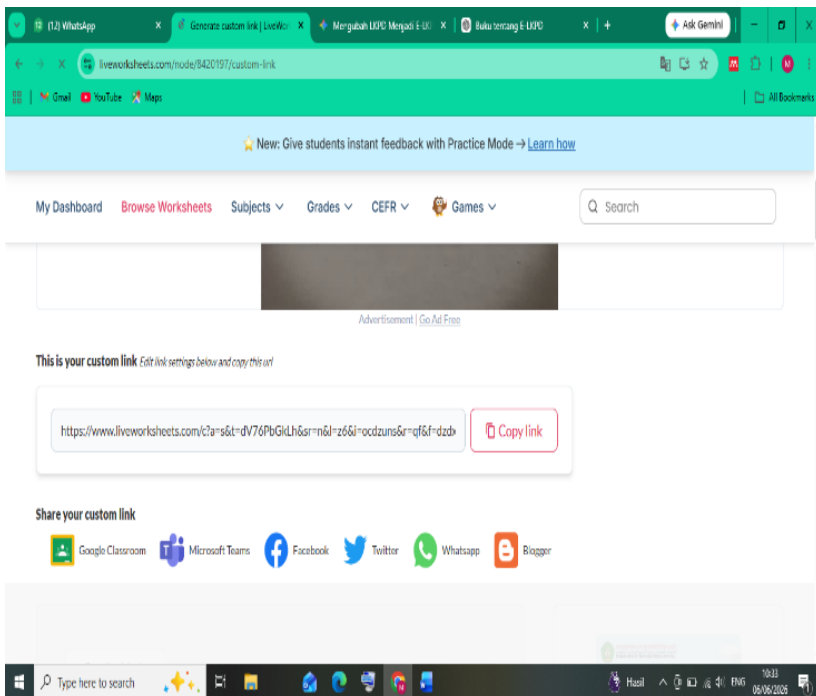
Gambar 4. 29 Tampilan Pengeditan Menu Open Answer

Selanjutnya, untuk membuat opsi jawaban yang dapat diklik pada soal evaluasi, anda cukup memilih menu *select*. Atur ukuran kotak tersebut agar pas dengan area pilihan jawaban yang tersedia. Setelah itu, arahkan kursor ke dalam kotak hingga ikon pensil muncul, lalu klik ikon tersebut untuk menampilkan jendela pengaturan seperti pada gambar berikut.



Gambar 4. 30 Tampilan Pengeditan Menu Select

Dalam menu pilih, ada tiga jenis pilihan yaitu good answer untuk jawaban soal yang benar, neutral answer untuk jawaban soal yang netral, dan wrong answer untuk jawaban soal yang salah. Setelah memilih salah satu jenis, klik save untuk menyimpan jawaban. Setelah semua pertanyaan diedit, klik save dan lihat. Klik menu link custom untuk mendapatkan tautan. Kemudian, klik copy link, dan soal evaluasi sudah dapat digunakan dengan tautan yang sudah dicopy. seperti yang ditunjukkan pada gambar berikut.



Gambar 4. 31 31Tampilan Custom Link Soal Evaluasi

b. Tampilan E-LKPD Materi Jual Beli

Pada tahap ini dilakukan proses penyatuan seluruh komponen yang telah dirancang pada tahap sebelumnya ke dalam satu kesatuan produk pembelajaran. Pengembangan E-LKPD dilaksanakan dengan memanfaatkan aplikasi canva sebagai media desain dan liveworksheet sebagai platform publikasi digital interaktif. Setiap komponen pembelajaran, mulai dari materi, gambar, grafik, ilustrasi, hingga fitur-fitur interaktif, diintegrasikan secara terstruktur sesuai dengan rancangan yang telah dibuat. Melalui tahapan ini dihasilkan E-LKPD yang tidak hanya memiliki tampilan yang menarik dan sistematis, tetapi juga mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan mendukung keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Adapun susunan dan tampilan E-LKPD yang telah

dikembangkan menggunakan kedua aplikasi tersebut disajikan pada bagian berikut.

Tampilan awal E-LKPD Interaktif berupa halaman sampul yang memuat berbagai informasi penting mengenai media pembelajaran yang dikembangkan. Informasi tersebut meliputi judul E-LKPD, materi pembelajaran, jenjang dan kelas serta logo instansi. Penyajian informasi pada halaman sampul ini bertujuan untuk memberikan orientasi awal kepada peserta didik sebelum memasuki kegiatan pembelajaran. Tampilan cover E-LKPD Interaktif dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4. 32 Tampilan Cover Awal E-LKPD

Slide kedua berisikan kata pengantar pada E-LKPD pembelajaran fikih materi jual beli merupakan bagian pent-

ing yang memberikan gambaran umum kepada pembaca terkait isi dan cakupan materi yang akan dipelajari. Sebagai bagian pembuka, kata pengantar berfungsi menyampaikan informasi secara formal mengenai latar belakang penyusunan, tujuan penyusunan, ruang lingkup kajian, serta manfaat dari E-LKPD tersebut dalam konteks pembelajaran fikih.



Gambar 4. 33 Kata Pengantar E-LKPD

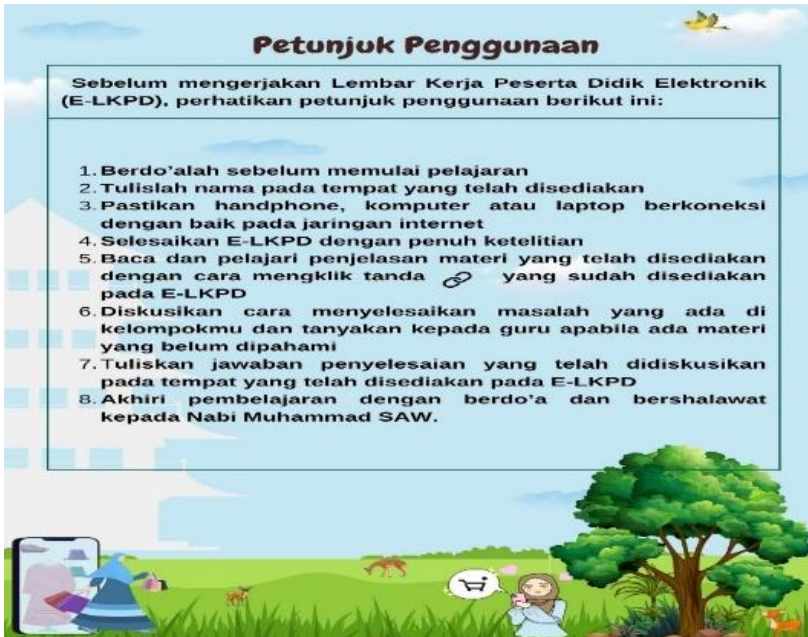
Tampilan selanjutnya berisikan pemetaan kompetensi yang terdapat capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran serta kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP).

Pemetaan Kompetensi	
Elemen Fikih Muamalah Kelas IX Fase D	
Capaian Pembelajaran	Peserta didik mampu menganalisis ketentuan pembagian waris dan muamalah yang meliputi: jual beli, khiyaar, qiraadl, larangan riba, 'aarlyah, wadli'ah, hutang-piutang, gadai, hiwaalah, ijarah sehingga aktifitas sosial-ekonomi pada era digital dan global dijalankan secara jujur, amanah dan tanggung jawab sesuai aturan fikih, yang dapat bernilai ibadah dan berdimensi ukhrawi dalam konteks beragama, berbangsa, bernegara dan bermasyarakat global.
Tujuan Pembelajaran	Menganalisis ketentuan muamalah: jual beli, khiyaar, qiraadl, dan larangan riba sehingga menumbuhkan sikap tolong menolong, jujur, amanah dan tanggung jawab dalam aktifitas sosial-ekonomi pada era digital dan global.
Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)	1. Menyebutkan definisi dan dalil naqli jual beli serta rukun dan syaratnya dengan benar 2. Mengidentifikasi jenis transaksi digital dan menjelaskan kesesuaiannya dengan prinsip jual beli menurut syari'ah 3. Menjelaskan perbedaan antara praktik jual beli secara langsung di pasar tradisional dengan jual beli secara online 4. Memberikan pendapat kritis terhadap praktik jual beli digital dan implikasinya secara sosial

Gambar 4. 34 Pemetaan Kompetensi E-LKPD

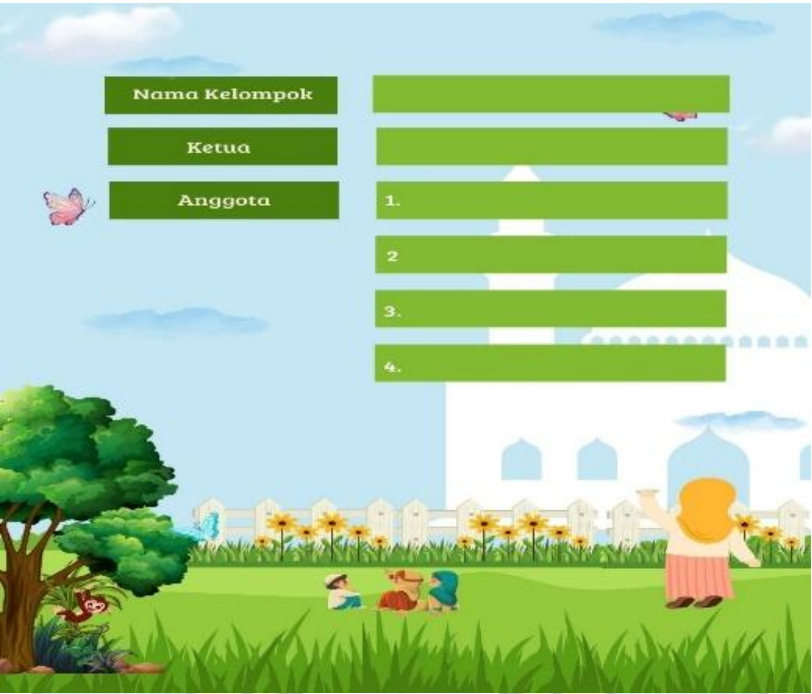
Kemudian slide selanjutnya terdapat petunjuk penggunaan. Petunjuk penggunaan merupakan bagian penting dalam E-LKPD yang berfungsi sebagai panduan bagi pengguna

dalam mengakses dan memanfaatkan seluruh fitur yang tersedia secara efektif.



Gambar 4. 35 Petunjuk Penggunaan E-LKPD

Selanjutnya terdapat slide tentang identitas kelompok pada E-LKPD berfungsi sebagai tempat bagi peserta didik untuk mengisi nama kelompok, ketua, dan anggota sebelum memulai kerja kelompok. Pemisahan kolom ketua dan anggota bertujuan untuk melatih tanggung jawab serta kerja sama tim, sementara desain visual bernuansa alam dan islami dibuat menarik agar sesuai dengan karakter peserta didik sehingga mereka lebih bersemangat dalam belajar.



Nama Kelompok	
Ketua	
Anggota	1.
	2.
	3.
	4.

Gambar 4. 36 Tampilan Kolom Nama Kelompok

Selanjutnya terdapat beberapa *slide* yang berisi tahapan-tapahan E-LKPD yang disesuaikan dengan model *problem based learning* (PBL) agar memudahkan siswa dalam mengerjakan E-LKPD.

E-LKPD 1

1. Orientasi Masalah

- Baca dan pahami lah bahan bacaan dan permasalahan yang telah diberikan.
- Bila ada yang tidak dipahami, silahkan bertanya boleh kepada teman atau gurumu!
- Diskusikan lah dan tentukan lah dengan teman kelompokmu hal-hal yang perlu kamu pelajari untuk menyelesaikan masalah

Jual Beli di Era Digital

Di era digital saat ini, jual beli menjadi semakin mudah dilakukan. Banyak orang, termasuk para pelajar, sudah terbiasa melakukan transaksi melalui aplikasi belanja online seperti Shopee, Tokopedia, atau media sosial lainnya. Bahkan, sebagian ada yang terlibat langsung membantu orang tua berjualan baik secara offline maupun online. Hanya dengan satu klik di ponsel, berbagai barang bisa dibeli atau dijual kapan saja dan di mana saja. Namun, di balik kemudahan tersebut, tidak semua memahami apakah aktivitas jual beli yang dilakukan sudah sesuai dengan ketentuan syariat Islam. Sebagai seorang muslim, kita tidak hanya mengejar keuntungan atau kenyamanan duniawi, tetapi juga harus memastikan bahwa setiap transaksi memenuhi syarat kehalalan dan keabsahan menurut ajaran Islam. Jika syarat dan rukunnya tidak dipenuhi, jual beli bisa menjadi tidak sah bahkan terlarang, yang pada akhirnya dapat merugikan salah satu pihak dan menimbulkan dosa.

Gambar 4. 37 Tampilan E-LKPD

Pahami lah penjelasan materi pada link di bawah ini dengan seksama!

Kasus: "Sepatu Ahmad"

Suatu hari, Ahmad pergi ke pasar tradisional untuk membeli sepatu baru. Ia bertemu dengan Budi, seorang pedagang yang menawarkan sepatu dengan harga Rp.150.000 dan mengatakan bahwa barang tersebut berkualitas bagus. Setelah sepakat, Ahmad langsung membayar dan membawa pulang sepatu itu tanpa memeriksa dengan teliti.

Sesampainya di rumah, Ahmad baru menyadari bahwa sepatu yang diterimanya berbeda dengan yang ditunjukkan oleh Budi. Ada cacat di bagian sol dan warna logo sedikit berbeda. Ketika Ahmad kembali ke pasar untuk menukar barang, Budi menolak dengan alasan, "Barang yang sudah dibeli tidak bisa dikembalikan," Ahmad merasa kecewa.

2. Mengorganisir Siswa untuk Belajar

Baca dan pahami bahan bacaan dan permasalahan yang telah diberikan.

- Bila ada yang tidak dipahami, silahkan bertanya boleh kepada teman atau gurumu!
- Diskusikanlah dengan teman kelompokmu untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan!
- Adapun hasil dari diskusi kelompok, tuliskan/sajikan pada kolom (bimbingan penyelidikan kelompok)!

3. Bimbingan Penyelidikan Kelompok

- Setelah membaca cerita dan penjelasan materi di atas, selanjutnya diskusikan dengan teman kelompokmu pertanyaan-pertanyaan di bawah ini:

1. Apa pengertian jual beli menurut bahasa dan istilah?
2. Sebutkan dalil naqli (ayat Al-Qur'an dan Hadis) yang menjelaskan tentang jual beli yang dibenarkan dalam Islam.
3. Apa saja syarat dan rukun jual beli yang harus dipenuhi agar sah menurut syariat Islam?
4. Menurut kamu, apakah jual beli antara Ahmad dan Budi sudah memenuhi syarat yang dibenarkan dalam Islam? Jelaskan alasannya!



Setelah berdiskusi dengan teman dalam kelompokmu, sepakatilah hasilnya. Tuliskanlah hasil diskusi kelompok pada bagian berikut:

1. Pengertian jual beli menurut bahasa dan istilah

2. Dalil naqli (ayat Al-Qur'an dan Hadits) tentang jual beli

3. - Rukun jual beli

-Syarat sah jual beli

4. Kesimpulan hasil jual beli antara Ahmad dan Budi sebagaimana permasalahan di atas



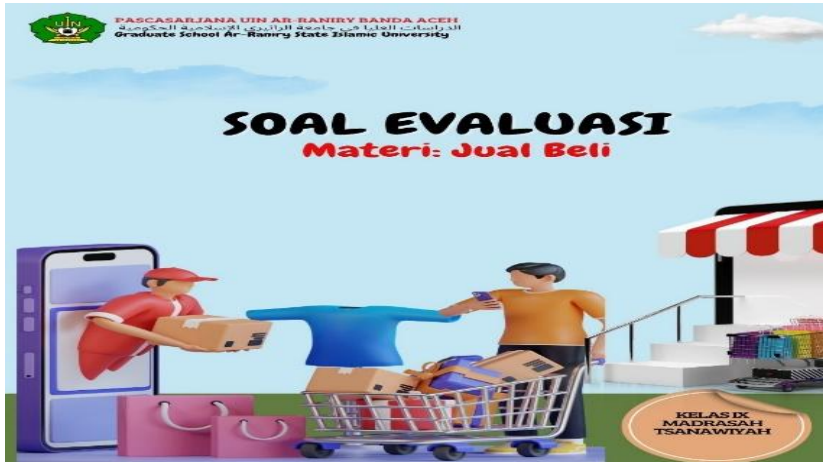
Gambar 4. 38 Tampilan E-LKPD



c. Tampilan Soal Evaluasi

Sistem evaluasi ini terdiri dari 10 soal pilihan ganda yang bersifat interaktif, dengan bobot 10 poin untuk setiap jawaban yang benar. Halaman awal atau *cover* evaluasi memuat informasi identitas berupa logo instansi, topik materi, serta

keterangan jenjang dan kelas pengguna.



Gambar 4. 39 Tampilan Cover E-Soal Evaluasi

Kemudian di slide kedua berisi petunjuk penggunaan, yang bertujuan untuk memudahkan peserta didik untuk menjawab soal serta menggunakan e- soal evaluasi.



Gambar 4. 40 Petunjuk Penggunaan E-Soal Evaluasi

Selanjutnya ada slide identitas peserta didik, disini telah disediakan kolom pengisian nama, mapel serta hari/tanggal pengerjaan soal evaluasi, lalu setelahnya dilanjutkan dengan slide berisi soal-soal yang akan dikerjakan oleh peserta didik.



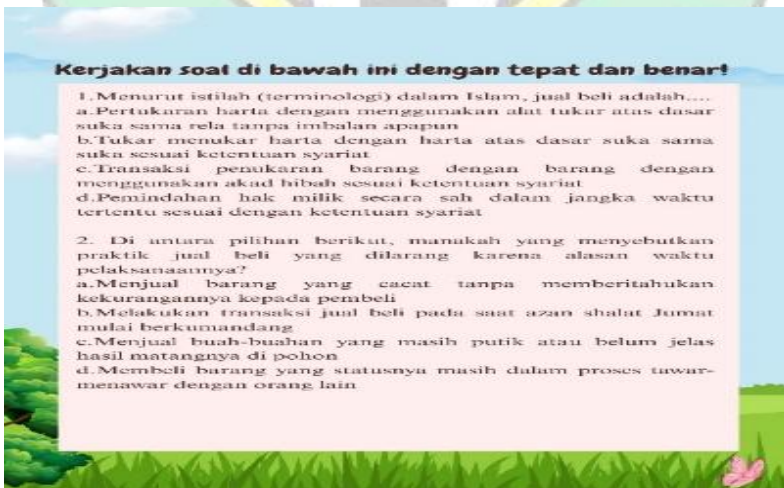
IDENTITAS PESERTA DIDIK

Nama :

Mapel:

Hari/tgl:

Gambar 4. 41 Identitas Peserta Didik



Kerjakan soal di bawah ini dengan tepat dan benar!

1. Menurut istilah (terminologi) dalam Islam, jual beli adalah....
 - a. Pertukaran harta dengan menggunakan alat tukar atas dasar suka sama rela tanpa imbalan apapun
 - b. Tukar menukar harta dengan harta atas dasar suka sama suka sesuai ketentuan syariat
 - c. Transaksi penukaran barang dengan barang dengan menggunakan akad hibah sesuai ketentuan syariat
 - d. Pemindahan hak milik secara sah dalam jangka waktu tertentu sesuai dengan ketentuan syariat
2. Di antara pilihan berikut, manakah yang menyebutkan praktik jual beli yang dilarang karena alasan waktu pelaksanaannya?
 - a. Menjual barang yang cacat tanpa memberitahukan kekurangannya kepada pembeli
 - b. Melakukan transaksi jual beli pada saat azan shalat Jumat mulai berkumandang
 - c. Menjual buah-buahan yang masih putik atau belum jelas hasil matangnya di pohon
 - d. Membeli barang yang statusnya masih dalam proses tawar-menawar dengan orang lain

Gambar 4. 42 E- Soal Evaluasi

d. Tahap Validasi Produk E-LKPD

Media E-LKPD yang telah dikembangkan selanjutnya memasuki tahap validasi menggunakan instrumen lembar validasi sebelum di uji cobakan kepada peserta didik untuk mengukur tingkat kepraktisannya. Penilaian dari para ahli ini bertujuan untuk mendapatkan saran dan masukan yang berguna untuk memperbaiki produk. Dengan begitu, E-LKPD yang dihasilkan benar-benar layak dan bagus, baik dari segi isi materinya, medianya maupun dalam segi bahasa. Proses validasi ini melibatkan enam orang validator yang terdiri dari dua ahli materi, dua ahli media dan dua ahli bahasa.

1) Validator Pertama (V1)

Validator pertama merupakan dosen Program Studi Pendidikan Agama Islam UIN Ar-Raniry Banda Aceh yang berperan sebagai ahli materi. Beliau menyelesaikan pendidikan Strata 1 (S1) pada Program Studi Pendidikan Bahasa Arab di Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh dan melanjutkan pendidikan Strata 2 (S2) pada Program Studi Ilmu Agama Islam Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh dan melanjutkan strata 3 (S3) Program Studi Fikih Modern (Hukum Islam). Keahlian dan latar belakang akademik yang dimiliki menjadikan beliau kompeten dalam melakukan validasi terhadap aspek materi yang terdapat dalam E-LKPD yang dikembangkan.

2) Validator Kedua (V2)

Validator kedua merupakan dosen Program Studi Pendidikan Agama Islam UIN Ar-Raniry Banda Aceh yang bertindak sebagai ahli materi. Beliau menyelesaikan pendidikan Strata 1 (S1) pada Program Studi Kependidikan Islam STAI a-Qudwah Depok, melanjutkan pendidikan Strata 2 (S2) pada Program Studi Ilmu Agama Islam UIN Ar-Raniry Banda Aceh dan melanjutkan strata 3 (S3) Program Studi Pendidikan Agama Islam UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Dengan pengalaman akademik dan keilmuan yang dimiliki,

beliau memberikan penilaian terhadap kesesuaian dan kelayakan materi dalam produk yang dikembangkan.

3) Validator Ketiga (V3)

Validator ketiga merupakan dosen Pascasarjana UIN Ar-Raniry Banda Aceh yang berperan sebagai ahli media. Beliau punya pengalaman mengajar dalam bidang media pembelajaran, beliau seorang penulis aktif publikasi di bidang media pembelajaran. Keahlian yang dimiliki dalam bidang media pembelajaran mendukung proses penilaian terhadap aspek tampilan, desain, navigasi, serta interaktivitas E-LKPD yang dikembangkan.

4) Validator Keempat (V4)

Merupakan dosen Program Pendidikan Agama Islam UIN Ar-Raniry Banda Aceh yang berperan sebagai ahli media. Beliau memiliki latar belakang pendidikan dan pengalaman mengajar di bidang strategi dan media pembelajaran Kompetensi yang dimiliki menjadikan beliau layak untuk melakukan validasi terhadap aspek tampilan, interaktivitas, navigasi, dan kemudahan penggunaan E-LKPD yang dikembangkan. Masukan dan saran yang diberikan oleh validator ahli media menjadi dasar dalam penyempurnaan produk agar lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

5) Validator kelima (V5)

Validator kelima merupakan dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Arab yang berperan sebagai ahli bahasa dalam penelitian ini. Beliau memiliki latar belakang pendidikan dan kompetensi di bidang kebahasaan. Keahlian yang dimiliki menjadikan beliau kompeten untuk melakukan validasi terhadap aspek kebahasaan E-LKPD, meliputi kejelasan kalimat, ketepatan penggunaan istilah, keterbacaan, serta kesesuaian bahasa dengan karakteristik peserta didik.

6) Validator keenam (V6)

Validator keenam merupakan dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Arab yang berperan sebagai ahli bahasa dalam penelitian ini. Beliau memiliki kompetensi dan pengalaman di bidang kebahasaan serta pengembangan bahan ajar. Dalam penelitian ini, beliau bertugas menilai aspek kebahasaan E-LKPD yang meliputi ketepatan penggunaan bahasa, kejelasan kalimat, keterbacaan teks, dan kesesuaian bahasa dengan karakteristik peserta didik. Masukan yang diberikan digunakan sebagai dasar perbaikan untuk menghasilkan E-LKPD yang komunikatif dan mudah dipahami.

1) Validasi Ahli Materi

Penilaian oleh ahli materi bertujuan untuk mengevaluasi kualitas E-LKPD khususnya pada kelengkapan isi dan keakuratan informasi tentang materi jual beli berdasarkan sumber yang tepercaya. Validator materi ini terdiri dari dua dosen yang ahli di bidang fikih. Penilaian dilakukan menggunakan lembar validasi yang berisi beberapa poin pernyataan mengenai aspek isi, kesesuaian, dan kelayakan materi. Setiap ahli memberikan penilaian dengan cara mencentang kolom kategori yang tersedia sesuai dengan isi E-LKPD yang mereka amati. Hasil dari validasi E-LKPD materi jual beli untuk fase D Madrasah Tsanawiyah ini selengkapnya disajikan pada tabel 4.2

a) Sebelum revisi:

1. Pengertian Jual Beli

Jual beli (البيع) menurut bahasa artinya memberikan sesuatu untuk mendapatkan sesuatu atau tukar menukar sesuatu. Banyak definisi tentang jual beli menurut para ulama yakni Di dalam kitab” Kifāyatul Akhyar fi ghayatil ikhtishar”, Syekh Taqiyuddin Al Husny menjelaskan pengertian jual beli menurut Islam, yakni Jual beli secara bahasa adalah bermakna memberikan suatu barang untuk ditukar dengan barang lain (barter). Secara terminologi, jual beli menurut ulama Hanafi adalah tukar-menukar maal (barang atau harta) dengan maal yang dilakukan dengan cara tertentu.

1

Gambar 4. 43 Tampilan Definisi Jual Beli Sebelum Revisi

Saran V1= Definisi tentang jual beli disarankan merujuk ke kamus dan istilah ulama fiqh mu'tabar dan kontemporer.

Saran V2= -

Setelah revisi:

1. Pengertian Jual Beli

Jual beli (البيع) Secara etimologi, jual beli adalah proses tukar-menukar barang dengan barang. Kata bay'u yang artinya jual beli termasuk kata makna ganda yang berseberangan. Secara terminologi, jual beli menurut ulama Hanafi adalah tukar-menukar maal (barang atau harta) dengan maal yang dilakukan dengan cara tertentu. Atau, tukar-menukar barang yang bernilai dengan semacamnya dengan cara yang sah dan khusus, yakni ijab-qabul atau mu'aathaa (tanpa ijab qabul).

Gambar 4. 44 Tampilan Definisi Jual Beli Setelah Revisi

b) Sebelum revisi

1. Praktik Jual Beli Online**A. Pengertian**

Jual beli online adalah transaksi yang dilakukan dengan memanfaatkan jaringan internet. Dalam praktik ini, penjual memasarkan barang melalui marketplace (seperti Shopee, Tokopedia, Lazada), media sosial (seperti Instagram, Facebook, TikTok), atau situs web. Pembeli dapat memilih barang, membayar secara digital, lalu menunggu barang dikirimkan oleh jasa ekspedisi. Fenomena ini sesuai dengan perkembangan zaman, sebagaimana kaidah fiqh menyatakan:

الأصل في المعاملات الإباحة إلا ما دل الدليل على تحريمه

“Hukum asal dalam muamalah adalah boleh, kecuali ada dalil yang mengharamkannya.”

Maka, jual beli online pada dasarnya diperbolehkan, selama memenuhi syarat dan tidak melanggar hukum Islam.

B. Ciri-Ciri Jual Beli Online**a. Transaksi Virtual (Dilakukan Tanpa Tatap Muka)**

Dalam jual beli online, penjual dan pembeli tidak perlu bertemu secara langsung. Seluruh proses transaksi dilakukan melalui media elektronik, seperti aplikasi marketplace (Shopee, Tokopedia, Lazada), media sosial (Instagram, Facebook), atau situs web. Kondisi ini berbeda dengan jual beli di pasar tradisional, di mana pembeli dan penjual saling bertatap muka.

Gambar 4. 45 Tampilan Materi Jual Beli Sebelum Revisi

Saran V1= Bahan ajar yang disusun harus ada kebaruaran yang dapat dipahami oleh siswa serta gunakan analogi terhadap kasus, peristiwa masa lampau atau qiyas, disini perlu ada tambahan materi.

Saran V2= -

Setelah revisi:

Secara spesifik tidak ada dasar dalam al-Qur'an dan hadis tentang hukum jual beli online. Ulama' empat mazhab dalam lembaran kitab kuning juga tidak membahas secara spesifik mengenai hukum jual beli online. Walaupun praktek jual beli online adalah hal baru, setidaknya dasar hukumnya bisa dikaji dengan dua pendekatan.

1. Pendekatan pertama melalui kajian akad muamalah yang mendekati praktek jual beli online
2. Pendekatan kedua melalui kajian kaidah fiqh, usul fiqh, dan al-maqasid al-syari'ah Kedua pendekatan sifatnya komplementer, yaitu saling melengkapi. Secara lebih detail masing-masing pendekatan akan dibahas di babnya masing-masing sebagaimana penjelasan berikut.

Sebagaimana dijelaskan sebelumnya, tidak ada dasar hukum spesifik dalam al-Qur'an dan sunnah mengenai hukum jual beli online. Begitu juga tidak ada penjelasan spesifik dari ulama' dalam kitab kuning klasik mengenai hukum jual beli online. Walaupun begitu, ada beberapa akad muamalah yang bisa dijadikan dasar hukum karena memiliki kemiripan antara teori dan prakteknya.

1. Akad Salam

Definisi Dalam kitab al-bajuri dijelaskan bahwa secara bahasa salam satu makna dengan kata 'salaf', yaitu mendahului. Kata salam atau salaf bermakna 'mendahului' karena pada praktek akad salam seseorang membayar terlebih dahulu modal barang sesuai harga yang telah ditentukan, walaupun barangnya belum diberikan. Secara istilah fiqh, akad salam adalah jual beli sesuatu yang spesifikasinya telah jelas dan penyerahan barang diberlakukan secara penangguhan (tidak diberikan secara langsung) dengan shighat akad salam atau salaf.

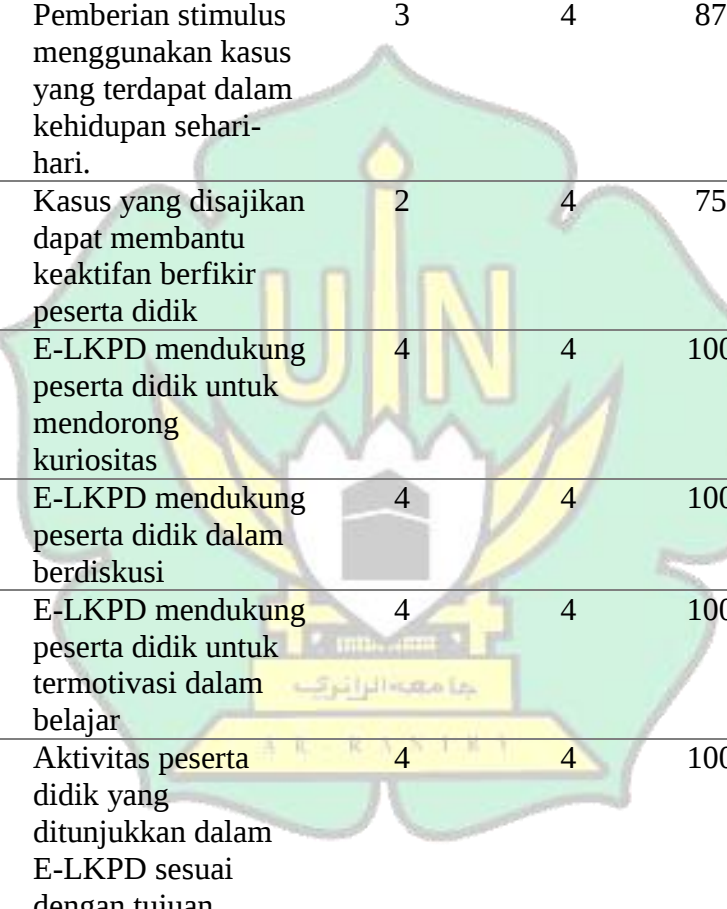
Dasar hukum kebolehan akad salam adalah beberapa hadis Rasulullah SAW: Telah menceritakan kepada kami 'Amru bin Zurarah telah mengabarkan kepada kami Isma'il bin 'Ulayyah telah Telah menceritakan kepada kami 'Amru bin mengabarkan kepada kami Ibnu Abi Najih dari 'Abdullah bin Katsir dari Abu Al Minhal dari Ibnu 'Abbas radiallahu 'anhuma berkata: Ketika Rasulullah shallallahu 'alaihi wasallam tiba di Madinah orang-orang mempraktekan jual beli buah-buahan dengan sistim salaf, yaitu membayar dimuka dan diterima barangnya setelah kurun waktu satu atau dua tahun kemudian atau katanya dua atau tiga tahun kemudian. Isma'il ragu dalam hal ini

Gambar 4. 46 Tampilan Materi Jual Beli Setelah Revisi

Selanjutnya validator-validator ahli materi tersebut mengisi angket validasi ahli materi. Berikut ini adalah data respon validator ahli materi sebelum direvisi yang disajikan pada tabel 4.2 berikut.

Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Materi Sebelum Revisi

No.	Indikator yang dinilai	Respon Validator		Total skor
		V1	V2	
1	Materi yang disajikan sesuai dengan materi jual beli yang dirumuskan dalam Capaian Pembelajaran (CP) elemen fikih muamalah kelas IX	3	4	87,50%
2	Materi yang disajikan mencerminkan penjabaran dari TP yang mendukung CP	3	4	87,50%
3	Materi yang disajikan merupakan rangkuman yang tidak terlalu luas pembahasannya tetapi mencakup apa yang akan dikerjakan oleh peserta didik	3	4	87,50%
4	Kejelasan materi yang disajikan/disusun	2	4	75,00%
5	Keruntutan materi yang disajikan /disusun	4	4	100,00%
6	Kesesuaian gambar dengan materi	4	4	100,00%



7	Kasus yang ditunjukkan dalam E-LKPD sesuai dengan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)	3	4	87,50%
8	Pemberian stimulus menggunakan kasus yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari.	3	4	87,50%
9	Kasus yang disajikan dapat membantu keaktifan berfikir peserta didik	2	4	75,00%
10	E-LKPD mendukung peserta didik untuk mendorong curiositas	4	4	100,00%
11	E-LKPD mendukung peserta didik dalam berdiskusi	4	4	100,00%
12	E-LKPD mendukung peserta didik untuk termotivasi dalam belajar	4	4	100,00%
13	Aktivitas peserta didik yang ditunjukkan dalam E-LKPD sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai	4	4	100,00%
14	Langkah-langkah pengerjaan E-LKPD sesuai dengan materi yang dibelajarkan	4	4	100,00%

Skor Validasi	83,93%	100,00%	91,96%
----------------------	--------	---------	--------

Berdasarkan Tabel 4.2, hasil uji kelayakan E-LKPD yang dikembangkan menunjukkan tingkat kevalidan yang beragam pada tiap aspeknya. Secara keseluruhan, akumulasi nilai validasi dari kesepuluh aspek tersebut oleh 2 orang validator mencapai rata-rata 91,96%. Hal ini mengindikasikan bahwa E-LKPD yang dikembangkan berada pada kategori sangat valid, namun tetap memerlukan perbaikan. Revisi produk kemudian dilakukan secara cermat dengan mengacu pada saran dan masukan dari para validator. Setelah proses revisi selesai, peneliti kembali menyerahkan produk tersebut beserta instrumen penilaian kepada ahli materi untuk dilakukan validasi tahap kedua. Hasil validasi kedua ini dapat dicermati pada tabel 4.3 berikut.

Tabel 4. 4 Hasil Validasi Ahli Materi Setelah Revisi

No	Indikator yang dinilai	Respon Validator		Total skor
		V1	V2	
1	Materi yang disajikan sesuai dengan materi jual beli yang dirumuskan dalam Capaian Pembelajaran (CP) elemen fikih muamalah kelas IX	4	4	100,00%
2	Materi yang disajikan mencerminkan penjabaran dari TP yang mendukung CP	4	4	100,00%
3	Materi yang disajikan merupakan rangkuman yang tidak terlalu luas pembahasannya tetapi mencakup apa yang	4	4	100,00%

	akan dikerjakan oleh peserta didik			
4	Kejelasan materi yang disajikan/disusun	4	4	100,00%
5	Keruntutan materi yang disajikan /disusun	4	4	100,00%
6	Kesesuaian gambar dengan materi	4	4	100,00%
7	Kasus yang ditunjukkan dalam E-LKPD sesuai dengan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)	3	4	87,50%
8	Pemberian stimulus menggunakan kasus yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari.	3	4	87,50%
9	Kasus yang disajikan dapat membantu keaktifan berfikir peserta didik	4	4	100,00%
10	E-LKPD mendukung peserta didik untuk mendorong curiositas	4	4	100,00%
11	E-LKPD mendukung peserta didik dalam berdiskusi	4	4	100,00%
12	E-LKPD mendukung peserta didik untuk termotivasi dalam belajar	4	4	100,00%
13	Aktivitas peserta didik yang ditunjukkan dalam E-LKPD sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai	4	4	100,00%
14	Langkah-langkah pengerjaan E-LKPD	4	4	100,00%

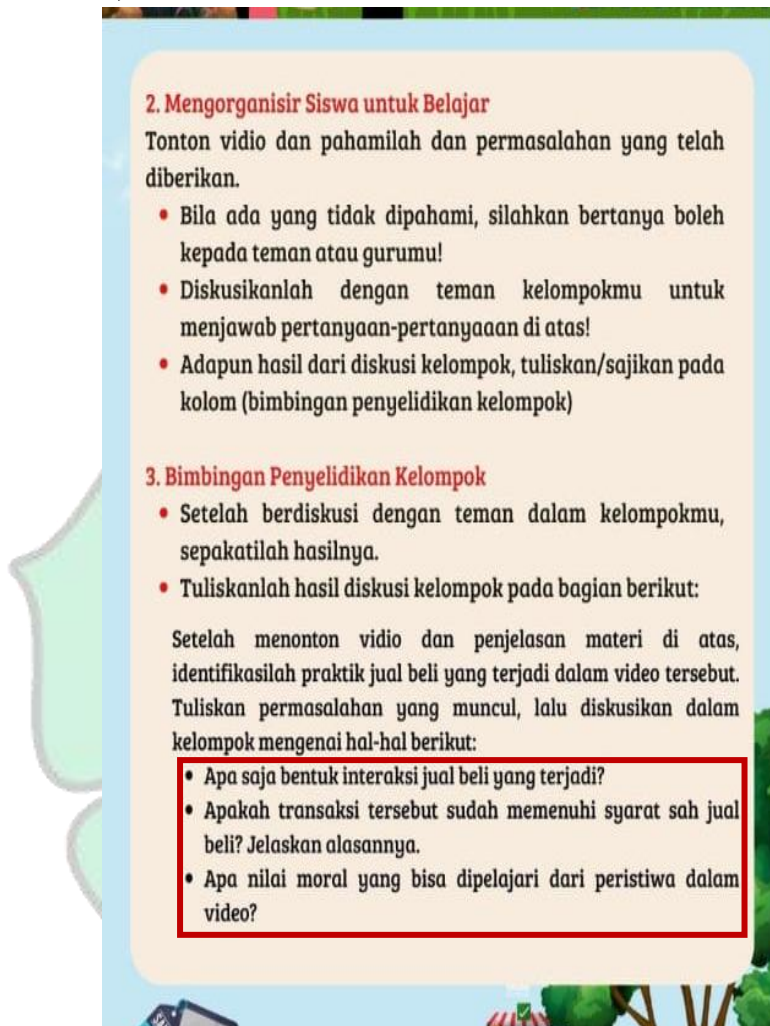
sesuai dengan materi yang dibelajarkan			
Skor Validasi	96,42%	100,00%	98,21%

Berdasarkan tabel 4.3 hasil validasi setelah revisi menunjukkan bahwa E-LKPD yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi pada setiap aspek penilaian. menunjukkan bahwa seluruh aspek yang dinilai berada pada kategori valid hingga sangat valid. Secara keseluruhan, berdasarkan penilaian yang diberikan oleh 2 validator, diperoleh rata-rata persentase validasi materi sebesar 98,21%. Hasil ini menunjukkan bahwa E-LKPD yang telah dikembangkan memenuhi kriteria sangat valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

2) Validasi Ahli Media

Penilaian yang dilakukan oleh ahli media bertujuan untuk mengevaluasi kualitas E-LKPD dari sudut pandang desain dan teknis media, khususnya terkait pemanfaatan aplikasi *canva* dan *liveworksheet* dalam proses pengembangannya. Tim validator terdiri atas dua dosen yang memiliki kompetensi di bidang media pembelajaran. Setiap ahli memberikan penilaian dengan mencentang kategori yang dianggap sesuai berdasarkan pengamatan langsung terhadap E-LKPD.

a) Sebelum revisi:



2. Mengorganisir Siswa untuk Belajar

Tonton vidio dan pahami dan permasalahan yang telah diberikan.

- Bila ada yang tidak dipahami, silahkan bertanya boleh kepada teman atau gurumu!
- Diskusikanlah dengan teman kelompokmu untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan di atas!
- Adapun hasil dari diskusi kelompok, tuliskan/sajikan pada kolom (bimbingan penyelidikan kelompok)

3. Bimbingan Penyelidikan Kelompok

- Setelah berdiskusi dengan teman dalam kelompokmu, sepakatilah hasilnya.
- Tuliskanlah hasil diskusi kelompok pada bagian berikut:

Setelah menonton vidio dan penjelasan materi di atas, identifikasilah praktik jual beli yang terjadi dalam video tersebut. Tuliskan permasalahan yang muncul, lalu diskusikan dalam kelompok mengenai hal-hal berikut:

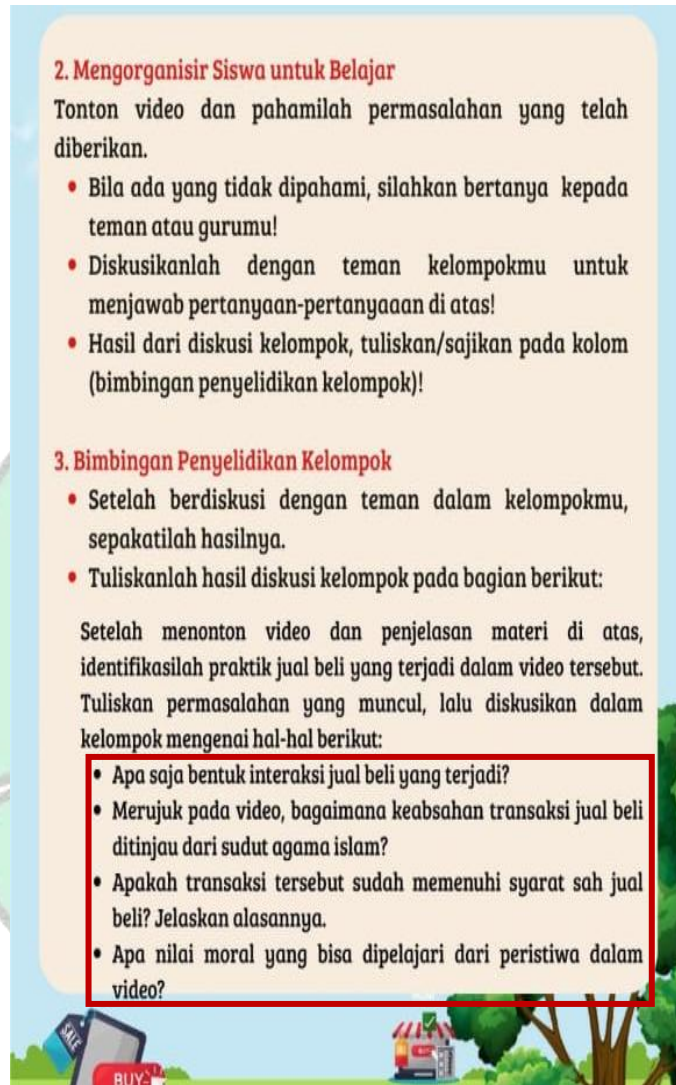
- Apa saja bentuk interaksi jual beli yang terjadi?
- Apakah transaksi tersebut sudah memenuhi syarat sah jual beli? Jelaskan alasannya.
- Apa nilai moral yang bisa dipelajari dari peristiwa dalam video?

Gambar 4. 47 Tampilan Soal pada E-LKPD Sebelum Revisi

Saran V1= Soal yang di tanyakan yang merujuk pada video harus bersifat HOTS.

Saran V2= -

Setelah revisi:



2. Mengorganisir Siswa untuk Belajar

Tonton video dan pahami masalah yang telah diberikan.

- Bila ada yang tidak dipahami, silahkan bertanya kepada teman atau gurumu!
- Diskusikanlah dengan teman kelompokmu untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan di atas!
- Hasil dari diskusi kelompok, tuliskan/sajikan pada kolom (bimbingan penyelidikan kelompok)!

3. Bimbingan Penyelidikan Kelompok

- Setelah berdiskusi dengan teman dalam kelompokmu, sepakatilah hasilnya.
- Tuliskanlah hasil diskusi kelompok pada bagian berikut:

Setelah menonton video dan penjelasan materi di atas, identifikasilah praktik jual beli yang terjadi dalam video tersebut. Tuliskan permasalahan yang muncul, lalu diskusikan dalam kelompok mengenai hal-hal berikut:

- Apa saja bentuk interaksi jual beli yang terjadi?
- Merujuk pada video, bagaimana keabsahan transaksi jual beli ditinjau dari sudut agama islam?
- Apakah transaksi tersebut sudah memenuhi syarat sah jual beli? Jelaskan alasannya.
- Apa nilai moral yang bisa dipelajari dari peristiwa dalam video?

Gambar 4. 48 Tampilan Soal pada E-LKPD Setelah Revisi

2.) Sebelum revisi

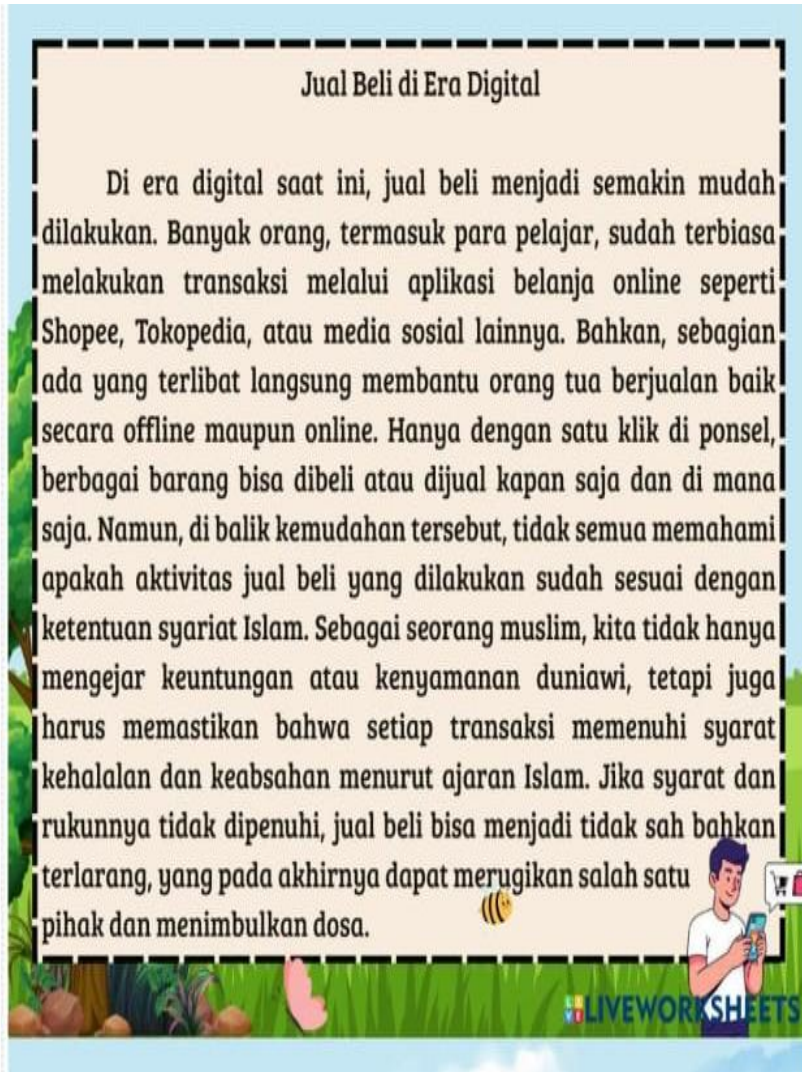


Gambar 4. 49 Tampilan gambar pada E-LKPD Sebelum Revisi

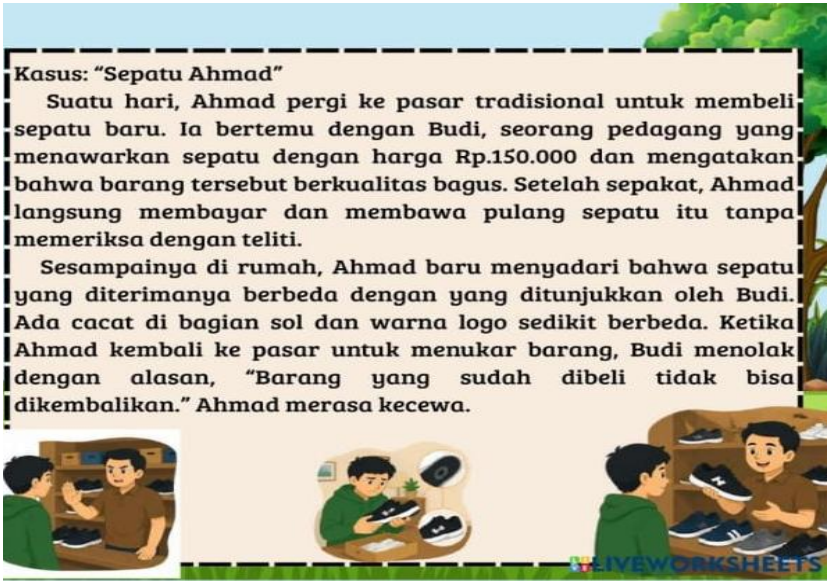
Saran V1= -

Saran V2= Gambar yang digunakan pada E-LKPD harus disesuaikan dengan kasus atau permasalahan yang disajikan

Setelah revisi:



Gambar 4. 50 Tampilan gambar pada E-LKPD Setelah Revisi



Selanjutnya validator-validator ahli media tersebut mengisi angket validasi ahli media. Berikut ini adalah data respon validator ahli materi sebelum direvisi yang disajikan pada tabel 4.4 berikut.

Tabel 4. 5 Hasil Validasi Ahli Media Sebelum Revisi

No	Indikator yang dinilai	Respon Validator		Total skor
		V1	V2	
1	Tampilan cover dan halaman menarik dan sesuai dengan tema jual beli	4	4	100,00%
2	Gambar, ilustrasi, dan teks terlihat jelas (tidak pecah/buram) setelah dikonversi ke format digital.	4	4	100,00%
3	Pemilihan jenis dan ukuran huruf mudah dibaca (<i>readable</i>) pada layar	4	3	87,50%

	komputer maupun HP.			
4	Penempatan elemen (teks, gambar, menu) rapi dan tidak berantakan	4	3	87,50%
5	Margin dan proporsi layout nyaman dilihat dan tidak membingungkan	4	4	100,00%
6	Penggunaan warna dan gaya desain konsisten dari halaman awal hingga akhir.	4	4	100,00%
7	Semua menu berfungsi dengan baik	4	4	100,00%
8	Semua fitur di E-LKPD berjalan lancar dan responsif.	4	4	100,00%
9	Kolom isian (nama siswa, jawaban esai) mudah diakses dan diketik.	4	4	100,00%
10	Media tetap stabil (tidak crash) saat dioperasikan secara intensif.	4	4	100,00%
11	Tautan (custom link) dapat dibuka langsung tanpa langkah yang rumit.	4	4	100,00%
12	E-LKPD tampil responsif saat dibuka di berbagai	4	4	100,00%

	perangkat (Laptop, Tablet, Smartphone).			
13	Tombol finish berfungsi dengan baik untuk mengirimkan jawaban kepada guru	4	4	100,00%
14	Fitur My Mailbox berfungsi dengan baik untuk melihat jawaban siswa	4	4	100,00%
15	Guru dapat mengirimkan jawaban dari pengerjaan E-LKPD dengan cara membuat pdf/screenshoot lalu dikirim ke google classroom supaya bisa dilihat oleh teman sekelas	3	4	87,50%
16	Guru dapat mengirim jawaban dari pengerjaan E-LKPD dengan cara membuat pdf/screenshoot lalu dikirim ke google classroom supaya bisa dilihat oleh teman sekelas	3	4	87,50%
Skor Validasi		96,88 %	96,88 %	96,88%

Berdasarkan tabel 4.4, hasil uji kelayakan E-LKPD yang dikembangkan menunjukkan tingkat kevalidan yang beragam pada tiap aspeknya. Secara keseluruhan, akumulasi nilai validasi dari kesepuluh aspek tersebut oleh 2 orang validator mencapai rata-rata 96,88%. Hal ini mengindikasikan bahwa E-LKPD yang dikembangkan berada pada kategori sangat valid, namun tetap memerlukan perbaikan. Revisi produk kemudian dilakukan secara cermat

dengan mengacu pada saran dan masukan dari para validator. Setelah proses revisi selesai, peneliti kembali menyerahkan produk tersebut beserta instrumen penilaian kepada ahli materi untuk dilakukan validasi tahap kedua. Hasil validasi ini dapat dicermati pada tabel 4.5 berikut

Tabel 4. 6 Hasil Validasi Ahli Media Setelah Revisi

No	Indikator yang dinilai	Respon Validator		Total skor
		V1	V2	
1	Tampilan cover dan halaman menarik dan sesuai dengan tema jual beli	4	4	100,00%
2	Gambar, ilustrasi, dan teks terlihat jelas (tidak pecah/buram) setelah dikonversi ke format digital.	4	4	100,00%
3	Pemilihan jenis dan ukuran huruf mudah dibaca (<i>readable</i>) pada layar komputer maupun HP.	4	3	87,50%
4	Penempatan elemen (teks, gambar, menu) rapi dan tidak berantakan	4	3	87,50%
5	Margin dan proporsi layout nyaman dilihat dan tidak membingungkan	4	4	100,00%
6	Penggunaan warna dan gaya	4	4	100,00%

	desain konsisten dari halaman awal hingga akhir.			
7	Semua menu berfungsi dengan baik	4	4	100,00%
8	Semua fitur di E-LKPD berjalan lancar dan responsif.	4	4	100,00%
9	Kolom isian (nama siswa, jawaban esai) mudah diakses dan diketik.	4	4	100,00%
10	Media tetap stabil (tidak crash) saat dioperasikan secara intensif.	4	4	100,00%
11	Tautan (custom link) dapat dibuka langsung tanpa langkah yang rumit.	4	4	100,00%
12	E-LKPD tampil responsif saat dibuka di berbagai perangkat (Laptop, Tablet, Smartphone).	4	4	100,00%
13	Tombol finish berfungsi dengan baik untuk mengirimkan jawaban kepada guru	4	4	100,00%
14	Fitur My Mailbox berfungsi dengan baik untuk melihat jawaban siswa	4	4	100,00%

15	Guru dapat mengirimkan jawaban dari pengerjaan E-LKPD dengan cara membuat pdf/screenshoot lalu dikirim ke google classroom supaya bisa dilihat oleh teman sekelas	3	4	87,50%
16	Guru dapat mengirim jawaban dari pengerjaan E-LKPD dengan cara membuat pdf/screenshoot lalu dikirim ke google classroom supaya bisa dilihat oleh teman sekelas	3	4	87,50%
Skor Validasi		96,88 %	96,8 8%	96,88%

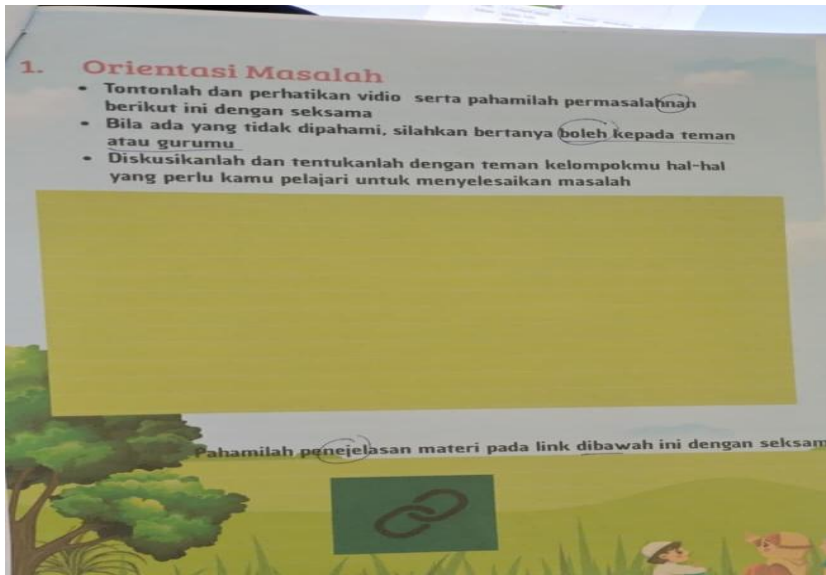
Berdasarkan tabel 4.4, hasil validasi menunjukkan bahwa E-LKPD yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi pada setiap aspek penilaian. Secara keseluruhan, berdasarkan penilaian yang diberikan oleh 2 validator, diperoleh rata-rata persentase validasi materi sebesar 96,88%. Hasil ini menunjukkan bahwa E-LKPD yang telah dikembangkan memenuhi kriteria sangat valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

c. Validasi Ahli Bahasa

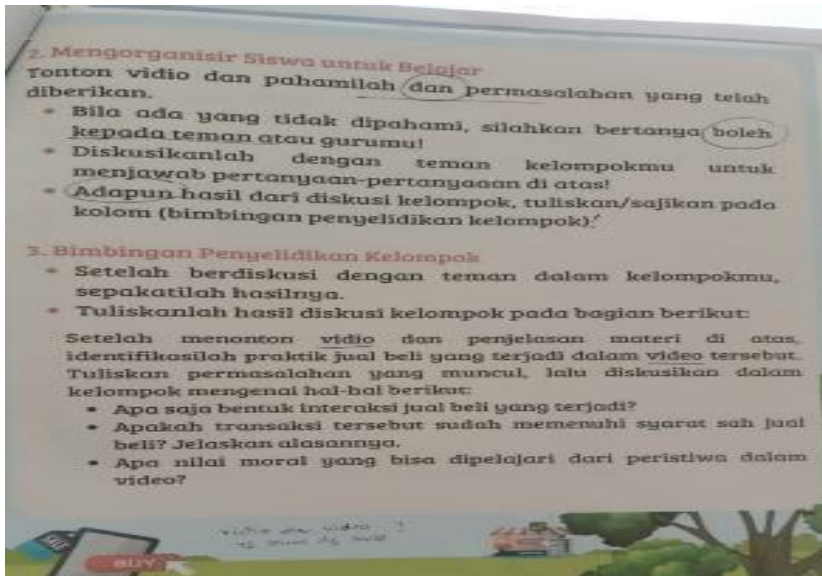
Penilaian yang dilakukan oleh ahli bahasa bertujuan untuk mengevaluasi kualitas E-LKPD dari segi kebahasaan, khususnya dalam pengembangan materi jual beli pada pembelajaran fikih yang telah dibuat semenarik mungkin untuk memudahkan dalam mengakses materi tersebut. Tim ahli bahasa ini terdiri dari dua dosen ahli bahasa. Mereka melakukan penilaian dengan memeriksa butir-butir pernyataan yang tercantum pada

lembar validasi, memberikan tanda centang pada kolom yang dianggap sesuai. Berikut ini masukan atau saran dari ahli bahasa.

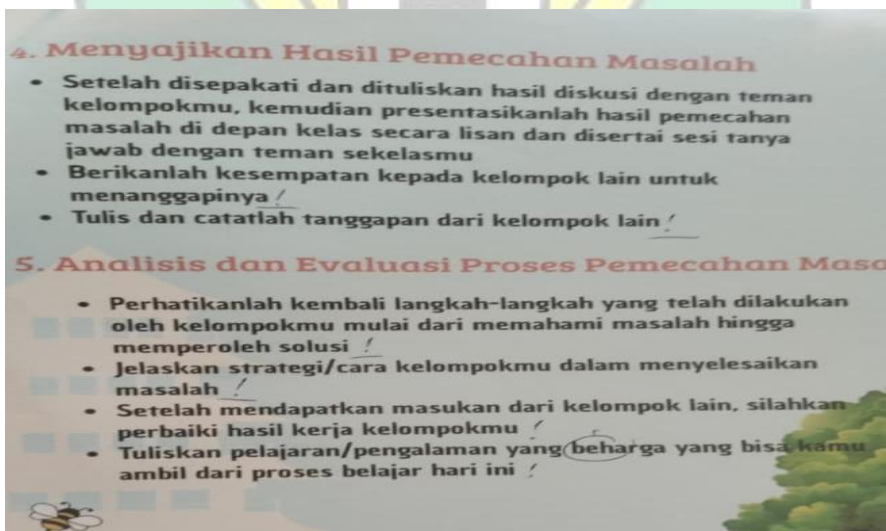
1). Sebelum revisi



Gambar 4. 51 Tampilan penulisan pada E-LKPD Sebelum Revisi



Gambar 4. 52 Tampilan kekeliruan kosa kata pada E-LKPD Sebelum Revisi



Gambar 4. 53 Tampilan penggunaan tanda seru pada E-LKPD Sebelum Revisi

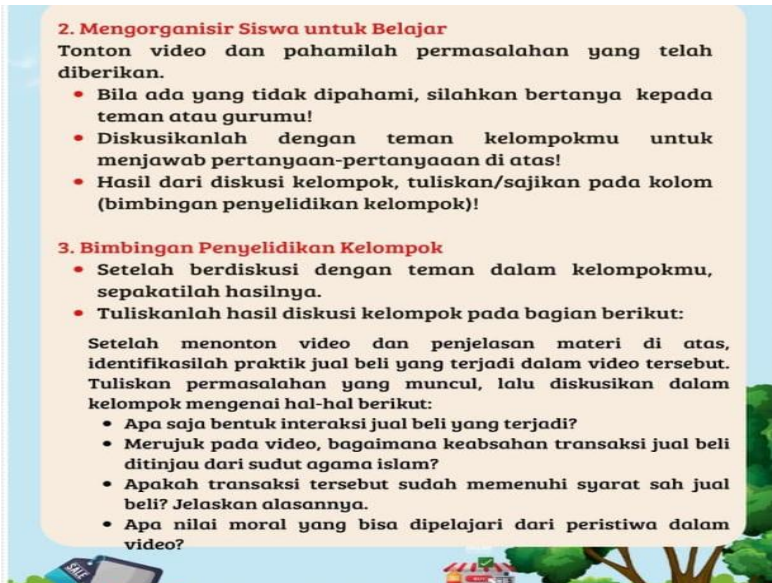
Saran V1= Terdapat huruf kapital, kata sambung yang masih salah penggunaannya dalam kalimat serta terdapat kata yang harus dirujuk kepada kamus Bahasa Indonesia.

Saran V2= Masih keliru dalam pengetikan serta perlu diperhatikan dalam dalam penulisan kata seperti “vidio” harus merujuk pada KBBI.

Setelah revisi:



Gambar 4. 54 Tampilan penulisan pada E-LKPD Setelah Revisi



Gambar 4. 55 Tampilan kekeliruan kosa kata pada E-LKPD Setelah Revisi



Gambar 4. 56 Tampilan penggunaan tanda seru pada E-LKPD Sebelum Revisi

Selanjutnya validator-validator ahli media tersebut mengisi angket validasi ahli media. Berikut ini adalah data respon validator ahli materi sebelum direvisi yang disajikan pada tabel 4.6 berikut.

Tabel 4. 7 Hasil Validasi Ahli Bahasa Sebelum Revisi

No	Indikator yang dinilai	Respon Validator		Total Skor
		V1	V2	
1	Kalimat disusun sesuai struktur bahasa Indonesia yang baku	3	4	87,50%
2	Kalimat mudah dipahami dan tidak membingungkan	4	4	100,00%
3	Tata bahasa sesuai dengan kaidah PUEBI (Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia)	2	3	62,50%
4	Penulisan ejaan, huruf kapital, dan tanda baca tepat	3	2	62,50%
5	Penggunaan kata dan istilah konsisten dan sesuai KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia)	2	3	62,50%
6	Kata-kata yang digunakan sesuai dengan kemampuan siswa MTs	4	4	100,00%
7	Tidak terdapat	4	4	100,00%

	penggunaan istilah yang sulit dipahami tanpa keterangan			
8	Bahasa bersifat komunikatif dan tidak kaku	4	4	100,00%
9	Bahasa mampu menarik minat dan mendorong partisipasi siswa	4	4	100,00%
10	Bahasa mendukung proses berpikir kritis sesuai pendekatan PBL 4(Problem Based Learning)	3	4	87,50%
11	Bahasa sesuai dengan tingkat pemahaman kognitif siswa MTs	4	4	100,00%
12	Bahasa sesuai dengan perkembangan emosional siswa	4	4	100,00%
13	Instruksi dan perintah kegiatan ditulis jelas, runtut, dan mudah diikuti	4	4	100,00%
15	Bahasa instruksi	4	4	100,00%

mendorong eksplorasi
dan kerja kelompok
sesuai sintaks PBL

Hasil Validasi	73,21%	87,50%	80,36%
-----------------------	--------	--------	--------

Berdasarkan tabel 4.6, hasil uji kelayakan E-LKPD interaktif yang dikembangkan menunjukkan tingkat kevalidan yang beragam pada tiap aspeknya. Secara keseluruhan, akumulasi nilai validasi dari kesepuluh aspek tersebut oleh 2 orang validator mencapai rata-rata 80,36%. Hal ini mengindikasikan bahwa E-LKPD yang dikembangkan berada pada kategori valid, oleh karena itu perlu adanya perbaikan. Revisi produk kemudian dilakukan secara cermat dengan mengacu pada saran dan masukan dari para validator. Setelah proses revisi selesai, peneliti kembali menyerahkan produk tersebut beserta instrumen penilaian kepada ahli bahasa untuk dilakukan validasi tahap kedua. Hasil validasi kedua ini dapat dicermati pada tabel 4.6 berikut.

Tabel 4. 8 Hasil Validasi Ahli Bahasa Setelah Revisi

No.	Indikator yang dinilai	Respon Validator		Total Skor
		V1	V2	
1	Kalimat disusun sesuai struktur bahasa Indonesia yang baku	3	4	87,50%
2	Kalimat mudah dipahami dan tidak membingungkan	4	4	100,00%
3	Tata bahasa sesuai dengan kaidah PUEBI (Pedoman Umum Ejaan Bahasa	4	4	100,00%

	Indonesia)			
4	Penulisan ejaan, huruf kapital, dan tanda baca tepat	4	4	100,00%
5	Penggunaan kata dan istilah konsisten dan sesuai KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia)	4	3	87,50%
6	Kata-kata yang digunakan sesuai dengan kemampuan siswa MTs	4	4	100,00%
7	Tidak terdapat penggunaan istilah yang sulit dipahami tanpa keterangan	4	4	100,00%
8	Bahasa bersifat komunikatif dan tidak kaku	4	4	100,00%
9	Bahasa mampu menarik minat dan mendorong partisipasi siswa	4	4	100,00%
10	Bahasa mendukung proses berpikir kritis sesuai pendekatan PBL 4(Problem	3	4	87,50%

Based Learning)				
11	Bahasa sesuai dengan tingkat pemahaman kognitif siswa MTs	4	4	100,00%
12	Bahasa sesuai dengan perkembangan emosional siswa	4	4	100,00%
13	Instruksi dan perintah kegiatan ditulis jelas, runtut, dan mudah diikuti	4	4	100,00%
15	Bahasa instruksi mendorong eksplorasi dan kerja kelompok sesuai sintaks PBL	4	4	100,00%
Skor Validasi		96,43%	98,21%	97,32%

Berdasarkan tabel 4.7, hasil validasi menunjukkan bahwa E-LKPD yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi pada setiap aspek penilaian. Secara keseluruhan, berdasarkan penilaian yang diberikan oleh tiga validator, diperoleh rata-rata persentase validasi materi sebesar 97,32%. Hasil ini menunjukkan bahwa E-LKPD yang telah dikembangkan memenuhi kriteria sangat valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan hasil persentase secara keseluruhan dari kevalidan pengembangan dan penilaian E-LKPD pada materi jual beli

fase D Madrasah Tsanawiyah sebesar 97,47% dengan kriteria sangat valid atau layak. Berikut ini nilai rata-rata dari data persentase validator.

Tabel 4. 9 Hasil Validasi E-LKPD

No	Validator	Persentase	Kriteria
1	Materi	98,21%	Sangat Valid
2	Media	96,88%	Sangat Valid
3	Bahasa	97,32%	Sangat Valid
Rata-rata Skor Total		97,47%	Sangat Valid

4.1.4 Tahapan Implementasi (*implementation*)

Setelah fase pengembangan selesai, penelitian dilanjutkan ke tahap implementasi melalui uji coba berskala terbatas. Langkah ini diambil untuk mengukur tingkat kepraktisan E-LKPD berbasis *problem-based learning* di Madrasah Tsanawiyah. Melalui penerapan langsung di sekolah tersebut, peneliti dapat menjangring respons dari guru maupun peserta didik terkait media pembelajaran pada materi jual beli ini.

1.Uji Kepraktisan Oleh Guru

Setelah dinyatakan layak oleh tim validator yang terdiri dari ahli materi, media, dan bahasa, E-LKPD interaktif ini kemudian diujicobakan secara terbatas. Uji coba produk dilakukan bersama Ibu Nurhijjah, S.Ag., selaku guru mata pelajaran Fikih di MTsN 2 Aceh Besar. Adapun hasil dari uji coba tersebut disajikan secara rinci pada tabel berikut.

Tabel 4. 10 Uji Kepraktisan Guru

Aspek	No	Indikator yang diniai	Respon Validator	Nilai Validitas
			V1	

Aspek Kemudahan	1	E-LKPD mudah untuk dioperasikan	4	100,00%
	2	E-LKPD dapat digunakan kembali untuk membantu pembelajaran di rumah oleh siswa	4	100,00%
	3	Kemudahan dalam memahami materi yang disajikan dalam bentuk video maupun tulisan	4	100,00%
Aspek Penyajian Materi	4	Bahasa yang digunakan mudah untuk dipahami	4	100,00%
	5	Permasalahan yang disajikan dalam E-LKPD merupakan permasalahan nyata yang ada dalam kehidupan sehari-hari	4	100,00%
	6	Pemberian contoh soal dapat membantu siswa dalam Berlatih	4	100,00%
	7	Gambar yang disajikan dapat	4	100,00%

		mempermudah siswa dalam memahami materi		
Tampilan	8	Media yang dikembangkan didesain secara menarik	4	100,00%
	9	Pemilihan warna yang digunakan menarik	4	100,00%
	10	Jenis huruf (font) jelas	4	100,00%
	11	Teks yang disajikan mudah untuk dibaca	4	100,00%
Efek Bagi Strategi Pembelajaran	12	E-LKPD ini dapat membantu dalam proses Pembelajaran	3	75,00%
	13	E-LKPD yang dikembangkan dapat digunakan	4	100,00%
Total skor kepraktisan guru				98,08%

Merujuk pada tabel di atas, penilaian kepraktisan oleh satu orang guru Fikih terhadap E-LKPD interaktif yang dikembangkan menunjukkan persentase sebesar 98,08% pada aspek kemudahan. Capaian ini menempatkan produk dalam kualifikasi “sangat praktis”, sehingga dapat disimpulkan bahwa E-LKPD interaktif tersebut layak digunakan sebagai media pembelajaran bagi peserta didik.

4.1.1 Uji Kepraktisan Oleh Peserta Didik

Setelah melalui uji kepraktisan oleh guru, E-LKPD materi Jual Beli ini kemudian diujicobakan secara terbatas kepada siswa kelas IX MTsN 2 Aceh Besar yang melibatkan 19 orang peserta didik. Peneliti membagikan tautan (*link*) E-LKPD agar dapat diakses oleh siswa menggunakan laptop masing-masing selama proses pembelajaran berlangsung. Pada akhir sesi, siswa diminta mengisi angket evaluasi untuk mengukur tingkat keberhasilan dan kepraktisan media yang dikembangkan. Adapun hasil pengisian angket tersebut disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4. 11 Uji Kepratisan Peserta Didik

No	Aspek Penilaian	Kepraktisan (%)	Kriteria
1	Penginputan data siswa ke dalam E-LKPD mudah diisi	93,42%	Sangat Praktis
2	Instruksi pada E-LKPD mudah dipahami oleh pengguna	88,16%	Sangat Praktis
3	Tombol-tombol yang tersedia dapat dapat dipahami fungsinya	93,42%	Sangat Praktis
4	Tombol-tombol yang tersedia dapat digunakan	96,05%	Sangat Praktis
5	Penginputan data jawaban hasil diskusi ke dalam	91,25%	Sangat Praktis
6	Pengiriman hasil kerja kelompok mudah dilakukan	88,75%	Sangat Praktis
7	E-LKPD yang dikembangkan secara umum dapat digunakan dengan mudah	91,25%	Sangat Praktis
8	E-LKPD yang dikembangkan secara umum berfungsi untuk pemantapan materi pembelajaran	86,25%	Sangat Praktis
9	E-LKPD yang dikembangkan	90,00%	Sangat

dapat digunakan		Praktis
Rata-rata Total Skor Kepraktisan	89,44%	Sangat Praktis

Merujuk pada tabel di atas, hasil penilaian kepraktisan oleh 19 peserta didik terhadap E-LKPD interaktif yang dikembangkan mencapai persentase 89,44%. Capaian ini menunjukkan bahwa E-LKPD interaktif tersebut berada pada kualifikasi “sangat praktis” sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.

4.1. Tahapan Evaluasi (*Evaluation*)

Berdasarkan hasil validasi, peneliti melakukan revisi E-LKPD dengan mengakomodasi seluruh umpan balik, tanggapan, dan saran dari para validator. Perbaikan dilakukan secara menyeluruh pada aspek isi, tampilan media, serta kebahasaan, sesuai dengan hasil analisis lembar validasi dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Setiap masukan diidentifikasi secara cermat demi meningkatkan kualitas E-LKPD. Proses penyempurnaan ini bertujuan untuk menghasilkan E-LKPD yang valid dan layak baik secara substansi maupun teknis sehingga praktis digunakan sebagai media pembelajaran mandiri bagi peserta didik.

4.1.5.1 Revisi Materi dalam E-LKPD

Langkah selanjutnya yaitu merevisi produk E-LKPD sesuai saran dan masukan dari validator.

Tabel 4. 12 Revisi Produk E-LKPD

Vali dato r	Saran Perbaikan	Hasil Perbaikan
Ahli Mat eri	1. Definisi tentang jual beli disarankan merujuk ke kamus dan istilah ulama fiqh mu'tabar dan kontemporer. 1. Pengertian Jual Beli Jual beli (البيع) menurut bahasa artinya memberikan sesuatu untuk mendapatkan sesuatu atau tukar menukar sesuatu. Banyak definisi tentang jual beli menurut para ulama yakni Di dalam kitab "Kifāyatul Akhyar fi ghayatil iktishar", Syekh Taqiyyuddin Al Husny menjelaskan pengertian jual beli menurut Islam, yakni Jual beli secara bahasa adalah bermakna memberikan suatu barang untuk ditukar dengan barang lain (barter). Secara terminologi, jual beli menurut ulama Hanafi adalah tukar-menukar maal (barang atau harta) dengan maal yang dilakukan dengan cara tertentu. 2. Bahan ajar yang disusun harus ada kebaharuan yang dapat dipahami oleh siswa serta gunakan analogi terhadap kasus, peristiwa masa lampau atau qiyas, perlu tambahan materi	1. Peneliti melakukan perbaikan pada link materi yang disajikan yaitu tentang definisi jual beli yang sesuai menurut kamus dan istilah jual beli menurut pendapat ulama, supaya referensinya jelas. 1. Pengertian Jual Beli Jual beli (البيع) Secara etimologi, jual beli adalah proses tukar-menukar barang dengan barang. Kata bay'u yang artinya jual beli termasuk kata makna ganda yang berseberangan. Secara terminologi, jual beli menurut ulama Hanafi adalah tukar-menukar maal (barang atau harta) dengan maal yang dilakukan dengan cara tertentu. Atau, tukar-menukar barang yang bernilai dengan semacamnya dengan cara yang sah dan khusus, yakni ijab-qabul atau mu'aathaa (tanpa ijab qabul). 2. Peneliti menambahkan juga di materi terhadap kasus ataupun contoh jual beli yang terjadi di masa sekarang dengan mengaitkan peristiwa ataupun kejadian di masa lampau.

1. Praktik Jual Beli Online

A. Pengertian

Jual beli online adalah transaksi yang dilakukan dengan memanfaatkan jaringan internet. Dalam praktik ini, penjual memasarkan barang melalui marketplace (seperti Shopee, Tokopedia, Lazada), media sosial (seperti Instagram, Facebook, TikTok), atau situs web. Pembeli dapat memilih barang, membayar secara digital, lalu menunggu barang dikirimkan oleh jasa ekspedisi. Fenomena ini sesuai dengan perkembangan zaman, sebagaimana kaidah fiqh menyatakan:

الأصل في المعاملات الإباحة إلا ما دل الدليل على تحريمه

"Hukum asal dalam muamalah adalah boleh, kecuali ada dalil yang mengharamkannya."

Maka, jual beli online pada dasarnya diperbolehkan, selama memenuhi syarat dan tidak melanggar hukum Islam.

B. Ciri-Ciri Jual Beli Online

a. Transaksi Virtual (Dilakukan Tanpa Tatap Muka)

Dalam jual beli online, penjual dan pembeli tidak perlu bertemu secara langsung. Seluruh proses transaksi dilakukan melalui media elektronik, seperti aplikasi marketplace (Shopee, Tokopedia, Lazada), media sosial (Instagram, Facebook), atau situs web. Kondisi ini berbeda dengan jual beli di pasar tradisional, di mana pembeli dan penjual saling bertatap muka.

Secara spesifik tidak ada dasar dalam al-Qur'an dan hadis tentang hukum jual beli online. Ulama' empat mazhab dalam ambarun kitab kuning juga tidak membahas secara spesifik mengenai hukum jual beli online. Walaupun praktek jual beli online adalah hal baru, setidaknya dasar hukumnya bisa dikaji dengan dua pendekatan.

1. Pendekatan pertama melalui kajian akad muamalah yang mendekati praktek jual beli online

2. Pendekatan kedua melalui kajian kaidah fiqh, usul fiqh, dan al-maqasid al-syar'iah Kedua pendekatan sitanya komplementer, yaitu saling melengkapi. Secara lebih detail masing-masing pendekatan akan dibahas di babnya masing-masing sebagaimana penjelasan

Sebagaimana dijelaskan sebelumnya, tidak ada dasar hukum spesifik dalam al-Qur'an dan sunnah mengenai hukum jual beli online. Begitu juga tidak ada penjelasan spesifik dari ulama' dalam kitab kuning klasik mengenai hukum jual beli online. Walaupun begitu, ada beberapa akad muamalah yang bisa dijadikan dasar hukum karena memiliki kemiripan antara teori dan praktiknya.

a. Akad Salam

Definisi Dalam kitab al-bajuri dijelaskan bahwa secara bahasa salam satu makna dengan kata 'salam', yaitu mendahului. Kata salam atau 'salam' bermakna 'mendahului' karena pada praktek akad salam seseorang membayar terlebih dahulu modal barang sesuai harga yang telah ditentukan, walaupun barangnya belum diberikan secara istilah fiqh, akad salam adalah jual beli sesuatu yang spesifikasinya telah jelas dan penyerahan barang dibebaskan secara menangguhan (tidak diberikan secara langsung) dengan shighat akad salam atau salam.

Dasar hukum kebolehan akad salam adalah beberapa hadis Rasulullah SAW: Telah menceritakan kepada kami 'Amru bin Zurarah telah mengabarkan kepada kami Isma'il bin Ulayyah telah menceritakan kepada kami 'Amru bin mengabarkan kepada kami Ibnu Abi Najih dari 'Abdullah bin Katsir dari Abu Al Minhal dari Ibnu 'Abbas radhiallahu anhumma berkata: Ketika Rasulullah shallallahu 'alaihi wasallam tiba di Madinah orang-orang mempraktekan jual beli buah-buahan dengan sistem jual, yaitu membayar dimuka dan diterima barangnya setelah kurun waktu satu atau dua tahun kemudian atau kadang dua atau tiga tahun kemudian. Isma'il rawi dalam hal ini

A
hl
i
M
ed
ia

1. Soal yang di tanyakan yang merujuk pada video harus bersifat hots.

2. Mengorganisir Siswa untuk Belajar

Tonton video dan pahami dan permasalahan yang telah diberikan.

- Bila ada yang tidak dipahami, silahkan bertanya boleh kepada teman atau gurumu!
- Diskusikanlah dengan teman kelompokmu untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan di atas!
- Adapun hasil dari diskusi kelompok, tuliskan/sojikan pada kolom (bimbingan penyelidikan kelompok)

3. Bimbingan Penyelidikan Kelompok

- Setelah berdiskusi dengan teman dalam kelompokmu, sepekatilah hasilnya.
- Tuliskanlah hasil diskusi kelompok pada bagian berikut:

Setelah menonton video dan penjelasan materi di atas, identifikasilah praktik jual beli yang terjadi dalam video tersebut. Tuliskan permasalahan yang muncul, lalu diskusikan dalam kelompokmu untuk menjawab hal berikut:

- Apa saja bentuk interaksi jual beli yang terjadi?
- Apakah transaksi tersebut sudah memenuhi syarat sah jual beli? Jelaskan alasannya.
- Apa nilai moral yang bisa dipelajari dari peristiwa dalam video?

1. Peneliti melakukan perbaikan terhadap soal yang diberikan pada E-LKPD yang permasalahannya disajikan dalam bentuk video berbentuk HOTS agar peserta didiknya berfikir lebih kritis.

2. Mengorganisir Siswa untuk Belajar

Tonton video dan pahami permasalahan yang telah diberikan.

- Bila ada yang tidak dipahami, silahkan bertanya kepada teman atau gurumu!
- Diskusikanlah dengan teman kelompokmu untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan di atas!
- Hasil dari diskusi kelompok, tuliskan/sojikan pada kolom (bimbingan penyelidikan kelompok)

3. Bimbingan Penyelidikan Kelompok

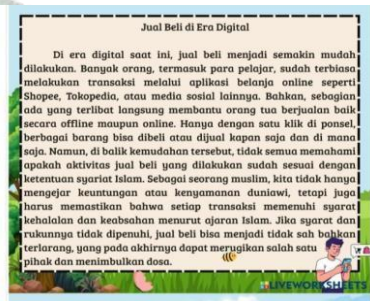
- Setelah berdiskusi dengan teman dalam kelompokmu, sepekatilah hasilnya.
- Tuliskanlah hasil diskusi kelompok pada bagian berikut:

Setelah menonton video dan penjelasan materi di atas, identifikasilah praktik jual beli yang terjadi dalam video tersebut. Tuliskan permasalahan yang muncul, lalu diskusikan dalam kelompokmu untuk menjawab hal berikut:

- Apa saja bentuk interaksi jual beli yang terjadi?
- Merujuk pada video, bagaimana bentuk transaksi jual beli ditinjau dari sudut agama Islam?
- Apakah transaksi tersebut sudah memenuhi syarat sah jual beli? Jelaskan alasannya.
- Apa nilai moral yang bisa dipelajari dari peristiwa dalam video?

2. Gambar yang digunakan pada E-LKPD harus disesuaikan dengan isi dari kasus atau permasalahan yang disajikan

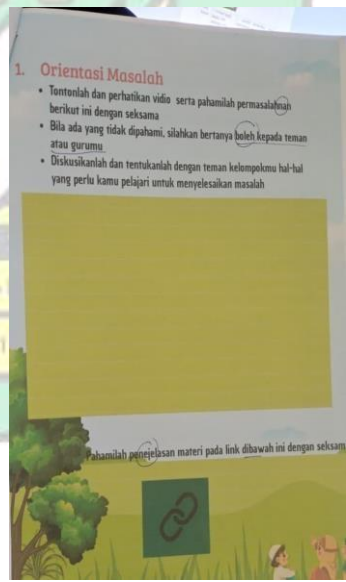
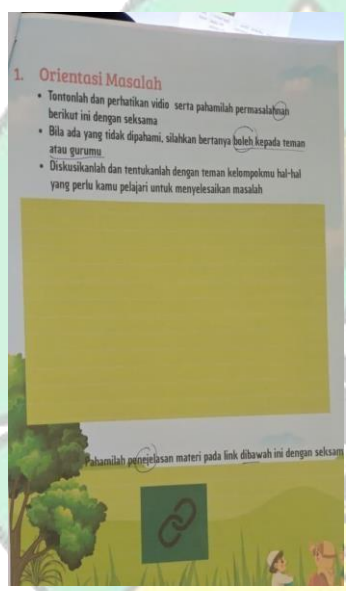
2. Peneliti memperbaiki dan menyesuaikan gambar-gambar pada E-LKPD terutama dalam permasalahan yang disajikan agar gambar dan permasalahan atau kasus yang disajikan selaras.



**Ahli
Bahasa**

1. Terdapat huruf kapital, kata sambung yang masih salahpenggunaannya dalam kalimat serta terdapat kata yang harus dirujuk kepada kamus Bahasa Indonesia.

1. Peneliti melakukan sesuai revisi menyeluruh dengan membenahi ejaan pedoman dan menyelaraskan istilah-istilah yang digunakan dengan merujuk langsung pada Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Perbaikan ini dilakukan agar kalimat dalam E-LKPD menjadi lebih rapi, mudah dipahami, dan layak digunakan oleh siswa.



4.2 Pembahasan Hasil Penelitian

Pengembangan E-LKPD berbasis PBL dikembangkan menggunakan aplikasi canva dan liveworksheet, dalam penelitian ini mengadopsi model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Berikut ini penjelasan dari masing-masing tahapan tersebut:

4.2.1 Tahap *Analysis* (Analisis)

Penelitian diawali dengan tahap analisis awal untuk memetakan kondisi riil di lapangan. Berdasarkan wawancara dengan guru Fikih kelas IX MTsN 2 Aceh Besar, ditemukan bahwa media pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada buku teks dan LKPD cetak (*hardcopy*). Kondisi ini selaras dengan hasil wawancara bersama siswa yang mengeluhkan kesulitan memahami materi jual beli. Hal tersebut disebabkan oleh LKPD yang digunakan selama ini hanya memuat latihan soal tanpa adanya panduan konsep, diperparah dengan dominasi metode ceramah yang memicu rasa bosan. Di sisi lain, sekolah ini sebenarnya memiliki fasilitas kelas digital yang sangat memadai, di mana setiap siswa telah dilengkapi dengan laptop atau tablet. Potensi sarana Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) inilah yang dinilai sangat tepat untuk diintegrasikan dalam proses KBM. Setelah memetakan karakteristik siswa tersebut, peneliti melanjutkan ke tahap analisis konsep yang diselaraskan dengan capaian dan tujuan pembelajaran.

4.2.2 Tahap *Design* (Perancangan)

Pada tahap perancangan (*design*), peneliti menyusun rancangan awal E-LKPD berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Kegiatan yang dilakukan meliputi perancangan struktur E-LKPD, tampilan media, alur pembelajaran, serta integrasi sintaks *Problem*

Based Learning (PBL) ke dalam setiap kegiatan pembelajaran. Rancangan tersebut disusun dalam bentuk bagan yang menggambarkan urutan komponen E-LKPD secara sistematis.

Selanjutnya, peneliti menyusun materi jual beli pada mata pelajaran Fikih kelas IX yang mencakup pengertian, dasar hukum, rukun dan syarat, serta penerapan jual beli dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, peneliti juga menyiapkan video pembelajaran, bahan bacaan pendukung, kasus kontekstual, dan soal evaluasi yang disesuaikan dengan capaian pembelajaran. Pada tahap ini juga disusun instrumen penelitian berupa lembar validasi dan angket respons untuk menilai kualitas E-LKPD yang dikembangkan.

4.2.3 Tahap *Development* (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan (*development*), peneliti menyusun dan mengembangkan E-LKPD pada materi jual beli dengan memanfaatkan aplikasi Canva sebagai media desain dan Liveworksheets sebagai platform interaktif. Setelah produk selesai dikembangkan, dilakukan proses validasi untuk menilai tingkat kelayakan E-LKPD. Validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli media dan ahli bahasa dengan menggunakan instrumen penilaian yang telah disusun. Hasil validasi menunjukkan bahwa aspek materi memperoleh persentase kelayakan sebesar 98,21% yang termasuk dalam kategori sangat valid, sedangkan aspek media memperoleh persentase sebesar 96,88% dengan kategori sangat valid., sedangkan aspek bahasa memperoleh persentase sebesar 97,32% dengan kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa E-LKPD yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan baik dari segi isi, tampilan media maupun dari segi bahasanya.

Selanjutnya, untuk mengetahui tingkat kepraktisan produk, peneliti melaksanakan uji coba kepada peserta didik kelas IX MTsN 2 Aceh Besar. Hasil uji kepraktisan menunjukkan persentase sebesar 89,44%, yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Persentase tersebut mengindikasikan bahwa E-LKPD mudah

digunakan, menarik, dan dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi dan uji kepraktisan yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa E-LKPD interaktif yang dikembangkan memenuhi kriteria valid dan praktis, sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran pada materi jual beli.

4.2.4 Tahap *Implementation* (Implementasi)

Tahap implementasi merupakan tahap penerapan E-LKPD yang telah dikembangkan dan dinyatakan layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Pada tahap ini, produk akhir berupa E-LKPD pada materi jual beli diujicobakan kepada peserta didik dalam lingkungan pembelajaran yang sesungguhnya. Proses implementasi dilakukan dengan mendistribusikan tautan (*link*) E-LKPD kepada guru fikih di MTsN 2 Aceh Besar melalui aplikasi WhatsApp. Selanjutnya, guru membagikan tautan tersebut kepada peserta didik agar dapat mengakses dan menggunakan E-LKPD dalam proses pembelajaran. Melalui tahap ini, peneliti memperoleh informasi mengenai penggunaan produk di lapangan, respons peserta didik, serta tingkat kepraktisan E-LKPD yang telah dikembangkan.

4.2.5 Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dalam model pengembangan ADDIE yang bertujuan untuk menilai kualitas produk yang telah dikembangkan serta mengidentifikasi aspek-aspek yang perlu diperbaiki. Pada penelitian ini, evaluasi yang dilakukan adalah evaluasi formatif, yaitu evaluasi yang dilaksanakan selama proses pengembangan berlangsung. Evaluasi formatif bertujuan untuk memperoleh masukan, saran, dan kritik dari para validator maupun pengguna sebagai dasar dalam melakukan revisi dan penyempurnaan produk.

Melalui evaluasi formatif, peneliti dapat mengidentifikasi kekurangan yang terdapat pada E-LKPD baik dari aspek materi, bahasa,

tampilan, maupun kemudahan penggunaan. Hasil evaluasi tersebut kemudian digunakan sebagai acuan untuk melakukan perbaikan sehingga produk yang dikembangkan menjadi lebih sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran. Dengan demikian, proses evaluasi tidak hanya berfungsi untuk menilai kualitas produk, tetapi juga sebagai langkah strategis dalam memastikan bahwa E-LKPD yang dihasilkan memiliki tingkat validitas, kepraktisan, dan kualitas yang optimal sebelum digunakan secara lebih luas.



BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan di MTsN 2 Aceh Besar mengenai Pengembangan E-LKPD Materi Jual Beli Berbasis PBL di Madrasah Tsanawiyah, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses Pengembangan (Model ADDIE): E-LKPD berbasis *Problem-Based Learning* (PBL) pada materi Jual Beli dikembangkan melalui lima tahapan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*), mulai dari analisis kebutuhan, perancangan media dan instrumen, validasi serta revisi, hingga implementasi dan evaluasi akhir. Produk ini dirancang secara daring agar dapat diakses dengan mudah melalui *link* atau *barcode*.
2. Tingkat kevalidan produk E-LKPD yang dikembangkan dinyatakan sangat valid dan layak digunakan berdasarkan hasil penilaian ahli materi (98,21%), ahli media (96,88%), dan ahli bahasa (97,32%).
3. Tingkat kepraktisan produk E-LKPD ini terbukti sangat praktis berdasarkan uji kepraktisan oleh guru (98,08%) dan peserta didik (89,44%), sehingga sangat layak digunakan untuk mendukung pembelajaran yang aktif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat memanfaatkan E-LKPD berbasis *Problem Based Learning* (PBL) sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang inovatif dalam proses pembelajaran. Penggunaan E-LKPD ini dapat membantu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik, sehingga mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam memahami materi yang dipelajari. Selain itu, guru juga dapat mengembangkan dan menyesuaikan isi E-LKPD dengan karakteristik peserta didik serta kebutuhan pembelajaran di kelas.

2. Bagi Peserta Didik

Peserta didik diharapkan dapat memanfaatkan E-LKPD interaktif sebagai sarana belajar yang mendukung proses pembelajaran secara mandiri maupun kelompok. Melalui penggunaan E-LKPD, peserta didik dapat lebih mudah memahami materi pembelajaran, meningkatkan kemampuan berpikir kritis, serta memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna. Selain itu, peserta didik diharapkan mampu memanfaatkan berbagai fitur yang tersedia dalam E-LKPD secara optimal untuk menunjang pencapaian tujuan pembelajaran.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini masih terbatas pada tahap pengembangan, validasi, dan uji kepraktisan produk. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk melanjutkan penelitian dengan melakukan uji efektivitas guna mengetahui pengaruh penggunaan E-LKPD terhadap hasil belajar, kemampuan berpikir kritis, keterampilan pemecahan masalah, maupun aspek lain yang relevan. Selain itu, peneliti selanjutnya dapat mengembangkan E-LKPD pa-

da materi, jenjang pendidikan atau model pembelajaran yang berbeda, serta memanfaatkan teknologi dan fitur interaktif yang lebih beragam agar menghasilkan produk pembelajaran yang semakin inovatif, menarik, dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan.



DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Sa'dun. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bndung: Instrumen Perangkat Pembelajaran, 2013.
- . *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Edited by PT Remaja Rosdakarya. Bandung, 2013.
- Al-Manawi, Muhammad 'Abdurra'uf. *Fayd Al-Qadir Syarh Al-Jami' Al-Shaghir*. Beirut: Dar al-Kutub al-Ilmiyyah, 1015.
- Alfarisi, Aburizal Agam. "Pengembangan E-LKPD Berbasis Project Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Fiqih." *Tesis* 15, no. 1 (2024): 37–48. <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/40248/>.
- Amthari, Winda, Damris Muhammad, and Evita Anggereini. "Pengembangan E-LKPD Berbasis Saintifik Materi Sistem Pernapasan Pada Manusia Kelas XI SMA." *Biodik* 7, no. 3 (2021): 28–35. <https://doi.org/10.22437/bio.v7i3.13239>.
- Anisa, S, F Erika, and M Nurhadi. "Analisis Kebutuhan Siswa Untuk Pengembangan E-Lkpd Berbasis Problem Based Learning Terintegrasi Kearifan Lokal." *Journal of Innovation and Technology* 1, no. 1 (2024): 20–25. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jit-mbkm/article/view/32692%0Ahttps://journal.unesa.ac.id/index.php/jit-mbkm/article/download/32692/11571>.
- Anisah, Himatul, and Alfi Yunita. "Praktikalitas E-LKPD Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Peluang Kelas X." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika* 10, no. 2 (2024): 742–52. <http://jurnal.stkipgritlungagung.ac.id/index.php/jp2m>.
- Annisa Aulia, Radhya Yusri, Alfi Yunita. "Pengembangan E-LKPD Berbasis Model Problem Based Learning (PBL) Pada Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel Fase E Man 3 Pasaman Barat." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 23 (2025): 301–16. <https://doi.org/10.15797/concom.2019..23.009>.
- Ardianti, Resti, Eko Sujarwanto, and Endang Surahman. "Problem-

- Based Learning: Apa Dan Bagaimana.” *Diffraction* 3, no. 1 (2022): 27–35. <https://doi.org/10.37058/diffraction.v3i1.4416>.
- Arikunto, S. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2013.
- Arnidha, Yunni, Norma Yunaini, and Agata Alvi Dwi Tantri. “Pengaruh Penggunaan E-Lkpd Terhadap Hasil Belajar Matematika Sekolah Dasar.” *Jurnal Muara Pendidikan* 8, no. 1 (2023): 194–203. <https://doi.org/10.52060/mp.v8i1.1214>.
- Ash-Shan’ani, Muhammad bin Ismail Al-Amir. *Subulus Salam: Syarah Bulughul Marame*. Jakarta: Darus Sunnah, 2015.
- Astrianingsih, Destri. “Analisis Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Motivasi Belajar Siswa.” *Jurnal Ilmiah Keguruan Dan Ilmu Pendidikan* 10, no. 1 (2021): 34–36. <http://journal.stkip.banten.ac.id>.
- Astuti. “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Problem Based Learning (PBL) Untuk Kelas VII SMP/MTs Mata Pelajaran Matematika.” *Jurnal Cendikia* 05, no. 2 (2021). <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i2.573>.
- Ayuditasni Dewi, Najla, Ratih Purnamasari, and Nita Karmila. “Pengembangan E-Lkpd Berbasis Webiste Wizer.Me Materi Sifat-Sifat Bangun Ruang.” *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 9, no. 2 (2023): 2562–75. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.995>.
- Ayuni, Indah Tri, Egina Bumiarti Gina, and Evi Roviati. “Persepsi Guru Dan Siswa Tentang Penggunaan E-LKPD Dalam Penerapan Model Project Based Learning.” *Biosel Biology Science and Education* 14, no. 2 (2025): 122–33. <https://doi.org/10.33477/bs.v14i2.8764>.
- Banyal, Nurhayati. “Model Problem Based Learning Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Indeks Harga Dan Inflasi Siswa SMA.” *Journal for Lesson and Learning Studies* 4, no. 2 (2021): 189–94. <https://doi.org/10.23887/jlls.v4i2.38194>.
- Branch, R. M. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer, 2009.

- Cahyadi, Rahmat Arofah Hari. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model." *Halaqa: Islamic Education Journal* 3, no. 1 (2021): 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>.
- Choiriyah, Siti. *Muamalah Jual Beli Dan Selain Jual Beli*. CDAC STAIN Surakarta. CDAQ STAIN Surakarta, 2009.
- Effendi, M Ikhsan Nur. "Integrasi Materi Fikih Jual Beli Dalam Pembelajaran Fikih Untuk Membentuk Kesadaran Ekonomi Siswa Madrasah Aliyah." *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Agama Islam* 1, no. November (2023). <https://journal.aripafi.or.id/index.php/jmpai/article/download/1108/1469/5977>.
- Eka Diana, and Jannatun Firdaus. "Pembelajaran Fikih Berbasis Audio-Visual Sebagai Media Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Di MA Nurul Yaqin Situbondo." *Jurnal Al-Murabbi* 6, no. 2 (2021): 24–35. <https://doi.org/10.35891/amb.v6i2.2526>.
- Fayrus, and Abadi Slamet. *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*. Malang, 2022. <https://perpustakaan.iaiskjmalang.ac.id/wp-content/uploads/2023/09/64-Model-Penelitian-Pengembanagn-RD.pdf>.
- Fitriyah, Ika Melina Nur, and Muhammad Abdullah Ghofur. "Pengembangan E-Lkpd Berbasis Android Dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Development of Android-Based E-Lkpd With Problem Based Learning (Pbl) Learning Model To Improve Critical Thinking." *Jurnal Ekonomi & Pendidikan* 18, no. 1 (2021): 2021.
- Fivi Setya Lestari¹, Hendratno², Nunuk Hariyati³. "Kompetensi Pedagogik Guru Dan Pbl: Dampaknya Terhadap Berpikir Kritis Dan Kreatif Siswa Sekolah Dasar." *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09 (2024). https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/21584?utm_source=chatgpt.com.
- Hamidah, Jihan Nur, and Imas Mastoah. "Penerapan Teknologi

- Dalam LKPD Siswa Era Digital Di SD / MI.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 9 (2025): 9742–48.
- Hani, Umi. *Buku Ajar Fiqih Muamalah*. Banjarmasin: UNiversitas Islam Negeri Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjary, 2021.
- Hanum, Lathifah. *Metode Penelitian Pendidikan*. Medan: PT. Mifandi Mandiri Digital, 2023.
- Hasanah, Ika Aryastuti. “Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Melalui Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E- LKPD) Berbasis Wizer.Me” 3, no. 1 (2024): 9–13. <https://pwjournal.penerbitgemulun.com/index.php/pwj/article/view/20>.
- Herayani, L, M L Ilhamdi, and M Syazali. “Pengembangan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) Berbasis PBL (Problem-Based Learning) Pada Materi IPA.” *Journal of Classroom Action ...* 6, no. 2 (2024). <https://jppipa.unram.ac.id/index.php/jcar/article/view/7607%0Ahttps://jppipa.unram.ac.id/index.php/jcar/article/download/7607/5095>.
- Herlina, Pina, Ghullam Hamdu, and Akhmad Nugraha. “Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-Lkpd) Interaktif Berbasis Education for Sustainable Development (Esd) Di Sd.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8, no. 2 (2023): 504–13. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/8782/3840>.
- Huda, Najmul, Edy Waluyo, and Marhamah Marhamah. “Development of E-LKPD Based on Project Based Learning in IPAS Subjects to Improve Students’ Critical Thinking Skills.” *IJE : Interdisciplinary Journal of Education* 3, no. 1 (2025): 73–88. <https://doi.org/10.61277/ije.v3i1.194>.
- Husna, Nabila Hayatul, Jefri Marzal, and Yantoro Yantoro. “Pengembangan E-Lkpd Berbasis Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa.” *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 11, no. 3 (2022): 2085.

<https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i3.4914>.

- Husni, Muhammad. “Analisis Kegiatan Musyawarah Melalui Produktivitas Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Pada Materi Jual Beli Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Ma’Had ‘Aly Pondok Pesantren Lirboyo Kediri.” *Evaluasi: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 7, no. 2 (2023): 211–28. <https://doi.org/10.32478/evaluasi.v7i2.1567>.
- Ida Ayu Gede Sri Wahyuni, I Wayan Puja Astawa, I Gusti Putu Suharta. “Pengembangan E-LKPD Interaktif Berbasis Liveworksheet Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Pada Materi Persamaan Dan Pertidaksamaan Linear Ida.” *Jurnal Pendidikan* 14, no. September (2024): 723–31. <https://ejournal.tsb.ac.id/index.php/jpm/article/view/1634>.
- Indah, Dian Nur, Sari Aris, Singgih Budiarmo, Sri Wahyuni, and Jurnal Basicedu. “Pengembangan E-Lkpd Berbasis Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Kemampuan Higher Order Tingking Skill (HOTS) Pada Pembelajaran IPA,” December 1, 2022. <https://repository.unej.ac.id/xmlui/handle/123456789/115969>.
- Jannah, Sufy Amalianor, Muhammad Kusasi, and Yasmine Khairunnisa. “Pengembangan E-Lkpd Berbasis Pbl Menggunakan Liveworksheet Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains Siswa Smp.” *EDUPROXIMA: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA* 6, no. 4 (2024): 1503–12. <https://doi.org/10.29100/.v6i4.5494>.
- Jayanti, Faradila Aprilia. “Pengaruh Penggunaan E-LKPD Berbasis Liveworksheet Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Kelas V SDN Ciracas 01.” *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 5, no. 5 (2024): 1700–1708. <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>.
- Jenny Br Simamora, Ibnu Hjar, Nurkhairo Hidayati. “Kebutuhan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-Lkpd) Dalam Pembelajaran Biologi Kelas X Di Sma Negeri 1 Kampar

- Kiri.” *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran* 7 (2024): 17849–54.
- Kementrian Agama Republik Indonesia. *Al-Qur'an Dan Terjemahan*, 2019.
- Khadijahdieje. “LKPD Jual Beli,” n.d. <https://www.scribd.com/document/689520000/LKPD-JUAL-BELI>.
- . “LKPD Jual Beli,” 2023. <https://www.scribd.com/document/689520000/LKPD-JUAL-BELI>.
- Khoerunnisa, Nabila, Nedin Badruzzaman, and Resyi A. Gani. “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Berbasis Liveworksheets Pada Subtema Lingkungan Tempat Tinggalku.” *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik* 7, no. 1 (2023): 391. <https://doi.org/10.20961/jdc.v7i1.71718>.
- Lestari, Ayu Bunga. “Pengembangan Media Pembelajaran Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-Lkpd) Berbasis Web Liveworksheet Di SMAN 5 Metro.” *Seminar Nasional Pendidikan Ekonomi* 11, no. 1 (2022): 39–50.
- Lestari, Niken Dwi. “Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Evolusi.” *Science behind Saliva* 02, no. 01 (2023): 36–45. <https://jom.uin-suska.ac.id/index.php/JNSL>.
- Lolita Anna Risandy, Septiana Sholikhah, Putri Zudhah Ferryka, and Anggi Firnanda Putri. “Penerapan Model Based Learning (PBL) Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas 5 Sekolah Dasar.” *Jurnal Kajian Dan Penelitian Umum* 1, no. 4 (2023): 95–105. <https://doi.org/10.47861/jkpu-nalanda.v1i4.379>.
- Maritsa, Ana, Unik Hanifah Salsabila, Muhammad Wafiq, Putri Rahma Anindya, and Muhammad Azhar Ma'shum. “Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan.” *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan* 18, no. 2 (2021):

91–100. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>.

Martalia, Retno, Pinkan Amita Tri Prasasti, and Naniek Kusumawati. “Analisis Bahan Ajar E-Book Berbasis Project Based Learning Dalam Meningkatkan Literasi Sains Siswa Kelas VI Sekolah Dasar.” *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar* 1, no. 1 (2022): 996–1001. <https://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID/article/view/2714/2061>.

Munika, Risa Dewi, Retno Marsitin, and Nyamik Rahayu Sesanti. “E-LKPD Berbasis Problem Based Learning Disertai Kuis Interaktif Matematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis.” *Jurnal Tadris Matematika* 4, no. 2 (2021): 201–14. <https://doi.org/10.21274/jtm.2021.4.2.201-214>.

Ningsih, Eva Pebri, Sefna Rismen, and Yulia Haryono. “Efektivitas Problem Based Learning (PBL) Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa.” *Journal of Education Research* 6, no. 3 (2025): 670–76. <https://doi.org/10.37985/jer.v6i3.1635>.

Novianti, Diah Isma, I Gede Astawan, and Gusti Ayu Putu Sukma Trisna. “Pengembangan E-Lkpd Interaktif Berbasis Problem Based Learning Materi Gaya Muatan Ipa Pada Siswa Kelas Iv Sd.” *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 9, no. 2 (2023): 5398–5411. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1099>.

Numan, Ah Zanin, Adnan Miftakhur Rosyid, Andi Kustowo, Hakiman Hakiman, Suluri Suluri, and Noor Alwiyah. “Upaya Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran PAI Materi Jual Beli Melalui Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning.” *Nuansa Akademik: Jurnal Pembangunan Masyarakat* 7, no. 2 (2022): 383–96. <https://jurnal.ucy.ac.id/index.php/nuansaakademik/article/view/2321>.

Nuraini, Myshell, Muhroji Muhroji, and Wahyu Ratnawati. “Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Model Problem Based Learning Pada Pembelajaran IPS Bagi Siswa Sekolah

- Dasar.” *Educatif Journal of Education Research* 4, no. 3 (2022): 326–35. <https://doi.org/10.36654/edukatif.v4i3.246>.
- Nurjanah, Nofa, and Guntur Trimulyono. “Pengembangan E-LKPD Berbasis Problem Based Learning Untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Kritis Pada Materi Hereditas Manusia.” *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)* 11, no. 3 (2022): 765–74. <https://doi.org/10.26740/bioedu.v11n3.p765-774>.
- Nurmasita, Eny Enawaty, Ira Lestari, Hairida, and Erlina. “Jambura Journal of Educational Chemistry Pengembangan E-LKPD Berbasis Problem Based Learning (PBL) Pada Materi Reaksi Redoks.” *Jambura Journal of Educational Chemistry* 5, no. 1 (2023): 11–20. <http://ejurnal.ung.ac.id/index.php/jjec>.
- Nursalim, Nursalim, Nadia Adillah Harpizon, Ade Niryan, Ika Imroatul Jamilah, and Khairul Saleh. “Pengembangan E-LKPD Berbasis QR-Code Dengan Model STAD Pada Materi Ide Pokok Paragraf Di Kelas V Sekolah Dasar.” *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra* 11, no. 1 (2025): 179–92. <https://doi.org/10.30605/onoma.v11i1.4976>.
- Octaviana, Ferina, Diah Wahyuni, and Supeno Supeno. “Pengembangan E-LKPD Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa SMP Pada Pembelajaran IPA.” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, no. 2 (2022): 2345–53. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2332>.
- Pane, Ismail. *Fiqh Mu’amalah Kontemporer. Fiqih Muamalah Kontemporer*. Vol. 1. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini Anggota IKAPI, 2021. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Pebriani, N.P.I., I.B. Putrayasa, and I.G. Margunayasa. “Pengembangan E-Lkpd Berbasis Hots (Higher Order Thinking Skill) Dengan Pendekatan Saintifik Pada Pembelajaran Ipa Tema 8 Kelas V Sd.” *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan Indonesia* 12, no. 1 (2022): 76–89. <https://doi.org/10.23887/jpepi.v12i1.980>.
- Prastowo, Andi. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Bandung: Diva Press, 2015.

- Purnamasari, Ni Nyoman Dayuni, Yunita Arian Sani Anwar, and Eka Junaidi. "Pengembangan E-LKPD Berbasis PjBL-STEM Pada Pokok Bahasan Asam Basa." *Chemistry Education Practice* 8, no. 1 (2025): 49–55. <https://doi.org/10.29303/cep.v8i1.8597>.
- Putri, Femty Nanda, Asmadi M Noer, and Erviyenni. "Pengembangan E-LKPD Materi Laju Reaksi Berbasis Problem Based Learning Pada Kelas XI SMA/MA Sederajat." *Jurnal Pendidikan Kimia Universitas Riau* 8, no. 2 (2023): 130–37. <http://dx.doi.org/10.33578/jpk-unri.v8i2.7843>.
- Putri, Mutia Sari, Husni Mardian, and Rindang Susanto. "Penerapan Rukun Dan Syarat Jual Beli Dalam Transaksi Online Berdasarkan Ekonomi Syariah." *Jurnal Ekonomi Syariah Dan Pariwisata Halal* 3, no. 2 (2024): 39–52. <https://doi.org/10.70371/jseht.v3i2.246>.
- R. Mursid, Muslim, dan Muhammad Nuh Hudawi Pasaribu. "E-LKPD Berbasis Problem Based Learning: Meningkatkan Kemampuan Berpikir Komputasional." *Jurnal Teknologi Pendidikan* 17, no. 2 (2024): 137–47.
- Rachman, Arif. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Karawang: CV Saba Jaya Publisher, 2024.
- Rani Nurafriani, Raden, and Yuli Mulyawati. "Pengembangan E-Lkpd Berbasis Liveworksheet Pada Tema 1 Subtema 1 Pembelajaran 3." *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 9, no. 1 (2023): 404–14. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i1.711>.
- Rani Sepriasa, Friyatmi. "Pengembangan E-LKPD Berbasis Pendekatan Kontekstual." *Jurnal Pendidikan Dan Keguruan* 1, no. 9 (2023): 763–74. <https://jpk.joln.org/index.php/2/article/view/85>.
- Rasihun, K. Suma, I.M. Ardana. "... Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Kepekaan Sosial Pada" *PENDASI Jurnal Pendidikan ...* 9, no. 1 (2025): 113–25. https://semnas-fmipa.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_pendas/article/view/52

11%0Ahttps://semnas-fmipa.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_pendas/article/download/5211/1883.

- Ratnasari, Anita Desy, Wahyudi Wahyudi, and Intan Permana. "Penerapan Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik." *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 12, no. 3 (2022): 261–66. <https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i3.p261-266>.
- Retno Palupi, Fidyanti, Mahasiswa Jurusan Pendidikan, Fisika Universitas, Negeri Yogyakarta, Dosen Jurusan, Pendidikan Fisika, Universitas Negeri Yogyakarta, and Koresponden Penulis. "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-Lkpd) Berbasis Multimedia Guna Meningkatkan Penguasaan Materi Fisika Dan Kemandirian Belajar Peserta Didik Sma." *Jurusan Pendidikan Fisika Universitas Negeri Yogyakarta*, 2021, 1–10.
- Risnawati, Heni, Tuti Nadhifah, and Dian Rosita. "Jual Beli Online Dalam Perspektif Hukum Islam." *Jurnal Magister Ekonomi Syariah* 3, no. 1 Juni (2024): 125–34. <https://doi.org/10.14421/jmes.2024.031-08>.
- Rizky, Rafieqah Nalar and Mahardika, Ananda. "Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Peserta Didik." *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah* 2, no. 4 (2023): 1275--1289. <https://ejournal.nusantaraglobal.ac.id/index.php/sentri/article/view/2295/2267>.
- Rozi, Fachrul, and Lisa Utami. "Inovasi Pembuatan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-Lkpd) Menggunakan Liveworksheet." *Journal of Chemistry Education and Integration* 2, no. 2 (2023): 102. <https://doi.org/10.24014/jcei.v2i2.24102>.
- Said, Sitaman. "Peran Tekonologi Sebagai Media Pembelajaran Di Era Abad 21." *Jurnal PenKoMi: Kajian Pendidikan & Ekonomi*. 6, no. 2 (2023): hlm 194-202.

<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bioedu/article/view/38541/34025>.

- Salmi, Hj. “Penggunn Model Problem Based Learning (PBL0 Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 SDN 1 Sukarara.” *Jurnal Ilmu Pendidikan* 02, no. 01 (2020): 1–12.
- Santosa, Sedy, and Seka Andrean. “Pengembangan Dan Pembinaan Karakter Siswa Dengan Mengoptimalkan Peran Guru Sebagai Contextual Idoldi Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 5, no. 2 (2022): 951–57. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/index>.
- Santosa, Wahyuningsih, Murtanto, Yuana Jatu Nilawati, and Jati Kasuma Ali. “Top 10 21St Century Skills That Can Be Developed Through the Implementation of Problem Based Learning Method.” *Perspektif Ilmu Pendidikan* 39, no. 01 (2025): 1–6. <https://doi.org/10.21009/pip.391.1>.
- Sari, Tri Retno Khalistha. “Pengembangan E-LKPD Fikih Berbasis Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Brfikir Tingkat Tinggi Peserta Didik MA Darul Huda Gondanglegi Malang.” *Pascasarjana UIN Maulana Malik Ibrahim Malang*. UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2024. <http://etheses.uin-malang.ac.id/67756/>.
- Shalahuddin, Muhammad Hammas, and Diesty Hayuhantika. “Pengembangan E-LKPD Berbasis Kontekstual Dengan Media Liveworksheets Pada Materi Lingkaran Di Kelas VIII.” *Jurnal Tadris Matematika* 5, no. 1 (2022): 71–86. <https://doi.org/10.21274/jtm.2022.5.1.71-86>.
- Siregar, Nur Asma Riani, Susanti Susanti, Satria Tu Bagus, and Resti Amirozaliana. “Desain E-LKPD Interaktif Berbasis Liveworksheets Pada Materi Perbandingan Senilai.” *Teorema: Teori Dan Riset Matematika* 9, no. 2 (2024): 339. <https://doi.org/10.25157/teorema.v9i2.16382>.
- Siti Suryaningsih, Riska Nurlita. “Pentingnya Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Inovatif Dalam Proses Pembelajaran Abad 21.” *Jurnal Pendidikan Indonesia (Japendi)* 2 (2021).

- Sudiro, Bagus Ahmad, Nurmala Ahmar, and Ardiansyah. "Murabahah Financing, Musyarakah, Mudharabah, Istishna and Ijarah Against Sharia Banking Profit Sharing." *JFBA: Journal of Financial and Behavioural Accounting* 2, no. 2 (2022): 40–49. <https://doi.org/10.33830/jfba.v2i2.4182.2022>.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2009.
- . *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. Bandung, 2020.
- Suryaningsih, S. (Siti), and R. (Riska) Nurlita. "Pentingnya Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Inovatif Dalam Proses Pembelajaran Abad 21." *Jurnal Pendidikan Indonesia* 2, no. 7 (July 25, 2021): 1256–68. <https://doi.org/10.36418/JAPENDI.V2I7.233>.
- Suryaningsih, Siti, and Riska Nurlita. "Pentingnya Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-Lkpd) Inovatif Dalam Proses Pembelajaran Abad 21." *Jurnal Pendidikan Indonesia (Japendi)* 2, no. 7 (2021): 1256–68.
- Syahra, Nabila Azrilia, Fitriana Yasintha, Rawdia Tuzahara, and Nur Azmi. "Konsep Jual Beli Dalam Perspektif Fiqih Muamalah Dan Implikasinya Terhadap Ekonomi Syariah." *Jurnal Studi Pendidikan Agama Islam* 1, no. 4 (2024): 112. <https://ejournal.aripafi.or.id/index.php/Hikmah%0AKonsep>.
- Syamsidah, and Hamidah Suryani. *Buku Model Problem Based Learning (PBL)*. Yogyakarta: Deepublish, 2018.
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook*. Bloomington: Indiana University, 1974.
- Ulyah Puspita Ayu, Suci Pratiwi Tahir, and Andi Paidi. "Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 4, no. 2 (2024): 87–91. <https://doi.org/10.62388/jpdp.v4i2.503>.
- Umaroh, Uum, Novaliyosi Novaliyosi, and Yani Setiani.

“Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Berbasis Problem Based Learning (PBL) Untuk Memfasilitasi Kemampuan Penalaran Peserta Didik Pada Materi Lingkaran.” *Wilangan: Jurnal Inovasi Dan Riset Pendidikan Matematika* 3, no. 1 (2022): 61. <https://doi.org/10.56704/jirpm.v3i1.13368>.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, (Jakarta, 2003), n.d.

Veronika Tiara, Ninawati Ninawati, Fransiska Liska, Rabiatul Alya, and Yusawinur Barella. “Menggali Potensi Problem Based Learning: Definisi, Sintaks, Dan Contoh Nyata.” *SOSIAL : Jurnal Ilmiah Pendidikan IPS* 2, no. 2 (2024): 121–28. <https://doi.org/10.62383/sosial.v2i2.153>.

Wardani, Dyah Ayu Pramoda. “Efektivitas Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Untuk Meningkatkan Berfikir Kritis Siswa.” *Primary Education Journal* 4, no. 3 (2024): 321–543. <https://ejournal.uniramalang.ac.id/primed/issue/download/245/177>.

Warsono, Hariyanto. *Pembelajaran Aktif*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya, 2013.

Waruwu, Marinu. “Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan.” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9 (2024).

Widiyanti, Tia, and Ana Fitrotun Nisa. “Pengembangan E-Lkpd Berbasis Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Ipa Kelas V Sekolah Dasar.” *TRIHAYU: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An* 8, no. 1 (2021): 1269–83. <https://doi.org/10.30738/trihayu.v8i1.11136>.

Yudi Hari Rayanto, Sugianti. *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori & Praktek*. Edited by Lembaga Academic. Pasuruan, 2020.

Yuniar, Rika, Ana Nurhasanah, Zerri Rahman Hakim, and Indhira Asih Vivi Yandari. “Peran Guru Dalam Pelaksanaan Model

Pbl (Problem Based Learning) Sebagai Penguatan Keterampilan Berpikir Kritis.” *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 7, no. 2 (2022): 1134–50. <https://doi.org/10.23969/jp.v7i2.6408>.

Zahratul Jannah, Zilhayatul Husna, Meiroza, Nurulk Assyfa, Rudi Hartono I. “Akad Dalam Jual Beli : Akad Murabahah, Akad Salam, Akad Istishna.” *Jurnal Perbankan Syariah Darussalam (JPSDa)* 3, no. 1 (2023): 2775–6084. <https://ejournal.aripafi.or.id/index.php/Hidayah>.

Zhalila, Zhillan, and Gema Hista Medika. “Pengembangan Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) Berbantuan Liveworksheets Untuk Memfasilitasi Pencapaian Minat Belajar Matematika Peserta Didik Di Kelas VII SMPN 3 Ampek Angkek.” *Jurnal Cendekia* 08, no. October (2024): 142.



Lampiran 14 Surat Keputusan Pembimbing Tesis

Tembusan :Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;

Lampiran 15 Surat Keterangan Izin Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY Banda Aceh
PASCASARJANA**

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh Telp/Fax. : 0651-752921

Nomor : B-951/Un.08/Ps.1/PP.00.09/05/2026

Lamp : -

Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,

Kepala Kantor Kementerian Agama Aceh Besar; Kepala MTsN 2 Aceh Besar

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Pascasarjana UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

NIM : 231003044

Nama : MAULIDIA

Program Studi/Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Alamat : Desa Alue, tanah luas Aceh Utara

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Pascasarjana bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Tesis dengan judul **PENGEMBANGAN E- LKPD MATERI JUAL BELI BERBASIS PBL DI MADRASAH TSANAWIYAH**

Banda Aceh, 07 Mei 2026

An. Direktur

Wakil Direktur



Berlaku sampai : 30 Juni 2026

Prof. Dr. T. Zulfikar, S.Ag., M.Ed.

NIP. 197804302001121002



Lampiran 16 Surat Keterangan Telah Selesai Melaksanakan Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN ACEH BESAR
MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 2 ACEH BESAR
KECAMATAN DARUSSALAM
JALAN TEUNGKU GLEE INIEM TUNGKOB - DARUSSALAM KODE POS 23373

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : B- 538 / Mts.01.04.3 /PP.00.5/6/2026

Kepala Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Aceh Besar dengan ini menerangkan Bahwa :

N a m a : Maulidia

N I M : 231003044

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Yang namanya tersebut di atas telah selesai melaksanakan tugas mengumpulkan data untuk menyusun Tesis dengan judul **"Pengembangan E-LKPD Materi Jual Beli Berbasis PBL di Madrasah Tsanawiyah"** mulai tanggal 19 s/d 23 Mei 2026 pada Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Aceh Besar, sesuai dengan surat Kantor Kementerian Agama Kabupaten Aceh Besar Nomor : B-64/Kk.01.04/PP.00.9/05/2026

Demikianlah surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Tungkob, 08 Juni 2026

Kepala Madrasah



Sudirman Muhammad, S. Ag
NIP. 19690812 199703 1 002

Lampiran 17 Analisis Kebutuhan Awal Terhadap Guru Fikih

Pertanyaan	Jawaban
1. Kurikulum apa yang digunakan di sekolah?	Di sekolah kami menggunakan Kurikulum Merdeka
2. Metode apa yang digunakan di sekolah?	Metode pembelajaran yang digunakan cukup beragam, seperti metode ceramah, diskusi kelompok, tanya jawab, presentasi, akan tetapi saya lebih sering mengajar dengan metode ceramah dikarenakan kalau kita menggunakan metode diskusi kelompok kebanyakan yang mengerjakan tugas hanya beberapa siswa tidak semua siswa mau bekerja sama.
3. Media apa saja yang digunakan di sekolah dalam proses pembelajaran fikih?	Media yang digunakan antara lain buku paket, LKPD cetak, papan tulis, infokus, video pembelajaran, serta berbagai sumber belajar yang tersedia di internet untuk mendukung pemahaman peserta didik terhadap materi Fikih.
4. Apakah ada media yang berbasis teknologi yang digunakan di sekolah?	Ya, sekolah telah memanfaatkan beberapa media berbasis teknologi, seperti laptop dan infokus, adapun di kelas digital siswa wajib mempunyai laptop masing-masing.
5. Apakah dalam proses pembelajaran menggunakan LKPD?	Ya, dalam beberapa materi pembelajaran menggunakan LKPD
6. Bagaimana spesifikasi LKPD yang digunakan di	LKPD yang digunakan umumnya masih berbentuk

sekolah?	cetak dan berisi ringkasan materi, petunjuk pengerjaan, latihan soal, serta tugas individu maupun kelompok.
7. Bagaimana pendapat ibu ketika mengajar menggunakan LKPD?	Menurut saya, penggunaan LKPD sangat membantu dalam mengarahkan aktivitas belajar peserta didik karena kegiatan pembelajaran menjadi lebih terstruktur.
8. Apa saja hambatan yang ibu alami ketika mengajar khususnya materi jual beli?	Hambatan yang sering ditemui adalah kurangnya minat dan partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran. Selain itu, sebagian peserta didik masih mengalami kesulitan memahami konsep-konsep Fikih yang berkaitan dengan praktik jual beli dalam kehidupan sehari-hari, terutama pada contoh kasus yang bersifat kontekstual. Keterbatasan media pembelajaran yang menarik juga menjadi salah satu kendala.
9. Apa harapan ibu untuk para pendidik khususnya guru fikih dalam menghadapi zaman yang semakin modern di era teknologi ini?	Saya berharap guru Fikih terus meningkatkan kompetensi profesional dan kemampuan dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran. Guru hendaknya mampu mengembangkan media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik agar materi Fikih dapat dipahami dengan lebih mudah serta relevan dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu, guru juga diharapkan mampu

	menanamkan nilai-nilai Islam tanpa mengabaikan perkembangan teknologi yang semakin pesat. Adapun terutama di kelas digital kekurangannya banyak siswa yang salah menggunakan internet, terkadang ada siswa yang kedapatan membuka situs seperti game di jam pelajaran.
--	---



Lampiran 18 Analisis Kebutuhan Awal Terhadap Peserta Didik Kelas IX

Pertanyaan	Jawaban
Bagaimana tingkat pemahaman kamu terhadap materi Fikih tentang "Jual Beli" yang selama ini dipelajari di kelas?	Saya dan teman-teman tidak terlalu paham mengenai materi jual beli tersebut.
Apa media atau bahan ajar utama yang biasanya dibagikan oleh guru saat kalian mempelajari bab Jual Beli ini?	Kami biasanya menggunakan LKPD yang dicetak atau dibagikan oleh guru di kelas.
Menurut kamu, bagaimana isi atau konten dari LKPD Fikih yang biasanya digunakan di kelas selama ini?	Di dalam LKPD yang biasanya digunakan hanya tersedia latihan-latihan soal saja.
Apakah di dalam LKPD tersebut terdapat rangkuman penjelasan materi atau petunjuk cara menjawab soal-soalnya?	Tidak ada, isinya langsung soal tidak ada materi
Bagaimana perasaan kamu ketika harus terus-menerus mengerjakan LKPD yang isinya hanya kumpulan soal seperti itu?	Kami sedikit bosan dan bingung dalam mengerjakan LKPD tersebut
Jika diberikan pilihan, media belajar seperti apa yang ingin kamu gunakan agar belajar Fikih bab Jual Beli ini bisa lebih menarik?	Kami ingin mencoba media baru yang lebih modern, diakses lewat HP atau laptop. Khususnya kami siswa di kelas digital belajarnya menggunakan laptop.

Lampiran 19 Validasi Ahli Materi

INSTRUMEN UNTUK MEMVALIDASI

E-LKPD MATERI JUAL BELI BERBASIS PBL DI MTS

Nama Validator : Dr. Teuku Zulkhairi MA
Bidang Keahlian : Ilmu Pendidikan Islam
Hari/Tanggal : Jumat, 10/9/2026

Petunjuk pengisian angket

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai Ahli Materi terhadap kesesuaian materi E-LKPD Materi Jual Beli Berbasis PBL di Madrasah Tsanawiyah dengan capaian materi dan rumusan CPL.
2. Penilaian dan komentar Bapak/Ibu akan sangat membantu untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas E-LKPD ini. Sehubungan dengan hal tersebut Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan yang tersedia sesuai dengan pandangan Bapak/Ibu dengan membubuhkan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia.
3. Penilaian Bapak/Ibu mengacu pada kriteria sebagai berikut.

Kriteria	Skor	Keterangan
SB	4	Sangat baik
B	3	Baik
KB	2	Kurang baik
TB	1	Tidak baik

No	Aspek Penilaian	Skor Penilaian				Catatan Validator
		4	3	2	1	
		SB	B	KB	TB	
A	Kesesuaian Materi dengan Capaian Pembelajaran (CP)					
1	Materi yang disajikan sesuai dengan materi jual beli yang dirumuskan dalam Capaian Pembelajaran (CP) elemen fikih muamalah kelas IX	✓				
2	Materi yang disajikan mencerminkan penjabaran dari TP yang mendukung CP	✓				
B	Isi Materi					
3	Materi yang disajikan merupakan rangkuman yang tidak terlalu luas pembahasannya tetapi mencakup apa yang akan dikerjakan oleh peserta didik	✓				
4	Kejelasan materi yang disajikan/disusun	✓				

E. Pemecahan Masalah dalam E-LKPD					
10	E-LKPD mendukung peserta didik untuk mendorong curiositas	✓			
11	E-LKPD mendukung peserta didik dalam berdiskusi	✓			
12	E-LKPD mendukung peserta didik untuk termotivasi dalam belajar	✓			
F. Pengembangan Aktivitas/Kegiatan dalam E-LKPD					
13	Aktivitas peserta didik yang ditunjukkan dalam E-LKPD sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai	✓			
14	Langkah-langkah pengerjaan E-LKPD sesuai dengan materi yang dibelajarkan	✓			

Kesimpulan:

Mohon beri tanda (√) pada kolom sesuai kesimpulan

☒

Layak digunakan tanpa revisi

☐

Layak digunakan dengan revisi

☐

Tidak layak digunakan

Komentar dan saran perbaikan secara umum:

Lanjutan - ..

Banda Aceh, 10/9/2026
Validator,


(Fella Zuhairi)
NIP. 198508152011011042

INSTRUMEN UNTUK MEMVALIDASI
E-LKPD MATERI JUAL BELI BERBASIS PBL DI MTS

Nama Validator : Dr. Nurbayani, MA
Bidang Keahlian : Materi
Hari/Tanggal : Selasa, 5/4/2026

Petunjuk pengisian angket

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai Ahli Materi terhadap kesesuaian materi E-LKPD Materi Jual Beli Berbasis PBL di Madrasah Tsanawiyah dengan capaian materi dan rumusan CPL
2. Penilaian dan komentar Bapak/Ibu akan sangat membantu untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas E-LKPD ini. Sehubungan dengan hal tersebut Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan yang tersedia sesuai dengan pandangan Bapak/Ibu dengan membubuhkan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia.
3. Penilaian Bapak/Ibu mengacu pada kriteria sebagai berikut.

Kriteria	Skor	Keterangan
SB	4	Sangat baik
B	3	Baik
KB	2	Kurang baik
TB	1	Tidak baik

No	Aspek Penilaian	Skor Penilaian				Catatan Validator
		4	3	2	1	
		SB	B	KB	TB	
A	Kesesuaian Materi dengan Capaian Pembelajaran (CP)					
1	Materi yang disajikan sesuai dengan materi jual beli yang dirumuskan dalam Capaian Pembelajaran (CP) elemen fikih muamalah kelas IX	✓				
2	Materi yang disajikan mencerminkan penjabaran dari TP yang mendukung CP	✓				
B	Isi Materi					
3	Materi yang disajikan merupakan rangkuman yang tidak terlalu luas pembahasannya tetapi mencakup apa yang akan dikerjakan oleh peserta didik	✓				
4	Kejelasan materi yang disajikan/disusun	✓				

5	Keruntutan materi yang disajikan /disusun	✓					
C Keakuratan gambar							
6	Kesesuaian gambar dengan materi	✓					
D Permasalahan dalam E-LKPD							
7	Kasus yang ditunjukkan dalam E-LKPD sesuai dengan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)	✓					
8	Pemberian stimulus menggunakan kasus yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari.		✓				
9	Kasus yang disajikan dapat membantu keaktifan berfikir peserta didik		✓				

E. Pemecahan Masalah dalam E-LKPD					
10	E-LKPD mendukung peserta didik untuk mendorong kuriositas	✓			
11	E-LKPD mendukung peserta didik dalam berdiskusi	✓			
12	E-LKPD mendukung peserta didik untuk termotivasi dalam belajar	✓			
F. Pengembangan Aktivitas/Kegiatan dalam E-LKPD					
13	Aktivitas peserta didik yang ditunjukkan dalam E-LKPD sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai	✓			
14	Langkah-langkah pengerjaan E-LKPD sesuai dengan materi yang dibelajarkan	✓			

Kesimpulan:

Mohon beri tanda (✓) pada kolom sesuai kesimpulan

☐

Layak digunakan tanpa revisi

☐

Layak digunakan dengan revisi

☐

Tidak layak digunakan

Komentar dan saran perbaikan secara umum:

Revisi LKPD Bidang Materi tahap II
telah dinyatakan layak dgn beberapa pertimbangan
1. Revisi sesuai dgn saran pd validasi tahap I
2. bagian "penting" intrumen penilaian aspek materi
sudah valid
3. hasil penelaahan nilai pd kolom sudah layak
dan dpt dikembangkan menjadi lebih produk LKPD

Banda Aceh, 05/4/2026
Validator, Materi


Dr. Nurhayati MA
NIP. 197310042007012016

Lampiran 20 Validasi Ahli Media

INSTRUMEN UNTUK MEMVALIDASI MEDIA E-LKPD MATERI JUAL BELI BERBASIS PBL DI MADRASAH TSANAWIYAH

Nama Validator : Dr. Zubaidah, S.Ag., M.Ed
Bidang Keahlian : Media
Hari/Tanggal : 14/4/2026

Petunjuk pengisian angket

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli media terhadap produk E-LKPD Materi Jual Beli Berbasis PBL di Madrasah Tsanawiyah.
2. Penilaian dan komentar Bapak/Ibu sangat membantu untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas E-LKPD ini. Sehubungan dengan hal tersebut Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan yang tersedia sesuai dengan pandangan Bapak/Ibu dengan membubuhkan tanda centang (√) pada kolom yang tersedia.
3. Penilaian Bapak/Ibu mengacu pada kriteria sebagai berikut.

Kriteria	Skor	Keterangan
SB	4	Sangat baik
B	3	Baik
KB	2	Kurang baik
TB	1	Tidak baik

No	Aspek Penilaian	Skor Penilaian				Catatan Validator
		4	3	2	1	
		SB	B	KB	TB	
A	Aspek Desain & Tampilan Visual					
1	Tampilan cover dan halaman menarik dan sesuai dengan tema jual beli	✓				
2	Gambar, ilustrasi, dan teks terlihat jelas (tidak pecah/buram) setelah dikonversi ke format digital.	✓				
3	Pemilihan jenis dan ukuran huruf mudah dibaca (<i>readable</i>) pada layar komputer maupun HP.	✓				
4	Penempatan elemen (teks, gambar, menu) rapi dan tidak berantakan					
5	Margin dan proporsi layout nyaman dilihat dan tidak membingungkan	✓				
6	Penggunaan warna dan gaya desain konsisten dari halaman awal hingga akhir.	✓				
B	Evaluasi terhadap fungsi fitur interaktif di Liveworksheets.					
7	Semua menu berfungsi dengan baik	✓				
8	Semua Fitur di e-LKPD berjalan lancar dan responsif.	✓				
9	Kolom isian (nama siswa, jawaban esai) mudah diakses dan diketik.	✓				
10	Media tetap stabil (tidak crash) saat dioperasikan secara intensif.	✓				
11	Tautan (custom link) dapat dibuka langsung tanpa langkah yang rumit.	✓				

13	E-LKPD tampil responsif saat dibuka di berbagai perangkat (Laptop, Tablet, Smartphone).	✓				
14	Tombol finish berfungsi dengan baik untuk mengirimkan jawaban kepada guru	✓				
15	Fitur My Mailbox berfungsi dengan baik untuk melihat jawaban siswa					
16	Guru dapat mengirimkan jawaban dari pengerjaan E-LKPD dengan cara membuat pdf/screenshot lalu dikirim ke google classroom supaya bisa dilihat oleh teman sekelas		✓			
15	Guru dapat mengirim jawaban dari pengerjaan E-LKPD dengan cara membuat pdf/screenshot lalu dikirim ke google classroom supaya bisa dilihat oleh teman sekelas		✓			

Kesimpulan:

Mohon beri tanda (√) pada kolom sesuai kesimpulan

☐

Layak digunakan tanpa revisi

☒

Layak digunakan dengan revisi

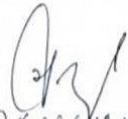
☐

Tidak layak digunakan

Komentar dan saran perbaikan secara umum:

1. Instruksi harus lebih di perjelas
2. Soal yg ditayangkan / ditanyakan hrs bersifat HOTS.
Contoh: Merujuk pada video, bagaimana keabsahan transaksi jual beli dlm video di tinjau dari sudut pandang isik

Banda Aceh, 14/4/2026
Validator,


(Dr. Zulkaidah M. Tj)
NIP. 167009292001122001

**INSTRUMEN UNTUK MEMVALIDASI MEDIA E-LKPD
MATERI JUAL BELI BERBASIS PBL DI MADRASAH TSANAWIYAH**

Nama Validator : Dr. Mashuri, S.Pd, M.A
Bidang Keahlian : Strategi pembelajaran media pembelajaran
Hari/Tanggal : Senin / 04. Mei 2026

Petunjuk pengisian angket

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli media terhadap produk E-LKPD Materi Jual Beli Berbasis PBL di Madrasah Tsanawiyah.
2. Penilaian dan komentar Bapak/Ibu sangat membantu untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas E-LKPD ini. Sehubungan dengan hal tersebut Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan yang tersedia sesuai dengan pandangan Bapak/Ibu dengan membubuhkan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia.
3. Penilaian Bapak/Ibu mengacu pada kriteria sebagai berikut.

Kriteria	Skor	Keterangan
SB	4	Sangat baik
B	3	Baik
KB	2	Kurang baik
TB	1	Tidak baik

No	Aspek Penilaian	Skor Penilaian				Catatan Validator
		4	3	2	1	
		SB	B	KB	TB	
A	Aspek Desain & Tampilan Visual					
1	Tampilan cover dan halaman menarik dan sesuai dengan tema jual beli	✓				
2	Gambar, ilustrasi, dan teks terlihat jelas (tidak pecah/buram) setelah dikonversi ke format digital.	✓				
3	Pemilihan jenis dan ukuran huruf mudah dibaca (<i>readable</i>) pada layar komputer maupun HP.		✓			fondanya sudah bagus 2 saja
4	Penempatan elemen (teks, gambar, menu) rapi dan tidak berantakan		✓			
5	Margin dan proporsi layout nyaman dilihat dan tidak membingungkan	✓				
6	Penggunaan warna dan gaya desain konsisten dari halaman awal hingga akhir.	✓				
B	Evaluasi terhadap fungsi fitur interaktif di Liveworksheets.					
7	Semua menu berfungsi dengan baik	✓				
8	Semua Fitur di e-LKPD berjalan lancar dan responsif.	✓				
9	Kolom isian (nama siswa, jawaban esai) mudah diakses dan diketik.	✓				
10	Media tetap stabil (tidak crash) saat dioperasikan secara intensif.	✓				
11	Tautan (custom link) dapat dibuka langsung tanpa langkah yang rumit.	✓				

13	E-LKPD tampil responsif saat dibuka di berbagai perangkat (Laptop, Tablet, Smartphone).	✓				
14	Tombol finish berfungsi dengan baik untuk mengirimkan jawaban kepada guru	✓				
15	Fitur My Mailbox berfungsi dengan baik untuk melihat jawaban siswa	✓				
16	Guru dapat mengirimkan jawaban dari pengerjaan E-LKPD dengan cara membuat pdf/screenshot lalu dikirim ke google classroom supaya bisa dilihat oleh teman sekelas	✓				
15	Guru dapat mengirim jawaban dari pengerjaan E-LKPD dengan cara membuat pdf/screenshot lalu dikirim ke google classroom supaya bisa dilihat oleh teman sekelas	✓				

Kesimpulan:

Mohon beri tanda (√) pada kolom sesuai kesimpulan

- ☐ Layak digunakan tanpa revisi
- ☒ Layak digunakan dengan revisi
- ☐ Tidak layak digunakan

Komentar dan saran perbaikan secara umum:

Mohon diperbaiki. Setelah aspek yg tertera

Banda Aceh, 04 Mei 2026
Validator,

Dr. Maslun, S. P. M.
NIP. 197103151983021009

Lampiran 21 Validasi Ahli Bahasa

INSTRUMEN UNTUK MEMVALIDASI BAHASA PADA PRODUK E-LKPD MATERI JUAL BELI BERBASIS PBL DI MADRASAH TSANAWIYAH

Nama Validator : Fadhilah, MA.
Bidang Keahlian : Bahasa
Hari/Tanggal : Rabu / 08 - 04 - 2026

Petunjuk pengisian angket

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai Ahli bahasa terhadap kesesuaian penggunaan bahasa dalam produk E-LKPD Materi Jual Beli Berbasis PBL di Madrasah Tsanawiyah.
2. Penilaian dan komentar Bapak/Ibu sangat membantu untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas E-LKPD ini. Sehubungan dengan hal tersebut Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan yang tersedia sesuai dengan pandangan Bapak/Ibu dengan membubuhkan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia.
3. Penilaian Bapak/Ibu mengacu pada kriteria sebagai berikut.

Kriteria	Skor	Keterangan dan Deskripsi
SB	4	Sangat baik (Bahasa tepat secara kaidah, jelas maknanya, dan konsisten penggunaannya)
B	3	Baik (Bahasa cukup tepat, terdapat kesalahan kecil yang tidak mengganggu pemahaman)
KB	2	Kurang baik (Bahasa kurang tepat, kesalahan mulai mengganggu pemahaman)
TB	1	Tidak baik (Bahasa tidak tepat dan menghambat pemahaman)

No	Aspek Penilaian	Skor Penilaian				Catatan Validator
		4	3	2	1	
		SB	B	KB	TB	
A	Struktur dan Kejelasan Bahasa					
1	Kalimat disusun sesuai struktur bahasa Indonesia yang baku	✓				
2	Kalimat mudah dipahami dan tidak membingungkan	✓				
B	Tata Bahasa dan Ejaan					
3	Tata bahasa sesuai dengan kaidah PUEBI (Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia)	✓				
4	Penulisan ejaan, huruf kapital, dan tanda baca tepat	✓				
5	Penggunaan kata dan istilah konsisten dan sesuai KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia)		✓			
C	Diksi dan Pilihan Kata					
6	Kata-kata yang digunakan sesuai dengan kemampuan siswa MTs	✓				
8	Tidak terdapat penggunaan istilah yang sulit dipahami tanpa keterangan	✓				
D	Komunikatif dan Interaktif					
9	Bahasa bersifat komunikatif dan tidak kaku	✓				
10	Bahasa mampu menarik minat dan mendorong partisipasi siswa	✓				

11	Bahasa mendukung proses berpikir kritis sesuai pendekatan PBL (Problem Based Learning)	✓				
E. Kesesuaian dengan Tingkat Perkembangan Peserta Didik						
12	Bahasa sesuai dengan tingkat pemahaman kognitif siswa MTs	✓				
13	Bahasa sesuai dengan perkembangan emosional siswa	✓				
F Petunjuk Kegiatan dan Instruksi Tugas						
14	Instruksi dan perintah kegiatan ditulis dengan jelas, runtut, dan mudah diikuti	✓				
15	Bahasa instruksi mendorong eksplorasi dan kerja kelompok sesuai sintaks PBL	✓				

Kesimpulan:

Mohon beri tanda (✓) pada kolom sesuai kesimpulan

☐

Layak digunakan tanpa revisi

☒

Layak digunakan dengan revisi

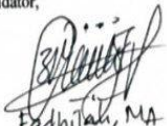
☐

Tidak layak digunakan

Komentar dan saran perbaikan secara umum:

Layak digunakan sebagai instrumen penelitian

Banda Aceh, 08-04-2026
Validator,


(Fadhliah, MA)
NIP. 197502162007012014

**INSTRUMEN UNTUK MEMVALIDASI BAHASA PADA PRODUK
E-LKPD MATERI JUAL BELI BERBASIS PBL DI MADRASAH TSANAWIYAH**

Nama Validator : Salma Hayati, M.Pd
Bidang Keahlian : Bahasa
Hari/Tanggal : 22/April/2026

Petunjuk pengisian angket

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai Ahli bahasa terhadap kesesuaian penggunaan bahasa dalam produk E-LKPD Materi Jual Beli Berbasis PBL di Madrasah Tsanawiyah.
2. Penilaian dan komentar Bapak/Ibu sangat membantu untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas E-LKPD ini. Sehubungan dengan hal tersebut Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan yang tersedia sesuai dengan pandangan Bapak/Ibu dengan membubuhkan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia.
3. Penilaian Bapak/Ibu mengacu pada kriteria sebagai berikut.

Kriteria	Skor	Keterangan dan Deskripsi
SB	4	Sangat baik (Bahasa tepat secara kaidah, jelas maknanya, dan konsisten penggunaannya)
B	3	Baik (Bahasa cukup tepat, terdapat kesalahan kecil yang tidak mengganggu pemahaman)
KB	2	Kurang baik (Bahasa kurang tepat, kesalahan mulai mengganggu pemahaman)
TB	1	Tidak baik (Bahasa tidak tepat dan menghambat pemahaman)

No	Aspek Penilaian	Skor Penilaian				Catatan Validator
		4	3	2	1	
		SB	B	KB	TB	
A	Struktur dan Kejelasan Bahasa					
1	Kalimat disusun sesuai struktur bahasa Indonesia yang baku		✓			
2	Kalimat mudah dipahami dan tidak membingungkan	✓				
B	Tata Bahasa dan Ejaan					
3	Tata bahasa sesuai dengan kaidah PUEBI (Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia)	✓				
4	Penulisan ejaan, huruf kapital, dan tanda baca tepat	✓				
5	Penggunaan kata dan istilah konsisten dan sesuai KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia)	✓				
C	Diksi dan Pilihan Kata					
6	Kata-kata yang digunakan sesuai dengan kemampuan siswa MTs	✓				
8	Tidak terdapat penggunaan istilah yang sulit dipahami tanpa keterangan	✓				
D	Komunikatif dan Interaktif					
9	Bahasa bersifat komunikatif dan tidak kaku	✓				
10	Bahasa mampu menarik minat dan mendorong partisipasi siswa	✓				

11	Bahasa mendukung proses berpikir kritis sesuai pendekatan PBL (Problem Based Learning)		✓				
E. Kesesuaian dengan Tingkat Perkembangan Peserta Didik							
12	Bahasa sesuai dengan tingkat pemahaman kognitif siswa MTs	✓					
13	Bahasa sesuai dengan perkembangan emosional siswa	✓					
F. Petunjuk Kegiatan dan Instruksi Tugas							
14	Instruksi dan perintah kegiatan ditulis dengan jelas, runtut, dan mudah diikuti	✓					
15	Bahasa instruksi mendorong eksplorasi dan kerja kelompok sesuai sintaks PBL	✓					

Kesimpulan:

Mohon beri tanda (✓) pada kolom sesuai kesimpulan

☒

Layak digunakan tanpa revisi

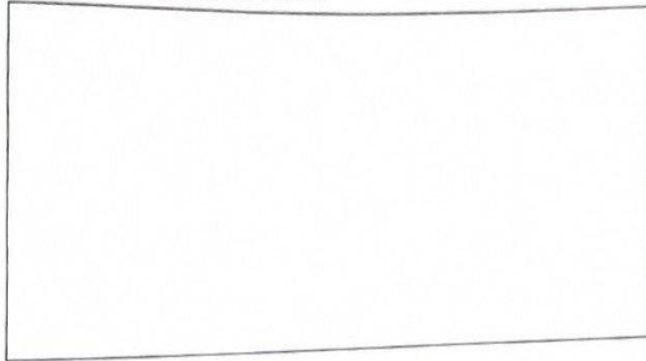
☐

Layak digunakan dengan revisi

☐

Tidak layak digunakan

Komentar dan saran perbaikan secara umum:



Banda Aceh, 22 - 4 - 2026
Validator,


(.....Salma Hayati, M.Ed.....)
NIP. 197503132007012025

Lampiran 22 Validasi Butir Soal Evaluasi

INSTRUMEN UNTUK MEMVALIDASI BUTIR SOAL EVALUASI MATERI JUAL BELI BERBASIS PBL DI MADRASAH TSANAWIYAH

Nama Validator : Realita, S.Ag, M.Ag
Bidang Keahlian : Evaluasi
Hari/Tanggal : 18 Mei 2026

Petunjuk pengisian angket

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli evaluasi terhadap kesesuaian butir soal evaluasi pada E-LKPD Materi Jual Beli Berbasis PBL di Madrasah Tsanawiyah.
2. Penilaian dan komentar Bapak/Ibu sangat membantu untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas E-LKPD ini. Sehubungan dengan hal tersebut Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan yang tersedia sesuai dengan pandangan Bapak/Ibu dengan membubuhkan tanda centang (√) pada kolom yang tersedia.
3. Penilaian Bapak/Ibu mengacu pada kriteria sebagai berikut.

Kriteria	Skor	Keterangan
SB	4	Sangat baik
B	3	Baik
KB	2	Kurang baik
TB	1	Tidak baik

No	Aspek Penilaian	Skor Penilaian				Catatan Validator
		4	3	2	1	
		SB	B	KB	TB	
A Aspek Kesesuaian dengan Capaian Pembelajaran (CP)						
1	Soal sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP)	✓				
2	Soal mengukur Tujuan Pembelajaran (TP) yang dirumuskan	✓				
3	Soal sesuai dengan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)		✓			
B Aspek Konstruksi Soal						
4	Pokok soal dirumuskan jelas dan tidak ambigu	✓	✗			
5	Satu soal hanya memiliki satu jawaban benar	✓				
6	Distraktor berfungsi dan logis		✓			
7	Soal menggunakan stimulus (Soal HOTS)	✓				
C Aspek Bahasa						
8	Menggunakan bahasa baku sesuai Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI)	✓				
9	Kalimat komunikatif dan sesuai tingkat perkembangan siswa	✓				
10	Tidak mengandung makna ganda	✓				
D Aspek Kognitif						
11	Soal sesuai level kognitif (C1-C6)		✓			
12	Soal mengukur pemahaman	✓				

Kesimpulan:

Mohon beri tanda (√) pada kolom sesuai kesimpulan

☐

Layak digunakan tanpa revisi

☒

Layak digunakan dengan revisi

☐

Tidak layak digunakan

Komentar dan saran perbaikan secara umum:

Setelah beberapa kali perbaikan, butir soalnya sudah bagus, akan tetapi perlu sedikit perbaikan lagi di stimulus pada no 10.

Banda Aceh,18/5/..... 2026
Validator,



(.....)
NIP. 19771010 2006012002

**INSTRUMEN UNTUK MEMVALIDASI BUTIR SOAL EVALUASI
MATERI JUAL BELI BERBASIS PBL DI MADRASAH TSANAWIYAH**

Nama Validator : Dr. Zubaidah, S.Ag., M.Ed

Bidang Keahlian : Evaluasi

Hari/Tanggal : Jumat, 14/4/2026

Petunjuk pengisian angket

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli evaluasi terhadap kesesuaian butir soal evaluasi pada E-LKPD Materi Jual Beli Berbasis PBL di Madrasah Tsanawiyah.
2. Penilaian dan komentar Bapak/Ibu sangat membantu untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas E-LKPD ini. Sehubungan dengan hal tersebut Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan yang tersedia sesuai dengan pandangan Bapak/Ibu dengan membubuhkan tanda centang (√) pada kolom yang tersedia.
3. Penilaian Bapak/Ibu mengacu pada kriteria sebagai berikut.

Kriteria	Skor	Keterangan
SB	4	Sangat baik
B	3	Baik
KB	2	Kurang baik
TB	1	Tidak baik

No	Aspek Penilaian	Skor Penilaian				Catatan Validator
		4	3	2	1	
		SB	B	KB	TB	
A Aspek Kesesuaian dengan Capaian Pembelajaran (CP)						
1	Soal sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP)	✓				
2	Soal mengukur Tujuan Pembelajaran (TP) yang dirumuskan	✓				
3	Soal sesuai dengan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)	✓				
B Aspek Konstruksi Soal						
4	Pokok soal dirumuskan jelas dan tidak ambigu		✓			
5	Satu soal hanya memiliki satu jawaban benar	✓				
6	Distraktor berfungsi dan logis		✓			
7	Soal menggunakan stimulus	✓				
C Aspek Bahasa						
8	Menggunakan bahasa baku sesuai Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI)	✓				
9	Kalimat komunikatif dan sesuai tingkat perkembangan siswa	✓				
10	Tidak mengandung makna ganda	✓				
D Aspek Kognitif						
11	Soal sesuai level kognitif (C1–C6)	✓				
12	Soal mengukur pemahaman	✓				

Kesimpulan:

Mohon beri tanda (√) pada kolom sesuai kesimpulan

☐

Layak digunakan tanpa revisi

☒

Layak digunakan dengan revisi

☐

Tidak layak digunakan

Komentar dan saran perbaikan secara umum:

Mix kan jenis / bentuk soal (jangan
monoton)

Banda Aceh, 19 April 2026
Validator,



(.....)

NIP. 197009242001122001

Lampiran 23 Validasi E-Soal Evaluasi

INSTRUMEN UNTUK MEMVALIDASI E-SOAL EVALUASI MATERI JUAL BELI BERBASIS PBL DI MADRASAH TSANAWIYAH

Nama Validator : Dr. Zubaidah, S.Ag, M.Ed
Bidang Keahlian : Evaluasi
Hari/Tanggal : 14 / 4 / 2024

Petunjuk pengisian angket

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli media terhadap kesesuaian e-soal evaluasi Materi Jual Beli Berbasis PBL di Madrasah Tsanawiyah pada produk E-LKPD.
2. Penilaian dan komentar Bapak/Ibu sangat membantu untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas e-soal evaluasi ini. Sehubungan dengan hal tersebut Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan yang tersedia sesuai dengan pandangan Bapak/Ibu dengan membubuhkan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia.
3. Penilaian Bapak/Ibu mengacu pada kriteria sebagai berikut.

Kriteria	Skor	Keterangan
SB	4	Sangat baik
B	3	Baik
KB	2	Kurang baik
TB	1	Tidak baik

No	Aspek Penilaian	Skor Penilaian				Catatan Validator
		4	3	2	1	
		SB	B	KB	TB	
A	Aspek Desain & Tampilan Visual					
1	Teks soal tampil jelas dan mudah dibaca di layar HP atau komputer	✓				
2	Pemilihan jenis dan ukuran huruf mudah dibaca (<i>readable</i>) pada layar komputer maupun HP.	✓				
3	Jarak antar soal tidak terlalu rapat		✓			
4	Pilihan jawaban tersusun rapi dan tidak saling tumpang tindih		✓			
5	Penggunaan warna dan gaya desain konsisten dari halaman awal hingga akhir.	✓				
B	Aspek Fungsionalitas Pilihan Ganda					
6	Setiap soal hanya memiliki satu jawaban benar	✓				
7	Sistem klik pada opsi jawaban berfungsi dengan baik	✓				
8	Jawaban yang dipilih dapat diedit sebelum diklik finish	✓				
C	Aspek Kejelasan Instruksi Digital					
9	Petunjuk pengerjaan ditampilkan di awal soal	✓				
10	Bahasa instruksi singkat dan mudah dipahami	✓				
11	Siswa memahami cara mengirim jawaban	✓				

D	Aspek Ketepatan Sistem Penilaian Otomatis								
12	Proses pengiriman jawaban berjalan lancar	✓							
13	Skor otomatis muncul setelah diklik finish dan dikirim	✓							
14	Perhitungan skor sesuai jumlah soal	✓							
15	Sistem membedakan jawaban benar dan salah secara akurat	✓							
16	Sistem menampilkan hasil tanpa error	✓							

Kesimpulan:

Mohon beri tanda (√) pada kolom sesuai kesimpulan

☒

Layak digunakan tanpa revisi

☐

Layak digunakan dengan revisi

☐

Tidak layak digunakan

Komentar dan saran perbaikan secara umum:

Banda Aceh, 19/4/2026
Validator,

Dr. Zubaidah M, Ed
NIP.

**INSTRUMEN UNTUK MEMVALIDASI E-SOAL EVALUASI
MATERI JUAL BELI BERBASIS PBL DI MADRASAH TSANAWIYAH**

Nama Validator : *Dr. Mashun' N. P. S.*
Bidang Keahlian : *Manajemen & Media Pembelajaran*
Hari/Tanggal : *Senin / 01 Mei 2023*

Petunjuk pengisian angket

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli media terhadap kesesuaian e-soal evaluasi Materi Jual Beli Berbasis PBL di Madrasah Tsanawiyah pada produk E-LKPD.
2. Penilaian dan komentar Bapak/Ibu sangat membantu untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas e-soal evaluasi ini. Sehubungan dengan hal tersebut Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan yang tersedia sesuai dengan pandangan Bapak/Ibu dengan membubuhkan tanda centang (√) pada kolom yang tersedia.
3. Penilaian Bapak/Ibu mengacu pada kriteria sebagai berikut.

Kriteria	Skor	Keterangan
SB	4	Sangat baik
B	3	Baik
KB	2	Kurang baik
TB	1	Tidak baik

No	Aspek Penilaian	Skor Penilaian				Catatan Validator
		4	3	2	1	
		SB	B	KB	TB	
A Aspek Desain & Tampilan Visual						
1	Teks soal tampil jelas dan mudah dibaca di layar HP atau komputer	✓				
2	Pemilihan jenis dan ukuran huruf mudah dibaca (<i>readable</i>) pada layar komputer maupun HP.		✓			Upayakan fontnya sama kearah pada jawabannya.
3	Jarak antar soal tidak terlalu rapat					
4	Pilihan jawaban tersusun rapi dan tidak saling tumpang tindih	✓				
5	Penggunaan warna dan gaya desain konsisten dari halaman awal hingga akhir.	✓				
B Aspek Fungsionalitas Pilihan Ganda						
6	Setiap soal hanya memiliki satu jawaban benar	✓				
7	Sistem klik pada opsi jawaban berfungsi dengan baik	✓				
8	Jawaban yang dipilih dapat diedit sebelum diklik finish	✓				
C Aspek Kejelasan Instruksi Digital						
9	Petunjuk pengerjaan ditampilkan di awal soal	✓				
10	Bahasa instruksi singkat dan mudah dipahami	✓				
11	Siswa memahami cara mengirim jawaban	✓				

D Aspek Ketepatan Sistem Penilaian Otomatis						
12	Proses pengiriman jawaban berjalan lancar	✓				
13	Skor otomatis muncul setelah diklik finish dan dikirim	✓				
14	Perhitungan skor sesuai jumlah soal	✓				
15	Sistem membedakan jawaban benar dan salah secara akurat	✓				
16	Sistem menampilkan hasil tanpa error	✓				

Kesimpulan:

Mohon beri tanda (√) pada kolom sesuai kesimpulan

- ☐ Layak digunakan tanpa revisi
- ☒ Layak digunakan dengan revisi
- ☐ Tidak layak digunakan

Komentar dan saran perbaikan secara umum:

✓

Banda Aceh, 04-Des-2026
Validator,

Dr. Masduki Ag. MA
(.....)
NIP. 6710315483903609

Lampiran 24 Uji Kepraktisan Oleh Guru

INSTRUMEN KEPRAKTISAN GURU TERHADAP E-LKPD MATERI JUAL BELI BERBASIS PBL DI MADRASAH TSANAWIYAH

Nama Instansi : MTsN 2 Aceh Besar
Hari/Tanggal : Sabtu / 03 Mei 2024
Nama Validator : NUFHUAH, S.Ag

Petunjuk Pengisian Angket

1. Bapak/Ibu diminta untuk memberikan penilaian (validasi) terhadap E-LKPD yang kami kembangkan
2. Baca dengan seksama petunjuk dan pernyataan di bawah ini sebelum anda mengisi
3. Pengisian lembar validasi ini dilakukan dengan memberikan tanda cek list ($\checkmark$) pada kolom yang telah disediakan.
Dengan keterangan sebagai berikut :
SS : Sangat Setuju
S : Setuju
KS : Kurang Setuju
TS : Tidak Setuju
4. Kritik dan saran serta komentar mohon ditulis pada tempat yang telah disediakan.
5. Setelah selesai mengisi lembar angket, mohon lembar angket dikembalikan.
6. Terima kasih atas partisipasinya dalam mengisi angket ini.

No	Aspek Penilaian	Skor Penilaian			
		SS	S	KS	TS
A Aspek Kemudahan					
1	E-LKPD mudah untuk dioperasikan	✓			
2	E-LKPD dapat digunakan kembali untuk membantu pembelajaran di rumah oleh siswa	✓			
3	Kemudahan dalam memahami materi yang disajikan dalam bentuk video maupun tulisan	✓			
B Aspek Penyajian Materi					
4	Bahasa yang digunakan mudah untuk dipahami	✓			
5	Permasalahan yang disajikan dalam E-LKPD merupakan permasalahan nyata yang ada dalam kehidupan sehari-hari	✓			
6	Pemberian contoh soal dapat membantu siswa dalam Berlatih	✓			
7	Gambar yang disajikan dapat mempermudah siswa dalam memahami materi	✓			
C Tampilan					
8	Media yang dikembangkan didesain secara menarik	✓			
9	Pemilihan warna yang digunakan menarik	✓			
10	Jenis huruf (font) jelas	✓			
11	Teks yang disajikan mudah untuk dibaca	✓			
D Efek Bagi Strategi Pembelajaran					
12	E-LKPD ini dapat membantu dalam proses Pembelajaran		✓		
13	E-LKPD yang dikembangkan dapat digunakan	✓			

Saran :

E-LKPD sangat bagus diterapkan dalam pembelajaran,
tapi tidak semua siswa fokus belajar dengan menggunakan
E-LKPD karena gaya belajar siswa itu berbeda - beda.

ACEH BESAR, 23 Mei 2026
Validator


(NURHIDAH, S. Ag.)

Lampiran 25 Uji Kepraktisan Oleh Peserta Didik

Aspek Penilaian	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12	S13	S14	S15	S16	S17	S18	S19	Kepuasan (%)	
Penginputan data siswa ke dalam E-LKP Dmu dan diisi	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	93,42 %
Instruksi pada E-L	3	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	4	88,16 %

[illegible]

ra u m u m da pa t dig un ak an de ng an mu da h																						
E- L KP D ya ng dik em ba ng ka n sec ara um um ber fu ng si unt	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	86 ,2 5 %

[illegible]

		Islam		
Peserta didik dapat mengidentifikasi unsur-unsur jual beli yang sah menurut syariat Islam berdasarkan kasus jual beli melalui media digital.	Jual Beli	Disajikan kasus jual beli melalui media digital, peserta didik dapat mengidentifikasi unsur-unsur jual beli yang harus dipenuhi agar transaksi tersebut sah menurut Islam.	Pilihan Ganda	2
Peserta didik dapat membandingkan antara jual beli langsung dan jual beli online berdasarkan ketentuan hukum Islam.	Jual Beli	Disajikan dua bentuk transaksi jual beli, yaitu jual beli langsung dan jual beli online, peserta didik dapat membandingkan keduanya berdasarkan hukum Islam	Pilihan Ganda	3
Peserta didik dapat menunjukkan aspek-aspek yang menyebabkan jual beli tersebut sah atau tidak sah menurut hukum Islam	Jual Beli	Disajikan sebuah kasus jual beli melalui media sosial, peserta didik dapat menunjukkan aspek-aspek	Pilihan Ganda	4

		yang menyebabkan jual beli tersebut sah atau tidak sah menurut hukum Islam.		
Peserta didik dapat menemukan bagian-bagian dari transaksi jual beli melalui platform digital yang tidak sesuai dengan ketentuan syariat Islam	Jual Beli	Disajikan sebuah kasus jual beli melalui platform digital, peserta didik dapat menemukan bagian-bagian dari transaksi yang tidak sesuai dengan ketentuan jual beli dalam Islam	Pilihan Ganda	5
peserta didik dapat menghubungkan kasus kesalahan pahaman dalam akad jual beli online dengan syarat dan rukun jual beli dalam Islam.	Jual Beli	Disajikan kasus jual beli online antara penjual dan pembeli yang terjadi kesalahpahaman dalam akad, peserta didik dapat menghubungkan kejadian tersebut dengan syarat dan rukun jual beli dalam Islam	Pilihan Ganda	6

peserta didik dapat mengaitkan permasalahan kerugian konsumen dalam kasus jual beli online dengan prinsip keadilan dan kejujuran dalam hukum jual beli Islam.	Jual Beli	Disajikan kasus jual beli online yang mengakibatkan kerugian konsumen, peserta didik dapat mengaitkan permasalahan tersebut dengan prinsip keadilan dan kejujuran dalam hukum jual beli Islam	Pilihan Ganda	7
peserta didik dapat memecahkan permasalahan sengketa antara penjual dan pembeli dalam jual beli online dengan menerapkan prinsip-prinsip jual beli dalam Islam.	Jual Beli	Disajikan kasus sengketa antara penjual dan pembeli dalam jual beli online, peserta didik dapat memecahkan masalah tersebut berdasarkan prinsip-prinsip jual beli dalam Islam	Pilihan Ganda	8
peserta didik dapat menyimpulkan hukum dan keabsahan jual beli online yang mengandung unsur	Jual Beli	Disajikan kasus jual beli online yang mengandung unsur penipuan, peserta didik	Pilihan Ganda	9

penipuan berdasarkan ketentuan syariat Islam.		dapat menyimpulkan hukum dan keabsahan jual beli tersebut menurut syariat Islam.		
peserta didik dapat memberikan argumentasi tentang keabsahan suatu transaksi jual beli online yang merugikan salah satu pihak berdasarkan hukum Islam.	Jual Beli	Disajikan kasus jual beli online yang merugikan salah satu pihak, peserta didik dapat memberi argumentasi tentang keabsahan transaksi tersebut menurut hukum Islam.	Pilihan Ganda	10

DOKUMENTASI PENELITIAN TESIS



MTsN 2 Aceh Besar



Peserta Didik Kelas IX MTsN 2 Aceh Besar



Proses Menjelaskan Produk E-LKPD yang dikembangkan



Proses Pengerjaan E-LKPD oleh Peserta Didik

E-LKPD dapat diakses melalui link: <https://bit.ly/3RwIck5>

E-LKPD juga dapat diakses melalui barcode dibawah ini:



DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENULIS

Identitas

Nama	: Maulidia
NIM	: 231003044
Tempat/Tgl Lahir	: Desa Alue, 3 Juni 2001
Jenis Kelamin	: Perempuan
Status Perkawinan	: Belum Kawin
Pekerjaan	: Mahasiswa
Agama	: Islam
Alamat Aceh Utara	: Desa Alue, Kec. Tanah Luas, Kab.
No Hp	: 085368328780
E-Mail	: maulidia0300@gmail.com

Riwayat Pendidikan

SD/MIN	: SD Negeri 4 Tanah Luas
Tahun Lulus	: 2013
SMP/MTsS	: MTsS Al-Muslimun Lhoksukon
Tahun Lulus	: 2017
SMA/MAS	: MAS Al-Muslimun Lhoksukon
Tahun Lulus	: 2019
Universitas	: S1 UIN Ar-Raniry Banda Aceh
Tahun Lulus	: 2024
Universitas	: S2 UIN Ar-Raniry Banda Aceh
Tahun Lulus	: 2026

Data Orang Tua

Nama Ayah : Sulaiman

Nama Ibu : Nurhadisah

Pekerjaan Ayah : PNS

Pekerjaan Ibu : PNS

Alamat : Desa Alue, Kec. Tanah Luas, Kab.
Aceh Utara

KARYA ILMIAH

No	Tahun	Judul	Penerbit/Jurnal
1	2025	Strengthening Students' Character in Overcoming the Moral Crisis of the Young Generation in the Al-Muslimun Lhoksukon Integrated Dayah	Jurnal Pendidikan Tambusai: <u>Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai</u> 9 (2), 20565-20573
2	2025	Variety of Human Intelligence: Implications for Education and Self-Development	Global education Journal: <u>Civiliza Publishing</u> 3 (2), 118-127 https://journal.civiliza.org/index.php/gej/article/view/644
3	2025	Dari Kecemasan Menuju Kebahagiaan: Strategi Mengelola Respon Emosional dalam Kehidupan Sehari-Hari	Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan: Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai 3. No.4, (843-850) https://jerkin.org/ind

			ex.php/jerkin/article/view/553
4	2025	The Journey of Human Life in Islamic Perspective: Learning from the Spirit to the Hereafter2	Jurnal Al-Jadwa: Universitas Islam Internasional Darullughah Wadda'wah 4 (2), 267-283 https://ejournal.uiida.lwa.ac.id/index.php/al-jadwa/article/view/2570
5	2025	Ahad Hadith and Its Authoritativeness	Jurnal El-sunnah: Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang 6 (2) https://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/el-sunnah/article/view/27579
6	2025	Study of Islamic Education Policy in the Digital Era: Challenges and Opportunities for Technology-Based Learning by Utilizing Canva at SMAN 4 Kuala Nagan Raya	Jurnal kependidikan media: Universitas Muhammadiyah Makassar 14 (2), 59-72 https://journal.unismuh.ac.id/index.php/media/article/view/18849

Banda Aceh, 21 Agustus 2026

Penulis,

Maulidia