PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK ELEKTRONIK BERBASIS FLIPBOOK PADA MATA PELAJARAN PAI BP TERINTEGRASI MODERASI BERAGAMA KELAS V SDN KRADINAN 02 MADIUN

TESIS

Oleh :
CHOIRUN NISA
NIM.505230022

PROGRAM MAGISTER
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
PASCASARJANA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PONOROGO
2025

ABSTRAK

Nisa, Choirun. 2025. *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik Berbasis Flipbook Pada Mata Pelajaran PAI BP Terintegrasi Moderasi Beragama Kelas V SDN Kradinan 02 Madiun.* **Tesis**. Program Studi Pendidikan Agama Islam Pascasarjana IAIN Ponorogo. Pembimbing : Dr. Sugiyar, M.Pd.I. dan Dr. Basuki, M.Ag.

Kata Kunci : E-LKPD (Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik); *Flipbook*; Moderasi Beragama.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya kasus peserta didik mudah bosan dan kurang memerhatikan ketika pembelajaran. Sebagaimana fakta di lapangan menunjukkan permasalahan yang terdapat di SDN Kradinan 02, belum menggunakan media pembelajaran yang inovatif. Selain itu, ketersediaan sumber belajar di sekolah yang masih sangat monoton, kurang menarik, dan terlihat kaku. Disisi lain sekolah yang mendapat subsidi Tablet Android sejumlah 20 buah dari Pemerintah, belum dimanfaatkan secara optimal dalam pembelajaran. Permasalahan lain juga terlihat ketika beberapa peserta didik membatasi pertemanan dengan teman baru yang berasal dari luar daerah. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti mengembangkan E-LKPD berbasis *flipbook* terintegrasi moderasi beragama dalam mata pelajaran PAI BP. Dikembangkannya E-LKPD ini diharapkan dapat bersinergi dengan baik untuk membantu peserta didik belajar secara maksimal. Serta untuk memberikan pemahaman tentang pentingnya nilai moderasi dalam kehidupan sehari-hari. Pengintegrasian materi nilai moderasi beragama dalam E-LKPD berbasis *flipbook* ini dikemas semenarik mungkin dengan disertai animasi dan video pendukung.

Tujuan penelitian ini adalah untuk: (1) mendeskripsikan bagaimana pengembangan E-LKPD; (2) mengetahui

Tanggapan peserta didik terhadap adanya E-LKPD; dan (3) mengetahui Efektivitas E-LKPD Berbasis Flipbook.

Penelitian ini termasuk jenis penelitian lapangan dengan menggunakan pendekatan R&D (*Research and Development)*. Dengan model pengembangan ADDIE *(Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation).* Analisis data dilakukan menggunakan Uji *Paired Sample T-test* dan untuk mengukur tingkat keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan *Gain Ternormalisasi* (N-gain).

Temuan yang diperoleh menunjukkan hasil angket respon peserta didik rata-rata presentase 98,7% masuk dalam kategori sangat positif**.** Data dari ahli materi terhadap E-LKPD yang terintegrasi moderasi beragama menujukkan skor 96,7% kategori sangat positif. sedangkan dari ahli media menunjukkan skor 96% dengan kategori sangat positif. Hasil penilaian dari 21 peserta didik, diperoleh rata-rata *Pre Test* **58.33,** sedangkan rata-rata *Post Test* **90.00.** Serta hasil dari nilai N-Gain sebesar 0.7773 dengan **kategori tinggi.** Kemudian untuk N-Gain persen, nilai mean yang diperoleh adalah 77.7297, nilai berada > 76, maka tafsirannya Sangat Efektif. Sehingga, penggunaan E-LKPD di kelas V SDN Kradinan 02 dikategorikan **Sangat Efektif**.

PONOROGO

ABSTRACT

Nisa, Choirun. 2025. Development of Electronic Student Worksheets Based on Flipbooks in Integrated Islamic Religious Moderation Subjects for Class V of SDN Kradinan 02 Madiun. **Thesis.** Postgraduate Islamic Religious Education Study Program, IAIN Ponorogo. Advisors: Dr. Sugiyar, M.Pd.I. and Dr. Basuki, M.Ag.

Keywords: E-LKPD (Electronic Student Worksheets); Flipbook; Religious Moderation.

This research is motivated by the case of students who get bored easily and pay less attention during learning. As the facts in the field show, the problems found in SDN Kradinan 02 have not used innovative learning media. In addition, the availability of learning resources in schools is still very monotonous, less interesting, and looks rigid. On the other hand, schools that receive subsidies for 20 Android Tablets from the Government have not been optimally utilized in learning. Another problem is also seen when some students limit friendships with new friends who come from outside the region. Based on these problems, researchers developed an E-LKPD based on flipbooks integrated with religious moderation in the PAI BP subject. The development of this E-LKPD is expected to synergize well to help students learn optimally. As well as to provide an understanding of the importance of moderation values in everyday life. The integration of religious moderation value material in this flipbook-based E-LKPD is packaged as attractively as possible with supporting animations and videos.

The purpose of this study is to: (1) describe how E-LKPD is developed; (2) find out students' responses to the existence of E-LKPD; and (3) find out the effectiveness of E-LKPD based on Flipbooks.

This study is a type of field research using the R&D (Research and Development) approach. With the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Data analysis was carried out using the Paired Sample T-test and to measure the level of effectiveness of the developed learning media using Normalized Gain (N-gain).

The findings obtained showed that the results of the student response questionnaire averaged 98.7% in the very positive category. Data from material experts on E-LKPD integrated with religious moderation showed a score of 96.7% in the very positive category. while from media experts showed a score of 96% in the very positive category. The assessment results of 21 students, obtained an average Pre Test of **58.33**, while the average Post Test was **90.00**. And the results of the N-Gain value of 0.7773 with a high category. Then for the N-Gain percentage, the mean value obtained was 77.7297, the value was > 76, then the interpretation was **Very Effective.** Thus, the use of E-LKPD in class V SDN Kradinan 02 is categorized as **Very Effective.**

PONOROGO

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Setelah Melalui pengkajian dan telaah mendalam dalam proses bimbingan intensif terhadap tesis yang ditulis oleh Choirun Nisa NIM.505230022 dengan judul : **"Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik Berbasis Flipbook Pada Mata Pelajaran PAI BP Terintegrasi Moderasi Beragama di SDN Kradinan 2 Madiun"**, Maka tesis ini sudah dipandang layak diajukan dalam agenda ujian tesis pada Sidang Majelis Munaqosah Tesis.

Ponorogo, 17 Februari 2025

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. Sugiyar, M.Pd.I	**Dr. Basuki, M.Ag.**
NIP.19740209200641001	**NIP.`197210102003121003**

IAIN PONOROGO

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO
PASCASARJANA
Terakreditasi B Sesuai SK BAN-PT Nomor: 2619/SK/BAN-PT/Ak-SURV/PT/XI/2016
Alamat: Jln. Pramuka 156 Ponorogo 63471 Telp. (0352) 481277 Fax. (0352) 461893
Website: www.iainponorogo.ac.id Email: pascasarjana@stainponorogo.ac.id

KEPUTUSAN DEWAN PENGUJI

Tesis yang ditulis oleh **Choirun Nisa, NIM 505230022, Program Magister** Program Studi Pendidikan Agama Islam dengan judul: **"Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik Berbasis Flipbook pada Mata Pelajaran PAI BP Terintegrasi Moderasi Beragama Kelas V SDN Kradinan 02 Madiun"** telah dilakukan ujian tesis dalam sidang Majelis *Munaqashah* Tesis Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri Ponorogo pada **Hari Jum'at, tanggal 28 Februari 2025** dinyatakan **LULUS.**

Dewan Penguji

No	Nama Penguji	Tanda Tangan	Tanggal
1	**Dr. Muh.Tasrif, M.Ag.** **NIP 19740108199931001** Ketua Sidang		19/05/2025
2	**Dr. H. Moh.Miftahul Choiri, M.Ag.** **NIP 197404181999031002** Penguji Utama		09/04/25
3	**Dr. Sugiyar, M.Pd.I.** **NIP 197402092006041001** Penguji		14/04/25
4	**Dr. Basuki, M.Ag.** **NIP 197210102003121003** Sekretaris		19/3/25

Ponorogo, 4 April 2025
Direktur Pascasarjana

Dr. Muh.Tasrif, M.Ag
NIP 19740108199931001

SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI

Yang Bertanda tangan di bawah ini:

Nama	:	Choirun Nisa
NIM	:	5050230022
Fakultas	:	Pascasarjana
Program studi	:	Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi/Tesis	:	Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik Berbasis Flipbook Pada Mata Pelajaran PAI BP Terintegerasi Moderasi Beragama Kelas V SDN Kradinan 02 Madiun

Menyatakan bahwa naskah skripsi / tesis telah diperiksa dan disahkan oleh dosen pembimbing. Selanjutnya saya bersedia naskah tersebut dipublikasikan oleh perpustakaan IAIN Ponorogo yang dapat diakses di **etheses.iainponorogo.ac.id.** Adapun isi dari keseluruhan tulisan tersebut, sepenuhnya menjadi tanggung jawab dari penulis.

Demikian pernyataan saya untuk dapat dipergunakan semestinya.

Ponorogo, 16 April 2025

penulis,

Choirun Nisa
NIM.505230022

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya Choirun Nisa NIM.505230022 Program Magister Program Studi Pendidikan Agama Islam menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tesis dengan judul : **"Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik Berbasis Flipbook Pada Mata Pelajaran PAI BP Terintegrasi Moderasi Beragama di SDN Kradinan 2 Madiun"**, Ini merupakan hasil karya mandiri yang diusahakan dari kerja-kerja ilmiah saya sendiri kecuali beberapa kutipan dan ringkasan yang saya rujuk di mana tiap-tiap satuan dan catatannya telah saya nyatakan dan jelaskan sumber rujukannya. Apabila di kemudian hari ditemukan bukti lain tentang adanya plagiasi, Saya bersedia mempertanggungjawabkannya secara akademik dan secara hukum.

Ponorogo, 14 Februari 2025

Pembuat Pernyataan

CHOIRUN NISA

NIM. 505230022

DAFTAR ISI

ABSTRAK ..... **ii**

PERSETUJUAN PEMBIMBING ..... **vi**

KEPUTUSAN DEWAN PENGUJI ..... **vii**

PERSETUJUAN PUBLIKASI ..... **viii**

PERNYATAAN KEASLIAN ..... **ix**

DAFTAR ISI ..... **x**

DAFTAR GAMBAR ..... **xiv**

DAFTAR TABEL ..... **xvi**

BAB I PENDAHULUAN **1**

A. Latar Belakang Masalah 1

B. Batasan Masalah 11

C. Kebaruan Produk 12

D. Fokus Pengembangan Produk 13

E. Tujuan Penelitian 13

F. Manfaat Penelitian 14

G. Sistematika Pembahasan 16

BAB II KAJIAN TEORI **19**

A. Kajian Teori 19

1. Pengembangan Media Pembelajaran 19

2. E-LKPD (Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik) 20
3. *Flipbook* 43
4. Materi PAI BP Tema Saling Menghargai 50
5. Moderasi Beragama 56

B. Telaah Hasil Penelitian Terdahulu 69

BAB III METODE PENELITIAN 76

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian 76
B. Lokasi dan Waktu Penelitian 78
C. Subjek Penelitian 79
D. Prosedur Penelitian 80
E. Tahap Pengembangan 82
F. Instrumen Penelitian 88
G. Teknik Pengumpulan Data 94
H. Uji Validitas 98
I. Teknik Analisis Data 99

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 109

A. Hasil Penelitian 109
1. Gambaran Singkat Lokasi Penelitian 109
2. Langkah Pengembangan E-LKPD 115
3. Tanggapan Peserta Didik terhadap Pengembangan E-LKPD 176

4. Efektivitas Pengembangan E-LKPD 179
B. Pembahasan 187

BAB V PENUTUP 200
A. Kesimpulan 200
B. Keterbatasan Produk Hasil Temuan 201
C. Saran Pengembangan Produk 202

DAFTAR PUSTAKA 204
LAMPIRAN-LAMPIRAN 220
Lampiran 1 Bagan Rancangan Awal Media Pembelajaran 221
Lampiran 2 Pedoman Wawancara 222
Lampiran 3 Transkrip Wawancara 225
Lampiran 4 Pedoman Observasi 247
Lampiran 5 Transkrip Observasi 251
Lampiran 6 Instrumen Penelitian 257
Lampiran 7 Hasil Perhitungan Data Statistik (SPSS) ... 289
Lampiran 8 Foto Produk E-LKPD 292
Lampiran 9 Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian 301
Lampiran 10 Surat Izin Penelitian 304
Lampiran 11 Surat Keterangan Dilaksanakan Penelitian 305
Lampiran 12 Soal *Pretest* dan *Posttest* 306
Lampiran 13 Hasil Penilaian Angket 313

PONOROGO

Lampiran 14 Hasil Penilaian *Pretest* 314
Lampiran 15 Hasil Penilaian *Posttest* 315
Lampiran 16 Modul Pembelajaran PAI BP 316
Lampiran 17 Biodata Penulis 326

IAIN PONOROGO

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Langkah Penyusunan E-LKPD 32

Gambar 4.1 Halaman *Cover* 128

Gambar 4.2 Halaman Petunjuk Penggunaan *Icon* E-LKPD 129

Gambar 4.3 Halaman Petunjuk Penggunaan E-LKPD ... 130

Gambar 4.4 Halaman Capain Pembelajaran 130

Gambar 4.5 Halaman Tujuan Pembelajaran 131

Gambar 4.6 Halaman Peta Konsep 132

Gambar 4.7 Halaman Doa Sebelum Belajar 133

Gambar 4.8 Halaman Materi Indahnya Saling Menghargai 134

Gambar 4.9 Halaman Materi Pengertian Moderasi Beragama 135

Gambar 4.10 Halaman 9 Nilai Moderasi Beragama 136

Gambar 4.11 Halaman Materi *At-Tawasuṭ* 137

Gambar 4.12 Halaman Materi *Al-I'tidāl* 138

Gambar 4.13 Halaman Materi *At-Tasāmuḥ* 138

Gambar 4.14 Halaman Materi *Asy-Shūrā* 139

Gambar 4.15 Halaman Materi *Al-Iṣlāḥ* 140

Gambar 4.16 Halaman Materi *Al-muwāṭanah* 141

Gambar 4.17 Halaman Materi *Al-qudwah* 142

Gambar 4.18 Halaman Materi *Al-La'nf* 143

Gambar 4.19 Halaman Materi *I'tirāf al-'rf*..... 143
Gambar 4.20 Halaman Bermain Kuis 144
Gambar 4.21 Halaman Uji Pemahaman..... 145
Gambar 4.22 Halaman Glosarium 146
Gambar 4.23 Halaman Biodata Penulis 146
Gambar 4.24 Halaman Daftar Rujukan..... 147
Gambar 4.25 Peneliti Menjelaskan *Icon* E-LKPD Kepada Peserta Didik..... 171
Gambar 4.26 Peserta Didik Mengoperasikan E-LKPD dengan Tablet..... 172
Gambar 4.27 Peserta Didik Berkelompok untuk Mengerjakan Tugas..... 172

PONOROGO

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu 73

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Lembar Penilaian E-LKPD Oleh Ahli Media 89

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Lembar Penilaian E-LKPD Oleh Ahli Materi 90

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Penilaian E-LKPD oleh Peserta didik 91

Tabel 3.4 Indikator Sembilan Moderasi Beragama 92

Tabel 3. 5 Kriteria Pengelompokan N-Gain 104

Tabel 3.6 Tafsiran Efektivitas N-Gain Skor 104

Tabel 3.7 Pembagian Rentang Skala Likert 105

Tabel 3.8 Pembagian Rentang Kelayakan 106

Tabel 4.1 Fasilitas dan lingkungan sekolah 123

Tabel 4.2 Daftar Validator Ahli 149

Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi 150

Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Media 151

Tabel 4.5 Hasil Perbaikan Halaman Petunjuk Penggunaan E-LKPD 152

Tabel 4.6 Hasil Perbaikan Halaman Tujuan Pembelajaran 152

Tabel 4.7 Hasil Perbaikan Halaman Peta Konsep..... 153

Tabel 4.8 Hasil Perbaikan Halaman Pembuka Pembelajaran 153
Tabel 4.9 Hasil Perbaikan Halaman Materi 1 154
Tabel 4.10 Hasil Perbaikan Halaman Materi 2 154
Tabel 4.11 Hasil Perbaikan Halaman Materi Menghargai Perbedaan Suku dan Budaya.... 155
Tabel 4.12 Hasil Perbaikan Halaman Materi Menghargai Perbedaan Keyakinan 155
Tabel 4.13 Hasil Perbaikan Halaman Materi Menerima Perbedaan..... 156
Tabel 4.14 Hasil Perbaikan Halaman Materi Moderasi Beragama..... 156
Tabel 4.15 Hasil Perbaikan Halaman Materi 9 Nilai Moderasi Beragama 157
Tabel 4.16 Hasil Perbaikan Halaman *Cover At-Tawasuṭ*..... 157
Tabel 4.17 Hasil Perbaikan Halaman Materi *At-Tawasuṭ* 1 158
Tabel 4.18 Hasil Perbaikan Halaman Materi *At-Tawasuṭ* 2..... 158
Tabel 4.19 Hasil Perbaikan Halaman *Cover Al-I'tidāl* . 159
Tabel 4.20 Hasil Perbaikan Halaman Materi *Al-I'tidāl*.. 159

Tabel 4.21 Hasil Perbaikan Halaman *Cover At-Tasāmuh*..... ` 160
Tabel 4.22 Hasil Perbaikan Halaman Materi *At-Tasāmuh*..... 160
Tabel 4.23 Hasil Perbaikan Halaman *Cover Asy-Shūrā*..... 161
Tabel 4.24 Hasil Perbaikan Halaman Materi *Asy-Shūrā*..... 161
Tabel 4.25 Hasil Perbaikan Halaman *Cover Al-Ishlāh*... 162
Tabel 4.26 Hasil Perbaikan Halaman Materi *Al-Ishlāh* . 162
Tabel 4.27 Hasil Perbaikan Halaman *Cover Al-muwāṭanah*..... 163
Tabel 4.28 Hasil Perbaikan Halaman Materi *Al-muwāṭanah*..... 163
Tabel 4.29 Hasil Perbaikan Halaman Praktik Berkreasi 164
Tabel 4.30 Hasil Perbaikan Halaman *Cover Al-qudwah*..... 164
Tabel 4.31 Hasil Perbaikan Halaman Materi *Al-qudwah*..... 165
Tabel 4.32 Hasil Perbaikan Halaman *Cover Al-La'nf*.... 165
Tabel 4.33 Hasil Perbaikan Halaman Materi *Al-La'nf*... 166

Tabel 4.34 Hasil Perbaikan Halaman *Cover I'tirāf al-'rf*..... 166
Tabel 4.35 Hasil Perbaikan Halaman Materi *I'tirāf al-'rf*..... 167
Tabel 4.36 Hasil Perbaikan Halaman Bermain Kuis 167
Tabel 4.37 Hasil Perbaikan Halaman Uji Pemahaman ... 168
Tabel 4.38 Hasil Perbaikan Halaman Glosarium 168
Tabel 4.39 Hasil Perbaikan Halaman Biodata Penulis ... 169
Tabel 4.40 Data Penilaian Angket Respon Peserta Didik..... 176
Tabel 4.41 Data Hasil Penilaian Angket Respon Peserta Didik 177
Tabel. 4.42 Hasil penilaian *Pre Test* dan *Post Test* 180
Tabel 4.43 Hasil Uji Normalitas 182
Tabel 4.44 Hasil Uji Homogenitas..... 183
Tabel 4.45 Hasil Uji *Paired Sample T test*..... 184
Tabel. 4.46 Hasil Uji N-Gain 186

IAIN PONOROGO

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang berevolusi sangat cepat membawa perubahan drastis dalam segala aspek kehidupan, khususnya pendidikan. Di era *society* 5.0, bidang pendidikan perlu adanya inovasi dan kreasi dalam media pembelajaran.[1] Jika tidak, dikhawatirkan pendidikan mengalami ketertinggalan yang sangat jauh.[2] Mengingat begitu pentingnya media pembelajaran, sehingga dikatakan bahwa media yang menarik dapat membangkitkan motivasi peserta didik dan membantu pemahaman materi.[3] Selain itu penggunaan media pembelajaran dapat

[1] Sri Handayani, Sri Umi W Mintarti, and Rizza Megasari, *Buku Ajar Strategi Pembelajaran Ekonomi "Model-Model Pembelajaran Inovatif Di Era Revolusi Industri 4.0"*, *PT Literindo Berkah Jaya* (PT Literindo Berkah Jaya, 2020), 10, www.literindo.id.

[2] Marianus Subandowo, "Teknologi Pendidikan Di Era Society 5.0," *Sagacious Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Sosial* 9, no. 1 (2022): 26–27.

[3] I Kadek Suartama, "Materi 4 Evaluasi Dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembeajaran Oleh : I Kadek Suartama Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Tahun 2016," *Ubiquitous Learning Environment Based on Moodle Learning Management System*, no. January 2016 (2016): 1–17, https://www.researchgate.net/publication/335541585%0AEvaluasi.

membangkitkan minat dan keinginan baru bagi peserta didik, bahkan mampu mempengaruhi psikologisnya.[4] Di era *super smart society*, tentu dibutuhkan media pembelajaran yang mampu menunjukan materi yang lebih konkret.[5] Pemanfaatan media pembelajaran yang maksimal diharapkan dapat mendukung kegiatan pembelajaran yang diinginkan.

Menurut Rohani, penggunaan media pembelajaran digital dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi melalui interaksi dengan objek serta mampu membuat kegiatan pembelajaran semakin menarik, tidak membosankan dan monoton.[6] Selain itu menurut Sudjana, media pembelajaran dapat menciptakan sistem belajar yang lebih menarik sehingga peserta didik dapat termotivasi, serta lebih banyak melakukan aktivitas pembelajaran.[7]

---

[4] Azhar Arsyad, "Media Pembelajaran," *PT Raajagrafindo PERSADA*, 2011, 3.

[5] Hamdan Husein Batubara, *Media Pembelajaran Digital*, *Jurnal Literasi Pendidikan Dasar*, vol. 2 (PT Remaja Rosdakarya Bandung, 2021).

[6] Susi Susanti et al., "Desain Media Pembelajaran SD/MI," *Desain Media Pembelajaran SD/MI*, 2022, 7–8, https://books.google.co.id/books?id=UaZeEAAAQBAJ&newbks=1&newbks_redir=0&printsec=frontcover&pg=PA69&dq=Jenis+komik&hl=id&source=gb_mobile_entity&redir_esc=y#v=onepage&q=Jenis komik&f=false.

[7] Feriska Achlikul Zahwa and Imam Syafi'i, "Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi," *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi* 19, no. 01 (2022): 67, https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963.

Akhir-akhir ini kerap terjadi kasus peserta didik mudah bosan dalam pembelajaran. Salah satunya dikutip dari koran Jawa pos yang ditulis oleh Banu Adikara tentang "guru dituntut kreatif agar peserta didik tidak bosan belajar". Diketahui keluhan orang tua yang mengatakan bahwa guru terlalu banyak memberikan tugas yang membuat peserta didik menjadi jenuh belajar di rumah.[8] Kasus serupa dikutip dari laman resmi Kemendikbud RI tentang di abad 21 guru dituntut menciptakan media pembelajaran yang menyenangkan dan kreatif.[9] Hal tersebut terjadi karena banyak peserta didik yang kurang memerhatikan penjelasan dari guru. Diketahui bahwa guru jarang menggunakan media pembelajaran, baik media konkret maupun teknologi.[10] Kasus lain tampak terlihat dari koran Kompas tentang "guru yang menyampaikan materi

---

[8] Banu Adikara "Guru Dituntut Kreatif Agar Peserta Didik Tidak Jenuh dan Bosan Belajar Dirumah." Jawapos.com, 2020, diakses pada 20 Mei 2024 pukul 15.21 WIB. https://www.jawapos.com/pendidikan/01264528/guru-dituntut-kreatif-agar-peserta didik-tak-bosan-belajar-di-rumah

[9] Yohanes Enggar Herususilo "Guru SD dituntut lebih kreatif." Kompas.Com, 2018, diakses pada 20 Mei 2024 pukul 15.31 WIB. https://edukasi.kompas.com/read/2018/08/06/21180921/guru-sd-dituntut-lebih-kreatif?page=all

[10] Rika Afriyani, "Laporan Studi Kasus Rendahnya Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Kegiatan Pembelajaran." Kompasiana, 2023, diakses pada 20 September 2024 pukul 19.41 WIB. https://www.kompasiana.com/rikaafriani4947/656c05f4de948f6ed15e4fa2/laporan-studi-kasus-rendahnya-motivasi-belajar-peserta-didik-dalam-kegiatan-pembelajaran.

pembelajaran di dalam kelas kurang aktif, merupakan masalah yang menyebabkan peserta didik cenderung jenuh".[11]

Fenomena di atas merupakan sebuah masalah yang harus dicarikan solusinya. Karena ditakutkan peserta didik akan semakin terlena dan enggan bertanggung jawab terhadap kewajibannya untuk belajar. Penggunaan buku cetak primer yang diberikan oleh pemerintah sebagai satu-satunya sumber belajar, menjadikan peserta didik mudah jenuh, karena tidak ada media pilihan lain yang lebih bervariasi.[12] Selain itu, dikutip dari data Kementerian Pendidikan dan kebudayaan serta pengamatan di SDN 02 Gonilan, menunjukkan bahwa peserta didik mudah bosan disebabkan karena proses pembelajaran yang konvensional dan medianya yang bersifat monoton.[13] Hal tersebut menyebabkan peserta didik cenderung pasif serta lebih mudah lupa pada materi yang telah diajarkan.

---

[11]Nur Rohmi Aida, "Video Pendek Medsos Dinilai Sebabkan Anak Mudah Bosan Saat Belajar, Benarkah?. Kompas.com, 2023, diakses pada 20 mei 2024 pukul 15.36 WIB. https://www.kompas.com/tren/read/2023/09/26/113000365/video-pendek-medsos-dinilai-sebabkan-anak-mudah-bosan-saat-belajar-benarkah

[12] Ina Magdalena et al., "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik SDN Meruya Selatan 06 Pagi," *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains* 3, no. 2 (2021): 322, https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi.

[13] Muhammad Yulianto and Devi Afriyantari Puspa Putri, "Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Iklim Dan Cuaca Untuk Peserta didikKelas III Sekolah Dasar," *Emitor: Jurnal Teknik Elektro* 20, no. 2 (2020): 127, https://doi.org/10.23917/emitor.v20i02.9088.

Fakta di lapangan menunjukkan permasalahan yang terdapat di SDN Kradinan 02 adalah belum menggunakan media pembelajaran yang inovatif sebagai sumber belajar pendukung. Sekolah hanya terfokus pada buku induk yang diberikan oleh pemerintah sebagai sumber utama dalam proses pembelajaran.[14] Selain itu, ketersediaan sumber belajar saat ini masih sangat monoton, kurang menarik, terlihat kaku, dan kurang menggunakan variasi warna. Di SDN Kradinan 02 sistem pembelajaran belum menyesuaikan dengan perkembangan zaman saat ini. Contohnya dengan adanya subsidi Tablet Andorid sejumlah 20 buah dari Pemerintah, belum dimanfaatkan secara optimal dalam pembelajaran. Tablet tersebut hanya digunakan untuk menonton video pembelajaran, selebihnya tidak digunakan dan hanya disimpan di sekolah.

Berangkat dari masalah di atas, diperlukan upaya optimalisasi dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan efektif. Menurut Downes, untuk menuju pembelajaran yang efektif dan memahami pembelajaran di era digital, dibutuhkan beberapa faktor pendukung yang termuat dalam teori konektivisme yakni *agregasi*, *relasi*, *kreasi*, dan

[14] Lihat Transkip Wawancara 001/ W.02/III/2024

sharing.[15] Dimana peserta didik dapat mengkonstruk sebuah pengetahuan melalui berbagai sumber seperti media digital yang interaktif. Dijelaskan oleh Heinich, bahwa media interaktif merupakan suatu media pembelajaran yang berisikan animasi, suara yang menarik, dan video serta kuis-kuis *online* yang dapat diakses peserta didik. Hal tersebut tentu dirasa sangat tepat sebagai upaya dalam menanggapi perkembangan teknologi di era *society* 5.0.[16] Serta mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.[17]

Mengingat pentingnya penggunaan media dalam mendukung keberhasilan belajar peserta didik, akhirnya peneliti mencoba mengembangkan media pembelajaran berupa E-LKPD (Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik). Pada era digital, tentu dibutuhkan media pembelajaran berbasis digital untuk meningkatkan daya tarik tersendiri dan memudahkan pembelajaran. E-LKPD dapat meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik menjadi bertambah, karena medianya

---

[15] Stephen Downes, "Places to Go: Connectivism & Connective Knowledge Recommended APA Citation," *Innovate: Journal of Online Education* 5, no. 1 (2008): 1–6, https://nsuworks.nova.edu/innovate/vol5/iss1/6.

[16] Subandowo, "Teknologi Pendidikan Di Era Society 5.0," 27.

[17] Rosalia Hera Rahayuningrum, "Penggunaan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbantuan Komputer Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Peserta didikKelas Viif Di Smp Negeri 2 Imogiri Bantul.," *Edureligia* 2, no. 2 (2018): 58–71.

yang efektif dan isinya yang menarik.[18] Serta mampu menggabungkan berbagai konten pembelajaran dan ikon *online* yang mendukung materi pembelajaran.[19] Dengan E-LKPD, pembelajaran akan lebih interaktif dan menarik apalagi jika dikemas dengan aplikasi *flipbook*.[20]

Flipbook atau yang disebut buku *online* dianggap sebagai salah satu jenis pengembangan dari buku cetak yang tebal. Namun didalamnya memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.[21] Penggunaan media pembelajaran berbasis *flipbook* ini, diharapkan dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan semangat belajar, sehingga dapat tercapai hasil belajar peserta

---

[18] Sita Wahyu Apriliyani and Fauzi Mulyatna, "Flipbook E-LKPD Dengan Pendekatan Etnomatematika Pada Materi Teorema Phytagoras," *Jurnal SINASIS: Seminar Nasional Sains* 2, no. 1 (2021): 491–500, http://www.proceeding.unindra.ac.id/index.php/sinasis/article/view/5389.

[19] Mei Yu Wang and Ming Jiu Hwang, "The E-Learning Library: Only a Warehouse of Learning Resources?," *Electronic Library* 22, no. 5 (2004): 410, https://doi.org/10.1108/02640470410561929.

[20] Elisabeth Reni Hapsari, "Pengembangan E-LKPD Flipbook Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik SMP Xaverius 4 Bandar Lmapung Kelas VII" 5 (2023): 1–14, https://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK558907/.

[21] Ade SrI Madona Hasnul Fikri, *Pengembangan Media Pembelajarn Berbasis Multimedia Interaktif* (Penerbit Samudra Biru, 2018), 29.

didik yang optimal.[22] Selain itu, dengan media pembelajaran berbasis *flipbook* disertai berbagai fitur yang menarik, diharapkan peserta didik mengalami peningkatan.[23] Aplikasi *flipbook* ini, juga menyediakan berbagai ikon yang menarik dan bervariatif seperti video, gambar, dan kuis-kuis *online* yang bisa membuat peserta didik tidak jenuh.

Fakta lain menunjukkan beberapa peserta didik diketahui terdapat kurangnya minat belajar PAI BP di kelas V. Hal tersebut tampak dengan jelas ketika peserta didik mengesampingkan mata pelajaran PAI BP dan lebih cenderung tertantang pada mata pelajaran lainnya seperti Matematika, Bahasa Jawa, dan Bahasa Inggris. Hal tersebut dijelaskan dengan lengkap oleh pendapat dari salah satu peserta didik bernama Syahrin bahwa *"Pelajaran PAI BP gampang mbak, Pak Guru juga jarang ngasih tugas, tapi kadang-kadang ya bosen mbak, Pak Guru jelasin terus. Temen-temen tidur di kelas"*[24].

---

[22] Elisabeth Reni Hapsari, "Pengembangan E-LKPD Flipbook Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik SMP Xaverius 4 Bandar Lmapung Kelas VII."

[23] Agnes Herlina Dwi Hadiyanti, "Pengembangan Modul Pembelajaran IPA Digital Berbasis Flipbook Untuk Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar," *Jurnal Elementaria Edukasia* 4, no. 2 (2021): 290, https://doi.org/10.31949/jee.v4i2.3344.

[24] Lihat Transkip Wawancara 001/W.01/111/2024

Terlihat juga beberapa peserta didik kurang terbuka atau membatasi pertemanan dengan teman baru yang berbeda suku dan budaya. Beberapa dari mereka mengatakan kurang nyaman dengan teman yang tidak berhijab, perilaku/kebiasaan yang berbeda serta gaya bahasa yang juga berbeda dengan bahasa sehari-hari mereka. Selain itu, kasus pelajar di SDN Kradinan 02 tentu juga tidak jauh dari adanya dampak perkembangan teknologi yang berkembang, yang tidak dapat difilter dengan baik. Sehingga membuat beberapa peserta didik mengikuti tren atau sikap negatif seperti mulai melalaikan kegiatan wajib di sekolah yakni ibadah sholat dhuhur berjamaah, penggunaan gaya bahasa kekinian, serta adab *unggah-ungguh* kepada guru yang mulai luntur.

Banyaknya fenomena yang hadir di lapangan menunjukkan peserta didik yang tidak menyukai mata pelajaran PAI BP karena menganggap bahwa PAI BP tidak terlalu penting. Dan beberapa peserta didik mudah bosan atau jenuh karena mata pelajaran PAI BP sering menghafal dan membaca ayat-ayat yang terlalu monoton.[25] Stigma negatif lain berangkat dari kalangan wali murid bahwa PAI dirasa kolot dan tidak terlalu dipentingkan seperti mata pelajaran eksakta.

[25] Siti Nusroh, "Analisis Kesulitan Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) Serta Cara Mengatasinya," *BELAJEA: Jurnal Pendidikan Islam* 5, no. 01 (2020): 88, https://doi.org/10.29240/belajea.v4i2.891.

Mereka menegaskan bahwa agama adalah persoalan individual dan sangat rapat. Dari sini dapat terlihat bahwa wali murid belum menyadari bahwa PAI BP dapat dijadikan mercusuar utama sebagai pondasi karakter terbaik bagi anak

Solusi yang ditawarkan oleh peneliti adalah dengan melakukan upaya perpaduan dalam kegiatan pembelajaran antara materi moderasi beragama dengan mata pelajaran PAI BP di sekolah. Dalam rangka mewujudkan islam yang moderat di lingkungan sekitar dapat dimulai dengan pendekatan sosio-religius yang dilakukan di sekolah sebagai pusat laboratorium moderasi.[26] Menurut Ramayulis, PAI BP adalah bagian dari mata pelajaran primer yang membentuk peserta didik lebih bertaqwa dan berakhlak mulia melalui berbagai proses mengimani ajaran agama islam.[27] Melalui Pembelajaran PAI BP diharapkan mampu membentuk karakter peserta didik yang islami, khususnya dalam upaya penumbuhan karakter yang baik dan moderat.

Dikembangkannya media pembelajaran berupa E-LKPD berbasis *flipbook* yang memuat mata pelajaran PAI BP

---

[26] Rahmad Hidayat and Dkk, "Moderasi Beragama Dan Kebangsaan," *Penerbit Buku Literasiologi* 3, no. 1 (2021): 66.

[27] Hul Fitriyah, "Pembelajaran Akidah Akhlak Dalam Membentuk Karakter Peserta didikDi Mts Ittihadil Ummah Karang Anyar Pagesangan Timur Tahun Pelajaran 2016/2017," *Pendidikan Agama Islam* 4 (2017): 9–15.

terintegrasi moderasi Beragama, diharapkan dapat bersinergi dengan baik untuk membantu peserta didik belajar dengan maksimal. Hal ini dilakukan sebagai upaya untuk memberikan pemahaman tentang pentingnya nilai moderasi dalam kehidupan sehari-hari. Pengintegrasian materi nilai moderasi beragama dalam E-LKPD berbasis *flipbook* ini, akan dikemas semenarik mungkin dengan disertai animasi, video pendukung, kumpulan latihan soal *Quizizz*, dan *wordwall* yang disesuaikan dengan karakteristik anak SD.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dilakukan pembatasan masalah terhadap objek yang akan diteliti. Penelitian ini dibatasi pada pengembangan E-LKPD berbasis *flipbook* pada mata pelajaran PAI BP dengan tema materi "Saling Menghargai" yang diintegrasikan dengan materi moderasi beragama. Diharapkan E-LKPD ini bisa digunakan sebagai media pembelajaran tambahan yang belum banyak dikembangkan oleh guru-guru SD. Penelitian ini difokuskan kepada kelas V SDN kradinan 02 karena mempertimbangkan jumlah peserta didik terbanyak diantara kelas lainnya dan memiliki materi PAI BP yang sejalan untuk diintegrasikan dengan moderasi beragama pada semester ganjil tahun 2024.

C. Kebaharuan Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran dengan kebaharuan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berupa E-LKPD (lembar kerja peserta didik elektronik) dalam bentuk *software* yang berbasis *flipbook* yang dilengkapi dengan tampilan visual, efek suara, video, dan animasi yang menarik.
2. E-LKPD ini dapat digunakan menggunakan alat elektronik / komunikasi berupa HP, Tablet, Laptop, dan Komputer sehingga peserta didik dapat memainkannya secara individu maupun kelompok.
3. Produk E-LKPD ini dikembangkan dengan menggunakan aplikasi CANVA selanjutnya di *export* ke dalam *software flipbook*. Selain itu juga memuat berbagai *game* yang menarik yang dikemas dengan aplikasi *word wall*.
4. E-LKPD ini memuat materi PAI BP dengan tema "Indahnya Saling Menghargai" yang diintegrasikan ke dalam materi Moderasi Beragama. Sehingga diharapkan peserta didik dapat memiliki karakter yang baik seperti pada 9 nilai moderasi beragama.
5. E-LKPD ini dikembangkan sesuai dengan karakteristik anak yang masih dalam tahap belajar sambil bermain.

D. Fokus Pengembangan Produk

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah yang telah diuraikan tersebut, maka rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana langkah pengembangan E-LKPD berbasis *flipbook* pada mata pelajaran PAI BP terintegrasi moderasi beragama?
2. Bagaimana tanggapan peserta didik terhadap dikembangkannya E-LKPD berbasis *flipbook* pada PAI BP terintegrasi moderasi beragama?
3. Bagaimana efektivitas penggunaan E-LKPD berbasis *flipbook* pada mata pelajaran PAI BP terintegrasi moderasi beragama?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk memaparkan langkah pengembangan E-LKPD *flipbook* pada mata pelajaran PAI BP terintegrasi moderasi beragama kelas V SDN Kradinan 02 Madiun.
2. Untuk mengetahui tanggapan peserta didik terhadap pengembangan E-LKPD berbasis *flipbook* pada mata pelajaran PAI BP terintegrasi moderasi beragama kelas V SDN Kradinan 02 Madiun.

3. Untuk mengetahui efektivitas pengembangan E-LKPD berbasis *flipbook* pada mata pelajaran PAI BP terintegrasi moderasi beragama kelas V SDN Kradinan 02 Madiun.

F. Manfaat Penelitian

Dikembangkannya E-LKPD ini diharapkan mampu memberikan manfaat terhadap berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Berbagai manfaat tersebut, diantaranya:

1. Manfaat Teoretis

Melalui penelitian ini diharapkan mampu menambah pemahaman dan juga wawasan keilmuan tentang moderasi beragama melalui pengembangan E-LKPD berbasis *flipbook* pada mata pelajaran PAI BP terintegrasi moderasi beragama.

2. Manfaat Praktis

a. Kepala Sekolah

Melalui E-LKPD diharapkan dapat meningkatkan kualitas atau mutu pendidikan dan pembelajaran di sekolah sehingga dapat memotivasi pendidik dan peserta didik serta meningkatkan semangat belajar peserta didiknya.

b. Guru

Melalui pengembangan E-LKPD sesuai dengan syarat-syarat yang berlaku, diharapkan guru dapat mengembangkan media pembelajaran yang serupa atau media lain yang lebih menarik. Hal ini bertujuan untuk menumbuhkan motivasi belajar peserta didik dan guru dapat menyampaikan pembelajaran di kelas secara lebih efektif dan efisien.

c. Peserta didik

Melalui pengembangan E-LKPD diharapkan mampu membantu peserta didik untuk lebih mudah dalam belajar kapanpun dan dimanapun menggunakan *smartphone*. Dan agar peserta tidak mudah jenuh dan bosan, seperti ketika membuka buku paket sekolah. Selain itu juga untuk membantu peserta didik memahami mata pelajaran PAI BP terintegrasi moderasi beragama, sehingga harapannya peserta didik akan mampu memiliki pemahaman tentang moderasi beragama.

d. Peneliti

Melalui pengembangan E-LKPD, diharapkan dapat dijadikan bahan referensi bagi peneliti berikutnya yang akan mengangkat tema pengembangan media

pembelajaran yang sama namun dengan sudut pandang yang berbeda.

G. Sistematika Penelitian

Dalam penyusunan sistematika penelitian dibagi menjadi enam bab, agar dapat memberikan kemudahan bagi pembaca untuk memahami isi dari Tesis ini. Sistematika penyusunan tesis ini terbagi menjadi enam bab, yang masing-masing bab saling berkaitan satu sama lain sehingga membentuk satu kesatuan yang utuh. Sebuah kebulatan yang tidak dapat dipisahkan. Sistematika penulisan tesis ini terdiri dari beberapa bagian yang saling berkaitan satu sama lain meliputi bagian awal, bagian pembahasan, dan bagian penutup. Adapun sistematika pembahasan yang dimaksud adalah sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan. Pada bagian pendahuluan ini meliputi berbagai aspek yang memberikan gambar umum, meliputi; latar belakang masalah, batasan masalah, kebaharuan produk, fokus pengembangan produk, tujuan peneliatian, manfaat penelitian, dan sistematika pembahasan.

BAB II Kajian Teoretik. Setiap penelitian pengembangan memerlukan teori yang dijadikan alat untuk membaca data pada bagian analisis. Adapun teori-teori yang

diperlukan dalam penelitian ini meliputi: tentang pengembangan E-LKPD berbasis *Flipbook* yang didalamnya memuat pengertian pengembangan, penjelasan E-LKPD meliputi tujuan, prinsip, komponen, kelebihan, kekurangan, kriteria kualitas pengembangan, respon peserta didik, *flipbook*, materi PAI BP, moderasi beragama, indikator moderasi beragama dan telaah hasil penelitian terdahulu.

BAB III Metode Penelitian. Didalamnya memuat beberapa hal teknis meliputi; metode dan pendekatan, jenis penelitian, lokasi dan waktu penelitian, subjek penelitian, prosedur penelitian, tahap pengembangan, instrumen penelitian, angket respon peserta didik, kisi-kisi instrumen moderasi beragama, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan uji validitas.

BAB IV Hasil dan Pembahasan. Bagian ini membahas mengenai langkah pengembangan E-LKPD melalui ADDIE. Adapun tahapan-tahapan pengembangan meliputi analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi. Dan mengetahui tanggapan peserta didik terhadap dikembangkannya E-LKPD berbasis *Flipbook*, serta efektivitas E-LKPD menggunakan uji validitas melalui berbagai tahap seperti memberikan soal *pretest* dan *post test.*

BAB V Penutup. Setiap penelitian ada kesimpulan, keterbatasan produk, hasil temuan, dan saran. Bagian ini digunakan agar pembaca lebih mudah untuk mengetahui isi daripada pembahasan tesis. Serta terdapat beberapa saran yang ke depannya bisa dilakukan atau diperbaiki oleh peneliti yang akan datang.

PONOROGO

BAB II
KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Pengembangan

Penelitian pengembangan atau yang sering disebut R&D menurut Sugiyono merupakan sebuah metode penelitian yang dapat digunakan untuk menghasilkan atau menciptakan suatu produk yang ditentukan.[28] Pendapat lain menyebutkan bahwasanya penelitian dan pengembangan memiliki tujuan untuk menciptakan suatu produk terbaru yang sebelumnya sudah ada atau kemunculan pertama melalui proses pengembangan.[29] Pengembangan memiliki berbagai tujuan salah satunya untuk menciptakan sebuah produk baru yang sebelumnya

[28] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D (2nd Ed), Data Kualitatif*, 2013, 297.

[29] annisa syarifa Fuad, "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Menggunakan Model Problem Based Learning Pada Materi Bangun Datar," *Journal of Business Theory and Practice* 10, no. 2 (2021): 6, http://www.theseus.fi/handle/10024/341553%0Ahttps://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1958%0Ahttp://ejurnal.undana.ac.id/index.php/glory/article/view/4816%0Ahttps://dspace.uii.ac.id/bitstream/handle/123456789/23790/17211077 Tarita Syavira Alicia.pdf?

belum pernah ada atau mengembangkan produk yang sudah ada dan dilakukan upaya perbaikan.

Menurut Pusat Penelitian Kebijakan dan Inovasi (Puslitjaknov) Balitbang Depdiknas, dalam penelitian R&D memiliki tiga komponen utama, yaitu model pengembangan (*development model)*, prosedur pengembangan (*development procedures)*, dan uji coba produk (*test the product).*[30] Dalam sebuah penelitian R&D, produk yang akan dikembangkan merupakan sebuah produk baru namun juga tidak menutup kemungkinan menggunakan produk yang sudah ada. Tetapi sifatnya hanya menyempurnakan atau memberikan perbaikan pada produk sebelumnya.

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

a. Pengertian E-LKPD

E-LKPD memuat berbagai pembahasan materi dan latihan soal. E-LKPD ini merupakan penyempurnaan atas adanya LKPD secara cetak yang kemudian dikemas dengan secara digital. Sehingga

PONOROGO

[30] Suwartaya et al., "Panduan Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Jarak Jauh (BA-PJJ) Sekolah Dasar," *Dinas Pendidikan Kota Pekalongan*, 2020, 28, https://dindik.pekalongankota.go.id//upload/file/file_20201112020750.pdf.

memiliki keunggulan lebih yakni dapat digunakan kapanpun dan dimanapun dengan bantuan alat elektronik seperti HP, Laptop, dan *Tablet*. E-LKPD ini dilengkapi dengan berbagai fitur yang menarik, yakni adanya video animasi, gambar 3D, audio visual yang memberikan kesan hidup pada setiap halaman. LKPD digital atau sering disebut dengan E-LKPD berbasis *liveworksheets.*

Liveworksheets atau yang bisa disebut juga sebagai elektronik LKPD ini merupakan suatu *website* yang digunakan sebagai alat evaluasi dalam pembelajaran. *Liveworksheets* ini bisa memudahkan dalam terlaksananya evaluasi pembelajaran. Peserta didik bisa langsung mengisi jawaban tanpa harus membolak-balikan kertas, begitupun guru tidak harus memeriksa seluruh jawaban eserta didik secara manual. E-LKPD berbasis *Liveworksheets* ini terbukti meningkatkan antusiasme peserta didik dalam proses belajar.[31]

PONOROGO

[31] Nahdiyah Nur Faidah et al., "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Liveworksheet Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi Pemanasan Global," *Jurnal Kiprah Pendidikan* 2, no. 2 (2023): 194–208, https://doi.org/10.33578/kpd.v2i2.182.

Mulanya E-LKPD berasal dari LKPD yang merupakan lembar kerja peserta didik cetak yang terdiri dari kumpulan kertas yang memuat latihan-latihan soal dan materi ajar.[32] LKPD ini juga menjadi salah satu contoh bahan ajar yang dapat digunakan oleh guru untuk pendukung proses pembelajaran. Dengan disusunnya LKPD atau bahan ajar pendukung lainnya, guru dapat menyesuaikan kompetensi setiap peserta didik dengan kurikulum dan tujuan yang ingin dicapai.[33] E-LKPD merupakan bagian dari media pembelajaran yang sangat menarik. Media ini kerap digunakan karena memiliki daya tarik tersendiri seperti mampu meningkatkan semangat belajar peserta didik, memberikan rangsangan melalui fitur yang menarik disesuaikan dengan afektif peserta didik yang masih sesusia anak.[34]

Pengembangan E-LKPD merupakan kegiatan merencanakan dan menyusun lembar kerja yang baik

---

[32] Kementerian Pendidikan Nasional Republik Indonesia, "Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Tentang Buku Nomor 2 Tahun 2008 Pasal 1 Ayat 3," 2008, 106–14.

[33] Yuberti, *Teori Pembelajaran Dan Pengembangan Bahan Ajar Dalam Pendidikan*, *Psikologi Pendidikan*, vol. 1, 2018, 186.

[34] Nurdyansyah, *Media Pembelajaran Inovatif* (UMSIDA Press, 2019), 66.

disesuaikan dengan komponen-komponen pokok yang efektif dan efisien untuk pembelajaran.[35] Proses pengembangan E-LKPD ini dimulai dengan melakukan analisis terhadap tujuan dan capaian pembelajarn pada kurikulum yang ada. Kemudian dikemas dengan materi yang menarik dan memberikan kesan nyata kepada peserta didik seperti penjelasan konsep dengan video, cerita pendek/komik dan gambar.

E-LKPD berperan penting menjadi sarana untuk menumbuhkan prestasi kognitif peserta didik. E-LKPD yang dikemas dengan menarik dapat memberikan suasana belajar-mengajar didalam kelas lebih interaktif dan peserta didik pastinya juga lebih aktif. Selain itu, E-LKPD dapat meningkatkan pemahaman peserta didik menjadi bertambah karena isi dari E-LKPD yang menarik, yang hasilnya akan membuat pembelajaran menjadi lebih efektif.[36] E-LKPD ini dikatakan lebih efektif dan efisien karena penggunaannya dapat dilakukan kapan saja baik dirumah maupun disekolah

PONOROGO

[35] Feri Noperman, *Inovasi Pembelajaran Dari Ide Kreatif Di Kepala Sampai Praktik Inovatif Di Kelas* (laksbang Pustaka, 2022).

[36] Apriliyani and Mulyatna, "*Flipbook* E-LKPD Dengan Pendekatan Etnomatematika Pada Materi Teorema Phytagoras."

menggunakan alat elektronik yang terhubung dengan jaringan internet.[37]

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa E-LKPD adalah sebuah media pembelajaran yang disusun sebagai bahan ajar pendukung yang memuat materi ajar, latihan soal, dilengkapi dengan berbagai video, gambar, dan animasi menarik yang membantu peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran yang dapat diakses dengan media elektronik.

Menurut Downes, untuk menuju pembelajaran yang efektif, dibutuhkan beberapa faktor pendukung yang termuat dalam teori konektivisme yakni *Agregasi, Relasi, Kreasi, Sharing*.[38] Agregasi misalnya dengan mengakses, membaca atau mencari informasi yang luas dan kompleks seperti website, youtube dan media e-learning. Dalam hal ini peserta didik dapat mengakses pembelajaran melalui E-LKPD yang didalamnya terdapat berbagai materi dan latihan soal yang terhubung dengan jaringan internet. Tahap berikutnya

---

[37] Elisabeth Reni Hapsari, "Pengembangan E-LKPD *Flipbook* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik SMP Xaverius 4 Bandar Lmapung Kelas VII."

[38] Downes, "Places to Go: Connectivism & Connective Knowledge Recommended APA Citation." Innovate: Journal of Online Education, 2008 5(1), 1– 6.

adalah refleksi, dengan melakukan refleksi terhadap materi E-LKPD yang telah didapatkan, selanjutkan dikaitkan dengan pengalaman yang dimiliki sebelumnya.

Apabila sudah melalui tahap agregasi dan refleksi, dilanjutkan dengan menandai materi *(bookmarking)* dan memaknai setiap informasi *(sensemaking)* yang sudah di dapatkan yang disebut dengan tahap kreasi. Pada tahap kreasi ini peserta didik juga akan diminta mengembangkan keterampilannya pada penilaian psikomotor. Tahap yang terakhir yaitu sharing, Dimana peserta didik dapat berbagi informasi yang sudah didapatkan melalui E-LKPD. Pada tahap ini diharapkan peserta didik dapat berdiskusi melalui latihan soal yang dapat dikerjakan secara berkelompok. Walaupun sumber pembelajaran ini diakses melalui media online, namun peserta didik dapat tetap berdiskusi dengan temannya, sehingga tidak dikhawatirkan muncul sikap individual.

PONOROGO

b. Manfaat E-LKPD

E-LKPD memiliki banyak manfaat dalam proses pembalajaran. Sifatnya yang prakis memudahkan peserta didik untuk belajar kapanpun dan dimanapun.[39] Dalam proses pembelajaran E LKPD memiliki beberapa manfaat sebagai berikut:

1) Manfaat edukatif
   a) Memberikan nilai pendidikan yang baik
   b) Menigkatkan daya pikir kritis peserta didik
   c) Memberikan pengalaman yang bermakna
   d) Memberikan wawasan yang lebih luas mengenai pendidikan
2) Manfaat ekonomis
   a) Tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan lebih efektif dan efisien.
   b) Mampu menekan pengeluaran yang berlebihan teradap biaya dan management waktu.
3) Manfaat sosial
   1) Mengembangkan pemahaman peserta didik

PONOROGO

[39] Aldes, Nia Ananda, Muhfahroyin Muhfahroyin, and Triana Asih, "Pengembangan E-Lkpd Disertai Komik Berbasis Guided Inquiry Di Sma Negeri 1 Sekampung," *BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi)* 12, no. 2 (2021): 195, https://doi.org/10.24127/bioedukasi.v12i2.4448.

2) Mengembangkan pengalaman dan kecerdasan intrapersonal
3) Memperluas pergaulan peserta didik.[40]

c. Tujuan E-LKPD

E-LKPD memiliki berbagai tujuan dalam rangka meningkatkan dan mengoptimalkan proses belajar-mengajar di dalam kelas. Menurut Prastowo, Terdapat 4 tujuan dalam penyusunan E-LKPD beberapa diantara tujuan penyusunan tersebut sebagai berikut:

1) Memudahkan peserta didik untuk melakukan interaksi aktif terhadap materi yang diperlukan melalui modul pembelajaran yang disajikan. Dengan disusunnya E-LKPD tentu akan memudahkan mereka untuk berinteraksi dengan materi yang diberikan dimana materi yang terdapat dalam peserta didik ini lebih mengacu dan mengarah kepada permasalahan yang ada dalam kehidupan nyata mereka.
2) Mengupayakan peserta didik untuk aktif dalam setiap tugas-tugas yang diberikan. Dengan adanya

[40] Andi, Kristanto, "Media Pembelajaran," *Bintang Sutabaya*, 2016, 10.

E-LKPD tersebut maka peserta didik akan lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Tidak hanya dilaksanakan di dalam kelas saja, namun juga bisa diterapkan di rumahnya masing-masing dengan berbagai soal yang telah disediakan dalam E-LKPD tersebut.

3) Penyusunan E-LKPD ini tentu akan menumbuhkan rasa dan sifat kemandirian peserta didik dikarenakan mereka akan mencoba untuk berlatih dari soal-soal yang telah disediakan. Serta dapat memberikan model pembelajaran bagi peserta didik untuk menjadi pembelajar yang mandiri, yang dapat membantu mereka menjadi 'pembelajar seumur hidup.[41]
4) Peserta didik lebih mudah mengakses tugas dari pendidik dan begitupun sebaliknya. Tentu hal tersebut akan memudahkan pendidik dikarenakan

[41] G. Singh, J. O'Donoghue, and H. Worton, "A Study Into The EffecSingh, G. (2005). A Study Into The Effects Of ELearning On Higher Education A Study Into The Effects Of ELearning On Higher Education. Journal of University Teaching and Learning Practice, 2(1).Ts Of ELearning On Higher Education A S," *Journal of University Teaching and Learning Practice* 2, no. 1 (2005): 21.

sudah terdapat berbagai soal-soal yang ada dalam E-LKPD yang telah disusun.[42]

d. Prinsip Penggunaan E-LKPD

Adanya E-LKPD Dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi peserta didik serta meningkatkan aktivitas pembelajaran dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk lebih giat dalam berlatih.[43] Salah satu tujuan dikembangkannya E-LKPD Agar peserta didik lebih mudah beraktivitas interaktif melalui diskusi kelompok, menjawab pertanyaan, dan mengakses materi, serta video pembelajaran dengan lebih mudah.[44] Selain itu ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan yaitu 1) tujuan pembelajaran merupakan capaian utama yang harus didapatkan ketika

---

[42] Novelia, Rika, "Penerapan Model Mastery Learning Berbantuan Lkpd Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Di Kelas Viii.3 Smp Negeri 4 Kota Bengkulu," *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)* 1, no. 1 (2017): 20–25, https://doi.org/10.33369/jp2ms.1.1.20-25.

[43] Puspita,Vivi, "Efektifitas E-LKPD Berbasis Pendekatan Investigasi Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Peserta didik Sekolah Dasar," *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 5, no. 1 (2021): 456, https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.456.

[44] K. Tariani, I.W. Suastra, and I.G. Astawan, "Pengembangan E-Lkpd Ipa Berbasis Catur Asrama Kelas V," *PENDASI Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia* 6, no. 1 (2022): 563, https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v6i1.563.

mengembangkan media; 2) materi pembelajaran yang dimaksud harus disesuaikan dengan media yang dikembangkan; 3) sebelum mengembangkan media harus melihat berbagai aspek seperti kondisi peserta didik, bakat minat dan kebutuhan; dan 4) efektivitas dan efisiensi merupakan hal yang harus diperhatikan paling utama.[45]

Salah satu fitur baru dari kegiatan E-LKPD adalah memberi peserta didik kesempatan untuk belajar dengan cara yang menyenangkan. Selain mengerjakan soal, kegiatan E-LKPD memberikan penjelasan materi dan video pembelajaran. Setelah itu, peserta didik dapat melakukan percobaan, berdiskusi, dan menjawab pertanyaan yang tersedia dalam kegiatan.

e. Komponen-Komponen E-LKPD

E-LKPD memiliki beberapa komponen atau unsur didalamnya meliputi : judul E-LKPD**,** petunjuk penggunaan modul dan kegiatan belajar, indikator pembelajaran, informasi pendukung, langkah kerja, dan

PONOROGO

[45] Kristanto, "Media Pembelajaran," 18–19.

penilaian.[46] Sedangkan E-LKPD sebagai modul ajar memiliki beberapa unsur yang lainnya meliputi : judul modul**,** informasi sampul (mata pelajaran, semester, instansi), petunjuk atau tujuan belajar, kompetensi yang ingin dicapai**,** indikator pembelajaran**,** informasi pendukung**,** bahan dan alat untuk mendukung terselesaikannya tugas, langkah kerja, dan penilaian.[47]

Berdasarkan penjelasan di atas, kriteria kelayakan E-LKPD dapat disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku saat itu. Misalnya, dalam kurikulum Merdeka saat ini, indikator yang dimaksud meliputi capaian pembelajaran, elemen, dan tujuan pembelajaran.

f. Langkah-langkah Penyusunan E-LKPD

Dilihat dari struktur E-LKPD, maka dapat dikatakan lebih kompleks dan sederhana dibandingkan buku cetak pada umumnya. Dengan mencoba

[46] Hanna Ully Yunitasari, *Pengembangan Lembar Kerja Peserta didik (LKS) IPA Terpadu Berpendekatan SETS Dengan Tema Pemanasan Global Untuk Peserta didik SMP*, *Unpublished Thesis. Universitas Negeri Semarang*, 2013.

[47] Rohman Rohman and Riya Dhotul Janah, "Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta didik Materi Luas Bangun Datar Berbasis Metode Pembelajaran Discovery Untuk Peserta didik Sekolah Menengah Pertama," *AKSIOMA Journal of Mathematics Education* 4, no. 2 (2015): 295, https://doi.org/10.24127/ajpm.v4i2.295.

memahami format dan juga struktur yang telah disediakan, ternyata masih dikatakan kurang cukup untuk membuat sebuah E-LKPD secara mumpuni. Dalam penyusunan E-LKPD tentu membutuhkan pengetahuan pendukung lainnya dalam upaya menyusun E-LKPD dengan langkah-langkah yang baik.

Proses menyusun E-LKPD diharuskan untuk memahami berbagai tahapan yang telah ditentukan, agar tercapai tujuan yang diharapkan. Berikut ini beberapa langkah kerja penyusunan LKPD.[48]

Gambar 2.1 Langkah Penyusunan Lembar Kerja Peserta Didik

[48] Alifin Nurriyah, Suhartiningsih Suhartiningsih, and Fitria Kurniasih, "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Menulis Permulaan Berdasarkan Kurikulum 2013 Tema 5 Subtema 1 Kelas II SDN Slawu II Jember," *Jurnal Ilmu Pendidikan Sekolah Dasar* 8, no. 1 (2021): 58, https://doi.org/10.19184/jipsd.v8i1.24498.

Berdasarkan gambar diagram alur penyusunan lembar kerja peserta didik maka dapat diuraikan sebagaimana berikut ini:

1) Melakukan analisis kebutuhan.

Analisis kebutuhan merupakan suatu tahapan awal yang dapat dilakukan ketika akan menyusun E-LKPD. Tahapan awal ini dilakukan dengan tujuan untuk menentukan topik ataupun materi-materi dan kebutuhan pembelajaran yang akan dituliskan di dalam E-LKPD tersebut. Dalam menentukan materi ataupun pokok pembahasan, diperlukan upaya analisis yang mendalam dengan cara memerhatikan pengalaman belajar serta materi apa saja yang telah disampaikan sebelumnya dalam pembelajaran di dalam kelas. Beberapa kemampuan ataupun kompetensi masing-masing peserta didik juga akan menjadi bahan pertimbangan dan akan diperhatikan.

Analisis kebutuhan ini perlu dipertimbangan sebelumnya karena peserta didik dapat menikmati ketika kegiatan pembelajaran jika didukung oleh fasilitas sekolah yang memadai. Selain itu, Pembentukan karakter dapat dibentuk dengan menganalisis kegiatan atau masalah pembelajaran,

PONOROGO

kompetensi yang ingin dicapai, serta fasilitas dan lingkungan sekolah.

2) Menyusun sketsa atau peta konsep penyusunan E-LKPD

Tujuan penyusunan peta konsep E-LKPD adalah untuk mengetahui urutan aturan yang tepat dalam penyusunan E-LKPD tersebut. Urutan dari E-LKPD yang tepat akan sangat diperlukan dalam menentukan skala prioritas. Sehingga penyusunan E-LKPD akan lebih teratur dan terarah dengan memerhatikan materi yang dirasa lebih daripada materi yang lainnya.

3) Menentukan judul E-LKPD.

Dalam rangka penyusunan atau penentuan judul dari E-LKPD dapat dilihat dari materi utama, kompetensi yang akan dicapai, dan pengalaman belajar yang sudah terdapat dalam kurikulum. Apabila cakupannya terlalu sempit, maka satu judul E-LKPD dapat diambil dari satu kompetensi dasar.

4) Penulisan E-LKPD

Dalam melakukan penulisan E-LKPD beberapa tahap sebelumnya yakni melakukan analisis terhadap kurikulum, menyusun sketsa atau peta kebutuhan E-

LKPD, dan menentukan judul, serta diakhiri dengan mulai menulis E-LKPD.

Berikut ini beberapa langkah yang dapat dilakukan dalam penulisan E-LKPD, sebagai berikut:

a) Memilih kompetensi dasar dengan mengacu kepada Permendikbud. Dalam pemilihan kompetensi dasar haruslah sesuai dengan Kurikulum Merdeka yang telah ditetapkan oleh Pemerintah dalam pendidikan.
b) Menentukan alat penilaian.

   Dalam hal ini penilaian diambil dari hasil kerja peserta didik dan proses kerjanya. Karena pendekatan pembelajaran yang diterapkan adalah sebuah kompetisi maka alat penilaian yang sesuai dan cocok adalah menggunakan penilaian acuan patokan atau yang kerap disebut sebagai PAP.
c) Menyusun materi.

   Dalam menentukan materi atau pokok bahasan yang akan dimuat dalam E-LKPD, haruslah memuat berbagai informasi pendukung yakni gambaran umum materi yang nantinya akan dipelajari. selain itu E-LKPD yang baik adalah apabila materi-materi yang disajikan dalam bentuk soal tersebut memuat kategori soal yang mampu menumbuhkan peserta

PONOROGO

didik untuk berpikir kritis atau soal tersebut biasanya lebih mengacu kepada kehidupan nyata peserta didik. E-LKPD yang baik apabila disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik seperti halnya penyusunan yang dibuat semenarik mungkin, dengan disertai gambar-gambar ilustrasi yang mendukung agar peserta didik tidak merasa bosan.

d) Memerhatikan struktur E-LKPD.

Bagian ini merupakan tahap terakhir dari penyusunan E-LKPD. Terdapat 6 struktur E-LKPD yang wajib dituliskan di dalamnya yaitu judul, petunjuk belajar, kompetensi yang akan dicapai, informasi pendukung, tugas-tugas, dan langkah kerja serta penilaian. Apabila terdapat kekurangan ataupun terdapat komponen yang tidak terpenuhi maka E-LKPD tersebut dapat dikatakan belum sempurrna.[49]

g. Kelebihan E-LKPD

E-LKPD Hampir sama dengan lembar kerja peserta didik secara cetak yang membedakan hanya

[49] Andi Prastowo, *Panduan Kraetif Membuat Bahan Ajar Inovatif*, 2011, 212–15.

pada bagian tampilan digital meliputi grafik pembelajaran serta animasi dan video-video yang disajikan. Penggunaan E-LKPD diharapkan mampu memberikan kemudahan tersendiri bagi peserta didik dalam pembelajaran PAI BP untuk menyelesaikan penugasan yang diberikan oleh guru, kapanpun dan dimanapun. Komponen dalam E-LKPD yang meliputi seperti *platform* pembelajaran *online,* video edukasi yang menarik, dan *game* pembelajaran yang tidak membosankan, dapat meningkatkan semangat dan prestasi belajar peserta didik.[50]

Kelebihan E-LKPD salah satunya yaitu mampu meningkatkan semangat peserta didik melalui desain yang menarik seperti pengolahan warna yang menarik dan disertai berbagai soal-soal yang interaktif.[51] Sehingga media pembelajaran elektronik ini akan sangat mudah diakses kapanpun dan dimanapun dengan

---

[50] Ahmad Rifai Siregar et al., "Inovasi Strategi Pembelajaran Matematika Di Tengah Peluang Dan Tantangan Kurikulum Merdeka," *ProSANDIKA UNIKAL (Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika Universitas Pekalongan)* 5, no. 2 (2023): 2–13, https://proceeding.unikal.ac.id/index.php/sandika/article/view/1722%0Ahttps://proceeding.unikal.ac.id/index.php/sandika/article/download/1722/1272.

[51] Luh Desy Sariani and I Made Suarjana, "Upaya Meningkatkan Belajar Matematika Melalui E-LKPD Interaktif Muatan Matematika Materi Simetri Lipat Dan Simetri Putar," *MIMBAR PGSD Undiksha* 10, no. 1 (2022): 164–73, https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v10i1.46561.

koneksi internet menggunakan ponsel maupun tablet. Bagian yang paling menarik adalah terdapat animasi yang dibuat sedemikian rupa berbentuk konkret Sehingga peserta didik lebih mudah untuk mengaplikasikannya dalam bentuk soal-soal yang interaktif.

h. Kelemahan E-LKPD

Adapun kelemahan yang dimiliki dalam penyusunan E-LKPD ini adalah sebagai berikut:

1) Dalam penggunaan E-LKPD ini peserta membutuhkan alat bantu berupa laptop/ *smartphone* untuk mengaksesnya. Serta membutuhkan bantuan jaringan tambahan berupa wifi, paket data, atau internet.
2) Peserta didik yang menggunakan HP/Tablet cenderung lebih suka mengakses situs lainya. Serta dikhawatirkan akan memunculkan sikap individual jika sudah bermain HP.
3) Kendala yang sering terjadi adalah manajemen waktu dalam penyusunan urutan-urutan E-LKPD yang kurang disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan sehingga kerap sekali durasi

pembelajaran yang dilakukan terlalu panjang sehingga menyebabkan peserta didik merasa bosan.[52]

i. Kriteria Kualitas Media Pembelajaran

Berikut ini adalah beberapa kriteria kualitas media pembelajaran yang tepat digunakan untuk kegiatan pembelajaran di dalam kelas.

1) Aspek Media Pembelajaran

Media pembelajaran dikatakan baik dan efektif untuk digunakan peserta didik apabila telah melalui tahap uji coba yang panjang dan memiliki alat ukur penilaian. Menurut Walker dan Hess, kualitas-kualitas ukuran yang digunakan untuk menilai media pembelajaran meliputi 3 hal yaitu kualitas isi dan tujuan, kualitas instruksional/pembelajaran, kualitas teknis.

Pertama, kualitas isi dan tujuan meliputi: tujuan belajar dan materi pembelajaran tepat dengan kompetensi, media memiliki peran penting dalam pembelajaran, media telah memuat komponen pokok

[52] asnil asidah ritonga Gunawan, *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*, 2019.

yang lengkap, peserta didik memiliki keteratarikan untuk menggunkan media, dan kesesuaian dengan keadaan peserta didik (sekolah).

Kedua, kualitas instruksional/pembelajaran meliputi: memberikan kesempatan belajar, kualitas dalam memberikan motivasi, dapat membawa dampak bagi peserta didik, dan memberikan dampak bagi guru dan kegiatan belajar. Ketiga, kualitas teknis meliputi: keterbacaan (teks maupun gambar dapat dilihat dengan jelas), kemudahan penggunaan, kualitas tampilan agar nyaman digunakan, kualitas design, kualitas pengelolaan media.[53] Beberapa aspek kualitas diatas digunakan sebagai alat ukur penilaian terhadap suatu media secara keseluruhan sehingga tidak dapat dipisahkan satu dengan yang lainnya.

Kriteria kualitas multimedia dalam pelatihan atau pembelajaran ditinjau dari aspek materi, menurut Walker dan Hess dalam Amel Melysa Utami bahwa dari aspek materi untuk mengetahui kriteria kualitas multimedia meliputi dua aspek

[53] Arsyad Azhar, "Tinjuan Pustaka Media Pembelajaran" 19, no. 5 (2016): 1–23.

yaitu: aspek isi/materi dan aspek pembelajaran. Dimana setiap aspek memiliki indikator masing-masing . dalam aspek isi/ materi memiliki indikator yaitu: (1) ketepatan; (2) kelengkapan; (3) minat. Sedangkan pada aspek pembelajaran meliputi: (1) memberi kesempatan belajar; (2) memberi bantuan untuk belajar; (3) kualitas motivasi; (4) fleksibilitas instruksional; (5) kualitas sosial interaksi instruksional; (6) dapat memberi dampak bagi peserta didik; (6) dapat memberi dampak bagi guru dan pembelajarannya.[54]

2) Respon Peserta Didik

Tanggapan dan rangsangan lingkungan memengaruhi tingkah laku. Apabila stimulus diberikan, respon akan terjadi.[55] Apabila stimulus diberikan terhadap pengguna baik, maka respon pengguna juga pasti baik, yang menunjukkan bahwa

[54] Suartama, "Materi 4 Evaluasi Dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembeajaran Oleh : I Kadek Suartama Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Tahun 2016."

[55] Wahyu Arini and Endang Lovisia, "Student Response to Learning Media for Environmental-Based Plastic Waste Pyrolysis Tool in Junior High School, Musi Rawas Regency," *Journal of Natural Science Teaching* 2, no. 2 (2019): 95–104.

respon adalah akibat atau dampak, berupa reaksi fisik terhadap stimulus.

Penilaian yang diberikan oleh peserta didik dapat berupa penilaian positif dan negatif. Respon yang diberikan oleh peserta didik terhadap produk atau media yang diberikan kepada mereka untuk uji coba digunakan dalam penelitian ini. Respon peserta didik sangat penting karena dengan mendapatkan respons yang baik dari peserta didik pada uji coba, media pembelajaran ini akan mendapatkan penilaian yang baik. Oleh karena itu, untuk mengetahui apakah respon peserta didik terhadap uji coba tersebut positif atau negatif,

Media pembelajaran yang digunakan dalam pengujian harus memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melihat materi, menilai media yang digunakan, dan pada akhirnya memberikan gambaran tentang media yang diuji coba. Respon peserta didik diukur berdasarkan dua aspek yaitu isi dan media (E-LKPD). Menurut Walker dan Hess dalam Amel Melysa Utami ada beberapa item yang akan diisi peserta didik dengan menggunakan skala likert (1-5). Meliputi berbagai hal diantaranya Materi

yang disampaikan mudah dipahami, Gambar dan teks bacaan jelas, kesederhanaan bahasa, membantu peserta didik belajar, menumbuhkan semangat, gambar menarik dan jelas, warnanya menarik, tulisan terbaca, mudah dikerjakan, timbul rasa senang, dan pengguna ingin memiliki media.[56] Setelah uji coba pembelajaran menggunakan media pembelajaran selesai, peserta didik akan menerima angket untuk penilaian.

3. Flipbook

Menurut Hidayatullah, *Flipbook* merupakan sebuah aplikasi yang digunakan untuk mengembangkan atau membuat buku, modul, majalah, dan berbagai paper lainnya.[57] *Flipbook* tidak hanya digunakan untuk menulis teks saja, namun juga digunakan untuk menyisipkan link, audio, video, dan berbagai gambar animasi yang menarik

---

[56] Amel Melisya Utami, "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Berbasis Keterampilan Proses Sains Di Kelas V Sd," *Thesis*, 2020, 38–48, http://repository.upi.edu/54244/.

[57] Ardi Wildan Risqi Saputra, Sudargo Sudargo, and Dhian Endahwuri, "Efektivitas Model Pembelajaran Discovery Learning Dan Group Investigation Berbantu E-Book Terhadap Hasil Belajar Peserta didik (Studi Kasus SMA Negeri 5 Semarang Tahun 2020)," *Imajiner: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika* 3, no. 6 (2021): 465–76, https://doi.org/10.26877/imajiner.v3i6.7894.

pada lembar kerja. Umumnya *Flipbook Maker* ini dapat digunakan untuk input data berupa *file* PDF, video, gambar, animasi, dan lainnya sehingga terkesan menjadi lebih menarik. Selain itu *flipbook Maker* juga memiliki berbagai fitur yang menarik seperti halnya *Backsound, hyperlink, tombol control*, *background* dan *navigasi bar*. *Flipbook Maker* ini diharapkan mampu meningkatkan minat baca peserta didik, karena disertai animasi yang menarik ketika berpindah dari satu halaman ke halaman yang lainnya. Sehingga peserta didik tidak merasa jenuh dan bosan ketika membuka halaman yang lebih banyak.

Flipbook Maker ini dapat didesain semenarik mungkin dengan disertai animasi, audio, video, dan Gabungan beberapa teks yang dapat meningkatkan daya ingat peserta didik ketika Membuka halaman demi halaman. Hal ini dapat dilihat bahwa dengan belajar menggunakan media audio visual yang dapat didengar dan dilihat, 70% lebih efektif untuk meningkatkan minat dan semangat peserta didik dalam belajar. Media pembelajaran berbasis *flipbook* ini tidak hanya digunakan sebagai alat bantu atau media pendukung saja, melainkan difungsikan untuk memberikan stimulus ataupun perubahan pada diri peserta didik. *Flipbook* juga disebut sebagai buku tiga

dimensi yang dapat merubah layer sehingga lebih interaktif dalam setiap halamannya.[58]

Menurut Susanti *flipbook* diartikan sebagai aplikasi yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran dalam proses belajar-mengajar.[59] Amanullah menyatakan bahwa diterapkannya bahan ajar digital berbasis *flipbook* mampu meningkatkan proses belajar mengajar di kelas karena memiliki media yang menarik.[60] *Flipbook Maker* ini disebut juga sebagai salah satu aplikasi yang paling menarik karena menyediakan berbagai fitur seperti visual, audio, animasi, dan beberapa teks pendukung, yang mempermudah kegiatan pembelajaran sehingga menjadi lebih interaktif dan tidak monoton.

Ada pula yang menyebutkan bahwa *flipbook* merupakan software yang digunakan untuk merubah file bentuk PDF ke dalam digital book. Software *flipbook*

---

[58] Elisabeth Reni Hapsari, "Pengembangan E-LKPD *Flipbook* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik SMP Xaverius 4 Bandar Lmapung Kelas VII."

[59] Edi Wibowo and Dona Dinda Pratiwi, "Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi Kvisoft *Flipbook Maker* Materi Himpunan," *Desimal: Jurnal Matematika* 1, no. 2 (2018): 147, https://doi.org/10.24042/djm.v1i2.2279.

[60] Amanullah, "Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Digital Guna Menunjang Proses Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0."

Maker ini mampu merubah tampilan file PDF menjadi buku secara digital. Selain itu, *flipbook Maker* ini mampu mengubah file dari format PDF menjadi berbagai format lainnya seperti *e-book, e-magazine, e-paper,* katalog digital dan lain-lain.[61] Beberapa fitur seperti animasi, grafik, video, dan e-learning mampu disisipkan dalam modul berbasis *flipbook* ini.

Dalam kegiatan pembelajaran di kelas untuk menumbuhkan semangat peserta didik dibutuhkan modul pembelajaran yang menarik seperti berbasis *flipbook* . *Flipbook* ini menyediakan berbagai fitur yang interaktif, Seperti soal atau kuis pembelajaran *online*, teka-teki silang, video yang mendukung dan berbagai animasi yang menarik. Serta terhubung dengan alat elektronik memudahkan peserta didik untuk dapat mengaksesnya dimanapun dan kapanpun.[62] Menurut pendapat lain yakni Rusli dan antusias mengatakan bahwa *flipbook* merupakan perangkat lunak yang mampu merubah format file

---

[61] Neng Nenden Mulyaningsih and Dandan Luhur Saraswati, "Penerapan Media Pembelajaran Digital Book Dengan Kvisoft *Flipbook Maker* ," *Jurnal Pendidikan Fisika* 5, no. 1 (2017): 25, https://doi.org/10.24127/jpf.v5i1.741.

[62] Syahrul Adli, "Pengembangan E-Lkpd Berbasis Kvisoft *Flipbook Maker* Pada Pembelajaran Sejarah Materi Kolonialisme Dan Imperialisme Kelas XI SMA Negeri 11 Muaro Jambi" (2020).

Awalnya berbentuk pdf menjadi layer bolak-balik selama beberapa tahun terakhir.[63]

Berbagai jenis file seperti *Excel, Word, PDF, PowerPoint*, dan gambar dapat dibuat melalui *software flipbook maker* . Beberapa file tersebut dapat dibuat menggunakan *flipbook maker* dengan fitur animasi bolak-balik *layer*. Dalam *software* ini juga terdapat berbagai fitur untuk menambahkan *hyperlink*, objek multimedia, video, gambar, dan audio. Membuat modul pembelajaran akan lebih mudah dengan berbentuk software *flipbook* ini.

Dalam rangka mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih menyenangkan dan menarik, guru mampu menampilkan bahan pendukung pembelajaran berupa animasi dan video melalui aplikasi *flipbook*. *Flipbook* ini juga dapat digunakan secara luring atau *offline* tanpa menggunakan koneksi internet, sehingga penggunanya akan lebih mudah dan tidak merasa kesulitan saat membuat modul ajar atau berbagai teks lainnya.[64]

---

[63] Mulyadi Rusli and Louis Antonius, "Meningkatkan Kognitif Peserta didik SMAN I Jambi Melalui Modul Berbasis E-Book Kvisoft *Flipbook Maker* ," *Jurnal Sistem Komputer Dan Informatika (JSON)* 1, no. 1 (2019): 59, https://doi.org/10.30865/json.v1i1.1397.

[64] Adli, "Pengembangan E-Lkpd Berbasis Kvisoft *Flipbook Maker* Pada Pembelajaran Sejarah Materi Kolonialisme Dan Imperialisme Kelas XI SMA Negeri 11 Muaro Jambi."

Berdasarkan beberapa uraian sebelumnya dapat disimpulkan bahwa untuk menarik perhatian peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, guru membutuhkan alat bantu pembelajaran yang tidak monoton dan memiliki tampilan menarik. Seperti gambar, animasi, video, audio, dan visual. Dimana hal tersebut dapat dikolaborasikan dengan media pembelajaran menggunakan aplikasi *flipbook* .

Memiliki tampilan yang lebih praktis seperti *e-book,* Sehingga dapat digunakan pada *Smartphone* atau laptop kapanpun dan dimanapun merupakan bagian dari keunggulan *flipbook* ini. Selain itu untuk menambah nilai estetika dari *flipbook* ini dapat disisipkan berbagai video tentang fenomena yang ada di lingkungan sekitar dengan elastisitas.[65] Tidak hanya itu ada beberapa keunggulan dari *software flipbook* ini yakni sebagai berikut: 1) Terdapat fitur layer bolak-balik pada modul. 2) Tidak hanya berupa teks dalam materi saja namun modul tersebut dapat dikombinasikan dengan gambar, audio, dan video. 3) *Flipbook* sangat mempermudah dalam pembuatan modul.

PONOROGO

[65] Yuli Rahma, "Pengaruh Hypermedia 3d *Flipbook* Terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Peserta didik Sma Pada Konsep Termodinamika," *Journal of the European Academy of Dermatology and Venereology* (2020), http://dx.doi.org/10.1016/j.jaad.2013.01.032.

4) Produk yang disusun menggunakan *flipbook* juga dapat dipublikasikan melalui *website* dalam format 23 SWF dan HTML.[66]

Adapun kelemahannya yaitu membutuhkan jumlah perangkat komputer yang sesuai dengan jumlah peserta didik.[67] Agar peserta didik lebih aktif di dalam kelas, peran seorang guru harus ditingkatkan dengan cara menjalin komunikasi yang aktif dan interaksi yang baik dengan peserta didik. Sehingga dapat disimpulkan untuk menambah variasi dalam pembelajaran di dalam kelas perlu adanya media pembelajaran berbasis *flipbook*. Hal ini dilakukan untuk mempermudah kegiatan belajar mengajar dengan basis pembelajaran digital *flipbook*. Melalui pengembangan ini diharapkan *flipbook* dapat menumbuhkan kembali berbagai inovasi dalam dunia pendidikan.

---

[66] Qalbi Shanaz Anandari et al., "Development of Electronic Module: Student Learning Motivation Using the Application of Ethnoconstructivism-Based *Flipbook* Kvisoft," *Jurnal Pedagogik* 06, no. 02 (2019): 416–36.

[67] Dendik Mulyadi, Sri Wahyuni, and Rif'ati Handayani, "Development of Flash *Flipbook* Media to Improve Students' Creative Thinking Skills in Science Learning in Middle School," *Jurnal Pembelajaran Fisika* 4, no. 4 (2016): 296-301–301.

4. Materi PAI BP Tema Saling Menghargai

Allah SWT. menciptakan manusia dengan berbagai perbedaan baik secara fisik, karakter, kebiasaan maupun keyakinan. Ada yang berkulit putih, hitam, dan coklat, bertubuh tinggi, dan pendek serta berambut lurus atau keriting. Karakter setiap orang berbeda-beda. Adat di setiap daerah pun juga berbeda-beda. Begitu pula dengan keyakinan mereka. Allah menciptakan semua perbedaan tersebut bukan untuk saling menjauhi dan bermusuhan, melainkan agar manusia saling mengenal satu sama lain. Setelah saling mengenal akan menimbulkan sikap saling memahami, menghargai, dan menolong.

Bagaimana cara bersikap terhadap keyakinan banyaknya perbedaan antara manusia? Allah subhanahu wa ta'ala memerintahkan kita untuk saling menghargai. Saling menghargai artinya saling menghormati dan menganggap penting orang lain. Misalnya menghormati perbedaan yang ada antar manusia. Orang yang menghargai berarti juga tidak meremehkan orang lain. Menghargai orang lain termasuk perilaku terpuji. Anak soleh harus membiasakan sikap menghargai dalam kehidupan sehari-hari. Adapun sikap saling menghargai

terhadap orang lain dapat ditunjukkan dengan perbuatan sebagai berikut:

a. Menghargai Perbedaan Suku dan Budaya

Indonesia merupakan negara yang memiliki keragaman suku dan budaya. Indonesia terdiri atas beberapa pulau yang dihuni berbagai macam suku yang memiliki budaya berbeda-beda. Perbedaan merupakan fitrah yang harus diterima oleh manusia. Allah SWT menghendaki perbedaan dan keragaman manusia sebagaimana FirmanNya pada Q.S Al-Hujurat [49:13]. Yang menjelaskan tentang sebagai umat manusia harus menghargai dan menghormati keragaman dan semua perbedaan yang ada.[68] Sikap saling menghargai, menimbulkan kerukunan, kedamaian dan persatuan bangsa. Perilaku terpuji yang harus diterapkan dalam perbedaan seperti Berteman dengan siapa saja, menerima kelebihan dan kekurangan orang lain, dan tidak mengejek dan merendahkan orang lain.

PONOROGO

[68] Dr Abdullah Bin Muhammad Bin Abdurrahman Bin Al-Seikh Ishaq, "Lubaatun Tafsiir Min Ibni Katsiir Jilid 7" (pustaka Imam asy-syafi'i, 2004).

b. Menghargai Keyakinan Orang Lain

Setiap orang memiliki keyakinan, baik sama maupun berbeda. Dalam bergaul, tidak boleh membeda-bedakan orang yang memiliki keyakinan lain. Umat manusia harus menjaga kerukunan dan saling menghargai. Menghargai keyakinan orang lain bukan berarti mengikuti ibadah dari agama tersebut. Menghargai perbedaan keyakinan orang lain dengan menghormati peribadatannya dan tidak mengikuti ajaran-ajarannya.

Ketika teman yang berbeda keyakinan mengerjakan ibadahnya, tidak boleh mengganggu atau mengikutinya. Cukup menghargai dan mempersilahkan mereka untuk mengerjakan peribadatannya. Sikap menghargai dan menghormati keyakinan orang lain dijelaskan dalam Q.S Al-An'am [6:108]. Yang menjelaskan tentang umat manusia dilarang menjelek-jelekkan keyakinan dan sesembahan orang lain.[69]

Perilaku yang harus diterapkan untuk menghargai keyakinan orang lain seperti Bersikap

[69] Dr Abdullah Bin Muhammad Bin Abdurrahman Bin Al-Seikh Ishaq, "Tafsir Ibnu Katsir Jilid 3" (PUSTAKA IMAM ASY-SYAFI'I, 2003).

sopan santun dan ramah kepada semua orang, Rajin beribadah dan beramal saleh serta Menjadi teladan bagi orang lain dalam beribadah.

c. Menghargai Pendirian dan Pendapat Orang Lain

Setiap orang memiliki pendirian dan pendapat. Pendirian orang lain tidak mungkin selalu sama. Dalam agama Islam pun terdapat beberapa perbedaan dalam beribadah. Setiap umat manusia harus menghargai pendirian orang lain yang berbeda. Mereka juga memiliki dasar dan tuntunan dalam mengerjakan ibadah tersebut. Manusia tidak boleh merendahkannya terpenting adalah mengerjakan ibadah sesuai tuntunan yang diyakini.

Dalam bermusyawarah semua orang berhak mengeluarkan pendapatnya. Musyawarah adalah salah satu cara untuk mencapai keputusan atau menyelesaikan permasalahan. Ketika seseorang mengeluarkan pendapat maka dianjurkan untuk mendengarkan dan menghargai pendapat tersebut meski pendapat tersebut tidak disukai. Sebagaimana firman Allah SWT dalam Q.S Az-Zumar [39:18] menjelaskan tentang Setiap orang dilarang untuk

memotong pendapat orang lain dalam bermusyawarah.[70]

Ayat tersebut menjelaskan bahwa manusia diperintahkan untuk mendengarkan pendapat pendapat orang lain. Jika pendapat tersebut bermanfaat untuk kebaikan maka boleh untuk mengikutinya. Namun jika bertentangan dengan syariat Islam lebih baik untuk dijauhi. Apabila ada orang yang pendapatnya bertentangan dengan syariat Islam harus diluruskan dan dibenarkan dengan dalil-dalil Alquran atau hadis. Membenarkan pendapat yang keliru harus dengan cara yang baik pula. Membantah pendapat yang keliru bukan berarti meremehkan atau merendahkan orang tersebut.

Menghargai pendapat yang bertentangan dengan syariat Islam sama saja membenarkan pendapat yang salah. Membantah dan meluruskan orang yang menyimpang dalam urusan agama adalah kewajiban setiap umat Islam. Tujuannya agar tidak bercampur antara yang hak dan yang mungkar. Dalam keadaan apapun dilarang mendiamkan orang-orang yang berkata salah dan berlawanan dengan syariat Islam.

[70] Ishaq, "Lubaatun Tafsiir Min Ibni Katsiir Jilid 7," 96.

Hal tersebut bukan berarti tidak mau menghormati pendapatnya.

Pokok terpenting dalam hal menghargai pendapat orang lain adalah tetap mempertahankan kebenaran dalam Alquran. Cara untuk menghargai pendapat orang lain meliputi: Pertama, mendengarkan dengan seksama pendapat dari orang lain yang sedang berbicara. Kedua, jika pendapat tersebut salah gunakan kata-kata yang sopan dan tidak menyakiti orang tersebut sehingga tidak menyepelekan atau merendahkan. Ketiga, Hormatilah orang yang sedang berpendapat agar tidak terjadi permusuhan. Keempat, Biasakan mendengarkan pendapat orang lain.

d. Menerima Perbedaan

Bangsa Indonesia memiliki semboyan Berbeda-beda tetapi tetap satu jua atau yang dikenal dengan istilah Bhinneka Tunggal Ika. Perbedaan dengan orang lain harus diterima. Allah SWT menjadikan perbedaan pada setiap manusia agar saling menghargai dan memahami. Sikap yang membuktikan bahwa seseorang memiliki perbedaan adalah memiliki toleransi dan mempertahankan budaya yang dimiliki.

Budaya masyarakat Indonesia adalah tolong menolong, sopan santun, dan gotong royong.[71]

5. Moderasi Beragama

a. Pengertian Moderasi Beragama

Islam *Wasathiyah* atau islam moderat merupakan upaya berasal dari penggabungan dari dua kata, yaitu "Islam" dan "*wasathiyyah*". Moderasi beragama dikenal juga dengan istilah *wasathiyah al Islamiyyah* yaitu Islam moderat. Kata *wasata* memiliki arti seimbang dengan *Al-I'tidāl* yang memiliki makna tidak berat sebelah, berbuat sepatutnya/tidak sewenang-wenangnya.[72] Sedangkan *Islamiyah* mengacu pada agama Islam yang didasarkan pada ajaran Alquran dan Hadis, dan kata *"wasathiyyah"* sering digunakan untuk menujukkan sikap tengah-tengah atau pendekatan yang moderat sebagai bentuk implikasi dari pendidikan keislaman.[73]

---

[71] Abdul Rosyid, "Pelajaran Cita-Citaku Menjadi 3 Anak" (buku paket.com, 2021), 22–28.

[72] aam abdusalam yusuf hanafi, andy hadiyanto, "Internaslisasi Nilai-Nilai Moderasi Beragama Dalam Perkuliahan Pendidikan Agama Islam Pada Perguruan Tinggi" (Delta Pijak Khatulistiwa, 2022), 47.

[73] Quraish Shihab, M, *Wasathaniyah Wawasan Islam Tentang Moderasi Beragama* (Tangerang: Lentera hati, 2019), 7–8.

Islam moderat ini turut digunakan sebagai sebuah konsep untuk memperhatikan keseimbangan kehidupan sosial, agama dan pribadi masing-masing.

Lebih lengkap bahwa kata *"wasathiyyah"* menandakan kekuatan besar seperti matahari pada siang hari yang posisinya paling panas diantara pagi dan sore hari. Seperti juga kekuatan kaum muda yang menempati posisi perantara kelemahan masa anak-anak dan usia tua. Demikian pula disebutkan dalam Q.S Al-Baqarah [2 : 238] bahwa *al-wusta* seperti Sholat Ashar, Sholat sore hari yang dilakukan di tengah-tengah sholat lima waktu. Begitu pula dengan umat muslim sebagai masyarakat tengah, umat terbaik yang telah diciptakan Allah Swt.[74]

Moderasi beragama merupakan cara pandang kita yang moderat terhadap suatu agama, atau diartikan dengan memahami serta mengamalkan ajaran agama tanpa berlebihan atau ekstrem, baik ekstrem kanan maupun kiri.[75] Moderasi beragama

[74] Mohammad Hashim Kamali, *The Middle Path Of Moderation in Islam (the Qur'an Principle of Wasatiyyah)* (Oxford University Press, 2015), 9.

[75] Fauziah Nurdin, "Moderasi Beragama Menurut Al-Qur'an Dan Hadist," *Jurnal Ilmiah Al-Mu'ashirah* 18, no. 1 (2021): 59, https://doi.org/10.22373/jim.v18i1.10525.

sebenarnya sangat penting untuk menumbuhkan toleransi antar umat beragama dan kerukunan atas perbedaan di tingkat lokal, nasional, dan global. Karena sebenarnya hakikat dari semua agama adalah sama-sama benar/valid dan setiap agama menanyakan pertanyaan yang sama yaitu bagaimana manusia bisa keluar dari kekurangan saat ini dan menuju masa depan yang lebih baik.[76] Dalam masyarakat multibudaya, moderasi beragama menjadi hal yang sangat penting.[77]

Selain itu, penanaman nilai moderasi beragama juga telah disebutkan dalam alquran yang menjadi dasar sikap moderat atau *ummatan Wasathan* yaitu pada Q.S Al-Baqarah [2:143].[78] Dalam ayat tersebut, M. Quraish Shihab mendefinisikan bahwa moderasi dapat diartikan dengan kata "moderat" dan "contoh", dan berkaitan pula dengan lokasi geografis Ka'bah yang berada di tengah. Menurut Quraish Shihab,

---

[76] Keith E. Yandell, *Philosophy of Religion: A Contemporary Introduction, Second Edition, Philosophy of Religion: A Contemporary Introduction, Second Edition,* 2016, 67, https://doi.org/10.4324/9781315676234.

[77] Siti Mustaghfiroh, "Pengarusutamaan Nilai Mederasi Beragaman Di Era Society 5.0," *Moderatio* 02, no. 2 (2022): 1–12.

[78] https://tafsirweb.com/598-surat-al-baqarah-ayat-143.html . Diakses pada 11 November 2023 pukul 16. 53 WIB.

berada di posisi tengah membuat orang tidak memihak atau berat ke kiri atau kanan. Suatu hal yang dapat mendorong orang untuk menerapkan keadilan.[79]

Selain itu, penjelasan mengenai moderasi beragam juga dibahas dalam Hadis tentang wasathiyah atau moderasi. Adapun dasar hadis yang digunakan terdapat dalam hadits riwayat Baihaqi, sebagai berikut : "Abu Muslim Al-Kajji menceritakan kepada kami, Hajjaj bin Minhal menceritakan kepada kami, Hammad menceritakan kepada kami, atas wewenang Tsabit, atas wewenang Mutarrif yang mengatakan: sebaik-baiknya perkara adalah yang ditengah-tengah" (HR. Al-Baihaqi).[80]

Berdasarkan hadits yang telah disebutkan, Rasulullah Saw diutus untuk seluruh umat manusia, tidak terbatas pada kelompok tertentu saja, beliau juga menyayangi semua orang, termasuk kaum non-Muslim, dan selalu mengambil jalan tengah dalam tuntutannya, sampai pada akhirnya umat Islam juga

[79] Nurma Yunita Yuni Arisah, Hardivizon, "Nilai-Nilai Pendidikan Moderasi Beragama Dalam Al-Qur'an Surah Al-Baqarah Ayat 143 Dan 256 (Studi Komparatif Penafsiran M. Quraish Shihab Dan Hamka) Yuni," *Al-Huda* 1 (2022): 1–28, http://studentjournal.iaincurup.ac.id/index.php/alhuda/article/view/295/269.

[80] Riwayat Al-Baihaqi, "Syu'ab Al-Iman," n.d., 6176.

dituntut untuk melakukan hal yang sama. Apabila terdapat sikap ekstrim atau berlebihan dalam beragama, itu termasuk perbuatan yang sangat tercela.

Indonesia mengenal prinsip dasar moderasi beragama yang dikemas menjadi tiga prinsip utama meliputi moderasi gerakan, moderasi pemikiran, dan moderasi perbuatan. Dalam hal prinsip *pertama*, moderasi dalam pemikiran keagamaan berarti kemampuan untuk mensintesiskan antara teks dan konteks. Sebagai contoh, ketika seseorang membaca kitab suci, mereka tidak hanya memahami teks secara zahir, tetapi mereka juga menghilangkan elemen konteks yang ada di belakangnya. Dalam hal ini moderasi dalam pemikiran keagamaan diartikan harus bisa memadukan antara teks dan konteks secara dinamis.[81]

Salah satu prinsip yang *kedua* adalah prinsip moderasi dalam gerakan. Ini berarti bahwa dalam gerakan untuk mengajak kepada kebaikan dan menjauhi kemungkaran, tidak boleh menggunakan kekerasan atau memaksakan diri. Selain itu,

[81] Yoga Irama and Liliek Channa AW., "Moderasi Beragama Dalam Persepektif Hadis," *Tahdis: Jurnal Kajian Ilmu Al-Hadis* 12, no. 1 (2021): 48, https://doi.org/10.24252/tahdis.v12i1.19542.

Kementerian Agama meminta agar moderasi beragama menjadi standar keberagaman di Indonesia. Dalam bidang pendidikan, tidak lain *Islam wasathiyah* dapat dibangun dalam masyarakat multikultural dengan menerapkan pendekatan sosioreligius dalam beragama dan bernegara serta menjadikan lembaga pendidikan sebagai basis laboratorium moderasi beragama.[82]

Penguatan hubungan antara agama dan budaya (tradisi) masyarakat setempat adalah prinsip *ketiga*, yang dikenal sebagai moderasi dalam perbuatan (praktik keagamaan). Agama tidak datang dengan sifat kolot terhadap budaya; sebaliknya, keduanya terbuka untuk berbicara satu sama lain dan menciptakan budaya baru. Salah satu karakteristik muslim moderat adalah tidak menentang budaya lokal selama tidak bertentangan dengan syariat agama.[83]

PONOROGO

[82] Hidayat and Dkk, "Moderasi Beragama Dan Kebangsaan," 66.

[83] Yoga Irama and AW., "Moderasi Beragama Dalam Persepektif Hadis," 48–49.

b. Indikator Moderasi Beragama

Dalam konteks pemahaman keagamaan moderasi beragama sangat mengedepankan tentang bagaimana cara menjaga keseimbangan dan menghargai satu sama lain. Seperti halnya Bagaimana cara menjaga keseimbangan antara budaya dan kebangsaan. Penanaman moderasi beragama ini tentu tidak bertolak belakang dengan prinsip negara kesatuan Republik Indonesia yakni Bhineka Tunggal Ika (berbeda-beda tetapi tetap satu jua) yang tidak Menolak adanya perbedaan pandangan agama lain.

Indikator moderasi beragama meliputi pemahaman yang tidak ekstrim, menghormati perbedaan keyakinan, menjunjung tinggi prinsip keadilan, serta mendorong perdamaian, kerjasama, dan menghindari penggunaan agama sebagai alat untuk memecah belah. Pemahaman moderat beragama menjaga keseimbangan antara aspek spiritualitas dan kehidupan dunia. Berikut ini beberapa indikator moderasi beragama yang dapat digunakan untuk kehidupan berbangsa dan berbudaya.

1) *At-Tawasuṭ* (Tengah-Tengah) Istilah *At-Tawasuṭ* secara bahasa bersal dari kata *wasatha* yang

artinya tengah-tengah dan memiliki dua bagian yang sama. Adapun penjelasan secara terminologi *At-Tawasuṭ* adalah sebuah pola pikir dan praktek keagamaan ataupun kebangsaan yang tidak melebih-lebihkan sisi yang lain atau berada di tengah. Pemahaman dan pengamalan yang tidak *ifrath* (berlebih-lebihan dalam beragama) dan *tafrith* (mengurangi ajaran agama).[84]

2) *Al-I'tidāl* (Tegak Lurus dan Bersikap Proporsional) menempatkan sesuatu pada tempatnya, melaksanakan hak dan kewajiban secara proporsional, dan melaksanakan tindakan yang diperlukan. Sebagai agama yang membawa rahmat, agama Islam memerintahkan pengikutnya untuk menunjukkan rasa kasih sayang dan mempererat hubungan dengan setiap orang. Sehingga, agama Islam mewajibkan pengikutnya untuk memenuhi kewajiban mereka dengan cara yang adil saat berurusan dengan setiap orang.[85]

PONOROGO

[84] Abdul Aziz dan A. Khoirul Anam, *Moderasi Beragama Berlandaskan Nilai-Nilai* (Jakarta: Direktoral Jendral Pendidikan Islam Kementrian Agama RI, 2021), 34.

[85] Ibid., *39*

3) *At-Tasāmuh* (Toleransi), adalah sikap yang menyadari adanya perbedaan dan menghormati dari berbagai aspek kehidupan, seperti agama, ras, suku, dan golongan, atau sikap untuk memberi ruang kepada orang lain untuk menjalankan keyakinan agamanya, mengekspresikan keyakinannya, dan menyampaikan pendapatnya, meskipun mereka tidak setuju dengan keyakinan mereka. Menurut kamus Al Muhith dan al Munawwir, " *At-Tasāmuh* " berasal dari kata "tasahala", yang berarti "mempermudah", yang memungkinkan setiap orang mengikuti keyakinan mereka tanpa mengganggu orang lain. Seringkali, istilah " *At-Tasāmuh* " dikaitkan dengan istilah "toleransi", yang telah menjadi istilah modern untuk hubungan antara dua kelompok yang berbeda secara filosofis. Toleransi dan *At-Tasāmuh* memiliki definisi yang sangat berbeda, tetapi keduanya masih digunakan dalam konteks agama, sosial budaya, dan politik karena pembauran budaya yang tidak dapat dihindari saat ini.[86]

[86] Ibid., 43.

4) *Al-qudwah* (Kepeloporan) kerap diartikan sebagai sikap baik yang digunakan sebagai teladan atau contoh. Memberi teladan ini adalah sebuah sikap inisiatif merintis mulia dan memimpin manusia untuk kesejahteraan. Selain itu bentuk memberikan contoh tentang kebajikan dan integritas kepada orang lain khususnya di saat terjadi perselisihan.[87] Sebagaimana penggalan dalam ayat Alquran yakni *Uswatun Hasanah* yang merupakan salah satu perbuatan Rasulullah Shallallahu Alaihi Wasallam sebagai suri tauladan yang baik yang dapat dicontoh oleh umatnya.[88]

5) *Asy-Shūrā* (Musyawarah) Secara etimologi kerap disebut dengan melatih meminta pendapat atau nasihat dan mengambil sesuatu, atau *Asy-Shūrā,* yang berarti meminta sesuatu.[89] Sementara *al Musawa*, prinsip persamaan Artinya, prinsip persamaan *(al musawa')* adalah asas peradaban Islam. Prinsip ini berlaku untuk setiap jenis persamaan, termasuk sesama makhluk biologis,

PONOROGO

[87] Asmaa Binti Rashid Al-Ruwaished, *Kitab Al-Qudwah* (Darul Wathon An-Nsr, n.d.), 9.

[88] Ibid., 53.

[89] Ibid.,46.

sesama pewaris sejarah peradaban sebelumnya, dan setiap jenis persamaan lainnya. Prinsip persamaan selalu ada dalam Islam.[90]

6) *Al-Iṣlāḥ* (Perbaikan) adalah sebuah sikap yang dapat melakukan perubahan dari yang buruk menjadi lebih baik. Pada *Al-Iṣlāḥ* ini pula digunakan untuk memperoleh kemaslahatan bersama berprinsip pada sebuah kaidah yang memiliki makna menjaga tradisi lama yang baik dan mengambil sesuatu yang lebih baik. Sebagaimana dalam penggalan kalimat di atas bahwasannya sebagai umat manusia yang beragama dan bernegara tentu melestarikan budaya lama yang masih baik dan memperbaiki budaya lama yang kurang baik adalah tugas umat manusia. Sehingga moderasi beragama mengajarkan untuk memiliki pemahaman agama yang dinamis.[91]

7) *Al-muwāṭanah* (Cinta Tanah Air) adalah pemahaman dan sikap penerimaan eksistensi Negara Batin dan akhirnya menciptakan cinta tanah air nasionalisme di manapun berada. Dalam

[90] Nasiruddin Umar, *Islam Nusantara Jalan Panjang Moderasi Beragam di Indonesia* (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2019), 22.

[91] Ibid., 50-51.

konteks al- Muwathanah Islam dan negara memiliki keterkaitan dengan moderasi beragama menolak pengertian yang beranggapan bahwa agamanya mengatur hubungan manusia dengan Tuhan dan tidak berkaitan dengan sistem ketatanegaraan paradigma moderat justru berpendirian bahwa dalam Islam tidak terdapat sistem ketatanegaraan yang mutlak tetapi terdapat seperangkat tata nilai etika bagi kehidupan bernegara.[92]

8) *Al-La'nf* (Anti Kekerasan), Akhir-akhir ini kerap terjadi bentuk kekerasan yang mengatasnamakan hukum Alquran dan hadis sebagai salah satu aturan utama di dunia dan akhirat. Radikalisme anti kekerasan digunakan sebagai istilah kekerasan yang Menolak adanya ekstrimisme. Sedangkan ekstremisme sendiri disebut sebagai sebuah upaya yang dilakukan untuk memaksakan pendapat atau kehendak seseorang yang seringkali harus menabrak kesepakatan dan norma yang ada dalam lingkungan sekitar sehingga menimbulkan kekerasan. Padahal dalam agama Islam nabi

[92] Ibid.., 56-57

Muhammad Shallallahu Alaihi Wasallam tidak pernah memberikan contoh melakukan tindakan kekerasan yang merugikan sesama dan menabrak norma yang ada.[93]

9) *I'tiraf al-'rf* (Ramah Budaya), Sistem, ide, tindakan, dan hasil pekerjaan manusia dalam menjalankan kehidupan masyarakat disebut budaya. Islam sendiri memandang bahwa Budaya adalah hasil olah akal budi cipta rasa karsa dan karya manusia yang berlandaskan pada nilai-nilai Islam. Budaya dan agama tidak dapat disamaratakan atau diposisikan sama, karena agama merupakan ajaran yang bersumber langsung dari Allah subhanahu wa ta'ala sedangkan budaya merupakan hasil karya pemikiran dan pendapat manusia. Namun demikian antara agama dan budaya di dalam kehidupan masyarakat kedua hal tersebut sering dikaitkan atau dihubungkan dan ini tidak bisa dipungkiri karena saling menyatu dalam kehidupan masyarakat tetapi perlu ditegaskan

PONOROGO

[93] Ibid., 61-62.

bahwa agama menempatkan posisi tertinggi dibandingkan dengan budaya.[94]

B. Telaah Hasil Pemikiran Terdahulu

1. Elisabeth, Reni Hapsari. Pengembangan E-LKPD *Flipbook* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik SMP Xaverius 4 Bandar Lampung KELAS VII. 2023. Program PhD Disertasi. Universitas Lampung. Hasil dari penelitian tersebut adalah SMP 4 Xaverius Bandar Lampung perlu mengembangkan bahan ajar persamaan satu variabel dan pertidaksamaan linier. Perkembangan tersebut menciptakan media E-LKPD *flipbook* yang berisi materi persamaan linear dan pertidaksamaan variabel tunggal. Hasil verifikasi ahli media mencapai standar sangat praktis dengan skor keseluruhan 85,11%, verifikasi ahli materi 81,94%, dan verifikasi ahli desain 81,81%. Berdasarkan hasil tingkat kemenarikan secara keseluruhan diperoleh nilai rata-rata kategori "sangat menarik" sebesar 86,24. *Flipbook* Penggunaan media E-LKPD memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar matematika

[94] Ibid., 64.

peserta didik . Metode penelitian yang digunakan adalah R&D (penelitian dan pengembangan) dengan menggunakan metode ADDIE.

2. Apriliyani, Sita Wahyu, and Fauzi Mulyatna. "*Flipbook* E-LKPD dengan Pendekatan Etnomatematika pada Materi Teorema Phytagoras." *SINASIS (Seminar Nasional Sains)*. Vol. 2. No. 1. 2021. Hasil dari penelitian tersebut bertujuan untuk mengembangkan E-LKPD dengan pendekatan etnomatematika pada materi teorema phytagoras. Penelitian pengembangan ini dilakukan di SMP Negeri 4 Playen. Penelitian ini menggunakan metode *research and development* dengan model *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*). Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan peserta didik, lembar kerja peserta didik berbentuk elektronik dengan pendekatan etnomatematika lebih memudahkan peserta didik untuk belajar dan lebih membangkitkan minat peserta didik dalam belajar. Lembar kerja peserta didik elektronik dengan pendekatan etnomatematika ini dapat memfasilitasi guru dan orang tua untuk kegiatan belajar peserta didik dimanapun dan kapanpun.

3. Adli, S. Pengembangan E-LKPD Berbasis Kvisoft *Flipbook Maker* Pada Pembelajaran Sejarah Materi Kolonialisme dan Imperialisme Kelas XI SMA Negeri 11 Muaro Jambi (Doctoral dissertation, Universitas Jambi), (2020). Hasil dari penelitian tersebut adalah menggunakan Model pengembangan model Four D (Define, Design, Development, and Disseminate). Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa validasi desain mendapatkan persentase 88,14 % dengan rata-rata 4,4 dan validasi materi mendapatkan persentase 90% rata-rata 4,5. Dari penilaian perorangan (guru) mendapatkan persentase 91,6 % dengan rata-rata 4,6. Sedangkan skor yang didapatkan dari lembar respon peserta didik adalah untuk kelompok kecil mendapatkan presentase 76,5 % dengan rata-rata 3,8 dan kelompok besar.
4. Nufus, Virda Fithrotun, and Norida Canda Sakti. "Pengembangan lembar kerja peserta didik elektronik berbasis *flipbook* pada mata pelajaran ekonomi kelas XI." *Jurnal PTK Dan Pendidikan* 7.1 (2021). Hasil dari penelitian tersebut adalah Subjek uji coba penelitian merupakan peserta didik kelas XI MIA 6 SMAN 2 Lamongan sebanyak 20 orang. Hasil penelitian diperoleh bahwa Lembar Kerja Peserta Didik elektronik berbasis

flipbook layak, praktis, dan efektif untuk digunakan sebagai bahan ajar dengan perolehan kelayakan produk 81,45% sangat layak, kepraktisan produk melalui respon peserta didik sebesar 95% sangat layak, keefektifan dengan persentase ketuntasan hasil belajar sebesar 80%.

5. Fitri, Elva Rohmatul, and Triesninda Pahlevi. "Pengembangan LKPD berbantuan kvisoft *flipbook maker* pada mata pelajaran teknologi perkantoran di SMKN 2 Nganjuk." *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* 9.2 (2021): 281-291. Hasil penelitian ini adalah: 1) pengembangan lembar kegiatan mahapeserta didik sebagai bahan ajar pada mata kuliah teknologi perkantoran semester ini; Lembar Kegiatan Peserta didik ini memiliki tampilan yang menarik di buku dan memberikan variasi tugas. 2) LKS cocok sebagai penunjang kegiatan pembelajaran pada mata kuliah Teknologi Perkantoran pada perkuliahan semester ini. Kesesuaian isi diberi nilai 88,00 pada skala “sangat baik”, dan kesesuaian linguistik diberi nilai 87,14. Kriterianya adalah ``Sangat Kuat"% dan Kelayakan Grafis diberi nilai 87,06 dengan kriteria ``Sangat Kuat". Jika digabungkan seluruh penilaian ahli, LKPD ini memperoleh peringkat 87,40 pada skala “Sangat Kuat”. Oleh karena itu, LKPD ini memperoleh skor

sebesar 87,40% lebih dari 61% sehingga layak digunakan sebagai bahan ajar dalam proses belajar mengajar.

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

No	Judul Penelitian Terdahulu	Persamaan	Perbedaan
1	Pengembangan E-LKPD *Flipbook* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik SMP Xaverius 4 Bandar Lampung KELAS VII .	Penelitian tersebut sama-sama melakukan pengembangan E-LKPD (Elektronik lembar kerja peserta didik). Dan memiliki persamaan pada penelitian yang dikembangkan dengan berbasis *flipbook* .	Penelitian tersebut berfokus pada peningkatan hasil belajar matematika sedangkan peneliti berfokus pada peningkatan karakter moderat mata Pelajaran PAI. Penelitian tersebut menggunakan Lokasi penelitian di jenjang SMP sedangkan peneliti di jenjang sekolah dasar.
2	"*Flipbook* E-LKPD dengan Pendekatan Etnomatematika pada Materi Teorema Phytagoras." *SINA PSIS (Seminar Nasional Sains)*.	Sama-sama menggunakan model *ADDIE* (*Anal ysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*). Penelitian tersebut sama-sama melakukan pengembangan Elektronik lembar kerja peserta didik (E-LKPD). Dan memiliki persamaan pada penelitian yang dikembangkan	Penelitian tersebut berfokus pada pendekatan etnomatematika pada materi teorema phytagoras. sedangkan peneliti berfokus pada peningkatan karakter moderat mata Pelajaran PAI. Penelitian tersebut menggunakan Lokasi penelitian di jenjang SMP sedangkan peneliti di jenjang sekolah dasar

		dengan berbasis *flipbook* .	
3	Pengembangan E-LKPD Berbasis Kvisoft *Flipbook Maker* Pada Pembelajaran Sejarah Materi Kolonialisme dan Imperialisme Kelas XI SMA Negeri 11 Muaro Jambi	Penelitian tersebut sama-sama melakukan pengembangan E-LKPD (Elektronik lembar kerja peserta didik). dan memiliki persamaan pada penelitian yang dikembangkan dengan berbasis *flipbook* .	Penelitian tersebut berfokus pada Pada Pembelajaran sejarah materi kolonialisme dan imperialisme sedangkan peneliti berfokus pada peningkatan karakter moderat mata Pelajaran PAI BP. Penelitian tersebut menggunakan Lokasi penelitian di jenjang SMP sedangkan peneliti di jenjang sekolah dasar
4	Pengembangan lembar kerja peserta didik elektronik berbasis *flipbook* pada mata pelajaran ekonomi kelas XI	Penelitian tersebut sama-sama melakukan pengembangan berbasis *flipbook*	Penelitian tersebut berfokus pada Pada Pembelajaran ekonomi sedangkan peneliti berfokus pada peningkatan karakter moderat mata Pelajaran PAI BP. Penelitian tersebut menggunakan Lokasi penelitian di jenjang SMP sedangkan peneliti di jenjang sekolah dasar Peneliti tersebut mengembangkan LKPD sedangkan peneliti disini mengembangkan E-LKPD.
5	Pengembangan LKPD	Sama-sama penelitian	Penelitian tersebut berfokus pada mata

	berbantuan kvisoft *flipbook maker* pada mata pelajaran teknologi perkantoran di SMKN 2 Nganjuk	dikembangkan dengan berbasis *flipbook*	pelajaran teknologi perkantoran sedangkan penulis berfokus pada peningkatan karakter moderat mata Pelajaran PAI BP. Penelitian tersebut menggunakan Lokasi penelitian di jenjang SMP sedangkan peneliti di jenjang sekolah dasar. Peneliti tersebut mengembangkan LKPD sedangkan peneliti disini mengembangkan E-LKPD.

Berdasarkan Penelitian terdahulu yang sudah ada, peneliti berupaya mengembangkan media pembelajaran dengan menunjukkan Sisi *novelty* atau kebaharuannya. Seperti halnya dengan mengintegrasikan materi moderasi beragama ke dalam mata pelajaran pendidikan agama Islam di kelas 5 jenjang SD. Selain itu peneliti juga mengembangkan media pembelajaran elektronik berupa E-LKPD dengan berbasis *flipbook* yang nantinya akan diakses menggunakan tablet.

PONOROGO

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pada penelitian pengembangan bahan ajar yang digunakan oleh peneliti lebih menekankan dalam penggunaan model penelitian pengembangan R&D *(research and development).* Menurut Borg,W.R dan Gall,M.D untuk melakukan pengembangkan dan menguji sebuah produk dibutuhkan metode penelitian dan pengembangan.[95] Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwasannya pengertian dari penelitian pengembangan dari *National Science Board* adalah suatu cabang keilmuan yang sistematis atau teratur terhadap pengembangan pengetahuan ilmiah yang lebih kompleks dan pemahaman tentang objek yang akan diteliti.

Pengembangan juga diartikan sebagai suatu sistem yang didalamnya mencakup pengembangan dan penentuan skala prioritas, design, dan proses baru untuk pengembangan.

[95] T Nuriyati et al., *Metode Penelitian Pendidikan (Teori & Aplikasi)*, *Widina Bhakti Persada: Bandung*, 2022, https://repository.penerbitwidina.com/publications/354716/metode-penelitian-pendidikan-teori-aplikasi%0Ahttps://repository.penerbitwidina.com/media/publications/354716-metode-penelitian-pendidikan-teori-aplik-d68bda90.pdf.

Pengembangan ini ditujukan untuk menciptakan produk yang bermanfaat dan lebih baik dari produk sebelumnya.[96] Penelitian pengembangan R&D lebih memberikan penekanan kepada produk yang akan dimanfaatkan dalam berbagai bentuk perluasan, tambahan, pengembangan, dan inovasi dari suatu produk yang telah ada namun dapat dikatakan kurang maksimal. Menurut Walls, Di berbagai penjuru dunia penelitian pengembangan ini dianggap sangat kompleks.[97]

Dalam Penelitian pengembangan R&D tentu dibutuhkan sebuah model tertentu untuk mencapai proses pengembangan yang diharapkan. ADDIE merupakan salah satu model yang dirasa sangat tepat untuk penelitian pengembangan. Model ADDIE ini dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda sekitar tahun 1990-an. Model ini mampu menjadi solusi atau mengatasi persoalan yang ada karena bersifat sistematis dan efektif untuk mengembangkan suatu produk. ADDIE merupakan kependekan dari kata *Analysis, design, development, implementation, and evaluation.*

Pemilihan model ADDIE telah mempertimbangkan beberapa hal dibawah ini:

PONOROGO

[96] Nuriyati et al., 70.
[97] Nuriyati et al., 71.

1. Model ADDIE memiliki sebuah proses yang sistematis dalam perancangan atau pengembangan bahan ajar yang terorganisir untuk kegiatan pembelajaran baik secara *online* ataupun *offline.*
2. Model ADDIE lebih interaktif dan sistematis dalam mengembangkan sebuah produk pembelajaran.
3. Model ADDIE Sangat sesuai untuk pengembangan media pembelajaran karena dapat mengembangkan kompetensi peserta didik melalui intelektual, psikomotor, sikap, dan ranah verbal.
4. Melalui Model ADDIE Peneliti dapat bekerja sama dengan ahli pengembangan agar dapat menciptakan produk yang berkualitas meliputi isi, media, dan desain pembelajaran.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian pengembangan ini dilaksanakan di kelas 5 SDN Kradinan 2 Desa Kradinan Kecamatan Dolopo Kabupaten Madiun Provinsi Jawa Timur. Adapun pemilihan lokasi penelitian yang dilaksanakan di SDN Kradinan 2 tersebut telah mempertimbangkan berbagai hal diantaranya:

a. Sekolah belum menggunakan modul pembelajaran elektronik dalam proses pembelajaran.
b. Belum terdapat sumber daya guru untuk menyusun lembar kerja peserta didik.
c. Adanya fasilitas tablet di sekolah, selama ini belum dimanfaatkan secara optimal.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025.

C. Subjek Penelitian

Subjek dari penelitian ini terdiri dari 21 peserta didik meliputi 8 peserta didik perempuan dan 13 peserta didik laki-laki dari kelas 5 SDN Kradinan 02. Subjek tersebut dipilih berdasarkan kelas jumlah peserta didik terbanyak dan disesuaikan mata pelajaran PAI BP yang memiliki tema moderasi beragama. Selain itu, Subjek penelitian tersebut diharapkan mampu memberikan respon terhadap pengembangan media pembelajaran E-LKPD berbasis *flipbook*.

PONOROGO

D. Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau *Research And Development*. Dalam penelitian pengembangan ini terdapat beberapa model yang kerap sekali diterapkan salah satu model yang digunakan peneliti dalam hal ini yakni adalah model ADDIE. Robert Maribe Branch juga mengembangkan Desain Pembelajaran (*Instructional Design)* dengan pendekatan ADDIE, yang merupakan kepanjangan dari *Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation.*

Analysis, Merupakan sebuah tahapan untuk menemukan produk apa yang perlu untuk dikembangkan melalui tahapan analisis pada lingkungan dan situasi kerja. *Design* Juga diartikan sebagai tahapan untuk merancang sebuah produk yang diinginkan. *Development* Merupakan upaya dalam pengujian serta pembuatan produk. *Implementation* adalah Tahapan untuk menerapkan produk tersebut di lingkungan yang dituju, dan *Evaluation* Diartikan sebagai sebuah tahapan untuk mempertimbangkan atau menilai kekurangan dan kelebihan pada produk yang sudah dihasilkan. Dalam rangka meningkatkan kualitas pencapaian tujuan, diperlukan penambahan komponen pembelajaran yang didapat melalui

proses pengembangan atau model ADDIE dengan desain yang konseptual.[98]

ADDIE Merupakan sebuah tahapan menganalisis, mendesain, mengembangkan, mengimplementasikan, dan memberikan penilaian. Selain ADDIE terdapat model lainnya yang sering digunakan yaitu 4D *(Define, Design, Development, and Disseminate).* Namun model 4D ini dianggap kurang rasional dan kurang Kompleks dibandingkan dengan model ADDIE. Melalui model ADDIE ini diharapkan dapat mengembangkan produk seperti dari aspek media, modul ajar, metode, dan strategi pembelajaran. Untuk merancang sebuah sistem pembelajaran, model ADDIE dianggap sangat tepat menurut Dick dan Carry.[99] ADDIE memiliki beberapa fungsi diantaranya untuk menciptakan infrastruktur pelatihan yang efektif dan dinamis , berperan sebagai pedoman atau acuan untuk membangun perangkat.

[98] Ismail Walid, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Geogebra Dengan Model Pengembangan Addie (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) Pada Materi Geometri Kelas Xi Mia Sma Negeri 3 Takalar," *Occupational Medicine* (2017).

[99] Endang Mulyatiningsih, "Riset Terapan Bidang Pendidikan Dan Teknik," 2011, 183–84.

E. Tahap Pengembangan

Model ADDIE ini menggunakan 5 tahap pengembangan yakni:

1. *Analysis* (analisis)

   Analysis (analisis) Merupakan suatu tahapan untuk melakukan analisis tugas, mengidentifikasi setiap persoalan dan melakukan analisis kebutuhan. Untuk mengidentifikasi materi atau apa saja yang akan dipelajari oleh peserta didik maka diperlukan tahapan analisis. Dalam tahap analisis ini terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan, meliputi analisis karakteristik peserta didik, analisis kebutuhan peserta didik, analisis permasalahan atau kendala yang sering dihadapi peserta didik dan analisis penugasan yang akan diberikan kepada peserta didik. Semua hal tersebut dibutuhkan untuk mendapatkan output berupa karakter peserta didik yang terbaik. Fokus utama dalam tahap analisis ini adalah mengidentifikasi setiap permasalahan yang ada kemudian menemukan alternatif solusi melalui kegiatan analisis kebutuhan. Tahap ini dirasa sangat penting untuk menciptakan pengalaman belajar yang berkesan kepada peserta didik.

   Ada beberapa pertanyaan untuk analisis kebutuhan sebagai berikut: *Pertama*, Bagaimana karakteristik peserta didik yang akan mengikuti program pembelajaran; *Kedua*,

pengetahuan dan keterampilan seperti apa yang telah dimiliki oleh peserta didik; *Ketiga,* kemampuan atau kompetensi Apa yang perlu dimiliki oleh peserta didik; *Keempat*, apa indikator atau kriteria yang dapat digunakan untuk menentukan bahwa peserta didik telah mencapai kompetensi yang ditentukan; *Kelima,* kondisi seperti apa yang diperlukan oleh peserta didik agar dapat memperlihatkan kompetensi yang telah dipelajari.[100]

2. *Design* (Desain)

Dalam tahap desain, berisi serangkaian kegiatan untuk merencanakan dan merancang pengembangan yang akan dilakukan. Oleh karena itu terdapat beberapa tahapan yang harus diikuti seperti pertama, merumuskan tujuan pembelajaran yang SMAR (*spesifik, measurable, applicable, dan realistic)*. Dilanjutkan dengan menyusun soal tes yang telah disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Kemudian untuk mencapai tujuan yang diinginkan tentukanlah strategi dan media pembelajaran yang tepat. Untuk mendukungnya diperlukan berbagai sumber pembelajaran yang lain semisal lingkungan belajar peserta didik, dan beberapa sumber pembelajaran yang

[100] dkk Pagarra H & Syawaludin, *Media Pembelajaran*, *Badan Penerbit UNM*, 2022, 166.

relevan. Beberapa desain yang telah disusun tersebut kemudian disimpan dalam bentuk data *blue-print.*

3. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan ini bertujuan untuk mewujudkan data *blue-print* ke dalam bentuk nyata. Seperti melakukan pengembangan multimedia pembelajaran yang mulanya didesain dalam bentuk *software.* Tahap pengembangan ini merupakan sebuah tahap uji coba sebelum produk tersebut akan diimplementasikan. Tahap pengembangan ini merupakan langkah ketiga dalam sistem pembelajaran ADDIE. Pada tahapan pengembangan ini meliputi berbagai hal seperti membuat, membeli, dan memodifikasi modul pembelajaran. Kegiatan pengembangan ini digunakan untuk melakukan penyampaian materi ataupun substansi program, melalui beberapa kegiatan seperti mengembangkan strategi pembelajaran, metode, media, dan memilah- memilihnya sesuai dengan kebutuhan. Terdapat dua tujuan yang diharapkan Dalam kegiatan pengembangan yakni sebagai berikut:

a. Tercapainya tujuan pembelajaran yang dirumuskan dengan melalui pengembangan berupa merevisi,

membeli, dan memproduksi modul ajar yang akan digunakan.

b. Tercapainya tujuan pembelajaran dengan cara memilih dan mengkombinasikan media yang terbaik. Pada tahapan ini, seorang pengembang akan terlebih dahulu menyusun pertanyaan dan jawaban yang akan disampaikan kepada peserta didik.

4. *Implementation* (implementasi/eksekusi)

Sistem pembelajaran yang telah dikembangkan sebelumnya akan diimplementasikan pada tahap ke 4 ini. Sehingga dapat diartikan bahwa semua strategi, media, metode dan system yang telah dikembangkan akan diatur sedemikian rupa agar dapat diimplementasikan sesuai dengan fungsinya. Dalam tahap implementasi ini terdapat beberapa tujuan yang ingin dicapai seperti :

a. Mengarahkan peserta didik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan sesuai dengan tujuan yang telah dirumuskan.

b. Mengatasi adanya permasalahan atau kendala dalam pembelajaran peserta didik dengan mencarikan alternatif solusi.

PONOROGO

c. Memastikan peserta didik memiliki berbagai kompetensi, dan keterampilan, serta sikap yang baik pada akhir program pembelajaran.

Sebelum peneliti mengimplementasikan rancangan produk yang telah dikembangkan perlu dilakukan berbagai tahapan seperti revisi ataupun perbaikan. Selanjutnya jika produk dirasa sudah baik untuk diimplementasikan, maka peneliti akan menyampaikan produk tersebut pada situasi yang nyata berupa sekolah yang dituju. Tujuan dari dilakukannya uji coba produk ini untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang telah dikembangkan dan untuk melihat tingkat keefektifan pada E-LKPD. Sebelum melakukan uji coba terhadap produk yang telah dikembangkan, peserta didik akan diberikan soal berupa *pre test* untuk mengetahui tingkat pemahaman atau pengetahuan umum peserta didik terhadap materi PAI BP materi saling menghargai yang akan diajarkan.

Uji coba dilakukan dengan mengacu pada kegiatan yang telah direncanakan oleh peneliti pada RPP. Dimulai dari kegiatan pendahuluan, inti dan penutup serta diberikan ulang soal *Post test* untuk mengetahui hasil belajar dengan menggunakan E-LKPD.

5. *Evaluation* (evaluasi/ umpan balik)

Evaluasi merupakan tahapan untuk memberikan penilaian terhadap produk yang telah diujicobakan untuk mempertimbangkan keberhasilan tersebut. Secara tidak langsung tahap evaluasi ini juga berlaku pada Empat tahapan di atas. Namun evaluasi pada keempat tahap di atas sering disebut sebagai evaluasi formatif atau sifatnya untuk merevisi kebutuhan tertentu. Evaluasi ini merupakan tahapan terakhir dari sistem pembelajaran ADDIE. Tahap evaluasi disebut juga tahap untuk memberikan sebuah penilaian terhadap produk atau produk atau program yang telah disusun. Tahap evaluasi ini memiliki beberapa tujuan yaitu:

a. Respon atau tanggapan peserta didik terhadap proses pembelajaran yang dilakukan secara keseluruhan.
b. Keikutsertaan dan keaktifan peserta didik selama kegiatan pembelajaran, diharapkan dapat meningkatkan kompetensi peserta didik.
c. Apabila kompetensi peserta didik dapat meningkat melalui program pembelajaran, diharapkan akan memberikan dampak yang terbaik bagi sekolah. Selain itu tahap evaluasi bertujuan untuk mengetahui tingkat efektivitas produk atau program pembelajaran yang

dikembangkan. Jika dalam tahap evaluasi ini terdapat kekurangan, diharapkan pengembang dapat merancang kembali di kemudian hari program dan produk pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.[101]

F. Instrumen Penelitian

Berikut ini beberapa instrumen penelitian yang digunakan untuk menghimpun berbagai kebutuhan dalam penelitian.

1. Lembar Penilaian

a. Lembar Penilaian Ahli Media

Dalam rangka mengetahui kelayakan E-LKPD yang dikembangkan, peneliti membutuhkan alat ukur yang berupa angket validasi media yang diberikan kepada ahli media untuk diisi dan diberikan penilaian. Adapun beberapa aspek yang perlu diperhatikan pada penilaian media E-LKPD sebagai berikut:

1) Kualitas teknis, yang meliputi: kebergunaan, keterbacaan, kualitas dan tampilan gambar.
2) Kualitas desain, yang berfokus pada kualitas pengelolaan E-LKPD

PONOROGO

[101] Pagarra H & Syawaludin, *Media Pembelajaran*.

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Lembar Penilaian E-LKPD Oleh Ahli Media

Aspek	Indikator	Item Pernyataan	Jumlah
Kualitas teknis	Kebergunaan	1-3	3
	Keterbacaan	4-8	5
	Kualitas Tampilan Dan Gambar	9-13	5
Kualitas desain	Kualitas pengelolaan E-LKPD	14-15	2
Total			**15**

Teori Walker dan Hess dalam Amel Melysa Utami.[102]

b. Lembar Penilaian Ahli Materi

Dalam rangka mengetahui kelayakan E-LKPD yang dikembangkan, peneliti membutuhkan alat ukur yang berupa angket validasi materi yang diberikan kepada ahli materi untuk diisi dan diberikan penilaian. Sistem pengukurannya menggunakan *rating* scale. Adapun beberapa aspek yang perlu diperhatikan pada penilaian media E-LKPD sebagai berikut:

PONOROGO

[102] Amel Melisya Utami, "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Berbasis Keterampilan Proses Sains Di Kelas V Sd," 42.

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Lembar Penilaian E-LKPD Oleh Ahli Materi

Aspek	Indikator	Item Pernyataan	Jumlah
Aspek isi / materi	Ketepatan	1-5	5
	Kelengkapan	6-8	3
Aspek Pembelajaran	Memberi kesempatan dan bantuan belajar	9-11	3
	Kualitas motivasi belajar	12-14	3
	Kualitas sosial interaksi instruksionalnya	15-16	2
	Dapat memberi dampak bagi peserta didik, guru dan pembelajarannya	17-18	2
Jumlah			**18**

Teori Walker dan Hess dalam Amel Melysa Utami.[103]

1. Angket Respon Peserta Didik

Angket respon peserta didik memiliki tujuan salah satunya untuk mengetahui tanggapan atau penilaian peserta didik terhadap E-LKPD yang telah dikembangkan. Seperti pada bagian instrumen, *rating scale* digunakan sebagai alat ukur untuk pertanyaan pada angket yang diberikan.

Adapun aspek yang dimuat dalam angket respon peserta yaitu aspek isi/materi dan aspek media (E-LKPD). Adapun beberapa aspek yang perlu ditanyakan pada penilaian media E-LKPD sebagai berikut:

[103] Amel Melisya Utami, 43.

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Penilaian E-LKPD

Oleh Peserta didik

Aspek	Item pernyataan	No	Jumlah
Isi / materi	Materi yang disampaikan mudah dimengerti	1	2
	Gambar dan teks bacaan jelas	2	1
	Bahasa sederhana dan dapat dimengerti	3	1
	Terdapat petunjuk penggunaan E-LKPD	4	1
	Dapat membuat semangat untuk belajar	5	1
	Gambar menarik dan jelas	6	1
	Warna menarik	7	1
	Contoh soal dan latihan soal sesuai dengan materi	8	2
Media (E-LKPD)	Mudah untuk dikerjakan	9	1
	Timbul rasa senang dan rasa ingin tahu dengan menggunakan media	10	3
	Pengguna ingin memiliki media	11	1
Jumlah		**15**	

Teori Walker dan Hess dalam Amel Melysa Utami.[104]

2. Kisi-Kisi Instrumen Pemahaman Moderasi Beragama Peserta Didik

Kultur moderat bukan hanya ekspresi budaya yang tercipta begitu saja, seperti yang ditunjukkan oleh budaya sekolah, itu adalah komponen penting dari budaya sekolah. Kultur moderat adalah pandangan, sikap, dan tindakan yang selalu berusaha menghindari pilihan-pilihan ekstrem. Namun, dirancang sedemikian rupa sehingga dapat diterapkan dalam dunia nyata. Di sini, kultur moderat

[104] Amel Melisya Utami, 46.

dimaksudkan sebagai penerapan nilai-nilai moderasi beragama, yang dapat digambarkan dengan indikator berikut:

Tabel 3.4 Indikator Sembilan Moderasi Beragama

No	Nilai Moderasi Beragama	Indikator	Jumlah Soal
1	Pertengahan / *Tawassuth*	• Tidak memihak • Tidak berat sebelah	2
2	Tegal lurus / *I'tidāl*	• Punya pendirian • Kritis • Berpikir dan berkata benar	3
3	Toleransi / *Tasāmuh*	• Menghargai setiap kebudayaan • Tidak memaksakan pendapat orang lains • Menerima setiap perbedaan yang ada	3
4	Musyawarah / *Syurā*	• Mau mendengar pendapat orang • Menerima dan melaksanakan keputusan bersama	2
5	Reformatif / *Al-Ishlāh*	• Suka minta maaf dan memaafkan • Terbuka terhadap kritikan/masukan	2
6	Kepeloporan / *Al-Qudwāh*	• Memiliki inisiatif, Kreatif dan inovatif • Rela berkorban dan Bisa memotivasi	2
7	Kewarganegaraan / *Al-Muwatanāh*	• Cinta Tanah Air • Mengakui dan menghargai keanekaragaman yang ada di Indonesia • Memprioritaskan kepentingan bersama daripada kepentingan	3

		pribadi.	
8	Anti kekerasan / *Al-La Unf*	• Saling Menyayangi dan Empati • Suka menolong dan Ramah • Menghargai setiap gagasan lain dengan sudut pandang yang berbeda.	3
9	Ramah budaya / *I'tiraf al Urf*	• Bangga dengan kekayaan budaya Indonesia • Melestarikan budaya	2
Total			**20**

Sumber: Buku Moderasi Beragama yang diterbitkan oleh Kementerian Agama 2021.[105]

Kisi-kisi instrumen ini digunakan untuk mengetahui aspek kognitif peserta didik. Soal evaluasi pembelajaran disajikan dalam bentuk soal pilihan ganda yaitu *pre test* dan *post test* masing-masing terdiri dari 20 soal yang memuat permasalahan dalam kehidupan nyata untuk mengetahui pemahaman peserta didik akan nilai moderasi beragama. 20 soal tersebut terdiri dari indikator ketercapaian pemahaman materi yang terintegrasi dengan moderasi beragama yang

[105] Abdul Aziz and Khoirul Anam, "Moderasi Beragama Berlandaskan Nilai-Nilai Islam," *Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI*, 2021, 131, https://cendikia.kemenag.go.id/storage/uploads/file_path/file_28-09-2021_6152761cdc6c1.pdf.

meliputi komitmen kebangsaan, kerukunan, anti kekerasan, dan kearifan budaya lokal.[106]

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode:

1. Wawancara

   Wawancara merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui kegiatan bertatap muka dan berbincang secara lisan dengan orang yang mampu memberikan keterangan terhadap objek yang akan dikaji peneliti.[107] Untuk mendapatkan data-data yang diperlukan dalam penelitian, dibutuhkan usaha sadar seperti wawancara untuk mengumpulkan data melalui narasumber. Kegiatan wawancara tersebut dilakukan dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan yang telah disiapkan sebelumnya. Adapun beberapa data yang diketahui peneliti adalah sebagai berikut:

---

[106] Ahmand Zaki dan Diyan Yusri, "Analisis Moderasi Beragama Peserta didik Boarding School Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Surakarta," *Jurnal Ilmu Pendidikan* 7, no. 2 (2020): 809–20.

[107] Supartini Supartini et al., "Pelayanan Jasa Impor Barang Dalam Masa Pandemi," *Dinamika Bahari* 3, no. 2 (2022): 115, https://doi.org/10.46484/db.v3i2.313.

a. Apakah di SDN Kradinan 02 sudah memberikan pemahaman secara mendalam terkait materi nilai moderasi beragama.
b. Apakah terdapat bahan pendukung atau media pembelajaran yang efektif.
c. Apakah peserta didik sering jenuh atau bosan ketika pembelajaran PAI BP di kelas.
d. Bagaimana tanggapan peserta didik terhadap mata pelajaran PAI BP terintegrasi moderasi beragama.

2. Observasi

Observasi biasanya dalam bentuk data yang didapat melalui proses melihat, mendengar, dan mengalami terhadap objek yang dimaksud.[108] Observasi ini dilakukan dengan cara melihat situasi dan kondisi pada objek yang akan diteliti disesuaikan dengan data yang sedang dibutuhkan. Namun tak jarang observasi atau catatan lapangan ini mempunyai beberapa kekurangan salah satunya adalah informasi yang tidak terlalu akurat karena terdapat dalam kurun waktu yang cukup lama, dan tidak terlalu rinci ketika mencatatnya. Data yang didapatkan dari hasil observasi

PONOROGO

[108] Siwi Purwanti, "Penerapan Small Group Discussion Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Keaktifan Mahapeserta didik PGSD UAD," *Jurnal Dialektika Jurusan Pgsd* 7, no. 1 (2017): 13.

biasanya berupa frasa, beberapa kata kunci, pokok pembicaraan, dan kemudian dipersingkat dengan baik.

Observasi ini digunakan sebagai salah satu teknik pengumpulan data pelengkap, jika sebelumnya terdapat beberapa data yang tidak terekam dapat dikumpulkan pada teknik observasi. Melalui kegiatan observasi ini peneliti secara langsung terjun ke lapangan tepatnya di kelas V SDN Kradinan 02 Kecamatan Dolopo Kabupaten Madiun. Kegiatan ini sangat diperlukan oleh peneliti untuk melihat dan mencari informasi secara lengkap dan langsung terhadap subjek yang akan diteliti. Dengan teknik ini peneliti dapat melihat bagaimana kegiatan belajar-mengajar di dalam kelas selama belum diterapkannya atau digunakannya E-LKPD.

3. Tes

Tes merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan soal sebagai bahan evaluasi terhadap pengetahuan, keterampilan, dan sikap setelah dilaksanakan kegiatan pembelajaran.[109] Dalam penelitian ini menggunakan soal tes evaluasi yang diberikan

PONOROGO

[109] Yetni Marlina, "Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Model Guided Discovery Learning Dalam Materi Kerja Sama Pada Peserta didik Kelas V SD Negeri 133 Halmahera Selatan," *Jurnal Pendidikan Dasar* 3, no. 1 (2021): 159.

sebanyak 2 kali meliputi *post-test* dan *pre-test. Post-test* dan *pre-test* dilakukan peneliti di awal dan akhir penelitian, tujuannya untuk mengetahui apakah ada perbedaan pemahaman PAI BP materi saling menghargai yang terintegrasi dengan moderasi beragama antara peserta didik yang menggunakan E-LKPD dan tanpa menggunakan E-LKPD. Jenis soal tes berupa pilihan ganda.

4. Angket

Angket merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang diperoleh dengan cara tidak langsung melalui tanya jawab kepada responden.[110] Untuk mendapatkan data dari teknik angket dibutuhkan instrumen yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab oleh responden. Hampir serupa dengan instrumen wawancara, pertanyaan dalam angket terdapat beberapa macam seperti pertanyaan terstruktur, tertutup, dan terbuka. Dalam penyusunan angket ini akan diselaraskan dengan tujuan utama peneliti yaitu pengembangan E-LKPD, sehingga peneliti akan membagikan angket kepada para peserta didik untuk melihat

PONOROGO

[110] Haris Nursyah Arifin, "Respon Peserta didik Terhadap Pembelajaran Dalam Jaringan Masa Pandemi COVID-19 Di Madrasah Aliyah Al-Amin Tabanan," *Widya Balina* 5, no. 1 (2020): 4–5, https://doi.org/10.53958/wb.v5i1.47.

tingkat kepuasan peserta didik terhadap E-LKPD yang telah disusun.

Adapun isi dari pada angket tersebut lebih mengarah kepada dua pokok utama yaitu isi/materi dan kualitas media. Isi/materi menekankan pada ketepatan, kelengkapan, dan minat/perhatian. Sedangkan kualitas media berfokus pada kebergunaan dan kualitas tampilan.

H. Uji Validitas

Validitas merupakan sebuah sistem pengukuran untuk mengetahui keshahihan ataupun kelayakan suatu instrumen yang akan diteliti.[111] Uji validitas ini salah satunya digunakan untuk mengukur seberapa valid instrumen yang akan digunakan. Apabila data dari variabel dapat diungkap dengan tepat maka instrumen tersebut dikatakan valid. Terdapat beberapa uji validitas salah satunya adalah validitas konstruk. Yang membahas mengenai keseragaman antara butir pertanyaan dengan konsep keilmuan yang bersangkutan.

PONOROGO

[111] Arnida Sari and Memen Permata Azmi, "Penerapan Model Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray (Tsts) Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis," *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 2, no. 1 (2018): 42, https://doi.org/10.31004/cendekia.v2i1.42.

Beberapa pendapat para ahli dapat digunakan untuk menguji validitas konstruk.[112]

Dalam penelitian pengembangan ini uji validitas yang akan digunakan adalah uji validitas konstruk. Kisi-kisi instrumen atau matriks pengembangan dapat digunakan sebagai alat bantu pendukung pada teknik uji validitas konstruk. Dari kisi-kisi instrumen tersebut tentu terdapat beberapa indikator serta nomor item yang menjadi pokok acuan. Kisi-kisi instrumen tersebut dapat digunakan untuk melakukan uji validitas dengan sistematis dan efektif.

I. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif. Menurut Sugiyono teknik analisis statistik deskriptif bertujuan untuk mendeskripsikan serta menggambarkan data yang telah dikumpulkan tanpa bermaksud untuk membuat kesimpulan sendiri atau generalisasi secara umum.[113] Akan tetapi apabila peneliti ingin menyampaikan kesimpulan yang berlaku secara umum maka

---

[112] Klaus Krippendorff, *Content Analysis An Introduction To Its Methodology* (SAGE Publications inetrnastional educational and Professional Publisher london new Delhi, 2004), 313.

[113] Amirotun Sholikhah, "Statistik Deskriptif Dalam Penelitian Kualitatif," *KOMUNIKA: Jurnal Dakwah Dan Komunikasi* 10, no. 2 (1970): 349, https://doi.org/10.24090/komunika.v10i2.953.

dapat menggunakan teknik analisis data berupa *statistik inferensial*. Dalam teknik analisis data terdapat beberapa uji yang dilakukan sebagai berikut:

1. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Menurut Willy Abdillah & Jogiyanto, Uji normalitas ini digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang diambil sudah bersifat mewakili populasi yang ada sehingga keputusan yang diambil dapat dipertanggungjawabkan dari sampel tersebut. Dalam uji normalitas ini menggunakan *Uji Parametrik Shapiro-Wilk* karena responden kurang dari 30 orang. Dengan berbantu aplikasi **IBM SPSS 22.** Berikut ini prosedur pengujian dalam uji normalitas:

1) Rumusan hipotesis:

a) Ho :
Data yang berasal dari populasi telah berdistri busi normal

b) H_1 :
Data yang berasal dari populasi tidak berdistri busi normal.

PONOROGO

2) Kriteria pengambilan keputusan :

a) Apabila Sig < 0.05 maka Ho ditolak (distribusi sampel tidak normal)

b) Apabila Sig > 0.05 maka Ho diterima (distribusi sampel normal).

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas ini digunakan untuk mengetahui apakah data tersebut berdistribusi homogen atau heterogen (tidak homogen). Uji homogenitas pada penelitian ini, menggunakan *Uji Test Homogeneity Of Variances* dengan program aplikasi **IBM SPSS 22**. Prosedur pengujian:

1) Rumusan Hipotesis:

a) Ho : Varians populasi adalah homogen

b) H_1 : Varians populasi adalah tidak homogen.

2) Kriteria pengambilan keputusan :

a) Jika probabilitas (Sig) < 0.05 maka (Alpha) Ho ditolak

b) Jika probabilitas (Sig) > 0.05 maka (Alpha) Ho diterima.

PONOROGO

2. Uji T-test

Pengujian Hipotesis dilakukan untuk mengetahui bagaimana pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Dengan menggunakan tingkat keyakinan 95% pada pengujian T-test ini dengan ketentuan sebagai berikut :

Ho : apabila sig > 0,05, maka Ho diterima.

Ha : apabila sig < 0,05, maka Ha diterima

Berikut ini beberapa kriteria yang dapat digunakan untuk mengetahui tingkat kebenaran hipotesis Sebagai berikut :

a. Apabila t hitung > t tabel maka Ho ditolak dan Ha diterima. Artinya Artinya terdapat pengaruh antara variabel dependen terhadap variabel independen dengan derajat keyakinan 5%.
b. Apabila nilai signifikansi < 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa Ho ditolak dan Ha diterima.

3. N-Gain (Gain Ternormalisasi)

Uji N-Gain dapat digunakan untuk mengukur tingkat keefektifan media atau modul pembelajaran yang dikembangkan. Beberapa cara yang dapat dilakukan untuk mengukur tingkat efektivitas E-LKPD adalah dengan memberikan dua perlakuan seperti tes evaluasi meliputi

pre test dan *post test.* Dalam hal ini Tentunya seorang peneliti menginginkan maksimal nilai yang dicapai peserta didik sebesar 100% dan minimal telah mencapai KKM atau kriteria ketuntasan minimum. Untuk menguji efektivitas E-LKPD digunakan perhitungan melalui **IBM SPSS 22** yaitu dengan rumus efektivitas N-Gain Uji gain ternormalisasi dilakukan untuk mengetahui peningkatan Pemahaman materi PAI BP terintegrasi moderasi beragama peserta didik setelah diberikan perlakuan. Menurut Archambault dapat dinormalisasikan dengan rumus sebagai berikut:[114]

$$N - Gain = \frac{skor\ post\ test - skor\ pre\ test}{skor\ maksimal - skor\ pre\ test} \times 100$$

Menurut Melzer Hasil perhitungan N-Gain berikutnya akan diinterpretasikan menurut tabel N-gain.[115]

---

[114] Yudi Guntara, "Normalized Gain Ukuran Keefektifan Treatment," *Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, no. March (2021): 1–3, https://doi.org/10.13140/RG.2.2.27603.40482.

[115] Tsaqofatun Fani Dzahabiyah, Basori Basori, and Dwi Maryono, "Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Pbl Dan Tutor Sebaya Terhadap Pemahaman Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X Jurusan Multimedia Smk Batik 2 Surakarta," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Dan Kejuruan* 14, no. 2 (2021): 127–31, https://doi.org/10.20961/jiptek.v14i2.32090.

Tabel 3. 5 Kriteria Pengelompokan N-Gain

Presentasi N-Gain	Klasifikasi
g > 0,7	Tinggi
0,3 ≤ g ≤ 0,7	Sedang
g ≤ 0,3	Rendah

Berikut ini kategori tafsiran efektivitas N-Gain Skor menurut Hake.[116]

Tabel 3.6 Tafsiran Efektivitas N-Gain Skor

Presentasi N-Gain	Klasifikasi
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Efektif
> 76	Sangat Efektif

Untuk mengetahui tingkat keefektifan E-LKPD yang telah dikembangkan, terdapat beberapa kriteria yang dapat digunakan sebagai acuan yakni:

a. Apabila efektivitas > 1 maka pengembangan E-LKPD dinyatakan lebih efektif dibandingkan dengan media pembelajaran sebelumnya.
b. Apabila efektifitas = 1 maka dinyatakan seimbang atau tidak terdapat perbedaan efektivitas antara E-LKPD dan media pembelajaran sebelumnya.

PONOROGO

[116] Riefki Amini Pangestu, Syarifuddin Kasim, and Hasrul Bakri, "Pengembangan Game Pengenalan Algoritma Dengan Visual Block Programming Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar Kelas X Smkn 3 Soppeng Menggunakan Unity," *Universitas Negeri Makassar*, 2021.

c. Apabila efektivitas < 1 maka pengembangan E-LKPD dinyatakan kurang efektif dibandingkan dengan media pembelajaran sebelumnya.

Dalam hal ini menggunakan teknik pengukuran *Skala Likert*. Menurut Sugiyono, untuk mengukur pendapat, persepsi, sikap, ataupun fenomena sosial *Skala likert* adalah teknik pengukuran yang sangat tepat. *Skala likert* Memiliki tingkatan dari skala positif sampai negatif. Salah satu manfaat *Skala likert* adalah memudahkan responden dalam memilih jawaban yang disediakan. Mengingat penelitian yang digunakan berbasis kuantitatif, sehingga data yang didapat berupa kualitatif harus didistribusikan terlebih dulu menjadi kuantitatif dengan didasarkan pada bobot skor yaitu angka 1 - 5.

Jawaban untuk setiap instrumen *skala likert* mempunyai gradasi dari negatif sampai positif. Untuk keperluan analisis kuantitatif, maka jawaban tersebut diberi skor sesuai dengan tabel berikut:

Tabel 3.7 Pembagian Rentang Skala Likert

No	Kategori	Skor positif	Skor negatif
1	Sangat Tidak Setuju	1	5
2	Tidak Setuju	2	4
3	Cukup Setuju	3	3
4	Setuju	4	2
5	Sangat Setuju	5	1

Pada tabel 3.7 dilihat jawaban dan bobot skor untuk item-item instrumen pada pertanyaan dalam kuesioner. *Skala Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial.[117] Dalam hal ini *skala likert* digunakan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap kelayakan E-LKPD. Kelayakan media pembelajaran dapat dihitung menggunakan persentase rumus berikut:

$$Persentase\ Kelayakan = \frac{skor\ yang\ didapatkan}{skor\ yang\ diharapkan} \times 100\%$$

Untuk menentukan kelayakan E-LKPD didapat melalui hasil persentase kelayakan. Menurut Arikunto Berikut ini adalah tabel pembagian rentang kelayakan.

Tabel 3.8 Pembagian Rentang Kelayakan

No	Kategori	Persentase
1	Sangat Layak	81%-100%
2	Layak	61%-80%
3	Cukup Layak	41%-60%
4	Kurang Layak	21%-40%
5	Sangat Kurang Layak	Kurang dari 20%

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui dari skala persentase yang telah ditentukan apakah E-LKPD tersebut

[117] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D (2nd Ed)*.

layak atau tidak layak digunakan dalam proses pembelajaran PAI BP yang terintegrasi dengan moderasi beragama.

Selain dari perhitungan nilai *post tes* dan *pre test* melalui berbagai uji coba, Angket respon peserta didik juga digunakan untuk melihat tingkat kepuasan dari E-LKPD yang telah dikembangkan. Berikut ini rumus untuk menghitung respon peserta didik terhadap E-LKPD.

$$\boldsymbol{RS} = \frac{f \; x \; 100\%}{n}$$

Keterangan :

RS = Persentase respon peserta didik

f = jumlah nilai tiap sub variabel

n = jumlah skor maksimum

Apabila respon atau tanggapan peserta didik telah dihitung dengan rumus di atas, selanjutnya akan ditentukan kriterianya berdasarkan persentase di bawah ini.

85% $\leq$ RS : Sangat Positif

70% $\leq$ RS $\leq$ 85% : Positif

50% $\leq$ RS $>$ 70% : Kurang Positif

RS $<$ 50% : Tidak Positif

PONOROGO

E-LKPD dapat dikatakan sangat baik untuk digunakan, jika respon atau tanggapan peserta didik menunjukkan kriteria positif atau sangat positif.[118]

PONOROGO

[118] Sudarmini, "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Model Pembelajaran Dan Simetri Di Kelas V Sekolah Dasar" 2, no. 2 (2016): 221–35, http://journal.unesa.ac.id/index.php/PD.

BAB IV
HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Gambaran Singkat Setting Lokasi Penelitian

a) Karakteristik Sekolah Dasar Negeri Kradinan 02

Penyusunan Kurikulum Operasional SD Negeri Kradinan 02 ini didasarkan pada keterampilan abad 21 berupa kemampuan literasi 4C *(Creative, Critical thinking, communicative, and Collaborative),* dan HOTS *(Higher Order Thinking Skill).* Di desa Kradinan terdapat 3 lembaga satuan pendidikan tingkat sekolah dasar, SDN Kradinan 02 merupakan salah satu Lembaga yg paling jauh dari pusat pemerintahan dan hanya mengandalkan murid dari daerah setempat tepatnya dusun bulak.

Pontensi kekhasan daerah dan karateristik peserta didik digunakan sebagai acuan dalam penyusunan Kurikulum Operasional di Satuan Pendidikan SDN Kradinan 02. Capaian pembelajaran yang disusun oleh pemerintah pusat juga digunakan sebagai acuan dalam pengembangan kurikulum

operasional Sekolah. Dan diterjemahkan dalam alur tujuan pembelajaran yang dikonkritkan dalam proses pembelajaran dengan berlandaskan Profil Pelajar Pancasila.

b) Kondisi Geografis dan Bentang Alam

SDN Kradinan 02 merupakan salah satu sekolah Negeri di Kabupaten Madiun yang terletak di Kecamatan Dolopo yaitu di pinggiran desa ,jauh dari fasilitas umum yaitu Puskesmas, terletak di dusun Bulak Desa Kradinan Rt. 033 Rw. 009 Kec Dolopo. Jarak SDN Kradinan 02 sekitar 44 Km dari Pusat Kabupaten ditempuh menggunakan perjalanan darat sekitar 1 Jam .

SDN Kradinan 02 berada di lingkungan budaya masyarakat pedesaan dengan mata pencaharian pertanian. Mata pencaharian dari masyarakat sekitar sekolah yaitu sebagian besar sebagai buruh tani, petani dan pedagang. Hal ini menambah referensi Sekolah untuk memperkaya sumber belajar peserta didik akan budaya di lingkungan terdekatnya. Kondisi geografis sekolah yang terletak di lingkungan masyarakat yang berbudaya Jawa, tentu menjadikan salah satu potensi bagus dalam mengenalkan budaya daerah. Tidak

hanya itu, kondisi profesi orang tua peserta didik yang beragam juga turut memberikan dukungan dalam kegiatan pembelajarn yang maksimal.

c) Sosial Budaya dan Lingkungan Sekitar

SDN Kradinan 02 merupakan masyarakat religius berada lingkungan masjid masyarakat kental dengan agamis, anak anak setelah pembelajaran sore hari mengikuti pembelajaran di lembaga diniyah yang dekat dengan sekolah. Disamping itu SDN Kradinan 02 berdekatan dengan persawahan sehingga budaya masyarakat pertanian yang dominan diantaranya baritan, gotong royong dan bersih desa. SDN Kradinan 02 berdekatan dengan lembaga yang lain baik lembaga negeri maupun lembaga swasta yaitu Madrasah. Bahasa yang digunakan dalam pembelajaran di SDN Kradinan 02 yaitu menggunakan Bahasa Indonesia dan Bahasa Jawa.

d) Karakteristik Peserta Didik

Peserta didik SDN Kradinan 02 berasal dari masyarakat sekitar dusun Bulak sendiri. Sedangkan input peserta didik baru atau kelas 1 berasal dari TK Melati 02. Peserta didik SDN Kradinan 02 memiliki kemampuan sendiri sendiri baik dibidang akademik

maupun non akademik dengan latar belakang orang tua yang berbeda beda sehingga memunculkan keberagaman dengan berbagai keunikannya. Baik berupa kemampuan, pengalaman belajar, minat, bakat dan tujuan belajar yang beragam. Sebagian peserta didik memiliki minat di bidang seni, olahraga, matematika dan sains. Mengingat hal tersebut sekolah juga menyediakan fasilitas untuk mewadahi bakat dan minat peserta didiknya. Karakteristik peserta didik cenderung lebih suka belajar berkelompok dan belajar sambil bermain.

e) Karakteristik Pendidik dan Tenaga Kependidikan

Tenaga pendidik dan kependidikan di SDN Kradinan 02 berasal dari latar belakang pendidikan yang sesuai dengan Undang-Undang Guru dan Dosen. Guru sebagian besar memiliki Akta Mengajar IV dengan kualifikasi pendidikan Sarjana (S1). Oleh karena itu, guru memiliki kompetensi S1 untuk menerapkan kompetensi pedagogik mereka sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran dan kompetensi kepribadian mereka.

Rasio terhadap rombel lengkap, guru PNS ada 5 orang, 2 orang GTT, satu orang guru pendidikan

agama Islam, 1 orang Guru Kelas, dan 2 orang PTT, 1 penjaga dan 1 orang OPS. Sedangkan 4 guru telah memperoleh sertifikasi, 2 orang GTT dan 1 orang PTT mendapatkan gaji insentif dari anggaran APBD, 1 PTT belum mendapat insentif dari PEMDA.

Domisili dari Tenaga Pendidik dan Kependidikan menyebar di wilayah sekitar lembaga bahkan di wilayah kecamatan yang berdekatan, dan penjaga sekolah bertempat tinggal satu lokasi dengan sekolah, sehingga dapat memantau keadaan sekolah setelah jam sekolah sudah selesai. Sedangkan agama dan kepercayaan semua Tenaga Pendidik dan Kependidikan adalah beragama Islam sehingga dalam setiap pelaksanaan kegiatan keagamaan tidak perlu bertoleransi dengan penganut agama lain.

f) Visi Sekolah

"Terwujudnya peserta Didik Yang religius, Unggul dalam Prestasi dan Berwawasan Lingkungan Berlandaskan Profil Pelajar Pancasila". Indikator ketercapaian dari visi sesuai dengan variabelnya antara lain:

PONOROGO

1) Terbentuknya peserta didik yang religius berperilaku sesuai dengan ajaran agama yang dianutnya
2) Terbentuknya peserta didik Unggul dalam prestasi di bidang akademik dan non akademik
3) Terbentuknya peserta didik yang Berwawasan lingkungan, mampu memanfaatkan sumber daya alam yang ada di lingkungannya sebagai bekal hidup bermasyarakat
4) Terbentuknya peserta didik sebagai Profil Pelajar Pancasila, yang mampu mengimplementasikan Profil Pelajar Pancasila dalam aktualisasi kehidupan.

g) Misi Sekolah

Dalam Upaya mewujudkan visi tersebut SD Negeri Kradinan 02 merumuskan dan menetapkan misi sebagai berikut:

1) Menciptakan lingkungan sekolah yang membentuk peserta didik berakhlak mulia melalui kegiatan keagamaan dan pembiasaan di lingkungan sekolah
2) Menanamkan keimanan dan ketakwaan melalui pengamalan ajaran agama

3) Membiasakan budaya tertib, disiplin, santun dalam ucapan, sopan dalam perilaku terhadap sesama berdasarkan iman dan takwa
4) Melaksanakan Pembelajaran Yang Menyenangkan Bagi Peserta didik
5) Meningkatkan Prestasi Akademik dan Non Akademik
6) Membentuk Karakter Peserta didik yang Aktif, Kreatif, gotong royong, berpikir kritis dan Mandiri
7) Menciptakan Lingkungan Sekolah Yang Bersih, Indah dan Nyaman.

2. Langkah Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik Berbasis *Flipbook* Pada Mata Pelajaran PAI BP Terintegrasi Moderasi Beragama Kelas V SDN Kradinan 02 Madiun.

Pengembangan media pembelajaran berupa E-LKPD ini dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan pengembangan, yaitu: tahap analisis *(analysis)*, tahap desain *(design)*, tahap pengembangan *(development)*, tahap implementasi *(implementation)*, dan tahap evaluasi *(evaluation)*. Sesuai dengan model pengembangan produk yang digunakan dalam

PONOROGO

penelitian pengembangan media pembelajaran ini yaitu model pengembangan ADDIE, maka terdapat lima tahapan yang harus dilalui. Adapun tahapan-tahapan dalam pelaksanaan penelitian pengembangan sebagai berikut.

a. Tahap Analisis *(Analyze)*

Pengembangan media pembelajaran ini dilaksanakan dengan tujuan untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran di SD Negeri Kradinan 02 pada pembelajaran PAI BP tema "Indahnya Saling Menghargai" terintegrasi moderasi beragama di kelas V. Pada tahap ini dilakukan kegiatan analisis kebutuhan yang mencakup tiga hal yaitu: analisis karakteristik peserta didik dan permasalahan belajar, analisis kompetensi, analisis fasilitas dan lingkungan sekolah.

1) Analisis Karakteristik Peserta didik dan Masalah Pembelajaran

Dalam melakukan proses perencanaan pembelajaran perlu memahami tentang karakteristik dan kemampuan awal peserta didik. Dalam hal ini perlu pemahaman terhadap jumlah peserta didik yang akan mempengaruhi persiapan guru dalam menentukan materi metode media waktu yang dibutuhkan dan evaluasi pembelajaran yang

dilaksanakan. Untuk mengetahui jumlah peserta didik maka peneliti atau peneliti dapat berkoordinasi dengan guru kelas.

Perumusan perencanaan pembelajaran perlu memahami berbagai aspek seperti latar belakang keluarga, ekonomi, tingkat hobi, dan lain sebagainya[119]. Untuk memperoleh data latar belakang peserta didik dapat diperoleh melalui informasi dari pihak sekolah dan pengisian biodata oleh peserta didik. Aspek lain yang perlu diperhatikan oleh peneliti dalam proses pembelajaran adalah memahami gaya belajar peserta didik atau disebut juga dengan *learning style*.

Gaya belajar mengacu pada cara belajar yang lebih disukai oleh peserta didik. Dalam proses pembelajaran banyak peserta didik yang mengikuti belajar pada mata pelajaran tertentu diajar dengan menggunakan strategi yang sama akan tetapi mempunyai tingkat pemahaman yang berbeda-beda. Dalam hal ini sebelum menggunakan menggunakan modul ajar berupa E-LKPD berbasis *flipbook*, peserta didik cenderung belajar dengan sistem

[119] Lihat pedoman observasi poin 3 002 / O . 01 / III/ 2024

konvensional dimana mereka hanya mendengarkan ceramah dari guru saja[120].

Hal tersebut tentu berdampak pada kurangnya rasa percaya diri peserta didik untuk menyampaikan pendapatnya dalam memecahkan soal matematika di depan kelas. Diharapkan dengan dikembangkannya E-LKPD ini dapat mempengaruhi dan meningkatkan karakteristik peserta didik yang awalnya hanya bisa menjadi pembelajar yang pasif berubah menjadi pembelajar yang aktif.

Lebih lanjut gaya belajar atau *learning style* sering diartikan sebagai karakteristik dan preferensi atau pilihan peserta didik mengenai cara mengumpulkan informasi, menafsirkan, mengorganisir, merespon, dan memikirkan informasi tersebut. Keanekaragaman gaya belajar peserta didik perlu diketahui oleh guru atau peneliti pada awal pembelajaran seperti ini. Sehingga peneliti atau guru yang nantinya akan mengajar memiliki dasar dalam menentukan pendekatan dan media pembelajaran sangat ditentukan oleh kesesuaian antara pendekatan pembelajaran berdasarkan tingkat perkembangan

[120] Lihat pedoman observasi 002 / O . 01 / III/ 2024

psikologis dengan gaya belajar yang disukai para peserta.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di kelas 5 SDN Kradinan 2 *learning style* atau gaya belajar yang mereka sukai cenderung dengan belajar secara berkelompok dengan menyelesaikan suatu permasalahan secara bersama-sama serta menyukai belajar dengan media yang menarik seperti video atau *word wall* dengan tablet.

> Ya *mix* mbak, kadang pakai Laptop kadang bermain di lapangan jadi gk hanya di dalam kelas, jadi pakai apay a bermaian seperti mencari harta karun , biar anak gak bosen . campur-campur , IT ya kadang permainan. *Quiziiz, word wall*, dan kemarin juga sudah nyoba kelas *DOJO, Dojo island* itu . itu kan didalamnya kayak ada matematikanya, penguran , penjumlahan[121].

Penggunaan buku ajar dengan satu sumber saja berupa buku paket dari pemerintah, tentu tidak akan mendapat hasil yang maksimal dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran sebelumnya PAI BP kelas V di SDN Kradinan 02 belum masih cenderung menggunakan pembelajaran konvensional berupa

[121] Lihat Transkip Wawancara 001 / W . 01 / III/ 2024

ceramah yang membuat peserta didik mudah jenuh dan bosan. Apalagi mata pelajaran PAI BP materi dengan tema "indahnya saling menghargai" dalam buku paket yang terlalu penuh dengan bacaan dan ayat-ayat serta ilustrasi gambar yang monoton.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi lapangan diketahui karakteristik peserta didik lebih menyukai model pembelajaran dengan menggunakan media yang menarik seperti berbasis online atau pembelajaran dengan audio visual.

> Ya pernah dengan laptop dengan proyektor. dicarikan dari materi-materi di youtube. Kemudian ya saya buat kelompok. jadi mengerjakan secara berkelompok dan dipisahkan bangku-bangkunya. dari kelompok itu missal dibentuk ada 6 anak dan bergantian.[122]

Hal tersebut tampak terlihat jelas ketika pembelajaran di kelas guru menggunakan proyektor dan video pembelajaran peserta didik lebih antusias.

2) Analisis Kompetensi

Analisis yang dilakukan terkait dengan kompetensi yang dituntut tercapai oleh peserta didik. Materi pembelajaran yang dipilih untuk

[122] Lihat Transkip Wawancara 001 / W . 02 / III/ 2024

dikembangkan dalam media pembelajaran ini adalah materi pada pembelajaran PAI BP dengan tema "Indahnya saling menghargai" yang diintegrasikan dengan materi moderasi beragama. Adapun hasil analisis instruksional dalam pengembangan media pembelajaran ini terdiri dari capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran dan profil pelajar pancasila.

Kompetensi dasar yang termuat dalam mata pelajaran PAI BP sebagai berikut: **Pertama,** Peserta didik mengenal dialog antar agama dan kepercayaan dan menyadari peluang dan tantangan yang bisa muncul dari keragaman di Indonesia. **Kedua,** Peserta didik memahami arti ideologi secara sederhana dan pandangan hidup dan memahami pentingnya menjaga kesatuan atas keberagaman. **Ketiga,** Peserta didik juga memahami pentingnya introspeksi diri untuk menjadi pribadi yang lebih baik setiap harinya. **Keempat,** Peserta didik memahami pentingnya pendapat yang logis, menerima perbedaan pendapat, dan menemukan titik kesamaan (*kalimah sawa'*) untuk mewujudkan persatuan dan kerukunan[123].

[123] "Prota Pai & Bp Kelas 4 K13 - Websiteedukasi.Com," n.d.

Dari aspek tujuan pembelajaran meliputi beberapa hal yaitu **Pertama,** Meyakini makna hidup indah saling menghargai. **Kedua,** Membiasakan perilaku terpuji sebagai bukti wujud implementasi dari makna hidup indah saling menghargai. **Ketiga,** Menjelaskan makna hidup indah saling menghargai. **Keempat**, Menyebutkan makna saling menghargai. **Kelima,** Menampilkan contoh-contoh perilaku saling menghargai[124].

Materi pada PAI BP juga memuat nilai dari profil pelajar pancasila seperti Beriman Bertakwa kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia, Berkebhinekaan Global, Mandiri, Bernalar, Kritis dan Kreatif. Materi PAI BP "indahnya saling menghargai" ini kemudian akan diintegrasikan dengan materi moderasi beragama yang memiliki pokok pembahasan yang sama dengan materi PAI BP tersebut. Hal ini dilakukan agar peserta didik lebih memiliki karakter yang sesuai dengan profil pelajar pancasila melalui penerapan 9 nilai moderasi beragama.

[124] Lihat RPP Pembelajaran PAI BP

3) Analisis Fasilitas dan Lingkungan Sekolah

Dalam analisis ini, peneliti telah mengkaji berbagai fasilitas yang ada di kelas V Tersebut. Tersedianya fasilitas-fasilitas dapat menunjang kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang dikembangakan dengan kondisi baik. Analisis ini bertujuan untuk mendukung kelancaran proses pembelajaran di dalam kelas, sehingga ketika fasilitas di dalam kelas sudah terpenuhi dan peserta didik merasa nyaman, maka proses pembelajaran pun akan terlaksana dengan baik juga. Adapun hasil analisis fasilitas dan lingkungan sekolah pada kelas V sebagai titik fokus penelitian, lebih jelas dapat dipaparkan pada tabel sebagai berikut.

Tabel 4.1 Fasilitas dan lingkungan sekolah

No	Fasilitas	Jumlah	Kondisi
1.	Meja Peserta didik	11	Baik
2	Kursi Peserta didik	22	Baik
3	Meja Guru	1	Baik
4	Kursi Guru	1	Baik
5	Papan Tulis	2	Baik
6	Lemari	1	Baik
7	Rak hasil karya peserta didik	1	Baik
8	Tempat sampah	1	Baik
9	Tempat cuci tangan	1	Baik
10	Jam Dinding	1	Baik

11	Kotak kontak	1	Baik
12	Alat Peraga	3	Baik
13	Papan Pajang	5	Baik
14	Soket Listrik	1,300	Baik
15	Tablet	20	Baik
16	Komputer	5	Baik
17	LCD Proyektor	3	Baik
18	Wifi	3 pusat	Baik
19	Ruang bangunan	6	Baik
20	Ruang toilet	4	Baik
21	Ruang ibadah	1	Baik
22	Ruang guru	1	Baik
23	Ruang pimpinan	1	Baik
24	Ruang kelas	6	Baik
25	Ruang laboratorium	1	Baik
26	Ruang perpustakaan	1	Baik

b. Tahap Desain *(Design)*

Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan rancangan awal pada E-LKPD yang dikembangkan. Tahap ini terdiri dari tiga langkah yakni, pemilihan media (*media selection)*, pemilihan format *(format selection*) dan perancangan awal *(initial design).*

1) Pemilihan Media (*Media Selection)*

Dalam dunia pendidikan banyak berbagai media yang digunakan sebagai penunjang proses pembelajaran diantaranya media cetak, media visual, media audio maupun multimedia interaktif. Dimana sebelum digunakan sebagai bahan ajar harus disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan dan

sesuai dengan karakteristik maupun keadaan dari pserta didik.

Pada penelitian ini, media yang dirasa peneliti sesuai untuk diterapkan adalah media digital, karena karakteristiknya yang lebih praktis, langsung, dapat disentuh dan mudah dijangkau kapanpun dan dimanapun. Hal demikian juga sesuai dengan tuntutan kurikulum Merdeka, dimana kinerja peserta didik dalam menemukan konsep sendiri sangat diutamakan. Konsep kurikulum merdeka belajar merupakan konsep hasil dari evaluasi kurikulum 2013 yang memuat pembelajaran berbasis proyek untuk pengembangan keterampilan dan penguatan karakter profil pelajar pancasila. Serta Integrasi media pembelajaran berbasis digital dalam kurikulum merdeka terdapat dalam perangkat ajar yang berupa modul ajar, alur tujuan pembelajaran (ATP), serta projek penguatan profil pancasila[125].

Maka media ajar atau bahan ajar digital yang direkomendasikan dan dipilih adalah E-LKPD. Yang

PONOROGO

[125] Durroh Nasihatul Ummah and Nadlir Nadlir, "Konsep Kurikulum Merdeka Dan Integrasi Media Pembelajaran Berbasis Digital Pada Jenjang Sekolah Dasar," *Elementeris : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Islam* 5, no. 1 (2023): 26–38, https://doi.org/10.33474/elementeris.v5i1.18907.

ditujukan untuk menyajikan materi PAI BP tema "indahnya saling menghargai" yang diintegrasikan dengan materi moderasi beragama untuk menumbuhkan karakter yang baik kepada peserta didik.

2) Pemilihan Format *(Format Selection*)

Pada tahapan ini E-LKPD PAI BP materi "indahnya saling menghargai" terintegrasi moderasi beragama disesuaikan dengan komponen-komponen wajib dalam LKPD. Komponen E-LKPD terdiri dari: bagian pendahuluan yang berisi *cover* E-LKPD, Petunjuk penggunaan *icon* E-LKPD, Petunjuk penggunaan E-LKPD, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, peta konsep materi, halaman pembuka kegiatan pembelajaran, halaman materi indahnya saling menghargai meliputi (menghargai perbedaan suku dan budaya,menghargai perbedaan keyakinan, menghargai perbedaan pendapat, menerima perbedaan), halaman moderasi beragama, halaman 9 nilai moderasi beragama yang diikuti penjelasan masing-masing nilai (*At-Tawasut, Al-I'tidāl, At-Tasāmuh, Asy-Shūrā, Al-Iṣlāḥ, Al-muwāṭanah, Al-qudwah, al-la'nf, i'tiraf al'urf),* halaman bermain

kuis, halaman uji pemahaman, halaman glosarium, halaman biodata penulis, daftar pustaka.

3) Perancangan Awal *(Initial Design)*

Pada tahap ini, adapun kegiatan pertama yang harus dilakukan adalah membuat *storyboard. Storyboard* dapat diartikan sebagai serangkaian sketsa (gambar kartun) dibuat persegi panjang yang menggambarkan suatu urutan (alur cerita) atau elemen-elemen yang diusulkan untuk aplikasi multimedia. *Storyboard* dirancang secara berurutan serta dilengkapi dengan penjelasan dan spesifikasi dari setiap gambar, layar, dan teks[126]. Ini harus tetap mengikuti rancangan peta navigasi. Setelah *storyboard* dibuat barulah selanjutnya dilakukan pembuatan E-LKPD dengan menggunakan aplikasi CANVA, Aplikasi *Fipbook,* Aplikasi *word wall*, dan Microsoft Word 2011.

Pada tahap ini, pengembangan media pembelajaran dari *storyboard* kemudian dikembangkan menjadi produk yang sesungguhnya.

PONOROGO

[126] Suparni, "Metode Pembelajaran Membaca Doa Berbasis Multimedia Untuk Anak Usia Dini," *IJSE – Indonesian Journal on Software Engineering* 2, no. 1 (2016): 57–63, http://toc.proceedings.com/30523webtoc.pdf.

Pada tahap ini akan dihasilkan produk berupa media pembelajaran (E-LKPD). Kegiatan pertama yang dilakukan pada tahap ini adalah mengumpulkan bahan dalam pembuatan media pembelajaran misalnya: gambar-gambar yang berkaitan dengan materi, Video pembelajaran yang menarik, backsound yang semangat, materi dasar dan animasi-animasi lainnya. berikut ini hasil pengembangan media pembelajaran.

a) Halaman Sampul *(Cover)*

Gambar 4.1 Halaman *Cover*

Cover E LKPD di desain semenarik mungkin menggunakan aplikasi canva dengan perpaduan warna hijau. Warna hijau ini akan menjadi *background* atau warna dasar utama pada halaman-halaman berikutnya. Pemilihan warna tersebut didasarkan pada *background* karakter animasi yang diminati anak-anak. Pada bagian

cover juga disertai judul dari E-LKPD dan diperuntukkan untuk kelas 5 Sekolah Dasar. Beberapa tulisan pada *cover* menggunakan jenis font Oswald dan Merriweather dengan ukuran yang berbeda-beda. Pada *cover* disertai gambar animasi manusia dengan keanekaragaman keyakinan yang mencerminkan tentang materi moderasi beragama.

b) Halaman Petunjuk Penggunaan *Icon* E-LKPD

Gambar 4.2 Halaman Petunjuk Penggunaan *Icon* E-LKPD

Pada halaman *petunjuk* penggunaan *Icon* berisi beberapa *icon* yang ada dalam aplikasi untuk membantu peserta didik menggunakan E-LKPD. Petunjuk tersebut disertai gambar dan keterangannya masing-masing. Pada halaman petunjuk penggunaan *icon* menggunakan font Oswald dengan ukuran 28.

PONOROGO

c) Halaman Petunjuk Penggunaan E-LKPD

Gambar 4.3 Halaman Petunjuk Penggunaan E-LKPD

Pada halaman petunjuk penggunaan E-LKPD berbeda dengan petunjuk penggunaan *Icon* E-LKPD. Pada bagian ini *disebutkan* petunjuk penggunaan untuk guru dan siswa. Halaman ini bermanfaat untuk guru dan siswa menggunakan E-LKPD secara teknis. Pada bagian ini mayoritas penulis menggunakan font Marriweather dengan ukuran 17,1.

d) Halaman Capain Pembelajaran

Gambar 4.4 Halaman Capaian Pembelajaran

Halaman capaian pembelajaran ini sudah disesuaikan dengan tujuan pembelajaran pada kurikulum Merdeka Pendidikan agama Islam dan budi pekerti untuk SD atau MI kelas 5 Yang terintegrasi Pendidikan karakter, anti korupsi, dan profil pelajar Pancasila. Adapun sumber acuan yang digunakan adalah modul ajar pendamping pembelajaran yang ditulis oleh Sri Mulyani. Capaian pembelajaran pada materi indahnya saling menghargai sangat berkaitan erat dengan materi moderasi beragama.

e) Halaman Tujuan Pembelajaran

Gambar 4.5 Halaman Tujuan Pembelajaran

Halaman tujuan pembelajaran ini juga telah disesuaikan pada kurikulum Merdeka Pendidikan agama Islam dan budi pekerti untuk SD atau MI kelas 5 semester 1. Sebagaimana capaian pembelajaran, tujuan

pembelajaran juga berdasar pada modul ajar pendamping pembelajaran. Beberapa cakupan materi pada bab indahnya saling menghargai terintegrasi dengan materi moderasi beragama yang termaktub dalam 9 Nilai.

f) Halaman Peta Konsep

Gambar 4.6 Halaman Peta Konsep

Halaman peta konsep ini menyebutkan 4 materi utama pada bab indahnya saling menghargai meliputi: Menghargai perbedaan suku dan budaya, Menghargai keyakinan orang lain, Menghargai pendapat orang lain, Dan menerima perbedaan. Keempat materi tersebut sangat berkaitan erat dengan 9 nilai atau indicator moderasi beragama.

PONOROGO

g) Halaman Doa Sebelum Belajar

Gambar 4.7 Halaman Doa Sebelum Belajar

Pada halaman ini peserta didik diajak untuk berdoa terlebih dahulu sebelum memulai pembelajaran. Halaman ini juga menyediakan audio yang sesuai dengan bacaan doa sebelum belajar. Hal ini dilakukan agar peserta didik bisa seimbang antara belajar menggunakan media sosial dan manual.

h) Halaman Materi Indahnya Saling Menghargai

Gambar 4.8 Halaman Materi Indahnya Saling Menghargai

Pada bagian halaman materi indahnya saling menghargai menjelaskan secara rinci terkait beberapa item yang dibahas pada peta konsep. Setiap penjelasan per item juga diakhiri dengan penerapan profil pelajar Pancasila Atau profil pelajar *rahmatan lil alamin* sesuai dengan aturan kurikulum Merdeka. Pada halaman ini menggunakan jenis Font Mayoritas Buldoa dan Calibri dengan ukuran yang beraneka ragam.

IAIN PONOROGO

i) Halaman Materi Pengertian Moderasi Beragama

Gambar 4.9 Halaman Materi Pengertian Moderasi Beragama

Pada halaman ini merupakan tindak lanjut dari pembahasan halaman indahnya saling menghargai. Peserta didik diminta untuk melakukan aktivitas Tentang menuliskan sikap baik temannya yang dapat ditiru dan menjelaskan alasannya. Setelah itu disajikan Bacaan tentang pengertian dari moderasi beragama. Dalam hal ini moderasi beragama dijelaskan secara lebih ringkas agar mudah dipahami oleh peserta didik.

IAIN PONOROGO

j) Halaman 9 Nilai Moderasi Beragama

Gambar 4.10 Halaman 9 Nilai Moderasi Beragama

Halaman 9 Nilai moderasi beragama merupakan bentuk penjabaran dari 4 item pada materi indahnya saling menghargai. Bagian ini yang berikutnya akan menjadi acuan untuk menjelaskan satu demi satu Sembilan nilai tersebut. 9 Nilai moderasi beragama dibagi menjadi dua halaman yakni halaman pertama terdiri dari empat nilai dan halaman kedua terdiri dari 9 Nilai. Setiap nilai disajikan dengan deskripsi singkat beserta gambar pendukung.

IAIN PONOROGO

k) Halaman Materi *At-Tawasuṭ*

Gambar 4.11 Halaman Materi *At-Tawasuṭ*

Halaman materi tawasuth terdiri dari 3 halaman yang meliputi *cover* dan komik serta aktivitas di akhir sub bab. Pada nilai yang pertama ini sengaja menyajikan bahan penjelasan berupa komik untuk mempermudah peserta didik dalam belajar serta menarik perhatian mereka. Setelah membaca komik peserta didik akan diarahkan untuk membuat tugas atau aktivitas dengan teman sebangku terkait refleksi dari komik tersebut.

PONOROGO

l) Halaman Materi *Al-I'tidāl*

Gambar 4.12 Halaman Materi *Al-I'tidāl*

Pada halaman materi *Al-I'tidāl* terdiri dari dua halaman yakni *cover* dan halaman penjelasan. Pada halaman penjelasan disertai dengan video berdurasi 2 menit 43 detik tentang cerita animasi Bo Bo Boy bermain sepak bola yang membahas mengenai sikap adil dalam pertandingan. Pemilihan video tersebut didasarkan pada kegemaran peserta didik sekolah dasar.

m) Halaman Materi *At-Tasāmuh*

Gambar 4.13 Halaman Materi *At-Tasāmuh*

Halaman materi tasamuh terdiri dari dua halaman yang meliputi *cover* dan halaman Penjelasan materi. Pada halaman tersebut juga dilengkapi dengan video tentang toleransi beragama Islam dan Kristen yang dikemas pada animasi kartun NUSA. Video tersebut berdurasi 5 menit 21 detik. Selain itu juga dilengkapi dengan penjelasan singkat mengenai Tasamuh.

n) Halaman Materi *Asy-Shūrā*

Gambar 4.14 Halaman Materi *Asy-Shūrā*

Halaman ini terdiri dari dua halaman meliputi *cover* musyawarah dan penjelasan. Pada bagian penjelasan disebutkan penjelasan secara singkat dan dilengkapi dengan video pendukung yang berdurasi 2 menit 49 detik menceritakan tentang kegiatan musyawarah dalam kehidupan berkeluarga. Dalam

video tersebut menceritakan tentang prioritas kebutuhan yang ada dalam keluarga yang perlu dimusyawarahkan.

o) Halaman Materi *Al-Iṣlāh*

Gambar 4.15 Halaman Materi *Al-Iṣlāh*

Pada halaman materi Islam terdiri dari dua halaman meliputi *cover* dan penjelasan. Pada halaman ini ditunjukkan penjelasan secara singkat dan video pembelajaran tentang kehidupan keluarga Dani dan Ilham yang berbeda suku budaya. Kedua keluarga tersebut berasal dari budaya yang berbeda yakni dari Batak dan Jakarta. Video tersebut berdurasi 2 menit 23 detik yang membahas mengenai adanya kehidupan yang damai di Tengah perbedaan.

PONOROGO

p) Halaman Materi *Al-muwāṭanah*

Gambar 4.16 Halaman Materi *Al-muwāṭanah*

Pada materi *Al-muwāṭanah* terdiri dari tiga halaman meliputi halaman *cover* halaman cerita dan halaman tugas berkreasi. Pada halaman penjelasan ditunjukkan cerita komik tentang Salah satu bentuk cinta tanah air adalah dengan tertib dalam membayar pajak. Dan pada halaman kedua juga disebutkan beberapa contoh cinta tanah air yang lainnya. Pada bagian berikutnya peserta didik diminta untuk berkreasi dengan menggambar Sesuatu yang mencerminkan cinta tanah air yang sudah diberi contoh pada halaman ketiga. Hal ini dilakukan untuk menambah nilai keterampilan pada peserta didik.

PONOROGO

q) Halaman Materi *Al-Qudwāh*

Gambar 4.17 Halaman Materi *Al-Qudwāh*

Pada bagian ini terdiri dari tiga halaman yakni halaman cover, halaman penjelasan dan halaman cerita. Pada bagian ini juga ditunjukkan cerita komik tentang beberapa anak yang salah satu diantara mereka memberikan bentuk contoh dengan membantu seorang nenek menyebrang jalan. Hal itu merupakan salah satu contoh bentuk kepeloporan. Tidak hanya itu, peserta didik juga diminta untuk berkelompok dan mendiskusikan mengenai bentuk kepolaran yang lainnya.

PONOROGO

r) Halaman Materi *Al-La'nf*

Gambar 4.18 Halaman Materi *Al-La'nf*

Pada bagian ini terdiri dari dua halaman yakni halaman *cover* dan halaman pendukung. Pada halaman ini juga dilengkapi dengan video animasi kartun BIYANI yang membahas mengenai bentuk perundungan atau *bullying* sebagai salah satu kekerasan dalam Pendidikan yang harus dihindari. Video tersebut berdurasi 4 menit 27 detik.

s) Halaman Materi *I'tiraf Al-'Urf*

Gambar 4.19 Halaman Materi *I'tiraf Al-'Urf*

Pada bagian ini terdiri dari dua halaman yakni halaman *cover* dan halaman penjelasan. Pada bagian halaman penjelasan berisi video berdurasi 1 menit 11 detik yang membahas mengenai penjelasan tentang bagaimana cara melestarikan budaya dan ramah terhadap budaya.

t) Halaman Bermain Kuis

Gambar 4.20 Halaman Bermain Kuis

Pada halaman bermain kuis ini peserta didik akan disajikan 10 kolom soal dan 10 jawaban. Diharapkan peserta didik dapat memasangkan 10 jawaban tersebut pada 10 pernyataan soal. Di akhir sesi peserta didik dapat melihat secara langsung hasil dari pengerjaannya. Kuis ini dibuat dengan berbantu aplikasi *word wall.*

PONOROGO

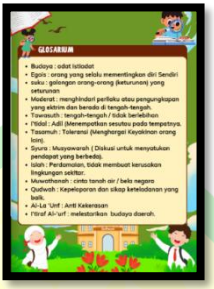
u) Halaman Uji Pemahaman

Gambar 4.21 Halaman Uji Pemahaman

Pada halaman uji pemahaman terdiri dari dua Link soal yang bisa dikerjakan oleh peserta didik. Pada kolom yang atas terdiri 20 soal mengenai materi indahnya saling menghargai yang diintegrasikan dengan materi moderasi beragama berupa pilihan ganda. Setiap soal terdiri dari 4 jawaban. Semakin cepat peserta didik menyelesaikan soal dan jawabannya benar maka nilainya akan semakin tinggi begitupun sebaliknya. Pada *link* yang kedua berisi tentang Tingkat kepuasan peserta didik setelah menggunakan E-LKPD tersebut. Kedua link tersebut dibuat dengan berbantu aplikasi *Word Wall.*

PONOROGO

v) Halaman Glosarium



Gambar 4.22 Halaman Glosarium

Pada Halaman glosarium berisi beberapa penjelasan dari kata kunci pada materi di atas. Bagian glosarium ini juga kerap disebut dengan istilah ringkasan materi. *Font* yang digunakan pada halaman glosarium berjenis Muli dengan ukuran 19.

w) Halaman Biodata Penulis

Gambar 4.23 Halaman Biodata Penulis

Halaman belakang berupa biodata penulis, riwayat pendidikan, foto penulis, motto hidup, serta tujuan pembuatan E-LKPD tersebut. Biodata penulis didesain sedemikian rupa seperti gambar diatas, menggunakan jenis tulisan Kollectif dengan ukuran 16,2 bercetak warna putih.

x) Halaman Daftar Rujukan

Gambar 4.24 Halaman Daftar Rujukan

Pada halaman daftar rujukan terdiri dari beberapa rujukan yang digunakan oleh penulis dalam pengembangan E-LKPD tersebut. Penulis menggunakan kurang lebih 9 rujukan yang belum termasuk video animasi dan Beberapa elemen pendukung lainnya.

PONOROGO

c. Tahap Pengembangan *(Development)*

Dalam tahap pengembangan ini, ada beberapa hal yang dilakukan, diantaranya sebagai berikut:

1) Pembuatan Media Pembelajaran

Media yang sebelumnya telah dirancang dalam bentuk *prototype*, untuk selanjutnya dikembangkan oleh peneliti. Media ini dikembangkan dengan menggunakan aplikasi CANVA. Isi dari media pembelajaran ini terdiri dari materi-materi PAI BP tema"indahnya saling menghargai" yang didapatkan dari beberapa buku paket dan pendukung PAI BP kelas 5 dan beberapa referensi dari sumber lain yang disesuaikan dengan kurikulum merdeka dan materi moderasi beragama yang diambil dari buku pedoman dari kementerian agama tahun 2021.

2) Validasi Kelayakan Produk

Validasi ini dilakukan Setelah media pembelajaran selesai disusun. Validasi media pembelajaran atau E-LKPD ini dilakukan oleh validator ahli dan guru PAI BP dengan meminta pertimbangan secara teoritis dan praktis. Validator ahli terdiri dari validator ahli media dan ahli materi. Kedua validator tersebut, selanjutnya akan memvalidasi E-

LKPD yang telah dibuat, dengan memvalidasi dua hal yang sama yaitu aspek materi dan aspek media. Adapun validator ahli yang dimaksud sebagai berikut :

Tabel 4.2 Daftar Validator Ahli

No	Nama Validator	Keterangan
1	Dr. Retno Widyaningrum	Dosen Statistika
2	Dr. Moh. Miftachul Choiri	Dosen Agama
3	Rudi Harianto, S.Pd. I	Guru PAI BP Kelas V
4	Hermia Wahyu Ika Handayani, S.Pd	Wali Kelas V

a) Validasi Ahli Materi

Ahli materi dalam proses validasi media pembelajaran menggunakan E-LKPD ini sebanyak 4 orang ahli. Validasi yang dilakukan ahli materi terkait dengan aspek isi materi dan aspek isi pembelajaran. Validasi oleh ahli materi selain melakukan penilaian kelayakan, ahli materi juga memberikan komentar dan saran untuk memperbaiki media. Adapun hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi dapat dilihat sebagai berikut:

PONOROGO

Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Validator				Persentase	Kategori
	1	2	3	4		
Aspek isi / materi	38	40	40	40	98,75%	Sangat layak
Aspek isi pembelajaran	47	47	49	47	95%	Sangat layak
Total	**85**	**87**	**89**	**87**	**96,7%**	**Sangat layak**

Dari data diatas diperoleh rata-rata dari hasil persentase 96,7% dengan kategori **Sangat layak digunakan.** Data skor dan lembar penilaian ahli materi tentang E-LKPD secara lebih lengkap dapat dilihat pada lampiran.

b) Validasi Ahli Media

Penilaian dari ahli media dilaksanakan dengan menggunakan angket penilaian media. Penilaian ini bertujuan untuk melihat bagaimana relevansi media dengan kualitas teknis dan desain. Penelitian ini juga dilakukan oleh 4 orang validator ahli media yang terdiri dari 2 orang dosen, 1 orang guru PAI, dan 1 orang guru Kelas V. Hasil validasi Lembar Kerja Peserta Didik dari ketiga ahli media tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Validator				Persentase	Kategori
	1	2	3	4		
Aspek kualitas Teknis	60	60	65	65	96%	Sangat layak
Aspek kualitas Desain	9	10	10	10	97,5%	Sangat layak
Total	**69**	**70**	**75**	**75**	**96%**	**Sangat layak**

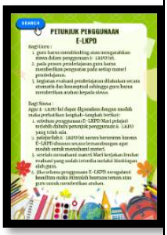
Dari data diatas diperoleh rata-rata dari hasil Persentase 96% dengan kategori **Sangat layak digunakan.** Data skor dan lembar penilaian ahli media tentang E-LKPD secara lebih lengkap dapat dilihat pada lampiran.

Setelah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, maka dapat diketahui kekurangan-kekurangan dari E-LKPD yang telah dikembangkan. Setelah itu, dilakukan revisi pada produk tersebut. kekurangan yang ditemukan dari hasil validasi ahli materi dan ahli media, kemudian diperbaiki sehingga produk E-LKPD akan sempurna. Adapun tampilan media pembelajaran E-LKPD sebelum dan sesudah direvisi sebagai berikut:

PONOROGO

Berikut ini hasil perbaikan atau revisi terhadap halaman Petunjuk Penggunaan E-LKPD yang disajikan pada tabel 4.5 sebagai berikut:

Tabel 4.5 Hasil Perbaikan Halaman Petunjuk Penggunaan E-LKPD

No.	Aspek	Sebelum revisi	Sesudah revisi
1	Perubahan warna background belakang dari abu-abu menjadi hijau.		
2	Perubahan warna list samping dari hijau botol (tua) menjadi hijau cerah.		

Berikut ini hasil perbaikan atau revisi terhadap halaman Tujuan Pembelajaran yang disajikan pada tabel 4.6 sebagai berikut:

Tabel 4.6 Hasil Perbaikan Halaman Tujuan Pembelajaran

No.	Aspek	Sebelum revisi	Sesudah revisi
1	Perubahan warna background belakang dari hijau pekat menjadi hijau cerah.		
2	Perubahan papan kayu yang memenuhi halaman menjadi diperkecil		

Berikut ini hasil perbaikan atau revisi terhadap halaman peta konsep yang disajikan pada tabel 4.7 sebagai berikut:

Tabel 4.7 Hasil Perbaikan Halaman Peta Konsep

No.	Aspek	Sebelum revisi	Sesudah revisi
1	Perubahan warna background belakang dari hijau gelap menjadi hijau kekuningan.		
2	Penambahan elemen / item titik-titik beraneka ragam warna		

Berikut ini hasil perbaikan atau revisi terhadap halaman pembuka pembelajaran yang disajikan pada tabel 4.8 sebagai berikut:

Tabel 4.8 Hasil Perbaikan Halaman Pembuka Pembelajaran

No.	Aspek	Sebelum revisi	Sesudah revisi
1	Perubahan warna Cahaya sorot dari cream menjadi hijau.		
2	Ukuran item “play video” diperbesar dan Panjang.		

PONOROGO

Berikut ini hasil perbaikan atau revisi terhadap halaman Materi 1 yang disajikan pada tabel 4.9 sebagai berikut:

Tabel 4.9 Hasil Perbaikan Halaman Materi 1

No.	Aspek	Sebelum revisi	Sesudah revisi
1	Halaman materi 1 dihapus, karena isi yang terkandung didalamnya sudah tersampaikan di beberapa halaman berikutnya.		Dihapus

Berikut ini hasil perbaikan atau revisi terhadap halaman Materi 2 yang disajikan pada tabel 4.10 sebagai berikut:

Tabel 4.10 Hasil Perbaikan Halaman Materi 2

No.	Aspek	Sebelum revisi	Sesudah revisi
1	Penambahan item tulisan " AYO MENGAMATI"		
2	Perubahan ilustrasi gambar tentang kehidupan berbudaya		
3	Penghapusan paragraf ke-2		
4	Posisi ayat Al-Qur'an dan terjemahannya dinaikkan		

PONOROGO

Berikut ini hasil perbaikan atau revisi terhadap halaman materi Menghargai perbedaan suku dan budaya yang disajikan pada tabel 4.11 sebagai berikut:

Tabel 4.11 Hasil Perbaikan Halaman Materi Menghargai Perbedaan Suku dan Budaya

No.	Aspek	Sebelum revisi	Sesudah revisi
1	Perubahan warna background belakang dari hijau botol menjadi pemandangan awan yang cerah.		
2	Perubahan warna font dari putih menjadi hitam		
3	Ukuran papan kayu lebih diperkecil.		

Berikut ini hasil perbaikan atau revisi terhadap halaman Materi Menghargai Perbedaan Keyakinan yang disajikan pada tabel 4.12 sebagai berikut:

Tabel 4.12 Hasil Perbaikan Halaman Materi Menghargai Perbedaan Keyakinan

No.	Aspek	Sebelum revisi	Sesudah revisi
1	Perubahan warna background belakang dari awan biru penuh menjadi pemandangan awan yang cerah.		

Berikut ini hasil perbaikan atau revisi terhadap halaman Materi Menerima Perbedaan yang disajikan pada tabel 4.13 sebagai berikut:

Tabel 4.13 Hasil Perbaikan Halaman Materi Menerima Perbedaan

No.	Aspek	Sebelum revisi	Sesudah revisi
1	Perubahan warna background belakang dari kuning muda menjadi pemandangan awan yang cerah.		

Berikut ini hasil perbaikan atau revisi terhadap halaman Materi Moderasi Bergama yang disajikan pada tabel 4.14 sebagai berikut:

Tabel 4.14 Hasil Perbaikan Halaman Materi Moderasi Bergama

No.	Aspek	Sebelum revisi	Sesudah revisi
1	Perubahan warna background belakang dari pemandangan awan biru menjadi pemandangan awan yang cerah.		

Berikut ini hasil perbaikan atau revisi terhadap halaman Materi 9 Nilai Moderasi Beragama yang disajikan pada tabel 4.15 sebagai berikut:

Tabel 4.15 Hasil Perbaikan Halaman Materi 9 Nilai Moderasi Beragama

No.	Aspek	Sebelum revisi	Sesudah revisi
1	Perubahan warna background belakang dari putih menjadi hijau		

Berikut ini hasil perbaikan atau revisi terhadap halaman *Cover At-Tawasuṭ* yang disajikan pada tabel 4.16 sebagai berikut:

Tabel 4.16 Hasil Perbaikan Halaman *Cover At-Tawasuṭ*

No.	Aspek	Sebelum revisi	Sesudah revisi
1	Perubahan warna background *Cover* dari biru menjadi hijau.		
2	Tulisan nomor 1 dan huruf dipertegas.		
3	Item / elemen kecil-kecil diganti yang mendukung		
4	Penambahan gambar yang sesuai judul		

Berikut ini hasil perbaikan atau revisi terhadap halaman materi *At*-Tawasuṭ *1* yang disajikan pada tabel 4.17 sebagai berikut:

Tabel 4.17 Hasil Perbaikan Halaman Materi *At-Tawasuṭ 1*

No.	Aspek	Sebelum revisi	Sesudah revisi
1	Perubahan warna list atas belakang dari hijau pudar menjadi hijau cerah.		

Berikut ini hasil perbaikan atau revisi terhadap halaman materi *At-Tawasuṭ 2* yang disajikan pada tabel 4.18 sebagai berikut:

Tabel 4.18 Hasil Perbaikan Halaman Materi *At-Tawasuṭ 2*

No.	Aspek	Sebelum revisi	Sesudah revisi
1	Perubahan warna background bawah dari hijau botol menjadi hijau cerah		

PONOROGO

Berikut ini hasil perbaikan atau revisi terhadap halaman *cover Al-I'tidāl* yang disajikan pada tabel 4.19 sebagai berikut:

Tabel 4.19 Hasil Perbaikan Halaman *Cover Al-I'tidāl*

No.	Aspek	Sebelum revisi	Sesudah revisi
1	Perubahan warna background *Cover* hijau.		
2	Tulisan nomor 2 dan huruf dipertegas.		
3	Item / elemen kecil-kecil diganti yang mendukung cover		
4	Penambahan gambar yang sesuai judul		

Berikut ini hasil perbaikan atau revisi terhadap halaman Materi *Al-I'tidāl* yang disajikan pada tabel 4.20 sebagai berikut:

Tabel 4.20 Hasil Perbaikan Halaman Materi *Al-I'tidāl*

No.	Aspek	Sebelum revisi	Sesudah revisi
1	Perubahan warna background dari hijau pudar menjadi hijau cerah		
2	Warna background bawah biru diganti warna putih		
3	Kata I'tidal lebih dipertegas		
4	Perubahan warna huruf dari biru menjadi kuning		
5	Item/elemen kecil-kecil diganti dengan yang lebih mendukung		

Berikut ini hasil perbaikan atau revisi terhadap halaman *Cover At-Tasāmuh* yang disajikan pada tabel 4.21 sebagai berikut:

Tabel 4.21 Hasil Perbaikan Halaman *Cover At-Tasāmuh*

No.	Aspek	Sebelum revisi	Sesudah revisi
1	Perubahan warna background *Cover* hijau.		
2	Tulisan nomor 3 dan huruf dipertegas.		
3	Item / elemen kecil-kecil diganti yang mendukung cover		
4	Penambahan gambar yang sesuai judul		

Berikut ini hasil perbaikan atau revisi terhadap halaman Materi *At-Tasāmuh* yang disajikan pada tabel 4.22 sebagai berikut:

Tabel 4.22 Hasil Perbaikan Halaman Materi *At-Tasāmuh*

No.	Aspek	Sebelum revisi	Sesudah revisi
1	Perubahan warna background bawah dari hijau botol menjadi hijau cerah		
2	Kata tasamuh lebih dipertegas		
3	Bingkai video dirubah menjadi lebih menarik		
4	Warna huruf diganti dari jingga menjadi putih.		

Berikut ini hasil perbaikan atau revisi terhadap halaman *Cover Asy-Shūrā* yang disajikan pada tabel 4.23 sebagai berikut:

Tabel 4.23 Hasil Perbaikan Halaman *Cover Asy-Shūrā*

No.	Aspek	Sebelum revisi	Sesudah revisi
1	Perubahan warna background *Cover* hijau.		
2	Tulisan nomor 4 dan huruf dipertegas.		
3	Item / elemen kecil-kecil diganti yang mendukung cover		
4	Penambahan gambar yang sesuai judul		

Berikut ini hasil perbaikan atau revisi terhadap halaman Materi *Asy-Shūrā* yang disajikan pada tabel 4.24 sebagai berikut:

Tabel 4.24 Hasil Perbaikan Halaman Materi *Asy-Shūrā*

No.	Aspek	Sebelum revisi	Sesudah revisi
1	Perubahan warna background bawah dari biru menjadi hijau.		
2	Penambahan elemen "share" dan "like"		
3	Bingkai video dirubah menjadi lebih menarik dan sesuai ukuran video.		

Berikut ini hasil perbaikan atau revisi terhadap halaman *Cover Al-Iṣlāḥ* yang disajikan pada tabel 4.25 sebagai berikut:

Tabel 4.25 Hasil Perbaikan Halaman *Cover Al-Iṣlāḥ*

No.	Aspek	Sebelum revisi	Sesudah revisi
1	Perubahan warna background *Cover* hijau.		
2	Tulisan nomor 5 dan huruf dipertegas.		
3	Item / elemen kecil-kecil diganti yang mendukung cover		
4	Penambahan gambar yang sesuai judul		

Berikut ini hasil perbaikan atau revisi terhadap halaman Materi *Al-Iṣlāḥ* yang disajikan pada tabel 4.26 sebagai berikut:

Tabel 4.26 Hasil Perbaikan Halaman Materi *Al-Iṣlāḥ*

No.	Aspek	Sebelum revisi	Sesudah revisi
1	Perubahan background belakang dari warna biru menjadi warna hijau.		
2	Perubahan motif bingkai video		
3	Penambahan beberapa item seperti “subscribe” dan “Play”		

PONOROGO

Berikut ini hasil perbaikan atau revisi terhadap halaman *Cover Al-muwaṭanah* yang disajikan pada tabel 4.27 sebagai berikut:

Tabel 4.27 Hasil Perbaikan Halaman *Cover Al-muwaṭanah*

No.	Aspek	Sebelum revisi	Sesudah revisi
1	Perubahan warna background *Cover* hijau.		
2	Tulisan nomor 6 dan huruf dipertegas.		
3	Item / elemen kecil-kecil diganti yang mendukung cover		
4	Penambahan gambar yang sesuai judul		

Berikut ini hasil perbaikan atau revisi terhadap halaman Materi *Al-muwaṭanah* yang disajikan pada tabel 4.28 sebagai berikut:

Tabel 4.28 Hasil Perbaikan Halaman Materi *Al-muwaṭanah*

No.	Aspek	Sebelum revisi	Sesudah revisi
1	Perubahan warna background belakang dari putih menjadi hijau.		
2	Warna huruf diganti dari merah menjadi hitam.		
3	Perubahan warna list bawah menjadi hijau.		
4	Beberapa item atau elemen pendukung dirubah.		

Berikut ini hasil perbaikan atau revisi terhadap halaman Praktik Berkreasi yang disajikan pada tabel 4.29 sebagai berikut:

Tabel 4.29 Hasil Perbaikan Halaman Praktik Berkreasi

No.	Aspek	Sebelum revisi	Sesudah revisi
1	Perubahan background belakang dari kuning menjadi hijau.		
2	Perubahan warna tanda Dan elemen titik titik panah menjadi hijau		

Berikut ini hasil perbaikan atau revisi terhadap halaman *Cover Al-Qudwāh* yang disajikan pada tabel 4.30 sebagai berikut:

Tabel 4.30 Hasil Perbaikan Halaman *Cover Al-Qudwāh*

No.	Aspek	Sebelum revisi	Sesudah revisi
1	Perubahan warna background *Cover* hijau.		
2	Tulisan nomor 7 dan huruf dipertegas.		
3	Item / elemen kecil-kecil diganti yang mendukung cover		
4	Penambahan gambar yang sesuai judul		

UNOROGO

Berikut ini hasil perbaikan atau revisi terhadap halaman Materi *Al-Qudwāh* yang disajikan pada tabel 4.31 sebagai berikut:

Tabel 4.31 Hasil Perbaikan Halaman Materi *Al-Qudwāh*

No.	Aspek	Sebelum revisi	Sesudah revisi
1	Perubahan beberapa item atau elemen yang sesuai yang lebih terlihat menarik dan hidup.		

Berikut ini hasil perbaikan atau revisi terhadap halaman *Cover Al-La'unf* yang disajikan pada tabel 4.32 sebagai berikut:

Tabel 4.32 Hasil Perbaikan Halaman *Cover Al-La'unf*

No.	Aspek	Sebelum revisi	Sesudah revisi
1	Perubahan warna background *Cover* hijau.		
2	Tulisan nomor 8 dan huruf dipertegas.		
3	Item / elemen kecil-kecil diganti yang mendukung cover		
4	Penambahan gambar yang sesuai judul		

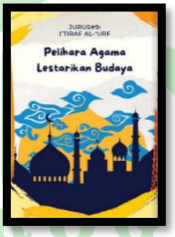
Berikut ini hasil perbaikan atau revisi terhadap halaman materi *Al-La'unf* yang disajikan pada tabel 4.33 sebagai berikut:

Tabel 4.33 Hasil Perbaikan Halaman Materi *Al-La'unf*

No.	Aspek	Sebelum revisi	Sesudah revisi
1	Perubahan bingkai untuk video		
2	Beberapa item atau elemen diganti yang lebih menarik. Seperti tombol "subscribe" dan tombol "like"		
3	Perubahan warna bingkai materi diganti menjadi Hijau lebih gelap.		

Berikut ini hasil perbaikan atau revisi terhadap halaman *Cover I'tiraf Al-'Urf* yang disajikan pada tabel 4.34 sebagai berikut:

Tabel 4.34 Hasil Perbaikan Halaman *Cover I'tiraf Al-'Urf*

No.	Aspek	Sebelum revisi	Sesudah revisi
1	Perubahan warna background *Cover* hijau.		
2	Tulisan nomor 9 dan huruf dipertegas.		
3	Item / elemen kecil-kecil diganti yang mendukung cover		
4	Penambahan gambar yang sesuai judul		

Berikut ini hasil perbaikan atau revisi terhadap halaman Materi *I'tiraf Al-'Urf* yang disajikan pada tabel 4.35 sebagai berikut:

Tabel 4.35 Hasil Perbaikan Halaman Materi *I'tiraf Al-'Urf*

No.	Aspek	Sebelum revisi	Sesudah revisi
1	Perubahan warna background belakang dari kuning menjadi hijau.		
2	Perubahan bingkai untuk meletakkan video		
3	Penambahan beberapa item atau elemen yang sesuai dengan materi.		

Berikut ini hasil perbaikan atau revisi terhadap halaman Bermain Kuis yang disajikan pada tabel 4.36 sebagai berikut:

Tabel 4.36 Hasil Perbaikan Halaman Bermain Kuis

No.	Aspek	Sebelum revisi	Sesudah revisi
1	Perubahan bingkai untuk meletakkan link kuis		
2	Mengganti beberapa item atau elemen yang menarik.		

PONOROGO

Berikut ini hasil perbaikan atau revisi terhadap halaman Uji Pemahaman yang disajikan pada tabel 4.37 sebagai berikut:

Tabel 4.37 Hasil Perbaikan Halaman Uji Pemahaman

No.	Aspek	Sebelum revisi	Sesudah revisi
1	Menambah beberapa item seperti tombol "Click here" di dua bingkai link soal.		

Berikut ini hasil perbaikan atau revisi terhadap halaman Glosarium yang disajikan pada tabel 4.38 sebagai berikut:

Tabel 4.38 Hasil Perbaikan Halaman Glosarium

No.	Aspek	Sebelum revisi	Sesudah revisi
1	Perubahan warna background belakang menjadi hijau.		

PONOROGO

Berikut ini hasil perbaikan atau revisi terhadap halaman Biodata Penulis yang disajikan pada tabel 4.39 sebagai berikut:

Tabel 4.39 Hasil Perbaikan Halaman Biodata Penulis

No.	Aspek	Sebelum revisi	Sesudah revisi
1	Perubahan warna background belakang lembar biodata penulis menjadi hijau.		

Adapun beberapa saran dan komentar perbaikan yang diberikan oleh validator ahli media dan ahli materi serta guru PAI BP dan guru kelas 5 sebagaimana di atas telah dipertimbangkan dengan seksama dan memerhatikan sasaran utama sebagai pengguna E-LKPD yakni peserta didik kelas 5 di SDN Kradinan 2.

d. Tahap Implementasi (*Implementation)*

Tahap ini merupakan lanjutan dari tahap Pengembangan. Yaitu mengimplementaikan semua rancangan media yang telah dikembangkan akan diterapkan setelah dilakukan revisi atau perbaikan. Media pembelajaran menggunakan E-LKPD yang telah

dikembangkan, akan diimplementasikan pada situasi yang nyata yaitu di kelas. Dalam tahap ini, peneliti melakukan uji coba produk terhadap kelas V di SDN Kradinan 02 dengan jumlah 21 peserta didik dengan cara melihat respon atau tanggapan peserta didik, terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Pemilihan kelas V tersebut didasarkan pada pemilihan kelas tinggi dengan jumlah responden terbanyak di antara 5 kelas lainnya serta materi tentang moderasi beragama hanya terdapat di kelas V dengan sub tema "indahnya saling menghargai". Tujuan dari dilakukannya uji coba produk ini untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang telah dikembangkan dan untuk melihat tingkat keefektifan pada E-LKPD. Sebelum melakukan uji coba tersebut, peserta didik diberikan soal berupa *pre test* untuk mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi moderasi beragama yang akan diajarkan.

Uji coba dilakukan dengan mengacu pada kegiatan yang telah direncanakan oleh peneliti pada modul ajar. Dimulai dari kegiatan pendahuluan, inti dan penutup serta diberikan ulang soal *post test* untuk mengetahui hasil belajar dengan menggunakan E-LKPD. Selanjutnya

peserta didik diberikan petunjuk atau informasi mengenai cara penggunaan media pembelajaran E-LKPD.

Gambar 4.25 Peneliti Menjelaskan *Icon* E-LKPD Kepada Peserta Didik.

Dalam gambar diatas, peneliti tengah memberikan penjelasan kepada peserta didik tentang media pembelajaran E-LKPD ditinjau dari aspek Kreativitas media. Peneliti menjelaskan tentang Cara menggunakan *icon* -*icon* yang terdapat di dalam E-LKPD tersebut, sehingga peserta didik akan dengan mudah untuk mengoperasikan E-LKPD dengan berbagai *icon* dan animasi yang sediakan. Dari sini diharapkan peserta didik merasa tertarik sebelum mulai belajar atau membuka E-LKPD tersebut.

PONOROGO

Gambar 4.26 Peserta Didik Mulai Mengoprasikan E-LKPD dengan Tablet

Berdasarkan gambar diatas, terlihat peserta didik sudah mulai mengoperasikan atau menggunakan tablet untuk mengakses E-LKPD masing-masing. Peserta didik menggunakan tablet secara individu untuk mempermudah dalam pembelajaran. Tidak hanya itu, dalam beberapa halaman pembelajaran peserta didik juga diminta untuk berkelompok seperti gambar dibawah ini.

Gambar 4.27 Peserta Didik Berkelompok untuk Mengerjakan Tugas

Pada gambar diatas, menunjukkan beberapa peserta didik yang sedang berkelompok untuk mengerjakan beberapa tugas berkreasi. Hal ini dilakukan untuk mengantisipasi tumbuhnya sikap individual ketika belajar menggunakan media digital.

e. Tahap Evaluasi *(Evaluation)*

Tahap evaluasi ini, dilakukan dengan tujuan untuk memvalidasi produk berupa E-LKPD yang telah dikembangkan melalui uji ahli dan uji produk. Pada setiap tahap pengembangan media pembelajaran ini terdapat evaluasi dan revisi yang dilakukan untuk perbaikan produk yang dihasilkan. Evaluasi merupakan tahap terakhir dari model pengembangan ADDIE. Evaluasi yang dimaksud disini adalah evaluasi dari kegiatan implementasi. Hasil evaluasi didapatkan dari saran dari validator ahli dan guru selama uji coba tersebut dilaksanakan, sehingga dari tahap evaluasi ini maka dilakukan revisi akhir.

Dalam pelaksanaan pengembangan media pembelajaran E-LKPD, tentu terdapat beberapa kendala atau perihal yang dapat dievaluasi untuk bisa lebih baik lagi. Pada tahapan proses perancangan dan penyusunan E-LKPD yang akan dikembangkan, dapat dikatakan

membutuhkan waktu pengerjaan yang cukup lama. Peneliti sudah mulai membuat rancangan design media E-LKPD sejak semester 2 sekitar tanggal 6 Mei 2024 sampai dengan saat ini pengerjaan Selesai sekitar tanggal 13 November 2024. Sehingga tahap pembuatannya membutuhkan waktu kurang lebih 6 (Tujuh) bulan lebih 7 hari. Selama kurun waktu yang lumayan panjang, peneliti melakukan banyak perbaikan dan revisi dari para ahli. Sampai pada tahap terakhir uji validitas dan sudah dinyatakan layak digunakan pada tanggal 28 November 2024 oleh para validator ahli. Selanjutnya peneliti melakukan uji coba pemakain produk di kelas 5 SDN Kradinan 02 pada tanggal 20 Desember 2024. Salah satu faktor yang menyebabkan peneliti membutuhkan waktu panjang adalah karena keterbatasan pengetahuan peneliti akan aplikasi yang digunakan, sehingga membutuhkan banyak waktu dan tenaga untuk melakukan uji coba terhadap desain E-LKPD.

Pada aspek materi yang disajikan, peneliti memiliki beberapa referensi yang dirasa sudah cukup lengkap, namun terkendala dalam penyusunan materi yang harus disesuaikan dengan komponen yang ingin

dicapai yakni terkait materi moderasi beragama. Sehingga peneliti kerap melakukan revisi terhadap Latihan soal yang disajikan untuk mencapai target yang harus dicapai peserta didik. Tidak hanya itu materi moderasi beragama yang belum pernah diajarkan oleh guru PAI BP di kelas 5, membuat peneliti harus mengajarkan dari awal tentang pengertian moderasi beragama dan 9 nilai yang akan menjadi tujuan utama dalam pembelajaran.

Adapun beberapa hal yang perlu dievaluasi atau diperhatikan ulang terkait aspek isi/materi yang dimuat dalam E-LKPD dapat dikatakan tergolong cukup sulit, sehingga ketika proses pembelajaran di dalam kelas, peneliti harus menyampaikan materi dengan pelan-pelan dan menggunakan metode pembelajaran yang menarik. Selain itu, keterbatasan *wifi* sekolah ketika itu yang tidak terlalu support ketika proses pembelajaran berlangsung, membuat proses pembelajaran harus sedikit terjeda karena menunggu peserta didik untuk bergabung dengan hotspot seluler peneliti.

PONOROGO

3. Tanggapan Peserta Didik Terhadap Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik Berbasis *Flipbook* Pada Mata Pelajaran PAI BP Terintegrasi Moderasi Beragama

Penilaian respons peserta didik ini dipergunakan untuk mengetahui bagaimana respons peserta didik setelah menggunakan media yang dikembangkan. Pada lembar penilaian respons peserta didik terdapat 15 butir penilaian dengan rentang skor 1-5. Skor Ideal dari penilaian ini adalah 75, adapun lembar penilaian respons peserta didik dan hasil dari penilaian peserta didik terhadap media sebagai berikut :

Tabel 4.40 Data Penilaian Angket Respon Peserta Didik

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK																	
No	Nama	SKOR															Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	AZ	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	74
2	AD	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	72
3	AJ	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	72
4	AR	5	5	4	5	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	5	68
5	AF	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	74
6	BZ	5	4	5	5	4	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5	69
7	FY	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	4	70
8	GA	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	73
9	HR	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	73

10	JN	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	71
11	MN	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	72
12	MH	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	71
13	MN	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	72
14	MR	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	71
15	MR	5	4	5	5	4	5	4	5	4	4	4	5	5	4	5	68
16	NH	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	74
17	PP	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	4	5	4	69
18	RL	5	5	4	5	4	4	5	5	4	5	5	5	4	5	4	69
19	SI	5	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	71
20	ZF	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	74
21	AD	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	74
Total		**105**	**93**	**101**	**101**	**100**	**99**	**99**	**101**	**102**	**101**	**99**	**100**	**98**	**101**	**101**	
Rata-rata		**5,00**	**4,43**	**4,81**	**4,81**	**4,76**	**4,71**	**4,71**	**4,81**	**4,86**	**4,81**	**4,71**	**4,76**	**4,67**	**4,81**	**4,81**	

Tabel 4.41 Data Hasil Penilaian Angket Respon Peserta Didik

No	Aspek Penilaian	Skor
1	Petunjuk dari penggunaan media telah disampaikan dengan jelas	5
2	Ukuran huruf yang digunakan sudah cukup jelas untuk dibaca	4
3	Warna yang digunakan dalam media ini nyaman dilihat	5
4	Gambar yang ditampilkan sesuai dengan isi materi yang dijelaskan	5
5	Letak gambar sudah sesuai dan mudah untuk diamati	5
6	Video pada setiap kegiatan belajar dalam media ini menarik untuk ditonton	5
7	Bahasa yang digunakan dalam media ini mudah untuk dipahami	5
8	Materi dalam media ini sudah dijelaskan secara urut	5
9	Contoh soal dan penyelesaian setiap materi pada media ini	5

	sudah cukup jelas	
10	Soal latihan dan tes formatif sesuai dengan isi materi yang dijelaskan	5
11	Dengan menggunakan media ini, saya semakin memahami materi	5
12	Dengan adanya media yang memuat video, gambar, dan referensi online saya menjadi bersemangat dalam belajar	5
13	Dengan adanya media ini saya lebih memiliki rasa ingin tahu, tentang materi yang diajarkan	5
14	Materi dalam media membuat saya merasa senang belajar	5
15	Saya ingin memiliki media ini	5
Jumlah		**74**
Nilai		**98,7**

Berdasarkan data yang diperoleh, selanjutnya peneliti menghitung persentase kelayakan media E-LKPD berbasis *flipbook* pada mata pelajaran PAI BP Terintegrasi moderasi beragama dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$NP = \frac{Skor\ Perolehan}{Skor\ Maksimal}\ x\ 100\ \%$$

$$NP = \frac{74}{75}\ x\ 100\ \%$$

$$NP = 98{,}7\ \%$$

Dari hasil akhir yang ditunjukkan pada tabel diatas, terlihat bahwa hasil dari angket respon peserta didik menunjukkan tanggapan peserta didik sangat positif terhadap produk E-LKPD yang dikembangkan. Rata-rata

presentase diperoleh 98,7% dan termasuk kedalam kategori **Sangat Layak.**

4. Efektivitas Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik Berbasis *Flipbook* Pada Mata Pelajaran PAI BP Terintegrasi Moderasi Beragama.

Uji coba efektivitas ini digunakan untuk mendapatkan hasil akhir terhadap efektif atau tidaknya media yang dikembangkan menggunakan pengumpulan data berupa tes. Yang terdiri dari soal *pre test* dan *post test* setelah melalui tahap validasi soal tes kepada ahli tes. Efektivitas media pembelajaran E-LKPD berbasis *flipbook* ini digunakan untuk mengetahui apakah media yang telah dikembangkan efektif digunakan untuk anak Sekolah Dasar kelas V di SDN Kradinan 02.

Data tentang efektif atau tidaknya E-LKPD berbasis *flipbook* yang telah dirancang diperoleh dari hasil tes peserta didik yang dilakukan pada hari Rabu, tanggal 18 Desember 2024 sekitar pukul 07.00-09.00 WIB. Uji efektivitas E-LKPD terhadap peserta didik dilakukan menggunakan Gain Ternomalisasi (N-gain). Peneliti telah memperoleh data nilai peserta didik sebelum dan sesudah diterapkan E-LKPD berbasis

flipbook. Adapun data hasil *pre test* dan *post test* disajikan dalam tabel dibawah ini:

Tabel. 4.42 Hasil penilaian *Pre Test* dan *Post Test*

Descriptives				
			Statistic	**Std. Error**
PRETEST	Mean		58.33	2.136
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	53.88	
		Upper Bound	62.79	
	5% Trimmed Mean		58.41	
	Median		60.00	
	Variance		95.833	
	Std. Deviation		9.789	
	Minimum		40	
	Maximum		75	
	Range		35	
	Interquartile Range		15	
	Skewness		-.056	.501
	Kurtosis		-.725	.972
POSTEST	Mean		90.00	1.504
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	86.86	
		Upper Bound	93.14	
	5% Trimmed Mean		90.26	
	Median		90.00	
	Variance		47.500	
	Std. Deviation		6.892	
	Minimum		75	
	Maximum		100	
	Range		25	
	Interquartile Range		10	
	Skewness		-.380	.501
	Kurtosis		-.328	.972

PONOROGO

Tabel diatas menunjukkan nilai deskriptif masing-masing variabel yaitu, *pre Test* mempunyai nilai rata-rata *(mean)* 58,33 dari 21 data. Sebaran data *(Std. Deviation)*

yang diperoleh adalah 9,789 dengan *standar error* 2.136. Sedangkan *post Test* mempunyai nilai rata-rata *(mean)* 90.00 dari 21 data. Sebaran data *(Std.Deviation)* yang diperoleh 6,892 dengan *standar error* 1.504. Hal ini menunjukkan *post test* pada data lebih tinggi dari pada *pre Test*. Dengan rentang sebaran data *post test* menjadi semakin sempit dan dengan standar error yang semakin rendah. Berdasarkan data tersebut, peserta didik telah mengalami peningkatan dalam mengerjakan soal-soal tentang moderasi beragama.

Selanjutnya dari data hasil *pre test* dan *post test* tersebut, dapat dianalisis dengan menggunakan Uji Prasyarat berupa Uji Normalitas dan dilanjutkan Uji Homogenitas dan Uji *Paired Sample T Test* serta Gain Ternomalisasi (N-gain). untuk mengetahui tingkat efektifitasnya, sebagai berikut:

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data terdistribusi normal atau tidak. Analisis *parametric* seperti Korelasi Person mensyaratkan bahwa data harus terdistribusi normal. Sedangkan menurut pendapat Duwi Priyatno, untuk perhitungan dengan SPSS versi 22 ke atas uji normalitas metode

Lilliefor dapat melalui Non Parametrik One Sample KS. Nilai akan sama dengan langkah yang dilalui dari analisis Explore.[127]

Tabel 4.43 Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PRETEST	.139	21	.200*	.957	21	.453
POSTEST	.167	21	.131	.939	21	.210
*. This is a lower bound of the true significance.						
a. Lilliefors Significance Correction						

Metode pengambilan keputusan untuk uji normalitas yaitu jika signifikansi > 0,05 maka data berdistribusi normal dan jika signifikansi < 0,05 maka data tidak berditribusi normal. Pada output Pertama dapat diketahui bahwa jumlah data valid sebanyak 21 dan tidak ada data *missing.*

Pada output kedua yaitu hasil uji normalitas, menggunakan hasil dari Shpiro-Wilk karena responden kurang dari 30 orang. Dari data *pre test* diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,453 dan *post test* diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,210.

[127] Priyatno, Duwi. Belajar Alat Analisis Data Dan Cara Pengolahnnya Dengan SPSS. (Yogyakarta : Gava Media. 2016) 103.

Karena signifikansi lebih dari 0,05 , jadi data *pre tes* dan *post tes* dinyatakan **Berdistribusi Normal**.

b. Uji Homogenitas

Tabel 4.44 Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
HASIL NILAI TEST	Based on Mean	3.750	1	40	.060
	Based on Median	2.738	1	40	.106
	Based on Median and with adjusted df	2.738	1	36.905	.106
	Based on trimmed mean	3.591	1	40	.065

Perhatikan bagian *Test of Homogeneity of Variances* pada kolom *Sig*. Berdasarkan tabel tersebut diperoleh *sig*. Sebesar 0,060. Karena nilai *sig*. lebih besar daripada nilai α sebesar 0,05, maka keputusan yang diambil adalah menerima Ho (kedua sampel "*Post Test* Dan *Post Test*" mempunyai varian sama/homogen). Hal ini berarti bahwa terdapat kesamaan varians pada kelompok data *pre test* dan *post test* atau varians kedua data adalah **Homogen.**

PONOROGO

c. Uji *Paired* Samples *T Test*

Paired Samples T Test atau uji T berpasangan, yaitu analisis yang digunakan untuk menguji perbedaan rata-rata dari dua kelompok sampel yang berpasangan atau yang berhubungan. Menurut Duwi Priyatno, Sampel yang berpasangan maksudnya subjek yang sama namun mengalami perlakukan berbeda, seperti perlakuan sebelum dan sesudah.[128]

Tabel 4.45 Hasil Uji *Paired Sample T test*

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	PRETEST - POSTTEST	-31.667	6.770	1.477	-34.748	-28.585	-21.435	20	.000

Tabel *Paired Samples Test* merupakan tabel utama dari output yang menunjukkan hasil uji yang dilakukan. Dengan menentukan t hitung terlebih dahulu yaitu (-21.435), dengan cara mencari t table

[128] Priyatno, Duwi. Belajar Alat Analisis Data Dan Cara Pengolahnnya Dengan SPSS. (Yogyakarta : Gava Media. 2016) 81.

yaitu menggunakan program Ms. Exel. Pada cell kosong ketik TINV(0.05,20) Kemudian tekan enter. 20 didapatkan dari table statistic pada signifikansi 0.05 : 2 = 0.025 (uji 2 sisi) dengan derajat kebebasan (df) n-1 = 21-1, = 20. Sehingga dapat disimpulkan bahwa -t hitung < -t tabel atau -27.396 < - 2,085963, jadi, H_0 ditolak.

Dasar pengambilan keputusan yang lain yaitu sebagai berikut:

1) Jika nilai sig. (2-tailed) < 0,05, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada data *pretest* dan *post test.*
2) Jika nilai sig. (2-tailed) > 0,05, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada data *pretest* dan *post test.*

Berdasarkan dasar diatas, dapat diketahui bahwa 0,000 < 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang nyata antara hasil belajar PAI BP pada *pretest* dan *posttest.*

PONOROGO

d. Gain Ternomalisasi (N-gain)

Normalized Gain (N-Gain) digunakan untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar peserta didik setelah diberikan soal *pretest* dan *posttest*.[129]

Tabel. 4.46 hasil Uji N-Gain

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGAIN_SCORE	21	.56	1.00	.7773	.13786
NGAIN_PERSEN	21	55.56	100.00	77.7297	13.78648
Valid N (listwise)	21				

Berdasarkan tabel hasil uji nilai N-Gain , nilai mean yang di dapat adalah 0,7773, sehingga nilai ini lebih besar dari 0,7 maka kategori yang diperoleh yaitu tinggi, yang artinya efektivitasnya tinggi. Kemudian untuk N-Gain persen, nilai mean yang diperoleh adalah 77.7297. Dapat dilihat untuk kategori tafsiran efektivitas N-Gain score dalam bentuk persentase nilai berada > 76, maka tafsirannya **Sangat Efektif.**

Dapat disimpulkan bahwa berdasarkan *Uji Paired Sampel T Test* terdapat perbedaan nilai

[129] Bagoes,Anggi. 2021 Efektivitas Permainan Zuper Abase Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Asam Basa . Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika dan Sains, 5(2), 93-97.

belajar peserta didik sebelum diterapkan E-LKPD dan setelah diterapkan E-LKPD. Dari nilai mean dapat diketahui bahwa rata-rata Sudah diterapkan E-LKPD sebesar 90.00 lebih tinggi dari sebelum diterapkan E-LKPD. Kemudian berdasarkan uji N-Gain score, nilai berada > 76. Dengan ini dapat ditarik kesimpulan bahwa adanya penggunaan E-LKPD (Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik) berbasis *flipbook* pada mata pelajaran PAI BP terintegrasi Moderasi Beragama di kelas V SDN Kradinan 02, dikategorikan **Sangat Efektif**.

B. Pembahasan

Merancang atau menyusun sebuah media pembelajaran untuk anak usia sekolah dasar, yaitu E-LKPD (Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik) sebagai salah satu media pembelajaran yang interaktif bisa dimanfaatkan oleh guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan disusunnya E-LKPD tentu akan memudahkan mereka untuk berinteraksi dengan materi yang diberikan dimana materi yang terdapat dalam peserta didik ini lebih mengacu dan mengarah kepada permasalahan yang ada dalam kehidupan nyata mereka. Serta

PONOROGO

peserta didik lebih mudah mengakses materi dimanapun dan kapanpun.[130]

Kegiatan awal pembuatan media pembelajaran E-LKPD ini adalah menentukan materi apa yang tepat dan akan dijadikan sebagai pokok bahasan dalam pembuatan media pembelajaran. Materi yang dirasa tepat untuk pokok bahasan E-LKPD menurut peneliti adalah mata pelajaran PAI BP dengan tema "Indahnya Saling Menghargai" yang selanjutnya oleh peneliti diintegrasikan dengan materi moderasi beragama terfokus pada 9 nilai yang terkandung didalamnya.

Pemilihan materi ini didasarkan pada materi pada kelas V SDN Kradinan 02 pada pembelajaran semester ganjil dan mengutamakan mata pelajaran PAI, karena banyaknya fenomena yang hadir di lapangan menunjukkan peserta didik yang tidak menyukai mata pelajaran PAI BP karena menganggap bahwa PAI BP tidak terlalu penting atau gampang. Dan beberapa peserta didik mudah bosan atau jenuh karena mata pelajaran PAI BP sering menghafal dan membaca ayat-ayat yang terlalu monoton. Sehingga nilai-nilai akhlak yang diajarkan dalam PAI BP tidak tersampaikan dengan baik

PONOROGO

[130] Novelia, Rahimah, and Syukur, "Penerapan Model Mastery Learning Berbantuan Lkpd Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Di Kelas Viii.3 Smp Negeri 4 Kota Bengkulu."

kepada peserta didik seperti sikap adil, toleransi, cinta budaya dan lain sebagainya .

E-LKPD ini dilengkapi dengan beberapa komponen utamanya yaitu, bagian pendahuluan yang berisi *cover* E-LKPD, Petunjuk penggunaan *icon* E-LKPD, Petunjuk penggunaan E-LKPD, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, peta konsep materi, halaman pembuka kegiatan pembelajaran, halaman materi indahnya saling menghargai meliputi (menghargai perbedaan suku dan budaya,menghargai perbedaan keyakinan, menghargai perbedaan pendapat, menerima perbedaan), halaman moderasi beragama, halaman sembilan nilai moderasi beragama (*Tawassuth, I'tidāl, Tasāmuh, Syurā, Al-Ishlāh, Al-Muwatanāh, Al-Qudwāh, al-la'unf, i'tiraf al-'urf)*, halaman bermain kuis, halaman uji pemahaman, halaman glosarium, halaman biodata penulis, daftar pustaka.

Komponen-komponen diatas yang dituangkan peneliti dalam E-LKPD, telah disesuaikan dengan komponen E-LKPD sesuai teori dari Widyantini yaitu judul modul, informasi sampul (mata pelajaran, semester, instansi), petunjuk dan tujuan belajar, kompetensi yang akan dicapai, indikator yang akan dicapai oleh peserta didik, informasi pendukung, alat dan

bahan untuk menyelesaikan tugas, langkah kerja, dan penilaian.[131]

Dalam penyusunan E-LKPD ini, terdapat beberapa kendala atau masalah teknis yang dialami. **Pertama,** Pada tahapan proses perancangan dan penyusunan E-LKPD yang akan dikembangkan, dapat dikatakan membutuhkan waktu pengerjaan yang cukup lama. Peneliti sudah mulai membuat rancangan desain media E-LKPD sejak semester 2 sekitar tanggal 6 Mei 2024 sampai dengan saat ini pengerjaan Selesai sekitar tanggal 13 November 2024. Sehingga tahap pembuatannya membutuhkan waktu kurang lebih 6 (Enam) bulan lebih 7 hari. Selama kurun waktu yang lumayan panjang, peneliti melakukan banyak perbaikan dan revisi dari para ahli. Sampai pada tahap terakhir uji validitas dan sudah dinyatakan layak digunakan pada tanggal 28 November 2024 oleh para validator ahli. Selanjutnya peneliti melakukan uji coba pemakain produk di kelas 5 SDN Kradinan 02 pada tanggal 20 Desember 2024. Salah satu faktor yang menyebabkan peneliti membutuhkan waktu dengan jangka panjang adalah karena keterbatasan pengetahuan peneliti akan aplikasi yang digunakan, sehingga membutuhkan banyak

[131] Rohman and Janah, "Pengembangan Lembar Kegiatan Siswa Materi Luas Bangun Datar Berbasis Metode Pembelajaran Discovery Untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama."

waktu dan tenaga untuk melakukan uji coba terhadap desain E-LKPD.

Kedua, Pada aspek pengetahuan peneliti yang masih sangat terbatas dalam pemahaman 9 nilai moderasi beragama yang menjadi pokok utama pembahasan. Dan pengoprasian aplikasi pembuat E-LKPD yaitu CANVA dan *flipbook* , yang jarang peneliti sentuh, tentu sedikit menghambat dalam proses pengerjaan. Sehingga peneliti harus melakukan berbagai uji coba membuat desain lain dengan memerhatikan berbagai elemen yang akan di *input*. Untuk mengetahui apa saja aspek atau karakteristik dalam materi moderasi beragama, peneliti harus mengkaji dari berbagai sumber yang akurat dan mempertimbangkan komponen-komponen atau teori moderasi beragama yang dirasa tepat untuk diterapkan di sekolah dasar.

Ketiga, Dalam hal penyusunan E-LKPD dari segi penggunaan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD), peneliti masih banyak melakukan kesalahan dalam segi penulisan. Sehingga kerap ditemui penggunaan kata yang *Typo* dan bahasa E-LKPD yang terlalu tinggi, yang tidak sewajarnya untuk pemahaman konsep seorang peserta didik SD. Tidak hanya itu beberapa pemilihan warna E-LKPD yang dipilih peneliti masih mendapatkan revisi yang cukup banyak oleh tim

ahli. Seperti warna yang kurang cerah dan tidak konsisten pada setiap halaman.

Berdasarkan produk E-LKPD pertama yang telah dirancang dan dikembangkan oleh peneliti, selanjutnya dilakukan tahap uji oleh beberapa validator ahli, yaitu ahli materi, ahli media, wali kelas 5, dan guru PAI BP kelas 5. Kemudian dilakukan revisi atau perbaikan dengan mempertimbangan hasil komentar atau saran perbaikan dari validator. Setelah tahap revisi atau perbaikan oleh peneliti, selanjutnya E-LKPD ini mulai diimplementasikan kepada kelas V di SDN Kradinan 02 Kec. Dolopo Kab. Madiun.

Berdasarkan kegiatan penerapan E-LKPD ini, mendapatkan hasil yang sangat memuaskan. Peserta didik merasa sangat gembira dan bersemangat dalam kegiatan belajar-mengajar menggunakan media pembelajaran E-LKPD berbasis *Flipbook.* Antusiasme Peserta didik dapat terlihat ketika membaca ilustrasi, menonton video kartun, berkelompok, berkreasi dan melihat animasi. Peserta didik menjadi lebih bersemangat dalam mengerjakan contoh soal.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti, terlihat peserta didik tertarik dengan E-LKPD tersebut, terutama karena E-LKPD tersebut memiliki desain yang menarik dengan ilustrasi dan video animasi kartun yang

diminati oleh anak-anak. Hal tersebut terbukti dari lembar angket respon peserta didik, dari total 21 peserta didik menunjukkan tanggapan peserta didik sangat positif terhadap produk E-LKPD yang dikembangkan. Rata-rata persentase diperoleh 98,7% dan termasuk kedalam kategori **Sangat Layak.**

Sama seperti berbagai media pembelajaran yang lainnya, media pembelajaran E-LKPD berbasis *Flipbook* ini, merupakan salah satu media pembelajaran yang interaktif dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran PAI. Pemilihan media pembelajaran E-LKPD ini disesuaikan dengan kebutuhan kelas V di SDN Kradinan 02. *Flipbook* ini menyediakan berbagai fitur yang interaktif, seperti soal atau kuis pembelajaran online, teka-teki silang, video yang mendukung dan berbagai animasi yang menarik. Serta terhubung dengan alat elektronik memudahkan peserta didik untuk dapat mengaksesnya dimanapun dan kapanpun.[132] Tidak hanya itu, dengan belajar menggunakan media audio visual yang dapat didengar dan dilihat, 70% lebih efektif untuk meningkatkan minat dan semangat peserta didik dalam belajar.

PONOROGO

[132] Adli, "Pengembangan E-Lkpd Berbasis Kvisoft Flipbook Maker Pada Pembelajaran Sejarah Materi Kolonialisme Dan Imperialisme Kelas XI SMA Negeri 11 Muaro Jambi."

Media pembelajaran berbasis *flipbook* ini mampu memberikan stimulus ataupun perubahan pada diri peserta didik.[133]

Dimana di kelas V belum terdapat E-LKPD atau media pendukung yang menarik dan disusun oleh guru kelasnya, yang sesuai dengan kebutuhan peserta didiknya. Sehingga guru hanya menggunakan buku paket dan buku pendukung yang disediakan oleh pemerintah dan membeli dari tempat lainnya. Dengan adanya E-LKPD ini diharapkan dapat memberikan banyak manfaat, umumnya bagi dunia pendidikan dan khususnya bagi guru di SDN Kradinan 02 untuk mencoba mengembangkan media yang hampir sama atau lebih baik lagi.

Perihal tersebut kemudian diperjelas dengan pendapat Achmad Faqihuddin bahwa media pembelajaran pendidikan agama Islam (PAI) memainkan peran penting dalam menyampaikan nilai-nilai dan ajaran agama kepada generasi muda. Dalam konteks ini, penggunaan berbagai jenis media sangat penting untuk menunjang efektivitas pengajaran dan menarik minat siswa. Media pembelajaran PAI BP dirancang tidak hanya untuk menyampaikan informasi, tetapi juga untuk mengaktifkan pengalaman belajar yang memungkinkan siswa

PONOROGO

[133] Elisabeth Reni Hapsari, "Pengembangan E-LKPD Flipbook Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik SMP Xaverius 4 Bandar Lmapung Kelas VII."

menginternalisasi nilai-nilai Islam secara lebih efektif.[134] Seperti halnya dalam mengajarkan 9 nilai moderasi beragama yang diharapkan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Mengingat hal tersebut, penelitian yang dilakukan oleh peneliti terkait pengembangan media pembelajaran E-LKPD berbasis *Flipbook* pada mata pelajaran PAI BP terintegrasi moderasi beragama, memilliki beberapa kelebihan. **Pertama,** pembelajaran PAI BP menjadi lebih menyenangkan dan menarik, karena E-LKPD yang digunakan belum pernah dijamah oleh peserta didik, sehingga membuat peserta didik tertarik dan bersemangat ketika menggunakan E-LKPD tersebut. lain itu, terbatasnya waktu ketika pembelajaran PAI BP dapat diatasi dengan baik, karena media pembelajaran E-LKPD ini disusun dengan menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik, dapat diakses kapanpun dan dimanapun, serta didukung dengan animasi gambar yang pastinya menarik perhatian anak-anak.

Kedua, media pembelajaran berupa E-LKPD ini, dikonsep dengan media digital, yang akan lebih mudah untuk diakses kapanpun dan dimanapun serta akan lebih praktis.

PONOROGO

[134] Achmad Faqihuddin, "Media Pembelajaran PAI: Definisi, Sejarah, Ragam Dan Model Pengembangan," *Idarotuna: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 1, no. 1 (2024): 1–5, https://doi.org/10.29313/idarotuna.v1i1.3780.

Terlebih lagi jika untuk belajar dirumah, peserta didik bisa menggunakan HP atau laptop dengan didampingi orang tua. Tidak hanya itu dengan pengembangan media berbasis digital ini, juga lebih menarik karena disertai dengan video animasi, kuis-kuis online, dan berbagai permainan serta animasi-animasi tiga dimensi yang terkesan lebih nyata.

Ketiga, E-LKPD yang digunakan memuat materi PAI BP dengan tema "Indahnya saling menghargai" yang diintegrasikan dengan moderasi beragama. Dalam hal ini peneliti lebih memfokuskan pada pengajaran 9 nilai moderasi beragama untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Dimana materi ini dirasa sangat penting, mengingat bahwa indonesia merupakan negara yang kaya akan keberagaman suku, budaya dan agama yang harus dijaga dan dilestarikan dengan baik. Moderasi beragama menekankan pentingnya menjaga keadilan dan keseimbangan atau saling menghargai dan mendorong kehidupan yang harmonis dengan menghormati perbedaan pandangan agama di antara umat beragama serta dengan pemeluk agama lain. Moderasi beragama juga mencakup sikap saling menghormati, toleransi, dan menghargai semangat kebhinekaan.[135]

[135] Yoga Irama and AW., "Moderasi Beragama Dalam Persepektif Hadis."

Pengembangan E-LKPD ini mempertimbangkan berbagai aspek kelebihan seperti menggunakan warna dan design menarik dengan memuat materi pelajaran, soal-soal interaktif dan juga video penjelasan materi agar meningkatkan semangat peserta didik.[136] Selain itu, media pembelajaran E-LKPD ini juga memiliki kelemahan seperti dalam penggunaan E-LKPD ini peserta membutuhkan alat bantu berupa laptop/ *smartphone* untuk mengaksesnya. Serta membutuhkan bantuan jaringan tambahan berupa *wifi*, paket data, atau internet.[137] Tidak hanya itu dikhawatirkan peserta didik akan menyukai belajar secara mandiri atau muncul sikap individual. Namun untuk mengantisipasi hal tersebut peneliti mengemas E-LKPD dengan beragama pembelajaran seperti berkreasi dan tugas berkelompok.

Berdasarkan hasil uji coba produk E-LKPD di kelas, hasil akhir skor *Pre Test* dan *Post Test* melalui beberapa tahap uji normalitas, uji homogenitas, Uji Paired Sample T Test dan N-Gain. Didapat perbedaan nilai, yaitu *Pre Test* mempunyai nilai rata-rata (mean) 58,33 dari 21 data. Sebaran data (Std. Deviation) yang diperoleh adalah 9,789 dengan *standar error*

PONOROGO

[136] Sariani and Suarjana, "Upaya Meningkatkan Belajar Matematika Melalui E-LKPD Interaktif Muatan Matematika Materi Simetri Lipat Dan Simetri Putar."

[137] Gunawan, *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*.

2.136. Sedangkan *post Test* mempunyai nilai rata-rata (mean) 90.00 dari 21 data. Sebaran data (Std.Deviation) yang diperoleh 6,892 dengan *standar error* 1.504. Hal ini menunjukkan *post test* pada data lebih tinggi dari pada *pre Test*. Dengan rentang sebaran data *post test* menjadi semakin sempit dan dengan *standar error* yang semakin rendah. Berdasarkan data tersebut, peserta didik telah mengalami peningkatan dalam mengerjakan soal-soal tentang moderasi beragama.

Berdasarkan hasil uji nilai N-Gain , nilai mean yang di dapat adalah 0,7773, sehingga nilai ini lebih besar dari 0,7 maka kategori yang diperoleh yaitu tinggi, yang artinya efektivitasnya tinggi. Kemudian untuk N-Gain persen, nilai mean yang diperoleh adalah 77.7297. Dapat dilihat untuk kategori tafsiran efektivitas N-Gain score dalam bentuk persentase nilai berada > 76, maka tafsirannya Sangat Efektif. Dengan ini dapat ditarik kesimpulan bahwa adanya penggunaan E-LKPD berbasis *flipbook* pada mata pelajaran PAI BP terintegrasi moderasi beragama di kelas V SDN Kradinan 02, dikategorikan **Sangat Efektif**.

Peserta didik dan guru juga memberikan pendapat terhadap E-LKPD ini, bahwa dengan diterapkan media pembelajaran hal ini membuat peserta didik lebih antusias

dalam mengikuti pembelajaran karena media yang menarik dipenuhi dengan video dan berbagai animasi, serta lebih mudah dalams memahami isi materi yang mereka lihat dari permasalahan nyata *(real life).* Selain itu peserta didik juga sudah mengetahui tentang moderasi beragama serta beberapa sikap yang harus ditanamkan dalam kehidupan sehari-hari yang ada pada sembilan nilai moderasi beragama.

PONOROGO

BAB V
KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran E-LKPD, dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Proses pengembangan media pembelajaran E-LKPD berbasis *flipbook* Pada mata pelajaran PAI BP terintegrasi moderasi dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan **ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*).** Pada tahap analisis dilakukan 3 hal yaitu analisis karakteristik dan masalah pembelajaran, fasilitas dan lingkungan sekolah, kompetensi. Pada tahap desain, peneliti merancang E-LKPD berdasarkan materi pokok yang dimuat. Pada tahap pengembangan, E-LKPD yang telah dirancang selanjutnya divalidasi oleh ahli materi dan media. Kemudian, pada tahap implementasi, E-LKPD di uji cobakan pada kelas V SDN Kradinan 02. Dan terakhir tahap evaluasi yaitu peneliti mengkaji atau mengevaluasi pada kendala atau kekurangan selama penyusunan E-LKPD sampai tahap implementasi.
2. Diperoleh data dari hasil angket respon peserta didik dari total 21 peserta didik menunjukkan hasil yang sangat

positif terhadap produk E-LKPD yang dikembangkan. Rata-rata presentase diperoleh 98,7% dan termasuk kedalam kategori **Sangat Positif.**

3. Diperoleh hasil penilaian dari 21 peserta didik, dengan rata-rata *Pre Test* **58.33,** sedangkan rata-rata *Post Test* **90.00.** Jadi, dapat disimpulkan bahwa rata-rata hasil penilaian meningkat sebesar **31.67.** Serta hasil dari nilai N-Gain sebesar 0.7773 dengan **kategori tinggi.** Kemudian untuk N-Gain persen, nilai mean yang diperoleh adalah 77.7297. Dapat dilihat untuk kategori tafsiran efektivitas N-Gain score dalam bentuk persentase nilai berada > 76, maka tafsirannya sangat efektif. Sehingga, penggunaan E-LKPD di kelas V SDN Kradinan 02 dikatakan **Sangat Efektif**.

B. Keterbatasan Produk Hasil Temuan

Adapun keterbatasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Produk yang dikembangkan hanya dirancang untuk membantu peserta didik pada tema “Indahnya Saling Menghargai” yang hanya diintegrasikan dengan sembilan nilai moderasi beragama.

2. E-LKPD berbasis *Flipbook* ini akan sangat mudah digunakan dengan tablet, laptop, atau komputer. Tetap bisa digunakan dengan HP namun agak berat, hal ini disebabkan karena halaman yang banyak dan pada setiap halaman memuat beragam animasi dan video yang cukup besar.
3. E-LKPD ini dapat diakses dengan bantuan internet /*wifi* yang kuat.
4. Pengerjaan media yang membutuhkan cukup banyak waktu berkisar 6 bulan lebih.

C. Saran Pengembangan Produk

Berdasarkan temuan hasil penelitian pada waktu uji coba media E-LKPD berbasis *Flipbook* terintegrasi moderasi beragama, peserta didik lebih tertarik menggunakan media E-LKPD pada saat kegiatan pembelajaran. Maka dapat dikemukakan saran pengembangan produk, yaitu:

1. Bagi kepala sekolah, diharapkan dengan adanya penelitian dan pengembangan lembar kerja peserta didik E-LKPD berbasis *Flipbook* terintegrasi moderasi beragama ini dapat menjadi gambaran rencana program kerja sekolah untuk ikut andil dalam menciptakan media pembelajaran yang lebih menarik lainnya.

2. Bagi guru, diharapkan penelitian pengembangan ini bisa digunakan sebagai salah satu media pembelajaran pendukung pembelajaran PAI BP. Dan untuk selanjutnya bisa menjadi bahan acuan bagi guru untuk menyusun E-LKPD sesuai kebutuhan peserta didik.
3. Bagi peserta didik, diharapkan dengan adanya pengembangan E-LKPD ini dapat membantu mereka untuk bisa belajar secara mandiri baik disekolah maupun dirumah tanpa harus menunggu arahan atau penjelasan dari guru.
4. Bagi peneliti yang akan datang, diharapkan pengembangan ini menjadi salah satu contoh untuk melakukan pengembangan lainnya yang lebih menarik dan bervariatif untuk meningkatkan antusias peserta didik dalam belajar PAI BP.

PONOROGO

DAFTAR PUSTAKA

Achmad Faqihuddin. "Media Pembelajaran PAI: Definisi, Sejarah, Ragam Dan Model Pengembangan." *Idarotuna: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 1, no. 1 (2024): 1–15. https://doi.org/10.29313/idarotuna.v1i1.3780.

Adli, Syahrul. "Pengembangan E-Lkpd Berbasis Kvisoft Flipbook Maker Pada Pembelajaran Sejarah Materi Kolonialisme Dan Imperialisme Kelas XI SMA Negeri 11 Muaro Jambi," 2020.

Al-Baihaqi, Riwayat. "Syu'ab Al-Iman," n.d.

Al-Ruwaished, Asmaa Binti Rashid. *Kitab Al-Qudwah*. Darul Wathon An-Nsr, n.d.

Amanullah, Muhammad Abror. "Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital Guna Menunjang Proses Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0." *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran* 8, no. 1 (2020): 37. https://doi.org/10.24269/dpp.v0i0.2300.

Amel Melisya Utami. "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Berbasis Keterampilan Proses Sains Di Kelas V Sd." *Thesis*, 2020, 38–48. http://repository.upi.edu/54244/.

Ananda, Aldes Nia, Muhfahroyin Muhfahroyin, and Triana Asih. "Pengembangan E-Lkpd Disertai Komik Berbasis Guided Inquiry Di Sma Negeri 1 Sekampung." *BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi)* 12, no. 2 (2021): 195. https://doi.org/10.24127/bioedukasi.v12i2.4448.

Anandari, Qalbi Shanaz, Eka Feri Kurniawati, Marlina, Suci Okta Piyana, Lia Gusti Melinda, Rizka Meidiawati, and M Rizky Fajar. "Development of Electronic Module: Student Learning Motivation Using the Application of Ethnoconstructivism-Based Flipbook Kvisoft." *Jurnal Pedagogik* 06, no. 02 (2019): 416–36.

Apriliyani, Sita Wahyu, and Fauzi Mulyatna. "Flipbook E-LKPD Dengan Pendekatan Etnomatematika Pada Materi Teorema Phytagoras." *Jurnal SINASIS: Seminar Nasional Sains* 2, no. 1 (2021): 491–500. http://www.proceeding.unindra.ac.id/index.php/sinasis/article/view/5389.

Arifin, Haris Nursyah. "Respon Siswa Terhadap Pembelajaran Dalam Jaringan Masa Pandemi COVID-19 Di Madrasah Aliyah Al-Amin Tabanan." *Widya Balina* 5, no. 1 (2020): 1–12. https://doi.org/10.53958/wb.v5i1.47.

Arini, Wahyu, and Endang Lovisia. "Student Response to Learning Media for Environmental-Based Plastic Waste Pyrolysis Tool in Junior High School, Musi Rawas Regency." *Journal of Natural Science Teaching* 2, no. 2 (2019): 95–104.

Arsyad, Azhar. "Media Pembelajaran." *PT Raajagrafindo PERSADA*, 2011, 3.

Azhar, Arsyad. "Tinjuan Pustaka Media Pembelajaran" 19, no. 5 (2016): 1–23.

Aziz, Abdul, and A. Khoirul Anam. *Moderasi Beragama Berlandaskan Nilai-Nilai*. Jakarta: Direktoral Jendral Pendidikan Islam Kementrian Agama RI, 2021.

Aziz, Abdul, and Khoirul Anam. "Moderasi Beragama Berlandaskan Nilai-Nilai Islam." *Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI*, 2021, 131. https://cendikia.kemenag.go.id/storage/uploads/file_path/file_28-09-2021_6152761cdc6c1.pdf.

Batubara, Hamdan Husein. *Media Pembelajaran Digital*. *Jurnal Literasi Pendidikan Dasar*. Vol. 2. PT Remaja Rosdakarya Bandung, 2021.

Downes, Stephen. "Places to Go: Connectivism & Connective Knowledge Recommended APA Citation." *Innovate: Journal of Online Education* 5, no. 1 (2008): 1–6. https://nsuworks.nova.edu/innovate/vol5/iss1/6.

Durroh Nasihatul Ummah, and Nadlir Nadlir. "Konsep Kurikulum Merdeka Dan Integrasi Media Pembelajaran Berbasis Digital Pada Jenjang Sekolah Dasar." *Elementeris : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Islam* 5, no. 1 (2023): 26–38. https://doi.org/10.33474/elementeris.v5i1.18907.

Dzahabiyah, Tsaqofatun Fani, Basori Basori, and Dwi Maryono. "Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Pbl Dan Tutor Sebaya Terhadap Pemahaman Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X Jurusan Multimedia Smk Batik 2 Surakarta." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Dan Kejuruan* 14, no. 2 (2021): 127–31. https://doi.org/10.20961/jiptek.v14i2.32090.

Elisabeth Reni Hapsari. "Pengembangan E-LKPD Flipbook Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik SMP Xaverius 4 Bandar Lmapung Kelas VII" 5 (2023): 1–14. https://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK558907/.

Faidah, Nahdiyah Nur, Hadiansah, Mila Listiawati, and Imam M Yamin. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Liveworksheet Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi Pemanasan Global." *Jurnal Kiprah Pendidikan* 2, no. 2 (2023): 194–208. https://doi.org/10.33578/kpd.v2i2.182.

Fitriyah, Hul. "Pembelajaran Akidah Akhlak Dalam Membentuk Karakter Siswa Di Mts Ittihadil Ummah Karang Anyar Pagesangan Timur Tahun Pelajaran 2016/2017." *Pendidikan Agama Islam* 4 (2017): 9–15.

Fuad, annisa syarifa. "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Menggunakan Model Problem Based Learning Pada Materi Bangun Datar." *Journal of Business Theory and Practice* 10, no. 2 (2021): 6. http://www.theseus.fi/handle/10024/341553%0Ahttps://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1958%0Ahttp://ejurnal.undana.ac.id/index.php/glory/article/view/4816%0Ahttps://dspace.uii.ac.id/bitstream/handle/123456789/23790/17211077 Tarita Syavira Alicia.pdf?

Gunawan, asnil asidah ritonga. *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*, 2019.

Guntara, Yudi. "Normalized Gain Ukuran Keefektifan Treatment." *Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, no. March (2021): 1–3. https://doi.org/10.13140/RG.2.2.27603.40482.

Hadiyanti, Agnes Herlina Dwi. "Pengembangan Modul Pembelajaran IPA Digital Berbasis Flipbook Untuk Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar." *Jurnal Elementaria Edukasia* 4, no. 2 (2021): 284–91. https://doi.org/10.31949/jee.v4i2.3344.

Handayani, Sri, Sri Umi W Mintarti, and Rizza Megasari. *Buku Ajar Strategi Pembelajaran Ekonomi "Model-Model Pembelajaran Inovatif Di Era Revolusi Industri 4.0". PT Literindo Berkah Jaya*. PT Literindo Berkah Jaya, 2020. www.literindo.id.

Hasnul Fikri, Ade SrI Madona. *Pengembangan Media Pembelajarn Berbasis Multimedia Interaktif*. Penerbit Samudra Biru, 2018.

Hidayat, Rahmad, and Dkk. "Moderasi Beragama Dan Kebangsaan." *Penerbit Buku Literasiologi* 3, no. 1 (2021): 10–27.

Ishaq, Dr Abdullah Bin Muhammad Bin Abdurrahman Bin Al-Seikh. "Lubaatun Tafsiir Min Ibni Katsiir Jilid 7." pustaka Imam asy-syafi'i, 2004.

———. "Tafsir Ibnu Katsir Jilid 3." PUSTAKA IMAM ASY-SYAFI'I, 2003.

K. Tariani, I.W. Suastra, and I.G. Astawan. "Pengembangan E-Lkpd Ipa Berbasis Catur Asrama Kelas V." *PENDASI Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia* 6, no. 1 (2022): 94–104. https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v6i1.563.

Kamali, Mohammad Hashim. *The Middle Path Of Moderation in Islam (the Qur'an Principle of Wasatiyyah)*. Oxford University Press, 2015.

Kementerian Pendidikan Nasional Republik Indonesia. "Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Tentang Buku Nomor 2 Tahun 2008 Pasal 1 Ayat 3," 2008, 106–14.

Krippendorff, Klaus. *Content Analysis An Introduction To Its Methodology*. SAGE Publications inetrnastional educational and Professional Publisher london new Delhi, 2004.

Kristanto, Andi. "Media Pembelajaran." *Bintang Sutabaya*, 2016, 1–129.

Magdalena, Ina, Alif Fatakhatus Shodikoh, Anis Rachma Pebrianti, Azzahra Wardatul Jannah, and Iis Susilawati. "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi." *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains* 3, no. 2 (2021): 312–25. https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi.

Marlina, Yetni. "Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Model Guided Discovery Learning Dalam Materi Kerja Sama Pada Siswa Kelas V SD Negeri 133 Halmahera Selatan." *Jurnal Pendidikan Dasar* 3, no. 1 (2021): 53–61.

Mulyadi, Dendik, Sri Wahyuni, and Rif'ati Handayani. "Development of Flash Flipbook Media to Improve Students' Creative Thinking Skills in Science Learning in Middle School." *Jurnal Pembelajaran Fisika* 4, no. 4 (2016): 296-301–301.

Mulyaningsih, Neng Nenden, and Dandan Luhur Saraswati. "Penerapan Media Pembelajaran Digital Book Dengan Kvisoft Flipbook Maker." *Jurnal Pendidikan Fisika* 5, no. 1 (2017): 25. https://doi.org/10.24127/jpf.v5i1.741.

Mulyatiningsih, Endang. "Riset Terapan Bidang Pendidikan Dan Teknik," 2011, 183.

Mustaghfiroh, Siti. "Pengarusutamaan Nilai Mederasi

Beragaman Di Era Society 5.0." *Moderatio* 02, no. 2 (2022): 1–12.

Noperman, Feri. *Inovasi Pembelajaran Dari Ide Kreatif Di Kepala Sampai Praktik Inovatif Di Kelas*. laksbang Pustaka, 2022.

Novelia, Rika, Dewi Rahimah, and Muhammad Fachruddin Syukur. "Penerapan Model Mastery Learning Berbantuan Lkpd Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Di Kelas Viii.3 Smp Negeri 4 Kota Bengkulu." *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)* 1, no. 1 (2017): 20–25. https://doi.org/10.33369/jp2ms.1.1.20-25.

Nurdin, Fauziah. "Moderasi Beragama Menurut Al-Qur'an Dan Hadist." *Jurnal Ilmiah Al-Mu'ashirah* 18, no. 1 (2021): 59. https://doi.org/10.22373/jim.v18i1.10525.

Nurdyansyah. *Media Pembelajaran Inovatif*. UMSIDA Press, 2019.

Nuriyati, T, Y Falaq, E D Nugroho, H H Hafid, and ... *Metode Penelitian Pendidikan (Teori & Aplikasi)*. *Widina Bhakti Persada: Bandung*, 2022. https://repository.penerbitwidina.com/publications/354716/metode-penelitian-pendidikan-teori-aplikasi%0Ahttps://repository.penerbitwidina.com/media/publications/354716-metode-penelitian-pendidikan-teori-aplik-d68bda90.pdf.

Nurriyah, Alifin, Suhartiningsih Suhartiningsih, and Fitria Kurniasih. "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Menulis Permulaan Berdasarkan Kurikulum 2013 Tema 5 Subtema 1 Kelas II SDN Slawu II Jember." *Jurnal Ilmu*

Pendidikan Sekolah Dasar 8, no. 1 (2021): 58. https://doi.org/10.19184/jipsd.v8i1.24498.

Nusroh, Siti. "Analisis Kesulitan Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) Serta Cara Mengatasinya." *BELAJEA: Jurnal Pendidikan Islam* 5, no. 01 (2020): 71–92. https://doi.org/10.29240/belajea.v4i2.891.

Pagarra H & Syawaludin, dkk. *Media Pembelajaran*. *Badan Penerbit UNM*, 2022.

Pangestu, Riefki Amini, Syarifuddin Kasim, and Hasrul Bakri. "Pengembangan Game Pengenalan Algoritma Dengan Visual Block Programming Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar Kelas X Smkn 3 Soppeng Menggunakan Unity." *Universitas Negeri Makassar*, 2021.

Prastowo, Andi. *Panduan Kraetif Membuat Bahan Ajar Inovatif*, 2011.

"Prota Pai & Bp Kelas 4 K13 - Websiteedukasi.Com," n.d.

Purwanti, Siwi. "Penerapan Small Group Discussion Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Keaktifan Mahasiswa PGSD UAD." *Jurnal Dialektika Jurusan Pgsd* 7, no. 1 (2017): 10–19.

Puspita, Vivi, and Ika Parma Dewi. "Efektifitas E-LKPD Berbasis Pendekatan Investigasi Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 5, no. 1 (2021): 86–96. https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.456.

Rahayuningrum, Rosalia Hera. "Penggunaan Media

Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbantuan Komputer Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas Viif Di Smp Negeri 2 Imogiri Bantul." *Edureligia* 2, no. 2 (2018): 58–71.

Rahma, Yuli. "Pengaruh Hypermedia 3d Flipbook Terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa Sma Pada Konsep Termodinamika." *Journal of the European Academy of Dermatology and Venereology*, 2020. http://dx.doi.org/10.1016/j.jaad.2013.01.032.

Rohman, Rohman, and Riya Dhotul Janah. "Pengembangan Lembar Kegiatan Siswa Materi Luas Bangun Datar Berbasis Metode Pembelajaran Discovery Untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama." *AKSIOMA Journal of Mathematics Education* 4, no. 2 (2015): 9–21. https://doi.org/10.24127/ajpm.v4i2.295.

Rosyid, Abdul. "Pelajaran Cita-Citaku Menjadi 3 Anak," 22–28. buku paket.com, 2021.

Rusli, Mulyadi, and Louis Antonius. "Meningkatkan Kognitif Siswa SMAN I Jambi Melalui Modul Berbasis E-Book Kvisoft Flipbook Maker." *Jurnal Sistem Komputer Dan Informatika (JSON)* 1, no. 1 (2019): 59. https://doi.org/10.30865/json.v1i1.1397.

Saputra, Ardi Wildan Risqi, Sudargo Sudargo, and Dhian Endahwuri. "Efektivitas Model Pembelajaran Discovery Learning Dan Group Investigation Berbantu E-Book Terhadap Hasil Belajar Siswa (Studi Kasus SMA Negeri 5 Semarang Tahun 2020)." *Imajiner: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika* 3, no. 6 (2021): 465–76. https://doi.org/10.26877/imajiner.v3i6.7894.

Sari, Arnida, and Memen Permata Azmi. "Penerapan Model Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray (Tsts) Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis." *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 2, no. 1 (2018): 164–71. https://doi.org/10.31004/cendekia.v2i1.42.

Sariani, Luh Desy, and I Made Suarjana. "Upaya Meningkatkan Belajar Matematika Melalui E-LKPD Interaktif Muatan Matematika Materi Simetri Lipat Dan Simetri Putar." *MIMBAR PGSD Undiksha* 10, no. 1 (2022): 164–73. https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v10i1.46561.

Shihab, M, Quraish. *Wasathaniyah Wawasan Islam Tentang Moderasi Beragama*. Tangerang: Lentera hati, 2019.

Sholikhah, Amirotun. "Statistik Deskriptif Dalam Penelitian Kualitatif." *KOMUNIKA: Jurnal Dakwah Dan Komunikasi* 10, no. 2 (1970): 342–62. https://doi.org/10.24090/komunika.v10i2.953.

Singh, G., J. O'Donoghue, and H. Worton. "A Study Into The EffecSingh, G. (2005). A Study Into The Effects Of ELearning On Higher Education A Study Into The Effects Of ELearning On Higher Education. Journal of University Teaching and Learning Practice, 2(1).Ts Of ELearning On Higher Education A S." *Journal of University Teaching and Learning Practice* 2, no. 1 (2005): 13–24.

Siregar, Ahmad Rifai, Aida Fitri Harun Pakpahan, Elma Batasia Siregar, Freddy Giawa, Jodi Mahmud Siregar, Nadya Ramadhani, Nur Halimah Matondang, Nur Hidayah Br Karo, Rahman Pratama Hasibuan, and Putri Sonia Br Simarmata. "Inovasi Strategi Pembelajaran Matematika Di Tengah Peluang Dan Tantangan

Kurikulum Merdeka." *ProSANDIKA UNIKAL (Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika Universitas Pekalongan)* 5, no. 2 (2023): 2–13. https://proceeding.unikal.ac.id/index.php/sandika/article/view/1722%0Ahttps://proceeding.unikal.ac.id/index.php/sandika/article/download/1722/1272.

Suartama, I Kadek. "Materi 4 Evaluasi Dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembeajaran Oleh : I Kadek Suartama Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Tahun 2016." *Ubiquitous Learning Environment Based on Moodle Learning Management System*, no. January 2016 (2016): 1–17. https://www.researchgate.net/publication/335541585%0AEvaluasi.

Subandowo, Marianus. "Teknologi Pendidikan Di Era Society 5.0." *Sagacious Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Sosial* 9, no. 1 (2022): 24–35.

Sudarmini. "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Model Pembelajaran Dan Simetri Di Kelas V Sekolah Dasar" 2, no. 2 (2016): 221–35. http://journal.unesa.ac.id/index.php/PD.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D (2nd Ed)*. *Data Kualitatif*, 2013.

Suparni. "Metode Pembelajaran Membaca Doa Berbasis Multimedia Untuk Anak Usia Dini." *IJSE – Indonesian Journal on Software Engineering* 2, no. 1 (2016): 57–63. http://toc.proceedings.com/30523webtoc.pdf.

Supartini, Supartini, Iswanto Iswanto, Ningrum Astriawati, Vivid Dekanawati, and Nanda Kevin Hamzah Alfanzuri.

"Pelayanan Jasa Impor Barang Dalam Masa Pandemi." *Dinamika Bahari* 3, no. 2 (2022): 114–23. https://doi.org/10.46484/db.v3i2.313.

Susanti, Susi, Putu Ida Arsani Dewi, Nanda Saputra, Atika Kumala Dewi, Fajar Wulandari, Tasdin Tahrim, Jonata, and Jeryadi. "Desain Media Pembelajaran SD/MI." *Desain Media Pembelajaran SD/MI*, 2022. https://books.google.co.id/books?id=UaZeEAAAQBAJ&newbks=1&newbks_redir=0&printsec=frontcover&pg=PA69&dq=Jenis+komik&hl=id&source=gb_mobile_entity&redir_esc=y#v=onepage&q=Jenis komik&f=false.

Suwartaya, Emy Anggraeni, Rujiyati, Sigit Saputra, and Dwi Ayu Setyaningsih. "Panduan Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Jarak Jauh (BA-PJJ) Sekolah Dasar." *Dinas Pendidikan Kota Pekalongan*, 2020, 28. https://dindik.pekalongankota.go.id//upload/file/file_20201112020750.pdf.

Umar, Nasiruddin. *Islam Nusantara Jalan Panjang Moderasi Beragam Di Indonesia*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2019.

Walid, Ismail. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Geogebra Dengan Model Pengembangan Addie (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) Pada Materi Geometri Kelas Xi Mia Sma Negeri 3 Takalar." *Occupational Medicine*, 2017.

Wang, Mei Yu, and Ming Jiu Hwang. "The E-Learning Library: Only a Warehouse of Learning Resources?" *Electronic Library* 22, no. 5 (2004): 408–15. https://doi.org/10.1108/02640470410561929.

Wibowo, Edi, and Dona Dinda Pratiwi. "Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Materi Himpunan." *Desimal: Jurnal Matematika* 1, no. 2 (2018): 147. https://doi.org/10.24042/djm.v1i2.2279.

Yandell, Keith E. *Philosophy of Religion: A Contemporary Introduction, Second Edition*. *Philosophy of Religion: A Contemporary Introduction, Second Edition*, 2016. https://doi.org/10.4324/9781315676234.

Yoga Irama, and Liliek Channa AW. "Moderasi Beragama Dalam Persepektif Hadis." *Tahdis: Jurnal Kajian Ilmu Al-Hadis* 12, no. 1 (2021): 41–57. https://doi.org/10.24252/tahdis.v12i1.19542.

Yuberti. *Teori Pembelajaran Dan Pengembangan Bahan Ajar Dalam Pendidikan*. *Psikologi Pendidikan*. Vol. 1, 2018.

Yulianto, Muhammad, and Devi Afriyantari Puspa Putri. "Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Iklim Dan Cuaca Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar." *Emitor: Jurnal Teknik Elektro* 20, no. 2 (2020): 128–33. https://doi.org/10.23917/emitor.v20i02.9088.

Yuni Arisah, Hardivizon, Nurma Yunita. "Nilai-Nilai Pendidikan Moderasi Beragama Dalam Al-Qur'an Surah Al-Baqarah Ayat 143 Dan 256 (Studi Komparatif Penafsiran M. Quraish Shihab Dan Hamka) Yuni." *Al-Huda* 1 (2022): 1–28. http://studentjournal.iaincurup.ac.id/index.php/alhuda/article/view/295/269.

Yunitasari, Hanna Ully. *Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) IPA Terpadu Berpendekatan SETS Dengan Tema Pemanasan Global Untuk Siswa SMP*. *Unpublished*

Thesis. Universitas Negeri Semarang, 2013.

Yusri, Ahmand Zaki dan Diyan. "Analisis Moderasi Beragama Siswa Boarding School Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Surakarta." *Jurnal Ilmu Pendidikan* 7, no. 2 (2020): 809–20.

yusuf hanafi, andy hadiyanto, aam abdusalam. "Internaslisasi Nilai-Nilai Moderasi Beragama Dalam Perkuliahan Pendidikan Agama Islam Pada Perguruan Tinggi." Delta Pijak Khatulistiwa, 2022.

Zahwa, Feriska Achlikul, and Imam Syafi'i. "Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi." *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi* 19, no. 01 (2022): 61–78. https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963.

PONOROGO

IAIN
PONOROGO