



EDUTECH

Jurnal Teknologi Pendidikan

Journal homepage <https://ejournal.upi.edu/index.php/edutech>



Pengembangan LKPD Interaktif E-Paspor Dakwah untuk Meningkatkan Motivasi dan Keaktifan Belajar pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Mia Rizki Anggrela, Nevrita, Zaitun, Tety Kurmalasari, Dody Irawan, dan Encik Abdulhajar
Prodi Magister Pedagogi, Universitas Maritim Raja Ali Haji, Kota Tanjung Pinang, Indonesia
Prodi Pendidikan Biologi, Universitas Maritim Raja Ali Haji, Kota Tanjung Pinang, Indonesia
Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra, Universitas Maritim Raja Ali Haji, Kota Tanjung Pinang, Indonesia
Prodi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Maritim Raja Ali Haji, Kota Tanjung Pinang, Indonesia

*Correspondence: E-mail: miarizki2192@gmail.com

ABSTRACT	ARTICLE INFO
Digital transformation in education requires the development of learning media that not only utilize technology but also enhance students' learning motivation and engagement. In Islamic Cultural History (Sejarah Kebudayaan Islam/SKI) learning, the use of conventional teaching materials remains one of the factors contributing to students' low involvement in the learning process. This study aims to develop the Interactive E-Paspor Dakwah Student Worksheet (LKPD) and examine its validity, practicality, and effectiveness in SKI learning at the junior high school level. This research employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, consisting of the stages of <i>Analysis</i>, <i>Design</i>, <i>Development</i>, <i>Implementation</i>, and <i>Evaluation</i>. The research subjects consisted of six validators, one Islamic Religious Education teacher as a practicality respondent, and 48 ninth-grade students of SMP Islam Nabilah Batam. Data were collected through observation, interviews, documentation, and questionnaires, and were analyzed using percentage analysis, normality tests, the <i>Wilcoxon Signed-Rank Test</i>, and <i>N-Gain</i> analysis. The results showed that the Interactive E-Paspor Dakwah LKPD met the criteria of being highly valid, with validation percentages of 94.90% from media experts, 94.42% from material experts, and 91.67% from language experts. The practicality test indicated that the product obtained a	Article History: <i>Submitted/Received 12 April 2025</i> <i>First Revised 26 Mei 2026</i> <i>Accepted 15 June 2026</i> <i>First Available online 30 June 2026</i> <i>Publication Date 30 June 2026</i> Keyword: <i>LKPD interaktif, E-Paspor Dakwah, Google Sites, motivasi belajar, keaktifan belajar, Sejarah Kebudayaan Islam.</i>

percentage score of 93% from teachers, categorized as highly practical, and 78% from students, categorized as practical. The effectiveness test revealed a significant improvement in students' learning motivation and engagement, as evidenced by the *Wilcoxon Signed-Rank Test* results with a significance value of 0.000 ($p < 0.05$) for both variables. The *N-Gain* analysis showed an increase in learning motivation of 0.6 (moderate category; 60% moderately effective), while learning engagement obtained an *N-Gain* score of 0.4 (moderate category). The findings indicate that the integration of the Interactive E-Paspor Dakwah LKPD with Google Sites through QR Codes can create a more interactive, structured, and student-centered digital learning experience. Therefore, the developed product is feasible to be used as an alternative digital learning medium for Islamic Cultural History subjects at the junior high school level.

ABSTRAK

Transformasi digital dalam pendidikan menuntut pengembangan media pembelajaran yang tidak hanya memanfaatkan teknologi, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar peserta didik. Pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), penggunaan bahan ajar konvensional masih menjadi salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan mengembangkan LKPD Interaktif E-Paspor Dakwah serta menguji validitas, praktikalitas, dan efektivitasnya dalam pembelajaran SKI di SMP. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Subjek penelitian terdiri atas enam validator, satu guru Pendidikan Agama Islam sebagai responden praktikalitas, dan 48 peserta didik kelas IX SMP Islam Nabilah Batam. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket, kemudian dianalisis menggunakan analisis persentase, uji normalitas, *Wilcoxon Signed-Rank Test*, serta analisis *N-Gain*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa LKPD Interaktif E-Paspor Dakwah memenuhi kategori sangat valid dengan persentase validasi ahli media sebesar 94,90%, ahli materi 94,42%, dan ahli bahasa 91,67%. Hasil uji praktikalitas menunjukkan bahwa produk memperoleh persentase sebesar 93% dari guru dengan kategori sangat praktis dan 78% dari peserta didik dengan kategori praktis. Uji efektivitas menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada motivasi dan keaktifan belajar peserta didik, yang dibuktikan melalui hasil *Wilcoxon Signed-Rank Test* dengan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$) pada kedua variabel. Analisis *N-Gain* menunjukkan peningkatan motivasi

belajar sebesar 0,6 (kategori sedang; 60% cukup efektif), sedangkan keaktifan belajar memperoleh nilai *N-Gain* sebesar 0,4 (kategori sedang). Temuan penelitian menunjukkan bahwa integrasi LKPD Interaktif E-Paspor Dakwah dengan Google Sites melalui QR Code mampu menciptakan pengalaman belajar digital yang lebih interaktif, terstruktur, dan berpusat pada peserta didik. Oleh karena itu, produk yang dikembangkan layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran digital pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di SMP.

© 2025 Teknologi Pendidikan UPI

1. PENDAHULUAN

Pendidikan pada era digital tidak lagi hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi menuntut terciptanya pengalaman belajar yang mampu melibatkan peserta didik secara aktif melalui pemanfaatan teknologi digital. Perkembangan teknologi digital telah mengubah paradigma pembelajaran dari yang semula berpusat pada guru (*teacher-centered learning*) menjadi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*), sehingga peserta didik memiliki kesempatan lebih besar untuk mengeksplorasi berbagai sumber belajar, membangun pengetahuan secara mandiri, serta berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran (Bond, M. et al., 2024). Dalam konteks tersebut, guru tidak lagi berperan sebagai satu-satunya sumber informasi, melainkan sebagai fasilitator yang merancang lingkungan belajar yang mampu mengakomodasi kebutuhan, karakteristik, dan keterlibatan peserta didik. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran digital yang interaktif menjadi salah satu strategi penting untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna sekaligus meningkatkan kualitas proses pembelajaran (Bond, M. et al., 2024).

Meskipun pemanfaatan teknologi digital dalam pendidikan terus meningkat, keberadaan teknologi tidak secara otomatis menghasilkan pembelajaran yang efektif karena keberhasilan pembelajaran lebih ditentukan oleh kualitas desain pembelajaran daripada sekadar penggunaan teknologi itu sendiri (Bond, M. et al., 2024). Penelitian menunjukkan bahwa media digital yang hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi cenderung belum mampu meningkatkan kualitas pembelajaran apabila tidak disertai dengan aktivitas belajar yang dirancang untuk mendorong keterlibatan aktif peserta didik (Mayer, 2021, dalam Rahayu et al., 2024). Dalam perspektif teknologi pendidikan, keterlibatan peserta didik (*student engagement*) merupakan konstruk multidimensional yang mencakup keterlibatan perilaku (*behavioral engagement*), kognitif (*cognitive engagement*), dan emosional (*emotional engagement*), yang secara bersama-sama merepresentasikan kualitas partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran (Fredricks et al., 2004, dalam Dharmayana et al., 2012). Keterlibatan tersebut berperan penting dalam membentuk motivasi, ketekunan, serta keberhasilan belajar peserta didik (Fredricks et al., 2004, dalam Dharmayana et al., 2012). Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran digital tidak hanya perlu memperhatikan aspek teknologi, tetapi juga harus mampu menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif, adaptif, dan bermakna melalui aktivitas yang mendorong partisipasi aktif, eksplorasi, serta interaksi peserta didik dengan berbagai sumber belajar sehingga kualitas keterlibatan belajar dapat meningkat secara optimal (Bond, M. et al., 2024).

Salah satu pendekatan yang terbukti efektif untuk meningkatkan *student engagement* dalam lingkungan pembelajaran digital adalah penerapan *gamification*. Gamification didefinisikan sebagai penggunaan elemen-elemen desain permainan (*game design elements*) ke dalam konteks nonpermainan untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pengalaman pengguna (Deterding et al., 2011). Berbeda dengan *game-based learning* yang menjadikan permainan sebagai media utama pembelajaran, gamification tetap mempertahankan tujuan dan aktivitas pembelajaran yang ada, tetapi memperkaya pengalaman belajar melalui integrasi elemen-elemen seperti tantangan (*challenges*), lencana (*badges*), level, umpan balik (*feedback*), misi (*missions*), dan indikator pencapaian sehingga peserta didik terdorong untuk berpartisipasi secara lebih aktif (Toda et al., 2018). Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penerapan elemen-elemen gamification mampu meningkatkan motivasi intrinsik, partisipasi aktif, ketekunan belajar, serta kualitas *student engagement* apabila dirancang selaras dengan tujuan

pembelajaran dan karakteristik peserta didik (Zainuddin et al., 2020). Oleh karena itu, gamification tidak lagi dipandang hanya sebagai strategi untuk membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi sebagai pendekatan pedagogis yang mampu menciptakan pengalaman belajar digital (*digital learning experience*) yang lebih interaktif, bermakna, dan berpusat pada peserta didik (Kalogiannakis et al., 2021). Dalam konteks pengembangan media pembelajaran digital, prinsip-prinsip gamification dapat diintegrasikan ke dalam berbagai bentuk *digital learning material*, termasuk *interactive worksheet*, untuk menciptakan pengalaman belajar yang mendorong motivasi, eksplorasi, dan keterlibatan peserta didik secara berkelanjutan (Kalogiannakis et al., 2021). Dengan demikian, penerapan elemen-elemen gamification dalam pengembangan media pembelajaran digital tidak hanya bertujuan meningkatkan daya tarik pembelajaran, tetapi juga mendukung terciptanya pengalaman belajar (*digital learning experience*) yang mampu memperkuat motivasi dan keterlibatan peserta didik. Prinsip inilah yang menjadi salah satu landasan dalam pengembangan LKPD interaktif E-Paspor Dakwah pada penelitian ini.

Keberhasilan penerapan gamification dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dapat dijelaskan melalui *Self-Determination Theory* (SDT) yang dikembangkan oleh Deci dan Ryan. Teori ini menjelaskan bahwa motivasi intrinsik akan berkembang secara optimal ketika peserta didik memperoleh pemenuhan terhadap tiga kebutuhan psikologis dasar, yaitu *autonomy* (kesempatan untuk menentukan pilihan dalam belajar), *competence* (keyakinan terhadap kemampuan dalam menyelesaikan tugas), dan *relatedness* (perasaan terhubung dengan lingkungan belajar) (Deci & Ryan, 2000). Dalam lingkungan pembelajaran digital, ketiga kebutuhan tersebut dapat difasilitasi melalui aktivitas belajar yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengeksplorasi berbagai sumber belajar, menyelesaikan tantangan secara bertahap, memperoleh umpan balik, serta memantau perkembangan belajarnya (Ryan & Deci, 2020). Berbagai penelitian menunjukkan bahwa desain pembelajaran digital yang mengintegrasikan prinsip-prinsip *Self-Determination Theory* tidak hanya mampu meningkatkan motivasi intrinsik, tetapi juga memperkuat *student engagement*, ketekunan belajar, dan partisipasi aktif peserta didik selama proses pembelajaran (Sailer & Homner, 2020). Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran digital tidak cukup berfokus pada aspek visual dan teknologi, tetapi juga perlu dirancang untuk memenuhi kebutuhan psikologis peserta didik agar tercipta pengalaman belajar yang bermakna dan berkelanjutan.

Seiring berkembangnya teknologi pendidikan, media pembelajaran tidak lagi terbatas pada bahan ajar statis, tetapi telah berkembang menjadi *digital learning material* yang mengintegrasikan berbagai sumber belajar dalam satu lingkungan belajar yang interaktif. Salah satu bentuk *digital learning material* yang banyak dikembangkan adalah *interactive worksheet*, yaitu lembar kerja digital yang memungkinkan peserta didik tidak hanya membaca materi, tetapi juga berinteraksi dengan berbagai konten pembelajaran, seperti video, gambar, latihan interaktif, serta berbagai sumber belajar berbasis web (Lestari & Jusra, 2022). Karakteristik tersebut menjadikan *interactive worksheet* lebih fleksibel dan mampu mendukung pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dibandingkan dengan lembar kerja konvensional (Lestari & Jusra, 2022). Selain itu, integrasi teknologi seperti QR Code memungkinkan peserta didik mengakses berbagai sumber belajar digital secara cepat dan kontekstual sehingga memperkaya pengalaman belajar dan mendukung proses eksplorasi pengetahuan secara mandiri (Law & So, 2010). Oleh karena itu, pengembangan *interactive worksheet* tidak lagi berorientasi pada digitalisasi lembar kerja semata, tetapi diarahkan untuk menciptakan *digital learning*

experience yang mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran.

Transformasi digital turut mendorong perubahan dalam praktik pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), termasuk pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran PAI tidak lagi hanya berfungsi sebagai media penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana untuk membangun pengalaman belajar yang lebih interaktif, kontekstual, dan berpusat pada peserta didik (Mintasih et al., 2024). Berbagai kajian menunjukkan bahwa integrasi teknologi digital dalam pembelajaran PAI mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan peserta didik, dan efektivitas pembelajaran apabila didukung oleh desain pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan peserta didik (Rahman et al., 2026). Di sisi lain, transformasi digital dalam pendidikan Islam perlu tetap memperhatikan integrasi antara inovasi pedagogis, literasi digital, dan penanaman nilai-nilai keislaman agar teknologi tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran, tetapi juga memperkuat pembentukan karakter peserta didik. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran digital pada mata pelajaran PAI tidak cukup berorientasi pada digitalisasi materi ajar, tetapi perlu dirancang sebagai pengalaman belajar (*digital learning experience*) yang mampu mengintegrasikan aspek pedagogis, teknologi, dan nilai-nilai keislaman secara seimbang (Sa'roni et al., 2026).

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa pengembangan interactive worksheet dan media pembelajaran digital memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran pada berbagai jenjang pendidikan. Hasil systematic literature review menunjukkan bahwa media pembelajaran digital yang dirancang secara interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar, hasil belajar, serta student engagement dibandingkan media pembelajaran konvensional (Bergdahl et al., 2024; Zainuddin et al., 2020). Sejalan dengan temuan tersebut, penelitian mengenai interactive worksheet juga melaporkan bahwa integrasi multimedia, latihan interaktif, dan umpan balik digital mampu meningkatkan partisipasi aktif serta kemandirian belajar peserta didik (Lestari & Jusra, 2022; Sidik & Fahyuni, 2022). Selain itu, berbagai penelitian tentang gamification menunjukkan bahwa penerapan elemen-elemen seperti misi, tantangan, lencana, dan umpan balik dapat memperkuat motivasi intrinsik, ketekunan belajar, serta keterlibatan peserta didik apabila diintegrasikan secara tepat dalam desain pembelajaran (Kalogiannakis et al., 2021; Sailer & Homner, 2020). Pada konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam, pemanfaatan teknologi digital juga telah menunjukkan potensi dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran dan pengalaman belajar peserta didik. Namun, sebagian besar penelitian masih berfokus pada penggunaan media digital secara parsial dan belum mengintegrasikan interactive worksheet, elemen gamification, QR Code, serta sumber belajar multimodal ke dalam satu media pembelajaran yang dirancang secara terpadu (Nuraini & Shohib, 2025; Rahman et al., 2026).

Meskipun berbagai penelitian telah membuktikan efektivitas *interactive worksheet*, *gamification*, maupun media pembelajaran digital dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, masih terdapat beberapa kesenjangan yang perlu mendapat perhatian. Sebagian besar penelitian mengembangkan media digital dengan memanfaatkan satu pendekatan atau satu jenis teknologi secara terpisah, sehingga belum banyak penelitian yang mengintegrasikan *interactive worksheet*, elemen *gamification*, *QR Code*, dan sumber belajar multimodal ke dalam satu desain pembelajaran yang utuh. Selain itu, penelitian pada bidang Pendidikan Agama Islam, khususnya Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), masih didominasi oleh pengembangan media yang berorientasi pada peningkatan hasil belajar, sedangkan kajian yang secara simultan mengukur motivasi dan keaktifan belajar peserta

didik masih relatif terbatas. Dengan demikian, masih diperlukan pengembangan media pembelajaran digital yang tidak hanya memanfaatkan teknologi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga mampu menghadirkan digital learning experience yang mengintegrasikan berbagai elemen pembelajaran interaktif untuk meningkatkan motivasi dan keaktifan peserta didik.

Berdasarkan kesenjangan penelitian tersebut, penelitian ini mengembangkan LKPD Interaktif E-Paspor Dakwah sebagai sebuah digital learning experience pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) yang dirancang dengan mengintegrasikan interactive worksheet, elemen-elemen gamification, pemanfaatan QR Code, serta sumber belajar multimodal ke dalam satu ekosistem pembelajaran digital yang saling terhubung. Integrasi berbagai komponen tersebut memungkinkan peserta didik tidak hanya mengakses materi secara digital, tetapi juga terlibat dalam aktivitas belajar yang menuntut eksplorasi, penyelesaian misi pembelajaran, refleksi, dan umpan balik secara berkelanjutan sehingga pengalaman belajar menjadi lebih aktif, bermakna, dan berpusat pada peserta didik (Kalogiannakis et al., 2021; Sailer & Homner, 2020). Berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang umumnya mengembangkan media digital secara parsial, penelitian ini menawarkan suatu desain pembelajaran yang mengintegrasikan aspek pedagogis, teknologi, dan karakteristik materi SKI dalam satu media pembelajaran yang utuh. Selain itu, penelitian ini tidak hanya menghasilkan produk yang valid dan praktis, tetapi juga menguji efektivitasnya dalam meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar peserta didik, sehingga diharapkan dapat memberikan kontribusi konseptual maupun empiris terhadap pengembangan teknologi pembelajaran pada konteks Pendidikan Agama Islam (Nuraini & Shohib, 2025; Rahman et al., 2026).

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengevaluasi LKPD Interaktif E-Paspor Dakwah sebagai media pembelajaran digital pada materi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di tingkat SMP. Penelitian ini meliputi pengujian validitas, kepraktisan, dan efektivitas produk dalam meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar peserta didik melalui implementasi media yang mengintegrasikan interactive worksheet, elemen gamification, QR Code, dan sumber belajar multimodal. Hasil penelitian ini diharapkan tidak hanya menghasilkan media pembelajaran yang layak digunakan dalam pembelajaran SKI, tetapi juga memberikan kontribusi terhadap pengembangan desain pembelajaran digital yang lebih interaktif, berpusat pada peserta didik, dan sesuai dengan karakteristik Pendidikan Agama Islam di era transformasi digital. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian Educational Technology, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran digital berbasis digital learning experience pada konteks Pendidikan Agama Islam.

2. METODE

2.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) untuk mengembangkan LKPD Interaktif E-Paspor Dakwah sebagai media pembelajaran digital pada materi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di tingkat SMP. Model ADDIE yang dikembangkan oleh Branch, (2009) dipilih karena menyediakan prosedur pengembangan yang sistematis, fleksibel, dan berorientasi pada evaluasi berkelanjutan, sehingga sesuai untuk menghasilkan produk pembelajaran yang memenuhi aspek validitas, kepraktisan, dan efektivitas. Selain itu, model ini banyak digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran karena mampu mengintegrasikan proses

analisis kebutuhan, perancangan produk, pengembangan, implementasi, dan evaluasi secara berkesinambungan sehingga produk yang dihasilkan dapat dipertanggungjawabkan secara akademik (Branch, 2009).

Tahapan penelitian dilaksanakan melalui lima fase utama, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Pada tahap Analysis, dilakukan analisis kebutuhan melalui observasi pembelajaran, wawancara dengan guru, analisis karakteristik peserta didik, analisis kurikulum, serta identifikasi permasalahan pembelajaran SKI sebagai dasar pengembangan produk. Tahap Design meliputi penyusunan tujuan pembelajaran, penyusunan storyboard, perancangan alur navigasi (flowchart), penyusunan instrumen penelitian, serta desain awal LKPD Interaktif E-Paspor Dakwah. Pada tahap Development, peneliti mengembangkan LKPD Interaktif E-Paspor Dakwah sesuai dengan rancangan yang telah disusun pada tahap sebelumnya. Produk dirancang dalam bentuk lembar kerja digital yang memuat petunjuk penggunaan, identitas peserta didik, aktivitas pembelajaran, serta QR Code yang terintegrasi dengan Google Sites sebagai pusat sumber belajar digital. Melalui Google Sites, peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran, media pendukung, dan berbagai informasi yang menunjang proses pembelajaran SKI. Produk yang telah dikembangkan selanjutnya divalidasi oleh ahli materi dan ahli media sebelum direvisi berdasarkan masukan para validator. Tahap Implementation dilakukan melalui uji coba lapangan terhadap 48 peserta didik kelas IX SMP Islam Nabilah Batam untuk memperoleh data mengenai kepraktisan dan efektivitas produk. Selanjutnya, tahap Evaluation dilaksanakan secara formatif pada setiap tahapan pengembangan melalui analisis hasil validasi, masukan validator, respons peserta didik, serta hasil pengujian efektivitas produk terhadap motivasi dan keaktifan belajar peserta didik. Evaluasi tersebut menjadi dasar dalam penyempurnaan produk sehingga dihasilkan LKPD Interaktif E-Paspor Dakwah yang layak digunakan sebagai media pembelajaran digital pada materi SKI.

2.2 Subjek Penelitian

Penelitian ini melibatkan validator ahli, guru mata pelajaran, dan peserta didik sesuai dengan tahapan penelitian pengembangan. Validator ahli berperan dalam menilai kelayakan produk pada tahap pengembangan, sedangkan guru dan peserta didik terlibat pada tahap implementasi sebagai pengguna (*intended users*) untuk memberikan penilaian terhadap kepraktisan penggunaan LKPD Interaktif E-Paspor Dakwah. Selain itu, peserta didik menjadi subjek dalam pengujian efektivitas produk melalui pengukuran motivasi dan keaktifan belajar. Proses validasi melibatkan enam validator yang terdiri atas dua validator materi, dua validator media, dan dua validator bahasa dengan komposisi masing-masing satu dosen dan satu guru. Tahap implementasi dilakukan kepada 48 peserta didik kelas IX SMP Islam Nabilah Batam menggunakan teknik total sampling, yaitu seluruh anggota populasi dijadikan subjek penelitian karena jumlah populasi relatif terbatas dan memiliki karakteristik yang sesuai dengan tujuan penelitian. Sementara itu, satu orang guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dilibatkan sebagai responden angket praktikalitas untuk memberikan penilaian mengenai kemudahan penggunaan, keterlaksanaan, dan kebermanfaatan produk dari perspektif pengguna dalam pembelajaran.

2.3 Prosedur Pengembangan Produk

Pengembangan LKPD Interaktif E-Paspor Dakwah dilaksanakan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Setiap tahapan dilaksanakan secara sistematis dan

saling berkesinambungan untuk menghasilkan produk yang memenuhi aspek validitas, praktikalitas, dan efektivitas. Rincian kegiatan pada setiap tahapan pengembangan disajikan pada Tabel berikut:

Tahap	Aktivitas Penelitian	Luaran
Analysis	Analisis kebutuhan melalui observasi, wawancara guru, analisis karakteristik peserta didik, analisis kurikulum, dan analisis materi SKI	Identifikasi kebutuhan pengembangan produk
Design	Menyusun tujuan pembelajaran, menyusun alur pembelajaran, merancang tampilan LKPD, menyusun storyboard, instrumen penelitian, dan rancangan Google Sites	Desain awal LKPD Interaktif E-Paspor Dakwah
Development	Mengembangkan LKPD Interaktif E-Paspor Dakwah, menyusun QR Code yang terhubung dengan Google Sites, serta melakukan validasi materi, media, dan bahasa disertai revisi berdasarkan masukan validator	Produk tervalidasi
Implementation	Mengimplementasikan produk kepada 48 peserta didik kelas IX SMP Islam Nabilah Batam serta memperoleh data praktikalitas dan efektivitas	Data penelitian
Evaluation	Melakukan evaluasi berdasarkan hasil validasi, praktikalitas, dan efektivitas sebagai dasar penyempurnaan produk	Produk akhir LKPD Interaktif E-Paspor Dakwah

Tahapan pengembangan tersebut dilaksanakan secara bertahap dan berkesinambungan. Setiap tahap menghasilkan luaran yang menjadi dasar pelaksanaan tahap berikutnya sehingga produk yang dihasilkan telah melalui proses analisis kebutuhan, perancangan, validasi, implementasi, dan evaluasi secara sistematis sesuai dengan karakteristik model ADDIE.

2.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian digunakan untuk memperoleh data mengenai validitas, praktikalitas, dan efektivitas produk yang dikembangkan. Instrumen validitas terdiri atas lembar validasi materi, media, dan bahasa yang digunakan untuk menilai kelayakan LKPD Interaktif E-Paspor Dakwah sebelum diimplementasikan. Penilaian dilakukan oleh enam validator yang terdiri atas satu dosen dan satu guru sebagai validator materi, satu dosen dan satu guru sebagai validator media, serta satu dosen dan satu guru sebagai validator bahasa. Lembar validasi disusun berdasarkan indikator kelayakan isi, penyajian, tampilan media, dan kebahasaan yang disesuaikan dengan karakteristik produk.

Praktikalitas produk diukur menggunakan angket praktikalitas guru dan angket praktikalitas peserta didik. Angket guru digunakan untuk memperoleh informasi mengenai kemudahan penggunaan, keterlaksanaan, dan kebermanfaatan produk dalam pembelajaran, sedangkan angket peserta didik digunakan untuk mengetahui kemudahan

penggunaan, daya tarik, dan keberterimaan produk sebagai pengguna akhir. Pelibatan guru dan peserta didik sebagai pengguna produk mengacu pada konsep evaluasi praktikalitas dalam penelitian pengembangan yang menekankan pentingnya penilaian oleh pengguna langsung (*intended users*) (Nieveen, 1999).

Efektivitas produk diukur menggunakan angket motivasi belajar dan angket keaktifan belajar yang diberikan kepada peserta didik sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) implementasi produk. Seluruh instrumen menggunakan skala Likert empat tingkat (1–4) dan disusun berdasarkan indikator yang mengacu pada tujuan penelitian serta teori yang digunakan dalam pengembangan instrumen pada penelitian ini.

2.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi sesuai dengan tahapan pengembangan produk. Observasi dan wawancara dilaksanakan pada tahap analisis kebutuhan untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran, karakteristik peserta didik, kondisi pembelajaran, serta kebutuhan guru terhadap media pembelajaran pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa perangkat pembelajaran, hasil validasi, kegiatan implementasi, dan dokumen pendukung lainnya.

Pengumpulan data pada tahap pengembangan dilakukan menggunakan lembar validasi materi, media, dan bahasa yang diisi oleh validator ahli untuk memperoleh masukan mengenai kelayakan produk. Setelah produk dinyatakan layak, tahap implementasi dilakukan kepada 48 peserta didik kelas IX SMP Islam Nabilah Batam. Pada tahap ini, data praktikalitas diperoleh melalui angket respons guru dan peserta didik setelah menggunakan LKPD Interaktif E-Paspor Dakwah dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya, data efektivitas dikumpulkan menggunakan angket motivasi belajar dan angket keaktifan belajar yang diberikan kepada peserta didik sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) implementasi produk. Data yang diperoleh dari seluruh teknik pengumpulan data digunakan sebagai dasar untuk mengevaluasi kualitas produk berdasarkan aspek validitas, praktikalitas, dan efektivitas.

2.6 Teknik Analisis Data

Data penelitian dianalisis secara kuantitatif sesuai dengan tujuan pengembangan produk yang meliputi aspek validitas, praktikalitas, dan efektivitas. Analisis validitas dilakukan terhadap hasil penilaian validator materi, media, dan bahasa dengan menghitung skor yang diperoleh kemudian mengonversinya ke dalam bentuk persentase menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

dengan P adalah persentase kelayakan, $\sum X$ merupakan jumlah skor yang diperoleh, dan $\sum X_i$ merupakan skor maksimum. Persentase yang diperoleh selanjutnya diinterpretasikan berdasarkan kategori kelayakan yang digunakan dalam penelitian. Analisis praktikalitas dilakukan terhadap hasil angket guru dan peserta didik menggunakan teknik persentase dengan rumus yang sama. Persentase hasil praktikalitas kemudian diinterpretasikan berdasarkan kategori praktikalitas untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaan, keterlaksanaan, dan keberterimaan produk dalam pembelajaran.

Analisis efektivitas dilakukan terhadap data motivasi belajar dan keaktifan belajar peserta didik yang diperoleh melalui pengukuran pretest dan posttest. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data terlebih dahulu diuji normalitasnya. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data tidak berdistribusi normal sehingga pengujian hipotesis dilakukan menggunakan Wilcoxon Signed-Rank Test dengan bantuan IBM SPSS Statistics pada taraf signifikansi 0,05. Keputusan pengujian didasarkan pada nilai signifikansi (*Asymp. Sig. (2-tailed)*), yaitu apabila nilai signifikansi $< 0,05$ maka terdapat perbedaan yang signifikan antara skor sebelum dan sesudah implementasi produk, sedangkan apabila nilai signifikansi $\geq 0,05$ maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan.

Data praktikalitas dianalisis menggunakan teknik persentase, kemudian diinterpretasikan berdasarkan kategori praktikalitas, yaitu sangat tidak praktis (0–<20%), tidak praktis (20–<40%), cukup praktis (40–<60%), praktis (60–<80%), dan sangat praktis (80–100%) (Mahuda et al., 2021).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil Pengembangan LKPD Interaktif E-Paspor Dakwah

Tahap pengembangan menghasilkan sebuah LKPD Interaktif E-Paspor Dakwah yang dirancang sebagai media pembelajaran digital untuk mendukung pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) pada materi teori masuknya Islam ke Indonesia. Produk dikembangkan melalui model ADDIE dengan mengintegrasikan aktivitas pembelajaran berbasis lembar kerja digital dan Google Sites sebagai pusat sumber belajar. Integrasi tersebut memungkinkan peserta didik mengakses materi pembelajaran secara fleksibel melalui QR Code yang tersedia pada setiap bagian LKPD sehingga proses belajar tidak terbatas pada penggunaan buku cetak, tetapi memanfaatkan berbagai sumber belajar digital yang saling terhubung.

Berbeda dengan LKPD konvensional yang umumnya hanya memuat rangkaian soal atau tugas tertulis, LKPD Interaktif E-Paspor Dakwah dirancang sebagai media pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai komponen pembelajaran digital dalam satu ekosistem belajar. Produk memuat petunjuk penggunaan, identitas peserta didik, tujuan pembelajaran, aktivitas pembelajaran, ruang refleksi, serta QR Code yang menghubungkan peserta didik dengan Google Sites. Melalui halaman tersebut, peserta didik dapat mengakses materi, gambar, video pembelajaran, serta sumber belajar lain yang relevan sehingga pengalaman belajar menjadi lebih interaktif, kontekstual, dan berpusat pada peserta didik.

Hasil pengembangan penelitian ini berupa LKPD Interaktif E-Paspor Dakwah yang dirancang sebagai media pembelajaran digital pada materi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Produk dikembangkan dengan mengintegrasikan aktivitas pembelajaran berbasis lembar kerja dan akses menuju sumber belajar digital melalui QR Code. Untuk memberikan gambaran mengenai karakteristik produk yang dikembangkan, beberapa komponen utama LKPD disajikan pada gambar di bawah:



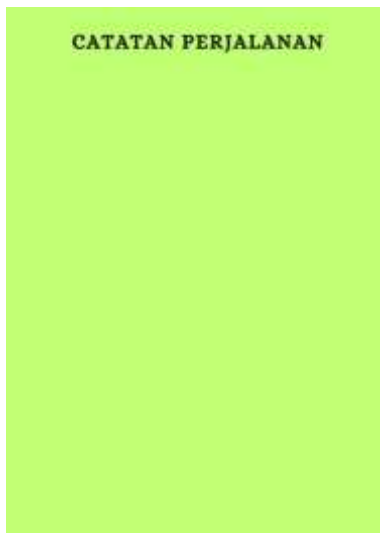
Gambar 3.1 Sampul depan dan sampul belakang



Gambar 3.2 Petunjuk Penggunaan



Gambar 3.3 Identitas Pendakwah



Gambar 3.4 Catatan Perjalanan

Gambar di atas menunjukkan komponen utama LKPD Interaktif E-Paspor Dakwah yang dirancang untuk mendukung aktivitas belajar peserta didik secara sistematis. Sampul depan menampilkan identitas produk dan tema pembelajaran, sedangkan sampul belakang memuat informasi penutup. Bagian petunjuk penggunaan berfungsi memberikan arahan kepada peserta didik sebelum menggunakan LKPD. Selanjutnya, halaman identitas pendakwah digunakan untuk mencatat identitas peserta didik sebagai pengguna produk, sedangkan catatan perjalanan berfungsi sebagai media dokumentasi aktivitas belajar selama mengikuti setiap tahapan pembelajaran. Penyusunan komponen-komponen tersebut bertujuan menciptakan pengalaman belajar yang lebih terstruktur, personal, dan mendorong keterlibatan aktif peserta didik.

Selain dilengkapi dengan lembar kerja digital, LKPD Interaktif E-Paspor Dakwah juga terintegrasi dengan Google Sites sebagai pusat sumber belajar digital. Integrasi tersebut memungkinkan peserta didik mengakses materi, media pembelajaran, dan aktivitas pendukung melalui QR Code yang tersedia pada setiap bagian LKPD. Tampilan umum Google Sites yang digunakan dalam penelitian ini disajikan pada gambar berikut:



E-PASPOR DAKWAH Home Gujarat Makkah Persia Iran Refleksi Postes

Identitas

Mata Pelajaran: Sejarah Kebudayaan Islam
Kelas: IX
Materi: Teori Masuknya Islam ke Nusantara

Tujuan Pembelajaran: Peserta didik mampu menguraikan berbagai teori masuknya Islam ke Nusantara beserta tokoh dan bukti pendukungnya

Inti

1. Bacalah petunjuk penggunaan pada E-Paspor Dakwah dengan seksama.
2. Pahami isi materi untuk mengaktifkan materi pembelajaran.
3. Pahami materi tentang teori masuknya Islam ke Nusantara.
4. Catat poin-poin penting pada halaman catatan pembelajaran.
5. Wapakan tugas atau tes pemahaman yang tersedia.

Penutup

1. Tuliskan kesimpulan dari materi tentang teori masuknya Islam ke Nusantara dengan bahasa anda sendiri.
2. Isilah lembar refleksi mengenai pengalaman belajar yang telah Ananda lakukan pada E-Paspor Dakwah.
3. Kumpulkan hasil pekerjaan sesuai arahan guru.

E-Paspor Dakwah - Sejarah Kebudayaan Islam
SMP Islam Nabilah
© 2024 (Dibuat dengan menggunakan Canva dan Figma)

E-PASPOR DAKWAH Home Gujarat Makkah Persia Iran Refleksi Postes

Tujuan Pembelajaran:
Peserta dapat menguraikan kapan Islam masuk ke Indonesia, bukti-buktinya, serta tokoh yang mendukung teori Ponda.

 Belajar dengan cara baru! Yuk, pilih preferensi belajar ananda yang paling nyaman!

Teori Gujarat: Sejak Masuknya Islam ke Nusantara



Teori Gujarat

Pilihlah belajar nyaman dengan infografis



Gambar 3.5 Tampilan google sites sebagai pusat sumber belajar digital

Gambar 3.5 memperlihatkan tampilan utama Google Sites yang digunakan sebagai pusat sumber belajar digital dalam LKPD Interaktif E-Paspor Dakwah. Melalui halaman ini, peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran, video, ilustrasi, dan berbagai sumber belajar pendukung secara terintegrasi. Penggunaan Google Sites tidak hanya memudahkan distribusi materi pembelajaran, tetapi juga memberikan fleksibilitas kepada peserta didik untuk belajar secara mandiri baik di dalam maupun di luar kelas.

3.2 Hasil Validasi Produk

Sebelum diimplementasikan dalam pembelajaran, LKPD Interaktif E-Paspor Dakwah terlebih dahulu melalui proses validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa untuk memastikan kelayakan produk dari aspek isi, tampilan media, dan kebahasaan. Validasi dilakukan secara bertahap disertai proses revisi berdasarkan masukan para validator sehingga produk yang dihasilkan memenuhi standar kelayakan sebelum diuji kepada peserta didik.

Table 1. Hasil Validasi Produk

Validator	Persentase	Kategori
Ahli Media	94,9	Sangat Valid
Ahli Materi	94,42	Sangat Valid
Ahli Bahasa	91,67	Sangat Valid
Rata-rata	93,66	Sangat Valid

Berdasarkan Tabel 1, seluruh aspek memperoleh kategori sangat valid dengan rata-rata persentase sebesar 93,66%. Nilai tersebut menunjukkan bahwa LKPD Interaktif E-Paspor Dakwah telah memenuhi standar kelayakan yang tinggi baik dari aspek isi, tampilan media, maupun penggunaan bahasa sehingga layak diimplementasikan pada tahap uji coba lapangan. Aspek media memperoleh nilai tertinggi sebesar 94,90%, diikuti aspek materi sebesar 94,42%, sedangkan aspek bahasa memperoleh nilai 91,67%. Meskipun seluruh aspek telah berada pada kategori sangat valid, para validator tetap memberikan beberapa rekomendasi penyempurnaan untuk meningkatkan kualitas produk sebelum implementasi.

Table 2. Ringkasan Masukan Validator dan Tindak Lanjut Revisi

Aspek	Masukan Validator	Perbaikan
Media	Resolusi gambar ditingkatkan	Seluruh gambar diganti resolusi tinggi
Media	Struktur menu diperjelas dan masukkan struktur LKPD	Navigasi Google Sites diperbaiki
Media	Konsistensi warna	Warna diseragamkan
Media	Tambahkan petunjuk penggunaan	Petunjuk diperjelas
Materi	Tambahkan tujuan pembelajaran	Tujuan pembelajaran ditambahkan
Materi	Tambahkan ibrah	Ibrah ditambahkan
Materi	Hubungkan dengan konteks kekinian	Materi direvisi menjadi lebih kontekstual
Bahasa	Kalimat terlalu panjang,	Kalimat disederhanakan
Bahasa	Istilah belum konsisten	Disesuaikan dengan KBBI
Bahasa	Penempatan tanda em dash (—) belum tepat	Perbaiki penempatan sesuai kaidah

Proses validasi tidak hanya menghasilkan penilaian kuantitatif mengenai tingkat kelayakan produk, tetapi juga memberikan masukan substantif yang digunakan sebagai dasar penyempurnaan LKPD Interaktif E-Paspor Dakwah. Revisi yang dilakukan meliputi peningkatan kualitas visual, penyempurnaan struktur navigasi, penambahan tujuan pembelajaran dan ibrah, pengaitan materi dengan konteks kehidupan masa kini, penyederhanaan redaksi, serta penyesuaian penggunaan bahasa sesuai kaidah KBBI. Perbaikan tersebut menunjukkan bahwa pengembangan produk dilakukan secara iteratif melalui evaluasi formatif sebelum diimplementasikan kepada peserta didik, sesuai dengan karakteristik model ADDIE.

Aspek	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Media	1. Struktur menu diperjelas dan masukkan struktur LKPD 	
	2. Tambahkan petunjuk penggunaan	

Aspek	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Materi	3. Tambahkan tujuan pembelajaran 4. Tambahkan ibrah bagi siswa dalam kehidupan sehari-hari	
Bahasa	5. Penyederhanaan kalimat 6. Penempatan tanda em dash (—) belum tepat	

3.3 Hasil Uji Praktikalitas

Setelah dinyatakan valid oleh para validator, LKPD Interaktif E-Paspor Dakwah diimplementasikan dalam pembelajaran untuk menguji tingkat praktikalitas produk. Uji

praktikalitas bertujuan mengetahui kemudahan penggunaan, kejelasan, keterbacaan, daya tarik, interaktivitas, manfaat pembelajaran, kemampuan produk dalam meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar, serta efisiensi penggunaan berdasarkan pengalaman pengguna secara langsung (*intended users*), yaitu guru dan peserta didik. Penilaian praktikalitas dilakukan menggunakan angket yang diberikan setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai dilaksanakan.

Table 3. Hasil Praktikalitas Guru

Aspek	Persentase
Kemudahan penggunaan	100
Kejelasan	92
Keterbacaan dan pemahaman	88
Daya tarik media	100
Interaktivitas	100
Manfaat pembelajaran	92
Keaktifan dan motivasi	100
Efisiensi	75
Rata-rata	93

Berdasarkan Tabel 3, hasil uji praktikalitas menunjukkan bahwa guru memberikan penilaian rata-rata sebesar 93% dengan kategori sangat praktis. Sebagian besar aspek memperoleh penilaian sangat tinggi, terutama pada aspek kemudahan penggunaan, daya tarik media, interaktivitas, serta kemampuan produk dalam meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar yang masing-masing memperoleh persentase 100%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa LKPD Interaktif E-Paspor Dakwah dinilai mudah dioperasikan, menarik secara visual, serta mampu mendukung keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Sementara itu, aspek efisiensi memperoleh persentase 75%, meskipun masih berada pada kategori sangat praktis. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan produk memerlukan penyesuaian waktu pada tahap awal implementasi, terutama ketika peserta didik mulai mengakses materi melalui QR Code yang terintegrasi dengan Google Sites.

Tabel 4. Hasil Praktikalitas Siswa

Aspek	Persentase
Kemudahan penggunaan	79
Kejelasan	76
Keterbacaan dan pemahaman	79
Daya tarik media	79
Interaktivitas	79
Manfaat pembelajaran	81
Keaktifan dan motivasi	81
Efisiensi	72
Rata-rata	78

Berdasarkan Tabel 4, hasil uji praktikalitas menunjukkan bahwa peserta didik memberikan penilaian rata-rata sebesar 78% dengan kategori praktis. Seluruh aspek praktikalitas berada pada kategori praktis hingga sangat praktis, dengan nilai tertinggi pada aspek manfaat pembelajaran dan keaktifan serta motivasi belajar yang masing-masing memperoleh persentase 81%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peserta didik merasakan manfaat penggunaan LKPD Interaktif E-Paspor Dakwah dalam membantu memahami materi, meningkatkan keterlibatan selama pembelajaran, serta

mempermudah akses terhadap sumber belajar digital. Sementara itu, aspek efisiensi memperoleh persentase 72%, yang menunjukkan bahwa sebagian peserta didik masih memerlukan waktu untuk beradaptasi dengan penggunaan media pembelajaran digital pada tahap awal implementasi.

Tingginya tingkat praktikalitas berdasarkan penilaian guru maupun peserta didik menunjukkan bahwa LKPD Interaktif E-Paspor Dakwah telah memenuhi karakteristik produk pembelajaran yang mudah digunakan, mudah dipahami, dan mudah diimplementasikan dalam situasi pembelajaran nyata. Hasil ini sejalan dengan konsep kualitas produk dalam penelitian pengembangan yang dikemukakan oleh Nieveen (1999), yang menyatakan bahwa suatu produk pendidikan dikatakan berkualitas apabila memenuhi tiga kriteria utama, yaitu validitas, praktikalitas, dan efektivitas. Dengan demikian, hasil uji praktikalitas mengindikasikan bahwa produk yang dikembangkan tidak hanya layak secara akademik, tetapi juga dapat digunakan oleh pengguna sebenarnya (*intended users*) tanpa mengalami hambatan yang berarti selama proses pembelajaran.

Menarik untuk dicermati bahwa terdapat perbedaan tingkat praktikalitas antara penilaian guru dan peserta didik. Guru memberikan penilaian sebesar 93% dengan kategori sangat praktis, sedangkan peserta didik memberikan penilaian sebesar 78% dengan kategori praktis. Perbedaan tersebut dapat dijelaskan melalui Technology Acceptance Model (TAM) yang menyatakan bahwa penerimaan terhadap suatu teknologi dipengaruhi oleh dua konstruk utama, yaitu *perceived ease of use* (persepsi kemudahan penggunaan) dan *perceived usefulness* (persepsi kebermanfaatan) (Granić & Marangunić, 2019). Guru yang telah memiliki pengalaman menggunakan berbagai media pembelajaran digital cenderung lebih mudah mengenali manfaat pedagogis dari produk yang dikembangkan. Sebaliknya, bagi sebagian peserta didik, penggunaan LKPD Interaktif E-Paspor Dakwah yang mengintegrasikan QR Code, Google Sites, dan aktivitas belajar mandiri merupakan pengalaman belajar yang relatif baru sehingga masih memerlukan proses adaptasi. Oleh karena itu, perbedaan tingkat praktikalitas tersebut tidak menunjukkan kelemahan produk, melainkan mencerminkan adanya proses penerimaan teknologi yang berbeda berdasarkan pengalaman dan intensitas penggunaan media digital.

Temuan penelitian ini juga sejalan dengan beberapa penelitian sebelumnya yang melaporkan bahwa penggunaan LKPD digital dan media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan kemudahan penggunaan, keterlibatan peserta didik, dan kualitas pengalaman belajar. Rokhmah et al., (2017) menjelaskan bahwa LKPD yang dirancang secara sistematis dapat membantu peserta didik belajar secara lebih mandiri, sedangkan Mahuda et al., (2021) menunjukkan bahwa media pembelajaran digital dengan desain yang interaktif memiliki tingkat praktikalitas yang tinggi karena mempermudah peserta didik dalam mengakses materi dan melaksanakan aktivitas pembelajaran. Hasil penelitian ini memperkuat temuan tersebut dengan menunjukkan bahwa integrasi QR Code, Google Sites, dan LKPD Interaktif E-Paspor Dakwah mampu menghasilkan media pembelajaran yang praktis digunakan baik oleh guru maupun peserta didik.

Secara keseluruhan, hasil uji praktikalitas menunjukkan bahwa LKPD Interaktif E-Paspor Dakwah tidak hanya memenuhi kriteria praktis sebagai produk hasil penelitian pengembangan, tetapi juga mampu menciptakan pengalaman belajar digital (*digital learning experience*) yang positif. Kemudahan akses melalui QR Code, integrasi Google Sites sebagai pusat sumber belajar, serta penyajian aktivitas pembelajaran yang terstruktur memungkinkan peserta didik berinteraksi dengan materi secara lebih fleksibel dan mandiri. Dengan demikian, produk yang dikembangkan memiliki potensi untuk diimplementasikan secara lebih luas sebagai media pembelajaran digital pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, sekaligus mendukung peningkatan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

3.4 Hasil Uji Efektivitas

Efektivitas LKPD Interaktif E-Paspor Dakwah dianalisis untuk mengetahui pengaruh penggunaan produk terhadap motivasi dan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Analisis dilakukan melalui perbandingan skor pretest dan posttest, kemudian dilanjutkan dengan uji statistik nonparametrik Wilcoxon Signed-Rank Test karena hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data tidak berdistribusi normal. Selain itu, analisis N-Gain digunakan sebagai data pendukung untuk menggambarkan besarnya peningkatan yang terjadi setelah implementasi produk.

Efektivitas terhadap Motivasi Belajar

Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa rata-rata skor motivasi belajar peserta didik meningkat dari 63,38 pada saat pretest menjadi 71,13 pada saat posttest. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan LKPD Interaktif E-Paspor Dakwah memberikan perubahan positif terhadap motivasi belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan produk yang dikembangkan.

Tabel 5. Hasil Perhitungan Uji N-Gain Score (Motivasi)

Kelas	Rata-rata		N Gain	Kriteria	N Gain %	Kriteria
	Pretes	Postes				
Seluruh siswa kelas IX	63,38	71,13	0,6	Sedang	60%	Cukup efektif

Tabel 6. Hasil Perhitungan Uji Non Parametrik Uji Wilcoxon Motivasi

Test Statistics^a

	Motivasi_Post est - Motivasi_Pret est
Z	-5.525 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Untuk mengetahui signifikansi peningkatan tersebut, dilakukan Wilcoxon Signed-Rank Test. Hasil analisis menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 ($p < 0,05$), sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara skor pretest dan posttest motivasi belajar peserta didik. Dengan demikian, penggunaan LKPD Interaktif E-Paspor Dakwah terbukti memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Sebagai analisis pendukung, perhitungan N-Gain menghasilkan skor sebesar 0,6 dengan kategori sedang, sedangkan persentase N-Gain mencapai 60% yang termasuk kategori cukup efektif. Hasil ini menunjukkan bahwa peningkatan motivasi belajar tidak hanya signifikan secara statistik, tetapi juga memberikan peningkatan pembelajaran yang berada pada tingkat efektivitas yang cukup baik.

Peningkatan motivasi belajar tersebut menunjukkan bahwa desain pembelajaran yang mengintegrasikan LKPD Interaktif E-Paspor Dakwah, Google Sites, dan QR Code mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna. Penyajian materi melalui Google Sites yang terhubung dengan QR Code memungkinkan peserta didik mengakses materi secara cepat tanpa harus berpindah aplikasi. Selain itu, keberadaan menu Identitas Pendakwah, Catatan Perjalanan, dan aktivitas pembelajaran yang disusun secara bertahap memberikan pengalaman belajar yang sistematis sehingga peserta didik lebih terdorong untuk menyelesaikan setiap aktivitas pembelajaran. Kondisi tersebut sejalan dengan teori motivasi belajar yang menyatakan bahwa lingkungan belajar yang memberikan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif akan meningkatkan motivasi intrinsik dalam belajar.

Peningkatan motivasi belajar pada penelitian ini juga dipengaruhi oleh karakteristik LKPD Interaktif E-Paspor Dakwah yang mengubah aktivitas belajar menjadi rangkaian pengalaman yang harus diselesaikan peserta didik secara bertahap. Melalui menu Identitas Pendakwah, Catatan Perjalanan, serta aktivitas yang diakses melalui QR Code menuju Google Sites, peserta didik tidak hanya membaca materi, tetapi juga mengikuti alur pembelajaran secara sistematis hingga menyelesaikan setiap tahapan kegiatan. Meskipun produk ini bukan permainan (*game*), penyajian aktivitas yang menyerupai penyelesaian misi (*mission-based learning*) memberikan tantangan yang mendorong peserta didik untuk terus melanjutkan proses belajar. Karakteristik tersebut sejalan dengan konsep *gamification* yang menekankan pemanfaatan elemen-elemen permainan dalam konteks non-permainan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik (Deterding et al., 2011; Zainuddin et al., 2020).

Hasil penelitian ini juga memperkuat berbagai penelitian sebelumnya. Kalogiannakis et al., (2021) melaporkan bahwa pemanfaatan teknologi digital yang dirancang secara interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar melalui pengalaman belajar yang lebih bermakna. Temuan tersebut didukung oleh Zainuddin et al., (2020) yang menyatakan bahwa penerapan *gamification* dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan peserta didik apabila dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dengan demikian, peningkatan motivasi belajar pada penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi media digital dalam LKPD Interaktif E-Paspor Dakwah

mampu mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih menarik, partisipatif, dan berpusat pada peserta didik.

Efektivitas terhadap Keaktifan Belajar

Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa rata-rata skor keaktifan belajar peserta didik meningkat dari 87,29 pada saat pretest menjadi 99,40 pada saat posttest. Hasil tersebut menunjukkan bahwa implementasi LKPD Interaktif E-Paspor Dakwah mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran.

Tabel 7. Hasil Perhitungan Uji N-Gain Score (Keaktifan)

Kelas	Rata-rata		N Gain	Kriteria	N Gain %	Kriteria
	Pretes	Postes				
Seluruh siswa kelas IX	87,29	99,40	0,4	Sedang	37	Tidak efektif

Tabel 8. Hasil Perhitungan Uji Non Parametrik Uji Wilcoxon Keaktifan
Test Statistics^a

	Keaktifan_Postest - Keaktifan_Pretest
Z	-5.713 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Hasil Wilcoxon Signed-Rank Test menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 ($p < 0,05$). Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara skor pretest dan posttest keaktifan belajar peserta didik. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan LKPD Interaktif E-Paspor Dakwah memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan keaktifan belajar peserta didik.

Analisis N-Gain menunjukkan skor sebesar 0,4 dengan kategori sedang, sedangkan persentase N-Gain sebesar 37% termasuk kategori tidak efektif menurut klasifikasi Hake. Namun demikian, hasil tersebut perlu diinterpretasikan secara hati-hati. Nilai rata-rata pretest keaktifan belajar peserta didik telah berada pada kategori yang tinggi (87,29), sehingga ruang peningkatan yang tersedia menjadi relatif terbatas. Kondisi ini dikenal sebagai ceiling effect, yaitu situasi ketika skor awal yang tinggi menyebabkan nilai N-Gain menjadi relatif rendah meskipun secara absolut terjadi peningkatan yang cukup besar. Oleh karena itu, rendahnya persentase N-Gain tidak menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan tidak efektif, melainkan lebih mencerminkan keterbatasan ukuran N-Gain pada data yang memiliki skor awal tinggi. Dengan demikian, interpretasi efektivitas pada penelitian ini lebih tepat didasarkan pada hasil uji Wilcoxon yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara skor sebelum dan sesudah pembelajaran, sedangkan nilai N-Gain digunakan sebagai informasi mengenai besarnya peningkatan yang terjadi.

Peningkatan keaktifan belajar pada penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang memanfaatkan LKPD Interaktif E-Paspor Dakwah mampu mendorong peserta didik

untuk berpartisipasi lebih aktif selama proses pembelajaran. Aktivitas belajar yang disusun secara bertahap, integrasi QR Code dengan Google Sites, serta penyajian tugas yang bersifat interaktif memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengeksplorasi materi secara mandiri maupun berkolaborasi dengan teman sekelas. Temuan ini sejalan dengan konsep student engagement yang menekankan bahwa keterlibatan peserta didik akan meningkat ketika mereka memperoleh kesempatan untuk berinteraksi secara aktif dengan materi, guru, dan lingkungan belajar (Fredricks, J. A. et al., 2024).

Pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), materi pembelajaran umumnya disajikan dalam bentuk narasi mengenai tokoh, peristiwa, dan perkembangan peradaban Islam. Karakteristik materi tersebut sering kali menyebabkan proses pembelajaran berlangsung secara satu arah apabila hanya mengandalkan metode ceramah atau bahan ajar konvensional. Melalui LKPD Interaktif E-Paspor Dakwah, peserta didik tidak hanya membaca materi, tetapi juga diarahkan untuk menelusuri informasi melalui Google Sites, mengakses sumber belajar menggunakan QR Code, serta menyelesaikan aktivitas belajar secara bertahap. Dengan demikian, peserta didik berperan sebagai subjek yang aktif dalam membangun pemahamannya terhadap materi sejarah, bukan sekadar menerima informasi dari guru.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian (Bond, M. et al., 2024) yang menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi digital mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik apabila dirancang untuk mendorong partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, Kalogiannakis et al., (2021) menjelaskan bahwa media pembelajaran digital yang mengintegrasikan aktivitas interaktif memberikan peluang lebih besar bagi peserta didik untuk terlibat secara kognitif, perilaku, dan emosional selama pembelajaran berlangsung. Temuan tersebut memperkuat hasil penelitian ini bahwa LKPD Interaktif E-Paspor Dakwah mampu mendukung peningkatan keaktifan belajar melalui pengalaman belajar digital yang lebih interaktif dan berpusat pada peserta didik.

Secara keseluruhan, hasil uji efektivitas menunjukkan bahwa LKPD Interaktif E-Paspor Dakwah memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan motivasi dan keaktifan belajar peserta didik. Peningkatan tersebut dibuktikan melalui hasil Wilcoxon Signed-Rank Test yang menunjukkan perbedaan signifikan antara pretest dan posttest pada kedua variabel, sedangkan hasil N-Gain memberikan informasi mengenai besarnya peningkatan yang terjadi setelah implementasi produk. Temuan ini memperkuat bahwa LKPD Interaktif E-Paspor Dakwah tidak hanya memenuhi aspek validitas dan praktikalitas, tetapi juga efektif dalam mendukung pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam melalui pengalaman belajar digital yang interaktif, bermakna, dan berpusat pada peserta didik.

Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang umumnya hanya mengembangkan LKPD digital atau Google Sites secara terpisah, penelitian ini mengintegrasikan Google Sites, QR Code, dan LKPD Interaktif E-Paspor Dakwah dalam satu ekosistem pembelajaran digital yang dirancang khusus untuk materi Sejarah Kebudayaan Islam.

Integrasi tersebut menjadi salah satu faktor yang diduga berkontribusi terhadap peningkatan motivasi dan keaktifan belajar peserta didik.

4. SIMPULAN

Pengembangan LKPD Interaktif E-Paspor Dakwah menggunakan model ADDIE berhasil menghasilkan media pembelajaran digital yang memenuhi aspek validitas, praktikalitas, dan efektivitas untuk digunakan pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di SMP. Hasil validasi oleh ahli materi, media, dan bahasa menunjukkan bahwa produk berada pada kategori sangat valid, sedangkan hasil uji praktikalitas menunjukkan bahwa produk dinilai sangat praktis oleh guru dan praktis oleh peserta didik. Hasil uji efektivitas melalui Wilcoxon Signed-Rank Test menunjukkan bahwa penggunaan LKPD Interaktif E-Paspor Dakwah memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan motivasi dan keaktifan belajar peserta didik. Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi LKPD digital dengan Google Sites melalui QR Code mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, terstruktur, dan berpusat pada peserta didik sehingga mendukung pembelajaran SKI yang lebih bermakna.

Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran digital pada Pendidikan Agama Islam, khususnya Sejarah Kebudayaan Islam, melalui integrasi Google Sites, QR Code, dan LKPD Interaktif E-Paspor Dakwah dalam satu ekosistem pembelajaran digital yang mendukung eksplorasi materi, aktivitas belajar mandiri, dan keterlibatan peserta didik. Model pengembangan tersebut dapat menjadi alternatif bagi guru dalam merancang pembelajaran SKI yang lebih adaptif terhadap transformasi digital tanpa mengabaikan tujuan pembentukan karakter dan nilai-nilai keislaman. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengimplementasikan produk pada jumlah peserta didik yang lebih luas, melibatkan berbagai jenjang pendidikan dan materi PAI lainnya, serta menguji pengaruhnya terhadap kemampuan berpikir kritis, literasi digital, maupun hasil belajar menggunakan desain penelitian eksperimen yang lebih komprehensif.

5. PERNYATAAN PENULIS

Penulis menyatakan bahwa tidak terdapat konflik kepentingan terkait penerbitan artikel ini. Penulis menegaskan bahwa naskah artikel bebas dari plagiarisme.

6. REFERENSI

- Bergdahl, N., Bond, M., Sjöberg, J., Dougherty, M., & Oxley, E. (2024). Unpacking student engagement in higher education learning analytics: a systematic review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*. <https://doi.org/10.1186/s41239-024-00493-y>
- Bond, M., Bedenlier, S., Marín, V. I., & Händel, M. (2024). A systematic review of student engagement in higher education using educational technology. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*.
- Branch. (2009a). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer Science & Business Media. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Branch, R. M. (2009b). *Instructional Design: The ADDIE Approach*.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The “What” and “Why” of Goal Pursuits : Human Needs and the Self-Determination of Behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227–268.

- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From Game Design Elements to Gamefulness : Defining “ Gamification .” *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, 9–15.
- Dharmayana, I. W., Masrun, Kumara, A., & Wirawan, Y. G. (2012). Keterlibatan Siswa (Student Engagement) sebagai Mediator Kompetensi Emosi dan Prestasi Akademik. *Jurnal Psikologi*, 39(1), 76–94.
- Fredricks, J. A., Blumenfeld, P. C., & Paris, A. H. (2024). School Engagement: Potential of the Concept, State of the Evidence. *Sage Journals*.
- Granić, A., & Marangunić, N. (2019). Technology Acceptance Model in Educational Context: A Systematic Literature Review Journal: *British Journal of Educational Technology Manuscript*.
- Kalogiannakis, M., Papadakis, S., & Zourmpakis, A. (2021). Gamification in Science Education. A Systematic Review of the Literature. *Education Sciences*, 11.
- Law, C., & So, S. (2010). QR Codes in Education. *Journal of Educational Technology Development and Exchange*, 3, 85–100.
- Lestari, P. D. A., & Jusra, H. (2022). Pengembangan worksheets interaktif berbasis web dengan video pada materi pecahan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 9(2), 194–203.
- Mahuda, I., Meilisa, R., & Nasrullah, A. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS ANDROID BERBANTUAN SMART APPS CREATOR DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(3), 1745–1756.
- Mintasih, D., Sukiman, & Purnama, S. (2024). Integration of Digital Technology in Islamic Religious Education Learning : A Qualitative Study on Teachers ’ Competence and Implementation Models in Secondary Schools. *Jurnal Pendidikan Islam*, 13(1), 85–96.
- Nieveen, N. (1999). Prototyping to Reach Product Quality. In *Design Approaches and Tools in Education and Training* (pp. 125–126).
- Nuraini, M. E., & Shohib, M. W. (2025). Integration of Islamic Values and Digital Technology in Islamic Education in The Digital Era. *International Summit on Science Technology and Humanity*, 480–488.
- Rahayu, P., Marmoah, S., & Budiharto, T. (2024). Analisis penerapan prinsip Mayer pada multimedia digital dalam pembelajaran matematika di kelas iv sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 449.
- Rahman, A., Harsing, Alam, I. P., Mahmud, & Heryati, Y. (2026). Effectiveness and Challenges of Digital and Conventional Islamic Religious Education Learning Media : Quantitative Analysis Based on SLR. *Nidhomiyah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 7(1), 105–117. <https://doi.org/10.38073/nidhomiyah.v7i1.3818>
- Rokhmah, L., Gulö, F., & Edi, R. (2017). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Interaktif Berbasis Komputer untuk Pembelajaran Sistem Periodik Unsur Kelas X SMA. *Porsiding Seminar Nasional Pendidikan IPA*, 338–347.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). Intrinsic and extrinsic motivation from a self-determination theory perspective : Definitions , theory , practices , and future directions. *Contemporary Educational Psychology*, 61(April), 101860. <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2020.101860>
- Sa’roni, A., Rusdin, Arifudin, I., & Nuraini. (2026). Integration of Technology and Innovation in Islamic Religious Education Learning Models in the Digital Era : A Systematic Literature Review. *Edusoshum: Journal of Islamic Education and Social Humanities*, 6(2), 890–899.

- Sailer, M., & Homner, L. (2020). The Gamification of Learning: a Meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 77–112.
- Sidik, M. F., & Fahyuni, E. F. (2022). Development of a Digital Live Worksheet in the Religion Subject to Improve Student Learning Outcomes at Junior High School: Pengembangan Digital Live Worksheet pada Mapel PAI untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di SMP. *Academia Open*, 6. <https://doi.org/10.21070/acopen.6.2022.2247>
- Toda, A. M., Valle, P. H. D., & Isotani, S. (2018). The dark side of gamification : An overview of negative effects of gamification in education. *Communications in Computer and Information Science, Icmc*, 1–14.
- Zainuddin, Z., Chu, S., Shujahat, M., & Perera, C. (2020). The impact of gamification on learning and instruction: A systematic review of empirical evidence. *Education and Information Technologies*, 30, 100326. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100326>