



---

---

## Pengembangan Lkpd Berbasis Android Dengan Pendekatan Hots Pada Pembelajaran Pai Dan Budi Pekerti Tingkat SMP

<sup>1</sup> Mokh. Imron Rosyadi

<sup>1</sup> UIN KH. Abdurrahman Wahid Pekalongan, [imron.rosyadi@uingusdur.ac.id](mailto:imron.rosyadi@uingusdur.ac.id)

---

### Abstract

Penelitian ini ditujukan sebagai salah satu upaya untuk memberikan kontribusi konkrit dalam meningkatkan kualitas pembelajaran tematik dengan pendekatan saintifik, yaitu mengembangkan LKPD berbasis Android dengan pendekatan HOTS pada pembelajaran PAI Dan Budi Pekerti tingkat SMP serta menganalisis efektifitas hasil pengembangan LKPD berbasis Android tersebut. Aplikasi berbasis android ini berisi berbagai lembar kerja dengan model berpikir HOTS yang digali dari karakteristik belajar dan kemampuan awal siswa, data dikumpulkan melalui observasi dan wawancara, kemudian di analisis menggunakan metode deskriptif kualitatif. Pada tahap selanjutnya adalah mengembangkan prototype dengan model pengembangan ADDIE, hasilnya menunjukkan aplikasi LKPD berbasis android telah mampu menciptakan iklim belajar mengajar di kelas lebih interaktif karena siswa telah mempelajari soal-soal yang dikembangkan dengan HOTS, sehingga guru dapat lebih bersinergi dalam menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari siswa melalui proses berpikir kreatif pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti tingkat SMP.

---

### Keywords

LKPD, Aplikasi Android, Pendekatan HOTS

---

## 1. PENDAHULUAN

Berbagai bentuk perbaikan dan penyempurnaan kurikulum di Indonesia yang telah dilakukan oleh pemerintah pada dasarnya ditujukan untuk menjadikan potensi berpikir siswa berkembang secara optimal. Dengan ditetapkannya kurikulum 2013 merupakan suatu langkah perubahan yang mengarah pada tujuan yang baik, dimana dalam kurikulum tersebut mencakup kompetensi kognitif, afektif dan psikomotorik yang dikemas secara terintegrasi, yakni melalui pengembangan bahan ajar yang bersifat tematik terpadu. Pengalaman belajar yang diberikan kepada siswa memadukan beberapa materi pelajaran dari berbagai standar kompetensi dan kompetensi dasar pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti.

Setelah berjalan lebih dari tujuh tahun diterapkannya kurikulum baru tersebut, dimana pembelajaran yang berkaitan dengan nilai-nilai luhur bangsa kemudian diintegrasikan melalui tema yang dekat dengan pengalaman dan kehidupan sehari-hari siswa relatif lebih visibel. Hal ini mengindikasikan bahwa pendidikan nilai dan



pembentukan karakter dilakukan haruslah melalui proses kognitif tingkat tinggi, sehingga internalisasi nilai-nilai kehidupan yang telah disajikan dalam bentuk tema tertentu mampu menyentuh ranah afeksi dan psikomotoriknya. Pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti setiap pokok bahasan disajikan dalam bentuk tema guna mewujudkan pembelajaran yang bermakna bagi siswa, atau yang biasa disebut dengan pembelajaran tematik.

Asumsi yang harus dipahami guru adalah perannya sebagai fasilitator atau pembimbing bagi siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran, di sisi lain belajar dengan bentuk tematik terpadu yang merupakan suatu konsep pembelajaran yang melibatkan beberapa unsur yang saling berkaitan satu sama lain dan terhubung melalui suatu tema tertentu. Beberapa hal yang menjadi ciri khas pembelajaran pada kurikulum 2013 adalah pendekatan saintifik, yakni berbagai metode penalaran yang dirancang bagi siswa agar mampu mengembangkan potensi berpikir sehingga mampu memberikan pengalaman belajar yang seluas-luasnya dalam membangun pengetahuan, sikap, maupun keterampilan yang utuh dan terpadu sebagai suatu pengalaman belajar yang bermakna. Kemampuan guru dalam merancang dan mengatur tujuan, isi, dan bahan pelajaran yang digunakan sebagai bagian dari pedoman pelaksanaan kegiatan pembelajaran menjadi kunci utama guna mencapai tujuan pembelajaran yang diidealkan.

Untuk mewujudkan capaian pembelajaran, dalam menerapkan kurikulum 2013 guru dituntut untuk secara profesional mampu merancang pembelajaran yang bermakna dan efektif. Pengembangan bahan ajar pada kurikulum 2013 yang identik dengan pembelajaran tematik menggunakan pendekatan saintifik adalah peran guru sebagai fasilitator dan mediator, namun fakta di lapangan kemampuan guru dalam merancang berbagai stimulus belum sepenuhnya memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengkonstruksi materi pembelajaran melalui proses berpikir secara kritis. Guru belum mampu memosisikan siswa sebagai individu yang aktif dan kreatif dalam proses pembelajarannya, kedudukan siswa dalam pembelajaran masih sebatas sebagai objek belajar yang belum diberi ruang secara optimal untuk mengembangkan potensi dalam membangun pengetahuan dan sikap melalui proses-proses mentalnya.

Pengalaman belajar yang diterapkan pada pembelajaran tematik telah dikembangkan secara terpadu tersebut memiliki tujuan untuk menciptakan suasana belajar yang aktif dan konstruktif dalam membangun pengetahuan yang dilandasi dengan struktur kognitif atau pemahaman awal yang dikuasai oleh siswa. Sehingga dalam proses pembelajarannya guru harus memfasilitasi siswa dengan berbagai

stimulus maupun rangsangan yang mampu memberikan ruang bagi siswa untuk membangun pengetahuannya secara mandiri maupun berkelompok dengan menggunakan pendekatan saintifik. Dalam membangun pengetahuan siswa tidak bisa dilepaskan dari proses berpikir, sehingga stimulus yang dimaksud adalah kemampuan guru dalam menghadirkan fakta yang berhubungan dengan materi ajar untuk dianalisis secara sistematis oleh siswa. Rangsangan yang berupa fakta maupun fenomena ini kemudian diidentifikasi, direkonstruksi oleh siswa untuk selanjutnya dari proses tersebut siswa diberi ruang untuk menata gagasan dalam merespon fakta tersebut.

Berdasarkan pengamatan peneliti ketika beberapa kali melaksanakan tugas monitoring kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) mahasiswa jurusan PAI yang dilaksanakan pada setiap semester, proses belajar berbasis HOTS belum sepenuhnya terjadi dalam kegiatan pembelajaran, khususnya di tingkat SMP yang berada di wilayah Pekalongan. Dari pengamatan tersebut peneliti dapat mengidentifikasi beberapa permasalahan yang meliputi, 1) Dalam proses pembelajaran guru belum sepenuhnya menggunakan model pembelajaran yang bervariasi yang sesuai dengan minat dan kreatifitas siswa dalam belajar, 2) Pada kegiatan pembelajaran guru kurang mampu memberikan stimulus yang mampu mengembangkan Higher Order Thinking Skill (HOTS) dalam menggali potensi berpikir siswa, 3) Siswa dapat dikatakan belum mampu terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran sebagaimana yang diharapkan dalam kurikulum 2013 yang identik dengan pendekatan saintifiknya, 4) Belum maksimalnya penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dalam mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran, karena masih berupa buku yang pemanfaatannya sangat terbatas dan cenderung membosankan. Permasalahan ini membuat keaktifan belajar siswa relatif rendah sehingga belum mampu menyimpulkan pengalaman belajar yang telah dilakukan, akhirnya siswa belum dapat merasakan dampak dari pembelajaran yang bermakna.

Berangkat dari beberapa permasalahan inilah pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis android ini akan dikembangkan, baik dari sisi konten soal yang berisi kemampuan tingkat dasar maupun dari sisi pemahaman tingkat tinggi sebagaimana yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti mencoba memberikan sebuah alternatif solusi dengan melakukan penelitian dan pengembangan sebuah produk media pembelajaran yang secara khusus dirancang dan ditujukan agar siswa mampu menggali potensi berpikir kreatif dan lebih fleksibel untuk digunakan oleh siswa dalam kegiatan belajarnya, khususnya pada jenjang SMP.

## **2. METODE**

Aplikasi berbasis Android ini dirancang untuk memuat berbagai lembar kerja peserta didik yang disusun dengan model berpikir Higher Order Thinking Skills (HOTS), yang digali dan disesuaikan dengan karakteristik belajar serta kemampuan awal siswa. Pengembangan konten dalam aplikasi ini didasarkan pada pemahaman mendalam terhadap kebutuhan dan potensi siswa, sehingga setiap lembar kerja tidak hanya mendorong kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan analitis, tetapi juga relevan dengan konteks pembelajaran yang mereka alami. Data pendukung dalam pengembangan aplikasi dikumpulkan melalui teknik observasi langsung dan wawancara mendalam dengan pihak terkait, seperti guru dan siswa, untuk memperoleh gambaran autentik mengenai proses dan kondisi pembelajaran. Seluruh data yang diperoleh selanjutnya dianalisis menggunakan metode deskriptif kualitatif guna menginterpretasikan temuan secara sistematis, mendalam, dan kontekstual sebagai dasar penyempurnaan aplikasi pembelajaran tersebut.

## **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Pengembangan media**

Pesatnya perkembangan teknologi informasi di era sekarang ini diiringi dengan pesatnya para pengembang media pembelajaran dalam membuat platform yang dapat dimanfaatkan dalam bidang pendidikan semakin marak. Mulai dari proses merancang, membuat maupun menyempurnakan platform media pembelajaran dengan teknologi berbasis komputer, berbasis internet maupun berbasis smartphone (telepon pintar) semakin terbuka luas dan dapat dimanfaatkan secara gratis oleh guru maupun siswa. Kemajuan teknologi informasi ini seharusnya mampu memberikan keuntungan bagi dunia pendidikan, terutama pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti yang kompleksitas materinya sangat luas sedangkan alokasi waktu belajarnya relatif terbatas.

Salah satu manfaat terbesar adalah, guru dapat menghadirkan berbagai

realitas kehidupan keseharian siswa yang berhubungan dengan pokok bahasan dengan media pembelajaran yang lebih konkrit dan lebih interaktif, karena guru dapat mengilustrasikan materi maupun gagasan yang berhubungan dengan konteks mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti melalui media visual, audio, gambar, video maupun bentuk konkrit lainnya dengan menggunakan berbagai aplikasi tersebut.

Pengembangan platform media pembelajaran menjadi semakin masif lagi dengan berkembangnya sistem operasi untuk telepon pintar oleh google yang merupakan perusahaan raksasa dalam bidang teknologi informasi. Sistem operasi ini diberi nama Android yang telah berhasil mengembangkan aplikasi dalam perangkat elektronik yang mampu mengatur perangkat keras maupun perangkat lunak pada telepon pintar, mulai dari manajemen memori, tampilan antar muka maupun kompatibilitas berbagai aplikasi yang akan disematkan pada telepon pintar tersebut.

Hal terpenting dan lebih menantang lagi adalah, pengguna aplikasi ini dapat memodifikasi maupun mengembangkan perangkat lunak tersebut secara bebas, kemudian bagi pengguna dapat mengunduhnya secara gratis untuk kemudian berkreasi dalam mengembangkan berbagai media sesuai dengan kebutuhan masing-masing pengguna. Hasil kreasi yang telah dikembangkan oleh pengguna ini dapat didistribusikan melalui platform yang telah disediakan oleh google dengan nama google play store. Namun yang perlu diperhatikan adalah, dalam mengembangkan berbagai media pembelajaran ini, ada beberapa fungsi yang penting untuk dipahami, agar pengembangan media tersebut dapat berfungsi secara efektif dan efisien dalam meningkatkan kualitas belajar siswa.

Fungsi terpenting dari pengembangan media adalah untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran, karena penggunaan media pembelajaran dipandang sebagai bagian integral dari suatu sistem pengajaran dan bukanlah sebatas alat bantu yang hanya dimanfaatkan sewaktu-waktu saja. Penggunaan

media pembelajaran ditujukan agar siswa dapat mengakses serta memanfaatkannya sebagai bagian dari rancangan pengalaman belajar yang bertujuan untuk memperkaya sumber belajar, sehingga materi yang akan disampaikan guru dapat diterima secara konkrit oleh siswa dan mampu membangkitkan suasana kelas agar lebih interaktif. Berdasarkan fungsinya, media pembelajaran memiliki berbagai manfaat, antara lain :

#### Fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar

Secara teknis media pembelajaran pada dasarnya memiliki fungsi sebagai sumber belajar, yakni sebagai alat atau penunjang yang mampu mengaktifkan berbagai aspek di pada diri siswa dalam mempengaruhi proses belajar siswa.

#### Fungsi semantik

Fungsi ini berkaitan dengan asumsi bahwa media memiliki kemampuan dalam menambah perbendaharaan kata (simbol verbal) yang makna atau maksudnya mudah dipahami oleh siswa.

#### Fungsi manipulatif

Fungsi ini didasarkan pada ciri umum pada kemampuan media dalam mengatasi ruang dan waktu, yakni menghadirkan objek atau peristiwa yang sulit dihadirkan seperti bencana alam, proses ibadah haji, dan beberapa peristiwa lain. Sedangkan yang kedua adalah kemampuan media dalam mengatasi keterbatasan inderawi manusia, contohnya adalah 1) mengamati objek yang sangat kecil seperti molekul, sel, atom dan lain sebagainya; 2) membantu siswa dalam memahami objek bergerak yang terlalu cepat maupun yang terlalu lambat seperti proses metamorphosis; 3) membantu siswa dalam memahami objek yang membutuhkan kejelasan suara dan secara visual mimik dan intonasi, seperti cara membaca Al-Qur'an sesuai dengan kaidah tajwid, mengenal organ tubuh dengan nyanyian, dan lain sebagainya.

#### Fungsi psikologis

Fungsi utama dari pengembangan media pembelajaran adalah fungsi

psikologis, artinya media diharapkan mampu memberi perubahan pada diri siswa mengarah hal-hal yang positif, yakni secara psikologis pada media memiliki fungsi-fungsi yang meliputi fungsi atensi, yakni media pada hakikatnya ditujukan untuk meningkatkan perhatian siswa terhadap materi pembelajaran; fungsi afektif, media pembelajaran secara psikologis seharusnya mampu menggugah emosi, simpati, empaty peserta didik untuk melibatkan perilaku dalam menyerap materi pelajaran; fungsi kognitif, dengan media pembelajaran siswa mampu mendapatkan representasi yang mewakili objek-objek yang dihadapi berupa kejadian maupun peristiwa yang bisa menggugah potensi berpikir peserta didik; fungsi motivasi, harapannya dengan adanya pengembangan LKPD berbasis android ini mampu meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran yang diberikan oleh guru; fungsi sosio-kultural, media pembelajaran yang dirancang untuk kepentingan proses pembelajaran, menurut Sutikno (2019:106-107) setidaknya memiliki beberapa kriteria berikut: mampu menarik perhatian siswa, membuat pembelajaran lebih komunikatif dan produktif, meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari sesuatu/ menimbulkan gairah belajar, meningkatkan kadar keaktifan/ keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan beberapa fungsi tersebut, maka pemanfaatan media pembelajaran seharusnya mampu menjadi kekuatan untuk meningkatkan kemampuan literasi berbasis aplikasi android dan mengembangkannya secara lebih spesifik dalam media pembelajaran yang interaktif adalah mutlak diperlukan. Pada hakekatnya media bukanlah penentu yang berpengaruh pada hasil belajar siswa, namun keberhasilan dalam menggunakan media pembelajaran di kelas yang ditujukan untuk meningkatkan hasil belajar sangat tergantung pada isi pesan, cara menjelaskan pesan, dan karakteristik penerima pesan. Sehingga dalam mengembangkan media pembelajaran perlu memperhatikan tiga hal tersebut di atas,

## Pendekatan Saintifik berbasis HOTS

Keberadaan sekolah sebagai institusi formal merupakan tempat yang paling kondusif untuk mengasah keahlian dalam mengembangkan potensi berpikir seorang anak didik. Proses berpikir kritis seseorang dapat diperoleh melalui interaksi dengan orang lain dan bagaimana seseorang menghadapi permasalahan yang terjadi dalam kehidupannya. Guru memiliki peran penting dalam rangka pembinaan kecerdasan melalui proses berpikir untuk menggali potensi positif dari siswanya sehingga guru dituntut untuk dapat mengintegrasikan nilai-nilai karakter dengan cara merangsang proses berpikir siswa dalam pembelajaran.

Pendekatan saintifik dengan kategori Higher Order Thinking Skill (HOTS) merupakan prasyarat untuk mengimplementasikan pembelajaran bermakna yang berpusat pada siswa. Kenyataan yang sering terjadi dalam proses pembelajaran masih banyak guru-guru yang belum mengoptimalkan pengembangan proses berpikir dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti pada tingkat SMP. Padahal sudah saatnya pembelajaran yang terintegrasi menjadi kebutuhan, sering dijumpai dalam proses pembelajaran seorang guru tidak memperhatikan siswanya yang asyik bercerita sendiri, tidur dalam kelas, bahkan dengan seandainya keluar masuk kelas tanpa tujuan yang jelas. Hal ini menandakan bahwa keberadaan guru di kelas belum dirasakan oleh siswanya. tentu saja ini tidak terlepas dari peran guru sebagai pendidik, pengajar, pembimbing, dan pengarah dalam proses pembelajaran di kelas yang masih kurang optimal.

Pada dasarnya kurang optimalnya guru tersebut bukanlah karena guru tidak profesional, namun sebagaimana hasil identifikasi yang telah dipaparkan di atas, yakni keterbatasan guru dalam menciptakan media pembelajaran yang lebih interaktif dan efisien dalam menggali potensi berpikir.

Pembelajaran merupakan proses interaksi aktif antara siswa dengan lingkungan secara sadar menuju terjadinya perubahan perilaku positif pada diri

siswa. Adapun faktor yang mempengaruhinya bisa berasal dari internal yang muncul dari individu tersebut dan dapat pula faktor eksternal yang datangnya dari lingkungan. Hal terpenting berkaitan dengan tugas guru adalah mengkondisikan faktor-faktor tersebut hingga perubahan perilaku pada siswa dapat tercapai dengan efektif. Kriteria pembelajaran yang efektif adalah, apabila terwujud suatu keterpaduan antar komponen-komponen pendidikan yang terdiri dari guru, siswa, kurikulum, media, sumber belajar dan metode, maka pembelajaran berbasis masalah adalah pilihan yang tepat dan relevan dengan kriteria tersebut. (Mulyasa, E, 2008: 101).

Pembelajaran berbasis masalah ditujukan sebagai metode dan pendekatan bagi guru agar siswa memiliki ruang untuk mengkonstruksi ilmu pengetahuan melalui pengalaman nyata sesuai tagihan pokok bahasan, baik secara individu maupun kelompok. Dalam perspektif sosiologi, pendidikan dapat diartikan sebagai usaha manusia untuk membina kepribadian bangsa sesuai dengan nilai-nilai yang dianut oleh masyarakat dan lingkungannya.

Dalam mengembangkan pembelajaran berbasis masalah, penelitian ini menggunakan teori Gagne karena berhubungan erat dengan bagaimana dapat menyelesaikan pemecahan masalah dengan model pembelajaran berbasis masalah. Gagne mengungkapkan bahwa belajar dapat dikelompokkan menjadi 8 tipe belajar, yaitu belajar isyarat, stimulus respon, rangkaian gerak, rangkaian verbal, membedakan, pembentukan konsep, pembentukan aturan, dan pemecahan masalah. Kedelapan belajar itu terurut menurut taraf kesukarannya dari belajar isyarat sampai ke belajar pemecahan masalah. Belajar pemecahan masalah adalah tipe belajar yang paling tinggi karena lebih kompleks dari pembentukan aturan (Suherman, 2003: 33).

Langkah pengembangan belajar dengan pendekatan HOTS salah satunya adalah melalui pemecahan masalah terdapat lima langkah yang harus dilakukan yaitu: (a). menyajikan masalah dalam bentuk yang jelas; (b). menyatakan masalah

dalam bentuk yang operasional; (c). menyusun hipotesis-hipotesis alternative dan prosedur kerja yang diperkirakan baik; (d). mengetes hipotesis dan melakukan kerja untuk memperoleh hasilnya; (e). mengecek kembali hasil yang sudah diperoleh (Suherman, 2003: 34).

Berkaitan dengan proses belajar, Jerome Bruner dalam teorinya menyatakan bahwa belajar akan berhasil jika proses pengajaran diarahkan kepada konsep-konsep dan struktur-struktur yang tersusun dalam pokok bahasan yang diajarkan. Bruner, melalui teori tersebut mengungkapkan bahwa dalam proses belajar siswa sebaiknya diberi kesempatan untuk memanipulasi berbagai alternatif penyelesaian masalah. Melalui kegiatan individu maupun kelompok, siswa di beri kesempatan untuk menguraikan masalah yang sedang diamatinya, siswa akan melihat langsung bagaimana pengalaman yang dimiliki dan pengalaman baru yang terdapat dalam lingkungan yang sedang diperhatikan itu. (Suherman, 2003: 44).

Lebih jauh lagi Bruner mengemukakan bahwa dalam proses belajarnya anak melewati 3 tahap, yaitu : (a). Enaktif; (b). Ikonik; (c). simbolik. Adapun penerapan teori Bruner dalam penelitian ini erat kaitannya dengan pembelajaran berbasis masalah yakni pada saat siswa mencari penyelesaian masalah. Siswa dalam menyelesaikan masalah harus dapat melihat apa saja yang diketahui, cara-cara yang memungkinkan efektif dalam menyelesaikan masalah sehingga akan diperoleh satu atau beberapa solusi atau pemahaman yang lebih komprehensif tentang masalah yang merupakan stimulus dari guru.

Jenjang pendidikan pada jenjang SMP, dimana pola berpikir siswa tentang suatu pengetahuan akan dibawa hingga ke jenjang yang lebih tinggi. Hal tersebut dikarenakan ilmu pengetahuan pada setiap jenjang sekolah merupakan tempat dimana landasan dasar tentang ilmu di bangun secara berkesinambungan kepada siswa pada setiap jenjangnya. Keberadaan guru sebagai komponen terpenting dalam bidang pendidikan harus memiliki kemampuan yang baik dalam

memberikan pengalaman belajar yang memfasilitasi proses berpikir tingkat tinggi pada siswa. Karena kualitas pembelajaran sangat bergantung pada penguasaan guru tentang konsep-konsep kurikulum dan berbagai strategi belajar yang harus dipusatkan pada siswa menjadi penentu tinggi rendahnya proses pembelajaran yang dilakukan guru.

Oleh karena itu, permasalahan yang terpenting adalah bagaimana menciptakan proses pembelajaran yang dilakukan di kelas dapat memberikan kesempatan untuk berkembangnya kemampuan dan kreatifitas siswa. Stigma tentang kegiatan mengajar adalah sebagai kegiatan menjelaskan dan menyampaikan materi dan informasi belaka harus segera dihapuskan dari benak seorang guru, karena proses belajar yang sebenarnya adalah bagaimana guru mampu memberikan rangsangan kepada siswa kemudian siswa merekonstruksinya dengan berbagai pengalaman siswa agar siswa mampu memahami konsep-konsep tersebut secara kontekstual.

#### Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Model pembelajaran yang menggunakan lembar kerja ditujukan dengan tugas tertentu yang berfungsi untuk memberikan kemudahan bagi siswa dalam memahami dan mendalami setiap konsep materi yang terintegrasi menjadi suatu kegiatan pembelajaran, karena dalam menyelesaikan lembar kerja siswa adalah berbagai pokok bahasan yang berhubungan dengan fenomena nyata yang dapat dikenali siswa dari kehidupan sehari-hari atau yang berada di lingkungan sosial siswa. Dengan mempelajari fakta yang nyata tersebut siswa dapat dengan mudah membangun pemahaman melalui proses-proses ilmiah sesuai pendekatan saintifik.

Penetapan LKPD yang diterapkan pada jenjang SMP sesungguhnya berlandaskan pada Permendikbud No. 65 tahun 2013 tentang standar proses pendidikan dasar dan menengah yang menyebutkan bahwa pelaksanaan kurikulum 2013 yang berkaitan dengan Standar Kompetensi Lulusan dan Standar

Isi, prinsip pembelajarannya dirubah dari parsial menuju terpadu. Pendekatan yang digunakan dalam mengintegrasikan berbagai kompetensi mata pelajaran yaitu intra-disipliner, inter-disipliner, multi-disipliner dan trans-disipliner.

Agar lebih fokus dan optimal dalam penelitian ini, pada proyek proposal ini peneliti akan membatasi permasalahan yang akan dikaji, meliputi :

- ⊙ Kegiatan pengembangan ini akan menghasilkan sebuah media pembelajaran berbentuk apk berbasis android;

- ⊙ Adapun aplikasi yang akan digunakan adalah MIT app inverter 2, yakni salah satu aplikasi yang biasa digunakan untuk pengembangan media berbasis android;

- ⊙ Pengujian terhadap produk dan pengaruhnya terhadap potensi berpikir HOTS pada siswa;

- ⊙ Produk yang telah dikembangkan akan diujicobakan di beberapa SMP di wilayah Pekalongan;

- ⊙ Media pembelajaran yang dikembangkan hanya dibatasi hanya pada buku PAI dan Budi Pekerti;

- ⊙ Penilaian terhadap efektifitas LKPD berbasis Android adalah dengan tercapainya kriteria berpikir HOTS, penilaian akan dilakukan oleh ahli materi, ahli media, guru dan respon siswa.

Berdasarkan kajian penelitian terdahulu yang telah dipaparkan tersebut di atas, peneliti telah mendapatkan poin-poin penting tentang bagaimana mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi untuk dijadikan sebagai dasar dalam mengembangkan berbagai rangsangan maupun stimulus yang nantinya akan diimplementasikan dalam Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Kemudian melakukan berbagai analisis awal terhadap berbagai kompetensi yang berkaitan dengan penguatan karakter yang terdapat dalam buku pelajaran dengan harapan meningkatnya kualitas pembelajaran PAI dan Budi Pekerti agar pembelajaran lebih konstruktif yang sesuai dengan kebutuhan belajar siswa

sehingga diharapkan mampu menggali potensi berpikir tingkat tinggi dalam proses belajar siswa atau yang lazim disebut dengan HOTS sesuai tujuan pengembangan kurikulum 2013 serta merdeka belajar yang telah ditetapkan oleh pemerintah.

Dalam menemukan model berupa LKPD berbasis android, kemudian untuk mencapai proses berpikir HOTS pada tahap berikutnya akan digali data tentang karakteristik belajar dan kemampuan awal siswa dikumpulkan melalui observasi dan wawancara, kemudian di analisis menggunakan metode deskriptif kualitatif. Data tersebut akan dijadikan sebagai acuan dalam mengembangkan model atau desain LKPD berbasis android menggunakan model pengembangan ADDIE untuk menentukan desain awal produk yang mencakup unsur-unsur komunikasi dan pengayaan pemahaman pada tema-tema yang akan diterapkan dalam media.

Selanjutnya pembuatan media pembelajaran yang pengembangannya mengikuti model ADDIE, adapun tahapan yang akan dilakukan dalam kegiatan penelitian ini adalah sebagai berikut :

#### Tahap Analisis

Kegiatan pendahuluan sebelum prototype LKPD berbasis android dibuat yakni melakukan analisis proses (process analysis) yang terdiri dari tiga fase, pertama adalah analisis model, pada langkah awal ini terdapat kegiatan merumuskan ilustrasi tahapan-tahapan yang akan diterapkan pada media yang akan digunakan untuk mengembangkan LKPD, yakni dengan merancang alur dari pembukaan (opening) sampai dengan penutupnya (closing). Adapun rancangan yang dibuat oleh tim yakni desain pada setiap slide berupa gambar yang relevan dengan materi, jenis dan ukuran huruf, kombinasi warna dan tombol interaktif.

Selanjutnya adalah analisis terhadap karakter siswa dalam mensikapi berbagai kegiatan pembelajaran pada saat mengikuti mata pelajaran PAI dan Budi

Pekerti. Sedangkan kegiatan yang dilakukan pada fase ini adalah analisis kebutuhan (need analysis), tahap analisis kebutuhan ditujukan guna meminimalisir permasalahan yang relatif sering dihadapi oleh guru, khususnya yang mengajar PAI dan Budi Pekerti dalam mengimplementasikan HOTS proses pembelajarannya. Informasi yang berhubungan dengan fenomena ini diperoleh dari kegiatan observasi secara langsung pada kegiatan pembelajaran di kelas.

Fase berikutnya adalah menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan LKPD berbasis HOTS, yakni mengembangkan media yang efisien, mudah di akses dan dapat memperkaya pemahaman siswa sekaligus dapat digunakan untuk mengukur kemampuan awal siswa yang berhubungan dengan materi pembelajaran, adapun pulihannya adalah mengembangkan LKPD dengan aplikasi MIT app inverter 2 untuk menciptakan apk berbasis android. Alasan pemilihan aplikasi ini karena dilingkungan keluarga siswa pasti memiliki smartphone, sehingga dapat dimanfaatkan siswa untuk mengaksesnya.

Dalam mengembangkan media pembelajaran, hal yang paling penting adalah terletak pada fungsi media tersebut bagi siswa dalam meningkatkan keaktifannya, sehingga belajar menjadi suatu kegiatan yang bermanfaat pada capaian pembelajaran yang lebih bermakna. Oleh karena itu, dalam mengembangkan LKPD berbasis HOTS ini menggunakan tahapan pengkajian secara ilmiah, yakni didasarkan dengan pola pengembangan media yang mengikuti model ADDIE, adapun tahapan yang akan dilalui adalah sebagai berikut :

#### Hasil analisis

Sebelum memasukan materi ke dalam media belajar, kegiatan awal yang kami lakukan adalah menganalisis kemudahan penggunaan media tersebut, dalam hal ini adalah bagaimana agar desain media yang akan memuat LKPD ini relatif familiar bagi siswa, maka pada langkah awal adalah menganalisis desain media yang akan digunakan. Pada tahap ini kami berdiskusi dengan tim untuk

merancang alur tampilan yang akan diterapkan pada media berbasis android. Pengembangan alur tampilan tersebut kami simulasikan melalui bagan alir (flow chart) mulai dari tampilan awal (opening) hingga tampilan penutup (closing) sekaligus merumuskan menu pada setiap tampilan yang akan muncul pada setiap tahapan mulai dari desain halaman (slide) sampai tombol interaktif yang akan digunakan untuk menghubungkan tampilan antar halaman (slide show) ketika siswa sedang menjalankan aplikasi LKPD ini.

Selanjutnya adalah analisis terhadap karakter siswa dalam mensikapi berbagai kegiatan pembelajaran pada saat mengikuti mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti. Berdasarkan hasil pengamatan yang peneliti lakukan pada beberapa sekolah di wilayah Pekalongan pada jenjang SMP yang menjadi objek penelitian ini menunjukkan bahwa hampir seluruh siswa terlihat pasif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas, walaupun guru telah menerapkan variasi belajar mengajar yang relatif beragam, ada yang menggunakan metode tanya jawab, metode inquiri, pembelajaran berbasis masalah maupun beberapa metode yang konstruktif lainnya. Seharusnya dengan metode-metode tersebut interaksi antara guru dengan siswa maupun antara siswa dengan siswa lainnya pada proses belajar mengajar lebih aktif dalam merespon berbagai permasalahan yang telah diberikan oleh guru sebagai stimulus.

Hal inilah yang kemudian menjadi catatan peneliti dalam merumuskan analisis kebutuhan (need analysis) guna meningkatkan keaktifan siswa dalam mengembangkan potensi berpikir kreatif siswa, pada tahapan analisis kebutuhan ini difokuskan guna meminimalisir permasalahan guru khususnya yang mengajar PAI dan Budi Pekerti dalam mengimplementasikan HOTS pada proses pembelajaran. Informasi yang berhubungan dengan berjalannya dinamika berpikir kritis siswa pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti ini belum menunjukkan kriteria yang sesuai dengan pendekatan saintifik seperti yang diharapkan berdasarkan hasil observasi pada kegiatan pembelajaran di kelas.

Fase berikutnya adalah menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan LKPD berbasis HOTS, yakni mengembangkan media yang efisien, mudah di akses dan dapat memperkaya pemahaman siswa sekaligus dapat digunakan untuk mengukur kemampuan awal siswa yang berhubungan dengan materi pembelajaran, adapun pulihannya adalah mengembangkan LKPD dengan aplikasi MIT app inverter 2 untuk menciptakan apk berbasis android. Alasan pemilihan aplikasi ini karena dilingkungan keluarga siswa pasti memiliki smartphone, sehingga dapat dimanfaatkan siswa untuk mengaksesnya.

#### Perencanaan pengembangan media

Merupakan proses sistematis yang dimulai dari merancang konsep pengembangan LKPD dan konten yang akan dimasukkan ke dalam aplikasi MIT App inverter 2 digunakan untuk pengembangan lembar kerja siswa tersebut. Rancangan dibuat dalam bentuk bagan alir yang akan dituangkan ke dalam aplikasi dan merilis lembar soal yang nantinya akan di buat. Kemudian menyusun petunjuk penerapan desain atau pembuatan produk ini dijadikan sebagai peta konsep yang ditulis secara jelas dan rinci. Pada tahap ini rancangan produk masih bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan di tahap berikutnya.

#### Hasil pengembangan

Berisi berbagai kegiatan realisasi atau menterjemahkan rancangan produk yang telah ditetapkan pada tahap sebelumnya, yakni tahap dimana berbagai rencana tersebut di atas yang masih berupa kerangka konseptual akan dibuat menjadi suatu produk baru dengan menggunakan aplikasi berbasis android. Kerangka yang masih konseptual tersebut selanjutnya direalisasikan menjadi produk yang siap untuk diterapkan. Pada tahap ini juga perlu dibuat instrumen untuk mengukur efektifitas produk.

#### Hasil implementasi

Pada tahap ini berisi beberapa kegiatan, yang pertama adalah memvalidasi

prototype produk yang telah dikembangkan dengan tujuan untuk memperoleh umpan balik terhadap media LKPD berbasis HOTS yang telah dibuat atau dikembangkan. Umpan balik awal (awal evaluasi) dapat diperoleh dengan menanyakan hal-hal yang berkaitan kelayakan dari aspek efektifitas maupun kemudahan media atau produk tersebut oleh ahli media.

Uji validasi oleh ahli media ini ditujukan untuk memperoleh respon atau tanggapan berdasarkan prorotype media LKPD yang telah dikembangkan ini, mulai dari proses pengukuran kelayakan media dari sisi tampilan, kemudahan, kejelasan gambar, kesesuaian warna, maupun dari sisi desain dan rasionalitas alur tampilan pada media. Kemampuan berpikir siswa menjadi capaian yang perlu diperhatikan dalam setiap proses pembelajaran, dimana tujuan pembelajaran tidak sekedar menghafal materi pelajaran saja, namun siswa diharapkan mampu mengembangkan potensi berpikir tingkat tinggi atau yang lebih dikenal dengan HOTS. Berbagai stimulus yang berhubungan dengan pendekatan berpikir saintifik sangat perlu dikembangkan oleh guru, sehingga hasil dari proses belajar siswa tersebut mampu membentuk perilaku baru ke arah yang lebih positif dalam merefleksikan materi pelajaran secara kontekstual. Sehingga capaian pembelajaran yang dijabarkan dari kompetensi dasar dapat membentuk perspektif pada diri siswa dan diwujudkan dalam bentuk sikap.

Hal yang terpenting dari sebuah perubahan perilaku adalah melalui kemampuan menganalisa, mensintesa dan mengkreasi, artinya setelah materi diajarkan kepada siswa melalui pendekatan saintifik yang menjadi ciri khas implemetasi pembelajaran pada kurikulum 2013, maka selanjutnya siswa diharapkan mampu memprosesnya dalam bentuk sikap melalui kemampuan berpikir tingkat tinggi. Membentuk sikap tentunya bukanlah hal yang sederhana, yakni sekedar dengan menghafal materi, kemampuan menjelaskan kembali pokok bahasan, namun harus terwujud dalam bentuk sikap yang relatif permanen dalam diri siswa. Capaian sikap ini mestinya akan menjadi realistis jika siswa

diberikan stimulus yang mampu menyentuh aspek berpikir tingkat tinggi.

Proses membiasakan berpikir inilah yang menjadi tujuan dari penelitian ini, salah satu upayanya adalah melalui pengembangan LKPD dengan pendekatan HOTS pada setiap materi yang terdapat dalam kurikulum mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti. Penggunaan LKPD merupakan salah satu aspek penting dalam proses belajar mengajar, sehingga penggunaan LKPD perlu diterapkan dengan baik dan efektif. Berangkat dari masih banyaknya guru yang hanya menggunakan LKPD sebagai pengganti kegiatan belajar yang sebatas untuk mengisi waktu di kelas dan tanpa mempertimbangkan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Sementara di sisi lain juga masih banyak dari guru tersebut yang cenderung memberikan LKPD kepada siswa tanpa memberikan penjelasan yang cukup tentang materi yang akan dipelajari atau bagaimana kegiatan belajar bagi siswa yang seharusnya dilakukan ketika menggunakan LKPD tersebut masih sering dilakukan oleh guru.

Selain itu, berdasarkan hasil pengamatan di lapangan ada juga kecenderungan guru dalam menggunakan LKPD yang terlalu banyak sedangkan siswa masih merasa rumit untuk menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan. Beberapa guru cenderung memberikan terlalu banyak soal atau tugas dalam satu lembar kerja, sehingga membuat siswa merasa berat untuk menyelesaikannya dan yang lebih mengkhawatirkan adalah hingga mereka kehilangan fokus. Hal ini justru dapat menghambat proses belajar siswa daripada membantu mereka memahami materi dengan baik. Penggunaan LKPD juga seringkali tidak disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan individu siswa. Setiap siswa memiliki gaya belajar dan tingkat pemahaman yang berbeda-beda, sehingga penggunaan LKPD haruslah fleksibel dan dapat disesuaikan dengan karakteristik masing-masing siswa.

Dalam hal ini, perlu adanya refleksi dan evaluasi terhadap penggunaan LKPD agar dapat meningkatkan efektivitasnya, maksudnya adalah guru perlu

memastikan bahwa tujuan pembelajaran jelas tercantum dalam setiap lembar kerja, penjelasan materi diberikan secara lengkap, dan jumlah tugas yang diberikan sesuai dengan kemampuan rata-rata siswa. Artinya penggunaan LKPD harus dipikirkan kembali agar pemanfaatannya dapat lebih baik dan efektif akan membantu siswa dalam memahami konteks materi yang telah dipelajari, kemudian diarahkan untuk meningkatkan keterlibatan aktif dalam proses belajar serta membantu guru dalam mengukur kemajuan belajar siswa. Oleh karena itu, penting bagi para guru untuk memperhatikan penggunaan LKPD agar dapat memberikan manfaat yang optimal bagi proses pembelajaran sekaligus sebagai alat yang digunakan untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran.

Manfaat sebenarnya dari LKPD ini sering kali dipertanyakan, salah satu manfaat yang sering disebutkan adalah dapat membantu siswa memahami materi secara mandiri. Namun, ini hanya berlaku jika LKPD tersebut dirancang dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Jika tidak, LKPD justru dapat menjadi hambatan bagi pemahaman siswa karena kurangnya penjelasan atau petunjuk yang jelas. Manfaat lain yang diklaim dari LKPD adalah sebagai alat evaluasi untuk mengukur pencapaian kemampuan proses berpikir siswa, dimana penggunaan LKPD sebagai alat evaluasi juga memiliki peran penting dalam membiasakan kegiatan menganalisa hingga mengkreasi materi yang telah didapatnya. Asumsinya kegiatan evaluasi ini tidak hanya berfokus pada jawaban benar atau salah, akan tetapi lebih memberikan ruang bagi pemikiran kritis dan kreativitas siswa. Sehingga kebiasaan beberapa guru yang menggunakan LKPD hanya sebagai sarana mengontrol kelas dan mengisi waktu belajar tanpa memperhatikan apakah aktivitas yang diberikan relevan atau bermanfaat bagi perkembangan pemahaman siswa harus dihentikan.

Kesimpulannya, manfaat di balik penggunaan dari LKPD tergantung pada bagaimana penggunaannya dilakukan oleh guru, yakni jika lembar kerja tersebut dirancang dengan baik dan disesuaikan dengan kebutuhan serta kemampuan

siswa, maka bisa memberikan manfaat dalam proses pembelajaran. Namun sebaliknya, jika digunakan secara tidak tepat atau tidak relevan, maka LKPD justru dapat menjadi hambatan bagi pembelajaran siswa. Pemanfaatan LKPD dalam proses pembelajaran merupakan hal yang penting dan seharusnya dilakukan dengan baik. Namun, seringkali manfaat dari LKPD ini tidak sepenuhnya dimanfaatkan dengan optimal. Salah satu manfaat utama dari LKPD adalah sebagai panduan bagi peserta didik dalam mengorganisir dan merencanakan pembelajaran. Namun, terkadang LKPD hanya dijadikan sebagai tugas yang harus diselesaikan tanpa memperhatikan tujuan dan kebutuhan peserta didik.

LKPD juga dapat digunakan sebagai sarana evaluasi untuk mengukur pemahaman dan kemampuan peserta didik. Namun, seringkali penilaian terhadap LKPD hanya berfokus pada kelengkapan dan kebenaran jawaban tanpa melihat aspek pemahaman konsep yang sebenarnya. Dalam pemanfaatan LKPD, penting juga untuk memperhatikan kualitas konten yang disajikan. Terlalu banyak tugas rutin atau sekedar mengisi lembar kosong tanpa ada konteks pembelajaran yang jelas dapat membuat peserta didik kehilangan minat dan motivasi dalam belajar. Sebagai pendidik, kita perlu lebih kritis dalam memanfaatkan LKPD agar benar-benar memberikan manfaat yang maksimal bagi peserta didik. Kita harus memastikan bahwa setiap lembar kerja memiliki tujuan yang jelas, konten yang relevan, serta memberi kesempatan bagi peserta didik untuk berpikir kritis dan kreatif.

Lembar kerja penilaian LKPD adalah alat yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu guru dan siswa dalam mengorganisir dan mengevaluasi pemahaman materi pelajaran. LKPD memiliki berbagai manfaat yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Salah satu manfaat utama LKPD adalah membantu guru dalam merencanakan dan menyusun kegiatan pembelajaran dengan lebih terstruktur. Dengan menggunakan LKPD, guru dapat

mengatur urutan aktivitas, menentukan tujuan pembelajaran, serta menyediakan petunjuk langkah demi langkah bagi siswa. LKPD juga memberikan manfaat bagi siswa dalam memahami materi pelajaran dengan lebih baik. Lembar kerja ini dirancang sedemikian rupa sehingga memungkinkan siswa untuk aktif terlibat dalam proses belajar-mengajar. Mereka dapat mencatat informasi penting, menjawab pertanyaan, melakukan latihan soal, dan menerapkan konsep yang telah dipelajari.

Selain itu, LKPD juga membantu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dengan adanya lembar kerja yang interaktif dan menarik, siswa akan lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dan melibatkan diri secara langsung dalam setiap kegiatan pembelajaran. Pemanfaatan LKPD juga memberikan manfaat bagi guru dalam melakukan evaluasi terhadap pemahaman siswa. Dengan melihat hasil pekerjaan pada lembar kerja tersebut, guru dapat melihat sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Hal ini memungkinkan guru untuk memberikan umpan balik yang tepat dan mengarahkan siswa pada pemahaman yang lebih baik.

Secara keseluruhan, pemanfaatan LKPD memiliki manfaat yang signifikan dalam proses pembelajaran. Baik bagi guru maupun siswa, LKPD membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran, keterlibatan siswa, dan pemahaman materi pelajaran. Dalam membuat format dan petunjuk yang jelas, LKPD menjadi alat yang sangat penting. Dengan menggunakan LKPD, guru dapat memberikan petunjuk yang terstruktur dan mudah dipahami oleh peserta didik. LKPD juga dapat digunakan sebagai panduan dalam melakukan ujicoba. Dengan menyertakan instruksi yang rinci dan langkah-langkah yang jelas, peserta didik akan lebih mudah mengikuti proses ujicoba dengan benar. Penting untuk menciptakan format LKPD yang menarik dan intuitif. Gunakan visualisasi seperti tabel, grafik, atau gambar untuk memperjelas instruksi dan menjelaskan konsep-konsep secara visual.

Ingatlah bahwa tujuan utama dari membuat format dan petunjuk yang jelas adalah agar peserta didik dapat mengerti dengan baik apa yang diharapkan dari mereka. Dengan memberikan panduan yang tepat, kita membantu mereka meraih potensi terbaiknya dalam proses ujicoba tersebut. Pemahaman konsep yang lebih baik adalah kunci untuk sukses dalam implementasi LKPD . Dalam proses pembelajaran, penting bagi guru dan siswa untuk memahami konsep-konsep yang diajarkan secara mendalam.

Dengan pemahaman konsep yang kuat, siswa dapat mengaitkan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang sudah ada, sehingga mereka dapat membangun pemahaman yang lebih komprehensif. Hal ini juga membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan analitis. Bagi guru, pemahaman konsep yang baik memungkinkan mereka merancang LKPD yang efektif dan relevan. Mereka dapat menyusun langkah-langkah pembelajaran dengan jelas, memberikan contoh konkret, dan menerapkan strategi pengajaran yang sesuai.

Implementasi LKPD juga akan menjadi lebih efektif jika ada pemahaman konsep yang kuat. Siswa akan lebih mudah menjalankan tugas-tugas dalam LKPD karena mereka telah memperoleh dasar pengetahuan yang kokoh. Jadi mari kita tingkatkan pemahaman konsep kita agar dapat mengoptimalkan implementasi LKPD dan mencapai hasil belajar yang maksimal. Peningkatan motivasi belajar siswa adalah kunci untuk mencapai kesuksesan dalam pendidikan. Dalam upaya ini, LKPD dapat menjadi alat yang efektif untuk mengimplementasikan strategi pembelajaran yang menarik dan memotivasi siswa. Dengan menggunakan LKPD, guru dapat merancang aktivitas pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Hal ini akan membuat siswa lebih bersemangat dan terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, LKPD juga dapat membantu siswa untuk memahami materi dengan lebih baik melalui latihan-latihan yang relevan dan aplikatif.

Dengan demikian, penggunaan LKPD sebagai alat bantu pembelajaran

dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Melalui pengalaman belajar yang positif dan menyenangkan ini, diharapkan siswa akan semakin termotivasi untuk mencapai prestasi akademik yang lebih tinggi. Ingatlah bahwa setiap langkah kecil menuju peningkatan adalah sebuah pencapaian besar. Umpan balik yang konstruktif merupakan salah satu kunci penting dalam proses implementasi LKPD . Dengan memberikan umpan balik yang konstruktif, kita dapat membantu peserta didik untuk memperbaiki dan mengembangkan kemampuan mereka. Pentingnya umpan balik yang konstruktif adalah untuk memberikan informasi yang jelas dan spesifik tentang apa yang telah dilakukan dengan baik dan area di mana perbaikan masih diperlukan. Dalam konteks implementasi LKPD, umpan balik yang konstruktif dapat membantu peserta didik memahami tujuan pembelajaran dan meningkatkan kualitas pekerjaan mereka.

Menciptakan suasana belajar yang positif adalah kunci untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Dalam implementasinya, LKPD atau Lembar Kerja Peserta Didik dapat menjadi alat yang sangat berguna. LKPD merupakan instrumen yang dapat membantu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Dengan menggunakan LKPD, guru dapat merancang aktivitas pembelajaran yang menarik dan relevan dengan kebutuhan peserta didik. Implementasi LKPD juga memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Mereka dapat bekerja secara mandiri atau dalam kelompok, memecahkan masalah, berdiskusi, dan mendapatkan pengalaman langsung dalam memahami konsep-konsep pelajaran.

Mendorong kerjasama antar siswa dalam menyelesaikan tugas adalah kunci keberhasilan pembelajaran yang efektif. Dalam mengimplementasikan LKPD , kolaborasi menjadi salah satu aspek penting yang perlu ditekankan. Ketika siswa bekerja bersama, mereka dapat saling berbagi ide, pengetahuan, dan pemahaman. Mereka dapat saling melengkapi kelebihan dan kekurangan masing-

masing sehingga menciptakan hasil yang lebih baik.

Dalam kerjasama ini, siswa juga belajar untuk mendengarkan dan memahami sudut pandang orang lain. Mereka belajar untuk menghargai perbedaan pendapat dan mencari solusi bersama secara inklusif. Melalui kerjasama antar siswa, mereka tidak hanya belajar tentang materi pelajaran tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial seperti komunikasi efektif, kepemimpinan, serta kemampuan bekerja dalam tim. Doronglah para siswa untuk aktif berkolaborasi dalam menyelesaikan tugas-tugas mereka. Berikan kesempatan bagi mereka untuk bekerja secara tim dan saling membantu satu sama lain. Dengan demikian, kita dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang inklusif dan memberdayakan setiap individu untuk meraih kesuksesan bersama.

Dalam era yang terus berkembang ini, penting bagi kita untuk memperhatikan dan mendukung kemampuan berpikir siswa. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah melalui implementasi LKPD yang efektif. LKPD merupakan alat yang membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikirnya. Dengan menggunakan LKPD, siswa dapat belajar secara aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran. Mereka diajak untuk berpikir kritis, menganalisis informasi, dan menghubungkan konsep-konsep yang mereka pelajari.

Mari kita terus memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan kualitas pendidikan kita. Implementasikan LKPD berbasis android sebagai alat bantu yang inspiratif dalam menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi para siswa. Agar LKPD tersebut dapat diakses oleh siswa secara lebih optimal, maka memerlukan media yang mampu menjangkau seluruh siswa tanpa terkendala ruang dan waktu, sehingga materi-materi soal yang terdapat dalam LKPD tersebut dapat tersaji sepanjang waktu oleh siswa. Salah satu jalan keluarnya adalah dengan mengembangkan aplikasi berbasis android, sehingga melalui aplikasi tersebut siswa menjadi lebih leluasa dalam mempelajari soal-soal

yang telah dikembangkan dengan pendekatan HOTS

## KESIMPULAN

Manajemen pengelolaan kedua wisata religi memiliki kinerja Baik..

## DAFTAR PUSTAKA

- Anderson. (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching and Assesing: A Revision of Bloom Taxonomy of Educational Objectives. A Brodged Edition.* David McKay Company, New York.
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran.* Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Azra, Azyumardi. (2002). *Islam Nusantara Jaringan Global dan Lokal.* Bandung: Mizan.
- Chuang, Y. T. (2014). *Increasing Learning Motivation and Studen Engagement Trhough the Technology Supported Learning Environment.* Creative Educational. Vol. 5. 1969-1978.
- Haerullah, Ade. (2018). *Pemberdayaan Keterampilan Berpikir Kritis Dan Metakognisi Siswa MI Multietnis Melalui Model Pembelajaran Pemberdayaan Berpikir Melalui Pertanyaan (PBMP).* Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Biologi Kepulauan, E-ISSN 2623-2146.
- Hakim, Lukman. (2015). *Implementasi Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Lembaga Pendidikan Islam Madrasah.* Ta'lim, Jurnal Pendidikan Islam UPI, Vol. 13 No. 1.
- Hidayati, Arini Ulfah. (2017). *Melatih Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Dalam Pembelajaran Matematika Pada Siswa Sekolah Dasar.* Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar, Vol. 4, No. 2.
- Lestari, Karunia Eka. (2014). *Implementasi Brain Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Koneksi Dan Kemampuan Berpikir Kritis Serta Motivasi Belajar Siswa SMP.* Jurnal Pendidikan UNSIKA, Vol. 2, No. 1
- Kuswandi, Dedi. (2017). *Penggunaan Multimedia Interaktif Bermuatan Game Edukasi Untuk Meningkatkan Aktifitas Dan Hasil Belajar Siswa SD.* Jurnal Pendidikan Universitas Negeri Malang, Vol. 2, No. 8.
- Mulyasa, E. (2008). *Kurikulum Berbasis Kompetensi.* Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Nugraha, Anggi Anggriyana, julia, Herman Subarjah. (2017). *Meningkatkan*

Kemampuan Berpikir Kritis Dalam Seni Musik Melalui Pendekatan Kontekstual Pada Materi Ragam Lagu Daerah Nusantara. *Jurnal Pena Ilmiah*: Vol. 2, No. 1.

Nugroho, Ilham dan Muis Sad Iman. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Sains MI Bermuatan Karakter Islam Dengan Setting Model Pembelajaran Sains Teknologi Masyarakat. *Prosiding University Research Collocium 2017 Prodi PGMI, Universitas Muhammadiyah Magelang*

Prasetyo, Sigit. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Android Untuk Siswa SD/MI. *JMIE: Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education, UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta*.

Prawiradilaga, Dewi Salma dan Eveline Siregar. (2008). *Mozaik Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

Soegiyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

Subkhan, Edi. (2016). *Sejarah Dan Paradigma Teknologi Pendidikan Untuk Perubahan Sosial*. Jakarta: Kencana.

Sudjana, Nana dan Ahmad Rifa'i. (2001). *Teknologi Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Suryani, Nunuk. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*. Jakarta: Rosda.

Yaumi, Muhammad. (2018). *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

Zainiyati, Husniyatus Salamah. (2017). *Penembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT*. Jakarta: Kencana...

..