

ABSTRAK

Turnando, Inggi. 2026. "Pengembangan LKPD Berbantuan Aplikasi Quizizz untuk Memfasilitasi Pemahaman Konsep Peserta Didik pada Materi Akhlak di SMK S10 Telekomunikasi Bengkulu". Tesis. Program Studi Magister Pedagogi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Bengkulu. Pembimbing: (1) Dr. Kashardi, M.Pd.; (2) Dr. Dedy Novriadi, M.Pd.I.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pembelajaran akhlak di SMK S10 Telekomunikasi Bengkulu yang masih menggunakan metode ceramah dan LKPD konvensional, sehingga peserta didik kelas X kurang aktif dan kesulitan memahami konsep akhlak secara kontekstual. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses dan hasil pengembangan LKPD berbantuan aplikasi Quizizz serta mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisannya dalam memfasilitasi pemahaman konsep akhlak peserta didik kelas X SMK. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian terdiri atas 2 orang validator ahli dan 78 peserta didik kelas X SMK. Uji coba terbatas dilakukan pada 10 peserta didik kelas X SMK S10 Telekomunikasi Bengkulu, sedangkan uji coba luas dilakukan pada 68 peserta didik kelas X dari SMK S16 Farmasi Bengkulu, SMK S18 Al-Yasir, dan SMK S13 Yama Karya. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, validasi ahli, dan angket respon peserta didik. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk mengetahui tingkat validitas dan kepraktisan produk. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pengembangan melalui kelima tahapan ADDIE menghasilkan produk LKPD materi akhlak yang terintegrasi dengan aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi interaktif. Tingkat kevalidan produk memperoleh rata-rata skor 4,6 dengan kategori sangat valid berdasarkan penilaian validator ahli materi, media, dan soal. Tingkat kepraktisan produk berdasarkan respons peserta didik memperoleh persentase 82% dengan kategori sangat praktis. Penelitian ini menyimpulkan bahwa LKPD berbantuan aplikasi Quizizz yang dikembangkan telah memenuhi kriteria valid dan praktis sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran akhlak di kelas X SMK.

Kata Kunci: LKPD, Quizizz, pemahaman konsep, akhlak, ADDIE, SMK.

ABSTRACT

Turnando, Inggi. 2026. *"Development of Quizizz-Assisted Student Worksheets (LKPD) to Facilitate Students' Conceptual Understanding on Moral Education Material at SMK S10 Telekomunikasi Bengkulu". Thesis. Master of Pedagogy Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Universitas Muhammadiyah Bengkulu. Advisors: (1) Dr. Kashardi, M.Pd.; (2) Dr. Dedy Novriadi, M.Pd.I.*

Moral education at SMK S10 Telekomunikasi Bengkulu still relies on lecture methods and conventional Student Worksheets (LKPD), causing grade X students to be less active and experience difficulties in understanding moral concepts contextually. This study aims to describe the process and results of developing Quizizz-assisted Student Worksheets and to determine their validity and practicality levels in facilitating grade X students' conceptual understanding of moral education. This research employed the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model consisting of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research subjects consisted of 2 expert validators and 78 grade X vocational high school students. The limited trial was conducted with 10 grade X students from SMK S10 Telekomunikasi Bengkulu, while the extensive trial involved 68 grade X students from SMK S16 Farmasi Bengkulu, SMK S18 Al-Yasir, and SMK S13 Yama Karya. Data collection techniques included observation, interviews, expert validation, and student response questionnaires. Data were analyzed descriptively and quantitatively to determine the validity and practicality levels of the developed product. The results showed that the development process through the five ADDIE stages produced moral education worksheets integrated with the Quizizz application as an interactive evaluation media. The product validity level obtained an average score of 4.6, categorized as highly valid based on assessments from material, media, and instrument expert validators. The product practicality level based on student responses obtained a percentage of 82%, categorized as highly practical. This research concludes that the developed Quizizz-assisted Student Worksheets have met the valid and practical criteria, making them suitable for use as moral education learning media for grade X in vocational high schools.

Keywords: Student Worksheets, Quizizz, conceptual understanding, morals, ADDIE, vocational high school.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, khususnya pembelajaran akhlak, memiliki peran strategis dalam membentuk karakter dan moral peserta didik di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Pembelajaran akhlak berfungsi membekali peserta didik dengan nilai-nilai moral yang menjadi landasan perilaku profesional di dunia kerja, mengingat lulusan SMK akan langsung terjun ke dunia industri yang menuntut integritas, kejujuran, dan tanggung jawab (Maria & Linda, 2026).

Secara teoretis, pemahaman konsep dalam pembelajaran akhlak tidak cukup diukur dari kemampuan mengingat materi, tetapi mencakup kemampuan menjelaskan kembali, mengaitkan antar konsep, serta menerapkannya dalam situasi kehidupan nyata. Teori konstruktivisme menegaskan bahwa pemahaman konsep akan terbentuk secara optimal apabila peserta didik terlibat aktif melalui aktivitas belajar yang bermakna, reflektif, dan kontekstual (Pauzi, 2025). Hasil penelitian terkini juga menegaskan bahwa pendekatan pembelajaran aktif berbasis tugas dan refleksi mampu meningkatkan pemahaman konsep serta kesadaran moral peserta didik (Mendrofa et al., 2025). Idealnya, pembelajaran akhlak di SMK dirancang secara interaktif agar nilai-nilai moral tidak berhenti pada ranah kognitif, tetapi berkembang menjadi sikap dan perilaku peserta didik sehari-hari.

Kondisi ideal tersebut belum sepenuhnya tercapai dalam praktik pembelajaran akhlak di SMK S10 Telekomunikasi Bengkulu. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti terhadap proses pembelajaran akhlak yang dilaksanakan oleh guru Pendidikan Agama Islam di sekolah tersebut, ditemukan bahwa pembelajaran akhlak selama ini masih mengandalkan buku paket, modul cetak, papan tulis, serta LKPD konvensional yang bersifat tertutup dan kurang interaktif. Guru mata pelajaran PAI di SMK S10 Telekomunikasi Bengkulu masih mendominasi pembelajaran dengan metode ceramah dan belum memanfaatkan media

pembelajaran berbasis teknologi secara optimal (Yanto et al., 2025). Hasil pengamatan awal juga menunjukkan sebagian peserta didik kurang antusias mengikuti pembelajaran akhlak dan mengalami kesulitan menghubungkan materi akhlak dengan konteks kejuruan, misalnya kejujuran dalam praktik jaringan atau tanggung jawab dalam kerja kelompok. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa LKPD konvensional tanpa inovasi media kurang optimal dalam memfasilitasi pemahaman konsep dan motivasi belajar peserta didik SMK (Meilisa et al., 2024).

Menyikapi kesenjangan tersebut, peneliti melihat adanya peluang untuk mengintegrasikan aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi dan penguatan materi akhlak dalam pembelajaran. Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru PAI di SMK S10 Telekomunikasi Bengkulu, guru tersebut sebelumnya pernah mencoba memanfaatkan aplikasi Quizizz secara mandiri di luar kerangka LKPD yang terstruktur. Penggunaan Quizizz ini menunjukkan indikasi respons yang positif dari peserta didik, ditandai dengan meningkatnya keaktifan dan antusiasme selama sesi kuis berlangsung, karena adanya umpan balik langsung dan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Penelitian-penelitian terbaru menunjukkan bahwa Quizizz dapat digunakan sebagai media evaluasi formatif yang interaktif dalam pembelajaran (Permataisari, 2024). Pemilihan Quizizz dibandingkan platform lain seperti Kahoot atau Google Form didasarkan pada pertimbangan pedagogis dan praktis: aplikasi ini memungkinkan peserta didik mengerjakan soal sesuai kecepatan masing-masing, menyediakan laporan hasil belajar yang rinci dan dapat diunduh guru, serta lebih fleksibel digunakan secara daring maupun luring terbatas. Penelitian menunjukkan bahwa fleksibilitas, fitur analitik, dan mode belajar mandiri menjadikan Quizizz lebih efektif dalam memantau pemahaman konsep peserta didik dibandingkan aplikasi kuis daring lainnya (Ramdhani et al., 2024).

Meskipun demikian, penggunaan Quizizz secara terpisah, tanpa dipadukan dengan bahan ajar yang terstruktur, belum sepenuhnya mampu memfasilitasi pemahaman konsep akhlak secara mendalam; fungsinya masih terbatas sebagai alat evaluasi, belum menuntun peserta didik melalui

tahapan berpikir yang runtut mulai dari membaca, menganalisis kasus, berdiskusi, hingga merefleksikan nilai. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan LKPD yang terstruktur dan dipadukan dengan aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi interaktif, sehingga LKPD berfungsi sebagai panduan aktivitas belajar yang mendorong peserta didik membaca, menganalisis kasus, berdiskusi, dan merefleksikan nilai-nilai akhlak dalam konteks kehidupan kejuruan (Aliu et al., 2024). Hasil penelitian pengembangan sejenis menunjukkan bahwa LKPD berbantuan aplikasi digital dapat dikembangkan dengan tingkat validitas dan kepraktisan yang baik (Hamimah, 2025) demikian pula integrasi media cetak dan digital terbukti dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif dalam konteks pendidikan karakter (Widyaningrum et al., 2023).

Sejauh penelusuran peneliti, penelitian pengembangan yang secara khusus memadukan LKPD terstruktur dengan aplikasi Quizizz untuk memfasilitasi pemahaman konsep akhlak pada jenjang SMK terlebih pada konteks sekolah kejuruan bidang telekomunikasi masih belum banyak dilakukan. Kesenjangan inilah yang mendasari urgensi penelitian ini: mengembangkan sekaligus menguji kevalidan dan kepraktisan LKPD berbantuan aplikasi Quizizz sebagai solusi atas rendahnya keterlibatan dan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran akhlak di SMK S10 Telekomunikasi Bengkulu.

Berdasarkan uraian tersebut, pengembangan LKPD berbantuan aplikasi Quizizz menjadi kebutuhan nyata dalam pembelajaran akhlak di SMK S10 Telekomunikasi Bengkulu. Media ini diharapkan mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih interaktif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik SMK, serta teruji validitas dan kepraktisannya dalam pembelajaran akhlak. Dengan demikian, penelitian ini memiliki urgensi akademik dan praktis sebagai upaya inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran akhlak berbasis teknologi di sekolah kejuruan (Wardan et al., 2024).

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut: "Bagaimana proses dan hasil pengembangan LKPD berbantuan aplikasi *Quizizz* untuk memfasilitasi pemahaman konsep akhlak peserta didik di SMK S10 Telekomunikasi Bengkulu".

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat kevalidan LKPD berbantuan aplikasi *Quizizz* yang dikembangkan dalam *konteks* pembelajaran akhlak di SMK S10 Telekomunikasi Bengkulu?
2. Bagaimana tingkat kepraktisan LKPD berbantuan aplikasi *Quizizz* yang dikembangkan berdasarkan peserta didik dalam proses pembelajaran akhlak di SMK S10 Telekomunikasi Bengkulu?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui tingkat kevalidan LKPD berbantuan aplikasi *Quizizz* yang dikembangkan dalam pembelajaran akhlak di SMK S10 Telekomunikasi Bengkulu.
2. Untuk mengetahui tingkat kepraktisan LKPD berbantuan aplikasi *Quizizz* yang dikembangkan berdasarkan peserta didik dalam proses pembelajaran akhlak di SMK S10 Telekomunikasi Bengkulu

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat yang signifikan dalam beberapa aspek, baik secara teoretis, praktis, kebijakan, maupun sosial, sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoretis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi ilmiah sebagai berikut:

- a. Pengembangan Ilmu Pengetahuan di Bidang Pendidikan:

Penelitian ini dapat memperkaya khazanah keilmuan dalam bidang pendidikan Islam, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran akhlak berbasis teknologi digital. Produk

LKPD berbantuan aplikasi *Quizizz* yang dihasilkan dapat menjadi acuan teoretis dalam model pembelajaran yang lebih interaktif, *kontekstual*, dan berpusat pada peserta didik.

b. Penguatan Teori Pembelajaran Berbasis Teknologi:

Temuan penelitian ini dapat mendukung teori-teori pembelajaran konstruktivistik dan behavioristik yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif peserta didik melalui media interaktif. Hal ini memberikan dasar teoretis baru mengenai efektivitas integrasi media cetak (LKPD) dengan media digital (*Quizizz*) dalam pembelajaran nilai-nilai akhlak.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat nyata bagi berbagai pihak sebagai berikut:

a. Bagi Guru

Penelitian ini memberikan alternatif media pembelajaran yang inovatif, valid, dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran akhlak. Guru dapat memanfaatkan LKPD berbantuan aplikasi *Quizizz* sebagai sarana meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai akhlak secara lebih mendalam dan *kontekstual*.

b. Bagi Peserta Didik

Melalui media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, peserta didik akan lebih mudah memahami, merefleksikan, dan menginternalisasi nilai-nilai akhlak dalam kehidupan sehari-hari. Media ini juga dapat meningkatkan motivasi belajar, keaktifan, serta keterampilan berpikir kritis mereka dalam *konteks* pendidikan karakter.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan dalam pengembangan kurikulum, strategi pembelajaran, dan inovasi media berbasis teknologi. Sekolah dapat menjadikan produk

yang dihasilkan sebagai model implementasi pembelajaran akhlak yang relevan dengan tuntutan era digital.

d. Bagi Peneliti dan Pengembang Media

Penelitian ini memberikan contoh konkret tahapan pengembangan media berbasis LKPD dan aplikasi digital yang dapat direplikasi atau dimodifikasi untuk *konteks* pembelajaran lain. Hal ini mendorong lahirnya inovasi media pembelajaran yang semakin relevan dengan kebutuhan zaman

