

PENGEMBANGAN LKPD BERBASIS *GAME BASED LERNING* DALAM PEMBELAJARAN FIKIH PADA PESERTA DIDIK KELAS V

Muhammad Shabir U¹, Nuraenun², Umar Sulaiman³

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan,
Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, Indonesia

Korespondensi. E-mail: mshabiru@uin-alauddin.ac.id.

Abstrak

Kata kunci:
LKPD
Game base learning
Belajar

Penelitian ini menjabarkan lima rumusan masalah yang pertama analisis masalah dalam kelas, kedua perancangan LKPD berbasis *game based learning*, ketiga pengembangan LKPD berbasis *game based learning*, keempat penerapan LKPD berbasis *game based learning*, kelima evaluasi penerapan LKPD berbasis *game based learning* pada mata pelajaran fikih. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan LKPD yang layak untuk diterapkan dan bisa menambah motivasi dan minat belajar peserta didik. Penelitian ini ialah penelitian dan pengembangan (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE memiliki tahap yang tersusun kompleks mulai pada tahap analisis, desain, depelopment (pengembangan), implementasi, dan evaluasi. Penelitian ini dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan, dimana pada pertemuan pertama diterapkan *game challenge card*, pada pertemuan kedua diterapkan *game mission card*, dan pada pertemuan ketiga menerapkan *charades game*. Hasil penelitian yang ditinjau dari tingkat kevalidan mencapai 3,65 dengan persentase sebesar 91%, Tingkat kepraktisan LKPD yang dikembangkan mencapai 3,67 dengan persentase 91%, Tingkat kepraktisan mencapai 92 dengan persentase sebesar 92%. Hasil dari ketiga penilaian menunjukkan keberhasilan LKPD berbasis *game based learning* yang layak dan baik untuk diterapkan bukan hanya dalam matapelajaran fikih di Kelas V.

Abstract

Keywords:
LKPD
Game Based Learning
Studi

This study describes five problem formulations, the first is the analysis of problems in the classroom, the second is the design of LKPD based on game-based learning, the third is the development of LKPD based on game-based learning, the fourth is the implementation of LKPD based on game-based learning, the fifth is the evaluation of the implementation of LKPD based on game-based learning in fiqh subjects. The purpose of this study is to develop LKPD that is feasible to be implemented and can increase students' motivation and interest in learning. This research is a research and development (R&D) using the ADDIE development model which has complex stages starting from the analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. This research was conducted in three meetings, where in the first meeting the challenge card game was applied, in the second meeting the mission card game was applied, and in the third meeting the charades game was applied. The results of the study reviewed from the validity level reached 3.65 with a percentage of 91%, the practicality level of the developed LKPD reached 3.67 with a percentage of 91%, the practicality level reached 92 with a percentage of 92%. The results of the three assessments show the success of the LKPD based on game-based learning which is suitable and good to be implemented not only in the Islamic jurisprudence subject in Class V.

PENDAHULUAN

Secara etimologi, pendidikan berasal dari kata “didik” yang mendapat awalan “pen” dan akhiran “an” yang berarti “mengajar” atau “membimbing”. dalam Bahasa Indonesia kata Pendidikan sendiri berasal dari kata sansekerta yaitu “pendidiksana” yang berarti “proses pengajaran” atau “proses pembelajaran”. (KBBI, 2023) Dalam bahasa Yunani, terdiri dari kata “Paedagogie” terdiri dari kata “paes” artinya anak dan “agogos” artinya membimbing, jadi, paedagogie berarti bimbingan yang diberikan kepada anak. (Rahmat Hidayat, etl, 2019)

Berdasarkan hasil analisis di kelas V SD MIS Ma'arif Borongkapala masalah yang ditemukan peneliti ialah peserta didik kurang berminat dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Contohnya saja ketika pembelajaran peserta didik tidak bisa fokus pada pembelajaran misalnya pembelajaran yang menerapkan model *discovery learning* dengan metode studi pustaka. Peserta didik ketika memasuki perpustakaan tidak fokus pada tujuan utama yakni mencari materi pembelajaran secara mandiri dan mempelajarinya. Selain dari pada itu guru juga mengalami kesulitan dalam mengatur seluruh aktifitas peserta didik di dalam perpustakaan.

Hal ini sejalan dengan paradigma yang mengungkapkan bahwa peserta didik jenjang sekolah dasar merupakan usia yang berada pada fase aktif dan pasif. Sehingga model, metode, atau media pembelajaran yang diterapkan hendaknya yang bisa membuat peserta didik dalam pembelajaran aktif. (Jhon Hendri, 2023) Dalam hal ini peneliti mengambil keputusan untuk mengembangkan LKPD yang berbasis *game based learning* yang dianggap sesuai dengan kemampuan peserta didik. Keberadaan LKPD yang berkualitas sangat penting dalam mendukung proses belajar karena dapat membantu peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih terarah dan sistematis.

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) merupakan bahan ajar yang disusun dalam bentuk lembaran kegiatan yang berfungsi sebagai panduan bagi peserta didik dalam melaksanakan aktivitas pembelajaran secara terarah dan sistematis. LKPD memuat berbagai komponen pembelajaran, seperti ringkasan materi, petunjuk kegiatan, serta tugas-tugas yang harus diselesaikan oleh peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah

ditetapkan. Kegiatan yang terdapat dalam LKPD dapat berupa aktivitas yang bersifat teoritis maupun praktis dan dirancang sesuai dengan capaian atau tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. (Andi Prastowo, 2013)

Salah satu keunggulan LKPD adalah fleksibilitasnya dalam proses pengembangan. Guru dapat merancang dan menyesuaikan isi LKPD berdasarkan materi pembelajaran, kebutuhan peserta didik, serta karakteristik lingkungan belajar yang dihadapi. Dengan demikian, LKPD dapat menjadi bahan ajar yang lebih relevan, kontekstual, dan efektif dalam membantu peserta didik memahami materi serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

Selain berfungsi sebagai sarana untuk memahami materi, LKPD berbasis *game based learning* juga berperan dalam mengembangkan berbagai aspek kemampuan peserta didik, baik kemampuan kognitif, psikomotorik, maupun keterampilan sosial yang diperlukan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian penelitian dan pengembangan LKPD ini diperlukan agar adanya inovasi bahan ajar disekolah. Sehingga pembelajaran tidak monoton dan dinamis dimana peserta didik aktif dalam proses belajar-mengajar.

Lembar kerja peserta didik berbasis *game based learning* atau belajar sambil bermain dikembangkan dengan tujuan menambah minat dan motivasi peserta didik. Menurut Hans Daeng dalam (Andang Ismail) menyatakan bermain merupakan bagian mutlak dari kehidupan anak-anak dan permainan merupakan bagian integral dari proses pembentukan kepribadian anak melalui permainan yang terdidik akan menciptakan anak-anak yang berkarakter baik (Muhammad Ihsan, 2016)

Dengan penerapan LKPD berbasis *game based learning* dalam pembelajaran khususnya pada mata pelajaran fikih materi sedekah dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Sehingga peserta didik lebih bertanggung jawab dalam mengikuti proses belajar mengajar di kelas. Juga menjadi solusi dari permasalahan dikelas yang di jumpai peneliti yaitu guru kesulitan dalam mengatur seluruh aktivitas peserta didik yang tidak fokus dan banyak bermain.

METODE

Metode penelitian yang dilakukan pada penelitian ini ialah penelitian dan pengembangan (R&D), dengan menggunakan

model penelitian ADDIE. Model pengembangan ini memiliki langkah pengembangan yang tersusun berurutan dan kompleks dimulai dari tahap *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi/penerapan), *evaluation* (evaluasi).

Pertama analysis (analisis), tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi masalah dan kebutuhan pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan meliputi analisis karakteristik peserta didik, materi, serta masalah dalam pembelajaran. Hasil analisis menjadi dasar dalam merancang dan mengembangkan LKPD berbasis *game* dengan memilih *game* yang tepat.

Kedua design (desain), Pada tahap ini dilakukan perencanaan pengembangan LKPD, seperti merumuskan tujuan, menyusun materi, menentukan metode, merancang media atau bahan ajar serta memilih *game* yang cocok diterapkan dalam pembelajaran fikih khususnya pada materi sedekah. Semua komponen disusun secara sistematis agar sesuai dengan hasil analisis.

Ketiga tahap pengembangan adalah proses mewujudkan rancangan menjadi produk nyata, seperti LKPD atau media pembelajaran. Pada tahap ini juga dilakukan validasi oleh ahli atau validator serta revisi untuk menyempurnakan produk.

Keempat implementation (penerapan) Tahap ini merupakan proses penerapan produk atau perangkat pembelajaran di kelas. Guru menggunakan bahan ajar yang telah dikembangkan untuk melihat bagaimana efektivitasnya dalam proses belajar mengajar pada pembelajaran fikih.

Kelima evaluation (evaluasi), Tahap evaluasi bertujuan untuk menilai keberhasilan penerapan LKPD berbasis *game based learning* dalam pembelajaran. Evaluasi dapat dilakukan secara formatif (selama proses) maupun sumatif (di akhir) untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan produk yang telah digunakan. Pada penelitian ini evaluasi dilakukan dengan memberikan tes hasil belajar (THB) kepada peserta didik serta memberikan angket respon

terhadap LKPD yang telah di aplikasikan kepada guru dan peserta didik.

Pada penelitian ini peneliti melaksanakan penelitian dan pengembangan dengan beberapa pertemuan terhadap guru kelas dan mata pelajaran fikih untuk melakukan wawancara dan obserpasi sebelum menerapkan LKPD yang dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan berikut adalah deskripsi hasil penelitian yang akan dijabarkan berdasarkan model penelitian yang digunakan. Dimana model penelitian yang digunakan pada penelitian ini ialah model ADDIE dengan hasil penelitian sebagai berikut:

1. *Analysis* (Analisis)

Pada tahapan ini terbagi menjadi tiga yaitu analisis peserta didik, analisis tujuan pembelajaran dan analisis materi. Pada analisis peserta didik peneliti menemukan masalah yaitu mengenai minat dan motivasi belajar peserta didik dan guru kurang mamapu mengatur seluruh aktivitas peserta didik dalam pembelajaran.

Peneliti memberikan solusi dengan menerapkan LKPD berbasis *game based learning* untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Dengan penerapan *game* dalam penugasan peserta didik akan meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik sehingga peserta didik akan lebih focus dan serius dalam pembelajaran khususnya yang menerapkan metode studi Pustaka.

Selanjutnya adalah tahap analisis tujuan pembelajaran dan analisis materi sebagai salah satu pedoman dalam Menyusun LKPD berbasis *game based learning*. Sehingga *game* yang dipilih dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran yang akan diberikan kepada peserta didik.

2. Design (Desain)

Dari hasil analisis masalah peserta didik, materi dan tujuan pembelajaran kemudian penyusunan LKPD yang akan dikembangkan dengan dibentuk tim pengembangan yang beranggotakan sebanyak tiga orang. Pada tahap ini pengembang merancang tataletak gambar, merangkai kata-kata yang dapat dengan mudah dipahami peserta didik, memilih *game* yang cocok untuk di terapkan dalam materi sedekah.

Dimulai dari merangkai judul LKPD pada halaman sampul dan identitas serta pemilihan gambar dan warna, penguraian petunjuk penggunaan, pengeditan capaian pembelajaran, profil belajar Pancasila, tujuan pembelajaran, media alat dan bahan, serta penyusunan Langkah kegiatan disetiap pertemuan.

3. Development (Pengembangan)

Struktur LKPD yang telah disusun rapi kemudian dikembangkan menjadi LKPD yang telah jadi. LKPD kemudian divalidasi oleh tim validator yaitu validator I dan validator II ditinjau dari format, Bahasa, isi, kegunaan, dan komponen berbasis *game*. Hasil dari penilaian validator I yaitu rata-rata 3,4 dengan persentase 85%, dan hasil penilaian dari validator II ialah rata-rata 3,8 dengan persentase 95%.

Pada penelitian ini tim validator bukan hanya menilai kevalidan LKPD tapi semua instrumen penelitian yang digunakan divalidkan diantaranya modul ajar, angket respon guru, angket respon peserta didik dan THB (tes hasil belajar). Hal ini bertujuan untuk memeriksa kesesuaian dan kecocokan materi dan LKPD berbasis *game*, serta instrument penilaian yang sesuai dengan LKPD yang dikembangkan.

4. Implementation (Penerapan)

Adapun penerapan LKPD yang dikembangkan diterapkan dalam proses pembelajaran selama tiga kali pertemuan dengan masa penelitian yang telah ditetapkan yaitu pada tanggal 26 Januari 2026 – 26 Februari 2026 di kelas V MIS Ma'Arif Borongkapala Kabupaten Bantaeng.

Uji coba LKPD dalam proses belajar mengajar dimulai secara bertahap diawali

dengan proses pengenalan konsep dimana peserta didik mengikuti pembelajaran sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun oleh guru. Setelah tahap pengenalan konsep selanjutnya peserta didik diarahkan untuk mengerjakan tugas dalam LKPD yakni bermain *game* sambil belajar. Dengan mengikuti instruksi dalam LKPD yang telah disusun oleh peneliti dan dengan diawasi oleh guru mata pelajaran fikih.

Penerapan LKPD yang sesuai dengan rencana pembelajaran yang ada dalam modul dengan tiga kali pertemuan, sebagai berikut:

- Pertemuan pertama dengan *game challenge card*
- Pertemuan kedua dengan *game mission card*
- Pertemuan ketiga dengan *charades game*

Setiap pertemuan dibagi menjadi dua sesi yaitu sesi satu pengenalan konsep dan sesi dua penerapan LKPD berbasis *game based learning*.

5. Evaluation (Evaluasi)

Ada dua langkah pada tahap evaluasi LKPD yaitu evaluasi yang dilakukan sebelum penerapan LKPD yang dievaluasi atau dinilai oleh tim validator. Kedua evaluasi atau penilaian setelah penerapan LKPD berbasis *game based learning* yang ditinjau dari tingkat **kepraktisan** dan **keefektifan**

Tingkat **kepraktisan** diambil dari hasil angket respon guru dan angket respon peserta didik. Angket respon guru terhadap LKPD yang dikembangkan dapat dilihat pada tabel berikut:

<i>Aspek yang dinilai</i>	<i>skor</i>
- Judul LKPD ditampilkan dengan jelas sehingga menggambarkan isi LKPD.	3
- Penempatan tata letak LKPD konsisten sesuai dengan pola tertentu	3
- Pemilihan jenis huruf, ukuran serta spasi yang digunakan sesuai sehingga mempermudah peserta didik dalam membaca LKPD	4
- Keberadaan gambar dalam LKPD dapat menyampaikan isi materi	3
- Perpaduan antara gambar dan tulisan dalam LKPD menarik perhatian	3

- LKPD menggunakan bahasa sesuai dengan tingkat kedewasaan peserta didik	3	- Bahasa yang digunakan pada LKPD cukup jelas sehingga mudah dipahami.	3,47
- LKPD menggunakan kalimat yang sederhana dan mudah dipahami peserta didik	3	- Tugas-tugas yang disajikan dalam LKPD sangat membantu dalam memahami materi.	3,67
- LKPD memfasilitasi peserta didik untuk membangun pemahaman berdasarkan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya	3	- Tugas-tugas yang disajikan dalam LKPD memicu untuk lebih aktif dalam pembelajaran Fikih materi sedekah.	3,67
- Petunjuk pengerjaan LKPD jelas sehingga mempermudah peserta didik dalam mengerjakan tugas yang ada dalam LKPD	4	- LKPD Fikih berbasis <i>game based learning</i> yang digunakan pada materi sedekah menyenangkan.	3,8
- Game yang diterapkan dalam LKPD sesuai dengan umur peserta didik	4	- LKPD yang digunakan telah sesuai dengan kebutuhan.	3,87
- Tatacara pelaksanaan game dalam LKPD dijelaskan dengan baik dan mudah dipahami	4	- LKPD yang digunakan pada materi sedekah membantu terlaksananya proses pembelajaran fikih.	3,67
- Game yang dilakukan sesuai dengan materi yang diberikan kepada peserta didik.	4	- Dengan bantuan LKPD pada pembelajaran Fikih termotivasi mempelajari materi.	3,67
- LKPD mudah dipahami peserta didik	4	- Menyelesaikan tugas-tugas dalam LKPD ini membuat merasa puas terhadap hasil yang telah tercapai.	3,67
LKPD mudah diimplementasikan pada pembelajaran	4	- Materi pembelajaran dengan bantuan LKPD ini sangat menarik perhatian.	3,73
- Tugas-tugas yang diberikan mudah dipahami	4	- Pembelajaran ini sangat abstrak sehingga sulit bagi saya untuk tetap mempertahankan perhatian saya meskipun dengan bantuan LKPD.	3,33
- LKPD memiliki dentitas memudahkan administrasi peserta didik	4		
Rata-rata	3,53	Rata-rata	3,67

Sedangkan angket respon peserta didik terhadap LKPD yang dikembangkan sebagai berikut:

<i>Aspek yang dinilai</i>	<i>skor</i>
- Merasa antusias mengikuti pembelajaran fikih pada materi sedekah dengan bantuan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis Game Based Learning.	3,8
- Isi dari LKPD yang digunakan pada proses pembelajaran cukup jelas sehingga mudah dimengerti.	3,67
- Isi dari LKPD tersusun rapi dan sistematis sehingga mudah dipahami.	3,67
- Kegiatan yang dilakukan pada LKPD telah sesuai dengan materi pokok yang diajarkan.	3,6
- Petunjuk kegiatan pada LKPD cukup jelas sehingga memudahkan melakukan pembelajaran Fikih.	3,6

Dari kedua tabel angket respon guru dan angket respon peserta didik dapat di kategorisasikan kedalam interval pada tabel berikut:

Tabel interval kategorisasi kepraktisan LKPD

INTERVAL SKOR	KATEGORI
$3,6 \leq X_i \leq 4,0$	Sangat Praktis
$2,6 \leq X_i \leq 3,5$	Praktis
$1,6 \leq X_i \leq 2,5$	Cukup Praktis
$0 \leq X_i \leq 1,5$	Tidak Praktis

Berdasarkan angket respon guru yang menunjukkan penialain rata-rata 3,53 tergolong dalam kategori “praktis”. Sedangkan angket respon peserta didik menunjukkan penilaian rata-rata 3,67 tergolong dalam kategori “sangat praktis”. Dalam hal ini LKPD yang dikembangkan praktis untuk diterapkan.

Sedangkan tingkat **keefektifan** diambil dari tes hasil belajar (THB) peserta didik yang diberikan setelah penerapan LKPD berbasis

game based learning Dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel tes hasil belajar (THB) peserta didik.

Peserta didik	Butir Soal																				skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
AR	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	95
NA	5	5	5	0	5	5	0	5	5	5	5	0	5	5	0	0	5	5	0	5	70
AF	5	0	5	5	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	90
Ad	5	0	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	0	5	5	0	5	5	5	80
Ab	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	95
FFH	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	100
FFH	5	0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	95
IH	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	5	5	5	95
AN	5	0	5	0	5	5	5	5	0	5	5	5	5	0	5	5	5	5	5	5	80
AR	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	100
A.A	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	100
An	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	100
SH	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	100
Hu	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	100
Ri	5	5	5	0	5	5	5	5	5	0	5	5	0	5	5	0	5	5	5	5	80

Hasil dari tes hasil belajar (THB) peserta didik dapat dikategorisasikan berdasarkan nilai interval pada tabel berikut:

INTERVAL SKOR	KATEGORI
$90 \leq \text{KKTP} \leq 100$	Sangat Tinggi
$80 \leq \text{KKTP} < 90$	Tinggi
$71 \leq \text{KKTP} < 80$	Sedang
$60 \leq \text{KKTP} < 70$	Rendah

Berdasarkan hasil analisis skor tes hasil belajar peserta didik pada tabel diatas dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran fikih, materi sedekah di kelas V MIS Ma'Arif Borongkapala Kabupaten Bantaeng. Dari tabel diatas dapat dilihat dari frekuensinya sebanyak 12 peserta didik masuk dalam kategori sangat tinggi, 3 peserta didik termasuk dalam kategori tinggi, tidak ada peserta didik masuk dalam kategori sedang. Berdasarkan hasil analisis diatas rata-rata kategori peserta didik pada kategori sangat tinggi, Dengan demikian peserta didik termotivasi untuk belajar dan menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan dalam LKPD.

B. Pembahasan

Hasil akhir dari penelitian ini adalah bahan ajar LKPD berbasis *game based learning* pada mata pelajaran fikih materi sedekah layak untuk diterapkan. Penelitian ini dilakukan dengan mengikuti model pengembangan ADDIE melalui lima tahapan yaitu Analysis (analisis), Design (desain), Development (pengembangan), Implementation (penerapan), dan Evaluation (evaluasi).

Tahap pertama pada penelitian ini ialah peneliti menganalisis masalah yang ada di dalam kelas selama peserta didik mengikuti proses belajar mengajar. Adapun masalah-masalah yang ditemukan peneliti yaitu bahan ajar yang digunakan guru disekolah yaitu buku paket Fikih. Meskipun telah menggunakan metode pengajaran yang berbeda yang sesuai dengan standar kurikulum merdeka namun motivasi belajar peserta didik masih kurang. Contohnya saja pada beberapa materi pembelajaran sebelumnya yang tidak lagi menggunakan metode ceramah tetapi menggunakan metode studi pustaka namun masih ada beberapa

kendala seperti peserta didik tidak bersungguh-sungguh mencari materi dan mempelajari materi yang didapatkan di dalam perpustakaan.

Dengan menerapkan *game* dalam penugasan maka peserta didik termotivasi untuk mempelajari materi yang akan diberikan agar supaya mempermudah peserta didik dalam mengerjakan tugas dalam bentuk *game*. LKPD berbasis *game based learning* bertujuan untuk memberi motivasi dan dorongan kepada peserta didik agar lebih giat dalam belajar serta mampu menerapkan apa yang telah dipelajarinya dalam konsep kehidupan sehari-hari. *Game based learning* adalah

Perancangan LKPD berbasis *game based learning* dapat dimanfaatkan oleh guru untuk menarik minat dan menambah motivasi belajar peserta didik. Rancangan pembuatan LKPD ini dimulai dengan menentukan komponen-komponen yang akan digunakan dalam menyusun LKPD agar dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Adapun komponen-komponen yang dipilih adalah dimulai dari sampul LKPD, judul atau identitas LKPD, petunjuk penggunaan LKPD, capaian belajar peserta didik, profil belajar pancasila, tujuan pembelajaran, alat media dan bahan, serta seluruh rangkaian penugasan untuk peserta didik.

Dalam penyusunan atau pembuatan bahan ajar LKPD ini terdapat kendala yang dialami peneliti diantaranya ialah:

1. Peneliti sulit dalam menentukan jenis *game* yang cocok diterapkan untuk materi sedekah.
2. Peneliti kesulitan dalam menuangkan ide selama penyusunan dan pengembangan LKPD berbasis *game based learning*.
3. Kesulitan dalam merangkai kata dan bahasa serta penyusunan langkah kerja LKPD.

Setelah tahap penyusunan LKPD selesai dan telah disetujui oleh pembimbing, selanjutnya dilakukan tahap validasi oleh tim

validator untuk mengetahui kelayakan penerapan bahan ajar LKPD. Pada penelitian dan pengembangan LKPD berbasis *game based learning* dapat dikatakan valid jika memenuhi kriteria penilaian validator yang menyatakan bahwa LKPD yang dikembangkan didasarkan pada landasan teoritik dan memenuhi kriteria yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Tim validator memberikan penilaian dan ulasan terhadap LKPD yang dikembangkan dan instrumen penelitian lainnya sebelum diterapkan pada tahap implementasi hasil ulasan dari validator dijadikan sebagai pedoman dalam pengembangan bahan ajar LKPD yang disusun. Adapun hasil validasi dari validator menunjukkan bahwa bahan ajar LKPD, angket respon guru, angket respon peserta didik, modul ajar dan tes hasil belajar (THB) secara keseluruhan instrumen penelitian jika ditinjau dari nilai reratanya memiliki penilaian besar yang berada pada interval "sangat baik"

Ditinjau dari penilain validator terhadap instrumen penelitian yang dikembangkan dapat dikatakan kriteria kevalidan memenuhi validitas isi yaitu kesesuaian butir-butir komponen yang melandasi pembuatan dan pengembangan bahan ajar LKPD serta memenuhi validitas konstruk yaitu mencakup seluruh komponen indikator tentang suatu konsep dalam pengembangan produk.

Setelah LKPD dinyatakan valid oleh validator, selanjutnya melangkah pada tahap uji coba di lapangan. Ujicoba dilakukan sebanyak tiga pertemuan dimana pada pertemuan pertama 1 dilakukan proses belajar mengajar sesuai dengan rancangan guru dan dilanjutkan dengan menerapkan LKPD. Pada pertemuan kedua 2 proses pembelajaran masih menerapkan LKPD berbasis *game based learning*. Dan pada pembelajaran ketiga juga masih menerapkan LKPD berbasis *game based learning* tapi pada akhir pertemuan peserta didik diberikan tes hasil belajar (THB). Terdapat 20 butir soal dalam tes hasil belajar

peserta didik yang berisi pilihan ganda tentang materi sedekah. Setelah pemberian tes hasil belajar kepada peserta didik selanjutnya pengisian angket respon peserta didik yang diisi oleh peserta didik, sedangkan untuk angket respon guru telah diberikan setelah pertemuan kedua pada tahap penelitian.

Angket atau kuesioner merupakan teknik atau cara pengumpulan data secara tidak langsung (peneliti tidak langsung bertanya-jawab dengan responden). (Rohmad dan Siti Sarah, 2021). Kepraktisan bahan ajar dapat ditinjau dari respon guru yang menyatakan bahwa LKPD layak untuk diterapkan dalam proses belajar mengajar sesuai dengan maksud peneliti. Berdasarkan hasil analisis respon guru dapat dilihat bahwa guru memberikan respon positif, adapun respon peserta didik dapat dilihat bahwa peserta didik juga memberikan respon positif terhadap penerapan LKPD berbasis *game based learning*. Dapat disimpulkan melalui hasil respon guru dan peserta didik setelah menerapkan LKPD menyatakan bahwa bahan ajar yang dikembangkan membantu dalam proses belajar mengajar peserta didik.

Penggunaan LKPD berbasis *game based learning* menarik minat dan motivasi belajar peserta didik dapat dilihat dari antusias peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran yang menerapkan bahan ajar LKPD. Hal ini sejalan dengan pendapat Alfi rahayu mengenai LKPD merupakan sumber yang berbentuk lembaran-lembaran tugas, petunjuk-petunjuk pelaksanaan tugas, evaluasi pembelajaran yang harus dikerjakan oleh peserta didik. (Alfi Rahayu, 2019)

Keefektifan produk pengembangan ditinjau dari konsistensi antara tujuan dengan pengalaman dan hasil belajar yang dicapai peserta didik (Nienke Nieveen, 1999). Berdasarkan apresiasi peserta didik terhadap pembelajaran Fikih pada materi sedekah yang menerapkan bahan ajar LKPD serta hasil belajar yang ditinjau melalui tes hasil belajar (THB) yang diselesaikan oleh peserta didik.

Jika memenuhi indikator apresiasi peserta didik terhadap pembelajaran yang menerapkan LKPD maka dapat disimpulkan bahwa bahan ajar memenuhi kualifikasi keefektifan.

Pengujian keefektifan suatu produk menurut Rezkiyanto dkk, tes dilakukan untuk mengetahui keefektifan produk yang telah dikembangkan sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran (Rezkiyanto, Nurhadiyah, dan Yermiandhoko, 2018). Berdasarkan hasil analisis skot tes hasil belajar (THB) peserta didik di kelas V MIS Ma'Arif Borongkapala Kabupate Bantaeng diperoleh persentase diatas rata-rata dalam artian ketuntasan belajar peserta didik yang tinggi. Dapat disimpulkan melalui peninjauan tes hasil belajar peserta didik yang memenuhi triteria tuntas maka LKPD berbasis *game based learning* yang di kembangkan tergolong efektif.

Berdasarkan hasil rincian kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan bahan ajar LKPD yang memenuhi segala kriteria dari ketiga indikator validitas maka dapat disimpulkan bahan ajar LKPD berbasis *game based learning* termasuk valid dan dapat diterapkan pada pembelajaran. Bahan ajar (LKPD) yang abaik adalah bahan ajar yang memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan.

Secara umum keunggulan bahan ajar LKPD berbasis *game based learning* ialah sebagai berikut :

1. Tampilan LKPD yang dibuat semenarik mungkin sehingga dapat menarik minat belajar peserta didik .
2. Meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.
3. Peserta didik mampu mempelajari dan mengerjakan tugas dalam LKPD secara mandiri.

SIMPULAN

Peneliti menyimpulkan penelitian ini ke dalam lima poin sesuai dengan model pengembangan yang dilakukan yaitu model ADDIE sebagai berikut:

Hasil analisis yang diperoleh peneliti menjadi tujuan dikembangkannya LKPD yang awalnya hanya mengerjakan tugas atau tanya-jawab menjadi LKPD berbasis *game based learning*. Adapun hasil analisis peneliti yaitu: (1) peserta didik kurang berminat dan bersemangat mengikuti pembelajaran sehingga peserta didik tidak bisa bertanggungjawab dalam melaksanakan pembelajaran serta kurang fokus selama mengikuti proses pembelajaran. (2) guru kurang mampu mengatasi semua aktivitas peserta didik selama proses belajar-mengajar khususnya yang menerapkan model pembelajaran *discovery learning* dengan metode studi pustaka.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. prosedur penelitian suatu pendekatan praktik Cet. 14; Jakarta: Raneka Cipta, (2010), h. 10.
- Arbayu Maulidina Mochammad, dkk, "Pengembangan Game Based Learning Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar", *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran* 4. No.2. (2018): h.114
- Dale. H. Schunk. Learning theoris An education perspektif. Edisi ke-VI Yogyakarta: pustaka pelajar, 2012.
- Faridhoh Sasmito, Luncana dan Ali Mustadi, "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Tematik-Integratif Berbasis Pendidikan Karakter Pada Peserta Didik Sekolah Dasar". *Jurnai Pendidikan Karakter* 5, no. 1, 2015.
- Oktavia, & Ririn. "game based learning (GBL) meningkatkan efektivitas belajar siswa" preprints (2022) h.1-5.
- Pivec. Aspects of Game – Based Learning. *Journal of Education* 1, no. 1 (2016) h. 1-10.
- Prasetya, D., D. Sakti dan W. Patmhantaras. digital game based learning untuk anak usia dini. Priyonggo, David Agung. "Penerapan Game Based Learning pada Siswa Kelas V SD Negri Suru II Kecamatan Geyer Kaupaten Grobogar Pokok Bahasan Daur Air dan Peristiwa Alam Untuk Meningkatkan Aspek Kognitif". *lib.unnes* 6, no. 3 (2018): h. 249-252.
- Rohmad dan Siti Sarah, *Pengembangan Instrument Angket* (Yogyakarta: K-Media, 2021), H, 16
- Sugiyono. Metode penelitian: kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Cet. XXVII; Bandung: Alfabeta, 2020.
- Ulum, Chafidatul. "keterampilan sosial peserta didik dalam pembelajaran tematik di kelas V MI Muhammadiyah Selo Kulon Progo". *Jurnal Al-Bidayah* 10, no. 2 (2018).
- Wibawa, Aisyah Cinta Putri, dkk. "game based learning (GBL) sebagai inovasi dan solusi percepatan adaptasi belajar pada masa new normal". *Ejournal* 3, no. 1 (2021): h. 17-21.