

## Pengembangan E-LKPD Menggunakan *Liveworksheet* pada Pembelajaran Matematika dengan Konteks Keislaman

Yola Mulia<sup>1</sup>, M.Imamuddin<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek, Bukittinggi, Indonesia

<sup>2</sup>Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek, Bukittinggi, Indonesia  
yolamulia12@gmail.com

**Abstrak:** Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi di era digital saat ini memberikan pengaruh yang besar terhadap sektor pendidikan, sehingga memicu kebutuhan akan pengembangan bahan ajar digital yang dapat memudahkan proses pembelajaran interaktif dan bernilai. Akan tetapi, proses pembelajaran matematika di SMP Negeri 7 Bukittinggi saat ini masih didominasi oleh penggunaan bahan ajar cetak dan belum menerapkan konteks keislaman secara optimal. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan E-LKPD berbasis *Liveworksheet* pada pembelajaran matematika dengan mengintegrasikan konteks keislaman yang valid, praktis, dan efektif. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (Research and Development) dengan mengadaptasi model ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian terdiri dari peserta didik kelas VII.6 SMP Negeri 7 Bukittinggi. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar validasi ahli materi dan ahli media, angket respons pendidik dan peserta didik, serta tes hasil belajar peserta didik. Analisis data dilakukan menggunakan teknik analisis persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa E-LKPD berbasis *Liveworksheet* dengan konteks keislaman memperoleh tingkat kevalidan sebesar 88% dengan kategori sangat valid, tingkat kepraktisan sebesar 86% dengan kategori sangat praktis, dan tingkat keefektifan sebesar 78,57% dengan kategori efektif. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa E-LKPD menggunakan *Liveworksheet* dengan konteks keislaman layak digunakan sebagai bahan ajar digital dalam pembelajaran matematika kelas VII SMP.

**Kata kunci :** E-LKPD, *Liveworksheet*, konteks keislaman, pembelajaran matematika

**Abstract:** *This study aims to develop a Liveworksheet-based E-LKPD for mathematics learning by integrating Islamic contexts that is valid, practical, and effective. This research employed a Research and Development (R&D) method by adapting the ADDIE model, which consists of the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The subjects of this study were students of class VII.6 at SMP Negeri 7 Bukittinggi. The research instruments included material expert and media expert validation sheets, teacher and student response questionnaires, and student learning outcome tests. The data were analyzed using percentage analysis techniques. The results showed that the Liveworksheet-based E-LKPD with an Islamic context achieved a validity level of 88% categorized as very valid, a practicality level of 86% categorized as very practical, and an effectiveness level of 78.57% categorized as effective. Based on these findings, it can be concluded that the Liveworksheet-based E-LKPD with an Islamic context is feasible to be used as digital teaching material in seventh-grade mathematics learning.*

**Keywords:** *E-LKPD, Liveworksheet, Islamic context, mathematics learning*

### Pendahuluan

Pendidikan di Indonesia, harus berlandaskan pada nilai-nilai Pancasila dan UUD 1945, khususnya Pasal 31 ayat (3) dan (5) yang mengamanatkan peningkatan keimanan, ketakwaan, akhlak mulia, serta kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Penjabaran konstitusi tersebut mengisyaratkan pentingnya integrasi nilai-nilai spiritual dalam proses pembelajaran (Fitriano, 2022). Sejalan dengan hal tersebut, guru dituntut melakukan inovasi pembelajaran agar proses belajar mengajar berjalan efektif (Soedijarto, 2007). Di era digital saat ini, integrasi

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) menjadi hal yang krusial (Ananda et al., 2022). Pemerintah bahkan telah meluncurkan sarana digital seperti *smart board* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah (Hirzi & Ibrahim, 2025). Kehadiran alat-alat digital yang diberikan oleh pemerintah merupakan bentuk inovasi untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran di kelas (Murdianti, 2024). Oleh karena itu, guru perlu mengoptimalkan fasilitas ini dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif yang mampu mengubah konsep abstrak pada pembelajaran matematika menjadi konkret serta menghadirkan suasana belajar yang bermakna (Mutia, 2025). Selain pengembangan media, pembelajaran matematika yang dilaksanakan oleh guru juga harus mampu melatih kemampuan literasi matematika siswa sekaligus menanamkan nilai-nilai Islam. Untuk itu, sangat penting dirancang suatu perangkat pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan literasi matematika siswa yang terintegrasi dengan konteks Islam. Dalam hal ini, konteks Islam digunakan sebagai *starting point* atau titik awal pembelajaran untuk menjembatani pemahaman nilai agama siswa dengan konsep matematika (Imamuddin, 2022).

Matematika merupakan disiplin ilmu krusial yang mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan berargumentasi, berkontribusi pada penyelesaian masalah dalam kehidupan sehari-hari maupun lingkungan kerja, serta memberikan dukungan bagi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (Weniarni, 2022). Namun, matematika sering kali dipersepsikan oleh individu sebagai bidang yang menantang dan kurang menarik akibat pendekatan pengajaran yang masih didominasi oleh metode konvensional (Rahman & Zulkarnain, 2023). Penggunaan bahan ajar yang bersifat monoton dan kurangnya keterlibatan aktif peserta didik pada akhirnya menyebabkan rendahnya minat dan motivasi belajar, serta kurangnya rasa percaya diri peserta didik, yang berdampak pada hasil belajar akademik (Juri & Suparno, 2020).

Untuk mengatasi rendahnya hasil belajar, diperlukan inovasi dalam proses pembelajaran, salah satunya melalui pengembangan bahan ajar interaktif yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, aktif, dan bermakna serta dapat diakses dimana dan kapan saja (Ika et al., 2021). Salah satu media yang dapat dimanfaatkan adalah *liveworksheet*. Platform berbasis situs web ini memfasilitasi pendidik untuk menyusun soal interaktif seperti pilihan ganda, menjodohkan, hingga integrasi audio-video yang dapat memberikan koreksi jawaban secara langsung (Hendriani & Riri Marfilinda, 2022). Untuk memaksimalkan efektivitasnya di SMPN 7 Bukittinggi, penggunaan E-LKPD menggunakan *Liveworksheets* ini perlu dipadukan dengan konteks keislaman. Integrasi konteks keislaman melalui penyajian materi dan stimulus soal berbasis nilai-nilai Islam yang bersifat umum tidak hanya mengasah kemampuan kognitif, tetapi juga menanamkan nilai religius sesuai visi dan misi sekolah. Hal ini didukung oleh pendapat Imamuddin yang menyatakan bahwa pembelajaran kontekstual yang dilaksanakan di sekolah atau madrasah

dengan visi-misi Islami harus mampu menyajikan konteks-konteks Islami dalam prosesnya (Imamuddin, 2022). Sejalan dengan gagasan tersebut, sejumlah penelitian terdahulu turut membuktikan efektivitas kedua komponen tersebut. Pertama, hasil penelitian Imamuddin dan Isnaniah menunjukkan bahwa integrasi nilai Islam dalam matematika terbukti meningkatkan kemampuan literasi, penalaran, serta hasil belajar peserta didik (Imamuddin & Isnaniah, 2024). Kedua, hasil penelitian Wahyuni yang mengatakan bahwa E-LKPD menggunakan *Liveworksheets* memberikan pengaruh positif terhadap kemandirian dan hasil belajar siswa karena fleksibilitas aksesnya di rumah (Wahyuni, 2024). Sejalan dengan hal tersebut, Prastika (2021) juga mengatakan adanya pengaruh signifikan dari penggunaan E-LKPD interaktif berbasis *Liveworksheets* terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik (Prastika, 2021).

Meskipun penelitian mengenai E-LKPD berbasis *Liveworksheets* dan integrasi konteks keislaman sudah banyak dilakukan secara terpisah, namun masih jarang ditemukan penelitian yang secara spesifik mengintegrasikan keduanya ke dalam perangkat E-LKPD matematika interaktif untuk tingkat sekolah menengah pertama, khususnya yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik di SMPN 7 Bukittinggi. Kebanyakan media yang ada belum memanfaatkan fitur interaktif *Liveworksheets* secara optimal dan hanya memindahkan soal latihan konvensional ke dalam bentuk digital. Berdasarkan celah penelitian (*research gap*) tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan E-LKPD matematika berbasis *Liveworksheets* dengan konteks keislaman di SMP Negeri 7 Bukittinggi yang valid, praktis, dan efektif dalam mendukung kualitas pembelajaran serta hasil belajar peserta didik.

## **Metode**

Penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* bertujuan untuk mengembangkan produk yang diawali dengan riset kebutuhan pengguna, kemudian dilakukan pengembangan untuk menghasilkan sebuah produk yang telah teruji (Andretti Abdillah et al., 2021). Penelitian pengembangan ini ditujukan untuk menghasilkan produk bahan ajar matematika berupa E-LKPD menggunakan *liveworksheet* pada pembelajaran matematika dengan konteks keislaman. Sebanyak dua puluh sembilan peserta didik di kelas VII SMPN 7 Bukittinggi berpartisipasi dalam penelitian pengembangan ini. Model pengembangan yang peneliti gunakan adalah model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry pada tahun 1996. Model ADDIE terdiri dari lima tahap yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perencanaan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Uji Coba) dan *Evaluation* (Evaluasi) (Rahabav, 2023). Tahap Analisis berfokus pada identifikasi kebutuhan dan masalah pembelajaran. Alur pemikiran tahap analisis adalah memastikan bahwa solusi pembelajaran benar-benar dibutuhkan dan sesuai dengan

karakteristik pembelajar (Zinatul Makwa, Dian Pratiwi, et., al, 2025) . Dalam penelitian ini tahapan analisis ini peneliti menganalisis kebutuhan bahan ajar, materi, mengidentifikasi agama peserta didik kelas VII, serta kondisi yang telah dilakukan di SMP Negeri 7 Bukittinggi agar sesuai dalam pengembangan bahan ajar berupa E-LKPD *liveworksheet*. Langkah selanjutnya adalah tahap perancangan yang dilakukan dengan menentukan gambar dan tampilan E-LKPD, merancang kerangka media pembelajaran dan materi sebelum diunggah pada *Liveworksheets* serta penyusunan instrumen yang akan digunakan dalam penelitian. Tahapan selanjutnya adalah produk yang telah dirancang di unggah ke *Liveworksheet* dengan menyesuaikan fitur-fitur yang akan digunakan. Setelah itu, melakukan penilaian kevalidan produk, penilaian dilakukan oleh validasi ahli materi dan validasi ahli media untuk memberikan masukan terhadap produk yang akan dikembangkan. Setelah pengujian produk yang dilengkapi komentar dan saran dari para ahli, peneliti juga melakukan analisis data dan revisi produk pengembangan yang sesuai dengan saran para ahli agar produk layak digunakan untuk pengujian pada tahap selanjutnya. Tahap selanjutnya adalah Produk yang sudah selesai divalidasi selanjutnya akan diuji cobakan di sekolah. Hal ini bertujuan untuk menilai kepraktisan dan keefektifan E-LKPD dengan konteks keislaman yang dikembangkan.

Untuk instrumen penelitian yang digunakan terdiri atas tiga yaitu instrumen validitas, praktikalitas, dan efektivitas. Instrumen validitas yang digunakan adalah lembar validasi produk berfungsi memvalidasi produk pengembangan yaitu E-LKPD berbantuan *Liveworksheets* yang diisi oleh validator ahli materi dan validator ahli media. Aspek yang dinilai adalah rasional, komponen isi/materi, kebahasaan, kemenarikan, desain, dan penyampaian pesan pada E-LKPD yang dikembangkan dengan menggunakan skala *likert* sebagai poin penilaian dan skala yang muat adalah 1, 2, 3, 4, 5 yang berarti sangat kurang, kurang, cukup, baik, dan sangat baik (Fajar Utama Ritonga, 2025). Kriteria validitas dalam penelitian ini mengacu pada kriteria yang dikemukakan oleh Riduwan, yaitu: 81%–100% (sangat valid), 61%–80% (valid), 41%–60% (kurang valid), 21%–40% (tidak valid), dan 0%–20% (sangat tidak valid)(Riduwan, 2012).

Selanjutnya untuk melihat kepraktisan suatu produk digunakan angket respon pengguna yaitu angket respon pendidik dan angket respon peserta didik berfungsi mengetahui kepraktisan E-LKPD menggunakan *Liveworksheets* dengan konteks keislaman dengan aspek penilaian berupa tampilan, manfaat, kebahasaan, konten, kemudahan, dan daya tarik. Analisis kepraktisan dilihat dari angket respon pengguna menggunakan skala *Likert* yang dimodifikasi memiliki 4 tingkat penilaian yaitu sangat tidak setuju (STS), tidak setuju (TS), setuju (S), dan sangat setuju (SS) yang diberikan kepada peserta didik. Sementara itu, kriteria kepraktisan dalam penelitian ini juga mengacu pada kriteria yang dikemukakan oleh Riduwan, yaitu: 81%–100% (sangat praktis), 61%–

80% (praktis), 41%–60% (cukup praktis), 21%–40% (kurang/tidak praktis), dan 0%–20% (sangat tidak praktis)(Riduwan, 2012). Sedangkan instrumen efektivitas yang digunakan adalah tes hasil belajar dengan menggunakan E-LKD. Produk dapat dikatakan efektif apabila penggunaannya mampu meningkatkan kompetensi atau hasil belajar peserta didik secara signifikan (Nofita et al., 2025). Dan persentase tingkat ketuntasan belajar minimal  $\geq 75\%$  peserta didik mencapai KKTP (Djajadi, 2025).

## **Hasil dan Pembahasan**

Hasil pengembangan ini adalah E-LKPD menggunakan *Liveworksheets* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VII SMPN 7 Bukittinggi yang dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE. Adapun pengembangan E-LKPD menggunakan *Liveworksheets* dengan konteks keislaman ini diuraikan dalam tahapan-tahapan sebagai berikut:

### **Tahap Analisis**

Analisis yang dilakukan meliputi analisis kebutuhan dan analisis materi. Analisis kebutuhan dilakukan melalui wawancara pendidik mata pelajaran matematika dan peserta didik kelas VII di SMPN 7 Bukittinggi, mengenai masalah-masalah yang terjadi di sekolah tersebut untuk mengetahui kebutuhan bahan ajar yang digunakan agar dapat membantu peserta didik dalam memahami pembelajaran. Pendidik juga menerangkan bahwa selama proses pembelajaran matematika berlangsung, pendidik hanya menggunakan bahan ajar berupa cetak. Sehingga banyak peserta didik yang merasa bosan dan mengurangi semangat peserta didik untuk belajar matematika akibatnya peserta didik menjadi malas dan mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Maka dari itu, adanya inovasi bahan ajar dalam pembelajaran matematika sangat dibutuhkan guna mengatasi permasalahan yang terjadi di sekolah terutama pada pembelajaran matematika. Selanjutnya Analisis materi dilakukan dengan mewawancarai dan meminta pendapat dari beberapa pendidik pada mata pelajaran matematika di SMP Negeri 7 Bukittinggi kelas VII. Pendidik menyarankan materi yang cocok untuk pengembangan bahan ajar berbasis *liveworksheet* dengan konteks keislaman yaitu pada materi Statistika tentang penyajian data. Pendidik mengatakan bahwa materi penyajian data sangat relevan untuk dikaitkan dengan konteks keislaman, karena dapat diintegrasikan dengan berbagai contoh dalam kehidupan sehari-hari, seperti data zakat, infak, sedekah, maupun kegiatan keagamaan lainnya. Dengan demikian, bahan ajar yang dikembangkan diharapkan tidak hanya membantu peserta didik dalam memahami matematika, tetapi juga menanamkan nilai-nilai keislaman secara kontekstual dan bermakna. Adapun Capaian Pembelajaran dari materi berikut:

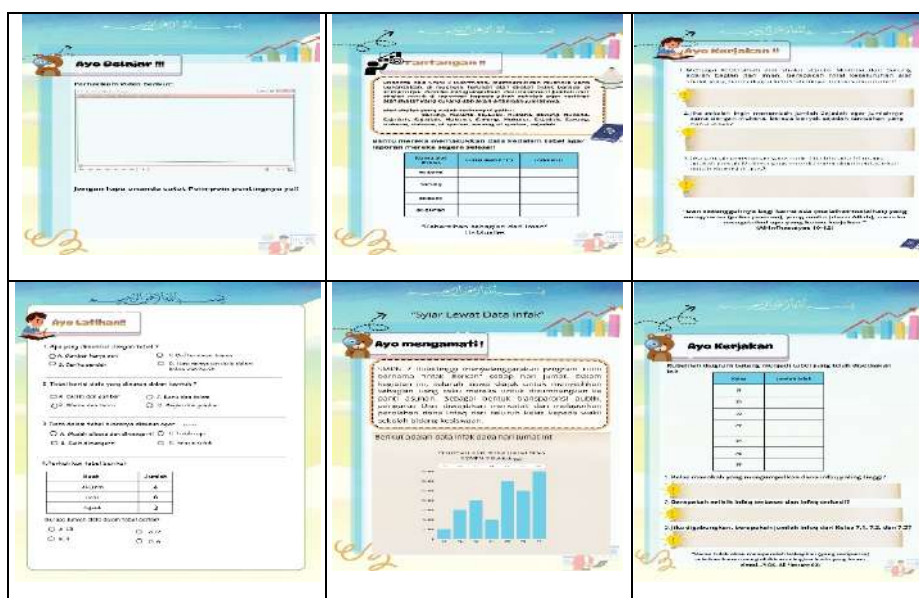
**Tabel 1. CP Materi Penyajian Data**

Elemen	Capaian Pembelajaran
Statistika	Menyajikan dan menafsirkan data dalam bentuk tabel, diagram batang, garis dan lingkaran.

Berdasarkan Capaian Pembelajaran (CP) tersebut, dirumuskan beberapa tujuan pembelajaran yang harus dicapai oleh peserta didik. Melalui serangkaian aktivitas pembelajaran, peserta didik diharapkan mampu menyajikan serta menafsirkan data ke dalam berbagai bentuk penyajian data, yang meliputi bentuk tabel, diagram garis, diagram batang, hingga diagram lingkaran.

**Tahap Perancangan ( Design )**

Setelah penyusunan materi yang akan yang akan menjadi isi ELKPD, peneliti membuat rancangan produk. E-LKPD dirancang menggunakan tampilan yang menarik dan bahasa yang mudah untuk dimengerti, didalamnya memuat gambar serta soal yang berkaitan dengan konteks keislaman yang dekat dengan peserta didik. Aplikasi yang peneliti gunakan untuk mendesain tampilan E-LKPD adalah *canva*. Pemilihan *canva* dalam mendesain tampilan produk karena memiliki banyak fitur serta dapat diakses berbagai macam perangkat seperti laptop dan *android* sehingga lebih fleksibel dan praktis. Selanjutnya dikembangkan menjadi desain awal sebagai berikut.





Gambar 1. Tampilan Produk E-LKPD

Tahapan selanjutnya berupa proses validasi dilakukan oleh validator ahli dan meminta saran serta masukan dari para validator dengan tujuan mengetahui dan memastikan bahwa produk yang dirancang telah sesuai sehingga layak digunakan dalam pembelajaran. Validator terdiri dari tiga orang yaitu ahli materi, ahli media dan ahli agama. Hasil penilaian E-LKPD menggunakan *Liveworksheets* dengan konteks keislaman ini bisa di lihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek yang Dinilai	Penilaian Validator	Skor Maks	%	Kriteria
1	Kemudahan	15	15	100	Sangat Valid
2	Tampilan	10	15	66,6	Kurang Valid
3	Kesesuaian Media	12	15	80	Valid
<b>Rata-Rata Skor</b>		<b>37</b>	<b>45</b>	<b>82,2</b>	<b>Valid</b>

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang Dinilai	Penilaian Validator		Jumlah	Skor Maks	%	Kriteria
		1	2				
1	Rasional	14	15	29	30	96,66	Sangat Valid
2	Isi	13	14	27	30	90	Sangat Valid
3	Karakteristik	11	14	25	30	83,33	Valid
4	Bahasa	13	14	27	30	90	Sangat Valid
5	Bentuk Fisik	11	15	26	30	86,66	Sangat Valid
<b>Rata-Rata Skor</b>		<b>62</b>	<b>72</b>	<b>134</b>	<b>150</b>	<b>89,33</b>	<b>Sangat Valid</b>

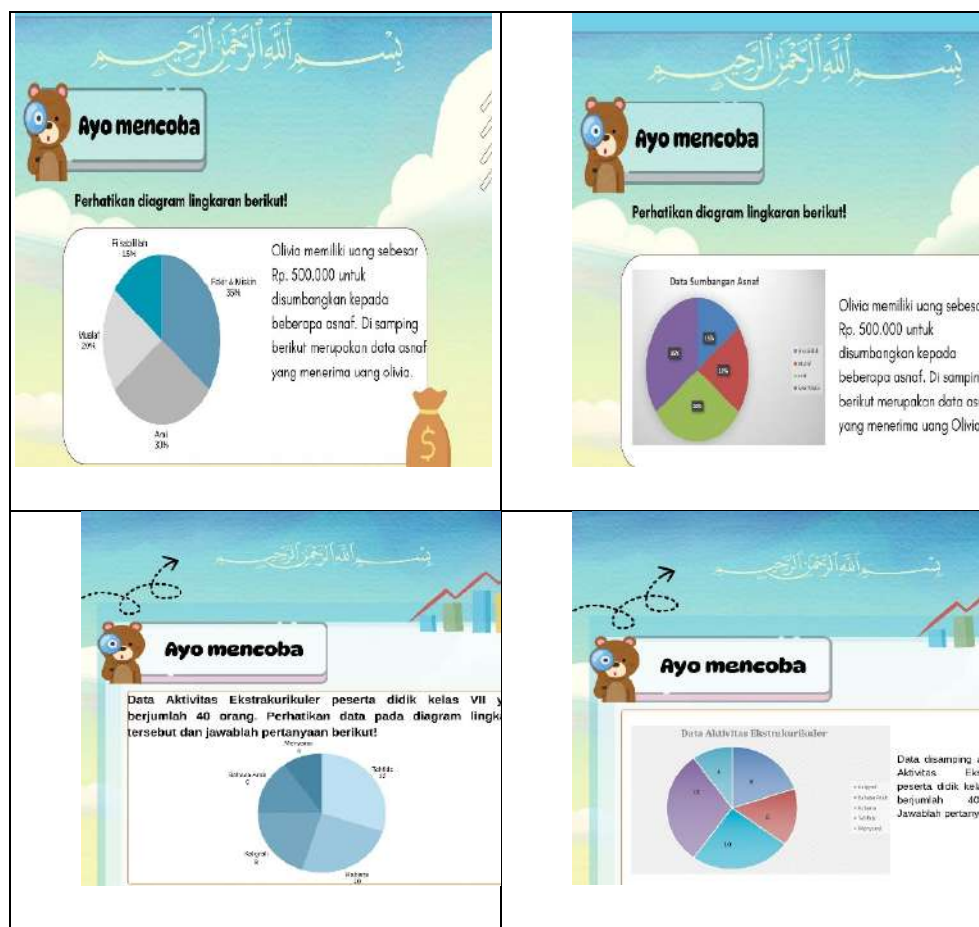
Berdasarkan hasil validasi di atas diperoleh skor rata-rata 82,2 % dengan kriteria valid dari ahli media, 89,33% dari ahli materi dengan kategori sangat valid. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Zhilla Zhalila yang menunjukkan bahwa E-LKPD berbantuan *Liveworksheet* memperoleh tingkat kevalidan sebesar 80% dengan kategori valid (Zhalila et al., 2024). Selain itu, penelitian Syafitri dkk juga menunjukkan bahwa LKPD berbantuan *Liveworksheet* memperoleh skor validitas sebesar 89,8% dengan kategori sangat valid dan sangat layak digunakan dalam pembelajaran matematika (Yuspriyati et al., 2023). Dengan demikian, dapat

disimpulkan bahwa penggunaan Liveworksheet dalam pengembangan bahan ajar mampu menghasilkan media pembelajaran yang valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran matematika.

E-LKPD menggunakan *Liveworksheet* selanjutnya di perbaiki sesuai dengan saran dan perbaikan yang diberikan validator. Berikut masukan yang diberikan:

**Tabel 4. Rekomendasi Perbaikan dari Validitas Ahli**



Komentar dan Saran Secara Umum	
Komentar dan saran ahli desain	Tombol atau simbol pada soal dirapikan dan disesuaikan dengan ukuran serta konsisten
Komentar dan saran ahli materi	<ol style="list-style-type: none"> <li>Perbaiki digaram lingkaran</li> <li>Tambahkan penyajian data dari tabel ke diagram batang</li> <li>Tambahkan ikon sesuai konteks pada cover</li> <li>perbaiki simbol dan tata letak penulisan</li> </ol>



<b>Sebelum Revisi</b>	<b>Sesudah Revisi</b>
-----------------------	-----------------------

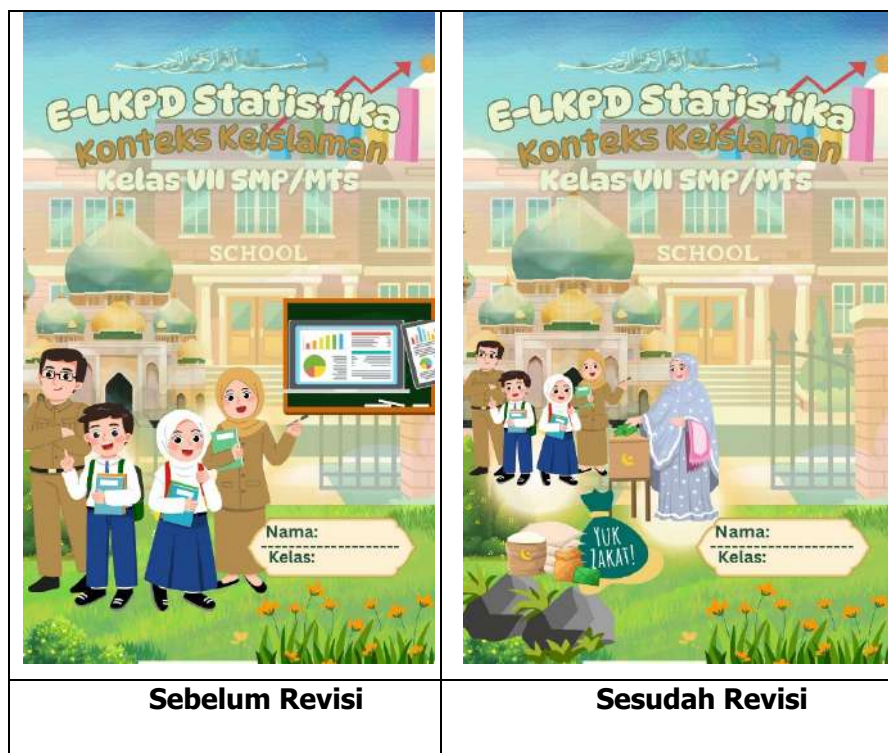
**Gambar 2. Perbaikan Diagram Lingkaran**

Berdasarkan Gambar 2. di atas, setelah revisi dilakukan, tampilan diagram menjadi lebih rapi, jelas, dan memudahkan peserta didik dalam membaca serta memahami informasi yang disajikan.

	
<b>Sebelum Revisi</b>	<b>Sesudah Revisi</b>

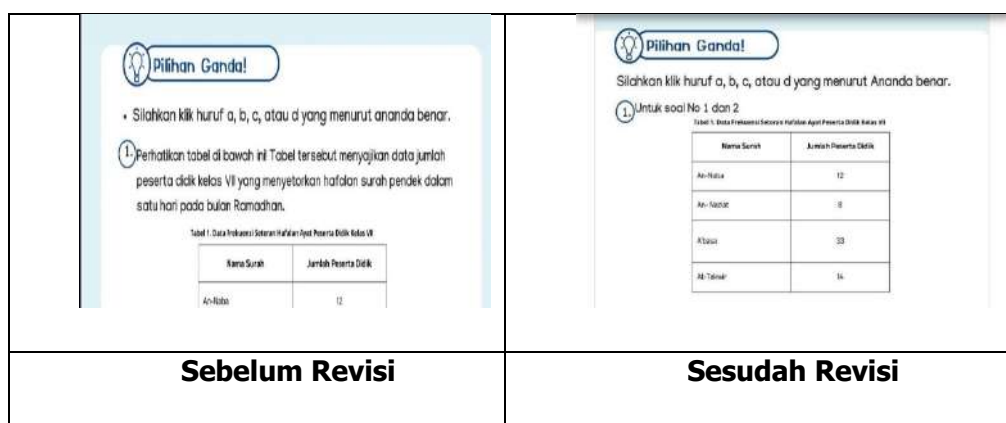
**Gambar 3. Perbaikan Penyajian Diagram Batang**

Berdasarkan Gambar 3. di atas, sebelum dilakukan revisi penyajian data hanya ditampilkan dalam bentuk tabel dan diagram lingkaran, sedangkan diagram batang belum tersedia sehingga tampilan E-LKPD kurang bervariasi dan kurang menarik. Setelah mendapatkan saran dari validator ahli matematika, peneliti menambahkan penyajian data dalam bentuk diagram batang agar tampilan lebih interaktif dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi. Setelah dilakukan perbaikan, tampilan E-LKPD menjadi lebih menarik, variatif, dan komunikatif.



Gambar 4. Perbaikan Cover

Berdasarkan Gambar 4. di atas, setelah mendapatkan saran dan masukan dari validator ahli matematika, peneliti menambahkan ikon dan elemen pendukung yang sesuai dengan materi yang dibahas. Setelah dilakukan perbaikan, tampilan cover menjadi lebih menarik, bervariasi, serta mampu menggambarkan konsep materi penyajian data.



Gambar 5. Perbaikan Isi Pernyataan Tabel

Setelah mendapatkan saran dari validator ahli matematika, peneliti memperbaiki susunan kalimat serta menghilangkan simbol yang tidak diperlukan agar tampilan tabel menjadi lebih rapi, sederhana dan mudah dibaca.

## Tahap Implementasi (Implementation)

Untuk mengetahui tingkat kepraktisan suatu produk peneliti melakukan uji coba kepada pendidik dan peserta didik. Sebelum diuji cobakan kepada peserta didik, E-LKPD terlebih dahulu diuji cobakan kepada pendidik untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan. Uji coba produk dilakukan secara terbatas kepada peserta didik kelas VII.6 yang berjumlah 31 orang. Peneliti memberi masing-masing peserta didik angket respon pengguna. Namun, pada saat pengisian angket respon peserta didik, terdapat tiga orang peserta didik yang tidak hadir karena sakit dan alpa, sehingga jumlah responden yang mengisi angket sebanyak 28 orang. Setelah pengisian angket peneliti melakukan analisis data untuk mengukur kelayakan produk. Berikut hasil analisis angket respon pendidik dan peserta didik dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 5. Uji Coba Respon Pendidik**

No	Aspek yang Dinilai	Penilaian Pendidik		Jumlah	Skor Maks	%	Kriteria
		1	2				
1	Tampilan	10	9	19	20	95	Sangat Praktis
2	Isi	20	20	40	40	100	Sangat Praktis
3	Bahasa	10	10	20	20	100	Sangat Praktis
4	Daya Tarik	9	9	18	20	90	Sangat Praktis
<b>Rata-Rata Skor</b>		<b>49</b>	<b>48</b>	<b>97</b>	<b>100</b>	<b>97</b>	<b>SangatPraktis</b>

**Tabel 6. Hasil Uji Coba Respon Peserta Didik**

No	Aspek yang Dinilai	Jumlah	Skor Maks	%	Kriteria
1	Tampilan	252	280	90	Sangat Praktis
2	Isi	475	560	85	Sangat Praktis
3	Bahasa	242	280	86	Sangat Praktis
4	Daya Tarik	243	280	86	Sangat Praktis
<b>Rata-Rata Skor</b>		<b>1212</b>	<b>1400</b>	<b>86</b>	<b>Sangat Praktis</b>

Berdasarkan Tabel di atas, hasil uji coba respons pendidik terhadap E-LKPD berbasis *liveworksheet* dengan konteks keislaman mencapai persentase 97% yang termasuk dalam kategori "Sangat Praktis". Sementara itu, hasil uji coba respons peserta didik terhadap E-LKPD berbasis *liveworksheet* dengan konteks keislaman mencapai persentase 86% yang termasuk dalam kategori "Sangat Praktis". Penelitian ini memiliki kesamaan dengan studi yang dilaksanakan oleh Syahri Rahman dkk, dimana mereka mencapai tingkat kepraktisan sebesar 84,30% yang termasuk dalam kategori praktis (Rahman & Zulkarnain, 2023). Sementara itu, penelitian yang dilakukan oleh Deya Firmania dkk, mengungkapkan bahwa E-LKPD dengan memanfaatkan *Liveworksheet* memperoleh

nilai kepraktisan sebesar 83,73% dari sisi peserta didik dan 96% dari sisi pendidik, yang termasuk dalam kategori sangat praktis (Mardiah Syofiana, et., Al, 2024). Hal ini membuktikan bahwa implementasi E-LKPD berbantuan *Liveworksheet* dapat membantu peserta didik lebih tertarik dan aktif dalam pembelajaran karena media yang digunakan bersifat interaktif, mudah diakses, dan memiliki tampilan yang menarik. Selain itu, Lembar kerja peserta didik akan lebih menarik jika dikemas dalam bentuk digital dan akan menambah rasa penasaran dan semangat peserta didik (Miranda et al., 2025).

Setelah menguji tingkat kepraktisan produk, langkah selanjutnya peneliti melakukan uji efektivitas untuk mengetahui tingkat efektivitas E-LKPD menggunakan *liveworksheet* dengan konteks keislaman yang dikembangkan. Uji efektivitas dilakukan melalui tes yang dikerjakan oleh peserta didik setelah mengikuti pembelajaran selama tiga kali pertemuan menggunakan E-LKPD yang dikembangkan. Pelaksanaan tes juga dilakukan menggunakan E-LKPD dengan soal-soal materi penyajian data.

**Tabel 7. Hasil Tes Peserta Didik**

Kelas	Jumlah Peserta Didik	< 75		≥ 75		Kriteria
		Jumlah	%	Jumlah	%	
VII.6	28	6	21,42	22	78,57	<b>Efektif</b>

Berdasarkan tabel 7 diatas, hasil tes sebanyak 22 dari 28 peserta didik yang mengikuti tes berhasil mencapai ketuntasan belajar. Perhitungan menunjukkan tingkat ketuntasan peserta didik mencapai 78,57%. Hal ini sejalan dengan pendapat suryati dkk, yang mengatakan Produk dinyatakan efektif apabila terjadi peningkatan persentase ketuntasan belajar dan minimal  $\geq 75\%$  peserta didik mencapai KKTP (Sryati et.,al, 2025). Selain itu, tingkat keberhasilan ini diperkuat oleh hasil penelitian Selsa Dharma Wulan dkk, yang mengatakan bahwa penerapan media pembelajaran inovatif berbasis digital terbukti secara signifikan mampu meningkatkan hasil keterlaksanaan pembelajaran dengan rata-rata persentase mencapai 85%. Kajian mereka juga menegaskan bahwa peralihan dari metode konvensional ke media yang lebih interaktif dan berpusat pada siswa teruji efektif memberikan dampak positif terhadap hasil evaluasi akhir belajar serta motivasi peserta didik di dalam kelas. Keselarasan hasil ini membuktikan bahwa pencapaian ketuntasan di atas 75% menjadi indikator kuat bahwa produk pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi standar efektivitas dan layak digunakan dalam skala pembelajaran yang lebih luas (Wulan & Syahza, 2025). Selain itu, temuan ini juga diselaraskan oleh riset Siti Aulia Aisyah dkk, yang membuktikan secara empiris bahwa integrasi teknologi dan platform digital interaktif dalam proses pembelajaran teruji

efektif dalam memicu keterlibatan aktif peserta didik serta mendongkrak persentase ketuntasan hasil belajar di atas ambang batas minimal 75% (Aisyah et al., 2025). Setelah dilihat dari data tes hasil belajar dan hasil penelitian lainnya, dapat disimpulkan bahwa penggunaan E-LKPD berbantuan *Liveworksheet* dengan konteks keislaman efektif dan dapat diterapkan dalam pembelajaran matematika.

Berdasarkan hasil validitas, kepraktisan, dan efektivitas yang diperoleh, bahwa E-LKPD berbantuan *Liveworksheet* dengan konteks keislaman layak digunakan dalam pembelajaran matematika. Pengintegrasian konteks keislaman dalam materi penyajian data memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi peserta didik. Hal ini dikarenakan materi pembelajaran dikaitkan dengan konteks keislaman yang dekat dengan kehidupan sehari-hari mereka. Selain itu, E-LKPD dengan konteks keislaman juga dapat membantu pembentukan karakter siswa yang Islami (Hikmah et al., 2023).

## **Kesimpulan**

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa bahan ajar elektronik yaitu E-LKPD menggunakan *liveworksheet* dengan konteks keislaman pada pembelajaran matematika bagian materi penyajian data kelas VII di SMPN 7 Bukittinggi. Model yang digunakan dalam pengembangan ini adalah model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

Hasil yang diperoleh pada pengembangan E-LKPD menggunakan *liveworksheet* dengan konteks keislaman ditinjau dari kevalidan, kepraktisan dan keefektivan produk yang dikembangkan yaitu, Hasil analisis data dari ahli media diperoleh skor rata-rata persentase 82,2 % dengan kriteria "valid" dan dari ahli materi diperoleh skor rata-rata persentase 89,33% dengan kategori "sangat valid". Hasil analisis data kepraktisan dari hasil angket respon pengguna yaitu diperoleh persentase sebesar 97% dari pendidik yang termasuk dalam kategori "Sangat Praktis". Sementara itu, hasil uji coba respon peserta didik terhadap E-LKPD menggunakan *liveworksheet* dengan konteks keislaman mencapai persentase 86% yang termasuk dalam kategori "Sangat Praktis". Hasil analisis data keefektivan dari hasil tes peserta didik yang menunjukkan tingkat ketuntasan belajar mencapai 78,57%. Persentase tersebut telah memenuhi kriteria ketuntasan yang ditetapkan, yaitu minimal  $\geq 75\%$  peserta didik mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

## Ucapan Terimakasih

Ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada semua pihak yang telah terlibat dan berkontribusi dalam proses penulisan artikel ini sehingga artikel dapat diselesaikan dengan baik.

## Referensi

- Aisyah, S. A., Kasman, & Septrisya, R. (2025). *Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Platform Edukasi Digital untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik*. 11(1), 108–119.
- Ananda, S. R., Mappalotteng, A. M., & Bakri, H. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Berbasis Articulate Storyline*. 5(1), 58–64.
- Andretti Abdullah, Puji Muniarty, Indah Nanda, et., al, L. (2021). *Metodologi Penelitian & Analisis Data Comprehensive* (Z. Said Subhan Posangi, Indah Kusumawati (ed.)). Anggota IKAPI.
- Annisa Zahra Nofita, Laila Okta Yuventina, et.,al, S. (2025). *Statistika Dalam Penelitian Pengembangan* (Laila Okta Yuventina (ed.)). Wawasan Ilmu.
- Eko Nani Fitriyono. (2022). *Mengimplementasikan Ajaran Tasawuf Dalam Pendidikan Agama Islam Dan Dunia Kerja*. CV. Adanu Abimata.
- Fajar Utama Ritonga. (2025). *Statistik Sosial Humaniora Teori dan Aplikasi Menggunakan SPSS* (Tim Jejak Pustaka (ed.)). Jejak Pustaka.
- Hendriani, M., & Riri Marfilinda, S. A. (2022). Pelatihan Pembuatan Soal Evaluasi Pembelajaran Berbasis Digital di Era Disrupsi Teknologi. *Jurnal Abdi Insani*, 9, 247–255.
- Hikmah, A., Ilmi, A. N., Jannah, M., Lestari, T., & Zahra, Z. (2023). *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik ( LKPD ) Matematika Integrasi Nilai- Nilai Islam Pada Tingkat SMP*. 2(2), 213–219.
- Hirzi, N., & Ibrahim, M. M. (2025). *Inovasi Media Dalam Pembelajaran*. 6(1), 2591–2597.
- Ika, R., Pratiwi, M., & Wiarta, I. W. (2021). *Multimedia Interaktif Berbasis Pendidikan Matematika Realistik Indonesia pada Pembelajaran Matematika*. 8(1), 85–94.
- Imamuddin, M. (2022). *Merancang Model Pembelajaran Matematika Kontekstual Islami Berbasis Literasi*. 6(1), 75–89. <https://doi.org/10.32505/qalasadi.v6i1.4132>
- Imamuddin, M., & Isnaniah. (2024). *Integration of Islam and Mathematics: Religious and Mathematics Education in Grand Mosque of West Sumatra*. 16(37), 640–650. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v16i2.4724>
- Juri & Suparno. (2020). *Pendidikan & Politik*. CV. Pustaka Abadi.
- Listin, W. (2022). *ETNOMATIKA 1* (H. L. D. Santika Lya Diah Pramesti (ed.)). PT.Nasya Expanding Management.
- Mardiah Syofiana, et., Al, D. F. (2024). E-Lkpd Berbasis Liveworksheet Pada Materi Bentuk Aljabar. *Jurnal PEKA (Pendidikan Matematika)* <https://Jurnal.Ummi.Ac.Id/Index.Php/Peka> e-ISSN 2598 6422 Vol. 08 No. 01 (Juli), (2024) E-LKPD, 08(01), 17–27. <https://doi.org/10.37150/jp.v8i1.2537>
- Miranda, K. D. R., Firmansyah, A., & Putri, A. E. (2025). *Efektifitas Liveworksheet sebagai E-LKPD Berbasis Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas X SMA*. 11(July), 88–97.
- Muhammad Djajadi. (2025). *Dari Masalah Menuju Aksi Panduan Ilmiah dan Praktis Penelitian Tindakan Kelas*. PT. Nas Media Indonesia.
- Murdianti, W. (2024). *Inovasi Media Pembelajaran Digital untuk Meningkatkan Minat Belajar di Era Digital*. 4.
- Mutia. (2025). *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika pada Siswa*. 3.
- Patrisius Rahabav. (2023). *Metode Penelitian Sosial Pedoman Praktis Penulisan Skripsi, Tesis dan Disertasi* (Maharani Dewi (ed.)). Cipta Media Nusantara (CMN).

- Prastika, Y. (2021). *PenPrastika, Y. (n.d.). Pengembangan E-LKPD Interaktif Segi Banyak Beraturan Dan Tidak Beraturan Berbasis Liveworksheets Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. 4(1).gembangan E-LKPD Interaktif Segi Banyak Beraturan Dan Tidak Beratura. 4(1).*
- Rahman, S., & Zulkarnain, I. (2023). Pengembangan E-LKPD menggunakan Liveworksheet pada Materi Aritmatika Sosial dengan Konteks Lingkungan Lahan Basah untuk Siswa kelas VII. *Jurmadikta (Jurnal Mahasiswa Pendidikan Matematika), Vol.3 No.1, 3(2007), 89–102.*
- Riduwan. (2012). *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula.* Alfabeta.
- Soedijarto. (2007). *Ilmu & Aplikasi Pendidikan* (Mohammad Ali (ed.)). PT Imperial Bhakti Utama.
- Wahyuni, I. A. G. S. (2024). *Jurnal Pendidikan MIPA. 14Wahyuni, 489–497.*
- Wulan, S. D., & Syahza, A. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality pada Mata Pelajaran Ekonomi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. 14(3), 4347–4360.*
- Yuspriyati, D. N., & Sabandar, Jozua, S. (2023). Pengembangan Lkpd Problem Based Learning Berbantuan Liveworksheet Pada Materi Aritmatika. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif, Vol.6 ,No.6. DOI 10.22460/Jpmi.V6i6.19904., 6(6), 2099–2110. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v6i6.19904>*
- Zhalila, Z., & Medika, G. H. (2024). *Pengembangan Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik ( E-LKPD ) Berbantuan Liveworksheets untuk Memfasilitasi Pencapaian Minat Belajar Matematika Peserta Didik di Kelas VII SMPN 3 Ampek Angkek. 08(October), 2424–2437.*
- Zinatul Makwa, Dian Pratiwi, et., al, K. I. I. (2025). *Model-model Pengembangan Diklat Vokasional* (K. Ida Farida (ed.)). Greenbook Publishing Indonesia.