

PENGEMBANGAN *E-LKPD* BERBASIS MODEL *GAME BASED LEARNING* BERBANTUAN *BLOOKET* PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DI SMA KELAS X

TESIS

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Meraih Gelar Magister pada
Program Studi Pascasarjana Pendidikan Agama Islam*



Oleh:

Zilfadlia Nirmala
2320010004

**PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
PASCASARJANA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
IMAM BONJOL PADANG
1446 H/2026 M**

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Zilfadlia Nirmala
NIM : 2320010004
Tempat dan Tanggal Lahir : Sintuk Barat / 22 Juni 1999
Pekerjaan : Mahasiswa
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Alamat : Korong Simpang Tigo, Kelurahan Sintuak
Kecamatan Sintuak Toboh Gadang, Kabupaten
Padang Pariaman.

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tesis saya yang berjudul **“Pengembangan E-LKPD Berbasis Model *Game Based Learning* Berbantuan *Blooket* Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik SMA Kelas X”** benar-benar karya asli saya tanpa meminta bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan dari tim pembimbing dan tidak melakukan plagiasi sesuai dengan **Kode Etik Mahasiswa Pasal 14 Ayat (2).**

Apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan dan kesalahan, hal tersebut sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya sendiri dan bersedia menerima sanksi sebagaimana tercantum dalam **Pasal 19 Ayat (4)** tentang kode etik mahasiswa, yaitu pencabutan gelar akademik dengan tidak hormat dan sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, 03 Februari 2026
Saya yang menyatakan

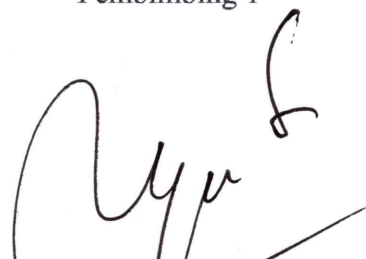


Zilfadlia Nirmala
NIM.2320010004

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Tesis dengan judul "**Pengembangan *E-LKPD* Berebasis Model *Game Based Learning* Berbantuan *Blooket* Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik Di SMA Kelas X**" disusun oleh Zilfadlia Nirmala NIM 2320010004. Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Pascasarjana, UIN Imam Bonjol Padang, telah memenuhi persyaratan ilmiah dan dapat disetujui untuk ke tahap sidang munaqasyah. Demikian persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan.

Padang, 30 Januari 2026

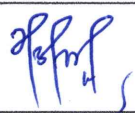
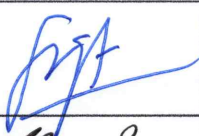
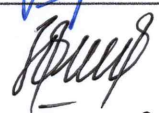
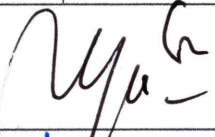
Pembimbing I	Pembimbing II
 <u>Dr. Milya Sari, S.Pd. M.Si.</u> NIP. 197306212000032002	 <u>Dr. Muhammad Zalnur, M.Ag.</u> NIP.197505152007101008

PERSETUJUAN TIM PENGUJI
SIDANG MUNAQASYAH

Tesis dengan judul : **Pengembangan E-LKPD Berbasis Model Game Based Learning Berbantuan Blooket Pada Pembelajaran PAI Dan Budi Pekerti Terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik Di SMA Kelas X** oleh **Zilfadhia Nirmala** NIM: **2320010004** Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri (UIN) Imam Bonjol Padang telah memenuhi persyaratan ilmiah dan diperbaiki sesuai saran dan kritikan dari Tim Penguji Sidang Munaqasyah Tesis yang dilaksanakan pada hari Senin 19 Februari 2026.

Padang, **03 Maret** 2026

Tim Penguji Sidang Munaqasyah Tesis

No.	Nama	Jabatan	Tanda Tangan
1	<u>Dr. Juliana Batubara, M. Pd., Kons</u> NIP.198509032011012015	Ketua sidang/ Penguji 1	
2	<u>Musalwa, M.Pd</u> NIP. 199207272019032035	Sekretaris Sidang/ Penguji 2	
3	<u>Prof. Dr. Nana Sepriyanti, M.Si</u> NIP.197809012005012002	Penguji 3	
4	<u>Dr. Hidayati, M.Pd</u> NIP.197201282000032001	Penguji 4	
5	<u>Dr. Milya Sari, S.Pd. M.Si</u> NIP.197306212000032002	Penguji 5	
6	<u>Dr. Muhammad Zalnur, M.Ag</u> NIP.197505152007101008	Penguji 6	

Mengetahui
Direktur Pascasarjana UIN Imam Bonjol Padang


Prof. Ahmad Wira, M.Si., M.Ag., Ph.D
NIP. 197112011996031002

ABSTRAK

Zilfadlia Nirmala. 2320010004. “Pengembangan *e*-LKPD Berbasis Model *Game based learning* Berbantuan *Blooket* pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik Di SMA Kelas X”. Program Studi Pendidikan Agama Islam Pascasarjana Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang. 2025

Fenomena yang terjadi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik cenderung lebih rendah dibandingkan dengan mata pelajaran lain, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar. Hal ini disebabkan oleh penggunaan bahan ajar yang masih bersifat konvensional, kurang melibatkan peserta didik secara aktif, serta belum sesuai dengan karakteristik peserta didik yang menyukai pembelajaran interaktif dan berbasis teknologi. Oleh karena itu, pengembangan *e*-LKPD berbasis model *Game based learning* berbantuan Blooket sebagai lembar kerja peserta didik yang interaktif dan berorientasi pada aktivitas belajar diharapkan mampu mendukung minat belajar serta mendukung pencapaian hasil belajar. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan *e*-LKPD berbasis *Game based learning* berbantuan Blooket yang valid, praktis, dan efektif pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang mengadaptasi model pengembangan Plomp, yang meliputi tiga tahap, yaitu *preliminary research*, *prototyping phase*, dan *assessment phase*. Tahap *preliminary research* meliputi studi literatur, analisis kebutuhan dan konteks, serta perancangan desain awal *e*-LKPD. Tahap *prototyping phase* meliputi perancangan prototipe *e*-LKPD, pelaksanaan evaluasi formatif, serta revisi prototipe berdasarkan hasil penilaian ahli dan uji coba terbatas. Tahap *assessment phase* dilakukan untuk memperoleh *e*-LKPD yang praktis dan efektif melalui uji coba lapangan. Data penelitian diperoleh melalui observasi keterlaksanaan pembelajaran, angket validasi dan kepraktisan, angket minat belajar, serta tes hasil belajar peserta didik. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *e*-LKPD berbasis *game based learning* berbantuan *blooket* yang dikembangkan telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Hasil validasi ahli menunjukkan bahwa *e*-LKPD memperoleh nilai rata-rata validitas sebesar 94,1% dengan kategori *sangat valid*, yang ditinjau dari aspek isi (97,5%), konstruk (92,8%), dan bahasa (92%). Hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa *e*-LKPD mudah digunakan dan dapat dilaksanakan dengan sangat baik dalam pembelajaran. Hal ini dibuktikan melalui hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran dengan skor rata-rata 4,16 pada kegiatan pendahuluan, 4,00 pada kegiatan inti, dan 4,50 pada kegiatan penutup, yang seluruhnya berada pada kategori *sangat praktis*. Selain itu, hasil angket keterbacaan menunjukkan bahwa *e*-LKPD dinilai mudah dipahami dan menarik oleh guru serta peserta didik. Keefektifan *e*-LKPD ditunjukkan oleh meningkatnya minat belajar peserta didik ke dalam kategori tinggi–sangat tinggi, serta tercapainya ketuntasan hasil belajar secara klasikal ($\geq 85\%$). Peserta didik juga memberikan respon positif terhadap penggunaan *e*-LKPD dan menunjukkan ketertarikan untuk menggunakan kembali bahan ajar tersebut dalam pembelajaran selanjutnya. Dengan demikian, *e*-LKPD berbasis model *game based learning* berbantuan *blooket* layak digunakan sebagai bahan ajar digital dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

ABSTRACT

Zilfadlia Nirmala. 2320010004. “*The Development of an e-LKPD Based on the Game based learning Model Assisted by Blooket on Students’ Interest and Learning Outcomes in Islamic Religious Education and Character Education for Grade X Senior High School Students.*” Islamic Religious Education Study Program, Graduate School, State Islamic University of Imam Bonjol Padang, 2025.

The phenomenon that occurs in the learning of Islamic Religious Education and Ethics shows that students' interest in learning tends to be lower compared to other subjects, so it has an impact on low learning outcomes. This is due to the use of teaching materials that are still conventional, do not actively involve students, and are not in accordance with the characteristics of students who like interactive and technology-based learning. Therefore, the development of *e-LKPD* based on the *Game based learning* model assisted by Blooket as an interactive and activity-oriented student worksheet is expected to be able to support learning interests and support the achievement of learning outcomes. This research aims to produce a valid, practical, and effective *e-LKPD* based on *Game based learning* assisted by Blooket in Islamic Religious Education and Ethics.

This study employed a research and development approach by adapting the Plomp development model, which consists of three stages: preliminary research, prototyping phase, and assessment phase. The preliminary research stage included literature review, needs and context analysis, and the design of the initial *e-LKPD* framework. The prototyping phase involved designing the *e-LKPD* prototype, conducting formative evaluations, and revising the prototype based on expert validation and limited trials. The assessment phase was conducted to obtain a practical and effective *e-LKPD* through field testing. Research data were collected through observations of learning implementation, validation and practicality questionnaires, student learning interest questionnaires, and learning outcome tests. The data were analyzed using descriptive quantitative and qualitative techniques.

The results of this study indicate that the developed *game based learning e-LKPD* supported by *blooket* meets the criteria of validity, practicality, and effectiveness. Expert validation results show that the *e-LKPD* achieved an average validity score of 94.1%, categorized as *very valid*, as assessed from the content aspect (97.5%), construct aspect (92.8%), and language aspect (92%). The practicality test results demonstrate that the *e-LKPD* is easy to use and can be implemented very well in the learning process. This is evidenced by the observation results of learning implementation, which obtained an average score of 4.16 for the introductory activities, 4.00 for the core activities, and 4.50 for the closing activities, all of which fall into the *very practical* category. Therefore, the *e-LKPD* based on the *game based learning* assisted by *blooket* is feasible to be used as a digital teaching material in Islamic Religious Education and Character Education learning.

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada semua hamba-Nya. Shalawat beriringan salam semoga selalu disampaikan kepada Baginda Muhammad shalallahu ‘alaihi wassalam, yang telah mewasiatkan untuk senantiasa berpegang teguh kepada dua pedoman yang ditinggalkan untuk umatnya, yaitu Al-Qur‘an dan Sunnah Rasul *shalallahu ‘alaihi wassalam*.

Tesis dengan judul “**Pengembangan *e*-LKPD Berbasis Model *Game based learning* Berbantuan *Blooket* Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik Di SMA Kelas X**”. Merupakan hasil karya ilmiah yang ditulis untuk memenuhi salah satu persyaratan mendapatkan gelar Magister Pendidikan (M.Pd) pada Prodi Pendidikan Agama Islam Pascasarjana UIN Imam Bonjol Padang.

Dalam penyelesaian tesis ini penulis sangat banyak mendapatkan bimbingan, motivasi, dan dukungan dari semua pihak baik secara moril maupun materil dari orang-orang yang sangat penulis cintai dan sayangi yang mengharapkan kesuksesan dan keberhasilan penulis. Berkat kemudahan yang Allah SWT berikan dan bantuan dari berbagai pihak akhirnya tesis ini dapat penulis selesaikan Untuk itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Ibu Dr. Milya Sari, S.Pd., M.Si selaku pembimbing I dan Bapak Dr. Muhammad Zalnur, M.Ag selaku pembimbing II, yang telah memberikan waktu dan kesempatan untuk membimbing serta mengarahkan penulis dengan penuh kesabaran dan rasa tanggung jawab dalam menyelesaikan tesis ini.
2. Ibu Prof. Nana Sepriyanti, M.Si dan Ibu Dr. Hidayati, M.Pd, selaku penguji yang telah memberikan kritik, saran, dan evaluasi yang membangun untuk perbaikan dalam penulisan tesis ini.
3. Ketua prodi PAI Ibu Dr. Juliana Batubara M.Pd, Kons dan sekretaris Prodi PAI Ibu Musalwa, M.Pd.
4. Bapak Drs. Ilman Nasution, MA., Ibu Drs. Widya Sari, MA., Bapak Dr.

Iipi Zukdi, M.Pd., Ibu Dr. Zulvia Trinova, S.Ag. M.Pd. dan Bapak Dr. Abdul Basit, M.Pd yang sudah menjadi validator instrumen penelitian tesis ini.

5. Ibu Prof. Dr Martin Kustati, M.Pd selaku Rektor Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang yang telah menyediakan fasilitas dalam menyelesaikan studi pada program pascasarjana UIN Imam Bonjol Padang.
6. Bapak Prof. Ahmad Wira, M.Ag. Ph.D. selaku Direktur Pascasarjana beserta seluruh dosen dan staff serta jajarannya yang memberikan pelayanan kepada penulis dalam kesuksesan perjalanan perkuliahan sampai penyelesaian tesis ini.
7. Pimpinan dan seluruh karyawan dan karyawan perpustakaan UIN Imam Bonjol Padang yang telah berkenan meminjamkan buku-buku dan bahan lainnya dalam penyelesaian tesis ini.
8. Ibu Dra. Rahmawati, M.Si selaku kepala sekolah dan Ibu Dharmayulis, S.Ag., Gr. selaku Guru PAI-BP di SMAN 1 Enam Lingkung yang telah memberikan informasi lengkap kepada penulis, serta peserta didik kelas X.E2 dan X.E8 yang berpartisipasi dalam penyelesaian tesis ini.

Teristimewa kepada Ayahanda Idir dan Ibunda Tercinta Ellia Kontesa dan yang selalu menyayangi dan mendukung demi penyelesaian tesis ini serta saudaraku Muhammad Rafel dan Aulia Fia Nurrahma. Serta seluruh keluarga besar yang selalu mendukung yang tidak bisa disebutkan namanya satu-persatu.

Teman-teman Pascasarjana UIN Imam Bonjol PAI BP 23 terkhususnya rekan kelas PAI A, rekan-rekan kos buk pit tercinta yang selalu ada dan menjadi tempat untuk saling menguatkan serta para sahabat Muthia Azizah, Nuri Muhtri Dewi, Arni Sopianti, Sania, Dearnir Nurhasnah Sinaga, Ririn Yonli Karlina, Rama Sani, Rahmah Hayati, dan Yesi Gusmita yang menemani selama proses penulisan tesis ini.

Do'a dan harapan penulis. Semoga Allah SWT memberikan balasan yang berlipat ganda dan menjadi amal shaleh kepada semua yang telah berpartisipasi.

Terakhir penulis berharap semoga tesis ini dapat bermanfaat terutama dalam peningkatan kualitas pendidikan. *Amiin yaarabbal 'alamiin.*

Padang, 26 Februari 2026



Zilfadlia Nirmala
NIM. 2320010004

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	iii
DAFTAR GAMBAR	iii
DAFTAR GRAFIK	iii
DAFTAR LAMPIRAN	iii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah	11
1.3. Batasan Masalah	12
1.4. Rumusan Masalah	13
1.5. Tujuan Penelitian	13
1.6. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	14
1.7. Manfaat Penelitian	14
1.8. Asumsi Pengembangan	15
1.9. Definisi Operasional	15
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	18
2.1. Kajian Teori	18
2.1.1.1. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti	18
2.1.2. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)	46
1.1.3. Model <i>Game Based Learning</i>	55
1.1.4. Blooket	67
1.1.5. Minat Belajar	69
2.1.6. Hasil belajar	76

2.2.	Penelitian Relevan.....	83
2.3.	Kualitas Produk.....	85
2.3.	Kerangka Berfikir.....	87
BAB III METODE PENELITIAN.....		90
3.1.	Jenis Penelitian.....	90
3.2.	Model dan Prosedur Pengembangan.....	90
3.3.	Uji Coba Produk.....	97
3.4.	Subjek Uji Coba.....	98
3.5.	Jenis Data	99
3.6.	Teknik Pengumpulan Data.....	99
3.7.	Instrumen Penelitian.....	101
3.8.	Teknik Analisis Data.....	104
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		112
4.1.	Hasil Penelitian	112
4.1.1.	Tahap Pendahuluan (Preliminary Research).....	112
4.1.2.	Fase Pengembangan (Development of Prototype Phase).....	122
4.1.3.	Tahap Penilaian (<i>Assesment Phase</i>).....	140
4.2.	Pembahasan.....	150
4.3.	Keterbatasan Pengembangan Produk.....	164
BAB V PENUTUP.....		166
5.1.	Kesimpulan	166
5.2.	Implikasi.....	166
5.3.	Saran.....	168
DAFTAR PUSTAKA		169
LAMPIRAN.....		182

DAFTAR TABEL

Table 1.1 Rekapitulasi Asemen Formatif pada Materi Asuransi, Bank dan Koperasi Syariah di Kelas X Tahun Ajaran 2024/2025.....	5
Tabel 2. 1 Jenis dan Indicator Hasil Belajar menurut Muhibbin, (2003).....	79
Tabel 2. 2 Hasil Belajar Kognitif Berdasarkan Materi Asuransi, Bank Dan Koperasi Syariah	80
Tabel 2. 3 Kriteria Kualitas Produk	86
Tabel 3. 1 Langkah-Langkah <i>Preliminary Research</i>	92
Tabel 3. 2 Tahapan Evaluasi Formatif	90
Tabel 3. 3 Tahap Evaluasi Sumatif	91
Tabel 3. 4 Kaitan Kriteria Kualitas Produk dengan Tahapan Penelitian	92
Tabel 3. 5 Langkah-langkah Pengembangan <i>e-LKPD</i> Berbasis Model <i>Game based learning</i> Berbantuan <i>Blooket</i>	96
Tabel 3. 6 Instrumen Penelitian	102
Tabel 3. 7 Ringkasan hasil uji validasi dan reliabilitas instrumen penelitian	101
Tabel 3. 8 Kriteria Nilai Rerata Skor Validitas.....	102
Tabel 3. 9 Kategori Kepraktisan <i>e-LKPD</i> Berbasis Model <i>Game based learning</i> Berbantuan <i>Blooket</i>	107
Tabel 3. 10 Desain <i>One-Shot Case Study</i>	107
Tabel 3. 11 Distribusi Jumlah Peserta Didik Kelas X di SMA N 1 Enam Lingsung	108
Tabel 3. 12 Indikator Tingkat Keefektifan Hasil Belajar.....	109
Tabel 3. 13 Skor Jawaban Responden.....	107
Tabel 3.14 Kriteria interpretasi Skor Minta Belajar Peserta Didik terhadap Keefektifan <i>e-LKPD</i>	107
Tabel 4. 1 Ringkasan hasil wawancara analisis kebutuhan guru	113
Tabel 4. 2 Ringkasan hasil wawancara kebutuhan peserta didik	114
Tabel 4. 3 Aspek Pendukung Pengembangan <i>E-LKPD</i> berbasis Model <i>Game based learning</i> berbantuan <i>Blooket</i>	121
Tabel 4. 4 Rancangan <i>e-LKPD</i> berbasis model <i>game based learning</i> berbantuan <i>blooket</i>	124
Tabel 4. 5 Nama-Nama Validator	131
Tabel 4. 6 Hasil Rata-Rata Nilai Validasi Produk Oleh Validator	135
Tabel 4. 7 Saran perbaikan dari validator dan hasil revisi <i>e-LKPD</i>	136
Tabel 4. 8 Ringkasan Hasil Uji Prktikalitas Keterlaksanaan <i>E-LKPD</i>	141
Tabel 4. 9 Statistik Deskriptif Hasil Praktikalitas Keterbacaan Pendidik.....	143
Tabel 4. 10 Komentar Praktisi	144
Tabel 4. 11 Statistik Deskriptif Hasil Praktikalitas Keterbacaan Peserta Didik ..	145
Tabel 4. 12 Komentar Praktisi	146
Tabel 4. 13 Hasil Uji Praktikalitas Keterbacaan	146
Tabel 4. 14 Statistik Deskriptif Hasil Efektivitas Minat Belajar Peserta Didik...	148
Tabel 4. 15 Distribusi Nilai Hasil Belajar Peserta Didik	149
Tabel 4. 16 Statistik Deskriptif Hasil Eefektivitas Hasil Belajar Peserta Didik ..	149

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Jenis-jenis permainan di blooket	68
Gambar 2. 2 Kerangka berpikir.....	89

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4. 1 Hasil Uji Validasi Materi.....	132
Grafik 4. 2 Hasil Uji Validasi Konstruksi Aspek Karakteristik <i>E</i> -LKPD.....	133
Grafik 4. 3 Hasil Uji Validasi Konstruksi Aspek Elemen Mutu <i>E</i> -LKPD.....	133
Grafik 4. 4 Hasil Uji Validasi Konstruksi Aspek memenuhi Kurikulum Merdeka	134
Grafik 4. 5 Hasil Uji Validasi Bahasa.....	135
Grafik 4. 7 Hasil Uji Praktikalitas Keterbacaan Pendidik.....	143
Grafik 4. 8 Hasil Uji Praktikalitas Keterbacaan Peserta Didik	145
Grafik 4. 9 Hasil Uji Efektivitas Minat Belajar Peserta Didik.....	148

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I. 1 Pedoman Wawancara	183
Lampiran I. 2 Nama validator produk.....	185
Lampiran I. 3 Instrumen validasi angket validitas materi/isi	186
Lampiran I. 4 Instrumen validasi angket validitas kosntruksi	188
Lampiran I. 5 Instrumen validasi angket validitas bahasa	190
Lampiran I. 6 Hasil validasi dan reliabelitas angket validitas materi/isi	192
Lampiran I. 7 Hasil validasi dan reliabelitas angket validitas konstruksi.....	194
Lampiran I. 8 Hasil validasi dan reliabelitas angket validitas bahasa.....	196
Lampiran I. 9 Kisi-kisi angket validitas	198
Lampiran I. 10 Instrumen validasi materi/isi	199
Lampiran I. 11 Hasil Instrumen validasi materi/isi	201
Lampiran I. 12 Instrumen validasi konstruksi.....	202
Lampiran I. 13 Hasil Instrumen validasi konstruksi.....	205
Lampiran I. 14 Instrumen validasi Bahasa.....	206
Lampiran I. 15 Hasil Instrumen validasi Bahasa	208
Lampiran II. 1 Daftar nama Praktisi	208
Lampiran II. 2 Kisi-kisi instrument praktikalitas	210
Lampiran II. 3 Instrumen angket praktikalitas pendidik	213
Lampiran II. 4 Data kuantitatif uji praktikalitas pendidik	215
Lampiran II. 5 Sampel Instrumen angket praktikalitas pendidik	216
Lampiran II. 6 Instrumen angket praktikalitas peserta didik	221
Lampiran II. 7 Data kuantitatif uji praktikalitas peserta didik	224
Lampiran II. 8 Sampel Instrumen angket praktikalitas peserta didik	226
Lampiran II. 9 Daftar nama peserta didik uji efektivitas	230
Lampiran II. 10 Kisi-kisi angket minat belajar peserta didik.....	231
Lampiran II. 11 Instrumen angket efektivitas minat belajar peserta didik	232
Lampiran II. 12 Data kuantitatif uji efektivitas minat belajar peserta didik	235
Lampiran II. 13 Sampel Instrumen angket efektivitas minat belajar peserta didik	238
Lampiran II. 14 Kisi-kisi penilaian akhir hasil belajar	244
Lampiran II. 15 Data kuantitatif penilaian Akhir uji efektivitas hasil belajar peserta didik.....	246
Lampiran III. 1 Surat Izin Penelitian.....	247
Lampiran III. 2 Surat balasan dari sekola SMAN 1 Enam Lingkung.....	248
Lampiran IV. 1 Link dan barkot e-LKPD.....	249
Lampiran IV. 2 E-LKPD.....	251
Lampiran V. 1 Dokumentasi	281