

**PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA MURID BERBASIS
DISCOVERY LEARNING PADA MATA PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI
PEKERTI DI SMA NEGERI 1
SINUNUKAN**



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Mencapai Gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd) Pada Program Studi
Pendidikan Agama Islam

Oleh:

Isma Rohayani
NIM: 22010054

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
MANDAILING NATAL
TAHUN 2026**

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing Skripsi atas nama Isma Rohayani, Nim. 22010054, dengan Judul “: Pengembangan Lembar Kerja Murid Berbasis *Discovery Learning* pada Mata Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMA Negeri 1 Sinunukan”. Memandang bahwa Skripsi yang Bersangkutan Telah Memenuhi untuk diajukan Sidang Munaqasyah.

Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Panyabungan, 11 Agustus 2026

Pembimbing I

Dr. H. Hasman, S.Pd.I., M.A
NIP. 197807191997121001

Pembimbing II

Fuji Pratami, M.Pd
NIP. 199212202019082001

Al
18-08/
2026

STAIN MADINA

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Isma Rohayani
Nim : 22010054
Tempat/Tgl Lahir : Desa Airapa, 14 Maret 2002
Pekerjaan : Mahasiswa
Alamat : Airapa

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang berjudul
“Pengembangan Lembar Kerja Murid Berbasis *Discovery Learning* Pada Maa
Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMA Negeri 1
Sinunukan”, kecuali kutipan-kutipan yang disebutkan sumbernya. Apabila terjadi
kesalahan dan kekeliruan di dalamnya, sepenuhnya menjadi tanggungjawab saya.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat dengan sesungguhnya

Panyabungan, 14 Agustus 2026

Yang membuat pernyataan,



Isma Rohayani

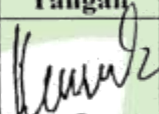
NIM. 22010054

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi ini berjudul “**Pengembangan Lembar Kerja Murid Berbasis *Discovery Learning* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMA Negeri 1 Sinunukan**” a.n Isma Rohayani NIM. 22010054, Program Studi Pendidikan Agama Islam telah di Munaqasyahkan dalam sidang Munaqasyah Program Sarjana Pendidikan (S.Pd) di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Mandailing Natal yang dilaksanakan tanggal 21 Agustus 2026.

Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat digunakan seperlunya.

NO	Nama/NIP Penguji	Jabatan dalam TIM	Tanda Tangan	Tanggal Persetujuan
1	Khairurrijal, M.Pd NIP. 199105302019081001	Penguji I		21/08.26
2	Dr. Muhammad Ikbal, M.Pd.I NIP. 198506262019031005	Penguji II		21-08-2026
3	Dr. H.Kasman, S.Pd.I, M.A NIP. 197807191997121001	Penguji III		02-09 / 2026
4	Fuji Pratami, M.Pd NIP. 199212202019082001	Penguji IV		02 / 09 2026



ABTRACT

This study was prompted by the use of conventional teaching materials in the teaching of Islamic Education and Moral Education (PAI-BP) at SMA Negeri 1 Sinunukan. This has resulted in students' involvement and enthusiasm in the learning process being suboptimal. Therefore, the aim of this study is to develop Student Work Sheets (LKM) based on Discovery Learning for the PAI-BP subject in Year 11, as well as to determine the level of validity of the developed product. The study used the Research and Development (R&D) method with the 4-D development model, which includes the Define, Design, Develop, and Disseminate stages. However, this study was limited to the Develop stage. The Define stage involved analysing needs, students, tasks, concepts, and formulating learning objectives. The Design stage involved the development of the structure, content, Discovery Learning activities, LKM layout, and the addition of a QR code linked to videos, audio, and interactive quizzes. The Develop stage involved validating and revising the product based on the validator's feedback. The research instrument used a validation questionnaire with a Likert scale, while the data analysis was performed descriptively. The results of the study show that the LKM based on Discovery Learning developed obtained a validity percentage of 90.6%, falling into the 'very valid' category. Therefore, the developed Discovery Learning-based LKM is considered highly valid and suitable for use as supplementary teaching material in PAI-BP classes for 11th grade students at SMA Negeri 1 Sinunukan.

Keywords: *Student Work Sheet, Discovery Learning, Islamic Religious Education and Moral Education.*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh penggunaan bahan ajar yang masih bersifat konvensional pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP) di SMA Negeri 1 Sinunukan. Kondisi tersebut menyebabkan keterlibatan dan antusiasme murid dalam proses pembelajaran belum optimal. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Lembar Kerja Murid (LKM) berbasis *Discovery Learning* pada mata pelajaran PAI-BP kelas XI serta mengetahui tingkat validitas produk yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan 4-D yang meliputi tahap *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate*. Namun, penelitian ini dibatasi sampai tahap *Develop*. Pada tahap *Define* dilakukan analisis kebutuhan, analisis murid, analisis tugas, analisis konsep, dan perumusan tujuan pembelajaran. Tahap *Design* meliputi penyusunan struktur, materi, aktivitas *Discovery Learning*, tampilan LKM, serta penambahan *QR Code* yang terhubung dengan video, audio, dan kuis interaktif. Tahap *Develop* dilakukan melalui validasi dan revisi produk berdasarkan saran validator. Instrumen penelitian menggunakan angket validasi dengan skala Likert, sedangkan analisis data dilakukan secara deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa LKM berbasis *Discovery Learning* yang dikembangkan memperoleh persentase validitas sebesar 90,6% dengan kategori sangat valid. Dengan demikian, LKM berbasis *Discovery Learning* yang dikembangkan dinyatakan sangat valid dan layak digunakan sebagai bahan ajar pendukung dalam pembelajaran PAI-BP kelas XI SMA Negeri 1 Sinunukan.

Kata kunci: *Lembar Kerja Murid, Discovery Learning, Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.*

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh..

Puji dan Syukur senantiasa kita panjatkan kehadiratnya Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan nikmat-Nya yang selalu diberikan kepada seluruh hamba-Nya. Shalawat beserta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada Baginda Rasulullah Muhammad SAW beserta Keluarga, para sahabat dan umatnya, dimana beliau merupakan suri teladan dan seorang pendidik sejati bagi umat Islam diseluruh dunia. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam. dengan Judul “Pengembangan Lembar Kerja Murid Berbasis *Discovery Learning* Pada Maa Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMA Negeri 1 Sinunukan”, Banyak hal yang kekurangan didapatkan dalam skripsi ini yang dikarenakan keterbatasan serta kemampuan dalam penyusunan dan penulisan karya ilmiah ini. Sehingga hal itu tidak lepas dari bantuan, motivasi, bimbingan, arahan serta do'a dari orang tua, dosen pembimbing dan pihak-pihak lainnya. Oleh karena itu dengan kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Bapak/Ibu/Sdr/i:

1. Dr. Mara Samin Lubis, M.Ed, selaku ketua STAIN Mandailing Natal.
2. Dr. Muhammad Ikbil, M.Pd, selaku Wakil Ketua Bidang Akademik dan Kelembagaan STAIN Mandailing Natal serta selaku Dosen Penasihat Akademik Penulis.
3. Dr. Irma Suryani Siregar, M.A, selaku Wakil Ketua Bidang Administrasi Umum, Perencanaan dan Keuangan STAIN Mandailing Natal.
4. Dr. Faisal Musa S.Ag., M.Pd, selaku Wakil Ketua Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama STAIN Mandailing Natal.
5. Ali Jusri Pohan, M.Pd.I, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam yang telah memberikan persetujuan kepada penulis untuk Menyusun skripsi.

6. Dr. H. Kasman, S.Pd. I, M.A, selaku Dosen Pembimbing I telah memberikan arahan kepada penulis ditengah kesibukann, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Fuji Pratami, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing II telah memberikan arahan kepada penulis ditengah kesibukann, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
8. Segenap Dosen dan Civitas Akademik Program Studi Pendidikan Agama Islam STAIN Mandailing Natal.
9. Ihsan Nasution, S.Pd, selaku kepala Sekolah Menengah Atas Negeri (SMAN) 1 Sinunukan, yang telah memberikan kesempatan kepada penulis melakukan penelitian di SMAN 1 Sinunukan.
10. Pahdi Lubis, S.Pd. I, Selaku guru pengampu mata pelajaran PAI-BP yang telah membantu dan bekerja sama dalam penelitian yang dilakukan penulis.
11. Ayahanda Supratman dan Ibunda Nurhaya tercinta yang telah ikhlas memberikan izin, perhatian, materi, curahan kasih saya semangat, bimbingan tiada henti serta do'a yang selalu menjadi kekuatan bagi penulis sehingga diberikan kemudahan untuk mencapai cita-cita.
12. Kakak Nilma Sariyanti yang selalu memberikan semangat serta selalu mendorong penulis agar tidak mudah menyerah dengan segala hal yang dihadapi dan selalu memberikan semangat berupa materi dan juga nasehat.
13. Teman-Teman Sarjana PAI-B 2022 yang telah menjadi keluarga, teman diskusi rekan-rekan perjuangan selama menjalankan studi di STAIN Mandailing Natal.
14. Semua Pihak yang tiada henti mendoakan dan telah membantu terwujudnya keberhasilan dan kesuksesan dalam menjalankan dan menyelesaikan tugas akhir skripsi ini.

Tiada untaian kata yang penulis bisa penulis sampaikan selain terima kasih sebesar-besarnya. Semoga Allah SWT selalu melimpahkan rahmat dan balasan kebaikan yang tiada tara kepada semua pihak yang telah membantu penulis hingga terselesaikannya skripsi ini. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan dan jauh dari

kesempurnaan, namun penulis terus berusaha untuk membuat yang terbaik. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati dan dengan tangan terbuka penulis mengharapkan adanya kritik dan saran yang bersifat membangun dari para pembaca skripsi ini. Akhirnya dengan harapan keridhaan Allah SWT, skripsi ini memberikan manfaat bagi kita semua. *Aamiin Yaa Rabbal Aalamiin.*

Akhirul Kalam,

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Panyabungan, 13 Agustus 2026

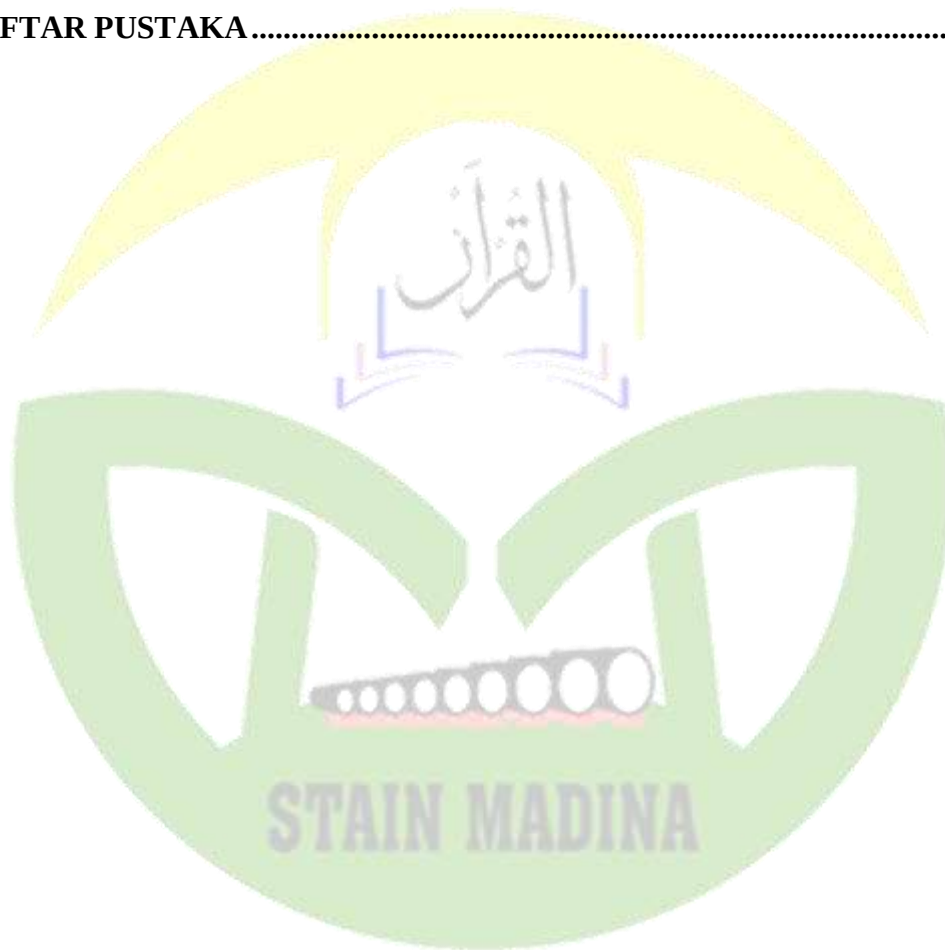

Isma Rohayani
NIM. 22010054



DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	i
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	ii
LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI.....	iii
ABTRACT.....	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Pembatasan Masalah	4
D. Perumusan Masalah.....	4
E. Spesifikasi Produk yang Dihasilkan.....	4
F. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	5
BAB II LANDASAN TEORI	8
A. Deskripsi Teoritik.....	8
B. Hasil Penelitian yang Relevan.....	21
C. Kerangka Berpikir	24
BAB III METODE PENELITIAN	25
A. Model Pengembangan	25
B. Prosedur Pengembangan	25
C. Subjek Produk	26
D. Jenis Data	27
E. Instrumen Penelitian.....	27
F. Teknik Analisis Data.....	28

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	30
A. Deskripsi Hasil Pengembangan.....	30
B. Deskripsi Analisis Data Hasil Produk.....	71
C. Kajian Produk Akhir	72
BAB V PENUTUP.....	75
A. Kesimpulan.....	75
B. Saran.....	76
DAFTAR PUSTAKA.....	78



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Instrumen Validitas	27
Tabel 3. 2 Kriteria Hasil Uji Validitas	29
Tabel 4. 1 Indikator Angket Validasi LKM	46
Tabel 4. 2 Sebelum dan Sesudah Revisi LKM	48
Tabel 4. 3 Data Hasil Validasi Buku Ajar PAI-BP	72



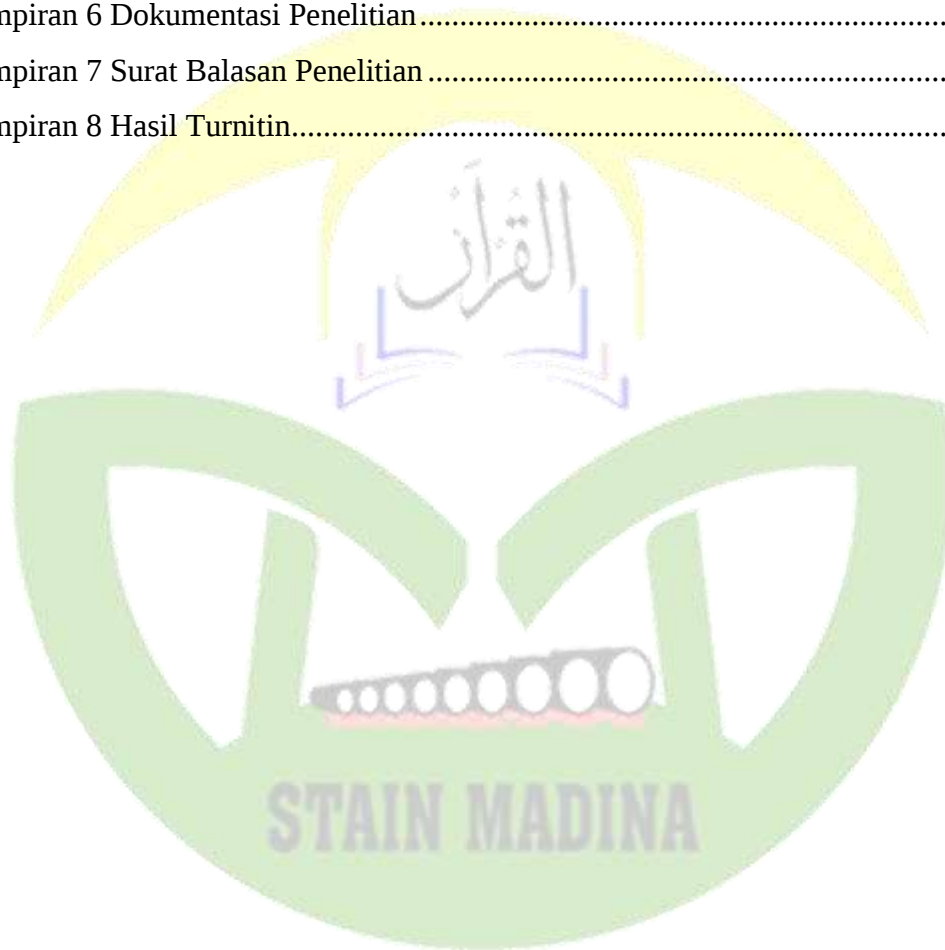
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	24
Gambar 4. 1 Tampilan Sampul	35
Gambar 4. 2 Tampilan Daftar Isi	36
Gambar 4. 3 Tampilan Petunjuk Penggunaan.....	37
Gambar 4. 4 Tampilan Capaian dan Tujuan Pembelajaran.....	38
Gambar 4. 5 Tampilan Materi Pembelajaran	39
Gambar 4. 6 Tampilan Kegiatan Pembelajaran	40
Gambar 4. 7 Tampilan Latihan Soal	41
Gambar 4. 8 Tampilan Penilaian.....	42
Gambar 4. 9 Tampilan Refleksi	43
Gambar 4. 10 Tampilan Kunci Jawaban.....	44
Gambar 4. 11 Tampilan Daftar Pustaka.....	45



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 SK Pembimbing.....	81
Lampiran 2 Surat Penelitian.....	83
Lampiran 3 Surat Permohonan Validasi	84
Lampiran 4 Angket Validasi Dosen.....	85
Lampiran 5 Angket Validasi Guru PAI-BP	93
Lampiran 6 Dokumentasi Penelitian.....	96
Lampiran 7 Surat Balasan Penelitian	97
Lampiran 8 Hasil Turnitin.....	98



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan kegiatan proses belajar mengajar di kelas. Bahan ajar yang dimaksud berupa tertulis maupun bahan tidak tertulis. Bahan ajar biasanya dilengkapi dengan pedoman murid dan pedoman guru. Pedoman-pedoman ini berguna untuk mempermudah murid maupun guru untuk menggunakan bahan ajar yang sudah dikembangkan. Bahan ajar adalah salah satu dari beberapa alat pembelajaran. dalam kegiatan pembelajaran bahan ajar berperan penting bagi guru sebagai isi dari materi yang akan disampaikan guru kepada murid. maka dari itu bahan ajar menjadi penting untuk dipahami para guru. Bahan ajar menurut prastowo adalah bahan-bahan atau materi pelajaran yang disusun secara sistematis yang digunakan guru dan murid dalam proses pembelajaran. adapun menurut majid bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar (Ajar, 2021).

Bahan ajar juga dapat diartikan sebagai suatu bahan atau materi pelajaran yang disusun secara sistematis, yang digunakan guru dan murid dalam proses pembelajaran. Bahan ajar memiliki sifat yang sangat unik. Unik di sini bermaksud bahwa, bahan ajar hanya dapat digunakan untuk kalangan tertentu dalam pembelajaran tertentu (kembali pada hakikat bahan ajar yang disusun secara sistematis). Jika buku, video, atau materi lain yang beredar di pasaran berisi materi pelajaran, namun tidak disusun secara sistematis, maka buku, video, atau materi lain tersebut tidak dapat dikatakan sebagai bahan ajar (Waraulia, 2020).

Bahan ajar juga memiliki istilah yang berbeda-beda yang diberikan oleh para ahli. Istilah yang banyak digunakan dalam kajian desain intruksional adalah *intruktional materials* (bahan pembelajaran) yang

mencakup seluruh bentuk-bentuk pembelajaran seperti petunjuk bagi instruktur, modul murid, *overhead transparencies* (OHP), *videotapes*, format multimedia berbasis komputer, dan *web pages* untuk pendidikan jarak jauh (Thoib, 2021).

Discovery Learnig merupakan model yang mengembangkan pembelajaran aktif murid dengan penemuan diri, partisipasi, dan hasil yang diperoleh bertahan lama dalam ingatan dan murid tidak mudah dilupakan, berkat model penemuan murid juga dapat belajar berpikir analitis dan mencoba memecahkan masalahnya sendiri. Model *Discovery Learnig* merupakan teori belajar yang diartikan sebagai proses belajar yang terjadi ketika murid tidak disajikan dalam bentuk final, tapi murid diminta untuk mengorganisasikan dirinya (Anggit Grahito Wicaksono, 2022).

Discovery Learning adalah proses menemukan rancangan melalui serangkaian pembelajaran atau informasi yang diperoleh dari pengamatan atau percobaan. Model pembelajaran *Discovery* merupakan suatu model pembelajaran yang mengaitkan permasalahan yang terjadi di dunia nyata. *Discovery Learning* adalah gaya belajar aktif berpartisipasi, bukan hanya menerima pengetahuan pasif. *Discovery Learning* juga merupakan proses pembelajaran yang mendorong murid untuk sampai pada suatu kesimpulan berdasarkan aktifitas dan pengamatan sendiri (Nadia Rahma dkk, 2024).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti proses pembelajaran Pai-bp di SMA Negeri 1 Sinunukan, ditemukan belajar murid masih berada pada kategori rendah. Hal ini terlihat dari sikap murid yang kurang antusias saat pembelajaran berlangsung, kurangnya partisipasi dalam diskusi, serta kecenderungan murid untuk lebih tertarik pada penggunaan smartphone untuk aktivitas di luar pembelajaran. Ironisnya, perangkat teknologi yang sebenarnya berpotensi menjadi media pembelajaran justru belum dimanfaatkan secara optimal oleh guru sebagai bagian dari bahan ajar yang inovatif. Oleh karena itu, diperlukan suatu upaya inovatif dalam mengembangkan bahan ajar yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga mampu menarik perhatian murid. Salah

satu inovasi yang dapat dilakukan adalah menggunakan lembar kerja murid dengan model *discovery learning*.

Sesuai dengan penelitian yang diteliti oleh Faizah Nurrahma (2025), dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Discovery Learning* untuk meningkatkan Minat Belajar murid pada Mata Pelajaran PAI di SMAN 15 Surabaya” mengatakan bahwa minat belajar murid pada mata pelajaran PAI kelas X SMAN 15 Surabaya antara kelas eksperimen X-9 dan kelas X-8 memiliki perbedaan, namun berkategori sangat baik yang dibuktikan melalui hasil persentase angket pada uji coba di kelas eksperimen mencapai 87,26% dengan kategori sangat baik, sedangkan kelas kontrol memperoleh 81% dengan kategori sangat baik. Terlihat dari hasil penelitian tersebut bahwa dengan menggunakan bahan ajar berbasis *Discovery Learning* Pada mata Pelajaran Pai-BP. Penelitian ini penting dilakukan untuk menghasilkan bahan ajar yang tidak hanya efektif dalam menyampaikan materi, tetapi juga mampu menciptakan pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan era digital. Berdasarkan dari latar belakang yang telah diuraikan peneliti melakukan kajian melalui penelitian pengembangan yang berjudul “**Pengembangan Lembar Kerja Murid Berbasis *Discovery Learning* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 1 Sinunukan**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari beberapa uraian yang dikemukakan pada latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Guru belum mengembangkan bahan ajar yang inovatif dan sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini.
2. Belum tersedia lembar kerja murid berbasis *discovery learning* yang dirancang khusus untuk mendukung pembelajaran di SMA Negeri 1 Sinunukan.

3. Lembar kerja murid yang digunakan dalam pembelajaran masih bersifat konvensional dan kurang menarik perhatian murid.

C. Pembatasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada pengembangan lembar kerja murid (LKM) berbasis *Discovery Learning* pada mata Pelajaran pendidikan agama Islam budi pekerti kelas XI SMA Negeri 1 Sinunukan. Pengembangan produk hanya mencakup perancangan dan uji tingkat validitas.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan dari uraian yang telah dikemukakan pada latar belakang masalah di atas, maka dapat dipaparkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan lembar kerja murid (LKM) berbasis *Discovery Learning* pada Mata Pelajaran PAI-BP kelas XI SMA Negeri 1 Sinunukan.
2. Bagaimana Tingkat validitas Lembar Kerja murid (LKM) berbasis *Discovery Learning* pada Mata Pelajaran PAI-BP kelas XI SMA Negeri 1 Sinunukan.

E. Spesifikasi Produk yang Dihasilkan

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan berbentuk bahan ajar kemudian akan dikembangkan menjadi sebuah media pembelajaran PAI-BP berbasis *Discovery Learning* dan juga berbentuk dalam sebuah LKM yang akan dapat digunakan oleh guru dan murid.

1. Jenis produk berupa LKM pada mata Pelajaran Pendidikan agama Islam budi pekerti cetak berbasis *Discovery Learning* . LKM merupakan bahan ajar cetak yang berisi petunjuk, materi, aktivitas, dan latihan yang dirancang agar murid dapat belajar secara aktif, baik secara mandiri maupun dengan bimbingan guru.

2. Komponen LKM : Sampul, cover, daftar isi, petunjuk penggunaan LKM, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, evaluasi/tes, kunci jawaban, refleksi, penilaian dan daftar Pustaka.
3. Karakteristik *Discovery Learning* : Berpusat pada murid, murid aktif mengamati, mengumpulkan informasi, dan menarik kesimpulan, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, dan kreatif.
4. Karakteristik tampilan LKM : Desain sampul Menarik dan sesuai tema materi, menggunakan kombinasi warna yang nyaman dilihat, huruf mudah dibaca, tata letak rapi.
5. Karakteristik isi LKM : Sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran, materi disajikan secara berurutan, menggunakan bahasa yang mudah dipahami.
6. Keunggulan Produk : Membantu murid aktif dalam pembelajaran, memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran, mendorong kemampuan berfikir kritis, dapat digunakan dalam pembelajaran dikelas maupun mandiri.
7. Semua bagian LKM akan didesain melalui aplikasi canva.
8. Bentuk fisik dari LKM ini adalah media cetak.
9. Isi LKM akan disesuaikan dengan penambahan penggunaan QR Code yang terhubung dengan media pembelajaran berupa video, audio, maupun kuis interaktif yang relevan dengan materi pembelajaran.
10. Pembuatan LKM menggunakan aplikasi Canva.

F. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Untuk mendeskripsikan proses pengembangan lembar kerja murid (LKM) kelas XI berbasis *discovery learning* pada mata Pelajaran Pai-BP di SMA Negeri 1 Sinunukan

- b. Untuk mengetahui validitas lembar kerja murid kelas (LKM) XI berbasis *Discovery Learning* pada mata Pelajaran Pai-BP di SMA Negeri 1 Sinunukan.

2. Kegunaan penelitian

Kegunaan atau manfaat yang diperoleh dari penelitian ini ada dua macam yaitu manfaat teoritis dan praktis.

a. Manfaat teoritis:

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam bidang pengembangan bahan ajar berbasis teknologi. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan penggunaan *Discovery Learning* dalam pembelajaran serta pengaruhnya terhadap minat belajar murid.

b. Manfaat praktis:

1) Bagi peneliti

Kegiatan pengembangan bahan ajar berbasis *Discovery Learning* dalam pembelajaran PAI-BP berkontribusi pada peningkatan kompetensi peneliti, baik dari aspek pengetahuan maupun keterampilan dalam merancang perangkat pembelajaran. Lebih jauh, hasil yang diperoleh dapat dijadikan sebagai dasar implementasi dalam bentuk penelitian dan pengembangan berikutnya.

2) Bagi murid

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa melalui penggunaan LKM berbasis *Discovery Learning* yang lebih menarik dan interaktif. Selain itu, siswa dapat lebih mudah memahami materi karena didukung oleh berbagai sumber belajar digital seperti video, audio dan latihan interaktif.

3) Bagi guru

Penelitian ini dapat menjadi alternatif bagi guru dalam mengembangkan bahan ajar yang inovatif dan berbasis teknologi. Guru juga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memanfaatkan *Discovery Learning* sebagai media pembelajaran yang lebih menarik dan efektif.

4) Bagi sekolah

Penelitian ini berfungsi sebagai sumbangan referensi bagi sekolah dalam merancang strategi perbaikan proses pembelajaran. Implementasi hasil penelitian diharapkan tidak hanya meningkatkan mutu pembelajaran secara keseluruhan, tetapi juga mendukung pengembangan kualitas serta kompetensi guru dalam menjalankan tugas profesionalnya.

