

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memegang peranan strategis dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia Indonesia. Pada abad ke-21, paradigma pendidikan tidak lagi hanya menekankan pada penguasaan pengetahuan faktual, tetapi juga pada pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi (*Higher order thinking skills/HOTS*), terutama kemampuan berpikir kritis. Kemampuan berpikir kritis diperlukan agar peserta didik mampu menganalisis informasi secara logis, mengevaluasi argumen, serta mengambil keputusan yang tepat dalam kehidupan nyata.¹ Namun demikian, berbagai kajian menunjukkan bahwa kualitas pembelajaran di Indonesia masih menghadapi sejumlah permasalahan mendasar.

Proses pembelajaran di sekolah masih cenderung berpusat pada guru (*teacher centered*), menekankan hafalan, serta kurang memberi ruang kepada siswa untuk mengeksplorasi dan menganalisis permasalahan secara mendalam. Kondisi ini berdampak pada rendahnya keterampilan berpikir kritis siswa. Penelitian bibliometrik tentang lkpd dan pbl menegaskan bahwa rendahnya keterampilan berpikir kritis di Indonesia disebabkan oleh metode pembelajaran yang masih dominan berorientasi ceramah dan minim penerapan model yang mendorong kemampuan analitis siswa.²

¹ Nurhayati, S., Septikasari, D., Judijanto, L., Susanto, D., Sudadi, S., Setiyana & Zamroni, Z. (2025). Paradigma baru dalam pendidikan abad 21. PT. Green Pustaka Indonesia.

² Eka Puspitasari, Abdullah Abdullah, and Mustika Wati, "Pendidikan: Tren Keterampilan Berpikir Kritis Melalui LKPD yang Terintegrasi PBL," *Jurnal pendidikan Mipa* 15, no. 1 (2025): 77–78.

Rendahnya kemampuan berpikir kritis juga terlihat pada berbagai hasil penelitian empiris di sekolah. Studi lain menemukan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa pada beberapa mata pelajaran masih rendah, ditandai dengan kesulitan siswa dalam memfokuskan masalah, menentukan strategi penyelesaian, dan memilih argumen yang tepat. Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan berpikir kritis belum terlatih secara optimal dalam proses pembelajaran.³ Padahal, keterampilan berpikir kritis merupakan kompetensi esensial abad ke-21. Dalam konteks pendidikan modern, siswa dituntut tidak hanya memahami materi, tetapi juga mampu menginterpretasi, menganalisis, mengevaluasi, dan menarik kesimpulan dari berbagai informasi. Tanpa adanya upaya sistematis untuk melatih kemampuan ini, peserta didik akan kesulitan menghadapi kompleksitas permasalahan kehidupan nyata.⁴

Pendidikan Agama Islam memegang peranan penting dalam membentuk karakter dan moral umat Muslim. Seiring dengan perkembangan teknologi digital yang pesat, terdapat tantangan baru dalam melaksanakan pembelajaran Pendidikan Agama Islam di era ini. Akan tetapi, adanya kesadaran akan pentingnya nilai-nilai agama, moral, dan etika sosial dalam kehidupan bangsa ini, maka tidak ada media lain yang paling bagus kecuali dengan pendidikan baik pendidikan formal maupun informal.⁵

³ Vivi Puspita and Ika Parma Dewi, "Efektifitas E-LKPD Berbasis Pendekatan Investigasi terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Sekolah Dasar" 05, no. 01 (2021): 86–96.

⁴ Ratnasari Ratnasari, Nikmah Nurvicalesi, and Ami Sulistia Wati, "Implementasi Pembelajaran Mendalam terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa," *Algoritma: Jurnal Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, Kebumihan Dan Angkasa* 3, no. 4 (2025): 43–50.

⁵ Muhamad Slamet Yahya, "Transformasi Pendidikan Agama Islam di Era Digital: Implementasi Literasi Digital dalam Pembelajaran Di Wilayah Banyumas," *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 4, no. 1 (2023): 609–16, <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i1.317>.

Salah satu contoh media pembelajaran yang bisa di kongkritkan dengan memanfaatkan perkembangan teknologi di bidang pendidikan adalah media pembelajaran interaktif. Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata interaktif mengandung arti bersifat saling melakukan aksi, antar hubungan dan saling aktif. Revolusi industri 5.0 adalah era kolaborasi manusia & teknologi dalam produksi. Revolusi industri 5.0 adalah babak baru perkembangan peradaban dunia. Media pembelajaran menggunakan teknologi dengan dapat menciptakan kegiatan pembelajaran menjadi lebih interaktif. Sehingga muncul istilah media interaktif sebagai media yang bisa menghasilkan interaksi atau tindakan aktif antara peserta didik dengan media yang disajikan.⁶

Penggunaan media dalam menyampaikan pesan dan informasi sesungguhnya telah dicontohkan dalam Al-Qur'an. Allah SWT berfirman dalam Surah An-Naml ayat 29-31:

قَالَتْ يَا أَيُّهَا الْمَلَأُ إِنَّي أَخْتَبُ إِلَيْكَ كَثِيرًا ۗ إِنَّهُ مِنْ سُلَيْمَانَ وَإِنَّهُ بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ ﴿٢٩﴾

أَلَّا تَعْلَمُوا عَلَيَّ وَأُتُونِي مُسْلِمِينَ ﴿٣١﴾

Artinya: Dia (Balqis) berkata,“wahai para pembesar, sesungguhnya telah disampaikan kepadaku sebuah surat yang penting”(29). Sesungguhnya (surat) itu berasal dari Sulaiman yang isinya berbunyi dengan nama Allah Yang Maha Pengasih

⁶ Syifaun Nadhiroh and Isa Anshori, “Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar dalam Pengembangan Kemampuan Berpikir Kritis pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam,” *Fitrah: Journal of Islamic Education* 4, no. 1 (2023): 56–68, <https://doi.org/10.53802/fitrah.v4i1.292>.

lagi Maha Penyayang(30). Janganlah engkau berlaku sombong terhadapku dan datanglah kepadaku sebagai orang-orang yang berserah diri (31).

Teknologi juga dapat digunakan untuk membantu guru dalam mengajar, salah satunya adalah lkpd. Lkpd adalah sumber belajar yang berupa lembar kerja siswa elektronik yang terdiri dari cover lkpd itu sendiri dan juga terdiri dari ringkasan materi pembelajaran, kuis, dan petunjuk penggunaan tugas yang mencakup elemen teks, audio, dan video. Untuk membantu siswa mencapai Tujuan Pembelajaran (TP), Capaian Pembelajaran (CP), Dengan demikian tujuan Pendidikan Agama Islam akan tercapai sepenuhnya. Keunggulan dari LKPD dibandingkan dengan bahan ajar lainnya adalah disajikan atau dikemas dengan cara yang mudah dipahami siswa, LKPD memiliki ilustrasi yang menarik sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa, materinya lebih relevan dengan kurikulum, dan lkpd memungkinkan siswa untuk belajar mandiri mengingat keterbatasan belajar di ruang kelas.⁷

Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran berupa E LKPD sebagai bahan ajar interaktif dengan memanfaatkan situs web yang tersedia seperti salah satunya adalah *Wizer me*. *Wizer.me* merupakan salah satu *website* yang dapat diakses secara gratis untuk menguji pengalaman dan kreativitas guru, karena menawarkan pembuatan E-LKPD secara cepat dengan berbagai jenis pertanyaan seperti *open question, multiple choice, matching pairs, fill in the blank, fill on an image and tables* Tampilan visual E-LKPD yang dibuat dengan *wizer.me* menarik karena latar belakang

⁷ Tutik Sri Wahyuni and Riza Putri Wahyuni, "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-Lkpd) Berbasis Problem Based Learning Berbantuan Website Wizer. Me pada Materi Laju Reaksi," *UNESA Journal of Chemical Education* 14, no. 1 (2025): 45–55.

temanya bisa dipilih, bisa menambahkan video, gambar, audio sehingga memikat peserta didik. *Wizer.me* juga menghemat waktu untuk pemeriksaan karena sudah ada penilaian otomatis. E-LKPD Interaktif menggunakan *website Wizer.me* sangat praktis digunakan sebagai bahan ajar atau media pembelajaran.⁸

Website Wizer.me memiliki beberapa kelebihan: E-LKPD ini dapat dikemas secara menarik karena didukung dengan tema yang telah disediakan fitur soal yang disediakan juga bervariasi bisa digunakan sesuai dengan kebutuhan guru, terlebih dapat membuat soal seperti tipe ujian analisis nasional. E-LKPD *wizer.me* juga dapat memuat gambar, audio, dan video yang mendukung kegiatan belajar peserta didik. Peserta didik dapat mengakses E LKPD melalui *smartphone* maupun laptop. Seluruh kegiatan, dari peserta didik mengerjakan tugas sampai dengan tahap mengumpulkan tugas dapat dilakukan secara online, serta guru langsung dapat melihat skor hasil pengerjaan.⁹

Pendidikan Agama Islam merupakan salah satu mata pelajaran yang bertujuan membentuk karakter siswa dengan menanamkan nilai-nilai keimanan, moral, dan akhlak mulia sesuai dengan ajaran Islam. Di tingkat mts, pelajaran pai tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga bertujuan untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, analitis, serta pengambilan keputusan yang bijak berdasarkan prinsip-prinsip Islam. Namun, dalam praktiknya pembelajaran pai seringkali masih bersifat

⁸ Deas Maharani and Yuli Mulyawati, "Pendampingan Pembuatan E-LKPD Berbasis *Wizer . Me* dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Guru di SDN Dewi Sartika 2 Kota Bogor" 5, no. 1 (2024): 453–59.

⁹ Dewi, N. A., Purnamasari, R., & Karmila, N. (2023). Pengembangan E-Lkpd Berbasis *Webiste Wizer. Me* Materi Sifat-Sifat Bangun Ruang. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 2562-2575.

konvensional, yaitu berbasis ceramah dan hafalan, yang membuat siswa kurang terlibat secara aktif dalam proses belajar dan kurang terasah keterampilan berpikir kritis mereka. Keterampilan berpikir kritis sangat diperlukan dalam menghadapi tantangan global di abad ke-21, dimana siswa harus mampu menganalisis informasi, menyelesaikan masalah, dan membuat keputusan yang tepat berdasarkan prinsip moral dan etika.¹⁰ Namun, hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran pai di sekolah masih jarang menggunakan metode pembelajaran E-LKPD *Wizzer.me* yang mendorong keterampilan berpikir kritis siswa. Siswa cenderung pasif dan kurang dilatih untuk berpikir secara mendalam mengenai materi-materi yang diajarkan, sehingga tujuan pengembangan karakter dan berpikir kritis tidak tercapai secara optimal.

Pada era digital saat ini, peserta didik umumnya sudah sangat akrab dengan teknologi informasi, seperti handphone dan internet. Kondisi ini menjadi peluang besar bagi pendidik untuk memanfaatkan media digital dalam proses pembelajaran. Namun, pada kenyataannya banyak lembaga pendidikan yang belum mengoptimalkan fasilitas teknologi yang telah tersedia. Hal ini juga terlihat di MTs Asy Syafi'iyah Mojoagung Jombang, tempat penelitian ini dilakukan. Berdasarkan hasil pra survei dan wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru mata pelajaran fiqih kelas VIII, diketahui bahwa madrasah tersebut telah menyediakan berbagai fasilitas pembelajaran modern seperti

¹⁰ Syifaun Nadhiroh and Isa Anshori, "Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar dalam Pengembangan Kemampuan Berpikir Kritis pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Fitrah: Journal of Islamic Education* 4, no. 1 (2023): 56–68.

jaringan wifi, lcd (proyektor), dan bahkan memperbolehkan peserta didik membawa handphone pribadi untuk mendukung pembelajaran.

Meskipun demikian, fasilitas yang memadai tersebut belum diimbangi dengan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran. Guru masih dominan menggunakan metode ceramah sebagai pendekatan utama dalam menyampaikan materi. Metode ceramah memang memiliki keunggulan dalam menjelaskan konsep secara langsung, namun bila digunakan secara terus-menerus tanpa variasi media, akan menjadikan pembelajaran monoton dan berpusat pada guru (*teacher centered learning*). Akibatnya, peserta didik cenderung pasif, kurang terlibat dalam proses belajar, dan mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep fiqih yang bersifat abstrak.

Kondisi tersebut juga diperkuat oleh hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik kurang termotivasi dalam mengikuti pelajaran fiqih. Mereka cenderung melihat pelajaran fiqih sebagai hafalan hukum-hukum tanpa makna kontekstual, bukan sebagai pedoman praktis dalam kehidupan sehari-hari. Padahal, materi fiqih terutama pada topik jual beli, memiliki relevansi yang sangat dekat dengan kehidupan nyata peserta didik, karena mereka mulai mengenal praktik jual beli baik secara langsung maupun melalui media digital. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang tidak hanya menekankan pada aspek kognitif, tetapi juga mendorong pemahaman kontekstual, berpikir kritis, serta penerapan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan demikian, pengembangan media E – LKPD menggunakan *Wizer.me* pada materi ketentuan jual beli diharapkan dapat:

1. Membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah dan kontekstual.
2. Menumbuhkan motivasi dan keaktifan peserta didik selama pembelajaran.
3. Memberikan pengalaman baru dalam penggunaan teknologi pembelajaran berbasis digital.
4. Membantu guru dalam menciptakan proses pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan menyenangkan.

Melalui inovasi media ini, diharapkan pembelajaran fiqih di MTs Asy Syafi'iyah Mojoagung Jombang tidak lagi bersifat satu arah, tetapi menjadi pembelajaran yang partisipatif, mendorong peserta didik untuk aktif berpikir kritis, berdiskusi, dan menerapkan ajaran Islam dalam kehidupan nyata. Dengan demikian, tujuan pembelajaran fiqih sebagai sarana pembentukan akhlak, pemahaman hukum Islam, serta kecakapan hidup Islami dapat tercapai secara lebih optimal.

Berdasarkan permasalahan yang telah ditemukan diatas, maka peneliti ingin mengembangkan E-LKPD *Wizzer.me* pada Mata Pelajaran fiqih kelas VIII dengan tema pembelajaran mengenai “jual beli”. Maka, peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan media E-LKPD *Wizer.me* untuk melatih kemampuan

berpikir kritis siswa materi jual beli mapel fiqih kelas VIII di Mts Asy Syafi'iyah Mojoagung Jombang”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan oleh peneliti maka rumusan masalah pada peneliti, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut ;

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *Wizer.me* pada materi jual beli mapel fiqih kelas VIII di Mts Asy Syafi'iyah Mojoagung Jombang?
2. Bagaimana uji kelayakan media pembelajaran berbaris *Wizer.me* pada materi jual beli mapel fiqih kelas VIII di Mts Asy Syafi'iyah Mojoagung Jombang?
3. Bagaimana kemampuan berpikir kritis peserta didik dari pengembangan media pembelajaran E-LKPD *Wizer.me* pada materi jual beli mapel fiqih kelas VIII di Mts Asy Syafi'iyah Mojoagung Jombang?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan;

Adapun tujuan penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran E-LKPD *Wizer.me* pada mapel fiqih kelas VIII materi materi jual beli
2. Mengetahui uji kelayakan media pembelajaran E-LKPD *Wizzer.me* pada mapel fiqih kelas VIII materi jual beli.
3. Mengetahui kemampuan berpikir peserta didik dari pengembangan media pembelajaran E-LKPD *Wizzer.me* pada mapel fiqih kelas VIII materi jual beli

D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Produk yang diharapkan peneliti dalam pengembangan media pembelajaran berbasis E-LKPD *Wizer.me* pada materi jual beli adalah sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran yang dikembangkan tersebut dalam bentuk situs web, tetapi siswa dapat mengunduh dalam bentuk dokumen seperti file google drive.
2. Media Pembelajaran yang dikembangkan terdiri dari cover, ringkasan materi yang disisipkan video *youtube*, referensi bacaan, soal tipe *open question*, soal tipe *blanks*, soal tipe *audio*, serta game interaktif dari *wordwall* untuk melatih kemampuan berpikir kritis siswa.
3. Media Pembelajaran yang dikembangkan berisi materi jual beli kelas VIII Mts yang sesuai dengan cp dan tp.
4. Software pendukung yang digunakan pada pengembangan ini adalah *canva* & *wordwall*.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

1. Bagi Guru

Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Wizer.me*, guru dapat memfasilitasi siswa dengan kegiatan belajar yang menarik, menyenangkan dan memberikan pengalaman baru dalam menggunakan teknologi, sehingga pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan inovatif.

2. Bagi Peserta Didik

Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Wizer.me* peserta didik dapat mengakses pembelajaran menggunakan handphone. Sehingga pembelajaran dapat dilakukan secara fleksibel, tidak terbatas ruang dan waktu,

serta dapat mengenalkan kepada peserta didik bahwa mereka dapat mengambil begitu banyak nilai nilai positif yang dari pesatnya kecanggihan teknologi masa kini.

3. Bagi Peneliti

Mengembangkan media pembelajaran berbasis *Wizer.me* dapat menjadi salah satu wadah bagi peneliti dalam mengembangkan minat serta keterampilan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran fiqih.

F. Asumsi Keterbatasan penelitian pengembangan

Dalam penelitian ini peneliti memiliki asumsi serta keterbatasan yang dilakukan untuk memaksimalkan hasil yang akan segera dipakai. Adapun asumsi dari penelitian dan pengembangan pembelajaran berbasis *Wizer.me* adalah sebagai berikut:

1. Peserta didik mampu belajar secara mandiri.
2. Peserta didik yang semula pasif ketika pembelajaran menjadi aktif.
3. Dengan menggunakan media *Wizzer.me* diharapkan dapat memudahkan proses pembelajaran peserta didik.

Adapun keterbatasan dari penelitian dan pengembangan media pembelajaran E-LKPD *Wizzer.me* mapel fiqih materi jual beli adalah sebagai berikut :

1. Pengembangan media pembelajaran fiqih berisi materi ketentuan jual beli pada kelas VIII semester II.
2. Pelaksanaan uji coba kelompok kecil dan besar dilakukan di Mts Asy Syafi'iyah Mojoagung Jombang.

3. Efektivitas media pembelajaran ialah berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media.

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Hasil	Persamaan	Perbedaan	Kontribusi Penelitian
1.	Lareka Bagus Subagia (2022)	<i>Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Aplikasi Berbasis Website Wordwall.Net dan E-LKPD Wizer.Me terhadap Motivasi Belajar Siswa</i>	Pembelajaran PBL berbantuan <i>Wordwall</i> dan E-LKPD <i>Wizer.me</i> terbukti meningkatkan motivasi belajar siswa. Mayoritas siswa mencapai KTP dengan kategori baik dan sangat baik	Sama-sama menggunakan E-LKPD berbasis website <i>Wizer.me</i> dan menekankan pembelajaran aktif berbantuan teknologi digital	Fokus pada motivasi belajar, mata pelajaran Matematika, dan jenjang SMA.	Penelitian ini menunjukkan bahwa E-LKPD <i>Wizer.me</i> efektif digunakan sebagai media pembelajaran digital untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.
2.	Najla' Ayuditasni Dewi, Ratih Purnamasari, Nita Karmila (2023)	<i>Pengembangan E-LKPD Interaktif Berbasis Wizer.me untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa</i>	E-LKPD berbasis <i>Wizer.me</i> dinyatakan valid, praktis, dan efektif meningkatkan hasil belajar siswa.	Sama-sama mengembangkan dan menggunakan E-LKPD digital serta berbasis pembelajaran interaktif.	Fokus pada hasil belajar, bukan berpikir kritis; mata pelajaran dan jenjang berbeda.	Memberikan dasar empiris bahwa <i>Wizer.me</i> layak digunakan sebagai media E-LKPD interaktif.
3.	Nur Hikmah, Fitri Anjaswuri, Dendy Seful Zen, Dita Destiana, (2024)	<i>Pemanfaatan E-LKPD Berbasis Website untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik</i>	Penggunaan e-LKPD berbasis website meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.	Sama-sama menggunakan E-LKPD berbasis website dan berorientasi pada <i>student centered learning</i> .	Tidak menggunakan model PBL dan tidak meneliti kemampuan berpikir kritis	Menguatkan bahwa E-LKPD berbasis website efektif untuk meningkatkan partisipasi siswa.
4.	Oktavia Ning Safitri & Mulyani (2022)	<i>Pengembangan Media Bahan Ajar E-LKPD Interaktif Menggunakan Website Wizer.me pada Pembelajaran IPS Materi Berbagai Pekerjaan Tema 4 Kelas IV</i>	E-LKPD interaktif berbasis <i>Wizer.me</i> dinyatakan sangat valid (materi 96%, media 91%), sangat praktis (respon siswa 92%, guru 93%), dan	Meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.	Fokus pada pembelajaran Ips.	interaktif dalam pembelajaran daring.

			sangat efektif meningkatkan hasil belajar siswa.			
5.	Nasution (2025)	<i>Pengembangan E-LKPD Interaktif Menggunakan Website Wizer.me untuk Meningkatkan Kemampuan Listening</i>	Produk E-LKPD berbasis <i>Wizer.me</i> dinyatakan layak digunakan dan membantu meningkatkan keterampilan listening peserta didik.	Sama-sama menggunakan platform <i>Wizer.me</i> sebagai media E-LKPD interaktif.	Fokus pada kemampuan listening, mata pelajaran Bahasa, bukan pengembangan berpikir kritis atau fiqih.	Menguatkan fungsi <i>Wizer.me</i> sebagai media E-LKPD interaktif lintas mata pelajaran

G. Definisi Istilah atau Definisi Operasional

1. Penelitian pengembangan ialah metode penelitian untuk merancang, mengembangkan serta menguji validitas produk yang dikembangkan sehingga dapat menghasilkan produk yang memenuhi kriteria kelayakan dan kepraktisan. Dalam penelitian dan pengembangan ini produk yang dihasilkan ialah media pembelajaran fiqih berbasis *Wizer.me*.
2. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang berfungsi sebagai penyalur pesan dan alat komunikasi antara guru dan peserta didik yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta kemampuan berpikir kritis peserta didik selama kegiatan belajar mengajar sehingga dapat tercipta lingkungan belajar yang kondusif, efektif, dan efisien.
3. Fiqih adalah ilmu mengenai hukum-hukum syara' yang bersifat amaliyah yang digali dan ditemukan dari dalil-dalil yang tafsili. Dalam penelitian dan pengembangan ini peneliti menggunakan mata pelajaran fiqih materi jual beli.
4. LKPD adalah sumber belajar yang berupa Lembar Kerja Siswa elektronik yang terdiri dari cover LKPD itu sendiri dan juga terdiri dari ringkasan materi pembelajaran, kuis, dan petunjuk pelaksanaan tugas yang mencakup elemen teks, audio, dan video. Untuk membantu siswa mencapai Tujuan Pembelajaran (TP), Capaian Pembelajaran (CP).
5. *Wizzer.me* merupakan platform dalam bentuk situs web yang mungkin digunakan oleh guru dan siswa secara online serta diunduh dalam bentuk dokumen seperti pdf. *Wizer.me* juga dapat membuat lembar kerja interaktif

yang secara otomatis mengoreksi jawaban siswa selain itu situs ini dapat diakses secara gratis melalui google, chrome, browser.

6. Berpikir kritis mencakup kemampuan untuk mengenali masalah dengan lebih tajam, menemukan cara yang dapat dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut, mengumpulkan informasi yang relevan, mengenali asumsi dan nilai-nilai yang ada di balik keyakinan, pengetahuan, maupun kesimpulan