

## Damhil Education Journal

Volume 4 Nomor 2, Tahun 2024

ISSN: 2776-8228 (Print) / ISSN: 2776-2505 (Online)

Doi: [10.37905/dej.v4i2.2517](https://doi.org/10.37905/dej.v4i2.2517)

# PENGEMBANGAN E-LKPD BERBASIS QUIZIZZ PADA MATERI LUAS DAN KELILING BANGUN DATAR DI KELAS V

Sri Indar Parawansa Aliu<sup>1</sup>, Universitas Negeri Gorontalo

Rustam I. Husain<sup>2</sup>, Universitas Negeri Gorontalo

Nur Sakinah Aries<sup>3</sup>, Universitas Negeri Gorontalo

✉ [sriindaraliu@gmail.com](mailto:sriindaraliu@gmail.com)

**Abstrak:** Fasilitas E-LKPD berbasis Quizizz tersebut dapat digunakan sebagai wadah pengintegrasian teknologi dalam pembelajaran di V di SD Negeri 7 Atinggola. Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah mengembangkan lembar kerja peserta didik elektronik berbasis quizizz, dan untuk mengetahui kelayakan E-LKPD yang dilihat dari penilaian ahli materi, ahli media dan respon guru serta siswa. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau research and development dengan model pengembangan ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). Namun peneliti membatasi penelitian ini hanya sampai pada tahap Implementation. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aspek kelayakan produk E-LKPD yang dikembangkan memperoleh persentase rata-rata 84,3% dari ahli materi, persentase rata-rata 95% dari ahli media dan hasil angket respon guru memperoleh diperoleh persentase rata-rata 93,18% serta hasil angket respon siswa diperoleh persentase rata-rata 94,94%. Sehingga hasil dari rekapitulasi dari keseluruhan memperoleh skor 91,85%. Dengan demikian lembar kerja peserta didik elektronik berbasis quizizz yang dikembangkan berada pada kategori sangat layak digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

**Keywords:** E-LKPD, Quizizz, Luas dan Keliling Bangun Datar

**Abstract:** The Quizizz-based E-LKPD facility can be used as a forum for integrating technology in learning in V at SD Negeri 7 Atinggola. The purpose of this research and development is to develop quizizz-based electronic student worksheets, and to determine the feasibility of E-LKPD as seen from the assessment of material experts, media experts and teacher and student responses. This research is a development research or research and development with the ADDIE development model (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). However, the researcher limited this research only to the Implementation stage. The results showed that the feasibility aspects of the E-LKPD products developed obtained an average percentage of 84.3% from material experts, an average percentage of 95% from media experts and the results of teacher response questionnaires obtained an average percentage of 93.18% and the results of student response questionnaires obtained an average percentage of 94.94%. So that the results of the recapitulation of the whole obtained a score of 91.85%. Thus the quizizz-based electronic student worksheet developed is in the category of very feasible to use in teaching and learning activities.

**Keywords:** E-LKPD, Quizizz, Area and Perimetro of Plane Figures

## PENDAHULUAN

Pada dasarnya pendidikan mengantarkan peserta didik atau manusia menuju perubahan-perubahan tingkah laku baik berupa pengetahuan, sikap, moral, maupun sosial agar dapat hidup mandiri sebagai makhluk individu dan hidup bermasyarakat dengan baik sebagai makhluk sosial (Aries, 2023). Dimana salah satu bidang ilmu yang dipelajari adalah matematika. Matematika berasal dari bahasa latin, yaitu *mathematika* yang berasal/awalnya diambil dari kata, *mathematike* yang memiliki arti "mempelajari" (Ruqoyyah et al., 2020). Asal kata *mathema* yang berarti ilmu atau pengetahuan (*science knowledge*). Kata *mathematike* memiliki hubungan kata yang artinya tidak jauh berbeda, yaitu *mathein* atau *mathenein* yang berarti belajar atau berpikir (Ruqoyyah et al., 2020).

Salah satu mata pelajaran yang esensial dalam pengajaran atau pendidikan adalah matematika (Fasha, 2015). Mengingat matematika sangat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari (Indrawati, 2020). Namun sekarang ini, pembelajaran matematika juga harus terus menyesuaikan diri dengan teknologi yang inovatif saat ini (Marshanawiah et al., 2023). Pembelajaran matematika di sekolah dasar sangatlah penting diajarkan karena konsep-konsep yang disajikan merupakan dasar-dasar perhitungan yang ada pada mata pelajaran matematika.

Dalam pembelajaran matematika kesulitan belajar matematika merupakan hal biasa (Rahmah & Abadi, 2020). Hal ini disebabkan karena matematika dianggap sulit oleh peserta didik bahkan hingga mahapeserta didik (Ulia, 2016). Namun, jika ditinjau lebih lanjut kesulitan belajar peserta didik pada matematika merupakan masalah yang harus diselesaikan agar tidak mempengaruhi akademik peserta didik selanjutnya (Rahmah & Abadi, 2020). Oleh karena itu, guru diharapkan untuk bisa mengajar dengan cara yang mengasyikkan, efektif dan efisien. Sehingga dibutuhkan bahan ajar yang cocok agar dapat menciptakan kondisi belajar yang mengasikkan terutama dalam materi bangun datar yang diajarkan mulai dari jenjang sekolah dasar.

Bangun datar merupakan materi yang diajarkan mulai dari jenjang sekolah dasar (Sukmawati & Amelia, 2020). Bangun datar adalah bangun yang hanya memiliki keliling dan luas yang terdiri dari beberapa macam, yaitu persegi, persegi panjang, segitiga, trapesium, layang-layang, belah ketupat, jajar genjang, dan lingkaran (Unaenah et al., 2020). Materi bangun datar menjadi salah satu materi yang akan mengantarkan peserta didik untuk melangkah ke materi yang lebih tinggi lagi yaitu bangun ruang, akan tetapi saat mewawancarai guru kelas V di SD Negeri 7 Atinggola, diperoleh data bahwa saat ulangan harian sebagian besar peserta didik memperoleh nilai yang tidak memenuhi KKM pada mata pelajaran matematika khususnya pada materi luas dan keliling bangun datar, serta minat dan motivasi belajar peserta didik yang masih rendah dalam pembelajaran matematika khususnya materi luas dan keliling bangun datar.

Menurut Depdiknas, salah satu bahan ajar yang sering dipakai di Sekolah Dasar (SD) salah satunya yaitu Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), yang merupakan lembaran yang memuat lembar kerja yang dikerjakan oleh peserta didik. Penggunaan LKPD telah berkembang seiring perkembangan zaman, dengan salah satu inovasi tersebut adalah Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD), yang menggabungkan media elektronik dan teknologi (Nirmayani, 2022). Oleh karena itu untuk memberikan pembelajaran matematika yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik diperlukan seorang guru yang inovatif dan kreatif dalam penggunaan LKPD di kelas. Salah satunya yaitu penggunaan lembar kerja peserta didik elektronik (E-LKPD).

E-LKPD merupakan bahan ajar dengan desain elektronik berupa tampilan interaktif yang berisikan materi, ringkasan dan petunjuk-petunjuk pelaksanaan tugas pembelajaran yang harus dikerjakan oleh peserta didik yang mengacu pada kompetensi dasar yang harus dicapai. E-LKPD dikembangkan menggunakan *quizizz*. *quizizz* merupakan alat pendidikan berbasis permainan yang dapat digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran yang digunakan dalam pengembangan. *Quizizz* juga memiliki beberapa keunggulan yaitu memudahkan bagi guru untuk dapat langsung menganalisis hasil pembelajaran peserta didik secara terperinci secara *online* dan dapat diunduh sebagai *file* dalam bentuk *Excel*, selain itu *quizizz*

juga dapat menggunakan elemen lucu seperti *meme*, *avatar* dan *gamification* yang membuat peserta didik semangat untuk belajar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti dengan guru kelas V SD Negeri 7 Atinggola pada tanggal 8 Januari 2024 diperoleh informasi bahwa guru kelas V di sekolah tersebut sudah memiliki fasilitas yang memadai berupa jaringan internet dan juga 13 buah laptop yang bisa digunakan oleh peserta didik. Tetapi guru belum bisa memaksimalkan fasilitas tersebut dalam menunjang pembelajaran. Fasilitas tersebut seharusnya dapat digunakan sebagai wadah pengintegrasian teknologi dalam pembelajaran, salah satunya E-LKPD. Penggunaan E-LKPD ini dapat menunjang proses pembelajaran dan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi luas dan keliling bangun datar. Terlebih jika melihat hasil belajar peserta didik pada materi tersebut rendah, maka penggunaan E-LKPD dapat menjadi solusi inovatif dalam pembelajaran tersebut.

Hasil pemaparan di atas, maka peneliti memberikan alternative pemecahan masalah diatas melalui pengembangan E-LKPD berbasis *quizizz* pada materi luas dan keliling abngun datar di kelas V SD. Penggunaan *E-LKPD* ini diharapkan meningkatkan pemahaman peserta didik. Oleh karena itu, penelitian pengembangan E-LKPD berbasis *quizizz* ini dianggap penting karena sebagai upaya inovatif dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran matematika di sekolah dasar, khususnya pada materi luas dan keliling bangun datar di Sekolah Dasar.

## METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D). Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE yang terdiri dari *analyze*, *development*, *design*, *implementation*, dan *evaluation*. Namun pada pelaksanaan penelitian ini, peneliti hanya mengimplementasikan 4 dari 5 langkah, karena tujuan dari penelitian ini hanya sebatas mengembangkan dan menghasilkan suatu E-LKPD yang valid untuk diimplementasikan berdasarkan penilaian dari validator, selain itu peneliti memiliki keterbatasan untuk mengimplementasikan sampai ketahap *evaluation*, yaitu karena adanya keterbatasan dana dan waktu yang cukup lama.

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 7 Atinggola, Kecamatan Atinggola, Kabupaten Gorontalo Utara pada kelas V dan juga peserta didik kelas V SD Negeri 7 Atinggola berjumlah 12 orang pada tahun ajaran 2023/2024. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara dan lembar validasi. Angket digunakan untuk untuk memperoleh data penilaian kualitas kelayakan E-LKPD yang dikembangkan peneliti menurut ahli media, ahli materi, peserta didik dan guru kelas V pada uji coba produk. Teknik analisis data pada penelitian ini digunakan untuk memperoleh E-LKPD yang layak, perlu adanya proses perhitungan kelayakan produk yang dilakukan oleh para ahli. Kriteria kelayakan analisis rata-rata bisa dilihat pada tabel 1 bserikut ini:

**Tabel. 1** *Kriteria Kelayakan*

Presentase Penilaian	Kategori
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Kurang Layak
0 - 20%	Tidak Layak

(Sugiyono, 2019)

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil dari pengembangan LKPD yang dibuat ialah berbentuk E-LKPD berbasis *quizizz* pada materi luas dan keliling bangun datar di kelas V SD Negeri 7 Atinggola. E-LKPD pengembangan ini dikemas menjadi web atau aplikasi berbasis android yang dapat diakses melalui internet.

### Analisis (*Analysis*)

Tahapan ini dibagi menjadi dua sub bab yaitu analisis kebutuhan (*needs analysis*) dan analisis kinerja (*performance analysis*).

1. Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui keadaan bahan ajar serta ketersediaan bahan ajar yang mendukung kegiatan pembelajaran matematika khususnya pada materi luas dan keliling bangun datar di kelas V. Berdasarkan pada tahap ini peneliti menggunakan teknik observasi dan wawancara pada guru kelas V di SD Negeri 7 Atinggola pada tanggal 8 Januari 2024 dan mendapatkan informasi yaitu Guru kelas V di SD Negeri 7 Atinggola ini perlu dikembangkan LKPD yang kreatif dan inovatif berbasis digital untuk membantu guru dalam pembelajaran materi luas dan keliling bangun datar kepada peserta didik dan memudahkan peserta didik mempelajari dan memahami materi yang akan dipelajari.
2. Analisis kinerja bertujuan untuk mengetahui serta mengklasifikasi tentang masalah yang dihadapi pada saat proses pembelajaran pada kelas V. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti menemukan sebuah permasalahan di dalam pelaksanaan pembelajaran matematika khususnya pada materi luas dan keliling bangun datar yaitu pada proses pembelajaran, guru sudah mengaitkan materi pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari hanya dengan menggunakan metode ceramah saja. Guru masih menggunakan alat konvensional yaitu papan tulis dan buku paket. Di sekolah tersebut sudah difasilitasi jaringan internet dan 13 buah laptop yang bisa digunakan oleh peserta didik dan guru hanya saja guru kelas V di SD Negeri 7 Atinggola belum bisa memaksimalkan fasilitas yang sudah disediakan oleh pihak sekolah, oleh karena itu peneliti akan mengembangkan E-LKPD yang dapat diakses melalui internet.

### Desain (*Design*)

Pada tahap ini dilakukan perencanaan untuk membuat produk. Terdapat tiga sub bab dalam perencanaan pembuatan E-LKPD.

#### 1. Pemilihan materi

Berdasarkan dari masalah yang ditemukan serta hasil konsultasi dengan guru kelas V di SD Negeri 7 Atinggola, bahwasanya materi yang digunakan dalam E-LKPD berbasis *quizizz* adalah materi pembelajaran matematika tentang luas dan keliling bangun datar.

Penelitian pengembangan menggunakan KD, indikator dan tujuan pembelajaran. KD dari materi yang digunakan dapat dilihat pada tabel 2 dibawah ini.

**Tabel. 2 Kompetensi Dasar**

NO	Kompetensi Dasar
3.9	Menjelaskan dan menentukan luas dan keliling daerah persegi, persegi panjang, segitiga, trapezium, belah ketupat, layang-layang, jajar genjang, lingkaran.
4.9	Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan luas dan keliling bangun datar.

Setelah menentukan KD dari materi peneliti mengembangkan indikator dari KD tersebut. Adapun indikator yang telah dirancang oleh peneliti adalah sebagai berikut :

**Tabel.3 Indikator**

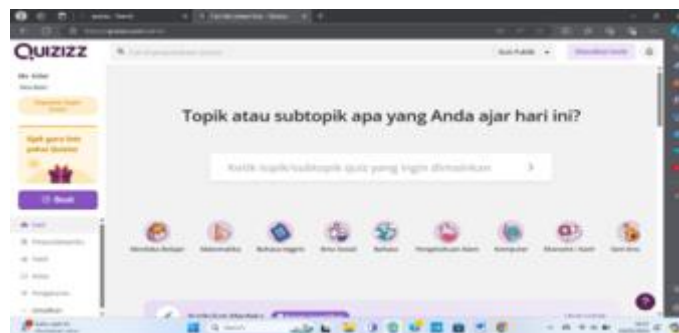
<b>Indikator Pencapaian Kompetensi</b>	
3.9.1 Menjelaskan luas dan keliling daerah persegi, persegi panjang, segitiga, trapezium, belah ketupat, layang-layang, jajar genjang, lingkaran.	4.9.1 Mampu menemukan masalah yang berkaitan dengan luas dan keliling bangun datar.
3.9.2 Menentukan luas dan keliling daerah persegi, persegi panjang, segitiga, trapezium, belah ketupat, layang-layang, jajar genjang, lingkaran.	4.9.2 Mampu menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan luas dan keliling bangun datar.
3.9.3 Menyelesaikan luas dan keliling daerah persegi, persegi panjang, segitiga, trapezium, belah ketupat, layang-layang, jajar genjang, lingkaran.	

Setelah indikator telah ditetapkan, peneliti merancang soal-soal yang akan disajikan dalam E-LKPD.

## 2. Merancang Produk

Peneliti merancang bentuk E-LKPD yang akan dibuat. Peneliti menyiapkan aplikasi atau web *quizizz* yang membantu pembuatan E-LKPD. Pada tahap ini peneliti merancang kerangka dari E-LKPD berbasis *quizizz* mulai dari desain, warna, isi setiap halaman *slide*, serta menentukan komponen pendukung apa saja yang dibutuhkan dalam tahap *realisasi* E-LKPD. Adapun hasil rancangan media *quizizz* adalah sebagai berikut:

- a. E-LKPD didesain menggunakan aplikasi atau web *Quizizz* yang mana terdapat banyak fitur yang dapat membuat tampilan E-LKPD menjadi lebih menarik.



**Gambar 1.** Tampilan Awal Quizizz

- b. Warna yang dipakai yaitu warna biru dan merah muda yang mana agar terciptanya desain warna yang menarik.
- c. Menentukan komponen pendukung dari media, seperti menentukan gambar yang sesuai, mencari referensi desain, mencari referensi soal dll.
- d. *Font* atau huruf yang digunakan pada E-LKPD yaitu *font plafair display* yang mana *font* tersebut merupakan *font* tipe sans serif yang memiliki bentuk sederhana sehingga mudah dibaca oleh peserta didik.
- e. Isi dari halaman E-LKPD berbasis *Quizizz* terdiri dari:  
Untuk membuat E-LKPD interaktif menggunakan *Quizizz* peneliti melakukan beberapa langkah yaitu Peneliti membuat akun *Quizizz* terlebih dahulu di web <https://quizizz.com/>.



Gambar 2. Tampilan Awal Quizizz

Setelah memiliki akun peneliti mulai mendesain E-LKPD yang akan dibuat, yang terdiri dari beberapa komponen sebagai berikut:

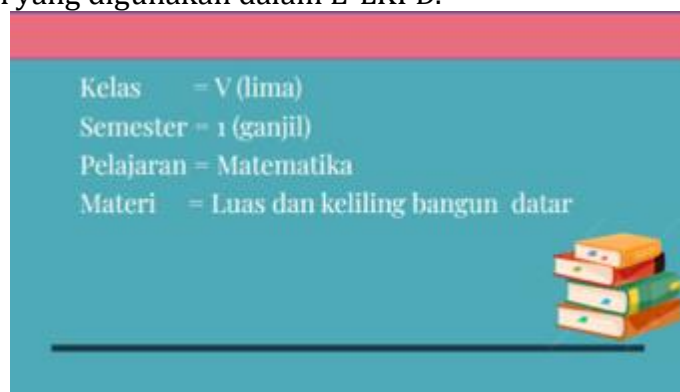
1) Sampul atau Cover

Halaman awal merupakan tampilan awal yang muncul ketika E-LKPD berbasis *quizizz* dibuka dan dioperasikan. Pada *slide* pertama berisi tentang tulisan lembar kerja peserta didik elektronik dan materi yang digunakan yaitu materi tentang luas dan keliling bangun datar.



Gambar 3. Slide Awal E-LKPD

2) Keterangan kelas, semester, dan pembelajaran yang digunakan  
Pada *slide* kedua terdapat teks yang berisi tentang kelas, semester, materi dan pembelajaran yang digunakan dalam E-LKPD.



Gambar 4. Slide Kedua E-LKPD

3) Kompetensi Dasar dan Indikator

Pada *slide* ketiga terdapat teks yang berisi kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi yang digunakan.



Gambar 5. Slide Ketiga E-LKPD

4) Tujuan pembelajaran

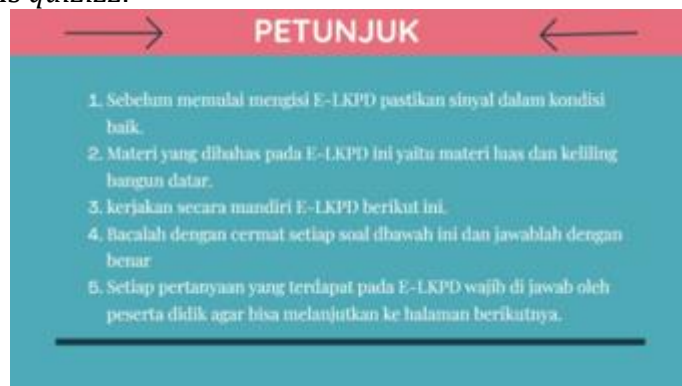
Slide keempat terdapat teks yang berisi tentang tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.



Gambar 6. Slide Keempat E-LKPD

5) Petunjuk penggunaan

Pada slide kelima terdapat petunjuk yang harus diikuti dan dipahami pada E-LKPD berbasis *quizizz*.



Gambar 7. Slide Kelima E-LKPD

6) Kuis

Peneliti juga menambahkan beberapa kuis dan soal evaluasi. Soal yang dibuat dalam E-LKPD ini terdiri dari 10 nomor dengan berbagai bentuk tipe soal yaitu pilihan ganda terdiri dari 7 nomor, *drop-down 1 nomor*, esai 1 nomor, dan susun ulang 1 nomor, yang mana setiap soal yang diberikan memiliki tingkat kesulitannya masing-masing sehingga waktu penyelesaian setiap soal juga berbeda-beda.



Gambar 8. Contoh Soal



Gambar 9. Penjelasan Jawaban Yang Benar

Setelah E-LKPD dirancang maka selanjutnya peneliti akan melakukan uji kelayakan oleh validator ahli media dan ahli materi.

### 3. Penyusunan instrumen validasi dan angket respon peserta didik dan guru.

Instrumen validasi produk terdapat dua instrument, yakni validasi materi dan validasi media, Instrumen validasi materi berbentuk angket yang terdapat 8 poin, Instrumen validasi media berbentuk angket respon peserta didik terdiri atas 10 poin. Sedangkan instrument angket respon pesera didik berbentuk angket yang terdiri atas 7 pertanyaan dan 11 pertanyaan untuk guru. Angket ini digunakan untuk uji coba terbatas di kelas V SD Negeri 7 Atinggola untuk melihat respon peserta didik dan guru setelah menggunakan E-LKPD yang dikembangkan.

#### Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini dilakukan validasi oleh ahli materi dan media. Validasi bertujuan untuk mengetahui kelayakan *E-LKPD* berbasis *quizizz*.

##### 1. Hasil validasi ahli media

Validasi ahli media dilakukan oleh validator ahli media yaitu Dr. Rustam I. Husain, S.Ag., M.Pd. Hasil validasi media oleh ahli media dapat dilihat pada tabel 3 berikut:

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

Skor yang Diperoleh	Skor Ideal	Presentase	Kategori
38	40	95%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil validasi ahli media terhadap *E-LKPD* berbasis *quizizz*, diperoleh persentase kelayakan sebesar 95% atau dikategorikan Sangat Layak dan



dinyatakan layak digunakan dengan revisi. Validator ahli media memberikan saran yaitu pada slide kedua perlu diubah gambar yang sesuai dengan materi yang diambil, hasil revisi produk dari validator ahli media dapat dilihat pada gambar 10 dibawah ini:



Gambar 10. Revisi produk

2. Hasil validasi ahli materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh validator ahli materi yaitu Andi Marshanawiah, M.Pd. Hasil validasi materi oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel 5 dibawah ini.

Tabel. 5 Hasil Validasi Ahli Materi

Skor yang Diperoleh	Skor Ideal	Presentase	Kategori
27	32	84,3%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil validasi ahli materi terhadap E-LKPD berbasis *quizizz*, diperoleh persentase kelayakan sebesar 84,3% atau dikategorikan ‘Sangat layak’ dengan revisi. Saran dan juga komentar tersebut adalah aspek dari isi penjelasan jawaban dari setiap soal harus dijelaskan secara detail dan juga setiap simbol yang digunakan harus ditambahkan keterangannya. hasil revisi produk dari validator ahli materi dapat dilihat pada gambar 11 dibawah ini:



Gambar 11. Revisi produk

**Implementasi (Implementation)**

Tahap selanjutnya yaitu implementasi. Setelah ahli materi dan ahli media menyatakan layak terhadap produk E-LKPD berbasis *quizizz* yang dikembangkan maka dilakukan tahap uji coba terbatas. Penilaian uji coba ini dilaksanakan dengan angket respon pengguna, yakni oleh pendidik dan peserta didik.

### 1. Tanggapan Peserta didik Terhadap Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik Berbasis Quizizz.

Uji coba yang dilakukan melibatkan 12 peserta didik kelas V SD Negeri 7 Atinggola sebagai responden. Berikut hasil rekapitulasi angket respon peserta didik dapat dilihat pada tabel 4 berikut.

**Tabel 4.** Hasil Analisis Respon Peserta didik

Skor yang Diperoleh	Skor Ideal	Presentase	Kategori
319	336	94,94%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil dari angket respon peserta didik terhadap E-LKPD berbasis *quizizz*, diperoleh persentase kelayakan sebesar 94,94% atau dikategorikan 'Sangat Layak'.

### 2. Tanggapan Guru Terhadap Lembar Kerja Pesera Didik Elektronik Berbasis Quizizz

**Tabel 5.** Hasil Analisis Respon Guru

Skor yang Diperoleh	Skor Ideal	Presentase	Kategori
41	44	93,18%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil dari angket respon guru terhadap E-LKPD berbasis *quizizz*, diperoleh persentase kelayakan sebesar 93,18% atau dikategorikan 'Sangat Layak'.

Produk E-LKPD berbasis *quizizz* yang telah divalidasi dan dinyatakan layak oleh validator ahli materi dan ahli media dapat diakses melalui link web:



<https://shorturl.at/yCLnN>

## Pembahasan

Pengembangan penelitian ini adalah LKPD bersifat non cetak yaitu E-LKPD berbasis *quizizz* pada materi luas dan keliling bangun datar SD kelas V. *Quizizz* merupakan sebuah aplikasi berbasis web yang digunakan untuk membuat permainan kuis interaktif untuk dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas dan bisa digunakan untuk penilaian formatif (Aini, 2019). Peneliti melakukan validasi pada E-LKPD menggunakan 2 validator yaitu ahli media dan ahli materi. Model penelitian yang digunakan pada pengembangan E-LKPD yaitu ADDIE yang memiliki lima tahap yaitu *analyze, development, design, implementation, dan evaluation*. Namun pada pelaksanaan penelitian ini, peneliti hanya mengimplementasikan 4 dari 5 langkah, karena tujuan dari penelitian ini hanya sebatas mengembangkan dan menghasilkan suatu E-LKPD yang valid dan layak untuk diimplementasikan berdasarkan penilaian dari validator, selain itu peneliti memiliki keterbatasan untuk mengimplementasikan sampai ketahap *evaluation*, yaitu karena adanya keterbatasan dana dan waktu yang cukup lama.

Tahap pertama yaitu *Analysis pada tahap* ini dibagi menjadi dua sub bab yaitu analisis kebutuhan (*needs analysis*) dan analisis kinerja (*performance analysis*). Tahap analisis ini dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan bapak Gandhi Sunge, S.Pd selaku wali kelas V di SD Negeri 7 Atinggola, bahwasanya wawancara dan observasi digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan dan potensi yang

harus diteliti tetapi juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam (Sugiyono, 2019). kemudian dirumuskan beberapa permasalahan. Menurut hasil studi kebutuhan, perlu dikembangkan LKPD yang kreatif dan inovatif berbasis digital untuk membantu pengajar atau guru dan peserta didik mempelajari dan memahami materi yang akan dipelajari. Kemudian berdasarkan hasil studi kinerja, guru perlu eksplorasi terhadap LKPD yang menarik, baru, dan mudah untuk digunakan sehingga membantu guru dalam mengukur sejauh mana pemahaman peserta didik tentang materi yang telah dipelajari. Di sekolah SD Negeri 7 Atinggola sudah tersedia fasilitas berupa jaringan internet dan 13 buah laptop yang bisa digunakan peserta didik dan guru, hanya saja guru kelas V di SD Negeri 7 Atinggola belum bisa memaksimalkan fasilitas yang sudah disediakan oleh pihak sekolah, oleh karena itu peneliti akan mengembangkan E-LKPD yang dapat diakses melalui internet.

Tahap kedua *Design* yaitu dengan mendesain E-LKPD yang akan dikembangkan. Peneliti menentukan materi, KD, indikator dan tujuan pembelajaran yang akan digunakan. Pada tahap ini peneliti merancang kerangka dari E-LKPD berbasis *Quizizz* mulai dari desain, warna, isi setiap halaman slide, serta menentukan komponen pendukung apa saja yang dibutuhkan dalam tahap relisasi media. Dengan membuat dan mengembangkan E-LKPD tersebut sesuai dengan unsur-unsur yang harus ada didalam LKPD, setidaknya LKPD terdiri dari enam unsur utama yaitu judul, petunjuk, kompetensi dasar, informasi pendukung, tugas atau langkah kerja, dan penilaian (Fuadi et al., 2021). Selain itu peneliti juga membuat lembar validasi dan respon pengguna yaitu guru dan peserta didik.

Tahap ketiga yaitu *Development*. Setelah E-LKPD telah berhasil dibuat lalu dilakukan uji validasi oleh 2 dosen yaitu 1 dosen ahli media dan 1 dosen ahli materi. Dosen ahli media yaitu bapak Dr. Rustam I. Husain, S.Ag., M.Pd. dan dosen ahli materi yaitu ibu Andi Marshanawiah, M.Pd. Hasil validasi berguna bagi peneliti untuk mengetahui kesalahan-kesalahan yang terdapat pada produk yang dikembangkan serta mendapatkan saran perbaikan dari validator yang dapat digunakan untuk menghasilkan E-LKPD yang lebih baik dan teruji kelayakannya. Berdasarkan hasil validator ahli media diperoleh persentase kelayakan sebesar 95% atau dikategorikan 'Sangat Layak'. Namun, ahli media masih memberikan sedikit saran perbaikan. Sedangkan hasil validator ahli materi diperoleh persentase kelayakan sebesar 84,3% atau dikategorikan 'Sangat Layak'. Namun, ahli materi masih memberikan sedikit saran perbaikan. Dari hasil validasi dapat disimpulkan E-LKPD berbasis *quizizz* pada materi luas dan keliling bangun yang dikembangkan sudah sangat layak untuk digunakan.

Pada tahap terakhir yaitu *implementation*, pada tahap ini peneliti menguji cobakan produk E-LKPD kepada peserta didik kelas V di SD Negeri 7 Atinggola. Uji coba terbatas ini dilaksanakan guna mengetahui kelayakan dan proses penggunaan E-LKPD berbasis *quizizz* di dalam proses pembelajaran. Uji coba E-LKPD dilakukan pada 12 orang peserta didik kelas V. Dari hasil pengamatan oleh peneliti bahwa peserta didik sangat bersemangat dalam menyelesaikan soal-soal yang terdapat dalam E-LKPD berbasis *quizizz*. Hal itu diperkuat dengan pengisian angket respon guru dan peserta didik yang digunakan untuk mengukur kelayakan media E-LKPD. Berdasarkan hasil respon dari guru diperoleh persentase kelayakan sebesar 93,18% atau dikategorikan 'Sangat Layak'. Sedangkan hasil respon peserta didik diperoleh persentase kelayakan sebesar 94,94 % atau dikategorikan 'Sangat Laya'.

## SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, E-LKPD berbasis Quizizz pada materi luas dan keliling bangun datar untuk kelas V di SD Negeri 7 Atinggola dinyatakan "Sangat Layak" untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Tingkat kelayakan ini ditunjukkan oleh hasil validasi yang sangat positif dari berbagai pihak. Validasi ahli media menunjukkan persentase kelayakan sebesar 95%, sedangkan validasi ahli materi memperoleh nilai 84,3%, keduanya termasuk dalam kategori "Sangat Layak." Selain itu, tanggapan dari para guru menunjukkan rata-rata persentase kelayakan sebesar 93,18%, dan respon dari peserta didik menunjukkan angka yang hampir serupa, yaitu 94,894%, juga dalam kategori "Sangat Layak." Hasil ini mengindikasikan bahwa E-LKPD berbasis Quizizz tidak hanya memenuhi standar media dan materi yang layak, tetapi juga diterima dengan sangat baik oleh guru dan siswa. Secara keseluruhan, E-LKPD berbasis Quizizz ini dianggap sangat efektif dalam mendukung proses pembelajaran, menunjukkan bahwa inovasi ini dapat memberikan dampak positif yang signifikan pada pemahaman siswa terhadap materi luas dan keliling bangun datar di kelas V SD.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Y. I. (2019). (PENTING) Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah Di Bengkulu. *Jurnal Kependidikan*, 2(25), 1–6.
- Aries, N. S. (2023). Efektivitas Mastery Learning with Quiz Team terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(4), 1349–1358.
- Fasha, E. F. (2015). Pemahaman Konsep Esensial Matematis Melalui Belajar Aktif pada Mata Kuliah Statistika. *Jurnal Dialektika Program Studi Pendidikan Matematika*, 2(2), 60–67.
- Fuadi, H., Melita, A. S., Siswadi, S., Jamaluddin, J., & Syukur, A. (2021). Inovasi LKPD dengan Desain Digital Sebagai Media Pembelajaran IPA di SMPN 7 Mataram pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(2), 167–174. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i2.184>
- Indrawati, F. (2020). peningkatan kemampuan literasi matematika di era revolusi industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Sains*.
- Marshanawiah, A., Ningsih, S., Alwi, N. M., Nurdiyanti, A., Dukei, N., Datar, B., & Dasar, S. (2023). Pengembangan Media E -Tangram Geometri Berbasis Android Pada. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(4), 141–148.
- Nirmayani, L. H. (2022). Kegunaan Aplikasi Liveworksheet Sebagai LKPD Interaktif Bagi Guru- Guru SD di Masa Pembelajaran Daring Pandemi Covid 19. 3(1), 9–16.
- Rahmah, D. A., & Abadi, A. P. (2020). Kesulitan Belajar Siswa pada Proses Pembelajaran Matematika. *Prosiding Sesiomadika*.

- Rahmah, D. A., & Abadi, A. P. (2020). Kesulitan Belajar Siswa Pada Proses Pembelajaran Matematika. *Prosiding Sesiomadika*, 945–949.
- Ruqoyyah, S., Murni, S., & Linda, L. (2020). Kemampuan pemahaman konsep dan resiliensi matematika dengan VBA microsoft excel. In CV. Tre Alea Jacta Pedagogie. CV. Tre Alea Jacta Pedagogie.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. In Alfabeta. Alfabeta.
- Sukmawati, S., & Amelia, R. (2020). Analisis Kesalahan Siswa SMP dalam Menyelesaikan Soal Materi Segiempat Berdasarkan Teori Nolting. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 3(5), 423–432.
- Ulita, N. (2016). Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika Materi Bangun Datar dengan Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation dengan Pendekatan Saintifik di SD. *Jurnal Tunas Bangsa*, 3(2), 55–68.
- Unaenah, E., Hidayah, A., Aditya, A. M., Yolawati, N. N., Maghfiroh, N., Dewanti, R. R., & Safitri, T. (2020). Teori Brunner pada Konsep Bangun Datar Sekolah Dasar. *Nusantara : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 327–349.