P-ISSN: 2620-4363 & E-ISSN: 2622-1098

Edum Journal, Vol 7, No 2, September 2024

PENGEMBANGAN LKPD BERBASIS QR-CODE MENGGUNAKAN APLIKASI QUIZIZZ PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV SDN PESANTUNAN 04

Nur Fauzan Ramdhani[1], Rita Kusumah[2], Nur Fauziah Rahmawati[3]

[1] Program Sudi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Muhammadiyah Kuningan.Jl. R.A. Moertasih Soepomo No.28B Kuningan, Jawa Barat, Email : nurfauzanr24@gmail.com

[2] Program Sudi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Muhammadiyah Kuningan.Jl. R.A. Moertasih Soepomo No.28B Kuningan, Jawa Barat, Email : rita@upmk.ac.id

[3] Program Sudi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Muhammadiyah Kuningan.Jl. R.A. Moertasih Soepomo No.28B Kuningan, Jawa Barat, Email : nfauziah634@gmail.com

Citation : Ramdhani, F. N., Kusumah, R., Rahmawati, N. F. (2024). Pengembangan LKPD Berbasis QR-Code Menggunakan Aplikasi Quizizz pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN Pesantunan 04. *Edum Journal. 7 (2)*, 307 – 322.

ABSTRAK

Lembar Kerja Peserta Didik merupakan sebuah bahan ajar dari salah satu perangkat dalam proses pembelajaran yang berfungsi agar peserta didik dapat lebih mudah memahami materi dan meningkatkan pemahaman peserta didik. Oleh karena itu, seorang guru hendaknya dapat memanfaatkan perkembangan teknologi dalam proses pembelajaran, seperti membuat sebuah LKPD berbasis QR-Code menggunakan aplikasi *Quizizz*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah pengembangakan LKPD berbasis QR-Code menggunakan aplikasi *Quizizz* pada mata pelajaran IPAS ini layak untuk digunakan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi *analyze, design, development, implementation and evaluation.* Subjek penelitian ini yaitu ahli media, ahli materi dan responden yang berjumlah 18 siswa kelas IV SDN Pesantunan 04. Data yang dikumpulkan melalui observasi, angket validator ahli dan angkat respon siswa dengan menggunakan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian uji kelayakan oleh validator ahli media memperoleh hasil 90% dengan kategori "Sangat Layak", dan ahli materi memperoleh hasil 93,1% dengan kategori "Sangat Layak", kemudian respon siswa memperoleh 92,4% dengan kategori "Sangat Layak". Berdasarkan hasil penelitian dapat ditarik Kesimpulan bahwa pengembangan LKPD berbasis QR-Code menggunakan aplikasi *Quizizz* pada mata pelajaran IPAS siswa kelas IV dikategorikan Layak untuk digunakan

Kata Kunci : LKPD, QR-Code, aplikasi Quizizz¸ IPAS

ABSTRACT

The Students Work Sheet is a teaching material of one of the devices in the learning process that works so that the students can more easily understand the material and improve the understanding of the students. Therefore, a teacher should be able to take advantage of technological developments in the learning process, such as creating a QR-Code-based LKPD using the Quizizz application. This research aims to find out whether a QR-Code-based LKPD development using the Quizizz application on this IPAS subject is worthy of use. The research uses the Research and Development (R&D) research methodology with the ADDIE development model that includes analyze, design, development, implementation and evaluation. The subjects of this study are media experts, material experts and respondents who totaled 18 students of Class IV SDN Resantunan 04. Data is collected through observations, expert validators and elevated student responses using qualitative and quantitative analysis techniques. The results of the media expert validator's qualification test obtained a result of 90% in the category "Very Worthy", and the material expert

achieved a score of 93.1% in the categories "very Worth", then the student's response obtains 92.4% in the Category "Verified". Based on the research results, the conclusion can be drawn that the development of QR-Code-based LKPD using the Quizizz application in the IPAS subjects was categorized as Worth-to-use.
Keywords : LKPD, QR-Code, Application Quizizz¸ IPAS

PENDAHULUAN

Pada era revolusi industri 4.0 yang sejak kemunculannya di zaman modern telah mempengaruhi seluruh aspek. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi hingga saat ini telah berkembang pesat dan berdampak pada dunia pendidikan. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dilakukan dalam proses pembelajaran yang mana pendidik menggunakan fasilitas berupa media berbasis teknologi saat menyampaikan materi. Hal tersebut membuktikan bahwa pendidik dan peserta didik sebagai sumber daya manusia harus mampu beradaptasi akan hal baru agar tidak tergerus oleh zaman. Maka dapat dikatakan bahwa faktor yang menjadikan bidang pendidikan mengalami kemajuan adalah ilmu pengetahuan dan teknologi yang terus berkembang dan sumber daya manusia yang dinamis.

Menurut Kusumawati dan Sutisna (2021: 12) Pendidikan merupakan sebuah usaha yang dilakukan secara sadar serta merencanakan guna menciptakan kondisi belajar yang aktif dengan mengembangkan potensi peserta didik meliputi pengendalian diri, pribadi yang cerdas, berakhlak mulia, dan memiliki spiritual keagamaan serta dapat berguna pada dirinya, masyarakat bangsa dan negara. Pendidikan ini merupakan hal penting untuk anak. Anak yang berpendidikan akan mendapat sebuah ilmu dan dapat menumbuhkan sebuah potensi yang ada pada peserta didik dengan cara memfasilitasi dan mendorong kegiatan belajar.

Proses pelaksanaan pendidikan pada jenjang sekolah dasar mengalami beberapa perubahan kurikulum. Perubahan terakhir sistem pendidikan nasional menetapkan kurikulum merdeka yang menggantikan kurikulum 2013. Dalam jurnal Rahmawati, Dkk, (2023: 2) kurikulum pembelajaran intrakurikuler yang bervariasi dan peserta didik diberi ruang yang lebih agar optimal dalam bereksplorasi konsep dan kompetensinya.

Pembelajaran terjadi karena adanya sebuah hubungan komunikasi antara peserta didik dan pendidik guna terwujudnya pembelajaran yang sesuai dengan tujuan. Pembelajaran dapat memberikan peserta didik menjadi aktif dan dapat menumbuhkan potensi dirinya sendiri serta mengembangkannya akan lebih banyak mendapatkan sebuah pengalaman dalam belajar menjadi bermakna. Pembelajaran akan lebih bermakna jika pendidik tidak lepas dari komponen-komponen pembelajaran yang telah dirancangnya.

Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang prosesnya dapat mencapai tujuan. Menurut Selfia, (2019: 1) untuk mencapai tujuan tersebut guru harus berperan penting dan dalam penyampaian materi didukung dengan media pembelaaran, bahan ajar dan sumber belajar. Maka dari itu, dengan wawasan dan memiliki ketrampilan untuk menyusun serta dapat mengembangkan suatu perangkat media pembelajaran. Lembar Kerja Peserta didik (LKPD) ini lah salah satu perangkat pembelajaran.

Menurut Nugraha dan Inayah, (2021: 417) LKPD adalah serangkaian kegiatan yang dijadikan sumber belajar serta untuk melatih, mempermudah dan meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi pembelajaran yang berisi rancangan sesuai materi dalam situasi kondisi tertentu. Sejalan dengan pendapat tersebut Rahma dan Suhendi (2019: 2) mengatakan bahwa di dalam pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) akan menjadi sebuah kebutuhan. Bahan ajar yang dipilih untuk dikembangkan yaitu LKPD karena mempunyai beberapa komponen yang lengkap dalam bentuk yang singkat serta banyak tugas yang dapat digunakan peserta didik untuk latihan.

Pada kurikulum merdeka ada kemunculan mata pelajaran baru yaitu mata pelajaran IPAS yang memiliki peran untuk mewujudkan Profil Pelajar Pancasila. Menurut Azzahra, Dkk (2023: 2) Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Pada pembelajaran ini, peserta didik diharapkan mampu mengembangkan rasa keingintahuannya untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar hidup mereka.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada tanggal 15 Januari 2024 dengan guru kelas IV di SDN Pesantunan 04 beliau menyatakan bahwasanya saat proses kegiatan belajar mengajar lebih banyak melibatkan guru dari pada peserta didik dan dalam proses pembelajaran peserta didik cenderung pasif, hal ini disebabkan oleh cara mengajar pendidik yang berlangsung monoton. Guru juga masih menerapkan metode konvensional sehingga jarang menggunakan teknologi sebagai bahan ajar. Hal ini dapat dibuktikan dengan LKPD yang digunakan masih berupa kertas cetak yang hanya berisi soal-soal sehingga banyak peserta didik yang merasa jenuh, tidak fokus dan kesulitan dalam memahami materi. Berdasarkan persoalan diatas, maka guru harus memaksimalkan pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik akan tertarik dan memudahkan peserta didik memahami materi untuk menunjang tercapainya tujuan pembelajaran.

Menurut Sulaiman (2020: 214) untuk menciptakan kondisi belajar yang tidak pasif maka guru perlu menjadikan kondisi peserta didik tersebut aktif. Guru perlu memiliki kemampuan mengelola kelas serta dapat memaksimalkan fasilitas yang ada untuk dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Puspitarani dan Hanif (2019: 53) juga mengatakan bahwa diperlukan alternatif lain agar kegiatan pembelajaran meningkat dan peserta didik menjadi termotivasi untuk belajar yaitu dengan cara memanfaatkan teknologi sebagai media dalam proses pembelajaran.

Dilihat dari permasalahan diatas, maka dibutuhkan keahlian guru untuk dapat memilih kegiatan pembelajaran yang inovatif misalnya dengan menggunakan LKPD berbasis QR-Code melalui aplikasi *Quizizz.* Salah satu materi pembelajaran yang akan menggunakan LKPD berbasis QR-Code melalui aplikasi *Quizizz* ini pada kelas IV mata pelajaran IPAS.

Hasil penelitian Novelda Dkk, (2021: 239) menunjukkan bahwa dengan adanya penggunaan LKPD berbasis QR-Code ini dapat berdampak positif terhadap proses kegiatan pembelajaran serta memudahkan peserta didik untuk memahami materi pembelajaran karena penggunaan LKPD berbasis QR-Code ini sangat efektif dan praktis. Selain itu, dari hasil penelitian Mutammimah Dkk, (2022: 96) LKPD dengan berbantuan aplikasi *Quizizz* juga dinyatakan efektif dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Menurut Fazriyah Dkk, (2020: 217) *Quizizz* adalah sebuah aplikasi pembelajaran interaktif yang bisa membantu guru dalam mendukung kegiatan pembelajaran seperti membuat materi, kuis dan latihan soal dengan bentuk visual seperti guru dapat menambahkan gambar ataupun video dalam soal tersebut. Hal ini sejalan dengan Pusparani (2020: 272) mengatakan bahwa aplikasi *Quizizz* adalah aplikasi yang didalamnya banyak inovasi untuk membantu kegiatan pembelajaran dan terdapat fitur yang bisa dimanfaatkan oleh seorang guru seperti soal pilihan ganda, soal uraian, dan isian. Salah satu fitur yang terdapat di aplikasi *Quizizz* ini adalah fitur *quiz*, di fitur *quiz* ini bisa dimanfaatkan untuk membuat soal dan nantinya bisa diubah dalam bentuk mode kertas atau QR-Code.

Menurut Ketut Maharduka Dkk, (2022: 61) QR-Code dan barcode memiliki sebuah perbedaan, QR-Code berbentuk gambar garis horizonal maupun vertical sedangkan barcode hanya satu arah saja yaitu garis vertical. QR-Code memiliki keahlian untuk menjadi perantara tautan yang menghubungkan dengan URL, nomer telepon, iklan, kartu nama atau media lainnya dan cara menggunakannya yaitu harus terhubung internet agar bisa terhubung

dengan data yang disimpannya. QR-Code ini dapat digunakan diberbagai bidang manapun tentunya dapat digunakan dalam bidang pendidikan karena kemudahan dan kepraktisannya.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan yang berjudul "Pengembangan LKPD Berbasis QR-Code Menggunakan Aplikasi *Quizizz* pada Mata Pelajaran IPAS kelas IV SDN Pesantunan 04." Dengan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan LKPD berbasis QR-Code menggunakan aplikasi *Quizizz* pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN Pesantunan 04.
2. Untuk mengetahui uji kelayakan LKPD berbasis QR-Code menggunakan aplikasi *Quizizz* pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN Pesantunan 04?

B. METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan metode jenis penelitian dan pengembangan atau *research and development* (R&D). Menurut Sugiyono (2019) metode penelitian dan pengembangan atau *research and development* (R&D) adalah suatu metode yang berguna untuk menciptakan produk ataupun mengembangkan produk yang sudah ada dan menguji keefektifan produk tersebut. Prosedur dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu analisis *(analyze)*, desain *(design)*, pengembangan *(development)*, implementasi *(implementasion)*, dan evaluasi *(evaluation)*. Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah LKPD yang berbasis QR-Code menggunakan aplikasi *Quizizz* pada mata pelajaran IPAS Kelas IV.

Subjek penelitian dalam penelitian ini terdiri dari penguji ahli yaitu satu orang ahli materi dan ahli media, masing-masing ahli akan dilakukan oleh dosen STKIP Muhammadiyah Kuningan dan guru wali kelas yang menekuni bidang tersebut, dan subjek lainnya yaitu siswa kelas IV SDN Pesantunan 04 yang terdiri dari 18 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara dan kuesioner yang berupa angket. Sedangkan untuk teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi analisis data instrumen kebutuhan, analisis data angket validasi dan analisis data angket respon siswa. Pada analisis data angket validasi dan respon siswa menggunakan skala *likert*, yaitu dengan merubah data kualitatif menjadi kuantitatif dengan ketentuan skor seperti dibawah ini:

Tabel 1. Skor Penilaian

Keterangan	Skor
Sangat setuju	5
Setuju	4
Cukup	3
Tidak setuju	2
Sangat tidak setuju	1

Kemudian untuk menghitung hasil validasi penilaian dari para ahli dan responden siswa menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \sum \frac{x}{xi} \text{ X } 100$$

Keterangan:

P = Presentasi validasi

$\sum x$ = Jumlah keseluruhan jawaban dalam setiap item

$\sum x\, i$ = Jumlah keseluruhan jawaban ideal dalam setiap item

Hasil dari presentase validasi tersebut dikelompokkan dalam kriteria interpretasi skor menurut skala likert sehingga akan diperoleh kesimpulan tentang tingkat kelayakan dan efektivitas media, kriteria interpretasi skor berdasarkan skala likert adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria Interpretasi Uji Kelayakan Media dan Materi

No	Penilaian	Kriteria Interpretasi
1.	$81\% < x \leq 100\%$	Sangat Layak
2.	$61\% < x \leq 80\%$	Layak
3.	$41\% < x \leq 60\%$	Kurang Layak
4.	$21\% < x \leq 40\ \%$	Tidak Layak
5.	≤21 %	Sangat Tidak Layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan model Pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan. Berikut adalah tahapan prosedur penelitian dan pengembangan menggunakan model ADDIE:

1. Analisis *(analyze)*

   Tahap analisis pada penelitian ini dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang terjadi dan menentukan solusi yang tepat. Adapun langkah-langkah yang harus ditempuh pada tahap ini yaitu dengan melakukan analisis kebutuhan, penentuan ruang lingkup materi, identifikasi karakteristik siswa, mengumpulkan sumber, dan menyusun rencana.

   a. Analisis Kebutuhan

      Peneliti menggunakan teknik observasi dan wawancara dengan wali kelas IV SDN Pesantunan 04. Guna mengetahui permasalahan yang ada. Tahapan ini bertujuan untuk memperoleh data informasi yang akan digunakan dalam pengembangan LKPD berbasis QR-Code.

   b. Penentuan Ruang Lingkup

      Tahap selanjutnya adalah penentuan ruang lingkup materi yang nantinya akan dimasukan ke dalam media pembelajaran Hal ini dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan rencana pelaksanaan pembelajaran di SDN Pesantunan 04.

   c. Identifikasi Karakteristik Siswa

      Identifikasi karakteristik siswa dilakukan untuk meyakinkan bahwa LKPD berbasis QR-Code menggunakan aplikasi *Quizizz* ini dibutuhkan oleh siswa sesuai dengan karakteristik dan alat penunjang pembelajaran yang dimiliki oleh sekolah. Adapun identifikasi ini dilakukan melalui observasi.

   d. Mengumpulkan Sumber

      Pengumpulan sumber akan ditentukan berdasarkan keperluan dan kebutuhan selama proses pengembangan LKPD. Tujuan daripada pengumpulan sumber yaitu untuk memudahkan peneliti dalam perancangan pembuatan LKPD berbasis QR-Code menggunakan aplikasi *Quizizz*. Adapun berbagai sumber yang dibutuhkan antara lain sumber materi dan sumber gambar.

   e. Menyusun Rencana

      Menyususn rencana disini menjadi langkah awal untuk membuat LKPD berbasis QR-Code serta jadwal pelaksanaan kegiatan penelitian. Tahap ini menjadi penentu

bagi peneliti dalam rangka mengembangkan LKPD berbasis QR-Code menggunakan aplikasi *Quizizz.*

2. Desian (*Design*)

Pada tahap ini peneliti membuat desain yang terdiri dari rancangan pembuatan pengembangan LKPD berbasis QR-Code diantaranya yaitu:

a. Penyusunan materi yang dimasukan dalam LKPD

Materi yang dimasukkan ke dalam LKPD berbasis QR-Code adalah mata pelajaran IPAS pada bab 6 Indonesiaku Kaya Budaya yang termuat dalam buku guru sehingga akan sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran.

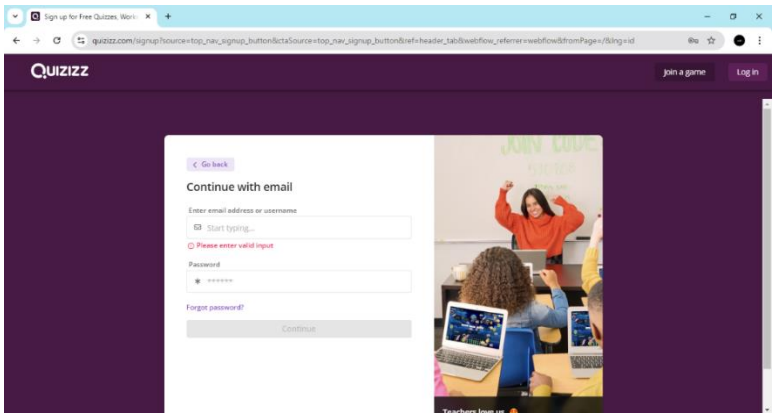
b. Menentukan *storyboard* LKPD

Setelah menyusun materi, peneliti memasuki tahap menentukan *storyboard* atau sketsa dalam pembuatan LKPD. Aplikasi yang peneliti pakai selama mengembangkan LKPD berbasis QR-Code yaitu aplikasi canva dan *Quizizz.*

3. Pengembangan *(development)*

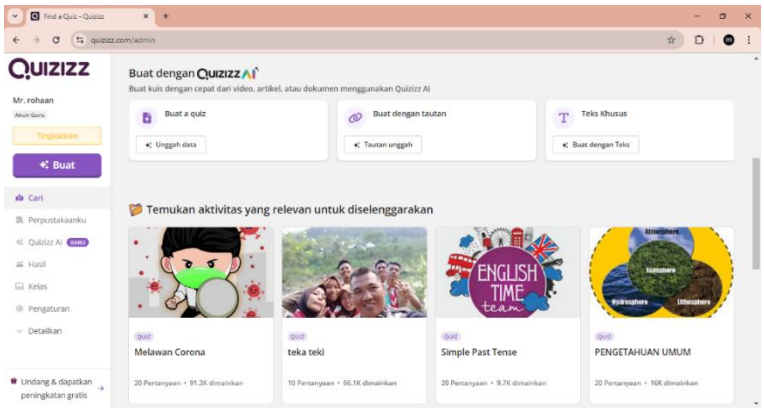
Setelah tahap desain selesai, selanjutnya dilakukan tahap pengembangan LKPD berbasis QR-Code menggunakan aplikasi *Quizizz.* Tahap pengembangan ini terdiri dari beberapa tahapan. Berikut ini tahapan pengembangan pembuatan LKPD berbasis QR-Code menggunakan *Quizizz*:

Tahapan yang pertama melakukan pendaftaraan akun pada aplikasi *Quizizz.* Pendaftaraan akun ini berguna untuk bisa masuk ke aplikasi *Quizizz* dan bisa memulai membuat soal.



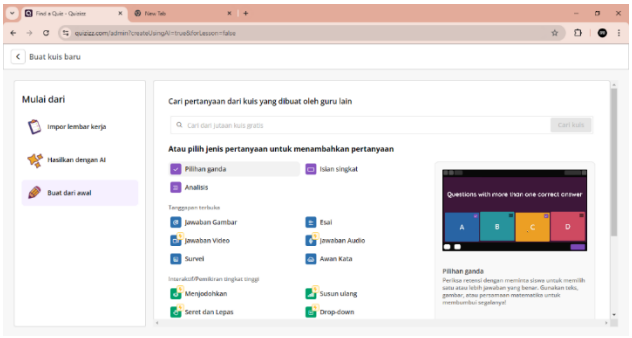
Gambar 1. Tampilan awal pendaftaraan akun *Quizizz*

Tahap yang kedua setelah mempunyai akun *Quizizz* yaitu login pada kolom yang tersedia dimana harus memasukkan email dan *password*. setelah itu pengguna akan menuju dalam beranda menu utama aplikasi *Quizizz* seperti gambar dibawah ini:



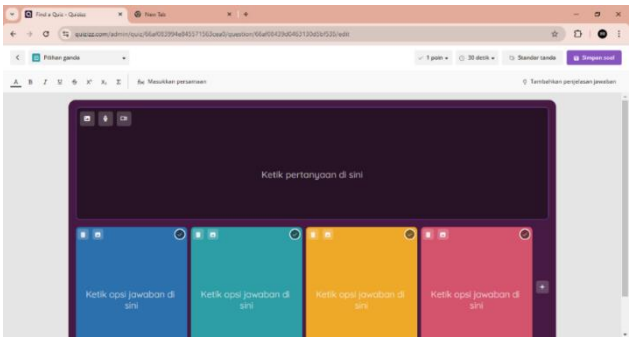
Gambar 2. Menu awal aplikasi *Quizizz*

Tahap yang ketiga yaitu memilih template LKPD. Dari tampilan gambar diatas untuk memulai membuat soal pengguna harus mengklik dibagian buat secara otomatis akan diarahkan ke dalam kemudian pilih *quiz* dan muncul jenis-jenis template LKPD yang bisa digunakan untuk membuat soal. Peneliti memilih *quiz* dengan template pilihan ganda.



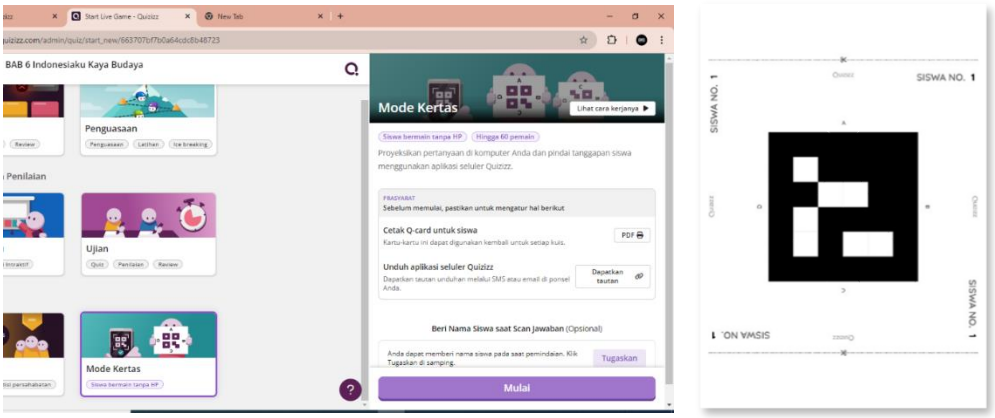
Gambar 3. Template *Quizizz*

Tahap yang keempat setelah memilih template yaitu mulai membuat soal pada template pilihan ganda dengan memasukkan beberapa pertanyaan kemudian tentukan jawaban yang benar, selanjutnya klik simpan soal.



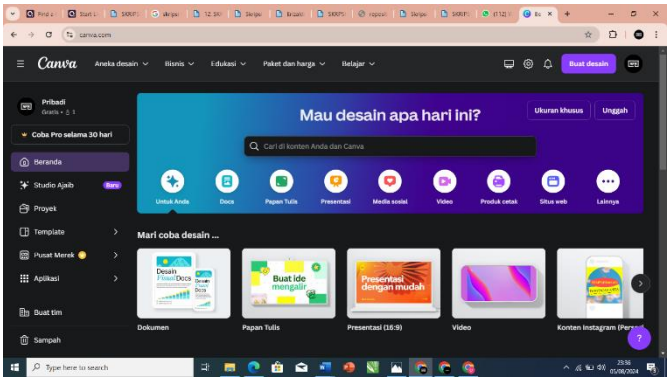
Gambar 4. Tampilan membuat LKPD di *Quizizz*

Tahap yang kelima yaitu mengunduh QR-Code. Dengan cara membuka LKPD yang sudah dibuat kemudian klik “mulai sekarang” selanjutnya akan diarahkan otomatis ke pilihan template penugasan. Pilih mode kertas kemudian klik “Pdf” untuk mengunduhnya QR-Code.



Gambar 5. Tampilan QR-Code

Tahapan yang keenam yaitu mendesain QR-Code yang telah diunduh agar lebih menarik dan disesuaikan dengan tema pembelajaran. Untuk mendesain QR-Code ini dibutuhkan aplikasi mengedit yaitu dengan aplikasi canva.

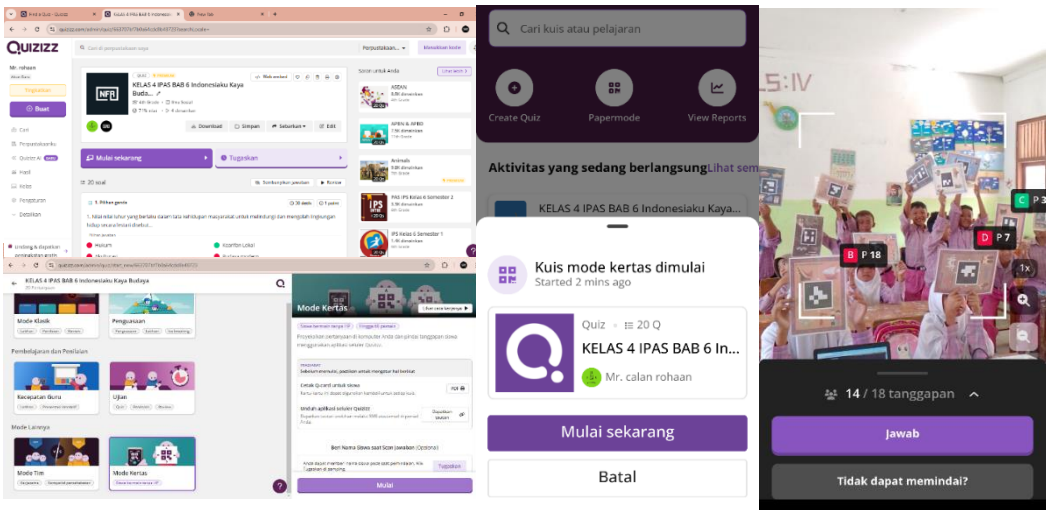


Gambar. 6 Tampilan Aplikasi Canva

Tahapan yang terakhir setelah mengedit QR-Code dan mencetaknya LKPD berbasis QR-Code siap dibagikan dan dikerjakan oleh siswa. Berikut ini Langkah-langkah cara mengoprasikan LKPD berbasis QR-Code:

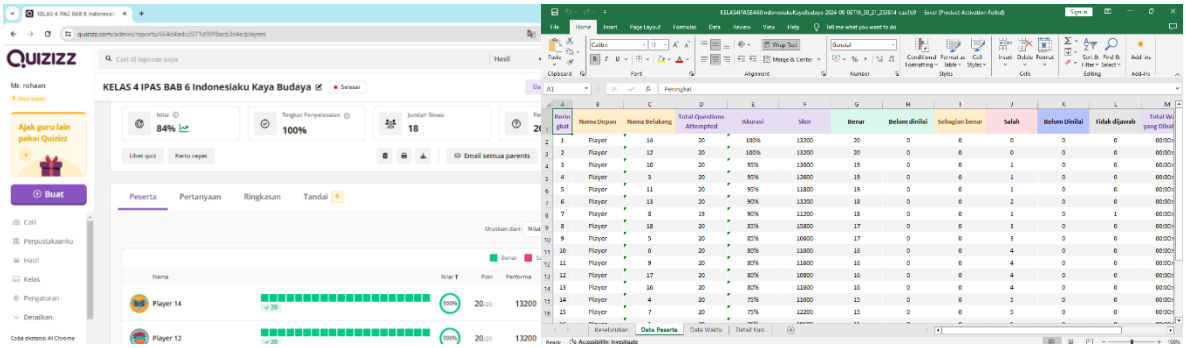
1) Pengoprasian LKPD dibutuhkan perangakat laptop dan handphone.
2) Diawali dengan membuka aplikasi *quizizz* pada laptop kemudian pilih soal yang sudah dibuat setelah itu klik “mulai sekarang” halaman otomatis akan berpindah kepilihan berbagai macam penugasan. Kemudian pilih “mode kertas” dan klik mulai.

3) Buka aplikasi *Quizizz* yang ada diperangkat handphone, otomatis akan muncul notifikasi *quiz,* kemudian klik ”mulai sekarang”
4) Setelah itu siswa bisa langsung melihat pertanyaan yang sudah ditampilkan layar
5) Untuk menjawab pertanyaan tersebut siswa hanya perlu mengangkat QR-Code yang telah dibagikan sebelum *quiz* dimulai. Kemudian guru bisa langsung memindai jawaban siswa dan otomatis jawaban siswa langsung muncul benar atau salahnya.



Gambar 7. Pengoprasian LKPD berbasis QR-Code

Setelah mengerjakan LKPD berbasis QR-Code nilai akan otomatis terinput pada menu ”Hasil”. Dalam menu terdapat berbagai aspek yang terekap, Hasil nilai tersebut bisa diunduh dalam bentuk file *exel*



Gambar 8. Tampilan menu hasil

Setelah pengembangan LKPD berbasis QR-Code selesai tahap selanjutnya yaitu melakukan validasi ke ahli media dan ahli materi. Validasi ahli media dilakukan oleh satu orang dosen STKIP Muhammadiyah Kuningan yang ahli dibidang tersebut. Validator diberikan angket berisi 10 pertanyaan dilihat dari aspek kualitas teknis dan kualitas desain. Berikut adalah hasil validasi oleh ahli media:

Tabel 3. Hasil Uji Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Total Skor	Skor Maksimum	Presentase Kelayakan
1.	Kualitas Teknis	14	15	93,3%
2.	Kualitas Desain	34	35	97%
Rata-rata akhir				95%

Hasil penilaian kelayakan oleh ahli media diperoleh presentase sebesar 95% yang dikategorikan "Sangat Layak". Sedangkan untuk validasi ahli materi dilakukan oleh guru kelas IV SDN Pesantunan 04. Validator diberikan angket berisi 10 pertanyaan dilihat dari aspek kesesuian materi/isi, aspek kebahasaan dan aspek keterlaksanaan. Berikut ini adalah hasil validasi oleh ahli materi:

Tabel 4. Hasil Uji Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Total Skor	Skor Maksimum	Presentase Kelayakan
1.	Kesesuaian Materi/Isi	24	25	96%
2.	Kebahasaan	9	10	90%
3.	Keterlaksanaan	14	15	93,3%
Rata-rata akhir				93,1%

Hasil skor persentase kelayakan materi kemudian dikonversikan ke dalam kalimat dengan pedoman tabel kriteria kelayakan media. Hasil penilaian materi pada LKPD oleh ahli materi memperoleh presentase sebesar 93,1% dengan kategori "Sangat Layak".

4. Implementasi (*Implementation*)

LKPD berbasis QR-Code menggunakan aplikasi *Quizizz* telah melalui tahap proses validasi ahli media dan ahli materi sampai menghasilkan produk akhir, selanjutnya media tersebut diujicobakan kepada siswa dengan jumlah 18 orang. LKPD tersebut digunakan saat proses pembelajaran berlangsung, setelah itu masing-masing siswa kelas IV diberikan angket respon dengan jumlah 15 pertanyaan meliputi aspek kejelasan sajian dan kualitas intruksional. Berikut ini adalah ujicoba LKPD yang berupa angket repson kepada siswa:

Tabel. 5 Hasil respon siswa

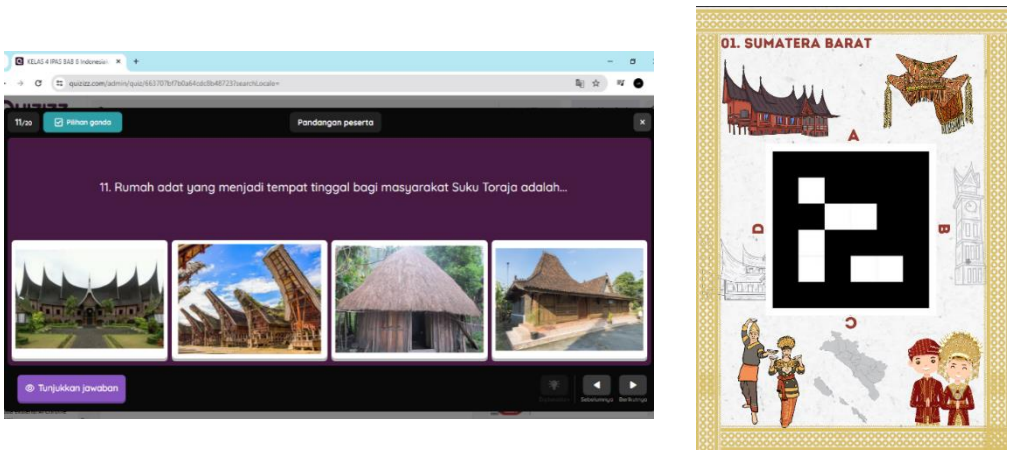
No	Aspek Penilaian	Total Skor	Skor Maksimum	Presentase Kelayakan
1.	Kejelasan Sajian	749	810	92,8%
2.	Kualitas Intruksional	497	540	92%
Rata-rata akhir				92,4%

Hasil uji coba LKPD yang berupa angket respon siswa memperoleh presentase sebesar 92% yang dapat dikategorikan "Sangat Layak".

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi pada pengembangan LKPD berbasis QR-Code bertujuan untuk mengetahui kualitas pengembangan LKPD yang telah dikembangkan ini. Salah satu tahap pada evaluasi ini adalah memperbaiki LKPD yang dihasilkan dari tahap pengembangan, yaitu setelah dilakukan pengujian oleh ahli media, ahli materi, siswa.

Dalam pengembangan LKPD berbasis QR-Code menggunakan aplikasi *Quizizz* yang perlu diperhatikan yaitu tersedianya perangkat seperti laptop, handphone dan proyektor. Agar proses pelaksanaannya berjalan dengan lancar koneksi jaringan internet juga perlu diperhatikan sehingga saat pelaksanaannya tidak terkendala. Berikut tampilan akhir pengembangan LKPD berbasis QR-Code menggunakan aplikasi *Quizizz*:



Gambar 9. Tampilan pengembangan LKPD berbasis QR-Code

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan peneliti tentang pengembangan LKPD berbasis QR-Code menggunakan *quizizz* pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN Pesantunan 04, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan LKPD berbasis QR-Code menggunakan aplikasi *Quizizz* pada mata pelajaran IPAS dilakukan dengan model pengembangan ADDIE yang melalui lima tahapan yaitu tahap *Analysis*, tahap *Design* atau tahap perancangan, tahap *Development* yaitu pengembangan, kemudian *Implementation*, dan yang terakhir yaitu *Evaluation*. Produk yang dihasilkan pada pengembangan ini yaitu LKPD berbasis QR-Code dengan menggunakan aplikasi *Quizizz.*
2. Hasil uji kelayakan LKPD berbasis QR-Code pada mata pelajaran IPAS siswa kelas IV dinyatakan sangat layak oleh ahli media dengan presentase 95% dan ahli materi dengan presentase kelayakan 93,1% yang dikategorikan sangat layak.
3. Respon siswa kelas IV di SDN Pesantunan 04 terhadap LKPD berbasis QR-Code menggunakan aplikasi *Quizizz* pada mata pelajaran IPAS memperoleh jumlah skor sebesar 92,4% dengan kategori sangat tertarik. Sehingga secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa LKPD yang telah dikembangkan sangat layak digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

Aini, N. A., Sultan, U., Tirtayasa, A., & Hendracipta, N. (2019). Pengembangan Lkpd Berbasis Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Gaya. *Jurnal Pendidikan Dasar*, *10*(1), 68-76.

Andi Prastowo, (2014), *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif: Menciptakan Metode Pembelajaran yang Menarik dan Menyenangkan.* Yogyakarta: Diva Press

Azzahra, M. D., & Pramudiani, P. (2022). Pengaruh Quizizz sebagai Media Interaktif terhadap Minat Belajar Siswa pada Pelajaran Matematika Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, *6*(3), 3203-3213.

Baihaki, B., Danaryanti, A., & Kamaliyah, K. (2021). Pengembangan LKPD Elektronik Berbasis HOTS Menggunakan Quizizz. *Journal of Mathematics Science and Computer Education*, *1*(1), 36.

Diani, D. R., Nurhayati, N., & Suhendi, D. (2019). Pengembangan lembar kerja peserta didik (lkpd) menulis cerpen berbasis aplikasi android. *Basastra: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, *7*(2), 1-13.

Fathurrahman, M., Setiawan, D., Niswatun Hasanah, N., (2020). Media Audio Visual Mapel Ppkn Materi Hak, Kewajiban, Dan Tanggung Jawab Sebagai Masyarakat Untuk Siswa Kelas V. *Lembaran Ilmu Kependidikan*, *49*(2), 55-61 http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/LIK

Fazriyah, N., Cartono, C., & Awangga, R. M. (2020). Pelatihan Aplikasi Pembelajaran Quizizz di Sekolah Dasar Kota Bandung. *ETHOS: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, *8*(2), 199-204.

Inayah, I., & Nugraha, J. (2021). Desain Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) Berbasis Guided Inquiry pada Mata Pelajaran Kearsipan Kelas X OTKP di SMK PGRI 13 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 413-430.

Jayusman, I., Agus, O., & Shavab, K. (2020). Studi Deskriptif Kuantitatif Tentang Aktivitas Belajar Mahasiswa Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Edmodo Dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Artefak*, 7(1). https://jurnal.unigal.ac.id/index.php/artefak

Komara, E. (2018). Penguatan Pendidikan Karakter dan Pembelajaran Abad 21. *Sipatahoenan*, 4(1).

Karimah, I., Nurhasanah, N., & Soleh, D. A. (2021). Pengembangan Lkpd Berbasis Pendidikan Multikultural Pada Pembelajaran Ppkn Kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 5*(2), 59-70.

Ketut Maharduka, I., Kumala Sari, I., Barkania Ayu Benani, N., & Indra Kristiawan, W. (2022). Analisis Pengaruh LKPD Berbasis QR-Code dan Quizizz Terhadap Hasil Belajar Kelas XI SMA Nuris Jember Pada Materi Alat Optik. *Jurnal Ikatan Alumni Fisika Universitas Negeri Medan*, *8*(3).

Khairullah, A., Mukodi, M., Mustofa, A. (2021). Pengembangan LKPD Berbasis Adiwiyata Untuk Meningkatkan Kreativitas Materi Pendalaman Puisi Siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa dan Sastra, 6* (1).

Kusumawati, D., Sutisna, A. (2021). Merdeka Belajar Dalam Konteks Kemandirian Belajar Siswa Respon Terhadap Regulasi Baru Menteri Pendidikan dan Kebudayaan. *Jurnal Lensa Pendas, 6*(1), 11-17.

Mandasari, N. & Azwarliansyah, A. (2023). Pengembangan Lembar Kerja Siswa Matematika Berbasis PMRI dengan Menggunakan Qr Code Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Matematika: Judika Education, 6*(1).

Mutammimah, N. M., Satrijono, H., & Kurniasih, F.(2022). Pengembangan Lkpd Interaktif Materi Pantun Dengan Berbantuan Aplikasi Quizizz Kelas V SDN Pucang IV Sidoarjo. *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar, 1*(1), 88-96.

Novelda, M., & Ariani, Y. (2022). Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Qr Code Pada Materi Perbandingan Dua Besaran Yang Berbeda (Kecepatan dan Debit) di Kelas V SDN Lembah Melintang. *Journal of Basic Education Studies, 5*(1), 231-240.

Pusparani, H.(2020). Media Quizizz Sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas VI di SDN Guntur Kota Cirebon. *Tunas Nusantara*, *2*(2), 269–279.

Puspitarini, Y. D., & Hanif, M. (2019). Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School. *Anatolian Journal of Education*, *4*(2), 53–60.

Rubiati, N., & Widya Harahap, S. (2019). Aplikasi Absensi Siswa Menggunakan Qr Code Dengan Bahasa Pemrograman Php Di SMKIT Zunurain Aqila Zahra Di Pelintung. *Jurnal Informatika*, *11*(1), 62-70.

Sulaiman, A. (2020). Perbedaan Penggunaan Media Powerpoint Berbasis Hyperlink Vs Media Powerpoint Templete Dan Motifasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Kognitif. *Education Journal : Journal Education Research and Development, 4*(2), 213-220.

Sugioyono. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan Research dan Development.* Bandung: Alfabeta

Wahab, J. (2021). Peningkatan Menulis Pengalaman Pribadi Dengan Menggunakan Model Investigasi Kelompok Siswa Kelas VIII MTS Al-Khairat Guruaping Oba Utara. *EDUKASI*, *19*(2), 183-196.