



Pengembangan LKPD Berbasis Quizizz pada Mata Pelajaran Matematika Perbandingan di Kelas V SD

Article Information :

Articles Submitted :

2025-12-02

Articles Received :


2025-12-20

Published Articles :


2026-01-05

 Zaid Zainal ¹

 Novita Sari Putri ^{2*}

 Kamaruddin Hasan ³

 ^{1,2,3} Universitas Negeri Makassar

 Email Correspondence * : novics002@gmail.com

Kata Kunci: LKPD, Quizizz, QR Code, Pembelajaran Matematika

Abstrak: Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) merupakan media cetak berisi materi dan soal yang dikerjakan siswa agar kompetensi dasar yang disajikan dapat tercapai. Guru perlu memanfaatkan perkembangan teknologi dalam pembelajaran seperti membuat LKPD berbasis aplikasi Quizizz. Penelitian ini bertujuan mengembangkan LKPD berbasis Quizizz untuk pembelajaran matematika perbandingan kelas V SD menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan 4D yang meliputi *define*, *design*, dan *development*. Subjek penelitian yaitu ahli materi, ahli LKPD, ahli praktisi, 38 siswa, dan 3 pendidik. Data dikumpulkan melalui wawancara dan angket dengan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif. Hasil uji kelayakan validator ahli materi memperoleh 82,5% (sangat layak), ahli LKPD 80% (layak), dan ahli praktisi 92,5% (sangat layak). Rekapitulasi angket tanggapan pendidik dan peserta didik menunjukkan respons positif terhadap LKPD berbasis Quizizz. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pengembangan LKPD berbasis Quizizz pada mata pelajaran matematika perbandingan kelas V SD layak digunakan.

Keywords: Student Worksheets, Quizizz, QR Code, Mathematics Learning.

Abstract: *The Student Worksheet (LKPD) is a print media containing materials and questions that students work on so that the basic competencies presented can be achieved. Teachers need to take advantage of technological developments in learning such as making LKPD based on the Quizizz application. This research aims to develop a Quizizz-based LKPD for comparative mathematics learning in grade V elementary school using the Research and Development (R&D) method with a 4D development model which includes define, design, and development. The research subjects were material experts, LKPD experts, practitioner experts, 38 students, and 3 educators. Data were collected through interviews and questionnaires with qualitative and quantitative analysis techniques. The results of the feasibility test for material expert validators obtained 82.5% (very feasible), LKPD experts 80% (feasible), and practitioner experts 92.5% (very feasible). The recapitulation of the questionnaire responses of educators and students showed a positive response to the Quizizz-based LKPD. Based on the results of the study, it can be concluded that the development of Quizizz-based LKPD in the comparative mathematics subject of grade V elementary school is feasible.*

Author Contributions

Conceptualization: Zaid Zainal, Novita Sari Putri

Methodology: Kamaruddin Hasan

Investigation: Novita Sari Putri

Writing original draft preparation: Novita Sari Putri

Writing review and editing: Zaid Zainal, Kamaruddin Hasan

Visualization: Novita Sari Putri

Acknowledgments

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Negeri Makassar yang telah memberikan dukungan dalam penelitian ini. Terima kasih juga disampaikan kepada Bapak Prof. Dr. H. Kamaruddin Hasan, S.Ag., M.Pd. selaku pembimbing utama dan Bapak Zaid Zainal, S.Pd., M.Pd., Ph.D. selaku pembimbing pendamping atas bimbingan dan arahan yang diberikan selama penelitian berlangsung. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam pengumpulan data dan proses penyelesaian penelitian ini.

All authors have read and agreed to the published version of the manuscript.

Copyright © 2026, Authors
This is an open-access article under the [CC BY 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)



PENDAHULUAN

Matematika merupakan ilmu dasar yang mempunyai peran penting pada perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era saat ini. Besarnya peranan matematika menuntut peserta didik untuk menguasainya. Oleh karena itu, matematika perlu diberikan kepada seluruh peserta didik mulai dari sekolah dasar sebagai bekal untuk memiliki kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif. Selain itu, matematika juga mampu mengembangkan kemampuan pemecahan masalah dan mengomunikasikan ide atau gagasan dalam pendidikan maupun kehidupan sehari-hari. Matematika dalam kehidupan sehari-hari sering dianggap sebagai mata pelajaran yang menakutkan bagi kebanyakan siswa sekolah dasar karena dianggap sulit dipahami, tidak menarik, dan membosankan. Oleh karena itu, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dan tercipta proses pembelajaran yang tidak membosankan, guru dapat menggunakan bahan ajar yang dibuat secara menarik seperti Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis teknologi seperti Quizizz.

Lembar Kerja Peserta Didik adalah media yang dapat dimanfaatkan untuk membantu proses belajar siswa dalam pembelajaran. LKPD merupakan media cetak berisi materi dan soal yang dikerjakan siswa agar kompetensi dasar yang disajikan dapat tercapai. Penggunaan LKPD dalam proses pembelajaran sangat dibutuhkan demi tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal. Proses pembelajaran yang baik adalah yang dapat membangkitkan kegiatan belajar efektif, kreatif, dan menyenangkan. Salah satunya adalah kuis yang dihubungkan dengan materi dan soal yang telah disusun dengan baik. Adapun media pembelajarannya yaitu aplikasi bernama Quizizz. Quizizz adalah platform yang mencakup kuis yang disajikan dalam bentuk permainan yang dapat digunakan oleh guru sebagai sarana pembelajaran. Proses belajar menggunakan Quizizz dapat meningkatkan minat dan tantangan bagi peserta didik. Belajar melalui bermain merupakan upaya penyampaian materi dan soal kepada peserta didik dengan cara yang menyenangkan sehingga tanpa disadari peserta didik dapat memperoleh pengetahuan dan pengalaman melalui proses belajar yang mudah.

Hasil wawancara yang telah peneliti lakukan di kelas V Sekolah Dasar pada 3 sekolah berbeda tepatnya pada tanggal 24 Februari 2025 di UPTD SDN 57 Parepare, UPTD SDN 80 Parepare, dan UPTD SDN 16 Parepare, diperoleh informasi dari setiap guru kelas yang mengatakan bahwa mereka telah menggunakan bahan ajar berupa buku cetak, akan tetapi hal tersebut belum maksimal digunakan dalam proses pembelajaran terhadap materi yang akan diajarkan. Hal ini dapat dilihat dari guru yang pembelajarannya masih satu arah sehingga berdampak pada peserta didik yang kurang paham terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Salah satu wali kelas juga mengatakan bahwa ia pernah menggunakan media berupa aplikasi Quizizz yang membuat siswa antusias dalam mengikuti pembelajaran, namun terdapat hambatan dalam penggunaan aplikasi tersebut yaitu saat memasukkan kode untuk memulai permainannya sehingga kurang efektif saat digunakan. Dalam wawancara juga didapatkan informasi bahwa setiap wali kelas tersebut membutuhkan bahan ajar yang dalam pembelajarannya dapat memanfaatkan teknologi yang mengikuti perkembangan zaman.

Peneliti juga melakukan penyebaran angket pada peserta didik kelas V di tiga sekolah tersebut dan diperoleh informasi bahwa peserta didik ingin belajar menggunakan LKPD yang menarik dan juga belajar menggunakan *handphone* agar dapat membuatnya semangat dalam belajar. Secara keseluruhan, temuan informasi ini menghasilkan ilustrasi bahwa peserta didik cenderung pasif selama proses pembelajaran, keterampilan berpikir kritis serta berpikir

tingkat tinggi perlu ditingkatkan. Dibutuhkan upaya guna merangsang partisipasi aktif, meningkatkan kemampuan komunikasi, dan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka dibutuhkan keahlian guru untuk dapat memilih kegiatan pembelajaran yang inovatif misalnya dengan menggunakan LKPD berbasis aplikasi Quizizz. Salah satu materi pembelajaran yang akan menggunakan LKPD berbasis Quizizz ini pada kelas V sekolah dasar yaitu materi perbandingan pada mata pelajaran matematika.

Hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Kinanti & Subagio (2020) dengan judul "Pengembangan LKPD Bahasa Inggris Berbantu Aplikasi Quizizz Kelas IV Sekolah Dasar" menunjukkan hasil sebagai berikut: (1) dihasilkan LKPD Bahasa Inggris berbantuan aplikasi Quizizz yang menunjukkan skor penilaian pada validasi RPP sebesar 89,3%, skor validasi ahli materi sebesar 90%, dan skor validasi ahli media sebesar 89,3% dengan revisi; (2) berdasarkan hasil validasi yang diperoleh, pengembangan LKPD pada mata pelajaran Bahasa Inggris berbantuan aplikasi Quizizz dinyatakan valid atau layak digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan yang berjudul "Pengembangan LKPD Berbasis Quizizz pada Mata Pelajaran Matematika Perbandingan di Kelas V SD". Adapun kebaruan dari pengembangan LKPD berbasis Quizizz ini adalah peserta didik dapat *login* melalui *barcode* yang terhubung langsung dengan kuis dalam aplikasi Quizizz, peserta didik hanya akan diminta untuk memasukkan nama sebelum memulai mengerjakan kuis, dalam soal juga disajikan animasi seperti musik, gambar, dan meme. Dampak yang dihasilkan dari pengembangan LKPD berbasis Quizizz adalah pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan sehingga peserta didik dapat bersemangat dan aktif dalam proses pembelajaran.

METODE

Mengembangkan produk LKPD berbasis *Quizizz* yang menggunakan *QR Code* sebagai media penghubung adalah tujuan utama dari studi dan pengembangan ini. Tipe penelitian Pengembangan dan Penelitian (R&D) serta model pengembangan Thiagarajan (4D) diterapkan dalam penelitian ini. Meskipun demikian, peneliti membatasi proses pengembangan hanya hingga tahap ketiga, yaitu pengembangan produk (*develop*) yang dapat dilihat pada gambar dibawah ini, sebelum melakukan uji coba skala kecil.



Gambar 1. Rencana Model Riset dan Pengembangan 4D

Jika merujuk pada gambar skema model penelitian diatas tahap pertama model 4D dalam pengembangan LKPD berbasis *Quizizz* ini adalah tahap *define* yang merupakan langkah awal penelitian yang bertujuan untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah serta kebutuhan pengembangan lembar kerja peserta didik untuk menentukan persyaratan untuk pembelajaran. Proses ini diawali dengan memeriksa tujuan dari materi yang telah disusun. Terdapat lima langkah pokok yang perlu dilakukan: analisis awal dan akhir, analisis peserta

didik, analisis tugas, serta analisis konsep, dan perumusan tujuan pembelajaran yang dilakukan selama tahap definisi. Tahap kedua, atau tahap desain, adalah tahap pengembangan berikutnya. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mempersiapkan sistem pengajaran yang telah dirancang. Proses ini melibatkan tiga tahap: merancang kuis, membuat lembar kerja untuk siswa, dan menentukan format alat pembelajaran. Tahap ketiga adalah fase pengembangan. Dalam fase pengembangan, peneliti mengajukan validasi penilaian kepada tiga validator agar menghasilkan LKPD yang sudah diperbaiki berdasarkan masukan dari validator dan hasil uji coba di lapangan. Setelah itu, LKPD yang telah memenuhi syarat akan diterapkan kepada guru dan dinilai oleh para praktisi pendidikan untuk mengevaluasi efektivitasnya.

Dalam studi dan pengembangan ini, subjek penelitiannya yaitu ahli materi, ahli LKPD dan ahli praktisi serta responden yang berjumlah 38 siswa dan 3 pendidik dari tiga sekolah dasar. cara untuk mengumpulkan data meliputi wawancara serta penyebaran kuesioner. Dalam studi dan pengembangan ini, analisis data dilakukan dengan dua pendekatan: analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Analisis data kualitatif mengandalkan saran dan masukan dari tim validasi. Setelah itu, data ini disusun dan dianalisis untuk memperbaiki kemajuan produk. Kemudian, analisis data kuantitatif dilakukan dengan memanfaatkan angka atau nilai yang diperoleh dari data mengenai kepraktisan dan kevalidan. Setelah seluruh persentase kelayakan dihitung, data analisis dari angket validator dan angket respon guru dan siswa diubah menjadi angka untuk menentukan kelayakan perangkat pembelajaran. Data ini dikonversi ke dalam tabel referensi berikut:

Tabel 1. Standar Persentase Tanggapan Validator

Skor	Keterangan Valid	Keterangan Praktis
81% - 100%	Sangat Valid	Sangat Praktis
61% - 80%	Valid	Praktis
41% - 60%	Cukup Valid	Cukup Praktis
21% - 39%	Kurang Valid	Kurang Praktis
0% - 21%	Tidak Valid	Tidak Praktis

(Firmansyah & Didik Hariyanto, 2019)

Seperti yang ditunjukkan pada tabel di atas, Lembar Kerja berbasis *Quizizz* pada pelajaran Matematika mengenai Perbandingan untuk siswa kelas V SD dapat dimanfaatkan dalam kegiatan belajar jika validasi dari para ahli, termasuk ahli materi, ahli LKPD, dan praktisi, menunjukkan hasil antara 61% sampai 100%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Studi ini memproduksi Lembar Kerja Peserta Didik yang mencakup materi belajar matematika dan topik perbandingan dalam format lembar kerja cetak dengan *QR Code* yang bisa diakses oleh siswa. Setelah produk lembar kerja siswa diselesaikan dan sesuai dengan pengembangan yang dilakukan, materi, LKPD, dan praktisi dilakukan proses validasi. Karena terbatasnya waktu dan anggaran, Lembar Kerja Peserta Didik untuk Mata Pelajaran Matematika dengan Materi Perbandingan untuk Kelas V Sekolah Dasar dibuat menggunakan langkah-langkah penelitian pengembangan 4D, dengan hanya 3 tahapan pengembangan karena

adanya keterbatasan waktu dan biaya. Ketiga tahapan tersebut meliputi tahap *define*, *design* dan *development*.

1. Tahap *Define* (Pendefinisian)

a. Analisis Awal-Akhir

Pada fase ini, langkah pertama yang dilakukan oleh peneliti adalah melakukan percakapan dengan setiap orang tua murid di kelas V dari sekolah dasar tempat penelitian berlangsung untuk memahami kebutuhan para siswa. Mereka melakukan wawancara ini untuk mengetahui bagaimana guru memulai pelajaran, bagaimana mereka melakukannya, alat bantu yang dipakai oleh pengajar dalam proses belajar mengajar materi perbandingan matematika, kendala yang dihadapi siswa saat belajar materi perbandingan, dan karakterisasi.

b. Analisis Siswa

Analisis siswa merupakan langkah kedua dalam proses perancangan pengembangan. Aktivitas ini dilakukan untuk memahami sifat-sifat siswa sejalan dengan kebutuhan dan kemajuan mereka. Dengan mempertimbangkan karakteristik peserta didik, termasuk kemampuan akademik mereka, perkembangan kognitif mereka yang terkait dengan topik pembelajaran, media yang digunakan dalam lembar kerja, dengan mempertimbangkan format dan penggunaan bahasa, peneliti dapat menyusun lembar kerja siswa yang didasarkan pada *Quizizz* untuk mengajar materi matematika yang sesuai dengan sifat siswa di sekolah dasar di lokasi penelitian.

c. Analisis Tugas

Selanjutnya, analisis langkah-langkah dilakukan untuk mengidentifikasi langkah-langkah penyelesaian yang diperlukan dalam mencapai kompetensi utama. Langkah penyelesaian ini dapat disusun dalam proses pembelajaran untuk memastikan pembahasan yang mendalam tentang tugas dalam konten pembelajaran sesuai dengan kurikulum. Analisis tugas ini juga mencakup kemampuan inti dan kemampuan dasar yang harus dikuasai siswa dalam pembelajaran materi perbandingan di kelas V sekolah dasar.

d. Analisis Konsep

Analisis konsep dilakukan terlebih dahulu sebelum membuat lembar kerja peserta didik tentang materi perbandingan. Tujuan dari analisis konsep adalah untuk memilih, menguraikan, menetapkan, dan mengorganisir dengan cara teratur konsep yang akan diajarkan terkait dengan materi pelajaran agar siswa dapat lebih mudah memahaminya.

e. Analisis Sasaran Belajar

Evaluasi target pembelajaran dilakukan dengan menelaah konsep dan tanggung jawab agar dapat disusun menjadi target pembelajaran yang selaras dengan kompetensi inti dan dasar yang telah ditentukan. Proses evaluasi sasaran pembelajaran dilaksanakan dengan mencapai pencapaian indikator materi pelajaran dan dilanjutkan pada indikator yang lebih rinci, yang disesuaikan dengan hasil evaluasi materi dan tanggung jawab sebelumnya. Ini akan menjadi indikator komprehensif dalam evaluasi sasaran pembelajaran.

2. Tahap Desain (Perancangan)

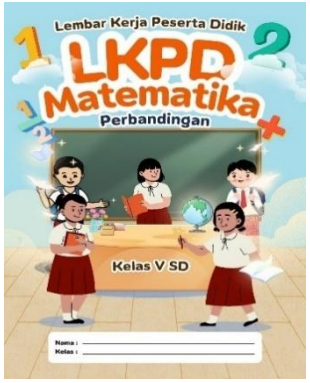


Tahap desain dilaksanakan untuk mengembangkan lembar kerja untuk peserta didik dengan menggunakan *platform Quizizz* dalam konteks pembelajaran matematika mengenai materi perbandingan di kelas V pada tingkat sekolah dasar. Dalam proses pengembangan produk ini, peneliti memanfaatkan berbagai aplikasi, termasuk *YouTube, Canva, Quizizz, Google Form*, serta alat untuk menghasilkan kode *QR*. Selain itu, tahap ini juga mencakup pembuatan produk berdasarkan hasil analisis yang telah dilaksanakan pada tahapan sebelumnya. Berikut adalah langkah-langkah dalam merancang lembar kerja peserta didik yang berbasis *Quizizz*:

- a. Langkah pertama mencakup penggenerasian ide-ide terkait materi yang akan dimasukkan ke dalam lembar kerja untuk pelajaran matematika;
- b. Langkah kedua meliputi penyusunan konsep tampilan dari lembar kerja peserta didik mata pelajaran matematika. Desain ini akan mencakup elemen-elemen seperti kata pengantar, halaman sampul, daftar isi, petunjuk penggunaan, materi, serta latihan soal.
- c. Langkah ketiga adalah pengembangan isi atau konten dari lembar kerja siswa. Pada tahap ini, bahan yang akan dimasukkan ke dalam lembar kerja siswa serta soal-soal latihan akan dirancang.

3. Tahap Development (Pengembangan)

Tahapan ini merupakan tahap pertama dalam proses memahami rencana yang telah dirumuskan untuk menghasilkan sebuah produk yang akan berfungsi sebagai lembar kerja peserta didik berbasis *Quizizz*, yang khusus difokuskan pada materi perbandingan dalam pembelajaran matematika. Rancangan produk tersebut terdiri dari: (1) pengumpulan materi pembelajaran serta video terkait materi matematika, (2) pengumpulan gambar dan informasi yang diperlukan, (3) pembuatan objek dalam *Quizizz* serta kode untuk respon cepat, (4) integrasi materi ke dalam aplikasi *Canva*, dan (5) memastikan bahwa lembar kerja peserta didik berbasis *Quizizz* telah divalidasi oleh para ahli materi, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), serta ahli pemula. Konten lembar kerja peserta didik berbasis *Quizizz* meliputi: sampul, kata pengantar, daftar isi, petunjuk penggunaan, pengukuran kompetensi, materi, kuis, soal latihan, dan LKPD online yang dapat diakses melalui *Google Form*. Hasil dari desain pengembangan produk dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 2. Desain Tampilan Lembar Kerja Peserta Didik

Nama	Desain	Tujuan dan Fungsi
Sampul LKPD		<p>Sampul LKPD dirancang untuk menjadi daya tarik visual yang efektif, bertujuan menarik perhatian calon pembaca melalui desain yang menarik dan sesuai dengan isi dari LKPD.</p>
Kata Pengantar LKPD		<p>Kata pengantar berfungsi untuk memperkenalkan pembaca pada isi tulisan, memberikan gambaran secara keseluruhan, menjelaskan konteks dan tujuan penulisan, serta menyampaikan rasa terima kasih dan permohonan maaf atas kemungkinan kekurangan.</p>
Daftar Isi LKPD		<p>Daftar isi berperan sebagai alat navigasi yang sangat penting, membantu siswa dan guru dalam mengorganisir, memahami, dan mengakses informasi serta kegiatan pembelajaran dengan cara yang efisien dan sistematis.</p>

Petunjuk Penggunaan LKPD



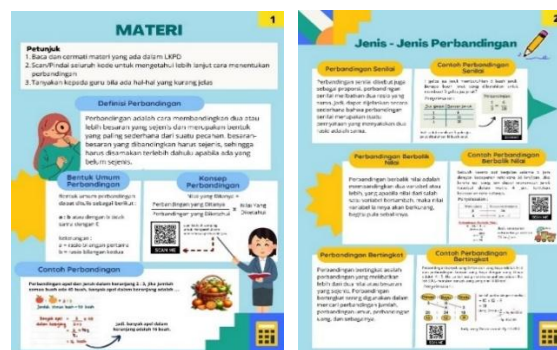
Petunjuk penggunaan dalam LKPD bertujuan untuk memberikan instruksi yang jelas tentang cara memakai LKPD dan langkah-langkah yang perlu diikuti untuk menyelesaikan tugas.

Penataan Kompetensi LKPD



Penataan kompetensi dalam LKPD berfungsi sebagai panduan yang jelas untuk pendidik dan peserta didik, dengan tujuan memastikan pencapaian hasil pembelajaran dilakukan secara efektif dan terstruktur.

Materi Pembelajaran



Tujuan materi di dalam LKPD adalah membantu siswa dalam memahami, menguasai, dan menerapkan konsep pembelajaran secara mandiri agar tujuan pembelajaran tercapai, sedangkan fungsinya adalah sebagai sumber pembelajaran ringkas, latihan tugas, dan panduan belajar.

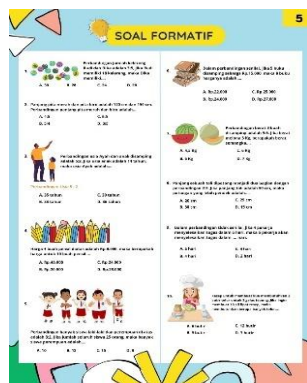


Akses Quizizz melalui Barcode



Akses kuis dalam LKPD berfungsi sebagai alat penting untuk mengevaluasi pemahaman siswa, meningkatkan partisipasi, dan mendukung proses pembelajaran secara mandiri.

Latihan Soal



Format soal dalam LKPD bertujuan untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran serta berfungsi sebagai panduan belajar mandiri untuk peserta didik.

Akses Barcode LKPD secara Daring



Akses barcode ini dimaksudkan untuk memudahkan siswa mendapatkan LKPD kapan saja dan di mana saja.

Setelah pengembangan LKPD selesai tahap selanjutnya yaitu melakukan validasi ke ahli materi, ahli LKPD dan ahli praktisi. Penilaian validasi materi dilakukan oleh Bapak Zaid Zainal, S.Pd., M.Pd., Ph.D., Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FIP, UNM, penilaian LKPD oleh Bapak Naufal Qadri Syarif, S.Pd., M.Pd., Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FIP, UNM, dan penilaian validasi praktisi oleh Bapak Ainun Najib Alfatih, S.Pd., M.Ed., Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FIP, UNM. Validator diberikan angket yang berisi 10 aspek. Berikut adalah hasil validasi oleh ahli materi:

Tabel 3. Hasil Uji Validasi Ahli Materi

Aspek yang dinilai	Skor
Kesesuaian kurikulum	3
Kelengkapan materi	4
Kebenaran konsep	3
Kedalaman materi	4
Kejelasan Bahasa	3
Ketepatan istilah matematika	3
Langkah penyelesaian soal	3
Contoh dan variasi soal	3
Visualisasi dan ilustrasi	3
Kesesuaian karakteristik siswa	4
Jumlah skor	33
Rata-rata skor keseluruhan	3,3
Presentase Kelayakan	82,5%

Hasil penilaian kelayakan oleh ahli materi diperoleh presentase sebesar 82,5% yang dikategorikan “Sangat Layak”. Kemudian untuk validasi ahli LKPD juga diberikan angket yang berisi 10 aspek. Berikut ini adalah hasil validasi oleh ahli LKPD:

Tabel 4. Hasil Uji Validasi Ahli LKPD

Aspek yang dinilai	Skor
Tampilan LKPD	3
Petunjuk penggunaan	4
Aktivitas dan soal	3
Fleksibilitas	2
Akseibilitas	4
Layout dan typografi	4
Kontekstualisasi	4
Integrasi digital	3
Keterlibatan siswa	4
Profil pelajar Pancasila	1
Jumlah skor	32
Rata-rata skor keseluruhan	3,2
Presentase Kelayakan	80%

Hasil penilaian kelayakan oleh ahli LKPD diperoleh presentase sebesar 80% yang dikategorikan “Layak”. Sedangkan untuk validasi ahli praktisi diberikan pula angket yang berisi 10 aspek penilaian. Berikut ini adalah hasil validasi oleh ahli praktisi:

Tabel 4. Hasil Uji Validasi Ahli Praktisi

Aspek yang dinilai	Skor
Kemudahan penggunaan	4
Dukungan terhadap pembelajaran	4
Keterbacaan dan pemahaman	4
Kejelasan petunjuk	4
Penggunaan bahasa	4
Estetika	3
Konsistensi format	3
Interaktivitas	4
Motivasi belajar	3
Kesesuaian soal	4
Jumlah skor	37
Rata-rata skor keseluruhan	3,7
Presentase Kepraktisan	92,5%

Hasil skor persentase praktisi memperoleh hasil sebesar 92,5% dengan kategori “Sangat Praktis”. Langkah setelah melakukan uji validitas materi, LKPD dan uji kepraktisan, dilakukan juga uji coba kelompok yang bertujuan memperoleh tanggapan dari pengguna lembar kerja peserta didik. Uji coba kelompok kecil ini dilakukan pada ketiga sekolah tempat penelitian. Berdasarkan rekapitulasi angket tanggapan pendidik dan peserta didik yang memberi respon positif atas lembar kerja peserta didik berbasis *Quizizz*, dapat disimpulkan bahwa lembar kerja peserta didik berbasis *Quizizz* “Sangat Praktis” digunakan dalam pembelajaran.

Pembahasan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Quizizz* dengan pemanfaatan *QR Code* sebagai media penghubung interaktif. LKPD ini dirancang khusus untuk mendukung pembelajaran materi perbandingan pada mata pelajaran matematika bagi peserta didik kelas V sekolah dasar. Pengembangan LKPD ini berlandaskan pada prinsip peningkatan efektivitas dan daya tarik pembelajaran, dengan tujuan utama untuk mempermudah pemahaman serta memicu partisipasi aktif peserta didik.

Penggunaan platform *Quizizz* menjadi fungsi utama dalam fase evaluasi dan latihan soal. Melalui *Quizizz*, peserta didik dapat mengerjakan beragam jenis soal yang didukung oleh fitur gamifikasi yang mampu meningkatkan motivasi intrinsik peserta didik. Fitur ini mengubah aktivitas evaluasi menjadi pengalaman belajar yang menyenangkan dan kompetitif, didukung oleh umpan balik instan yang krusial bagi perbaikan proses belajar. Materi perbandingan di dalam LKPD disusun secara sistematis dengan penjelasan yang jelas dan contoh-contoh kontekstual, selaras dengan teori Adha & Faridi (2024) bahwa materi ajar harus relevan dengan kehidupan peserta didik untuk memudahkan pemahaman yang mendalam. Dengan demikian, LKPD ini berfungsi sebagai perangkat pembelajaran yang mengombinasikan materi cetak dengan aktivitas digital interaktif, melatih peserta didik untuk menjadi pembelajar yang lebih aktif dan mandiri.

Dalam menentukan analisis kebutuhan pengembangan LKPD berbasis *Quizizz* yang menggunakan *QR Code* di sekolah dasar, dilakukan serangkaian kegiatan mulai dari wawancara

dengan pendidik hingga pengisian angket analisis kebutuhan oleh peserta didik. Berdasarkan hasil observasi awal, menunjukkan bahwa penggunaan LKPD konvensional di UPTD SDN 57 Parepare, UPTD SDN 80 Parepare, dan UPTD SDN 16 Parepare terbatas pada lembar kerja cetak yang bersifat statis (hanya latihan soal). Pemanfaatan LKPD yang berfungsi sebagai panduan konsep atau yang menuntut interaktif peserta didik masih sangat minim. Pendidik masih dominan menggunakan media visual pasif sehingga LKPD belum mampu mengaktifkan peserta didik. Kondisi ini sejalan dengan pandangan Giffary et al. (2021) yang menyatakan bahwa tahap analisis kebutuhan bertujuan untuk mengidentifikasi kesenjangan antara kondisi ideal dengan kondisi nyata pembelajaran, dalam hal ini kualitas LKPD yang belum memfasilitasi partisipasi aktif dan pemahaman peserta didik terhadap materi matematika.

Kondisi LKPD yang kurang interaktif ini secara langsung berdampak pada motivasi dan partisipasi peserta didik dalam proses belajar matematika. LKPD konvensional seringkali gagal menjembatani konsep abstrak menjadi lebih konkret dan menarik. Padahal, menurut Nurhamidah (2021) media dan instrumen berbasis teknologi dan komunikasi saat ini dapat digunakan sebagai alat pembelajaran yang menarik dan bermanfaat guna meningkatkan hasil belajar peserta didik. Minimnya LKPD yang memuat elemen interaktif telah menghambat proses pembelajaran dan menimbulkan kesulitan bagi peserta didik dalam memahami materi matematika, terutama pada pokok bahasan yang kompleks. Saekoko et al. (2025) juga menekankan bahwa inovasi pada instrumen belajar, termasuk LKPD yang memanfaatkan teknologi digital, sangat krusial untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran.

Oleh karena itu, hasil analisis kebutuhan mengindikasikan urgensi pengembangan LKPD yang formatnya inovatif dan memuat elemen interaktif, yaitu LKPD berbasis Quizizz melalui integrasi *QR Code*. LKPD jenis ini diharapkan dapat mengatasi kendala yang ditemukan di ketiga sekolah dengan menyediakan lembar kerja cetak yang terstruktur, namun pada saat yang sama menawarkan aktivitas digital berupa kuis di Quizizz. Penggunaan *QR Code* dalam LKPD akan berfungsi sebagai media penghubung yang praktis, memungkinkan peserta didik untuk beralih ke latihan interaktif, mendapatkan umpan balik instan, dan menikmati unsur gamifikasi. Dengan demikian, LKPD berbasis Quizizz akan mengubah peran peserta didik dari pasif menjadi partisipasi aktif yang dapat belajar sesuai kecepatan masing-masing.

Validitas LKPD berbasis Quizizz dilakukan oleh tiga pakar yaitu pakar materi, pakar LKPD, dan pakar praktisi. Evaluasi tersebut menggunakan instrumen penilaian yang dikembangkan oleh peneliti dengan skala 1 sampai 4. Perhitungan hasil nilai validasi dilakukan dengan membandingkan total nilai dari validator dengan skor ideal yang diharapkan, baik untuk setiap aspek maupun keseluruhan aspek, kemudian diambil nilai rata-ratanya. Hasil validasi produk LKPD berbasis Quizizz yaitu sangat valid dan sangat praktis, sedangkan hasil uji coba kelayakan produk LKPD berbasis Quizizz ini diuji coba oleh pendidik dan peserta didik kelas V pada ketiga sekolah tempat penelitian, yang memperoleh hasil sangat praktis. Berdasarkan hal tersebut maka LKPD berbasis Quizizz ini layak dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas V sekolah dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, dapat disimpulkan bahwa LKPD berbasis Quizizz dikembangkan menggunakan model 4D melalui tahapan analisis kebutuhan dengan wawancara pendidik dan pengisian angket oleh peserta didik. LKPD didesain

menggunakan aplikasi Canva berupa lembar kerja cetak berukuran A4 dengan bahan kertas majalah yang memiliki tampilan menarik, berisi materi perbandingan pada mata pelajaran matematika kelas V SD, dan dilengkapi QR Code sebagai penghubung digital ke video pembelajaran dan platform Quizizz. Kelebihan LKPD ini adalah lebih interaktif dan menyenangkan karena mengadopsi fitur gamifikasi dari Quizizz sehingga dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif peserta didik serta mudah digunakan. Hasil validasi oleh ahli materi, ahli LKPD, dan ahli praktisi menunjukkan kategori sangat valid dan sangat praktis, sedangkan hasil uji coba oleh pendidik dan peserta didik kelas V pada ketiga sekolah memperoleh hasil sangat praktis, sehingga LKPD berbasis Quizizz ini layak digunakan dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Adha, I., & Faridi. (2024). Inovasi dalam Pengembangan Bahan Ajar dan Media Pembelajaran Akhlaq. *Budi Pekerti Agama Islam*, 2(5), 119–137.
- Agustin, N., Rahmawati, A. L., Sihaloho, H. Y., Anugrah, G., Rahmatika, T., & Rani, A. (2023). Media Digital Untuk Pembelajaran (B. Wijayama (ed.)). Cahaya Ghani Recovery. [https://www.google.co.id/books/edition/MEDIA_DIGITAL_untuk_Pembelajaran/DlfQEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=media digital untuk pembelajaran agustin 2023&pg=PR3&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/MEDIA_DIGITAL_untuk_Pembelajaran/DlfQEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=media+digital+untuk+pembelajaran+agustin+2023&pg=PR3&printsec=frontcover)
- Agustini, D., Lian, B., & Sari, A. P. (2020). School'S Strategy for Teacher'S Professionalism Through Digital Literacy in the Industrial Revolution 4.0. *International Journal of Educational Review*, 2(2), 160–173. <https://doi.org/10.33369/ijer.v2i2.10967>
- Ahmad, A. (2025). Simulasi Kerentanan SQL Injection Melalui Sistem QR Code. *Jurnal Pendidikan*, 1(5), 159.
- Aini, M. R. (2021). Posisi Bahasa Inggris Sebagai Bahasa Kedua Dan Pembuatan Lembar Kerja Peserta Didik Bagi Siswa Smp/Mts Se Kota Blitar. *Jabn*, 2(1), 66–79. <https://doi.org/10.33005/jabn.v2i1.40>
- Aliu, S. I. P., Husain, R., & Aries, N. S. (2024). Pengembangan E-LKPD Berbasis Quizizz Pada Materi Luas dan Keliling Bangun Datar Di Kelas V. *Dambil Education Journal*, 4(136–148).
- Anggari, A. R. (2022). Pemanfaatan QR Code Sebagai Media Akses Karya Tulis Ilmiah Di Perpustakaan Politeknik Kesehatan Kemenkes Semarang. *Jurnal Inovasi Teknologi Dan Pendidikan*, 10(1), 111–120.
- Assyauqi, M. I. (2020). Model Pengembangan Borg and Gall. *Institut Agama Islam Negeri Bengkulu*, December, 28. https://www.researchgate.net/publication/347999352_MODEL_PENGEMBANGAN_BORG_AND_GALL
- Azzahra, A. D. (2023). Pengembangan LKPD Berbasis Literasi Sains Untuk Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Dialektika*, 5(1), 11–23.
- Baihaki, Danaryanti, A., & Kamaliyah. (2021). Pengembangan LKPD Elektronik Berbasis HOTS Menggunakan Quizizz. *JMSCEdu*, 1(1), 36–43.
- Cahyani, I. (2020). Efforts to Improve The Understanding of Mathematics Concepts of Two-Dimensional Figures Materials Using Powerpoint Media in Primary Schools. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 3(3), 565. <https://doi.org/10.20961/shes.v3i3.46030>

- Daulay, A. R., Halimah, S., & Nirwana Anas. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi game quiz pada mata pelajaran pendidikan agama Islam. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 9(2), 744. <https://doi.org/10.29210/1202323205>
- Elita, S. (2021). Efektifitas Metode Jarimatika dalam Meningkatkan Kemampuan Perkalian Bagi Anak Kesulitan Belajar. *E-JUPEKhu (Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus)*, 1(1), 23–34.
- Erianto. (2022). Rancang Bangun Sistem Informasi E-Ticketing Berbasis Web Menggunakan Teknologi Qrcode. 24-Nov-2022, 30–31.
- Erizaldi Putra. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Pendekatan Ilmiah Pada Materi Sistem Koloid di MAN 5 Aceh Besar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 3.
- Firmansyah, G., & Didik Hariyanto. (2019). Penggunaan QR code pada dunia pendidikan. *Penelitian Pembelajaran*, 5(2), 270.
- Giffary, K. Al, Utomo, E., & Siregar, E. (2021). Analisis Kebutuhan untuk Peningkatan Kompetensi TIK Guru di Program Sekolah Universal Service Obligation. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 04(01), 30–34.
- Hasan, K., Zainal, Z., & Suhadjerah, S. (2020). The Development of Learning Media of Pakakala Boardgame. *Journal of Educational Science and Technology (EST)*, 6(1), 48–55. <https://doi.org/10.26858/est.v6i1.12351>
- Herpadora, Y., & Hardeli. (2023). Pengembangan LKPD Hukum Dasar Kimia Berbasis Model Guided Inquiry Learning untuk Peserta Didik Fase E Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 13(4), 1146–1152. <https://doi.org/10.37630/jpm.v13i4.1349>
- Herzamaz, D. A., & Dwiprabowo, R. (2020). Pkm Penyuluhan Yuk, Bermain Dengan Matematika Di Sdn Cibitung Kulon 01 Pagi. *Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 42–46. <https://doi.org/10.37478/mahajana.v1i1.717>
- Huzaifah, H. (2023). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Qr Code Pada Materi Sistem Gerak Manusia. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 10(1), 39–49. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/72236>
- Ibrahim, Kosim, Gunawan, & Rahmatullah. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Conceptual Understanding Procedures (CUPS) Berbantuan LKPD Terhadap Penguasaan Konsep Fisika Peserta Didik. *Indonesian Journal of Applied Science and Technology*, 2(1), 36–43.
- Jamaluddin, S. (2020). Implementasi Pemanfaatan Aplikasi QR Code dalam Proses Pembelajaran PPKn. *Jurnal Kreatif Online*, 8(3), 195–201.
- Kinanti, M. D., & Subagio, M. (2020). Pengembangan LKPD Bahasa Inggris Berbantu Aplikasi Quizizz Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(3), 539–548.
- Lase, N. K., & Zai, N. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Contextual Teaching and Learning pada Materi Sistem Ekskresi Manusia di Kelas VIII SMP Negeri 3 Idanogawo. *Jurnal Pendidikan Minda*, 3(2), 99–113. <http://www.ejurnal.universitaskarimun.ac.id/index.php/mindafkip/article/view/462>
<http://www.ejurnal.universitaskarimun.ac.id/index.php/mindafkip/article/download/462/412>
- Latri. (2022). *Mengenal Statistika*. Gowa, Sulawesi Selatan: Agma.

- Miranda, A. D., & Setyawan, A. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Pembelajaran Ctl Pada Siswa Kelas III SDN III Bluluk. *Jurnal Mahasiswa Kreatif*, 1(3), 76–92. <https://doi.org/10.59581/jmk-widyakarya.v1i3.478>
- Musdalifah. (2023). Implementasi Pembelajaran Kooperatif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Madrasah. *Al-Miskawaih: Journal of Science Education*, 2(1), 47–66. <https://doi.org/10.56436/mijose.v2i1.221>
- Mutmainnah, N., 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.
- Novaldy, T., & Mahpudin, A. (2021). Penerapan Aplikasi dengan Menggunakan Barcode dan Aplikasi untuk Laporan Presensi Kepada Orang Tua. *ICT Learning*, 5(1), 1–9.
- Nurdiyana, T., & Indriyani, P. D. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android dalam Seni Kolaborasi. Yogyakarta: Jejak Pustaka.
- Nurfadhillah, S., Ramadhanty Wahidah, A., Rahmah, G., Ramdhan, F., Claudia Maharani, S., & Muhammadiyah Tangerang, U. (2021). Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Matematika Dan Manfaatnya Di Sekolah Dasar Swasta Plus Ar-Rahmaniyah. *Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 289–298. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Nurhamidah, D. (2021). Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis Media Nearpod dalam Mata Kuliah Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 4(2), 80–90.
- Nurhaswinda, & Parisu, C. Z. L. (2025). Kesulitan Belajar Matematika di Sekolah Dasar dan Solusinya. *Pendidikan Multidisiplin*, 1(1), 50–58.
- Paksi, H. P., & Ariyanti, L. (2020). Sekolah Dalam Jaringan. Surabaya: Scopindo Media Pustaka.
- Pakudu, R., & Safaat, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Quiz Development of Interactive Learning Media Based on Quizizz Games. *Journal of Education and Culture (JEaC)*, 04, 2024.
- Purba, O. N., Rahayu, S., Khairot, I., & Domanik, D. R. B. (2022). Media Pembelajaran Quizizz untuk Guru dan Dosen. Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Saekoko, N., Benu, S., Welchristin, I., & Oematan, A. (2025). Peran Evaluasi Formatif dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Era Digital. *Jurnal Ilmiah Literasi Indonesia*, 1(2), 336–350.
- Santoso, A., & Kadeni. (2022). Membuat Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) bagi Guru Sekolah Dasar. *Journal of Community Service and Engagement*, 01(02), 223–230. <https://journals.eduped.org/index.php/income/index>
- Sari Harahap, M., Siregar, R., & Sabri. (2023). Keefektifan Penerapan Model Contextual Teaching and Learning (Ctl) Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan Di Kelas V Sdn 0215 Pasar Binanga. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 3(3), 3. <https://doi.org/10.37081/jipdas.v3i03.338>
- Sari, I. P., Zainal, Z., & Hakim, A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Explicit Instruction untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(Vol. 1 No. 1 (2023): Agustus), 12–18. <https://doi.org/https://doi.org/10.26858/maccayya.v1i1.313>
- Sartika, D. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Project Based Learning (PJBL) Pada Tema 3 Subtema 3 Kelas LV Di MIN 12 Aceh Tengah. Skripsi.

<https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/24437/>

Susilawati, Rahmatullah, & Putra, M. (2023). Jurnal Ilmiah Mahasiswa ANALISIS BERPIKIR REFLEKTIF SISWA DALAM MEMECAHKAN MASALAH MATEMATIKA DENGAN KONTEKS BUDAYA BERDASARKAN. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 4(1), 140–153.

<https://jim.bbg.ac.id/pendidikan/article/view/780>

Wathoni, M., Efendi, Y., Ramadi, R., Hariyani, M., & Budi Ratriningrum, D. (2021). Penggunaan Aplikasi Qrcode Dan Smarty Template Engine Pada Pengkodean Buku (Studi Kasus Ruang Baca Computer Science Fakultas Ilmu Pendidikan). *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 7(2), 177.

<https://doi.org/10.24853/fbc.7.2.177-188>

Yudiana, K., Pebriani, P. W., Riani, P. E. V., Lestari, K. A. M., Utami, K. N. Y., & Asrini, P. I. (2024). *Gemar Membaca Dengan E-Book dan Quizizz Untuk Meningkatkan Literasi*. Bandung: Nilacakra.