



Vol. 1 Issue (1) 2022

Jurnal Pendidikan & Pembelajaran Sekolah Dasar

<https://ojs.unm.ac.id/jppsd/index>

Pengembangan E-Lkpd Interaktif Berbasis Quizizz Paper Mode Pada IPAS Kelas Iv Sekolah Dasar

Choir Putri Fatmala¹⁾, Galuh Kartika Dewi²⁾, M. Khusni Mubarak³⁾

¹PGSD Universitas PGRI Delta, choirputri25@gmail.com

²PGSD Universitas PGRI Delta, galuhkartika86@gmail.com

³PGSD Universitas PGRI Delta, mrchusny@gmail.com

choirputri25@gmail.com

Abstrak; Permasalahan yang ditemukan beberapa siswa belum mencapai standar penguasaan minimal (KKM) sekolah, kemudian terdapat kekurangan alat bantu ajar yang menarik, kegiatan kelas yang monoton, serta pendekatan pembelajaran yang kurang inovatif. Berdasarkan *Paper Mode* dari Quizizz, proyek ini bertujuan mengembangkan E-LKPD, lembar kerja siswa digital interaktif, khusus untuk siswa IPAS kelas 4. Sebanyak tiga belas siswa kelas empat SDN Wonoplintahan I terlibat dalam riset ini, yang mengikuti kerangka ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi). Fokus utama analisis adalah validitas data dari lembar tes. Validasi media mencapai 84%, tergolong "Sangat Valid", sedangkan validasi konten mencapai 98%, menunjukkan materi sangat sesuai untuk digunakan di kelas, membuktikan ketangguhan E-LKPD yang dikembangkan. Peningkatan skor rata-rata dari 56 (pra-tes) menjadi 90 (pasca-tes) menandakan efektivitasnya. Hasil n-gain sebesar 0,77, dikategorikan "Tinggi", diperoleh melalui analisis SPSS. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan E-LKPD interaktif berbasis *Quizizz Paper Mode* merupakan perangkat pembelajaran yang sangat efektif.

Kata kunci: Media interaktif E-LKPD, Quizizz Paper Mode, Hasil Belajar

Abstract; The problems found are that some students have not reached the school's minimum mastery standard (KKM), and there is a lack of interesting teaching aids, monotonous classroom activities, and less innovative learning approaches. Based on Paper Mode from Quizizz, this project aims to develop E-LKPD, interactive digital student worksheets, specifically for grade 4 IPAS students. Thirteen fourth-grade students of SDN Wonoplintahan I were involved in this research, which followed the ADDIE framework (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The main focus of the analysis was the validity of the data from the test sheets. The media validation reached 84%, classified as 'Very Valid', while the content validation reached 98%, indicating the materials were highly suitable for use in the classroom, proving the robustness of the E-LKPD developed. The increase in average score from 56 (pre-test) to 90 (post-test) signaled its effectiveness. The n-gain result of 0.77, categorized as 'High', was obtained through SPSS analysis. Based on these findings, it can be concluded that the interactive E-LKPD based on Quizizz Paper Mode is a highly effective learning tool.

Keywords: : Interactive E-LKPD media, Quizizz Paper Mode, Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu elemen utama dalam upaya mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas. Sistem pendidikan di berbagai negara terus menyesuaikan diri untuk memenuhi tantangan era globalisasi dan kemajuan teknologi. Dalam konteks ini, literasi digital menjadi aspek penting yang perlu diperhatikan. Sebagaimana dinyatakan oleh (Naufal, 2021:198), Kemampuan literasi digital tidak terbatas pada penggunaan gadget, melainkan mencakup pula keahlian dalam menemukan dan menyaring data secara selektif, berpikir kritis, berinovasi, bekerja sama dengan orang lain, berkomunikasi dengan baik, serta menjaga keamanan elektronik dan mempertimbangkan konteks sosial-budaya yang dinamis.

Penerapan Kurikulum Merdeka sejak tahun 2020 di Indonesia merupakan langkah adaptif terhadap perkembangan teknologi dan perubahan global. Dewi, (2017:9) menyatakan pendidik memegang peranan krusial guna menjamin siswa memperoleh manfaat optimal dari proses belajar. Integrasi teknologi dalam pembelajaran menjadi aspek vital dalam Kurikulum Merdeka. Teknologi berfungsi sebagai sarana menumbuhkan keterampilan abad ke-21, seperti literasi digital, kolaborasi, pemecahan masalah, dan kreativitas, sekaligus berperan sebagai alat bantu pembelajaran.

Transformasi teknologi informasi dan komunikasi (TIK) menimbulkan perubahan besar dalam tatanan pendidikan di seluruh dunia, tak terkecuali Indonesia. Oleh karena itu, perbaikan dalam proses pembelajaran menjadi penting melalui era revolusi industri 4.0. Pada Industri 4.0 ditandai dengan integrasi yang kuat terjadi antara dunia digital dengan produksi industri. Revolusi industri 4.0 merupakan era digital ketika semua mesin terhubung melalui sistem internet atau cyber system. (Lukman,dkk 2025) Teknologi kini menjadi bagian tak terpisahkan dalam proses pembelajaran, memungkinkan guru dan siswa untuk memanfaatkan berbagai platform digital demi meningkatkan efektivitas dan efisiensi belajar.

Media interaktif adalah alat atau perangkat yang memungkinkan adanya interaksi langsung antara pengguna (siswa) dan konten yang disampaikan. Dalam konteks pendidikan, media interaktif memberikan kesempatan bagi siswa untuk lebih aktif dalam belajar, bukan hanya menjadi pendengar atau penerima informasi (Azzahra,dkk 2025).Salah satu media yang mulai dikenal adalah Quizizz. platform Quizizz merupakan alat bantu pembelajaran untuk meningkatkan interaktivitas dan efektivitas proses belajar mengajar di era digital. Menurut Rini & Zuhi, (2023:66) Quizizz adalah game online interaktif yang dapat diakses melalui browser web atau aplikasi di desktop dan ponsel dengan konektivitas internet. Quizizz berfungsi sebagai alat instruksional yang meningkatkan keterlibatan dan dinamisme pengalaman belajar. Hal ini sejalan dengan Purba, (2019:33) yang mendeskripsikan Quizizz sebagai aplikasi kuis edukasi berbasis game yang memperkenalkan aktivitas multipemain ke dalam kelas, menjadikan latihan di dalam kelas menjadi dinamis dan menyenangkan.

Media evaluasi adalah proses menilai atau mengukur efektivitas, kualitas, atau dampak dari suatu media pembelajaran berdasarkan kriteria tertentu dengan tujuan untuk pengambilan keputusan terkait media tersebut. Salah satu yang peneliti kembangkan adalah mengubah media evaluasi berupa LKPD cetak menjadi media E- LKPD interaktif berbasis Quizizz Paper Mode. E-

LKPD merupakan inovasi dari LKPD cetak yang dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran, dapat diakses melalui perangkat seperti komputer, laptop, atau ponsel. E-LKPD adalah sebuah inovasi dalam dunia pendidikan yang memanfaatkan teknologi digital untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. E-LKPD. Hal ini memungkinkan siswa untuk belajar di lokasi dan waktu mana pun, sehingga meningkatkan fleksibilitas belajar.

Menurut Septiani & Amir, (2023:45), E-LKPD adalah media pembelajaran berupa kumpulan lembaran yang berisi materi, tugas, atau evaluasi yang dirancang guru untuk siswa. Media elektronik ini dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan kreativitas guru, memungkinkan siswa mengaksesnya melalui jaringan internet. Hal ini bertujuan untuk membantu siswa dalam memahami konten yang ditawarkan, sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran Lathifah et al., (2021:26). Oleh karena itu, E- LKPD muncul sebagai pilihan pendidikan yang relevan dan manjur untuk meningkatkan hasil belajar.

Hasil pembelajaran IPAS berfungsi sebagai metrik penting untuk mengevaluasi pemahaman siswa tentang topik ilmiah dan sosial. Dengan memahami hasil pembelajaran sains, pendidik dan peserta didik dapat mengidentifikasi kekuatan dan keterbatasan dalam proses pendidikan, memfasilitasi peningkatan kualitas pembelajaran. Pendidikan IPAS menggabungkan pelajaran IPAS (Studi Terpadu Alam dan Sosial) ke dalam kurikulum sangat krusial. IPAS menyatukan ilmu sosial serta ilmu alam. IPS mempelajari tingkah laku manusia, masyarakat, dan interaksi sosial, sementara IPA menelaah fenomena alam seperti fisika, kimia, biologi, dan ilmu bumi. Kajian tentang masyarakat dan hubungannya dengan lingkungan alam maupun buatan disebut ilmu sosial (A. L. S. Dewi & Mubarakah, 2019:54).

Capaian pembelajaran menunjukkan sejauh mana siswa memahami serta mampu menerapkan materi setelah dipelajari. (Amalia, 2020:20) menyebut capaian pembelajaran, yang bisa berupa skor, huruf, atau simbol, berfungsi mengukur tingkat penguasaan siswa usai proses belajar. Mubarak et al., (2023:2) menyatakan pengajar memakai penilaian kinerja siswa untuk menilai perolehan pengetahuan, yang mencerminkan capaian pembelajaran sebagai sasaran utama dalam kegiatan belajar di sekolah. Dengan demikian, hasil belajar dapat diartikan sebagai proses evaluasi terhadap pencapaian siswa setelah mengikuti pembelajaran, yang mencerminkan usaha dan kerja keras mereka, baik secara individu maupun kelompok, serta memberikan kepuasan atas prestasi yang telah diraih.

Berdasarkan hasil pengamatan pada guru kelas IV SDN Wonoplintahan I mengungkapkan bahwa evaluasi hasil belajar hanya mengandalkan lembar kerja dari satu penerbit sebagai bahan ajar di kelas. LKPD tersebut bersifat umum karena konten materi dan soal yang disediakan tidak disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Akibatnya, pembelajaran menjadi kurang optimal dan monoton, yang berdampak pada menurunnya motivasi siswa dalam menyelesaikan tugas-tugas dari LKPD. Tingkat prestasi siswa di Kelas IV, termasuk 21 siswa, merupakan indikasi kriteria pencapaian tujuan pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sebesar 75. Hanya 45% siswa yang memperoleh nilai di atas KKTP, dan 55% di bawah KKTP, dengan nilai rata-rata 55. Rendahnya hasil belajar pada mata pelajaran IPAS disebabkan oleh guru belum mempunyai sumber ajar yang berinovasi, visualisasi yang kurang menarik serta kegiatan pembelajaran yang monoton dan kurang bervariasi, sehingga menurunkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan transformasi berbasis teknologi untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran. Salah satu solusi yang peneliti kembangkan

adalah mengubah media evaluasi berupa LKPD cetak menjadi media E- LKPD interaktif berbasis *Quizizz Paper Mode*. Lembar kerja peserta didik elektronik (E-LKPD) yang dikembangkan oleh peneliti ialah *platform Quizizz* yang merupakan alat bantu pembelajaran untuk meningkatkan interaktivitas dan efektivitas proses belajar mengajar di era digital. E-LKPD interaktif berbasis *Quizizz Paper Mode* berfungsi sebagai saluran penyebaran informasi., namun juga sebagai sarana pengembangan keterampilan seperti keterampilan digital, kolaborasi, dan pemecahan masalah.

Lani et al., (2024:163) E-LKPD *Quizizz Paper Mode* memungkinkan pendidik untuk menyediakan konten dengan cara yang lebih menarik dan dinamis, memfasilitasi pembelajaran yang fleksibel bagi siswa. E- LKPD interaktif berbasis *Quizizz Paper Mode* meningkatkan keterlibatan dalam proses pembelajaran, memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam kuis sambil mengurangi ketergantungan pada teknologi, karena kuis dapat diakses tanpa perangkat digital. E-LKPD berbasis *Quizizz Paper Mode* memiliki fitur penilaian dan analisis otomatis, sehingga guru dapat dengan mudah memantau kemajuan siswa dan memberikan masukan yang konstruktif. E-LKPD juga mendukung pendataan dan penilaian hasil belajar siswa dengan lebih efisien.

Proses penggunaan *Quizizz* berbasis *Paper Mode* ini yakni guru perlu membuat quiz pada *platform Quizizz* dan pilih fitur *paper mode*. Kemudian cetak quiz/ kode Qr dalam bentuk kertas dan bagikan kertas sesuai dengan absen siswa. Maka quiz akan ditampilkan di dalam proyektor dan siswa mengangkat kode Qr sesuai jawaban yang benar. Secara keseluruhan, E-LKPD *Quizizz* berbasis *Paper Mode* merupakan inovasi yang mendorong pembelajaran yang inklusif, menarik, dan berbasis teknologi, sehingga meningkatkan pengalaman pendidikan bagi siswa di semua tingkatan. Penggunaan E- LKPD, guru dapat dengan cepat memonitor kemajuan belajar siswa, memberikan umpan balik, dan menyusun tugas secara fleksibel dengan menggunakan berbantuan *platform Quizizz*, sehingga diharapkan siswa dapat meningkatkan kegiatan pembelajaran seperti *pretest*, *posttest*, *remedial*, latihan soal, pekerjaan rumah, dan penguatan materi akan berdampak pada hasil belajar.

Meskipun *Quizizz Paper Mode* menawarkan alternatif digital dalam bentuk cetak, penggunaannya masih memiliki beberapa kelemahan. Salah satu kendala utama adalah dari segi biaya, karena proses pencetakan *barcode Qr* dalam jumlah besar memerlukan pengeluaran tambahan untuk kertas dan tinta serta kuota internet yang besar untuk mengakses internet dari laptop yang bisa membebani sekolah dengan sumber daya terbatas. Selain itu, keterbatasan tempat juga menjadi tantangan, terutama jika ruang kelas tidak cukup luas untuk mendukung distribusi dan pengumpulan lembar jawaban secara efisien. Dari sisi waktu, proses pembuatan soal dan penggunaan *Quizizz Paper Mode* memakan waktu lebih lama karena perlu memahami siswa bagaimana cara penggunaannya. Serta diperlukan kolaborasi antara orang tua siswa dengan guru agar *Quizizz Paper Mode* berjalan dengan baik.

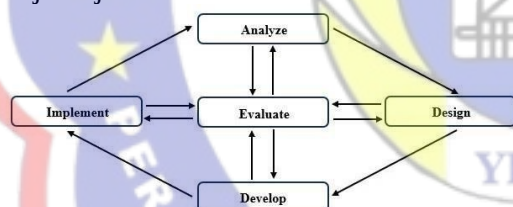
Pada penelitian terdahulu E-LKPD berbasis *Quizizz* dimanfaatkan oleh guru sekolah dasar untuk mata pelajaran IPA. Hader, A. E. melakukan penelitian berjudul “Pengembangan E– LKPD Berbasis Aplikasi *Quizizz* pada Muatan IPA Materi Ekosistem di V SD Negeri 149 / VIII Muara Tebo Kabupaten Tebo.” Produk pengembangan yang dihasilkan berupa lembar kerja peserta didik elektronik untuk mata pelajaran Ipa dengan berbantuan aplikasi *Quizizz* serta *handphone* siswa. Perbedaan dengan peneliti yang akan mengembangkan pada penelitian ini yakni

produk yang dihasilkan berupa media *Quizizz* berbasis *Paper Mode*, media ini membantu untuk menjelaskan kepada siswa yang kesulitan memahami konsep, serta kuis interaktif dengan berbantuan *Qr* yang dapat mengukur kemampuan hasil belajar siswa. Perbedaan peneliti terdahulu dengan yang akan peneliti lakukan yakni terletak pada penggunaannya. Peneliti terdahulu menggunakan fitur klasik yang harus diakses siswa secara online dengan menggunakan berbantuan *handphone*. Sedangkan peneliti menggunakan fitur terbaru yakni *Paper Mode* yang dapat dilakukan secara *offline* dengan berbantuan kode *Qr* yang dapat dicetak di kertas sehingga tidak memberatkan siswa untuk berbantuan menggunakan *handphone*.

Dari penjelasan di atas, dengan ini peneliti mengembangkan kembali media pembelajaran yang berbasis interaktif menyenangkan dengan judul penelitian “Pengembangan E-LKPD Interaktif Berbasis *Quizizz Paper Mode* pada Ips Kelas IV Sekolah Dasar.” Rumusan masalah dalam penelitian ini untuk mengetahui bagaimana kelayakan media E-LKPD interaktif berbasis *Quizizz Paper Mode* dalam pembelajaran IPAS kelas IV SD dengan tema peranku di lingkungan sekolah dan masyarakat, serta meningkatkan hasil belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Dengan menggunakan desain penelitian pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Wawancara kemudian lembar validasi berfungsi mengumpulkan data dengan teknik kualitatif, sementara media yang dibuat divalidasi dan hasil belajar siswa diukur menggunakan data kuantitatif. Riset mengadopsi model pengembangan ADDIE sebagai metodologi. (Sugiyono, 2023:395) menyebutkan lima tahap dalam model ini: analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, serta evaluasi. Berikut tahapan yang wajib dijalankan dalam model ADDIE:



Gambar 1.1 Model Pengembangan ADDIE

Subjek penelitian pengembangan ini adalah siswa kelas IV SDN Wonoplintahan I sejumlah 21 siswa. Penelitian dilaksanakan di SDN Wonoplintahan I pada semester II tahun ajaran 2024-2025 dengan menggunakan materi IPAS Materi Peranku di Lingkungan Sekolah dan Masyarakat.

Teknik pengumpulan data yang diaplikasikan ialah (1) validasi ahli (2) Tes. Validasi ahli ditujukan agar media menilai keefektifan E-LKPD interaktif berbasis *Quizizz Paper Mode*. Tes yang kemudian diberikan kepada peserta didik ialah: pre-test kemudian post-test. Tes ditujukan agar mengetahui apakah ada pengaruh negatif atau tidak ada sama sekali terhadap proses pembelajaran dengan menggunakan media LKPD interaktif berbasis *Quizizz Paper Mode*.

Penelitian ini menggunakan skala Likert untuk validasi media, menggunakan pretest dan post-test yang diperoleh dari 20 soal pilihan ganda.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan deskriptif kuantitatif yang digunakan untuk mendemonstrasikan hasil uji validitas dan penilaian yang diperoleh dari lembar validasi, lembar uji penilaian materi, lembar uji penilaian media, dan *Mode Paper* berbasis *Quizizz* interaktif E-LKPD. Data kuantitatif mengacu pada informasi numerik.

1. Validasi Media

Untuk melakukan studi validasi media berdasarkan model kertas *Quizizz* E-LKPD interaktif yang dihasilkan dari tabulasi data validasi yang diperoleh. Data tabular tersebut kemudian ditransformasikan menjadi bentuk persentase dengan menggunakan rumus:

$$p = \frac{\text{Total skor yang diperoleh}}{\text{Total maksimum}} \times 100$$

Kriteria validasi dalam penelitian pengembangan dapat dilihat dari tabel berikut:

No.	Presentase	Kategori
1.	81% - 100%	Sangat Valid
2.	61% - 81%	Valid
3.	41% - 60%	Cukup Valid
4.	21% - 40%	Kurang Valid
5.	0% - 20%	Tidak Valid

(Sugiyono, 2023)

2. Validasi Materi

Posisi saya dalam konteks sekolah dan komunitas berevolusi dari proses tabulasi data validasi yang diperoleh untuk studi validasi konten Bab II. Data tabular tersebut kemudian ditransformasikan menjadi bentuk persentase dengan menggunakan rumus:

$$p = \frac{\text{Total skor yang diperoleh}}{\text{Total maksimum}} \times 100$$

Kriteria validasi dalam penelitian pengembangan dapat dilihat dari tabel berikut :

No.	Presentase	Kategori
1.	81% - 100%	Sangat Valid
2.	61% - 81%	Valid
3.	41% - 60%	Cukup Valid
4.	21% - 40%	Kurang Valid
5.	0% - 20%	Tidak Valid

(Sugiyono, 2020)

3. Analisa Tes

Pengumpulan data akan dilakukan dengan penilaian pretest dan posttest terhadap 20 soal pilihan ganda. Pertanyaan pretest diberikan sebelum instruksi untuk menilai pemahaman siswa tentang topik tersebut, sedangkan pertanyaan *post test* diberikan setelah intervensi instruksional untuk mengevaluasi hasil dari pengalaman belajar. Rumus untuk mengevaluasi hasil belajar adalah sebagai berikut:

Rumus *Pretest* dan *Posttest* sebagai berikut :

$$N - \text{gain} = \frac{\text{Skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$

Kriteria hasil *n-gain* tersebut diorganisasikan menjadi kategori – kategori berikut :

Interval Soal	Kriteria
$g \geq 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g \leq 0,3$	Rendah

(Sugiyono, 2023)

Menurut persyaratan presentasi, Media interaktif yang menggunakan Mode Kertas Quizizz dan sumber daya terkait dianggap “Layak” jika hasilnya mencapai minimal 61% di semua dimensi. Selain itu, pengumpulan data akan mencakup pemberian pretest dan posttest dari 20 pertanyaan pilihan ganda dan deskriptif, dengan item pretest disajikan terlebih dahulu. Setelah pengumpulan data, data tersebut diproses dan dianalisis, yang meliputi evaluasi hasil pembelajaran dengan menggunakan *Statistic Product and Service Solution* (SPSS Statistic 26).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses dan Hasil Penelitian

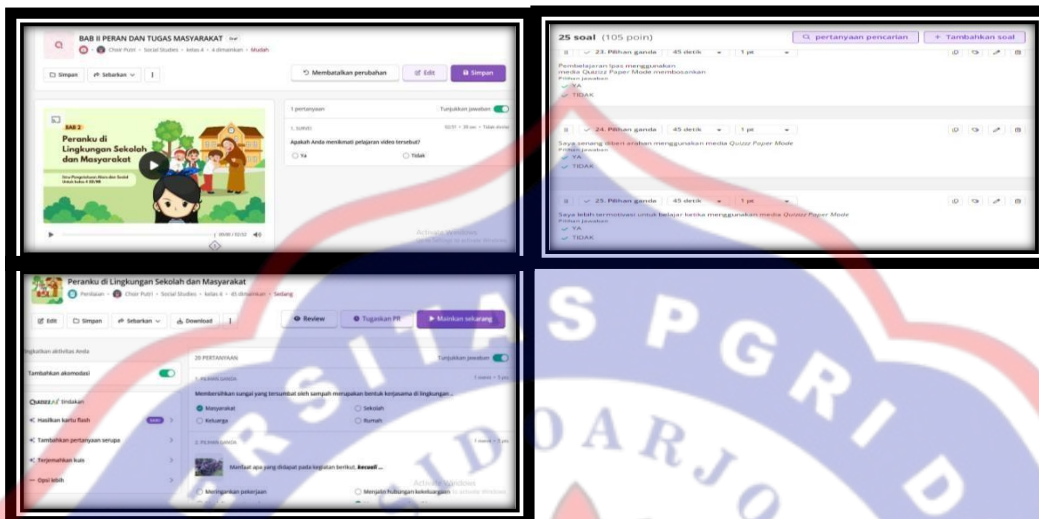
Hasil bertujuan mengungkap apakah media E-LKPD interaktif berbasis Quizizz Paper Mode mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Proyek ini juga membuat materi E-LKPD interaktif yang mencakup topik penting untuk tugas saya di sekolah serta masyarakat dengan memanfaatkan Quizizz Paper Mode. Kelas sains sangat diuntungkan oleh teknologi pembelajaran interaktif. Dosen Universitas PGRI Delta Sidoarjo kemudian guru kelas empat SDN Wonoplintahan I mengevaluasi media setelah pengembangan E-LKPD interaktif tersebut.

Dengan skala Likert, proses ini memastikan media praktis digunakan. Media terbukti praktis setelah penyesuaian pada tahap validasi pertama. Data berikut diperoleh setelah produk disempurnakan sesuai rekomendasi. pada produk maka menghasilkan data sebagai berikut :



Gambar 1.1 sebelum direvisi

Pada gambar 1.1 merupakan tampilan media sebelum di revisi peneliti. Sebelum revisi pada contoh media pembelajaran dan soal kurang sesuai. Setelah melakukan validasi media, validator memberikan masukan untuk kelayakan media.



Gambar 1.2 sesudah direvisi

Adapun revisi dari media E-LKPD interaktif berbasis *Quizizz Paper Mode* yaitu tentang perubahan audio pada video pembelajaran, penambahan soal kuis di tengah pembelajaran untuk bahan percobaan menggunakan media *Quizizz Paper Mode*. Berikut pengolahan dan analisis data yang sudah diperoleh dari penelitian.

1. Hasil Ahli Validasi Media

Jumlah Skor	63
Skor	75
Maksimal	
Hasil	84
Penelitian	
Kriteria	Sangat Valid, Layak digunakan dengan revisi

Sedangkan untuk mengetahui kelayakan media E-LKPD interaktif berbasis *Quizizz Paper Mode* dilakukan perhitungan menggunakan rumus :

$$P = \frac{\text{Total skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

$$P = \frac{63}{75} \times 100\% = 84\%$$

berdasarkan validasi media menunjukkan bahwa 84% dari materi yang diklasifikasikan dianggap sangat layak untuk digunakan, sesuai dengan kriteria yang ditetapkan.

1. Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dinilai oleh guru kelas IV SDN Wonoplintahan I, untuk menilai kesesuaian materi dalam media E-LKPD interaktif berbasis *Quizizz Paper Mode* dengan hasil sebagai berikut :

Jumlah Skor	47
Skor Maksimal	48
Hasil Penelitian	98
Kriteria	Sangat Valid, Layak digunakan dengan revisi

Menurut data validasi yang disebutkan di atas, 98% dari data yang dikategorikan dianggap sangat layak untuk digunakan, dengan hasil yang selaras dengan standar yang ditetapkan.

Hasil pembelajaran siswa yang menggunakan media E-LKPD interaktif berbasis Quizizz Paper Mode dinilai menggunakan *pre-test* dan *post-test* dalam pembelajaran IPAS materi peranku di lingkungan sekolah dan masyarakat siswa kelas IV, menggunakan rumus *N-gain*. untuk mengevaluasi peningkatan hasil pembelajaran sebagai berikut:

Nama	Pre-Test	Post-Test
AFJ	50	90
ARN	60	85
ARA	75	100
ASAZ	60	90
ANA	35	85
AN	40	80
AKM	80	100
FDM	40	85
FAA	60	90
IDO	65	90
MRZ	70	100
MDL	55	75
MGA	70	100
MAAS	45	95
MRDS	65	85
MYNK	55	95
NMS	70	95
NDZ	65	85
RONF	40	100
RDPP	45	75
WBNO	40	80
Rata - Rata	56	90

Untuk mengetahui hasil belajar terhadap media E-LKPD interaktif berbasis Quizizz Paper Mode dilakukan perhitungan menggunakan rumus :

$$N - gain = \frac{\text{Skor posttest} - \text{Skor pretest}}{\text{Skor maksimum} - \text{Skor pretest}}$$

memanfaatkan rumus *n-gain* dalam memperoleh peningkatan hasil belajar seperti di bawah ini :

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_score	21	,44	1,00	,7741	,17095
Ngain_Persen	21	44,44	100,00	77,4091	17,09523
Valid N (listwise)	21				

Data yang disajikan menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa, dengan skor *n-n-gain*

sebesar 0,77. Persyaratan untuk meningkatkan hasil belajar siswa diklasifikasikan sebagai "tinggi". Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa media E-LKPD interaktif berbasis *Quizizz Paper Mode* sangat berhasil dan cocok dalam pembelajaran IPAS materi peranku di lingkungan sekolah dan masyarakat pada siswa kelas IV SD.

Pembahasan

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi modern dengan metode tradisional untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media E-LKPD interaktif yang menggunakan *Quizizz Paper Mode* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SDN Wonoplintan I dalam mata pelajaran IPAS. Hal ini terlihat dari hasil validasi media yang mencapai 84% dengan kategori sangat layak, serta validasi materi yang memperoleh nilai 98% dengan kategori sangat valid. Selain itu, evaluasi melalui pre-test dan post-test menunjukkan peningkatan nilai rata-rata dari 56 menjadi 90, dengan nilai *n-gain* sebesar 0,77 yang tergolong tinggi.

Media ini tidak hanya mempermudah guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif bagi siswa. Dengan fitur *Paper Mode* pada platform *Quizizz*, siswa tetap dapat mengikuti kuis dan aktivitas pembelajaran meskipun tanpa akses langsung ke perangkat digital pribadi. Ini membuktikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan dalam berbagai kondisi, termasuk lingkungan dengan keterbatasan fasilitas teknologi.

Penelitian ini memiliki unsur kebaruan (*novelty*) yang membedakannya dari penelitian sebelumnya, khususnya dalam hal penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi. Adapun kebaruan yang ditawarkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan Fitur Terbaru *Quizizz Paper Mode*

Penelitian ini memanfaatkan fitur *Paper Mode* dari platform *Quizizz*, yang merupakan inovasi baru dibandingkan penelitian terdahulu yang masih menggunakan mode klasik (*online*). Dengan fitur ini, siswa dapat mengikuti kuis interaktif melalui kertas cetak QR code tanpa harus menggunakan HP atau laptop secara langsung. Hal ini menjadikan media ini lebih ramah terhadap keterbatasan teknologi di sekolah dasar.

2. Pendekatan Hybrid (*Online dan Offline*)

Media E-LKPD yang dikembangkan memungkinkan kegiatan pembelajaran dapat dilakukan secara digital namun tetap bisa diterapkan dalam bentuk cetak. Artinya, meskipun menggunakan platform digital sebagai sumber penyusunan soal, pelaksanaannya tidak sepenuhnya bergantung pada koneksi internet. Ini menjadi solusi praktis untuk sekolah yang belum sepenuhnya memiliki infrastruktur teknologi memadai.

3. Disesuaikan dengan Materi IPAS dan Konteks Siswa

E-LKPD interaktif ini secara khusus dikembangkan untuk materi IPAS kelas IV SD pada tema "Peranku di Lingkungan Sekolah dan Masyarakat". Materi dirancang dan disesuaikan berdasarkan kebutuhan dan karakteristik siswa di SDN Wonoplintan I. Ini menunjukkan bahwa pengembangan media didasarkan pada konteks nyata dan kebutuhan lokal peserta didik.

4. Model Evaluasi yang Menarik dan Inklusif

Model evaluasi yang digunakan dalam E-LKPD berbasis *Quizizz Paper Mode* mendorong siswa untuk aktif dan berpartisipasi secara langsung dalam menjawab soal dengan cara mengangkat QR code. Ini menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mengurangi ketergantungan pada perangkat digital. Evaluasi dilakukan secara langsung dan menarik, tidak monoton seperti LKPD konvensional.

5. Efektivitas Tinggi Terbukti Secara Kuantitatif

Keberhasilan media ini dibuktikan melalui peningkatan hasil belajar siswa dari rata-rata nilai pre-test sebesar 56 menjadi post-test sebesar 90, dengan nilai n-gain sebesar 0,77 atau termasuk kategori tinggi. Capaian ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan benar-benar mampu meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan.

Dengan kelima poin kebaruan di atas, maka media E-LKPD interaktif berbasis Quizizz Paper Mode ini layak dikategorikan sebagai media pembelajaran inovatif yang relevan dengan perkembangan zaman dan kebutuhan siswa saat ini.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media interaktif E-LKPD berbasis Quizizz Paper Mode yang telah diisi oleh peserta didik kelas IV SDN Wonoplintahan I pada pembelajaran materi IPAS di lingkungan sekolah dan masyarakat, diperoleh hasil validasi media berbasis Quizizz Paper Mode dengan nilai 84% sehingga “valid”, sedangkan hasil validasi materi dengan nilai 98% sehingga “layak” untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil uji n-gain pretest dan posttest Setelah peserta didik kelas IV SDN Wonoplintahan I menyelesaikan tes dengan jumlah soal sebanyak 20 soal, diperoleh hasil yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dengan nilai n-gain sebesar 0,77 yang masuk dalam kategori “tinggi”. Oleh karena itu, media E-LKPD interaktif berbasis Quizizz Paper Mode sangat digemari dan meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi IPAS yang berkaitan dengan sekolah dan masyarakat untuk peserta didik kelas IV SDN Wonoplintahan I.

Berdasarkan hasil temuan penelitian ini, diharapkan guru dapat menggunakan media interaktif E-LKPD berbasis Quizizz Paper Mode pada saat proses pembelajaran materi IPAS di lingkungan sekolah maupun masyarakat umum untuk membantu guru dalam menjelaskan materi secara efektif dan mencapai hasil belajar yang semaksimal mungkin. Selain itu, para guru dapat menggunakan media interaktif Quizizz berbasis Paper Mode dengan menggunakan aplikasi Quizizz yang disesuaikan dengan kebutuhan para siswa.

Disarankan agar penelitian masa depan tidak hanya fokus pada jangka pendek, tetapi juga fokus pada hasil jangka panjang serta dapat mengeksplorasi pengembangan fitur – fitur interaktif tambahan seperti hyperlink ke sumber belajar lain atau elemen gamifikasi lainnya agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan adaptif.

DAFTAR RUJUKAN

- Amalia, M. (2020). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS di Kelas V MIN 29 Kabupaten Bireuen*. UIN AR-RANIRY.
- Azzahra, F., Isa, A. H., & Mooduto, Y. S. (2025). MENINGKATKAN KONSENTRASI BELAJAR SISWA MELALUI PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF WORDWALL RODA BERPUTAR KELAS 4. *Jurnal Pendidikan & Pembelajaran Sekolah Dasar*, 4(4).
- Dewi, A. L. S., & Mubarakah, L. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran terhadap Hasil Belajar IPS Materi Keragaman Kenampakan Alam dan Buatan Indonesia pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal) : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 3(2), 53–66. <https://doi.org/10.30651/else.v3i2.3223>
- Dewi, G. K. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Contextual Teaching And

- Learning Dengan Media Mind Mapping Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Subtema Lingkungan Tempat Tinggalku Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi*, 1(1), 8–18.
- Lani, M., Fuadiah, N. F., & Lubis, P. H. . (2024). Pengembangan E-Lkpd Berbasis Mind Mapping Pada Materi Siklus Hidup Hewan Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Holistika*, 7(2), 162. <https://doi.org/10.24853/holistika.7.2.162-170>
- Lathifah, M. F., Hidayati, B. N., & Zulandri, Z. (2021). Efektifitas LKPD elektronik sebagai media pembelajaran pada masa pandemi covid-19 untuk guru di YPI Bidayatul Hidayah Ampenan. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 4(2), 25–30. <https://doi.org/10.29303/jpmpi.v4i2.668>
- Lukman, Mukhlisa, N., & Linopadang, W. W. (2025). Pengembangan Mading Digital Berbasis QR Code Terintegrasi Website Untuk meningkatkan Literasi di Lingkungan Sekolah. *Jurnal Pendidikan & Pembelajaran Sekolah Dasar*, 4(4), 424–433.
- Mubarok, M. K., Erdiana, L., & Lenawati, U. (2023). Pengaruh Media Simantik Berbasis Komputer Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 2 SD. *JIME (Jurnal Ilmiah Mandala Education)*, 8(3), 1–8.
- Naufal, H. A. (2021). Literasi digital. *Perspektif*, 1(2), 195–202. <https://doi.org/10.53947/perspekt.v1i2.32>
- Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan konsentrasi belajar mahasiswa melalui pemanfaatan evaluasi pembelajaran quizizz pada mata kuliah kimia fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29–39. <https://doi.org/10.33541/jdp.v12i1.1028>
- Rini, Z., & Zuhdi, U. (2023). Pengaruh Media Quizizz Paper Mode Terhadap Hasil Belajar Materi Penerapan Sikap Pancasila Kelas IV UPT SD Negeri 220 Gresik. *JPGSD: Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(1), 65–74.
- Septiani, W., & Amir, A. (2023). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-Lkpd) Pada Materi Teks Negosiasi Siswa Kelas X Sman 1 Sarolangun. *Simpati*, 1(1), 80–92. <https://doi.org/10.59024/simpati.v1i1.68>
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Sutopo (ed.)). ALFABETA,cv.