PENGEMBANGAN *E* –LKPD BERBASIS APLIKASI *QUIZIZ* PADA MUATAN IPA MATERI EKOSISTEM DI KELAS V SD NEGERI 149/VIII MUARA TEBO KABUPATEN TEBO

Amril[1], Fitriyani[2], Antik Estika Hader[3],
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Dharmas Indonesia.
fitriyaniii101201@gmail.com

ABSTRACT

This research is motivated by the low scor in Natural science of students and the previous use of thematic books es a learning media, especially in the subjet Ecosystem, therefore, there is a need for an improvent in the learning process to anhance student's learning outcomes by using a teaching media the can make student's active and interactive during the learning proscess. This research adopts the ADDIE model. The ADDIE model consists of five stages of Developmen: Analyze, Desing, Development, Implementation, and evaluation. The first stage is the Analyze stage, where the need for development is analyze,the nex stage is the where a product to development is desinged. The com development stage, aimed t, producing the privously desingd product. The implementation stage follows, where devlopment productsis implemented. Lastly, the evaluation stage involves evaluating, the development product. The assesment results of the quizizz learning media, validated by there validators, yielded an average score 96% categorized as hing valid . of the quizizz learning media is considered by teachers resultes a precentage 90,5%, categorized as hinghly practical in terrms of ase of use anf time efficiency. The particlity tes involving 32 students who used the development fot topic 1 showed a completion rate 87,2% students, topic 2 had a completion rate of 94,4% had a complection rate of 94,2% media was categori as hingky pratical in trems of ase of use and time effcienci. It was also deemed hingly effectife.

Keywords: aplikasi quizizz, science learning, ADDIE

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya nilai IPA siswa kemudian media pembelajaran dalam proses pembelajran khususnya materi Ekosistem, untuk itu perlu adanya suatu pembenahandalam proses pembelajaran kepada siswa untuk meningkatkan hasil belajar yanitu dengan menggunakan suatu media dalam pembelajaran, ssehingga membuat siswa aktif dan interaktif dalam mengikuti psuatu proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Penelitian ini menggunakan model ADDIE, model ADDIE ini memilikki lima tahap pengembangan yaitu *Analize, Desing, Development, Implementation, Evaluastion.* Tahap pertama adalah tahap Analyze, pada tahap ini yang dilakukan adalah menganalisis perlu dilskuksnnya pengembangan tersebut. Selanjutnya tahap *Desing,* pada tahapan ini adalah merancang suatu produk yang akan di kembangkan. Selanjutnya adalah tahap Development, yaitu tahapan yang bertujuan untuk menghasilkan produk yang dirancang sebelumnya, selanjutnya adalah tahap implementation, pada tahapan ini adalah mengimplementasikan produk yang dikembangkan, terakhir adalah tahap Evaluation, pada tahapan ini yang dilakukan adalah mengevaluasi produk yang telah dikembangkan. Hasil penilaian media aplikasi *quizizz* adalah 96% di kategorikan

sangat valid dan media pembelajaran quizizz pada uji praktikalitas oleh guru dengan presentase 90% di kategorikan sangart praktis dari segi penggunaan mudah dari segi waktu efisien. Uji praktikalitas dari 32 orang siswa yang mengikuti pembelajaran mengguunakan media yang dikembangkan pada materi 1 dinyatakan87,2% tuntas dan materi 2 94,4% dinyatakan tuntas, pada materi 3 didapatkan 94,2% tuntas dikategorikan sangat praktis dari segi penggunaan mudah dari segi waktu sangat efisiem. Dikategorikan sangat efektif.

Kata Kunci Aplikasi quizizz, Pembelajaran IPA, ADDIE

A. Pendahuluan

Pendidikkan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran yang menyenangkan agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memilikki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahklak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarkat. Pendidikan adalah aktivitas dan usaha manusia untuk meningkatkan kepribadian dengan jalan membina potensi-potensi pribadinya, yaitu rohani, dan jasmani . Oleh karena itu tujuan pendidikan nasional yang tertuang dalam UU No.20 Tahun 2003 merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan susana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memilikki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahklak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Dimana era zaman saat ini telah terjadi pergesran paradigma pendidikkan, yang mana alat tulis yang sebelumnya digunakan sebagai unutk menulis telah memanfaat teknologi. Oleh kaerna itu peserta didik di tuntut untuk siap dalam menghadapi perubahan perkembangan zaman generasi yang semakin berkembang ke arah yang lebih canggih. Perkembangan ini didasarkan dari inovasi dan kreativitas manusia. Untuk mendukung tercapainya proses pembelajaran seorang guru kreatif dan menciptkan media pembelajaran untuk evaluasi pembelajaran salah satu media yang diguankan kegiatan evaluasi secara daring adalah *Quizizz* yang tentunya harus bisa memanfaatkan alat bantu untuk menunjang pendidikkan dimasa depan yang lebih canggih dengan memanfaatkan Teknologi merupakan alat dan srana yang dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran disekolah dengan memanfaatkan fasilitas yang telah disediakan peserta didik sudah juga sudah memilikki *smarthphone* atau telpon genggam masing-masing. Pada saat ini berbagai macam proses dalam bidang pendidikkan dapat mempermudah dalam kepentingan peningkatan layanan serta kualitas pendidikan. Sehingga pendidik akan lebih mudah memperoleh bahan ajar dan berbagai metode pelaksanaan evaluasi dengan memanfaatkan teknologi informasih. Dengan tersedianya jaringan internet dengan adanya sarana ini, maka guru dapat menggunakan teknologi digital untuk melaksanakan evaluasi pembelajaran salah satu nya dengan menggunakan teknologi digital berbasis *Quizizz* adalah satu aplikasi *quizz online* dan bisa di akses melalui website yang yang berisi kuis interaktif pemebelajaran dan mempermudah pendidik dan peserta pendidik untuk mengevaluasi pembelajaran yang

mengarahkan perhatian peserta didik karna mereka dapat belajar sambil bermain dan juga sebagai sarana tempat penyimpanan soal untuk kemudia di analsis sehingga menjadi soal yang valid, reliabel, sesuai dengan materi pembelajaran sehingga berdampak pada peingkatkan proses dan hasil belajar.

Berdasarkan kegiatan observasi di SD Negri 149/VIII pada masa pengenalan lapangan perkuliahan secara langsung serta melakukan wawancara yang telah dilakukan di SD Negri 149/VIII peneliti menemukan bahawa guru tidak menggunakan media dalam pembelajaran terutama dalam penggunaan media pembelajaran evaluasi peserta didik akibatnya peserta didik mudah jenuh saat evaluasi berlangsung, sehingga hasil pembelajaran yang dilakukan dengan tidak menggunakan media pembelajaran membuat hasil evaluasi peserta yang kurang memuaskan. Berdasarkan pengenalan lapangan persekolahan (PLP) yang dilaksanakan pada tanggal 1 agustus sampai 21 Desember 2022 di SD Negeri 149/VIII Muara Tebo. Pada pembelajaran IPA dengan materi Ekosistem di temukan permasalahan yaitu terdapat lembar kerja peserta didik atau LKPD cetak yang kurang menarik, bahasa yang digunakan dalam soal terlalu sulit sehingga peserta didik sulit untuk memahami, LKPD cetak yang kurang menarik sehingga membuat peserta didik merasa bosan dan kurang aktif dalam proses pembelajaran. Permasalahan tersebut dapat berdampak terhadap hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan permasalah tersebut, untuk mengoptimalkannya baik dari segi tampilan maupun kualitas pembelajaran dibutuhkan transformasih yang berbasis teknologi dalam transformasih LKPD cetak bisa digantikan dengan e-LKPD agar soal pembelajaran bisa lebih menarik dan mudah dipahami serta dapa meningkatkan hasil belajar, minat belajar dan meningkatkan kreativitas peserta didik, maka di perlukan LKPD yang terstruktur dan mudah dipahami oleh peserta didik sehingga dapat mengurangi kesulitan peserta didik.

Jadi salah satu upaya yang bisa dilakukan di antaranya adalah dengan mengembangkan e-LKPD berbasis Aplokasi *Quizizz* ini merupakan alternatif sebagai inovasi dari LKPD cetak yang dapat digunakan sebagai penunjang belajar dapat di akses melalui Komputer dan Handpone. Aplikasi *Quizizz a*dalah aplikasi yang diaminkan secara langsung maupun dapat sebagai tugas/pekerjaan di rumah. Aplikasi *quiziz* memudahkan guru untuk melakukan analiss soal dan jawaban peserta didik, serta dapa mengirimkan hasil quizizz kepada orang tua peserta didik. pembelajaran yang berisi tentang soal-soal dan game di susunan secara sistematis membuat peserta didik lebih tertarik dimana di dalam aplikasi *quizizz* dapat di mainkan secara berkelompok maupun individu. Untuk menumbuhkan rasa semangat belajar peserta didi dan meningkatkan hasil dan dapat mencapai tujtun pembelajaran secara tepat, oleh karena itu pendidik tertarik untuk mendesain e-LKPD semenarik mungkuin

Kajian Literatur

1. Pengertian Kurikulum 2013

   Kurikulum merupakan komponen penting dalam pendidikkan yang menjadi panduan dalam melaksanakan pembelajaran baik pada tahapan satuan pendidikkan maupun kelas (Faridah alawiyah 2013). Kurikulum

adalah juga dipandang sebagai suatu bahan tertulis yang berisi uraian tentang program pendidikkan suatu sekolah yang dilaksanakan dari tahun ke tahun, kurikulum juga diartikan sebgai tujuan dalam pengalaman belajar, dan cara penilaian yang direcanakan dan digunakan dalam pendiidkkan, kurikulum sebagai pedoman pendidikkan. Kurikulum 2013 merupakan suatu kebijakkan baru pemerintah dalam bidang pendiidkan yang diharapkan mampu untuk menjawab tantangan dan persoalan yang akan dihadapi oleh bangsa ini nesia ke depa, perubahan yang mendasar kurikulum 2013 dibanding dengan kurikulum-kurikulum sebelumnya adalah perubahan tingkat implementasi pada tingkat sekolah dasar, menengah pertama, menengan atas atau sekolah menegah kejuruan kurikulum dalam hal ini diharapkan dapat memberikan keseimbangan aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotor secara berimbang (pardomuan 2017) . kurikulum 2013 dilaksanakan untuk membentuk karakter dan keterampilan dari masing-masing peserta didik (Elwin sulistiya 2015).

2. Pengertian *E*-LKPD

E-LKPD merupakan lembar kerja peserta didik berbentuk eloktronik salah stunya untuk menyatukan antara ilmu penegtahuan dengan teknologi pada era IPTEK supaya peserta didik tidak hanya tau menggunakan saja tetapi harus tau sebagian dari manfaat teknologi agar bisa dimanfaatkan peserta didik dalam belajar contoh nya mengunakan media pembelajaran berbasis multimedia LKPD yang masih menggunakan media kovensional bisa mendjikan seiring berkembangnya zaman dengan adanya pemanfaatan teknologi bisa berbentuk lembar keras siswa berbasis elek tronik, E-LKPD juga memberikan kemudahan bagi guru dan peserta didik (Yuri Prastika 2021). Penggunaan E-LKPD dalam pembelajaran memberikan dampak terhadap aktivitas belajar siswa menjadi menyenangkan, pembelajaran menjadi interaktif, memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih dan memotivasi siswa dalam belajar (Vivi Puspita 2021). Menurut Depdiknas menyatakan bahwa lembar kerja peserta didik ini berupa lembar yang berisikan pedoman bagi pendidik untuk melaksanakan kegiatan terprogram. Memudahkan Pendidik dalam memberika tugas dan pembelajran diamanapun dan kapanpun melalui pemanfaatan internet.

3. Pengertian aplikasi *quizizz*

Quizizz adalah salah satu upaya mengakomodir permasalahn media pembelajaran di indonesia yang tidak bisa diterapkan secara konvensional dengan pembelajaran lain yang berbasis teknologi informatikan dan komputer. Model pembelajaran teknologi berbasis teknologi bisa di strategikan secara narativ dan spesifik, sehingga menghasilkan rumusan pemecahan masalah melalui pemanfaatan *quizizz*. Hal ini sejalan dengan UU No. 2 tahun 1989 tentang SIDIKNAS, yang meneydiakan sarana belajar yang memadai sebagai upaya mendukung akan pelaksanaan pendidikkan. Semakin cepatnya arus globalisasi, memunculkan pula arus lain dalam perkembangan teknologi, yang

ahirnya lahir aplikasi *quizizz* sebagai media pembelajaran dengan aplikasi bersifat online, yang artinya dapat digunakan dengan mudah jika di dukung dengang internet yang memadai. Pemanfaatan aplikasi *quizizz* sebagai media pembelajaran masuk dalam 3 kategori pembelajaran nomor 3. Dimana media menempatkan sebagaimana komponen sistem pembelajaran menjadi setara dengan komponen lainya. *Quizizz* adalah sebuah media pembelajaran berbasis game edukasi yang berisi kuis interaktif. *Quiziz* bisa digunakan dalam kegiatan pembelajaran seperti mengadakan pretest, posttest, dan lathan soal , penguatan materi untuk mengukur pemahaman siswa, remedial, pekerja rumah dan lain sebagainya uniknya pilihan jawaban *quizizz* terdapat gambar dan warna yang variatif (Amilda Citra 2020)

B. Metode Penelitian

Penelitian ini memakai jenis *Research and Develepment* (R&D) model ADDIE ini mempunya 5 bagian yang saling berhubungan dengan yang lainnya yaitu: *Analyze* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi). Jenis data yang dipakai berupa suatu data kuantitatif dan kualitatif. Pengembangan instrumen yang dipakai yaitu validitas, praktikalitas dan efektifitas. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Teknik analisis yang dipakai menggunakan analisis validitas, praktikalitas dan efektivitas.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pemaparan hasil penelitian mengikuti metode pengembangan yang digunakan yaitu model ADDIE dan akan diuraikan secara runtut berikut ini :

Tahap Analisis *(Analyze)*

Analisis Kebutuhan data diperoleh dengan observasi menggunakan pedoman wawancara. Pedoman wawancara terdiri dari 5 butir pertanyaan dengan jumlah responden 3 pendidik dan 32 peserta didik. Analisis karakteristik siswa data diperoleh dengan mempelajari dokumen yang bersumber dari sekolah. Analisis materi yang dipilih pada penelitian ini ada 3 materi komponen ekosistem, penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya daur hidup hewan.

Tahap Perancangan (Design)

Tahap ini dilakukan perancangan instrumen dan produk penelitian. Perancangan instrumen penelitian. Perancangan instrumen penelitian ini terdiri dari a) Lembar validasi validitas instrumen. b) Lembar validasi terdiri dari : 1) Produk oleh ahli media, 2) Produk oleh ahli bahasa, 3) Produk oleh ahli materi, 4) Angket respon guru 5)Angket respon siswa. c) Naskah soal tes formatif.

Pengembangan (*Development*)

Pengembangan dilakukan dengan menvalidasi instrumen dan produk penelitian yang sudah dirancang. Produk divalidasi oleh validator sesuai dengan bidang keahliannya yaitu ahli media, ahli bahasa, ahli materi. Hasil validasi lembar validitas produk oleh ahli media ditampilkan pada tabel 1. berikut:

Tabel 1. validasi lembar validitas produk oleh ahli media

Validator	Nilai	Keterangan
Dr. Raimon efendi, M.kom	100	Sangat valid
Dr. Gunawan Ali, M.Kom	84	Sangat valid
Dr. Estuhono, M.Pd	84	Sangat valid

Berdasarkan Tabel 1. menunjukkan bahwa instrumen lembar validasi produk oleh ahli materi memilikki nilai rata-rata 89,3% dengan kategori sangat valid.

Tabel 2. Validasi lembar validitas produk oleh ahli materi

Validator	Nilai	Keterangan
Dr. Gunawan ali M,Kom	84	Sangat Valid
Moh. Rosyid mahmudi, M.si	78	Valid
Dr. Estuhono, M.Pd	80	Sangat Valid

Berdasarkan Tabel 2. menunjukkan bahwa instrumen lembar validasi produk oleh ahli materi memilikki nilai rata-rata 80,6% dengan kategori sangat valid.

Tabel 3. Validasi Validitas Produk oleh ahli bahasa

Validator	Nilai	Keterangan
Dr. Estuhono, M.Pd	84	Sangat Valid
Dr. Gunawan ali, M.Kom	84	Sangat Valid
Aprimadedi, S.s, M.Pd	92	Sangat Valid

Berdasarkan Tabel 3. menunjukkan bahwa instrumen lembar validasi produk oleh ahli bahasa memilikki nilai rata-rata 86,6% dengan kategori sangat valid.

Tabel 4. Validasi Validitas Produk angket respon guru.

Validator	Nilai	Keterangan
Dr. Gunawan Ali, M.Kom	80	Sangat Valid
Dr. Estuhono, M.Pd	84	Sangat Valid
Siti Maryam, S.Pd	84	Sangat Valid

Berdasarkan Tabel 4. menunjukkan bahwa instrumen lembar validasi produk oleh ahli bahasa memilikki nilai rata-rata 82,6% dengan kategori sangat valid.

Tabel 5. Hasil validasi produk oleh validator

Validator	Nilai	Keterangan
Dr. Raimon Efendi, M.Kom	100	Sangat valid
Dr. Gunawan ali, M.Kom	88	Sangat valid
Siti Maryam, M.Pd	100	Sangat valid

Berdasarkan Tabel 5. menunjukkan bahwa instrumen lembar validasi produk oleh ahli bahasa memilikki nilai rata-rata 96% dengan kategori sangat valid.

Tahap Implementasi (implementation).

Tahap ini dilakukan uji coba produk dan pengambilan data praktikalitas, data efektifitas produk. Uji coba dilakukan kepada siswa kelas V sebanyak 32 orang. Uji coba dilakukan sebanyak 3 pertemuan. Diakhir setiap pertemuan dilakukan tes untuk mengetahui hasil belajar siswa.

Tabel 6. hasil angket respon guru

Responden	Nilai	Kategori
Siti Maryam, S.Pd	100	Sangat praktis
Rabiatul Adawiyah, S.Pd	84	Sangat praktis
Asmeli, S.Pdi	87,5	Sangat praktis

Berdasarkan tabel 6. menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan memiliki nilai rerata 90,5 kategori sangat praktis Hasil pengolahan data ditampilkan pada lampiran

Tabel 7. data lembar respon siswa

NO	Responded	Penilaian	Kategori
1	Athya	90,47%	Sangat praktis
2	Aisyah	96,82%	Sangat praktis
3	Asyifa	96,82%	Sangat praktis
4	Cinta	93,65%	Sangat praktis
5	Duta	98,41%	Sangat praktis
6	David	79,36%	Sangat praktis
7	Dzaki	98,41%	Sangat praktis
8	Yuda	76,36%	Praktis
9	Bima	95,23%	Sangat praktis
10	Elen	98,42%	Sangat praktis
11	Fiko	98,41%	Sangat praktis
12	Gzio	82,53%	Sangat praktis
13	Hani	98,41%	Sangat praktis
14	Humai	92,23%	Sangat praktis
15	Zikri	98,41%	Sangat praktis
16	Ilham	84,12%	Sangat praktis
17	Sofia	98,41%	Sangat praktis
18	Fadhila	92,06%	Sangat praktis
19	Shintia	100%	Sangat praktis
20	Gina	96,82%	Sangat prakris
21	Khanza	98,41%	Sangat praktis
22	Jakson	100%	Sangat praktis
23	Neymar	90,47%	Sangat praktis
24	Nazim	79,36%	Praktis
25	Sinar	98,41%	Sangat praltis

26	Ritisa	95,23%	Sangat praktis
27	Qaira	96,82%	Sangat praktis
28	Ringgan	100%	Sangat praktis
29	Zarin	92,6%	Sangat praktis
30	Syifa	95,23%	Sannga praktis
31	Eryna	100 %	Sangat praktis
32	hilmi	98,41%	Sangat praktis
	Jumlah	2,922%	
	Rata-rata	91,37 %	Sangat praktis

Berdasarkan tabel 7. menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan berkategori sangat praktis dengan nilai 91,37 menurut respon siswa. Hasil pengolahan data ditampilkan pada lampiran.

Tabel 8. Hasil Belajar Siswa
PERTEMUAN I

No	Nama	Nilai	Keterangan
1	Athya	70	Tuntas
2	Aisya	70	Tuntas
3	Cinta	80	Tuntas
4	Duta	100	Tuntas
5	David	60	Tidak tuntas
6	Yuda	90	Tuntas
7	Dzaki	70	Tuntas
8	bima	80	Tuntas
9	Elen	80	Tuntas
10	Fiko	80	Tuntas
11	Gzio	90	Tuntas
12	Hani	90	Tuntas
13	Humai	90	Tuntas
14	Zikri	70	Tuntas
15	Ilham	90	Tuntas
16	Sofia	60	Tidak tuntas
17	Fadhila	90	Tuntas
18	Shintia	90	Tuntas
19	Gina	70	Tuntas
20	Khanza	90	Tuntas
21	Jakson	60	Tidak tuntas
22	Neymar	80	Tuntas
23	Nazim	80	Tuntas
24	Sinar	100	Tuntas
25	Ritisa	90	Tuntas
26	Qaira	100	Tuntas
27	Ringgan	70	Tuntas
28	Zarin	100	Tuntas
29	Syifa	100	Tuntas
30	Aisyah	80	Tuntas
31	Eryna	70	Tuntas

32	Hilmi	90	Tuntas

Pada tabel 8. terdapat hasil belajar siswa pada pertemuan pertama terdapat 29 siswa yang tuntas dan 3 orang siswa yang tidak tuntas.

PERTEMUAN II

No	Nama	Nilai	Keterangan
1	Athya	100	Tuntas
2	Aisya	80	Tuntas
3	Cinta	60	Tidak tuntas
4	Duta	100	tuntas
5	David	80	Tidak tuntas
6	Yuda	60	Tidak tuntas
7	Dzaki	60	Tidak tuntas
8	Bima	100	Tuntas
9	Elen	100	Tuntas
10	Fiko	80	Tuntas
11	Gzio	100	Tuntas
12	Hani	100	Tuntas
13	Humai	80	Tuntas
14	Zikri	100	Tuntas
15	Ilham	80	Tuntas
16	Sofia	100	Tuntas
17	Fadhila	80	Tuntas
18	Shintia	80	Tuntas
19	Gina	60	Tidak tuntas
20	Khanza	80	Tuntas
21	Jakson	80	Tuntas
22	Neymar	100	Tuntas
23	Nazim	100	Tuntas
24	Sinar	80	Tuntas
25	Ritisa	60	Tidak tuntas
26	Qaira	100	Tuntas
27	Ringgan	100	Tuntas
28	Zarin	100	Tuntas
29	Syifa	60	Tidak tuntas
30	Aisyah	80	Tuntas
31	Eryna	80	Tuntas
32	Hilmi	100	Tuntas

Pada diatas terdapat hasil belajar siswa pada pertemuan pertama terdapat 25 siswa yang tuntas dan 7 orang siswa yang tidak tuntas.

PERTEMUAN III

No	Nama	Nilai	Keterangan
1	Athya	60	Tidak tuntas
2	Aisya	100	Tuntas
3	Cinta	60	Tidak tuntas
4	Duta	100	Tuntas

5	David	60	Tidak tuntas
6	Yuda	100	Tuntas
7	Dzaki	70	Tuntas
8	Bima	80	Tuntas
9	Elen	80	Tuntas
10	Fiko	100	Tuntas
11	Gzio	100	Tuntas
12	Hani	60	Tidak tuntas
13	Humai	100	Tuntas
14	Zikri	100	Tuntas
15	Ilham	100	Tuntas
16	Sofia	100	Tuntas
17	Fadhila	80	Tuntas
18	Shintia	100	Tuntas
19	Gina	100	Tuntas
20	Khanza	60	Tidak tuntas
21	Jakson	60	Tidak tuntas
22	Neymar	80	Tuntas
23	Nazim	100	Tuntas
24	Sinar	100	Tuntas
25	Ritisa	100	Tuntas
26	Qaira	100	Tuntas
27	Ringgan	70	Tuntas
28	Zarin	100	Tuntas
29	Syifa	80	Tuntas
30	Aisyah	80	Tuntas
31	Eryna	80	Tuntas
32	Hilmi	80	Tuntas

Pada diatas terdapat hasil belajar siswa pada pertemuan pertama terdapat 26 siswa yang tuntas dan 6 orang siswa yang tidak tuntas.

Tabel 9. Rekapitulasi Nilai Ketuntasan

Pertemuan	Tuntas	Tidak Tuntas
1	29	3
2	25	7
3	26	6
Persentasi	80,3%	16%

Berdasarkan tabel 9. bahwa dari 32 orang siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media yang dikembangkan pada materi 1 dinyatakan 87,2% tuntas materi 2 dinyatakan 94,4% tuntas dan materi 3 didapatkan 91,2% tuntas. Hasil pengolahan data ditampilkan pada lampiran.

Tahap Evaluasi.

Evaluasi pada penelitian ini merujukkan kepada prosedur pengembangan yang dilakukan. Evaluasi formatif dilakukan pada

setiap langkah prosedur pengembangan. Evaluasi ini berguna supaya penelitian dilaksanakan sesuai dengan langkah yang sudah ditentukan. Tahap analisis berjalan sesuai dengan yang sudah direncanakan, Data yang diperoleh selanjutnya diolah untuk mendapatkan kesimpulan akhir. Kesimpulan akhir adalah dibutuhkan pengembangan media pembelajaran pada materi 1 komponen ekosistem, materi 2 Jenis-jenis ekosistem materi 3 daur hidup hewan di sekolah SDN 149/VIII Muara Tebo Kabupaten Tebo. Pada tahap perancangan dilakukan beberapa kali perbaikan sesuai arahan dari pembimbing. Perbaikan dimaksud meliputi instrumen dan produk penelitian meliputi revisi format instrumen, tampilan produk, penggunaan bahasa pada instrumen, perubahan pada indikator-indikator yang sesuai.

Tahap pengembangan berjalan sesuai dengan yang ditentukan dimana semua validator memberikan nilai maksimal pada instrumen dan produk. Maksimal dalam makna tanpa revisi. Secara umum instrumen valid untuk digunakan dalam pengambilan data dan produk siap diuji cobakan. Tahap implentasi berjalan sesuai dengan yang sudah direncanakan yaitu sebanyak 3 (tiga) pertemuan dan dikuti semua peserta didik. Masing-masing pertemuan dengan materi ajar yang berbeda sesuai dengan RPP yang sudah ditetapkan. Evaluasi sumatif dilakukan untuk mengetahui apakah tujuan dari pengembangan produk tercapai. Evaluasi sumatif didasarkan kepada hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa setelah menggunakan produk dalam kegiatan pembelajaran menunjukkan diatas nilai KKM yang telah ditetapkan sekolah.

Pembahasan

Bertitik tolak dari prosedur pengembangan pada penelitian ini, maka pembahasan mengikuti prosedur tersebut yaitu :

1. Tahap Analisis

   Hasil dari pengolahan data menunjukkan 3 guru dan 32 siswa membutuhkan media pembelajaran yang lebih inovatif, sesuai dengan perkembangan teknologi dan dengan aktifitas keseharian mereka yang tidak terlepas dari handphone berbasis android. Peserta didik sekarang dikatakan generasi alpha yaitu generasi di usia sejak lahir bahkan dalam kandungan sudah familiar dengan teknologi. Buku teks dapat dijadikan untuk pendalaman materi oleh siswa di rumah.
2. Tahap Perancangan

   Semua penelitian pengembangan atau yang lebih dikenal dengan R&D akan melakukan perancangan terhadap produk dan instrumen pengambilan data. Produk yang akan dihasilkan dari penelitian harus benar-benar di rencanakan dengan sebaik-baiknya oleh pengembang. Perancangan ini membutuhkan pihak eksternal seperti dosen pembimbing, institusi tempat melakukan penelitian termasuk sampel dan subjek penelitian. Instrumen pengambilan data dan produk yang disudah dirancang dengan baik akan menghasilkan atau mendapatkan data penelitian yang valid supaya tujuan penelitian tercapai.
3. Tahap Pengembangan

   Instrumen dan produk penelitian yang sudah dirancang dengan sebaik-baik oleh peneliti atau pengembang selanjutnya di tentukan tingkat validitas dari produk dan instrumen penelitian. Validasi akan dilakukan oleh pakar atau ahli yang sesuai dengan

instrumen dan produk tersebut. Validasi akan dilakukan oleh beberapa orang ahli dengan harapan semakin banyak pakar yang dilibatkan akan semakin valid instrumen dan produk yang di kembangkan. Keterbatas waktu dan ruang maka penelitian ini memohonkan kepada 6 orang pakar dengan harapan sudah mendapatkan hasil yang signifikan.

4. Tahap Implementasi

   Produk dan instrumen pengumpulan data yang sudah valid selanjutnya dilaksanakan uji coba penggunaan produk pada kegiatan pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan sesuai dengan rencana atau RPP yang sudah ditetapkan sekolah. Uji coba produk penelitian dilakukan selama 3 pertemuan dengan sampel yang sudah ditentukan yaitu siswa-siswi SDN 149/VIII Muara Tebo Kabupaten Tebo Kelas V Penarikan kesimpulan akan dilakukan berdasarkan data hasil uji coba.

   Tahap ini dilakukan pengambilan data praktikalitas produk oleh guru dan siswa menggunakan angket respon yang sudah valid dan data efektifitas produk ditentukan dari hasil tes belajar siswa disetiap akhir pertemuan.

5. Tahap Evaluasi

   Tahap evaluasi sumatif dilakukan setelah data hasil coba diolah untuk menentukan apakah tujuan dari penelitian tercapai. Penelitian ini mencapai proses pengembangan produk yang valid dengan nilai 90,5% produk mencapai kategori Sangat Valid menurut pendapat guru dan kateori sangat praktis menurut peserta didik yang sudah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan produk yang dikembangkan.

D. Kesimpulan

Hasil akhir dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa proses pengembangan produk yaitu berupa Pengembangan E-LKPD Berbasi Aplikasi Quizizz pada Muatan IPA Materi Ekosistem di Kelas V SDN 149/VIII Muara Tebo Kabupaten Tebo dinyatakan valid oleh 6 orang pakar untuk dilanjutkan ke tahap berikutnya. Produk yang dikembangkan berupa Pengembangan E-LKPD Berbasis Aplikasi Quizizz Pada Muatan IPA Materi Ekosistem Di kelas V SDN 149/VIII Muara Tebo Kabupaten Tebo dinyatakan praktis digunakan dalam kegiatan pembelajaran oleh guru dan siswa. Penggunaan produk yang dikembangkan dalam kegiatan belajar mengajar disekolah SDN 149/VIII Muara Tebo Kabupaten Tebo mampu meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada materi 1, Komponen ekosistem, materi 2 Jenis-jenis dan materi 3 Daur hidup hewan.

DAFTAR PUSTAKA

Alawiyah, F. (2013). Peran Guru Dalam Kurikulum 2013. *Aspirasi*, *4*(1), 65–74.

Apriyanto, C., Yusnelti, & Asrial. (2019). Pengembangan E-LKPD Berpendekatan Saintifik Larutan Elektrolit Dan Non Elektrolit. *Journal Of The Indonesian Society Of Integrated Chemistry*, *11*(1), 38–42.

Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, *8*(2), 261–272.

Fransisca, S., & Putri, R. N. (2019). Pemanfaatan Teknologi Rfid

Untuk Pengelolaan Inventaris Sekolah Dengan Metode (R & D) (Studi Kasus : SMK Global Pekanbaru). *Jurnal Mahasiswa Aplikasi Teknologi Komputer Dan Informasi*, *1*(1), 72–75.

Khotimah, S. K., Yasa, A. D., & Nita, C. I. R. (2020). Pengembangan E-LKPD Matematika Berbasis Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) Kelas V SD. *Seminar Nasional PGSD Unikama*, *4*, 401–408.

Magdalena, I., Yoranda, D. O., Savira, D., & Billah, S. (2021). Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar Di SDN Sudimara 5 Ciledug. *Jurnal Pendidikan Dasar*, *3*(2), 50–59.

Muklis, M. (2012). Pembelajaran Tematik. *Fenomena*, *IV*(20), 63–76.

Ningrum, E. S., & Sobri, A. Y. (2013). Implementasi Kurikulum 2013 Di Sekolah Dasar. *Manajemen Pendidikan*, *24*(5), 416–423.

Nirmayani, L. H. (2022). Kegunaan Aplikasi Liveworksheet Sebagai LKPD Interaktif Bagi Guru- Guru SD Di Masa Pembelajaran Daring Pandemi Covid 19. *Jurnal Pendidikan Dasar*, *3*(1), 9–16.

Octarina, S., Bangun, P. B. J., Fitri, P. M., Indrawati, & Evi, Y. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Inovasi Media Pembejalaran Sistem Hybrid Saat Pandemi Covid-19 Bagi Guru Dan Tenaga Pendidik Di Desa Ibul Besar Pemulutan. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, *5*(1), 91–96.

Prastika, Y., & Masniladevi. (2021). Pengembangan E-LKPD Interaktif Segi Banyak Beraturan Dan Tidak Beraturan Berbasis Liveworksheets Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal Of Basic Education Studies*, *4*(1), 2601–2614.

Pribadi, Y. T., Sholeh, D. A., & Auliaty, Y. (2021). Pengembangan E-Lkpd Materi Bilangan Pecahan Berbasis Problem Based Learning Pada Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, *2*(2), 264–279.

Puspita, V., & Dewi, I. P. (2021). Efektifitas E-LKPD Berbasis Pendekatan Investigasi Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendikia: Jurnal Pendidikan Matematika*, *05*(01), 86–96.

Rustandi, A., & Rismayanti. (2021). Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasilkom*, *11*(2), 57–60.