

PENGEMBANGAN LKPD INTERAKTIF MATERI PANTUN DENGAN BERBANTUAN APLIKASI QUIZIZZ KELAS V SDN PUCANG IV SIDOARJO

Ni'matul Mutammimah^{1✉}, Hari Satrijono², Fitria Kurniasih³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Jember, Indonesia^{1,2,3}

SDN Pucang IV Sidoarjo, Dinas Pendidikan Kabupaten Sidoarjo, Indonesia¹

e-mail: imamutammimah11160@gmail.com¹, hsatrijono@gmail.com², fitria.fkip@unej.ac.id³

ABSTRAK

LKPD interaktif adalah lembar kerja peserta didik yang berisi materi dan latihan soal berbasis komputer. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui validitas dan efektivitas LKPD interaktif dengan berbantuan aplikasi quizizz. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan menurut Borg and Gall. Subjek penelitian yaitu peserta didik kelas VA dan VB SDN Pucang IV Sidoarjo dengan jumlah 48 peserta didik. Metode pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, angket respon dan tes hasil belajar. Teknik analisis data dilakukan melalui lembar validasi, angket respon dan tes hasil belajar peserta didik. Hasil uji validasi produk 87,8%, validasi soal 85,4%, validasi materi 88,4%, analisis angket respon memperoleh persentase 99%, tes hasil belajar 85%. Berdasarkan hasil tersebut kesimpulannya yaitu pengembangan LKPD interaktif dengan aplikasi quizizz valid dan efektif digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: aplikasi quizizz, materi pantun, pengembangan LKPD interaktif

THE DEVELOPMENT OF INTERACTIVE LKPD THROUGH POEM WITH QUIZIZZ APPLICATION FOR FIFTH GRADE SDN PUCANG IV SIDOARJO

ABSTRACT

Interactive LKPD is a student worksheet that contain subject matter and computer- based questions. The purpose of this research was to know validty and efectivity of interactive LKPD through quizizz application. The type of this research is development study by Borg and Gall. The subject of this research were 48 students of 5th grade Pucang IV Sidoarjo elementary school. Data was collected by interview, questionnaris, and tests. Data analysis techinques were carried out with validty sheet, questionnaires and tests. The result of product validty is 87,8%, question validty is 85,4%, subject matter validty is 88,4%, questionnary get 99% percentage, and test get 85% percentage. Based on this results, we can know that development interactive LKPD through quizizz application is valid and effective to be applied in learning.

Keywords: quizizz application, poem, interactive student worksheet development

Submitted	Final Revised	Accepted	Published
27 Desember 2021	20 Januari 2022	23 Januari 2022	25 Januari 2022

PENDAHULUAN

Pembelajaran daring tentu memberikan banyak dampak yang dialami pendidik dan peserta didik. Salah satu kesulitan yang dialami pendidik yaitu kesulitan dalam menyampaikan pelajaran dikarenakan pendidik dan peserta didik tidak dapat bertemu secara langsung. Pembelajaran cenderung pasif dikarenakan respons yang diberikan peserta didik tidak kompleks seperti pembelajaran konvensional. Agar pembelajaran dapat berlangsung aktif, maka dibutuhkan bahan ajar yang efektif digunakan saat pembelajaran daring, contohnya yaitu LKPD interaktif.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap pendidik kelas V SDN Pucang IV Sidoarjo, Kecamatan Sidoarjo, Kabupaten Sidoarjo pada hari Kamis, 19 Agustus 2021 diperoleh beberapa informasi, diantaranya pemanfaatan bahan ajar di sekolah belum maksimal. Hal ini dapat dibuktikan dengan LKPD yang digunakan masih berupa kertas cetak yang hanya berisi soal-soal. LKPD cetak menurut hasil wawancara dengan pendidik kelas V membebani pendidik dalam mengoreksi pekerjaan peserta didik. Peserta didik juga kesulitan mengerjakan LKPD cetak. Hal ini dikarenakan LKPD dikirimkan lewat *WhatsApp Group*. Pelaksanaan ujian materi pantun pun juga tidak terdapat variasi soal. Peserta didik tidak diminta untuk membuat pantun secara mandiri. Peserta didik juga tidak diminta untuk menggali isi dan amanat pantun yang merupakan pesan moral yang dapat diajarkan. Hal ini tidak sejalan dengan KD bahasa Indonesia pada kelas V, yakni KD 3.6. KD dan implementasinya jelas memiliki ketidak selarasan. Padahal tingkat keberhasilan pembelajaran ditentukan dari ketercapaian kompetensi yang sudah di rumuskan di awal pembelajaran.

Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu penelitian yang dilaksanakan oleh Mutia (2020). Hasil penelitian menunjukkan validasi perangkat yaitu 89,3%, validasi materi yaitu 90% serta validasi media yaitu 89,3% dengan revisi. Kesimpulannya adalah pengembangan LKPD bahasa Inggris dengan menggunakan aplikasi *quizizz* dinyatakan valid atau layak digunakan dalam proses belajar mengajar. Selanjutnya penelitian oleh Tyas dan Nawang (2021). Hasil dari penelitian yang dilakukan Tyas dan Nawang yaitu skor analisis keefektifan mendapatkan nilai 88% dan sekitar 80% peserta didik menjawab pertanyaan dengan skor antara 75 sampai dengan 100. Selanjutnya penelitian oleh Rabilla (2021). Hasil dari penelitian ini yaitu validasi media 4,07, validasi materi 4,19 Reliabilitas soal tes dalam evaluasi menggunakan *quizizz* pada materi pola bilangan dan deret aritmatika yaitu 0.932, jadi reliabilitas tinggi.

KAJIAN TEORI

Menurut Prastowo dalam Rahayuningsih (2018) LKPD ialah salah satu media cetak yang memuat topik dan latihan soal dimana peserta didik diminta untuk menyelesaikannya supaya tujuan pembelajaran yang sudah dirancang dapat tercapai. Tujuan dibuatnya LKPD menurut Prastowo dalam Rahayuningsih (2018) yakni: a) meminimalisir peran pendidik dalam kegiatan belajar dan menitikberatkan aktivitas belajar kepada peserta didik, b) memberi kemudahan peserta didik untuk memahami materi pelajaran, c) mengembangkan prestasi peserta didik dikarenakan kaya latihan soal, d) mempermudah kegiatan pembelajaran antara pendidik dan peserta didik. Penyusunan LKPD bagi tingkatan sekolah dasar menurut Prastowo (2014:274) adalah: 1) menganalisis kurikulum tematik, 2) menyusun peta kebutuhan LKPD, 3) menentukan judul LKPD tematik, 4) menyusun LKPD.

Bahasa Indonesia ialah muatan pelajaran yang dibelajarkan di sekolah dasar mulai kelas 1 sampai 6. Menurut Satrijono (2011) muatan pelajaran bahasa Indonesia memiliki tujuan dalam mengembangkan keterampilan komunikasi peserta didik secara efektif dan efisien berdasar tatanan budaya, baik komunikasi yang dilakukan secara lisan ataupun bahasa tulis. Secara hakikat, pembelajaran bahasa Indonesia berfungsi untuk membuat peserta didik memiliki keterampilan yang baik dan benar dalam berbahasa. Fokus dalam penelitian ini yaitu meningkatkan

keterampilan menyimak LKPD yang telah dikembangkan dimana nantinya peserta didik diharapkan untuk memahami isi dari LKPD.

Salah satu materi bahasa Indonesia di sekolah dasar yaitu pantun. Pantun menurut Rabilla (2018) adalah puisi Melayu asli yang telah mendarah daging dalam masyarakat Indonesia. Dalam belajar pantun, peserta didik hendaknya mengetahui ciri-ciri penulisan pantun dikarenakan terdapat aturan dalam penulisannya. Pembelajaran pantun juga meningkatkan kekreativitasan peserta didik dalam menuangkan ide dan pikiran mereka melalui pantun yang dibuat secara mandiri. Fungsi lain dari pembelajaran pantun yaitu peserta didik mendapat pesan moral di dalamnya. Jadi pembelajaran pantun selain dapat meningkatkan wawasan dan kekreativitasan, juga dapat memberi pemahaman pada peserta didik mengenai pendidikan moral.

Tyas dan Nawang (2021) menjelaskan bahwa *quizizz* merupakan aplikasi web berupa permainan kuis interaktif yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran tatap muka atau pembelajaran jarak jauh (secara daring). Kelebihan *quizizz* menurut Tyas dan Nawang (2021) antara lain: 1) soal mudah dibuat oleh pendidik dan bervariasi, mulai dari soal pilihan ganda; uraian singkat; ceklis; polling; dan pertanyaan dengan jawaban terbuka, 2) hasil belajar peserta didik dapat langsung diunduh dalam bentuk *excel*, 3) soal dapat dikerjakan secara langsung ataupun dibuat PR dengan iringan musik, 4) setiap soal dapat diberi waktu pengerjaan, 5) mudah digunakan, baik bagi pendidik maupun peserta didik. Sedangkan kekurangan *quizizz* sebagai aplikasi web yaitu: 1) membutuhkan ponsel, 2) membutuhkan paket data untuk dapat mengakses

METODE PENELITIAN

Subjek penelitian yaitu peserta didik kelas VA dan VB SDN Pucang IV Sidoarjo. Penelitian dilaksanakan selama 7 hari yakni tanggal 21-27 November 2021. Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan model Borg and Gall. Langkah penelitian ini sesuai dengan Borg and Gall yakni: 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi desain, 6) uji coba produk, 7) revisi produk, 8) uji coba pemakaian, 9) revisi produk, dan 10) produksi massal.

Potensi dan masalah dilakukan dengan kegiatan wawancara terhadap wali kelas VA SDN Pucang IV Sidoarjo untuk memperoleh data awal penelitian. Pengumpulan data dilakukan untuk menemukan konsep materi dengan menganalisis KD dimana materi yang dipilih yaitu pantun. Desain produk dilakukan untuk memberi rancangan produk yang akan dikembangkan. Validasi desain dilakukan untuk mengetahui validitas produk yang divalidasi oleh tiga validator ahli. Revisi desain dilakukan apabila terdapat revisi dari validator. Uji coba produk dalam skala kecil dilakukan pada 10 peserta didik kelas VB untuk memperoleh respon positif terhadap LKPD yang dikembangkan. Revisi produk dilakukan apabila respon positif peserta didik kurang dari 80%. Uji coba pemakaian dilakukan pada 28 peserta didik kelas VA melalui kegiatan *pre test* dan *post test*. Revisi produk dilakukan apabila masih terdapat kelemahan dalam LKPD. Produksi massal dilakukan apabila LKPD dinyatakan valid dan efektif.

Pengumpulan data dilakukan melalui kegiatan wawancara, tes hasil belajar, lembar validasi dan angket respon. Aspek yang dinilai yaitu keefektifan LKPD dan hasil belajar peserta didik. Keefektifan diukur melalui hasil validasi, angket respon dan tes hasil belajar. Adapun teknik analisis data dilakukan menggunakan rumus:

Analisis Data Validasi

$$Valpro = \frac{srt}{smt} \times 100\%$$

Dengan keterangan:

Valpro = validitas produk

Srt = skor riil tercapai

Smt = skor minimal yang dapat tercapai

Hasil validasi yang sudah dihitung tadi kemudian dikonfirmasi dengan kriteria penilaian sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Validitas Produk

Kriteria Skor	Kategori Kelayakan Skor
81-100	Sangat layak
61-80	Layak
41-60	Cukup layak
21-40	Kurang layak
0-20	Sangat kurang layak

Sumber: Masyhud (2016:243)

Analisis Hasil Belajar Peserta Didik

Menurut Hobri (2010:167), analisis data persentase hasil belajar peserta didik dapat dihitung melalui rumus:

$$E = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

- E = persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik
- n = jumlah peserta didik yang hasil belajarnya tuntas
- N = jumlah keseluruhan peserta didik

Sedangkan hasil tabulasi untuk mengkonfirmasi ketuntasan belajar peserta didik adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Ketuntasan Hasil Belajar

Rentangan Skor	Kategori Ketuntasan Hasil Belajar
81-100	Sangat baik
71-80	Baik
61-70	Cukup baik
41-60	Kurang baik
0-40	Sangat kurang baik

Sumber: Hobri (2010)

Analisis Angket Respon Peserta Didik

Penentuan persentase respon peserta didik dapat dihitung menggunakan rumus (Millah, dkk, 2012:21):

$$Y = \frac{A}{B} \times 100\%$$

Keterangan:

- Y = persentase respon
- A = jumlah peserta didik yang menjawab “ya” pada semua opsi
- B = jumlah seluruh peserta didik

Data respon peserta didik selanjutnya dapat dikonfirmasi pada kriteria skor respon peserta didik dengan skor penilaian sebagai berikut:

Tabel 3. Kriteria Skor Respon Peserta Didik

Kriteria skor	Kategori respon
81-100	Sangat baik
61-80	Baik
41-60	Cukup baik
21-40	Kurang baik
0-20	Tidak baik

Sumber: Khabibah, dkk (2016:765)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan LKPD interaktif materi pantun dengan berbantuan aplikasi *quizizz* ini terdapat dalam tema 4 subtema 1. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini yaitu LKPD interaktif dengan menggunakan aplikasi web *quizizz*.

Analisis Hasil Validasi

Validasi dilakukan terhadap tiga validator dimana tiap validator memvalidasi produk, materi, dan soal dalam LKPD yang dikembangkan.

1. Analisis Validasi Produk

Setelah divalidasi oleh validator ahli, maka hasil validasi dianalisis untuk dinyatakan kelayakannya. Hasil dari validasi produk adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Validasi Produk

No	Indikator	Skor Rerata
1.	Warna judul LKPD kontras dengan latar belakang	4,3
2.	Kualitas gambar	4,6
3.	Kemenarikan desain tampilan	4,3
4.	Kejelasan tulisan (tidak salah ketik/ <i>typo</i>)	4,6
5.	Ukuran dan jenis huruf yang disediakan	4,3
6.	Ketepatan penempatan gambar	4,3
7.	Usabilitas (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya)	4,6
8.	Perbandingan huruf dan gambar	4,6
9.	Penggunaan variasi huruf tidak berlebihan	4,3
10.	Menampilkan pusat pandangan dengan baik	4
Total		43,9

Skor rerata yang diperoleh dari tiap validator yaitu 43,9. Kemudian dilakukan analisis dengan menggunakan rumus:

$$Valpro = \frac{srt}{smt} \times 100\%$$

$$Valpro = \frac{43,9}{50} \times 100\%$$

$$Valpro = 87\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan didapatkan bahwa hasil validasi produk memperoleh persentase skor 87,8 atau dengan interpretasi sangat layak.

2. Analisis Validasi Soal

Setelah divalidasi oleh validator ahli, maka hasil validasi dianalisis untuk dinyatakan kelayakannya. Hasil dari validasi produk adalah sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Analisis Validasi Soal

No	Indikator	Skor Rerata
1.	Soal sesuai dengan KD yang harus dikuasai peserta didik	4,3
2.	Isi materi yang disajikan sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran	4,6
3.	Kejelasan ruang lingkup pertanyaan	4
4.	Soal yang dinyatakan sesuai dengan jenjang sekolah serta tingkatan kelas	4
5.	Menggunakan kata tanya atau perintah dalam pertanyaan butir soal	4
6.	Tidak terdapat penafsiran ganda dalam butir soal	4,3
7.	Pemilihan bahasa yang mudah dipahami dalam rumusan butir soal	4,3
8.	Rumusan butir soal menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar	4,3
9.	Rumusan butir soal tidak menggunakan bahasa daerah setempat	4,6
10.	Rumusan butir soal sudah kompleks (dari yang mudah hingga sukar)	4,3
Total		42,7

Skor rerata yang diperoleh dari tiap validator yaitu 42,7. Kemudian dilakukan analisis dengan menggunakan rumus:

$$Valpro = \frac{srt}{smt} \times 100\%$$

$$Valpro = \frac{42,7}{50} \times 100\%$$

$$Valpro = 85,4\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan didapatkan bahwa hasil validasi produk memperoleh persentase skor 85,4 atau dengan interpretasi sangat layak.

3. Analisis Validasi Materi

Setelah divalidasi oleh validator ahli, maka hasil validasi dianalisis untuk dinyatakan kelayakannya. Hasil dari validasi materi adalah sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Analisis Validasi Materi

No	Indikator	Skor Rerata
1.	Kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar	4,3
2.	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan indikator	4,3
3.	Kesesuaian indikator dengan tingkat perkembangan peserta didik	4,3

4.	LKPD yang dikembangkan sesuai dengan perkembangan IPTEK	4,3
5.	Kedalaman materi sudah memadai	4,3
6.	Materi yang diberikan sudah kompleks	4,3
7.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	4,6
8.	Petunjuk pengerjaan mudah dipahami	4,6
9.	Kunci jawaban tes sesuai dengan tes yang dilakukan	4,6
10.	Alokasi waktu yang dirancang sesuai dengan materi	4,6
Total		44,2

Skor rerata yang diperoleh dari tiap validator yaitu 44,2. Kemudian dilakukan analisis dengan menggunakan rumus:

$$Valpro = \frac{srt}{smt} \times 100\%$$

$$Valpro = \frac{44,2}{50} \times 100\%$$

$$Valpro = 88,4\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan didapatkan bahwa hasil validasi produk memperoleh persentase skor 88,4 atau dengan interpretasi sangat layak.

4. Analisis Validasi Angket Respon

Validasi angket respon dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui apakah pertanyaan yang diberikan pada peserta didik sudah sesuai dengan tingkat berpikir atau belum. Hasil dari validasi angket respon peserta didik yang diperoleh yakni lembar angket respon dapat disebarakan kepada peserta didik tanpa revisi.

Analisis Angket Respon

Analisis angket respon peserta didik dilakukan setelah uji coba produk dalam skala kecil. Uji coba produk dilakukan pada 10 peserta didik di kelas VB SDN Pucang IV Sidoarjo. Analisis angket respon menggunakan rumus:

$$Y = \frac{A}{B} \times 100\%$$

$$Y = \frac{9}{10} \times 100\%$$

$$Y = 90\%$$

Hasil perhitungan menunjukkan skor lebih dari 61. Artinya LKPD mendapat respon peserta didik sebesar 90% atau dalam kategori sangat baik.

Analisis Hasil Belajar

Analisis hasil belajar dilakukan sebanyak 2x, yaitu kegiatan *pre test* dan *post test*. Kegiatan tes dilakukan pada 28 peserta didik kelas VA SDN Pucang IV Sidoarjo.

1. Hasil *Pre Test*

Tabel 7. Hasil Pre Test

Uraian	Jumlah	Rata-rata
Peserta didik yang tuntas	6	21,5
Peserta didik yang tidak tuntas	22	78,5

2. Hasil *Post Test*

Tabel 8. Hasil Post Test

Uraian	Jumlah	Rata-rata
Peserta didik yang tuntas	24	85,7
Peserta didik yang tidak Tuntas	4	14,3

Berdasarkan tabel 7 dan 8 dapat diketahui bahwa peserta didik mengalami peningkatan belajar sebesar 85,7% yang dibuktikan dengan rumus:

$$E = \frac{n}{N} \times 100\%$$

$$E = \frac{24}{28} \times 100\%$$

$$E = 85,7\%$$

Berdasar perhitungan, diketahui bahwa hasil belajar peserta didik lebih dari 80% sehingga LKPD dinyatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar.

Pembahasan

Pengembangan LKPD interaktif materi pantun dengan berbantuan aplikasi *quizizz* ini menggunakan model pengembangan Borg and Gall yang terdiri atas 10 tahap, yaitu: 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi desain, 6) uji coba produk, 7) revisi produk, 8) uji coba pemakaian, 9) revisi produk, dan 10) produksi massal. Namun, penelitian hanya dilaksanakan sampai tahap ke-9 yakni revisi produk 2 dikarenakan terkendala waktu dan biaya penelitian.

Pada tahap potensi dan masalah, dilakukan wawancara untuk mengetahui potensi dan masalah yang ditemukan. Potensi yang ditemukan yakni SDN Pucang IV Sidoarjo menyediakan fasilitas yang memadai bagi peserta didik. Sedangkan masalah yang ditemukan yakni kurang memanfaatkan LKPD saat pembelajaran daring sehingga antara pendidik dan peserta didik mengalami banyak kendala. Tahap pengumpulan data dilakukan dengan menemukan konsep materi yang didapatkan dari analisis KD muatan pelajaran bahasa Indonesia dengan KD 3.6 materi pantun dalam Tema 4 Subtema 1. Tahap desain produk dilakukan sebelum menguji validitas kepada validator ahli.

Tahap validasi dilaksanakan dengan cara memberikan instrumen penilaian pada validator ahli. Skor yang didapatkan dari hasil validasi produk yaitu sebesar 87,8%, validasi materi sebesar 88,4%, dan validasi soal sebesar 85,4%. Tahap revisi desain dilakukan setelah uji validasi. Adapun saran dari hasil validasi produk yakni sudah layak untuk diterapkan. Saran dari hasil validasi materi yakni tujuan pembelajaran diturunkan dari indikator dan kata ulangan diganti menjadi latihan soal. Sedangkan saran dari hasil validasi soal yakni: 1). penyusunan kalimat tanya kurang sesuai, 2) tidak menggunakan kata tanya “mana”, 3) terdapat kata ganda dalam satu

kalimat, 4) memperhatikan penggunaan definisi operasional. Uji coba produk dilaksanakan dalam skala kecil dengan 10 peserta didik di kelas VB. Hasil yang didapatkan yakni sebesar 90% peserta didik memberikan respon positif terhadap LKPD yang dikembangkan. Tahap revisi produk dilakukan setelah mengetahui kelemahan dalam LKPD.

Tahap uji coba pemakaian dilaksanakan dalam skala besar di kelas VA yaitu dengan jumlah peserta didik sebanyak 28. Tahap uji coba pemakaian ini dilakukan 2 kali, yaitu *pre test* dan *post test*. Hasil yang diperoleh dari kegiatan *post test* yakni sebanyak 85% peserta didik mengalami peningkatan hasil belajar. Tahap revisi produk 2 dilakukan jika masih terdapat kekurangan, maka dilakukan revisi final.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan LKPD interaktif materi pantun dengan berbantuan aplikasi *quizizz* kelas V SDN Pucang IV Sidoarjo diperoleh beberapa kesimpulan:

1. Hasil validitas produk memperoleh skor 87,8. Hasil validitas soal memperoleh skor 85,4 dan hasil validitas materi memperoleh skor 88,4 dimana ketiganya dalam kategori kualitatif sangat layak. Sedangkan angket respon peserta didik memperoleh skor 90 atau dalam kategori kualitatif sangat baik. Hasil belajar peserta didik meningkat 85% atau dalam kategori kualitatif sangat baik setelah menggunakan LKPD.
2. Dari kegiatan *pre test* dan *post test* yang sudah dilaksanakan didapatkan hasil bahwa sebanyak 85% peserta didik mengalami peningkatan hasil belajar sesudah digunakannya LKPD *quizizz* yang sudah dikembangkan. Oleh sebab itu, dapat disimpulkan bahwa “Pengembangan LKPD Interaktif Materi Pantun Dengan Berbantuan Aplikasi *Quizizz*” dinyatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Hobri. (2010). *Metodologi Penelitian Pengembangan*. Jember: Pena.
- Khabibah, E. N., Kuswanti, N., & Suparno, G. (2016). Keefektifan Modul Berbasis Guided Discovery pada Materi Respiratory System. *Prosiding Semnas Pendidikan IPA Pascasarjana UM*, 1, 764-770. Retrived from <http://pasca.um.ac.id/wp-content/uploads/2017/02/Elok-Norma-K.-764-770.pdf>
- 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. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/35319>
- Masyhud, S. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jember: LPMPK.
- Prastowo, A. (2014). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Rabilla. (2021). *Pengembangan Soal Tes Berbasis Quizizz Sebagai Alat Evaluasi Untuk Menumbuhkan Motivasi Berkompetisi Peserta Didik*. Skripsi. Surabaya: UIN Sunan Ampel Surabaya.
- Rahayuningsih, D. I. (2018). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dengan Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 4(2), 726–733. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v4n2.p726-733>
- Satrijono, H. (2011). *Pembelajaran Bahasa Indonesia SD*. Jember: LPMPK.
- Tyas, D., & Sulistyani, N. (2021). Implementing Hots-based Interactive Quizzes Oriented on Local Wisdom Through Quizizz Application at Elementary Schools. *PRIMARY: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(1), 159-173. <http://dx.doi.org/10.33578/jpkip.v10i1.8174>