

PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) BERBASIS QUIZZIZ DALAM PEMBELAJARAN TEKS FABEL KELAS VII SMP NEGERI 2 SEWON BANTUL

Idha Nur Utami¹, Nina Widyaningsih²
Universitas PGRI Yogyakarta^{1,2}
surel: ninawidyaningsih@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini yaitu: 1) mengetahui pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Quizziz* dalam pembelajaran teks fabel; 2) mengetahui kualitas Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Quizziz* berdasarkan penilaian ahli; 3) mengetahui daya tarik Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Quizziz* yang dikembangkan; 4) mengetahui efektivitas Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Quizziz* dalam pembelajaran teks fabel.

Penelitian ini memiliki jenis yaitu pengembangan (*Research and Development*) model ADDIE (*analyze, design, development, implementation and evaluation*). Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 2 Sewon Tahun Akademik 2021/2022. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII H sebanyak 29 siswa. Prosedur pengembangan melalui tahap ADDIE. Teknik pengumpulan data menggunakan angket respon siswa, lembar validasi ahli materi, ahli media, *pre-test* dan *post-test*.

Hasil penelitian menunjukkan: 1) Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Quizziz* dalam pembelajaran teks fabel siswa SMP Negeri 2 Sewon; 2) Kualitas Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Quizziz* dikatakan valid berdasarkan penilaian ahli media mendapat skor 48 pada kualifikasi sangat baik, penilaian ahli materi mendapat skor 66 pada kualifikasi sangat baik; 3) Respon siswa dengan nilai 275 dengan presentase 94,82% pada kualifikasi sangat baik; dan 4) Hasil tes siswa diperoleh bahwa data nilai tidak terdistribusi normal dan tidak homogen, sehingga dilakukan uji non parametrik *Wilcoxon*. Dengan adanya pengaruh penggunaan LKPD berbasis *quizziz* terhadap hasil belajar bahasa Indonesia pada siswa kelas VII H SMP Negeri 2 Sewon.

Kata Kunci: Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), Pengembangan, *Quizziz*

PENDAHULUAN

Situasi wabah Covid-19 memberi dampak perubahan salah satunya pada dunia pendidikan, seperti proses belajar mengajar dilaksanakan secara langsung (di kelas) tetapi kini berganti dengan pembelajaran secara sistem *online* atau dalam jaringan (*daring*). Seorang guru juga harus bekerja keras dalam melakukan pembelajaran ini, dengan mempertimbangkan berbagai kondisi yang ada seperti susah sinyal untuk mengakses, membutuhkan kuota internet yang lebih, kadang juga ketika belajar dari rumah ada gangguan suara yang bising sehingga membutuhkan konsentrasi lebih. Selain adanya pembelajaran secara *online* atau dalam jaringan (*daring*) pemerintah juga mempunyai sebutan untuk pembelajaran secara jarak jauh yang didukung dengan adanya teknologi yang semakin canggih.

Pembelajaran secara Jarak Jauh (PJJ) sebetulnya tidak sukar dilaksanakan, berlainan pembelajaran secara langsung. Perselisihan yang mendasar tentunya peserta didik tidak

berinteraksi secara langsung dengan tenaga pendidik (Teguh, 2015). Pembelajaran secara jarak jauh berlangsung akibat wabah covid-19, memberikan peralihan pada metode maupun paket penilaian pada pembelajaran (Widyaningsih, Kolamalasari, Purnomo, 2021:348). Pengajaran guru di kelas saat pandemi sangat terbatas, sehingga mengakibatkan kurangnya komunikasi dan interaksi siswa dengan guru. Adanya keterbatasan komunikasi mengakibatkan terjadinya pemerolehan informasi dan instruksi dari pendidik tertentu. Pembelajaran pada jarak jauh menitikberatkan pada tingkat kemandirian oleh peserta didik (Diana dkk, 2020).

Berdasarkan informasi yang didapat dari guru SMP Negeri 2 Sewon yaitu setiap proses belajar mengajar pendidik menggunakan metode secara ceramah dengan dikombinasikan diskusi. Pendidik menggunakan masalah yang belum dapat berusaha berpikir kritis. Oleh karena itu, mengakibatkan peserta didik mengalami kesukaran jikalau dihadapkan dengan permasalahan kontekstual meliputi analisis, evaluasi, dan mencipta. Informasi tersebut antara lain, masih adanya pendidik yang tidak pernah memakai Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) tetapi sudah adanya susunan secara mandiri oleh pendidik sesuai mata pelajaran yang diampu. Selain itu, belum siapnya Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan jarang pendidik memakai soal dengan mengusahakan kemampuan peserta didik untuk berpikir secara cepat, tepat, teliti khususnya pada ini yang tingkatnya rendah. Lembar kerja peserta didik belum tersedia di sekolah ini mengakibatkan kemampuan menjumpai kondisi secara kritis masih rendah, sehingga bertentangan dengan kemampuan berpikir kritis, cepat, tepat & teliti yang memiliki makna tolak ukur dari aplikasi Quizziz ini. Lembar kerja peserta didik adalah alat bantu proses belajar mengajar yang dipersiapkan oleh guru untuk peserta didiknya supaya mendukung kegiatan pembelajaran aktif dan meningkatkan minat peserta didik khususnya dalam pembelajaran (Verdina, Gani, & Sulastri, 2018). Lembar kerja peserta didik ini mencakup 4 komponen keterampilan, meliputi keterampilan membaca, menulis, menyimak dan berbicara. Berdasarkan penelitian ini maka dilakukanlah penelitian dan pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) pada aplikasi *Quizziz* dalam pembelajaran materi teks fabel. Pada teks fabel dilaksanakan materi pada pengembangan pada aplikasi *Quizziz* karena materi ini terdapat isi cerita binatang di dalamnya, sehingga siswa harus membaca secara teliti agar bisa menjawab soal/kuis yang disediakan dan diberikan oleh guru. Selain itu, peserta didik mengalami kesukaran pada tahap analisis masalah untuk menentukan kebenaran informasi cerita ataupun pilihannya jawabannya. Oleh karena itu, dikembangkanlah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) pada aplikasi *Quizziz* dalam materi teks fabel yang bertujuan menghasilkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) valid dan praktis sehingga pantas dipakai pada pembelajaran khususnya di sekolah ini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini memiliki jenis yaitu pengembangan (*Research and Development*) model ADDIE (*analyze, design, development, implementation and evaluation*). Penelitian

dilaksanakan di SMP Negeri 2 Sewon Tahun Akademik 2021/2022. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII H sebanyak 29 siswa. Prosedur pengembangan melalui tahap ADDIE. Teknik pengumpulan data menggunakan angket respon siswa, lembar validasi ahli materi, ahli media, *pre-test* dan *post-test*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan suatu produk berupa LKPD bagi peserta didik kelas VII SMP Negeri 2 Sewon. Pengembangan media pembelajaran menerapkan model ADDIE dengan tahap menurut I Made Tegeh,dkk (2014) yaitu; *analyze* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Berdasarkan prosedur pengembangan yang digunakan untuk pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) sebagai alat evaluasi pembelajaran teks fabel pada peserta didik kelas VII di SMP Negeri 2 Sewon tempuh dengan serangkaian sebagai berikut; 1) Tahap Analisis (*analyze*) untuk mengumpulkan informasi yang relevan tentang pengembangan LKPD pada pembelajaran teks fabel. Terdapat beberapa tahap analisis yang dilakukan dalam penelitian ini, yaitu: analisis kebutuhan, kebutuhan peserta didik, dan kurikulum; 2) Perancangan, peneliti membuat desain meliputi; pembuatan rancangan media, penyusunan instrumen penilaian media, dan menyusun instrumen evaluasi; 3) Pengembangan (*development*), Tahap selanjutnya setelah perancangan LKPD berbasis *quizziz* dan instrumen penilaian adalah pengembangan. Tahap pengembangan terdiri dari pengembangan instrumen, pengembangan LKPD (berbasis *quizziz*), validasi dan revisi; 4) Implementasi (*implementation*), setelah pengembangan, tahap selanjutnya adalah implementasi. Tahap ini terdiri dari beberapa tahap antara lain Uji coba kelompok kecil, uji coba kelompok besar, penyebaran angket respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan, dan pelaksanaan tes untuk mengukur keefektifan media yang dikembangkan. Penyebaran Angket Respon Siswa.

Hasil Uji coba kelompok besar diperoleh data antara lain.

Tabel 4.6 Uji Wilcoxon

Ranks				
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
<i>Posttest</i> - <i>Pretest</i>	<i>Negative Ranks</i>	0a	,00	,00
	<i>Positive Ranks</i>	29b	15,00	435,00
	<i>Ties</i>	0c		
	<i>Total</i>	29		
a. <i>Posttest</i> < <i>Pretest</i>				
b. <i>Posttest</i> > <i>Pretest</i>				
c. <i>Posttest</i> = <i>Pretest</i>				

Pemberian kesan luaran yaitu Uji *Wilcoxon* yaitu, *negative ranks* atau selisih (negatif) hasil belajar Bahasa Indonesia pada *Pretest* dan *Posttest* yaitu 0, baik itu nilai N, *Mean Rank*, atau *Sum Rank*. Nilai 0 ini menunjukkan tidak adanya penurunan (pengurangan) dari nilai *Pretest* ke nilai *Posttest*. *Positif Ranks* (selisih-positif) antara hasil belajar Bahasa Indonesia untuk *Pre-Test* dan *Post-Test*. Terdapat 29 data positif (N) dengan arti 29 peserta didik meningkat pada hasil belajar Bahasa Indonesia. *Mean Rank* (rata-rata)

peningkatan tersebut sebesar 15,00. Meskipun jumlah ranking positifnya sebesar 435,00. Ties merupakan kesamaan nilai *Pretest* dan *Posttest*. Tabel di atas adalah 0, sehingga dikatakan bahwa tidak ada nilai yang sama *Pretest* dan *Posttest*.

Tabel 4.7 Test Statistics

<i>Test Statistics</i>	
	<i>Post Test - Pre Test</i>
<i>Z</i>	-4,707b
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>	,000
<i>a. Wilcoxon Signed Ranks Test</i>	
<i>b. Based on negative ranks.</i>	

Berdasarkan hasil olahan SPSS, bahwa *Asymp. Sig. (2-tailed)* bernilai 0,000. Nilai 0,000 lebih kecil dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima, adanya perbedaan rata-rata antara hasil belajar *Pre-Test* dengan *Post-Test* sehingga dikatakan ada pengaruh penggunaan LKPD berbasis *quizziz* terhadap hasil belajar bahasa Indonesia peserta didik kelas VII H di SMP Negeri 2 Sewon; 5) Evaluasi (*evaluation*), tahap terakhir yaitu evaluasi dan diperolehnya masukan-masukan ahli media dan ahli materi. Tahap ini memakai evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilaksanakan guna mengumpulkan data sebagai penyempurnaan produk. Sedangkan evaluasi sumatif dilaksanakan guna mengetahui pengaruh media LKPD berbasis *quizziz* terhadap hasil pembelajaran peserta didik.

Penelitian ini menggunakan prosedur model pengembangan ADDIE dalam I Made Teguh, dkk (2014). Model pengembangan ADDIE ini meliputi: 1) *Analyze* (Analisis), 2) *Design* (Desain), 3) *Development* (Pengembangan), 4) *Implementation* (Implementasi), 5) *Evaluation* (Evaluasi). Tahap pertama adalah analisis, tahap ini menganalisis tiga hal yaitu analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis karakteristik peserta didik. Hasil analisis kebutuhan yaitu peserta didik memerlukan media pada proses belajar. Pendidik menjelaskan pada setiap pembelajaran menggunakan metode ceramah dan berdampak pada peserta didik dengan rasa kejenuhan/bosan dalam pembelajaran. Oleh sebab itu, maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Tahap selanjutnya adalah analisis kurikulum. Hasil dari analisis kurikulum di SMP Negeri 2 Sewon yaitu menerapkan Kurikulum 2013. Bagian yang dianalisis terdiri dari Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), dan Indikator ketercapaian di materi teks fabel. Hasil analisis kurikulum dijadikan acuan proses pengembangan media pembelajaran. Sedangkan hasil analisis karakteristik siswa SMP Negeri 2 Sewon berusia sekitar 12-13 tahun. Anak usia 12- 13 tahun termasuk pada kategori remaja. Siswa SMP Negeri 2 Sewon memiliki tingkat daya tangkap yang berbeda sehingga kemampuannya berbeda. Oleh karena itu, adanya pengembangan LKPD berbasis *quizziz* diperlukan untuk dapat diterapkan sebagai media pembelajaran. Tahap ini yaitu desain, meliputi penyusunan rancangan produk dan rancangan perangkat penilaian. Rancangan produk ini diperlukan langkah-langkah agar teratur. Langkah perancangan LKPD berbasis *quizziz* ini terdiri dari pemilihan materi dan pengumpulan materi. Kegiatan perancangan selanjutnya yaitu peneliti merancang instrumen penilaian. Instrumen penilaian meliputi penilaian ahli materi, penilaian ahli media, angket respon siswa, dan soal

Pretest dan Posttest (LKPD).

Tahap ini yaitu pengembangan dengan mengembangkan instrumen penilaian dan media pembelajaran. Instrumen penilaian yang jadi, kemudian diajukan kepada validator guna proses validasi dan instrumen dinyatakan layak digunakan, sedangkan untuk soal pretes, posttes, dan LKPD diuji cobakan pada siswa. Selanjutnya adalah tahap pengembangan LKPD berbasis *quizziz*. Setelah LKPD berbasis *quizziz* selesai, langkah selanjutnya yaitu diajukan kepada ahli materi dan ahli media guna diberikan penilaian. Hasil dari penilaian ahli materi memperoleh nilai rata-rata 3,58 kriteria "sangat baik", dan hasil penilaian ahli media memperoleh nilai rata-rata 3,57 kriteria "sangat baik". Pada hasil tersebut pengembangan LKPD berbasis *quizziz* dibuktikan valid. Berdasarkan saran dan masukan ahli yakni media direvisi, kemudian berdasarkan penilaian ahli.

Tahap implementasi ini memiliki tahapan antara lain uji coba produk, penyebaran angket respon siswa, dan pelaksanaan tes. Pada tahap ini dilaksanakan menjadi dua tahap, meliputi uji coba kelompok kecil 6 peserta didik dan uji coba kelompok besar 29 peserta didik kelas VII H di SMP Negeri 2 Sewon. Penyebaran angket respon peserta didik sesudah mempraktikkan media pembelajaran. Uji coba kelompok kecil hasil pada angket ketertarikan peserta didik dengan nilai persentase 91,6 % kriteria "sangat baik". Pada uji coba kelompok besar, mendapat nilai 94,82^o/_o kriteria "sangat baik". Disimpulkan bahwa peserta didik mempunyai daya tarik tinggi LKPD berbasis *quizziz* yang dikembangkan. Tahap implementasi terdiri dari pretest, uji coba produk, *posttest*, dan pengisian angket respon daya tarik siswa. Uji coba kelompok besar bertujuan guna melihat respon daya tarik siswa, dengan hasil sesuai penjelasan pada tahap pengembangan dan hasil tes siswa guna mengetahui tingkat keefektifan LKPD sebagai media pembelajaran. Tes peserta didik menyatakan hasil tes dari uji *wilcoxon* SPSS bahwa *Asymp.Sig.* (2-tailed) bernilai 0,000. Nilai 0,000 lebih kecil dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima, adanya perbedaan rata-rata antara hasil belajar *pretest* dan *posttest* sehingga adanya pengaruh penggunaan LKPD berbasis *quizziz* terhadap hasil belajar bahasa Indonesia peserta didik kelas VII H di SMP Negeri 2 Sewon.

Tahap terakhir yaitu evaluasi. Tahap ini memakai evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi sumatif diperoleh dari penilaian, masukan dan saran dari ahli media dan ahli materi guna penyempurnaan produk dan evaluasi sumatif untuk melihat dampak adanya media *quizziz* terhadap pembelajaran teks fabel. Sedangkan evaluasi sumatif, diperoleh dengan adanya nilai peserta didik yang meningkat sesudah memakai LKPD berbasis *quizziz* pada pembelajaran. Penelitian ini, memakai LKPD berbasis *quizziz* guna meningkatkan keterampilan peserta didik. Kemampuan yang diharapkan dapat meningkat setelah penggunaan LKPD berbasis *quizziz*. Pengembangan LKPD berbasis *quizziz* sebagai alternatif untuk menyampaikan pembelajaran. Berdasarkan pemaparan hasil penelitian dan hasil penelitian yang relevan dapat disimpulkan bahwa pengembangan LKPD berbasis *quizziz* sebagai media pembelajaran teks fabel valid berdasarkan penilaian para ahli, LKPD berbasis *quizziz* memiliki daya tarik tinggi berdasarkan angket respon peserta didik, dan LKPD berbasis *quizziz* dikatakan efektif berdasarkan hasil tes yang diujikan kepada siswa SMP Negeri 2 Sewon.

Prosedur penelitian dan pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE dalam I Made Tegeh, dkk (2014). Model pengembangan ADDIE ini terdiri dari lima tahap, antara lain: 1) *Analyze* (Analisis), 2) *Design* (Desain), 3) *Development* (Pengembangan), 4) *Implementation* (Implementasi), 5) *Evaluation* (Evaluasi). Tahap pertama pada pengembangan ini adalah analisis. Pada tahap analisis ada tiga hal yang dianalisis, terdiri dari analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis karakteristik siswa. Hasil dari analisis kebutuhan, siswa membutuhkan media pada proses pembelajaran. Guru menyampaikan setiap pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah dan berdampak pada siswa yang mengalami kejenuhan/bosan dalam pembelajaran. Oleh sebab itu, maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Tahap selanjutnya adalah analisis kurikulum. Hasil yang diperoleh dari analisis kurikulum di SMP Negeri 2 Sewon yaitu menerapkan Kurikulum 2013. Adapun bagian yang dianalisis meliputi Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), dan Indikator ketercapaian pada materi teks fabel. Hasil dari analisis kurikulum tersebut dijadikan acuan pada proses pengembangan media pembelajaran tentunya. Sedangkan hasil analisis karakteristik peserta didik siswa SMP Negeri 2 Sewon berusia kisaran 12-13 tahun. Anak usia 12-13 tahun termasuk pada kategori remaja. Siswa SMP Negeri 2 Sewon memiliki tingkat daya tangkap yang berbeda beda, maka kemampuan mereka pasti juga berbeda. Oleh karena itu, adanya pengembangan LKPD berbasis *quizziz* diperlukan untuk diterapkan sebagai media pembelajaran. Pada tahap ini (tahap desain) meliputi penyusunan rancangan produk dan rancangan perangkat penilaian. Rancangan produk pada penelitian ini diperlukan langkah-langkah agar teratur. Langkah perancangan LKPD berbasis *quizziz* ini terdiri dari pemilihan materi dan pengumpulan materi. Setelah kegiatan perancangan proses selanjutnya yaitu peneliti merancang instrumen penilaian. Instrumen penilaian meliputi penilaian ahli materi, penilaian ahli media, angket respon siswa, dan soal *Pretest* dan *Posttest* (LKPD).

Pada tahap ini yaitu pengembangan, peneliti mengembangkan instrumen penilaian dan media pembelajaran. Instrumen penilaian yang sudah jadi kemudian diajukan kepada validator untuk proses validasi dan instrumen dinyatakan layak digunakan, sedangkan untuk soal *pretes*, *posttes*, dan LKPD diuji cobakan pada siswa. Selanjutnya adalah tahap pengembangan LKPD berbasis *quizziz*. Setelah LKPD berbasis *quizziz* jadi, kemudian diajukan ke ahli materi dan ahli media untuk diberikan penilaian. Hasil dari penilaian ahli materi memperoleh nilai rata-rata 3,58 dengan kriteria "sangat baik", dan hasil penilaian ahli media memperoleh nilai rata-rata 3,57 dengan kriteria "sangat baik". Pada hasil tersebut maka pengembangan LKPD berbasis *quizziz* dinyatakan valid. Berdasarkan saran dan masukan ahli, media direvisi, kemudian berdasarkan penilaian ahli.

Tahap implementasi ini memiliki tahapan antara lain uji coba produk, penyebaran angket respon siswa, dan pelaksanaan tes. Pada tahap uji coba ini dilakukan dalam dua tahap, yaitu uji coba dalam kelompok kecil dengan 6 siswa dan uji coba kelompok besar dengan menggunakan 29 siswa kelas VII H SMP Negeri 2 Sewon. Selanjutnya penyebaran angket respon siswa setelah penerapan media pembelajaran. Pada uji coba kelompok kecil hasil dari angket ketertarikan siswa dengan nilai persentase 91,6 %

pada kriteria "sangat baik". Pada uji coba kelompok besar, hasil ketertarikan siswa dengan media jika dipersentasekan mendapat nilai 94,82^o/_o dengan kriteria "sangat baik". maka dapat disimpulkan bahwa siswa memiliki daya tarik tinggi LKPD berbasis *quizziz* yang dikembangkan. Tahap implementasi dengan melalui tahapan, yaitu *pretest*, uji coba produk, *posttest*, dan pengisian angket respon daya tarik siswa. Uji coba kelompok besar bertujuan untuk melihat respon daya tarik siswa, dengan hasil sesuai dengan penjelasan pada tahap pengembangan dan hasil tes siswa digunakan untuk mengetahui tingkat keefektifan LKPD berbasis *quizziz* sebagai media pembelajaran. Hasil tes siswa menunjukkan bahwa hasil tes berdasarkan dari uji *wilcoxcon* pada SPSS, terlihat bahwa *Asymp. Sig. (2-tailed)* bernilai 0,000. Karena nilai 0,000 lebih kecil dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang artinya ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar *pretest* dengan *posttest* sehingga dapat dikatakan ada pengaruh penggunaan LKPD berbasis *quizziz* terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas VII H SMP Negeri 2 Sewon.

Tahap terakhir yaitu evaluasi, dari ADDIE. Tahap ini menggunakan evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi sumatif diperoleh penilaian, masukan dan saran dari ahli media dan ahli materi untuk penyempurnaan produk, dan evaluasi sumatif untuk melihat pengaruh media *quizziz* terhadap pembelajaran teks fabel. Sedangkan evaluasi sumatif, diperoleh nilai siswa yang meningkat setelah penerapan menggunakan LKPD berbasis *quizziz* pada pembelajaran siswa. Penelitian ini, menggunakan LKPD berbasis *quizziz* untuk meningkatkan keterampilan siswa. Kemampuan yang diharapkan dapat meningkat setelah penggunaan LKPD berbasis *quizziz*. Pengembangan LKPD berbasis *quizziz* mampu sebagai alternatif media untuk menyampaikan pembelajaran. Berdasarkan pemaparan hasil penelitian dan hasil penelitian yang relevan dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan LKPD berbasis *quizziz* sebagai media pembelajaran teks fabel dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan valid berdasarkan penilaian para ahli, LKPD berbasis *quizziz* juga memiliki daya tarik tinggi berdasarkan angket respon siswa, dan LKPD berbasis *quizziz* dikatakan efektif berdasarkan hasil tes yang diujikan kepada siswa SMP Negeri 2 Sewon.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan pembahasan di atas, hasil penelitian pengembangan dapat disimpulkan yaitu; 1) Penelitian ini menghasilkan pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) sebagai media pembelajaran siswa kelas VII SMP Negeri 2 Sewon sesuai dengan tahapan pengembangan ADDIE (*Analyze, design, development, implementation, and evaluation*); 2) Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) sebagai media pembelajaran pada peserta didik kelas VII H di SMP Negeri 2 Sewon, apabila ditinjau dari ahli media memperoleh skor 48 kriteria sangat baik sedangkan berdasarkan ahli materi skor 66 kriteria sangat baik; 3) Daya tarik siswa berdasarkan angket memperoleh skor 275 dengan nilai persentase 94,82^o/_o. Berdasarkan persentase rentang 85^o/_o-100^o/_o, maka respon peserta didik terhadap LKPD sebagai media pembelajaran sangat baik; 4) Hasil tes siswa diperoleh bahwa data nilai tidak terdistribusi normal dan tidak homogen, sehingga dilaksanakan uji non parametrik *Wilcoxcon*. Pengaruh LKPD berbasis *quizziz* sebagai pembelajaran teks fabel pada peserta didik kelas VII di SMP Negeri 2 Sewon berdasarkan hasil tes Uji *Wilcoxcon*

bahwa *Asymp.Sig.* (2-tailed) bernilai 0,000. Nilai 0,000 lebih kecil dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima, adanya perbedaan rata-rata antara hasil belajar Pre-Test dengan Post-Test sehingga dikatakan adanya dampak penggunaan LKPD berbasis *quizziz* terhadap hasil belajar bahasa Indonesia peserta didik kelas VII di SMP Negeri 2 Sewon.

REFERENSI

- Agil Dian P. 2013. "Pengembangan Modul Dan Manajemen Bencana Berbantuan CD Interaktif Sebagai Bahan Ajar Geografi Di SMA Kabupaten Kendal". Skripsi. Semarang: Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang.
- Angraini, C.M., Warniasih, K., Jana P. (2019). "Development Of Student Work Sheets Based On Contextual Learning To Faciliate Mathematic Concept Understanding Skill Of Junior High School Student 7th Grade At Triangle Material". *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan*. 9 (1). 1-10.
- 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 (JPAP)*.
- Depdiknas. 2008. Panduan Pengembangan Bahan Ajar. Departemen Pendidikan Nasional.
- Edi Purwanto. 2003. "Pengaruh Pengorganisasian Teks Bidang Studi Geografi Model Beck and McKeown, Kemampuan Membaca, dan Gaya Belajar Terhadap Perolehan Belajar Membaca Siswa SLTP". Disertasi. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Ika Lestari. 2013. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi. Padang: Akademia Permata.
- Komalasari, M., Widyaningsih, N. (2021). "Pendampingan Pengembangan Paket Penilaian Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Higher Order Thinking Skill (HOTS) Pada Guru Sekolah Dasar". *Indonesian Journal Of Community Service (IJOCS)*. 1 (4). 712-719.
- Musfiqon. 2012. Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Nurdiyantoro, B. Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Nusa Putra. 2013. Research & Development. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada Jakarta.
- Oktaria, A., Alam, A.K., Sulistiawati. (2016). "Penggunaan Media Software GeoGebra untuk Meningkatkan Kemampuan Representasi Matematis Siswa SMP Kelas VIII". *Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif: Universitas Negeri Semarang*. 7. (1). 99-107.
- Permata, Clara Ayu Mia. 2020. "Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Melalui Kahoot! Dan Quizziz pada Materi Turunan Fungsi Aljabar Sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar dan Hasil Belajar Siswa". Skripsi tidak diterbitkan. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- Sri Anitah. 2010. Media Pembelajaran. Surakarta: Yuma Pustaka. Sudarsono, dkk. 2013. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta. Sugiyono. 2017. Metode Penelitian dan Pengembangan. Bandung: Alfabeta.