

Pengembangan *E-LKPD* Berbasis Problem Based Learning Berbantuan *Quizizz* untuk Meningkatkan Hasil Belajar

Eri Sawati¹, Amar Salahuddin², Estuhono³

¹Program Studi Magister Teknologi Pendidikan, FKIP, Universitas Dharmas Indonesia
Dharmas Raya, Sumatera Barat, Indonesia

e-mail : 2203071029@undhari.ac.id, amarsalahuddin@undhari.ac.id, estuhono@undhari.ac.id,

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan e-LKPD berbasis Problem Based Learning (PBL) yang terintegrasi dengan aplikasi Quizizz. Pengembangan ini merupakan respons terhadap rendahnya hasil belajar dan minimnya media interaktif yang mampu memicu partisipasi aktif serta berpikir kritis siswa kelas XI pada materi Ekonomi, khususnya Pendapatan Nasional. Menggunakan model ADDIE yang merupakan suatu akronim dari Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Penelitian ini melibatkan siswa SMAN 10 Tebo. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket validasi ahli, praktikalitas, dan tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan e-LKPD ini layak digunakan dengan tingkat validitas yang sangat baik (di atas 85% untuk bahasa, isi, dan media). Media ini juga dinilai sangat praktis oleh guru (95%) dan siswa (81,33%). Aspek efektivitas terlihat dari peningkatan nilai rata-rata siswa dari 76,60 (pretest) menjadi 81,29 (posttest), menunjukkan kenaikan sebesar 6,12%. Dari hasil analisis penelitian ini dapat direkomendasikan bahwa e-LKPD berbasis PBL berbantuan Quizizz terbukti efektif, valid, dan praktis untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Ekonomi pada materi Pendapatan Nasional

Kata kunci: e-LKPD, Problem Based Learning, Quizizz, ADDIE

ABSTRACT

This study aims to develop an e-LKPD based on Problem Based Learning (PBL) integrated with the Quizizz application. This development is a response to the low learning outcomes and the lack of interactive media that can trigger active participation and critical thinking of grade XI students in Economics material, especially National Income. Using the ADDIE model which is an acronym for Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. This study involved students of SMAN 10 Tebo. Data were collected through observation, interviews, expert validation questionnaires, practicality, and learning outcome tests. The results showed that this e-LKPD was suitable for use with a very good level of validity (above 85% for language, content, and media). This media was also considered very practical by teachers (95%) and students (81.33%). The effectiveness aspect was seen from the increase in students' average score from 76.60 (pretest) to 81.29 (posttest), indicating an increase of 6.12%. From the results of this research analysis, it can be recommended that PBL-based e-LKPD assisted by Quizizz is proven to be effective, valid, and practical in improving learning outcomes in the Economics subject on the National Income material.

Keywords: e-LKPD, Problem Based Learning, Quizizz, ADDIE

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran strategis dalam membentuk kualitas generasi penerus bangsa karena menjadi fondasi utama bagi kemajuan dan keberlanjutan pembangunan nasional. Pendidikan tidak hanya berfungsi mengembangkan kemampuan intelektual, tetapi juga menjadi sarana pembentukan karakter, moral, dan keterampilan sosial yang berkontribusi terhadap peningkatan kualitas hidup individu (Muslim et al., 2021). Dalam konteks tersebut, berbagai reformasi pendidikan dilakukan untuk menjawab tantangan zaman. Salah satu tonggak perubahan signifikan terjadi sejak kepemimpinan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nadiem Makarim yang menggagas transformasi sistem evaluasi pendidikan, menggantikan Ujian Nasional

dengan asesmen berbasis kompetensi (Simanjuntak, 2023).

Reformasi pendidikan bertujuan meningkatkan mutu dan relevansi pembelajaran agar lebih adaptif terhadap kebutuhan peserta didik. Upaya tersebut mencakup inovasi kurikulum dan sistem pembelajaran yang bersifat sistemik, terencana, serta berorientasi pada pengembangan kompetensi nyata (Simatupang & Yuhertiana, 2021). Pergantian kurikulum di Indonesia menjadi bagian dari proses adaptasi terhadap perubahan sosial dan teknologi yang terus berkembang. Kurikulum memiliki peran sentral sebagai pedoman utama dalam proses pendidikan yang mencakup tujuan, materi, dan strategi pembelajaran (Mahfud, 2019).

Salah satu kebijakan penting dalam reformasi ini adalah penerapan Kurikulum Merdeka yang menekankan prinsip pembelajaran mandiri dan berpusat pada peserta didik. Kurikulum ini diharapkan mampu mencetak sumber daya manusia yang unggul, adaptif, dan berdaya saing melalui pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan masa kini (Ardiansyah et al., 2023). Pembelajaran yang efektif perlu berorientasi pada penguasaan kompetensi peserta didik, menghadirkan pengalaman belajar kontekstual, serta mendorong partisipasi aktif dan berpikir kritis (Lider, 2022).

Untuk mendukung hal tersebut, guru perlu menerapkan strategi dan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Salah satu media yang dapat digunakan adalah e-LKPD, yaitu lembar kerja peserta didik dalam bentuk digital yang dirancang untuk membantu pemahaman konsep sekaligus meningkatkan keterlibatan siswa. Penggunaan e-LKPD dipandang lebih fleksibel dan menarik dibanding LKPD cetak. LKPD berfungsi sebagai panduan belajar berisi rangkuman materi, aktivitas, dan latihan soal (Manurung et al., 2021; Wandari et al., 2018). Seiring perkembangan teknologi, LKPD kini dikembangkan dalam bentuk digital atau e-LKPD, yang memadukan konten pembelajaran dengan media elektronik untuk meningkatkan fleksibilitas dan daya tarik belajar (Keliling et al., 2024; Nisa & Widyaningrum, 2024).

Selain itu, pemanfaatan aplikasi berbasis *game* seperti *quizizz* juga dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar, karena menyediakan evaluasi interaktif dalam suasana yang menyenangkan. Platform ini berfungsi sebagai sarana evaluasi interaktif yang mampu mengukur pemahaman siswa dengan cara menyenangkan bukan hanya sebagai media penyampaian materi saja (Salsabila et al., 2020).

Sedangkan hasil observasi di SMAN 10 Tebo menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah (konvensional) dan latihan soal tanpa dukungan media digital yang menarik. Guru cenderung memberikan latihan yang bersifat repetitif tanpa dukungan media digital yang interaktif seperti e-LKPD, sehingga siswa kurang termotivasi dan mengalami kesulitan memahami konsep ekonomi. Berdasarkan hasil ujian semester, sebanyak 54,8% dari total 31 peserta didik belum mencapai KKTP yang menunjukkan rendahnya hasil belajar ekonomi. Kondisi tersebut menegaskan perlunya inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan pemahaman konsep, mengembangkan keterampilan berpikir kritis,

dan menumbuhkan motivasi belajar peserta didik.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi bahan ajar berupa e-LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik elektronik) yang memadukan teknologi digital dan model pembelajaran yang tepat. Salah satu model yang relevan adalah Problem Based Learning (PBL). Model PBL menekankan proses pemecahan masalah melalui situasi kontekstual yang dekat dengan kehidupan peserta didik. PBL tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga melatih kemampuan berpikir kritis, kerja sama, dan kemandirian belajar. Agar lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik generasi digital, PBL dapat dipadukan dengan platform *game* edukatif seperti *Quizizz*. *Quizizz* menawarkan tampilan interaktif, umpan balik otomatis, dan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik (Estuhono, Ratnawati, 2024).

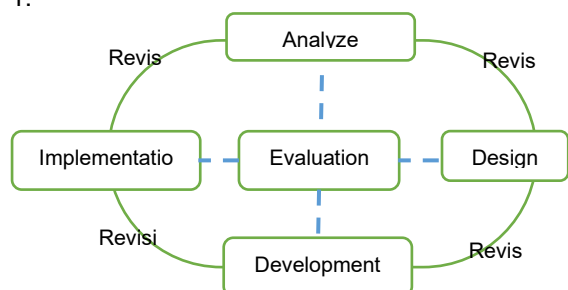
Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa e-LKPD berbasis PBL maupun penggunaan *Quizizz* secara mandiri mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Namun, masih terbatas penelitian yang mengintegrasikan kedua elemen tersebut secara bersamaan dalam pembelajaran ekonomi. Oleh karena itu, pengembangan e-LKPD berbasis PBL berbantuan *Quizizz* menjadi solusi yang tepat untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, kontekstual, dan menarik.

Berdasarkan uraian tersebut, tujuan dari penelitian ini adalah: (1) mengembangkan e-LKPD berbasis Problem Based Learning berbantuan *Quizizz* pada mata pelajaran ekonomi, (2) mengetahui validitas e-LKPD yang dikembangkan, (3) mengetahui tingkat kepraktisan e-LKPD berdasarkan respon guru dan peserta didik, serta (4) mengetahui efektivitas e-LKPD dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini berfokus pada pengembangan e-LKPD berbasis Problem Based Learning (PBL) berbantuan aplikasi *Quizizz* sebagai solusi untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi materi pendapatan nasional kelas XI di SMAN 10 Tebo.

METODE

Penelitian ini diklasifikasikan sebagai penelitian pengembangan (Research and Development/R&D). Tujuan utama riset ini adalah untuk menghasilkan dan memvalidasi produk pembelajaran, yaitu e-LKPD berbasis *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan *Quizizz*, dengan sasaran akhir peningkatan

hasil belajar siswa. Proses pengembangan produk dilaksanakan secara sistematis mengikuti model ADDIE, yang mencakup lima fase esensial: (1) Analisis, (2) Desain, (3) Pengembangan, (4) Implementasi, dan (5) Evaluasi. Tahapan lengkap dari model pengembangan ADDIE disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Bagan Alur Pengembangan Model ADDIE

Sumber : Dimodifikasi dari ADDIE (Branch, 2009)

Pada tahap perancangan dan pengembangan materi pembelajaran, pendekatan sistemik sebagai bagian dari prosedural sistem telah banyak diterapkan dalam praktik desain dan pengembangan berbagai jenis bahan ajar, seperti teks, media audiovisual, hingga materi berbasis komputer. Sejalan dengan itu, praktisi pendidikan mengadaptasi model ADDIE untuk merancang perangkat dan infrastruktur pembelajaran atau pelatihan yang efektif, fleksibel, serta mampu mendukung berlangsungnya proses belajar yang optimal (Junaedi, 2019).

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta kesesuaian materi dengan kurikulum. Pada tahap desain, disusun rancangan e-LKPD dan instrumen penelitian yang meliputi lembar validitas, praktikalitas, dan efektivitas. Pada tahap pengembangan menghasilkan produk e-LKPD interaktif yang telah divalidasi oleh ahli bahasa, ahli materi dan ahli media. Selanjutnya, tahap implementasi dilakukan melalui uji coba terbatas di SMAN 10 Tebo untuk menilai kelayakan produk. Evaluasi formatif dan sumatif diterapkan pada setiap tahap guna memperoleh masukan dan perbaikan produk.

Data penelitian terdiri atas data kualitatif dan kuantitatif yang diperoleh melalui wawancara, observasi, angket serta soal tes, kemudian dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif untuk menilai kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan produk.

Teknik analisis data yang diperoleh pada penelitian ini untuk menganalisis kevalidan/ kelayakan dari produk hasil pengembangan yaitu e-LKPD berbasis Problem Based

Learning dengan berbantuan Quizizz pada mata pelajaran ekonomi bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berikut teknik analisis data yang akan digunakan, di antaranya:

1. Analisis Validitas

Analisis validitas menggunakan skala likert 1-4, kategori validitas dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Kategori Validitas Skala Likert

Skor	Kategori
1	Sangat Tidak Setuju (STS)
2	Tidak Setuju (TS)
3	Setuju (S)
4	Sangat Setuju (SS)

Selanjutnya dalam menentukan jumlah skor perolehan dengan menggunakan rumus:

$$V = \frac{f}{n} \times 100\%$$

V = Persentase Validitas

F = Skor yang diperoleh

N = Skor Maksimum

Maka didapatkan hasil analisis persentase penilaian uji validitas oleh ahli yang ditafsirkan pada tabel 2.

Tabel 2. Penskoran Validitas e-LKPD

No	Interval	Kategori
1	0% - 20%	Sangat tidak valid
2	21% - 40%	Tidak Valid
3	41% - 60%	Kurang valid
4	61% - 80%	Valid
5	81% - 100%	Sangat Valid

2. Analisis Praktikalitas

Analisis data praktikalitas diperoleh dari hasil penilaian e-LKPD berbasis problem based learning berbantuan quizizz berupa angket dari respon pendidik dan peserta didik terhadap kepraktisan dari produk pengembangan model pembelajaran. Analisis data praktikalitas dilakukan dengan menggunakan skala likert 1-4, kategori praktikalitas dapat dilihat pada table 3.

Tabel 3. Kategori Praktikalitas Skala Likert

Skor	Kategori
1	Sangat Tidak Setuju (STS)
2	Tidak Setuju (TS)
3	Setuju (S)
4	Sangat Setuju (SS)

Nilai praktikalitas dikategorikan menggunakan rumus :

$$P = \frac{p}{n} \times 100\%$$

P = Nilai Praktikalitas
 p = Skor yang diperoleh
 n = Skor Maksimum

Tabel 4. Penskoran Praktikalitas e-LKPD

Interval	Kategori
0% - 20%	Sangat Tidak Praktis
21% - 40%	Tidak Praktis
41% - 60%	Kurang Praktis
61% - 80%	Praktis
81% - 100%	Sangat Praktis

3. Analisis Efektivitas

Analisis efektivitas diperoleh dari data hasil belajar peserta didik dengan acuan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). KKTP mata pelajaran ekonomi digunakan untuk mengukur efektivitas penggunaan e-LKPD berbasis *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan aplikasi *Quizizz* pada pembelajaran ekonomi kelas XI. KKTP mata pelajaran ekonomi kelas XI SMAN 10 Tebo tahun pelajaran 2024/2025 adalah 78 dan dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 1. KKTP Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI

Rentang Nilai	Predikat	Keterangan
93-100	Sangat Baik	Tuntas
86-92	Baik	Tuntas
78-85	Cukup	Tuntas
< 78	Kurang	Tidak Tuntas

(Sumber: Data SMAN 10 Tebo)

Hasil analisis nilai efektivitas dikategorikan menggunakan rumus :

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

E = Nilai Efektifitas
 p = Skor yang diperoleh
 n = Skor Maksimum

Interval dan kategori penskoran efektivitas e-LKPD dapat dilihat pada table 5.

Tabel 5. Penskoran Efektivitas e-LKPD

Interval	Kategori
0% - 20%	Tidak Efektif
21% - 40%	Kurang Efektif
41% - 60%	Cukup Efektif
61% - 80%	Efektif
81% - 100%	Sangat Efektif

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan produk berupa e-LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik) berbasis *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan aplikasi *Quizizz* pada materi *Pendapatan Nasional* untuk mata pelajaran

Ekonomi kelas XI SMAN 10 Tebo. Pengembangan dilakukan dengan menggunakan model **ADDIE** yang mencakup lima tahap utama, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.

Tahap Analisis

Tahap ini bertujuan mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran ekonomi. Hasil observasi dan wawancara dengan guru menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional dan latihan soal, sementara penggunaan media pembelajaran digital masih terbatas. Akibatnya, sebagian besar peserta didik cenderung pasif dan kurang terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan data hasil ujian semester, sebanyak 54,8% peserta didik belum mencapai KKTP (Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran), sehingga diperlukan inovasi media pembelajaran yang lebih interaktif dan menumbuhkan keterampilan berpikir kritis.

Tahap Desain

Pada tahap kedua yakni desain, peneliti menyusun rancangan e-LKPD dengan memadukan prinsip *Problem Based Learning* dan *fitur-fitur interaktif dari Quizizz*. Struktur e-LKPD dirancang sesuai dengan sintaks PBL, yakni: (1) identifikasi masalah, (2) pengajuan pertanyaan, (3) perencanaan penyelidikan, (4) pengumpulan dan analisis data, serta (5) penarikan kesimpulan. Integrasi aplikasi *Quizizz* difokuskan pada tahap evaluasi dan refleksi agar peserta didik dapat menguji pemahaman mereka secara menyenangkan dan kompetitif. Desain e-LKPD dibuat menarik dan mudah diakses melalui perangkat digital seperti laptop dan ponsel. Desain e-LKPD dapat dibuat dalam bentuk storyboard dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel 6. Story Board E-LKPD berbasis *Problem Based Learning*

No	Tampilan Visual	Keterangan
1.	Sampul depan	a. Judul e-LKPD
		b. Logo SMA Negeri 10 Tebo dan Dinas Pendidikan Provinsi Jambi
		c. Judul materi, kelas dan semester
		d. Kolom identitas
2.	Identitas e-LKPD	a. Judul e-LKPD
		b. Judul materi, kelas dan semester
		c. Kolom identitas peserta didik
		d. Tahun Pelajaran
3.	Petunjuk Pengguna an e-LKPD	a. Petunjuk Penggunaan e-LKPD
		b. Petunjuk penggunaan e-LKPD

- | | |
|---------------------|--|
| 4. Pendahuluan | a. Pendahuluan |
| | b. CP |
| | c. TP |
| 5. Peta Konsep | a. Peta Konsep |
| | b. Isi peta konsep |
| 6. Kegiatan Belajar | a. Setiap langkah-langkah kegiatan |
| | b. Komponen berbasis <i>Problem Based Learning</i> |
| | c. Uraian Materi |
| | d. Soal latihan |
| | e. Kolom Jawaban |

Dalam *e-LKPD* ini terdapat menu-menu yang ditampilkan dengan cara yang menarik dimana peserta didik nantinya dapat digunakan oleh peserta didik

1) Pendahuluan

Pada pendahuluan *e-LKPD* berisi sampul depan, deskripsi, petunjuk, CP, dan peta konsep :

- a. Sampul depan *e-LKPD* dapat dilihat seperti pada gambar 3.



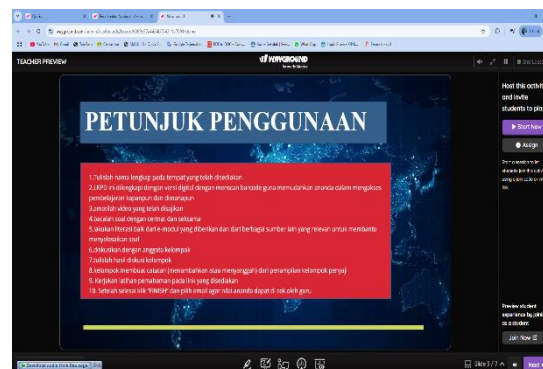
Gambar 3. Halaman Depan (Cover) *e-LKPD*

- b. Deskripsi *e-LKPD* menjelaskan secara singkat deskripsi *e-LKPD* dan sintaks *Problem Based Learning* untuk menyajikan materi Pendapatan Nasional dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4. Deskripsi Singkat *e-LKPD*

- c. Petunjuk penggunaan *e-LKPD* yang ditampilkan, bertujuan membantu peserta didik dan guru bagaimana menggunakan *e-LKPD* berbasis *Problem Based Learning* dapat dilihat pada gambar 5.



Gambar 5. Petunjuk Penggunaan *e-LKPD*

- d. Capaian pembelajaran (CP), terdiri dari tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada materi pendapatan nasional dapat dilihat pada gambar 6.



Gambar 6. Capaian Pembelajaran dan Tujuan pembelajaran *e-LKPD*

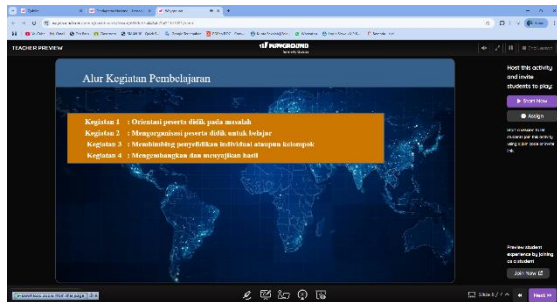
- e. Peta konsep menunjukkan sub-materi pendapatan nasional yang akan dipelajari dalam bentuk bagan alur dapat dilihat pada gambar 7.



Gambar 7. Peta Konsep *e-LKPD*

2) Isi *e-LKPD*

Bagian isi e-LKPD terdiri dari alur kegiatan pembelajaran berbasis *Problem Based Learning*, materi ditulis berurutan sesuai dengan sintaks (tahap) model pembelajaran *Problem Based Learning*. Alur kegiatan pembelajaran pada e-LKPD berbasis *Problem Based Learning* berbantuan quizzz terdapat pada gambar 8 dan gambar 9.



Gambar 8. Sintak *Problem Based Learning*



Gambar 9. Link Pembelajaran

a. Orientasi peserta didik terhadap masalah, tertuang dalam bentuk video pembelajaran dengan materi yang terdapat dalam e-LKPD dapat dilihat pada gambar 10.

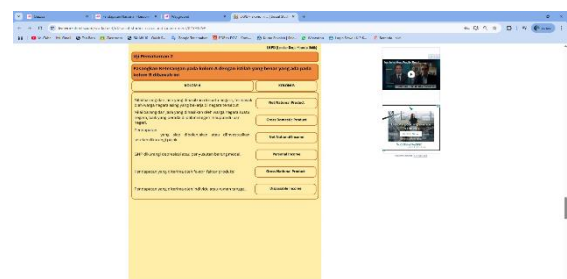


Gambar 10. Video Materi

b. Mengorganisasi peserta didik dalam kegiatan penyelidikan pada e-LKPD dilakukan dengan memberikan arahan kepada peserta didik untuk membentuk kelompok, mendiskusikan serta menganalisis kasus yang disajikan, dan menjawab pertanyaan-

pertanyaan yang berkaitan dengan permasalahan tersebut.

c. Pada tahap membimbing proses penyelidikan, guru berperan dalam memfasilitasi peserta didik, baik secara individu maupun kelompok, selama pelaksanaan kegiatan investigasi. Dalam e-LKPD, disajikan lembar kerja berbasis *Problem Based Learning* yang dirancang oleh peneliti untuk membantu peserta didik dalam mengkaji kasus yang diberikan. Selain itu, materi dalam bentuk video disesuaikan dengan capaian pembelajaran pada setiap submateri agar mendukung kelancaran proses penyelidikan peserta didik dapat dilihat pada gambar 11.

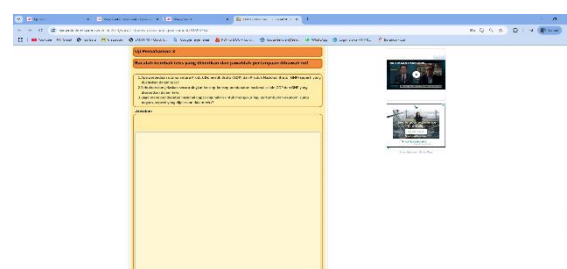


Gambar 11. Uji Pemahaman

d. Tahap mengembangkan dan menyajikan hasil dilakukan dengan mengarahkan peserta didik untuk menyusun hasil penyelidikan dalam bentuk laporan. Penyusunan laporan ini mengikuti format yang telah dicontohkan pada e-LKPD.

e. Pada tahap analisis dan evaluasi proses penyelidikan, peserta didik mempresentasikan laporan hasil penyelidikan di depan kelas. Setelah itu, laporan akhir dikumpulkan melalui tautan yang telah disediakan dalam e-LKPD.

f. Evaluasi, terdapat di akhir kegiatan pembelajaran. Soal yang dikembangkan dalam bentuk uraian level menganalisis., dikerjakan secara. Soal evaluasi dalam e-LKPD dapat dilihat pada gambar 11.



Gambar 11. soal Evaluasi

3) Penutup

Evaluasi dilaksanakan pada akhir seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran. Instrumen evaluasi disusun berdasarkan setiap submateri, meliputi konsep perhitungan pendapatan nasional, pendapatan per kapita, serta keterkaitan antara pendapatan dan kesenjangan ekonomi. Soal-soal tersebut dirancang pada level kognitif C4 hingga C6 dan diakses melalui tautan Quizizz yang telah disediakan oleh peneliti. Soal-soal evaluasi dibuat dari setiap sub-materi yaitu konsep perhitungan pendapatan nasional, pendapatan per kapita dan hubungan antara pendapatan dan kesenjangan ekonomi pada level kognitif C4-C6 melalui link Quizizz yang telah disediakan peneliti.

Tahap Pengembangan

Pada tahap pengembangan akan menghasilkan prototipe e-LKPD yang selanjutnya diuji kelayakannya melalui proses validasi oleh ahli bahasa, ahli kelayakan isi, dan ahli kontruksi. Validasi ini dilakukan guna memastikan bahwa isi, tampilan, serta penggunaan bahasa dalam e-LKPD telah sesuai dengan standar kualitas media pembelajaran. Proses penilaian melibatkan tiga orang ahli, yaitu Aprimadedi, M.Pd sebagai ahli bahasa, Suci Rahma Putri, M.Pd sebagai ahli kelayakan isi, dan Wulan Andang Purnomo, M.Pd sebagai ahli konstruksi media.

Selain memvalidasi e-LKPD, para validator juga menyampaikan saran, komentar, dan masukan untuk penyempurnaan produk. Perbaikan dilakukan terhadap e-LKPD berbasis Problem Based Learning sesuai dengan rekomendasi yang diberikan. Berdasarkan hasil evaluasi, validator menyarankan agar penyajian materi dibuat lebih luwes dan tidak terkesan kaku. Setelah revisi dilaksanakan sesuai dengan masukan tersebut, e-LKPD berbasis Problem Based Learning berbantuan Quizizz dinyatakan valid dari aspek tampilan. Hasil lengkap validasi e-LKPD disajikan pada Tabel 7.

Tabel 7. Validasi Uji Coba E-LKPD

No	Aspek	Penilaian	Kategori
1	Komponen Bahasa	90,20%	Sangat Valid
2	Kelayakan Isi	88,15%	Sangat Valid
3	Kelayakan Kontruksi	85,50%	Sangat Valid
Rata-rata Uji Validitas			87,95%
Kategori			Sangat Valid

Hasil dari analisis uji validitas dapat disimpulkan bahwa isi e-LKPD sesuai dengan

capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, penggunaan bahasa komunikatif dan mudah dipahami, serta desain media yang menarik dan fungsional.

Tahap Implementasi

Uji coba terbatas dilakukan pada peserta didik kelas XI SMAN 10 Tebo dengan jumlah 31 orang. Implementasi dilakukan selama tiga kali pertemuan. E-LKPD digunakan Peserta didik sebagai panduan belajar mandiri dan kelompok, sementara guru berperan sebagai fasilitator. Peserta didik terlibat aktif dalam diskusi, pemecahan masalah, serta menjawab kuis interaktif melalui aplikasi Quizizz berjalan lebih dinamis dalam proses pembelajaran

Pada tahap implementasi ini dilakukan uji Praktikalitas e-LKPD berbasis *Problem Based Learning* oleh pendidik dan peserta didik yang diperoleh melalui pengisian angket. Angket tersebut berisi butir-butir pernyataan tentang praktikalitas e-LKPD berbasis *Problem Based Learning* sebagai sumber belajar untuk memudahkan pendidik melaksanakan proses pembelajaran ekonomi. Dalam hal ini, pendidik dan peserta didik memberikan penilaian terhadap praktikalitas e-LKPD berbasis *Problem Based Learning* dari segi kemudahan penggunaan dan waktu yang digunakan

Hasil uji praktikalitas pendidik dan peserta didik menggunakan skala likert dengan rentang 1-4. Selain analisis angket, pendidik juga memberikan saran untuk perbaikan e-LKPD berbasis *Problem Based Learning*. Saran dan revisi tersebut dijabarkan sebagai berikut. Peneliti memodifikasi desain yang digunakan. Teks yang awalnya tidak menggunakan efek bold dijadikan efek bold dengan ukuran lebih diperbesar dan pemberian warna yang lebih cerah. Hasil uji praktikalitas pendidik dan peserta didik dapat dilihat pada tabel 8.

Tabel 8. Hasil Uji Praktikalitas Pendidik dan Peserta Didik

No	Praktisi	Penilaian	Kategori
1	Guru Ekonomi	85,00%	Sangat Praktis
2	Peserta Didik	87,10%	Sangat Praktis
Rata – Rata		86,05%	Sangat Praktis

Hasil dari analisis uji praktikalitas menunjukkan bahwa e-LKPD sangat mudah digunakan dan membantu proses pembelajaran Hal ini menunjukkan bahwa e-LKPD mampu memfasilitasi kebutuhan belajar, mempermudah pemahaman konsep ekonomi, serta meningkatkan minat belajar.

Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan melalui tes hasil belajar berupa *pretest* dan *posttest* untuk mengukur peningkatan hasil belajar setelah menggunakan e-LKPD. Data Hasil analisis nilai rata pretest dan nilai rata-rata posttest serta peningkatannya dapat dilihat pada tabel 9.

Hasil Belajar	Nilai Rata-rata
Pretest	76,60
Posttes	81,29
Presentase Peningkatan	6,12%

Hasil ketuntasan peserta didik dalam pembelajaran dapat dilihat pada tabel 10.

Tabel 10. Hasil belajar peserta didik berdasarkan KKTP

Jumlah Peserta Didik	Persen	Kategori
27 orang	87,1%	Tuntas
4 orang	12,9%	Tidak tuntas

Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai rata-rata **pretest sebesar 76,60** meningkat menjadi **81,29** pada **posttest**, dengan peningkatan sebesar **6,12%**. Selain itu, sebanyak **87,1% peserta didik mencapai ketuntasan belajar**, menandakan bahwa e-LKPD berbasis PBL berbantuan Quizizz efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi *Pendapatan Nasional*.

Temuan ini diperkuat dengan hasil penelitian (Salsabila et al., 2020) yang menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis aplikasi digital seperti Quizizz dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik secara signifikan. Selaras dengan pendapat (Manurung et al., 2021) integrasi teknologi dalam pembelajaran juga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif, sekaligus meningkatkan hasil belajar.

Pembahasan

Keberhasilan e-LKPD dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik erat kaitannya dengan penerapan model *Problem Based Learning*, yang berfokus pada aktivitas penyelidikan serta pemecahan masalah secara mandiri dan kolaboratif. Melalui penerapan model ini, peserta didik tidak hanya memahami materi secara konseptual, tetapi juga mengasah kemampuan berpikir kritis, bekerja sama dalam kelompok, dan melakukan refleksi atas proses belajar yang dijalani. Selain itu, penggunaan aplikasi Quizizz turut memberikan kontribusi signifikan dengan menciptakan

suasana pembelajaran yang kompetitif, menyediakan umpan balik secara langsung, serta menumbuhkan motivasi dan antusiasme peserta didik dalam menjawab soal evaluasi.

Hasil penelitian ini juga memperkuat relevansi Kurikulum Merdeka, yang menekankan pembelajaran mandiri, kontekstual, dan berbasis proyek. e-LKPD berbasis PBL berbantuan Quizizz mampu mendukung penguatan Profil Pelajar Pancasila, khususnya pada aspek bernalar kritis, kreatif, bertanggung jawab dan gotong royong.

Secara keseluruhan, e-LKPD yang dikembangkan setelah dianalisis telah memenuhi kriteria **valid**, **praktis**, dan **efektif**. Produk ini berpotensi diterapkan secara luas sebagai sebagai salah satu media pembelajaran inovatif pada mata pelajaran ekonomi maupun bidang studi lainnya yang menuntut keterampilan berpikir tingkat tinggi.

KESIMPULAN

Berdasarkan temuan penelitian dan hasil analisis, diperoleh kesimpulan bahwa e-LKPD yang dihasilkan memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Dari segi kevalidan, e-LKPD dinyatakan layak digunakan karena telah memenuhi standar kelayakan isi, struktur bahasa, serta desain tampilan yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran ekonomi. Sedangkan dari sisi kepraktisan, e-LKPD praktis digunakan baik oleh guru maupun peserta didik. Desain yang interaktif dan integrasi dengan aplikasi *quizizz* memberikan pembelajaran yang menyenangkan dan menumbuhkan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran. Dari segi keefektifan, penggunaan e-LKPD berbasis PBL berbantuan Quizizz mampu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami konsep, berpikir kritis, serta memecahkan masalah ekonomi secara kontekstual. Proses pembelajaran menjadi lebih bermakna karena peserta didik terlibat langsung dalam menemukan solusi atas permasalahan yang disajikan dan dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21, sekaligus mendukung penguatan profil pelajar Pancasila.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiansyah, Mawaddah, F. S., & Juanda. (2023). Assesmen dalam Kurikulum Merdeka Belajar. *Jurnal Literasi Dan Pembelajaran Indonesia*, 3(1), 8–13. <https://jurnalfkip.samawa-university.ac.id/JLPI>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design:*

- The ADDIE Approach*. Springer New York Dordrecht Heidelberg London. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Estuhono, Ratnawati, R. B. A. (2024). *Pengembangan e-lkpd berbasis steam berbantu canva pada pembelajaran berdiferensiasi di sekolah dasar*. 5(2), 230–241. <https://doi.org/10.52060/jipti.v5i2.2200>
- Keliling, D. A. N., Datar, B., & Kelas, D. I. (2024). *PENGEMBANGAN E-LKPD BERBASIS QUIZIZZ PADA MATERI LUAS*. 4, 136–148. <https://doi.org/10.37905/dej.v4i2.2517>
- Lider, G. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas Vi Semester I Sd Negeri 5 Sangsit. *Indonesian Journal of Educational Development*, 3(1), 189–198. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6575177>
- Mahfud, C. (2019). Evaluation of Islamic Education Curriculum Policy in Indonesia. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 9(1), 34. <https://doi.org/10.25273/pe.v9i1.4016>
- Manurung, A. A., Nasution, M. D., & Nisah, K. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Melalui Strategi Belajar Small Group Work Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Numeracy*, 8(2), 83–89. <https://doi.org/10.46244/numeracy.v8i2.1561>
- Muslim, A. Q., Suci, I. G. S., & Pratama, M. R. (2021). Analisis Kebijakan Pendidikan Di Jepang, Finlandia, China Dan Indonesia Dalam Mendukung Sustainable Development Goals. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2), 170. <https://doi.org/10.25078/aw.v6i2.2827>
- Nisa, C., & Widyaningrum, R. (2024). *Pengembangan E-LKPD Berbasis Flipbook Pada Mata Pelajaran PAI Materi Akhlak Terpuji Terintegrasi Moderasi Beragama*. 2(1), 1–12.
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi|JIITUJ*, 4(2), 163–173. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>
- Simanjuntak, D. F. (2023). Anything Goes ala Paul Feyerabend, Pendidikan Finlandia sampai ke Nadiem Makarim. *Discreet: Journal Didache of Christian Education*, 2(2), 73–85. <https://doi.org/10.52960/jd.v2i2.139>
- Simatupang, E., & Yuhertiana, I. (2021). Merdeka Belajar Kampus Merdeka terhadap Perubahan Paradigma Pembelajaran pada Pendidikan Tinggi: Sebuah Tinjauan Literatur. *Jurnal Bisnis, Manajemen, Dan Ekonomi*, 2(2), 30–38. <https://doi.org/10.47747/jbme.v2i2.230>
- Sussanti, S., & Reza, F. (2022). Adopsi Kebijakan Pendidikan. *Jurnal Sosial Humaniora Sigli*, 5, 164–174. <https://doi.org/10.47647/jsh.v5i2.940>
- Wandari, A., Kamid, K., & Maison, M. (2018). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) pada Materi Geometri berbasis Budaya Jambi untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa. *Edumatika: Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 1(2), 47. <https://doi.org/10.32939/ejrpm.v1i2.232>