



Pengembangan E-LKPD Berbasis Liveworksheet Berbantuan Quizwhizzer Pada Materi Kegiatan Ekonomi Kelas V SD Negeri 7 Kampungdalem Kabupaten Tulungagung

Khoiru Rifai^{1*}, Aditya Pringga Satria²

¹⁻² Universitas Bhinneka PGRI, Indonesia

rifaiooo20@gmail.com^{1*}, Pringga.aditya@gmail.com²

Alamat: Jl. Mayor Sujadi No.7, Manggisan, Plosokandang, Kec. Kedungwaru, Kabupaten Tulungagung, Jawa Timur 66229

Korespondensi penulis: rifaiooo20@gmail.com*

Abstract: This research aims to develop an electronic student worksheet (E-LKPD) based on Liveworksheet, integrated with Quizwhizzer, for teaching economic activities in elementary school. The background of this study stems from the limited variation in learning activities and the underutilization of digital technology in the learning process at schools. To address these problems, the study seeks to produce innovative, interactive, and easily accessible learning media that can support student engagement and improve learning outcomes. The development process follows the ADDIE model, consisting of five stages: Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation. In the analysis stage, the needs of students and teachers were identified. The design and development stages involved creating E-LKPD content integrated with Liveworksheet and interactive quizzes using Quizwhizzer. The implementation was carried out through classroom trials, followed by evaluation to assess the effectiveness and feasibility of the product. Data collection was conducted through expert validation (media, material, and language experts) and questionnaire responses from both teachers and students. The validation results indicated that the E-LKPD developed is of excellent quality, with a score of 90% from media experts, 98% from material experts, and 96% from linguists. The student trial also produced highly positive results, with a feasibility score of 83%, reflecting strong student enthusiasm and acceptance of the media. Teachers also responded positively to the practicality and clarity of the content. Based on these results, it can be concluded that the Liveworksheet-based E-LKPD integrated with Quizwhizzer is highly feasible and effective for use in teaching economic activities at SD Negeri 7 Kampungdalem. This learning media is expected to increase students' interest, motivation, and active participation, while also optimizing the role of technology in supporting a more engaging and meaningful learning experience in the classroom.

Keywords: E-LKPD, Liveworksheet, Material Economic Activity, Quizwhizzer

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Lembar Kerja Siswa Elektronik (E-LKPD) berbasis Liveworksheet yang terintegrasi dengan Quizwhizzer untuk pembelajaran kegiatan ekonomi di sekolah dasar. Latar belakang penelitian ini adalah terbatasnya variasi kegiatan pembelajaran dan belum optimalnya pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran di sekolah. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penelitian ini berupaya menghasilkan media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan mudah diakses yang dapat mendukung keterlibatan siswa dan meningkatkan hasil belajar. Proses pengembangan mengikuti model ADDIE yang terdiri dari lima tahap: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Pada tahap analisis, kebutuhan siswa dan guru diidentifikasi. Tahap desain dan pengembangan meliputi pembuatan konten E-LKPD yang terintegrasi dengan Liveworksheet dan kuis interaktif menggunakan Quizwhizzer. Implementasi dilakukan melalui uji coba di kelas, dilanjutkan dengan evaluasi untuk menilai efektivitas dan kelayakan produk. Pengumpulan data dilakukan melalui validasi ahli (ahli media, materi, dan bahasa) dan angket tanggapan dari guru dan siswa. Hasil validasi menunjukkan bahwa E-LKPD yang dikembangkan berkualitas sangat baik, dengan skor 90% dari ahli media, 98% dari ahli materi, dan 96% dari ahli bahasa. Uji coba siswa juga menghasilkan hasil yang sangat positif, dengan skor kelayakan sebesar 83%, yang mencerminkan antusiasme dan penerimaan siswa yang tinggi terhadap media. Guru juga memberikan tanggapan positif terhadap kepraktisan dan kejelasan isi. Berdasarkan hasil ini, dapat disimpulkan bahwa E-LKPD berbasis Liveworksheet terintegrasi Quizwhizzer sangat layak dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran kegiatan ekonomi di SD

Negeri 7 Kampungdalem. Media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan minat, motivasi, dan partisipasi aktif siswa, sekaligus mengoptimalkan peran teknologi dalam mendukung pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna di kelas.

Kata kunci: E-LKPD, *Liveworksheet*, Materi kegiatan ekonomi, *Quizwhizzer*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan berperan vital dalam memajukan bangsa, karena kemajuan suatu negara sangat bergantung pada kualitas sumber daya manusia (Santika et al.2024). Kegiatan pembelajaran di sekolah dilakukan oleh dua pihak, yaitu guru yang bertindak sebagai fasilitator dan peserta didik berperan sebagai penerima (Ani Daniyati et al.,2023). Pemanfaatan Teknologi dalam proses pendidikan mendukung kompetensi digital peserta didik dan mempersiapkan mereka menghadapi tantangan era digital. Media pembelajaran diperlukan dalam berbagai pembelajaran (Satria & Janattaka, 2025). mata pelajaran di tingkat sekolah dasar adalah IPAS, dalam kebijakan kurikulum merdeka memperbaiki sistem pendidikan dasar dengan menyatukan mata pelajaran IPA dan IPS, hal ini diharapkan dapat membuat peserta didik lebih mampu mengelola lingkungan alam dan sosial secara menyeluruh. Peneliti memilih materi kegiatan ekonomi (Andreani, D., & Gunansyah, G.(2023)).

Observasi yang dilakukan peneliti di kelas V SD Negeri 7 Kampungdalem, menemukan ketika pembelajaran guru berfokus dalam buku cerdas tangkas, menjelaskan materi dengan ceramah dan kurangnya penggunaan media pembelajaran, hal ini mengakibatkan peserta didik kurang fokus dalam memahami materi dari guru. Kegiatan belajar yang menyenangkan tidak membuat jenuh mereka.(Jannah & Astutik, 2025) Menurut Sadikin (2020) manfaat pembelajaran tidak terikat oleh wadah apapun yaitu mengikuti perkembangan, supaya mereka mudah memahami pembelajaran yang disampaikan, guru wajib kreatif dan berinovasi dalam melaksanakan proses pembelajaran (Basudewa, W. Det al., 2022) Hasil observasi dan penguatan dari pendapat diatas, maka peneliti ingin mengembangkan E-LKPD untuk menunjang kegiatan pembelajaran.

Menurut Puspita Dewi (2021), E-LKPD merupakan panduan secara online digunakan peserta didik dalam aktivitas pembelajaran mereka (Noviana et al., n.d.). menurut Setiana & Nuryadi (2021) E-LKPD merupakan media online yang bisa diakses melalui *handphone* (Hamidah, N., Rusilowati, A., Subali, B., & Lestari, W. (2024)). E-LKPD berisikan *item* seperti *drag and drop*, serta bisa menambahkan video pembelajaran.

Menurut Lisnuriyanti (2021) *liveworksheet* adalah *platform* untuk menyusun LKPD dengan cara praktis. Menurut Syaiful Hidayah (2021) *liveworksheet* adalah *web* untuk mengubah LKPD menjadi online (Nurafriani, R. R., & Mulyawati, Y. (2023)). Menurut

Andriyanti (2020) *liveworksheet* adalah aplikasi secara gratis membuat LKPD online (Nirmayani, 2022).

Menurut Hidayatika dan Nurhamidah (2024) *quizwhizzer* merupakan media pembelajaran online yang berbentuk situs *web* dilengkapi permainan (Kumala et al., 2024). Menurut Wahyuningsih (2021) *quizwhizzer* adalah web permainan didalamnya bisa menyisipkan soal-soal berguna sebagai media evaluasi pembelajaran. (Septiani, A., & Santi, A. U. P. (2022, October))

Berdasarkan pemaparan diatas maka pada penelitian ini bertujuan mengembangkan LKPD dengan kebaruan berupa E-LKPD berbantuan *quizwhizzer*. E-LKPD ini mencakup video pembelajaran, aktivitas dan soal evaluasi. Media ini diharapkan bermanfaat bagi peserta didik dalam pemahaman materi kegiatan ekonomi dan membawa hal baru terhadap kegiatan pembelajaran di kelas, serta E-LKPD ini memungkinkan mereka untuk mengakses dimana pun.

2. KAJIAN TEORITIS

Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik

Menurut Suwastrini, E-LKPD adalah bahan ajar online berisi aktivitas nyata untuk memecahkan permasalahan sesuai materi yang diajarkan (Khoirinisah, D., Pamungkas, A.S., & Setiawan, S. (2024)). Menurut Ramlawati (2021) E-LKPD adalah lembar yang dikerjakan oleh peserta didik secara online (Luh et al., 2022). Menurut Zahroh dan Yuliana (2021) menjelaskan bahwa E-LKPD merupakan perangkat pembelajaran digital yang diakses melalui alat teknologi. Menurut Hakim dan Lefudin (2021) E-LKPD adalah serangkaian intruksi kegiatan yang dikerjakan peserta didik (Hamidah, N., Rusilowati, A., Subali, B., & Lestari, W. (2024)), selain itu penggunaan E-LKPD ini mengenalkan peserta didik dalam memanfaatkan teknologi melalui proses pembelajaran.

Liveworksheet

Menurut Rhosyda (2021) *Liveworksheet* adalah aplikasi online gratis untuk membuat LKPD menarik (Nirmayani, 2022). Menurut Masruhah (2022) *Liveworksheet* adalah platform yang memfasilitasi pembuatan LKPD dengan menambahkan tulisan, video dan suara. Mereka dapat mengakses secara langsung melalui komputer. (Rosdianah & Sofwan, 2024). Aplikasi *liveworksheet* bisa dimanfaatkan guru dalam berinovasi dalam penggunaan LKPD digital. (Yuliati, N. W., & Wibawa, S. (2024)). *Liveworksheet* ini menghemat penggunaan kertas dan menambah pemahaman luas peserta didik. (Arum & Syafi'ah, 2024)

Quizwhizzer

Menurut Fajiah (2022) *quizwhizzer* merupakan media pembelajaran yang menawarkan berbagai macam permainan dapat kita tambahkan materi dan kuis. (Kumala et al., 2024) menurut Oktika (2023) *quizwhizzer* merupakan game edukasi yang menarik untuk membuat kuis interaktif (Adhi et al., 2023). Menurut Susanto dan Ismaya (2020) berpendapat bahwa *quizwhizzer* adalah kuis edukasi yang menciptakan pembelajaran interaktif (Septiani, A., & Santi, A. U. P. (October, 2022)). Menurut Wahyuningsih menjelaskan bahwa aplikasi *quizwhizzer* berfungsi sebagai evaluasi pembelajaran yang menyenangkan, selain itu menumbuhkan semangat belajar peserta didik (Fitriani, A. A., & Rizal, M. S. (2024)).

Kegiatan Ekonomi

Menurut grasindo (2017) kegiatan ekonomi meliputi berbagai aktivitas diantaranya produksi, distribusi dan konsumsi. Menurut Rusdi Nur (2017) produksi merupakan teknik dalam menciptakan barang atau jasa. Menurut Wakianto Widjaya (2022) produksi merupakan mengolah bahan mentah menjadi bentuk jadi untuk digunakan manusia. ((Karomah, N. G., Pramulanto, H., & Nugraha, P. S. (2023). Kegiatan distribusi menurut Rizki Eka Prasetya dan Nawangsih (2018) adalah aktivitas menyalurkan barang dari produsen. Menurut Furqon (2018) kegiatan konsumsi adalah kegiatan bertujuan untuk menghabiskan barang atau jasa dalam kehidupan sehari-hari. (Maharani, D., & Hidayat, T. (2020)).

3. METODE PENELITIAN

Peneliti ini mengembangkan E-LKPD menggunakan metode penelitian *research and development*. Pendapat Sumadinata (2020) metode ini mencakup proses penciptaan dan penyempurnaan media dengan memastikan media tersebut bisa di pertanggungjawabkan (Alfa, A. S. S., Novita, L., & Wijaya, A. (2023)). Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE. Menurut Mariam dan Nam (2019) mencakup 5 tahapan analisis, desain, pengembangan produk, implementasi dan evaluasi. (Hikmah, N., Kuswidyanarko, A., & Lubis, P.H (2020))

Penelitian ini melakukan analisis masalah dan kebutuhan untuk mengetahui kesulitan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan peserta didik, selain itu peneliti dapat menentukan solusi dari kesulitan yang dihadapi tersebut. Peneliti melakukan desain rancangan E-LKPD, selanjutnya pengembangan produk ini peneliti menggabungkan *quizwhizzer* di dalam E-LKPD sebagai kuis. Peneliti melakukan validasi kepada ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Implementasi dilaksanakan di kelas V SD Negeri 7 Kampungdalem dengan respon

guru, uji coba kelompok kecil dan uji lapangan. tahap akhir evaluasi mengenai pengembangan E-LKPD.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan

Media E-LKPD ini memiliki tampilan menarik untuk menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan seperti cover E-LKPD, identitas, petunjuk penggunaan E-LKPD, serta kegiatan didalamnya. Berikut ini gambar E-LKPD :



Gambar 1. Cover E-LKPD

Pada gambar 1, cover E-LKPD berisi judul E-LKPD, logo kurikulum, logo universitas Bhinneka PGRI, logo Tut Wuri Handayani, nama peneliti, gambar kegiatan ekonomi, kelas dan semester



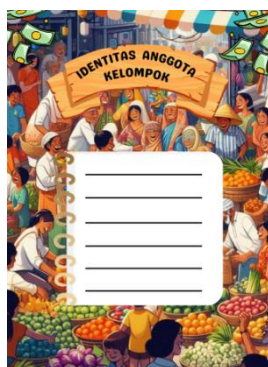
Gambar 2. Identitas E-LKPD

Pada gambar 2, terdapat identitas E-LKPD yang berisikan nama sekolah, kelas, mata pelajaran, topik, semester, tujuan pembelajaran dan gambar profesi kegiatan ekonomi.



Gambar 3. Petunjuk Penggunaan E-LKPD

Pada gambar 3, petunjuk penggunaan E-LKPD yang ditujukan oleh peserta didik



Gambar 4. Identitas Anggota Kelompok

Pada gambar 4, identitas anggota kelompok terdiri dari 4 – 5 anggota.



Gambar 5. Kegiatan E-LKPD

Pada gambar 5, berisikan kegiatan E-LKPD

Pembahasan

E-LKPD yang dibuat peneliti akan divalidasi oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa

Tabel 1. Penilaian Ahli Media

No.	Aspek yang Dinilai	Skor Perolehan	Persentase	Kriteria
1.	Desain Tampilan Media	18	90%	Sangat Baik
2.	Isi Tampilan Media	28	93%	Sangat Baik
3.	Penyajian Pesan	8	80%	Sangat Baik
Total Skor		56	90%	Sangat Baik

Penilaian ahli media mengenai E-LKPD memperoleh persentase sebesar 90 % dikategorikan “sangat baik” bisa diterapkan pada proses pembelajaran.

Tabel 2. Penilaian Ahli Materi

No.	Aspek yang Dinilai	Skor Perolehan	Persentase	Kriteria
1.	Kualitas Isi Materi	25	100%	Sangat Baik
2.	Kualitas Penyajian Materi	25	100%	Sangat Baik
3.	Kebahasaan	5	100%	Sangat Baik
4.	Penyampaian Pesan	4	80%	Baik
Total Skor		59	98,3%	Sangat Baik

Penilaian ahli materi memperoleh nilai persentase 98,3% dengan kategori “Sangat Baik” E-LKPD diterapkan di pembelajaran.

Tabel 3. Penilaian Ahli Bahasa

No.	Aspek yang Dinilai	Skor Perolehan	Persentase	Kriteria
1.	Lugas	24	96%	Sangat Baik
2.	Kesesuaian Kaidah Bahasa Indonesia	10	100%	Sangat Baik
3.	Komunikatif	10	100%	Sangat Baik
4.	Penggunaan Istilah, Simbol dan Icon	5	100%	Sangat Baik
Total Skor		49	98%	Sangat Baik

Penilaian ahli Bahasa pada E-LKPD ini memperoleh persentase 98% dengan kategori “Sangat Baik”

Tabel 4. Uji Coba Kelompok Kecil

No	Nama Peserta Didik	Jumlah Skor	Persentase	Kategori
1.	AQF	51	86%	Sangat Baik
2.	ASA	52	86%	Sangat Baik
3.	WP	50	83%	Sangat Baik
4.	VSB	50	83%	Sangat Baik
Total		203	90%	Sangat Baik

Uji coba kelompok kecil yang dilakukan oleh 4 peserta didik kelas V memperoleh hasil persentase 90% dikategorikan “sangat baik”.

Tabel 5. Skor Angket Guru

No.	Nama Guru	Jumlah Skor	Persentase	Kategori
1.	MJ	54	90%	Sangat Baik

Penilaian guru mengenai penggunaan E-LKPD ketika proses pembelajaran memperoleh nilai 90% dikategorikan “Sangat Baik”

Tabel 6. Penilaian Respon Peserta Didik

No.	Aspek yang dinilai	Jumlah Skor	Persentase	Kategori
1.	Web E-LKPD Mudah Diakses	109	87%	Sangat Baik
2.	E-LKPD mudah dioperasikan	103	82%	Sangat Baik
3.	Tampilan E-LKPD yang menarik	105	84%	Sangat Baik
4.	Penggunaan Bahasa Indonesia E-LKPD	104	83%	Sangat Baik
5.	Penggunaan Font dan Ukuran huruf sesuai E-LKPD	212	84%	Sangat Baik
6.	Petunjuk Penggunaan E-LKPD yang jelas	112	89,6%	Sangat Baik
7.	Peserta didi merasa senang saat menggunakan E-LKPD	110	88%	Sangat Baik
8.	Peserta didik tertarik gambar dan video E-LKPD	228	91,2%	Sangat Baik
9.	Soal latihan sesuai dengan materi	104	83%	Sangat Baik
10.	Peserta didik semangat belajar menggunakan E-LKPD	123	98,4%	Sangat Baik
Total		1.310	87,3%	Sangat Baik

Penerapan E-LKPD yang dilakukan 25 peserta didik kelas V SD Negeri 7 Kampungdalem memperoleh hasil keseluruhan sebesar 87,3% dikategorikan “Sangat Baik”

KESIMPULAN DAN SARAN

Media E-LKPD Berbasis *Liveworksheet* Berbantuan *Quizwhizzer* untuk mendukung kegiatan pembelajaran di kelas V SD Negeri 7 Kampungdalem. E-LKPD layak digunakan ketika proses pembelajaran dengan dibuktikan hasil validasi ahli media memperoleh persentase 90%, ahli materi mendapatkan persentase 98% dan ahli bahasa memperoleh persentase 96%, uji kelompok kecil E-LKPD memperoleh persentase 90% dan uji lapangan respon guru memperoleh 90% dan respon peserta didik memperoleh hasil keseluruhan dengan persentase 87,3%.

DAFTAR REFERENSI

- Adhi, Y., Putra, S., & Universitas PGRI Madiun. (2023). Efektivitas penggunaan game Quizwhizzer sebagai media evaluasi terhadap antusiasme siswa sekolah dasar, 4, 637–643.
- Alfa, A. S. S., Novita, L., & Wijaya, A. (2023). Pengembangan E-modul Canva tema 7 subtema 2 pada mata pelajaran IPA materi macam-macam gaya untuk siswa kelas IV. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 3797–3801.
- Andreani, D., & Gunansyah, G. (2023). Persepsi guru sekolah dasar tentang mata pelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(9), 1841–1854.
- Ani Daniyati, Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep dasar media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Arum, G. S., & Syafi'ah, R. (2024). Pengembangan LKPD berbasis pendekatan saintifik berbantuan Liveworksheet pada materi gaya kelas IV SD. *Jurnal Simki Postgraduate*, 3(3), 206–217. <https://doi.org/10.29407/jspg.v3i3.835>
- Basudewa, W. D., & Hayuhantika, D. (2022). Pengembangan E-LKPD berbasis Google Sites bercirikan pendekatan saintifik untuk membangun pemahaman konsep matriks. *ARITHMETIC: Academic Journal of Math*, 4(2), 93–112.
- Fitriani, A. A., & Rizal, M. S. (2024). Implementasi aplikasi Quizwhizzer dalam pembelajaran menafsir pandangan pengarang terhadap kehidupan dalam novel di SMAN 1 Kepanjen. *Bestari: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 5(1), 103–122.
- Hamidah, N., Rusilowati, A., Subali, B., & Lestari, W. (2024). Analisis kebutuhan E-LKPD berbantuan Liveworksheet pada pembelajaran IPA untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik sekolah dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(2), 255–265.
- Hikmah, N., Kuswidyanarko, A., & Lubis, P. H. (2022). Pengembangan media pop-up book pada materi siklus air di kelas V SD Negeri 04 Puding Besar. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 15(2), 137–148.
- Jannah, B. M., & Astutik, L. S. (2025). Pengembangan E-LKPD berbasis Heyzine Flipbook pada pelajaran PPKn kelas 3 sekolah dasar, 4(3).
- Khoirinisah, D., Pamungkas, A. S., & Setiawan, S. (2024). Pengembangan E-LKPD berbasis Wizer.me pada mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi dalam melatih berpikir komputasional peserta didik kelas IV sekolah dasar. *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an*, 11(2), 612–626.
- Kumala, F. N., Safitri, I., Yasa, A. D., Salimi, M., & Universitas Sebelas Maret. (2024). Inovasi kurikulum. 21(3), 1345–1358.
- Luh, N., Diantari, P., & Astawan, I. G. (2022). E-LKPD interaktif dengan model Project Based Learning materi bangun ruang kelas V sekolah dasar. 5(2), 303–311.

- Nirmayani, L. H. (2022). Kegunaan aplikasi Liveworksheet sebagai LKPD interaktif bagi guru-guru SD di masa pembelajaran daring pandemi COVID-19. 3(1), 9–16.
- Noviana, I. V., Utami, W. S., & Widodo, B. S. (n.d.). Pengembangan E-LKPD Liveworksheets berbasis Problem Based Learning pada materi perairan darat. 5(3), 3902–3912.
- Nurafriani, R. R., & Mulyawati, Y. (2023). Pengembangan E-LKPD berbasis Liveworksheet pada tema 1 subtema 1 pembelajaran 3. Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 9(1), 404–414.
- Rosdianah, P. T., & Sofwan, M. (2024). Pengembangan LKPD elektronik berbasis Liveworksheet pada materi ekosistem di sekolah dasar. 4(19), 171–178.
- Santika, L., Mulyono, D., & Fitriyana, N. (2024). Pengembangan E-LKPD matematika berbantuan aplikasi Liveworksheet pada materi bangun ruang sisi datar. 7(2), 126–138.
- Satria, A. P., & Janattaka, N. (2025). Pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif berbantuan Gamekit di SDN 1 Ngepeh. Jurnal Abdimas Indonesia Berkarya, 1(4), 119–125.
- Septiani, A., & Santi, A. U. P. (2022, October). Pengaruh aplikasi Quizwhizzer terhadap minat belajar siswa kelas IV pada materi sumber energi. Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ, 1(1).
- Yuliati, N. W., & Wibawa, S. (2024). Pengembangan media belajar interaktif LKPD berbasis Liveworksheet pada mata pelajaran PPKn kelas 6 SD. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 9(3), 827–838.