

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono penelitian *Research and Development* (R&D) adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Okpatrioka Okpatrioka, 2023: 90).

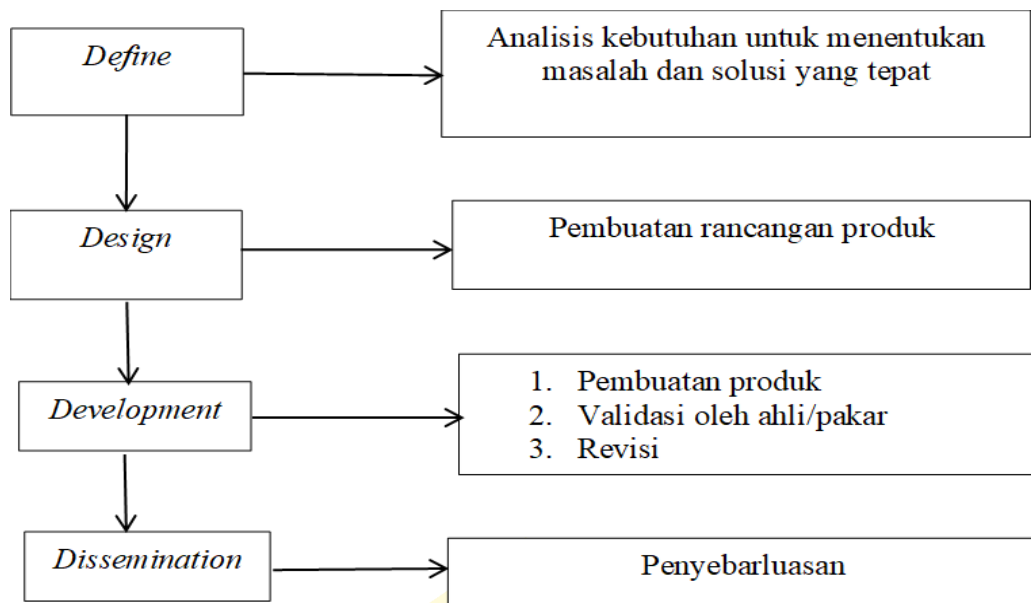
Penelitian R&D selanjutnya dinyatakan oleh Sukmadinata bahwa penelitian Pengembangan atau *Research and Development* (R&D) sering diartikan sebagai suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat di pertanggungjawabkan (Zakariah et al., 2016: 78).

B. Model Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan mengacu pada model 4-D, yang dikemukakan oleh Sivasailam Thiagarajan, dkk dalam (Johan et al., 2023: 373) Model ini terdiri dari empat tahap yakni : *define*, *design*, *development*, dan *disseminate* atau diadaptasi menjadi model 4-D yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebarluasan.

Berikut ini adalah gambaran mengenai model penelitian pengembangan 4-D :

Gambar 3.1 Bagan Model Penelitian Pengembangan 4-D



C. Prosedur Pengembangan

Prosedur Pengembangan penelitian ini peneliti mengawalinya dengan terlebih dahulu merancang proses pengembangannya secara sistematis. Tujuannya untuk menggambarkan proses pengembangan produk yang akan dilakukan. Rancangan proses pengembangan dipandang penting sebagai pedoman pelaksanaan setiap tahapan proses pengembangan produk yang direncanakan.

Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu dengan tahapan model pengembangan 4-D yaitu, *define*, *design*, *development*, dan *disseminate*. Namun dalam penelitian hanya batas pada tahap *develop* (pengembangan), dikarenakan keterbatasan waktu dan juga keterbatasan biaya dari peneliti. Berikut ini merupakan tahapan prosedur pengembangan dalam penelitian ini :

1. Tahapan Pendefinisian (*Define*)

Tahapan pendefinisian (*define*), membantu dalam menentukan dan menjelaskan kebutuhan serta mengumpulkan informasi terkait hal-hal yang akan dikembangkan dalam produk yang akan di buat. Tahap *define* adalah tahap awal atau tahap perencanaan dalam proses pengembangan LKPD berbasis *Quizizz*. Tahap *define* berisikan kurikulum, analisis kebutuhan, analisis konsep dan analisis peserta didik. Adapun analisis yang akan dilakukan dalam tahap ini adalah :

a. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum yang dilakukan berupa telaah mengenai kurikulum yang digunakan yaitu Kurikulum Merdeka. Analisis kurikulum terdiri dari analisis terhadap Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) terkait dengan pembelajaran IPAS kelas IV. Hal ini dilakukan untuk mengetahui tuntutan kurikulum, batasan materi pelajaran, dan konsep-konsep atau pengetahuan yang harus dipahami oleh peserta didik.

b. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan ini bertujuan untuk melihat permasalahan yang ditemukan yaitu LKPD belum menggunakan digital berbasis *Quizizz*.

c. Analisis Peserta Didik

Analisis karakteristik peserta didik bertujuan untuk memudahkan penyusunan bahasa dan konsep pembelajaran agar mudah dimengerti peserta didik.

d. Analisis Konsep

Analisis konsep bertujuan untuk menentukan konsep dan materi pada pembelajaran, dengan mengidentifikasi konsep pokok yang akan diajarkan, menyusunnya secara sistematis dan dibuat berdasarkan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan, yang akan dikembangkan menjadi bahan ajar berupa lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis *Quizizz*.

2. Tahapan Perancangan (*Design*)

Tahapan perancangan (*design*) ini bertujuan untuk merancang produk LKPD berbasis *Quizizz* yang akan dikembangkan oleh peneliti. Berdasarkan analisis yang dilakukan pada tahapan perancangan (*design*) dilakukan perancangan, dimulai dengan pemilihan media aplikasi yang dikembangkan, pemilihan format, dan rancangan media. Tahap perancangan atau *design*, membantu menentukan desain yang akan diterapkan.

3. Tahapan Pengembangan (*Develop*)

Tahapan pengembangan (*develop*) adalah tahap di mana produk LKPD berbasis *Quizizz* yang dikembangkan atau dibuat berdasarkan desain yang telah disusun pada tahap sebelumnya. Tahap pengembangan (*develop*), bertujuan untuk menghasilkan produk LKPD berbasis *Quizizz*. Dalam tahap ini, produk LKPD berbasis *Quizizz* yang telah dibuat harus melewati beberapa tahap perbaikan dari ahli atau validator dan diuji terhadap konsumen sebagai pengguna.

4. Tahapan Penyebarluasan (*Dissemination*)

Tahapan penyebaran merupakan tahapan terakhir pada pengembangan model 4-D, tahap penyebaran ini dilakukan untuk menyebarluaskan produk yang telah dikembangkan agar dapat diterima oleh pengguna. Tahap penyebaran dibagi ke dalam tiga kegiatan yaitu : *validation testing, packaging, diffusion and adoption*, pada tahap *validation testing*, produk yang sudah direvisi kemudian diimplementasikan, pengembangan perlu melihat hasil pencapaian tujuan. Tujuan yang belum dapat tercapai perlu dijelaskan solusinya sehingga tidak terulang kesalahan yang sama setelah produk disebarluaskan. Kegiatan terakhir yaitu melakukan pengemasan, *diffusion and adoption*. Tahap ini dilakukan supaya produk dapat dimanfaatkan orang lain.

D. Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

a. Uji Validitas

Uji validasi menunjukkan tingkat pengakuan dan pengesahan produk dari ahli, sehingga produk yang dikembangkan layak untuk diuji cobakan. Pengujian validitas LKPD berbasis *Quizizz* dilakukan oleh ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media. LKPD yang dikembangkan ini nantinya akan dinilai dan diberikan komentar atau pun saran yang akan dijadikan sebagai bahan perbaikan untuk LKPD berbasis *Quizizz*. Validasi LKPD akan selesai jika para ahli atau pun dosen telah sepakat

bahwa LKPD berbasis *Quizizz* ini sudah layak untuk diimplementasikan.

b. Uji Pratikalitas

Uji coba praktikalitas pengembangan LKPD berbasis *Quizizz* dalam pembelajaran IPAS, diujikan kepada pendidik dan peserta didik kelas IV di MIN 3 Kota Padang yang menguji praktikalitas LKPD ini adalah 1 pendidik kelas IV, dan peserta didik yang menjadi praktisi adalah 39 peserta didik.

Uji praktikalitas dilihat dari segi waktu, tampilan dan kemudahan penggunaan. Dimana LKPD berbasis *Quizizz* ini akan digunakan oleh pendidik dan peserta didik, penilaian ini akan diberikan melalui angket untuk mengetahui respon dari pendidik dan peserta didik sejauh mana kepraktisan dari modul berbasis digital ini.

2. Subjek Uji Coba

a. Subjek Penelitian

Subjek uji coba validasi LKPD berbasis *Quizizz* terdiri dari 3 orang validator ahli. 1 orang validator bahasa, 1 orang validator media, 1 orang validator materi. Subjek uji coba praktikalitas terdiri dari 1 orang pendidik kelas IV dan 39 orang peserta didik kelas IV.

b. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat pelaksanaan penelitian ini dilakukan di MIN 3 Kota Padang pada peserta didik kelas IV yang beralamatkan Jalan Gunung Pangilun

No. 4, Gunung Pangilun, Kecamatan Padang Utara, Kota Padang, Sumatera Barat, semester 2 tahun ajaran baru 2024/2025.

E. Jenis Data

Jenis data dalam penelitian ini adalah kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa saran-saran atau masukan oleh validator serta hasil wawancara, sedangkan data kuantitatif berupa skor yang diperoleh dari penyebaran angket validitas dan data praktikalitas dari pendidik dan peserta didik.

F. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah proses sistematis untuk mengumpulkan dan merekam informasi yang relevan dengan tujuan penelitian tertentu. Dalam konteks penelitian, pengumpulan data berfungsi untuk memperoleh informasi yang valid dan dapat diandalkan. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data melalui pengamatan langsung, fenomena, atau perilaku di lapangan. Teknik ini memungkinkan peneliti untuk mengamati dan mencatat apa yang mereka lihat dalam situasi sebenarnya, tanpa campur tangan atau perubahan dari pihak peneliti (Wani et al., 2024: 3738). Observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis observasi tidak berstruktur (*non sistematis*). Observasi *non sistematis* merupakan observasi yang dilakukan tanpa

rencana terstruktur sehingga pengamatan atau observasi dapat menangkap apa saja yang di amati (Romdona et al., 2024: 43).

Penelitian mengenai pengembangan LKPD berbasis *Quiizz* dalam pembelajaran IPAS MI/SD ini, observasi memungkinkan peneliti untuk melihat langsung fenomena yang terjadi sehingga dapat memperoleh informasi data yang alami dan mendalam tentang suatu fenomena atau perilaku. Peneliti melakukan observasi di MIN 3 Kota Padang sebagai proses pengumpulan informasi. Beberapa pengamatan yang dapat peneliti amati yaitu, sebagai berikut.

- a. Kondisi belajar peserta didik.
- b. Bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran.
- c. Fasilitas yang mendukung pembelajaran.

2. Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data yang melibatkan interaksi langsung antara peneliti dan responden, di mana peneliti mengajukan pertanyaan untuk menggali informasi mendalam tentang topik yang diteliti (Romdona et al., 2024: 43). Jenis wawancara yang dapat digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara semi-terstruktur (*semistructure interview*). Menurut Sugiyono dalam (Miharjo, 2020: 21) jenis wawancara ini sudah termasuk dalam kategori *in-depth interview*, dimana wawancara semi-terstruktur dilakukan dengan mengajukan pertanyaan secara bebas dibandingkan wawancara terstruktur namun masih tetap berada pada pedoman wawancara yang sudah dibuat. Tujuan dari

wawancara ini adalah untuk menemukan permasalahan secara lebih terbuka, dimana Responden yaitu pendidik dimintai pendapat, ide atau suatu trobosan dalam menangani suatu permasalahan yang ada.

Pedoman wawancara dilakukan dalam penelitian ini untuk mengetahui apa saja informasi yang ditemukan khususnya di MIN 3 Kota padang kelas IV A dengan beberapa pertanyaan, sebagai berikut :

- a. Bagaimana kondisi dan karakteristik peserta didik saat pembelajaran berlangsung ?
- b. Jenis bahan ajar apa yang biasa digunakan dalam pembelajaran?
- c. Apa yang mestinya pendidik lakukan agar peserta didik semangat dalam mengikuti proses pembelajaran berlangsung ?

Pedoman wawancara ini memungkinkan adanya kebebasan dalam diskusi, sehingga peneliti dapat memperoleh informasi yang lebih kaya dan mendalam.

3. Angket

Angket atau kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang bentuknya berupa lembaran angket yang dapat berupa pertanyaan tertulis yang bertujuan untuk memperoleh informasi dari responden tentang apa yang dialami dan diketahui (Romdona et al., 2024: 44). Angket digunakan untuk mendapatkan informasi dan mengumpulkan data mengenai pengembangan LKPD, angket validasi oleh ahli digunakan untuk menguji kelayakan LKPD ini sebelum di sekolah. Selanjutnya angket praktikalitas

yang diisi oleh pendidik dan peserta didik. Berikut merupakan angket yang digunakan dalam penelitian ini.

a. Angket Validasi Ahli

Angket validasi ini diberikan kepada validator untuk memvalidasi produk yang dikembangkan apakah valid atau tidak untuk digunakan. Adapun validator dalam hal ini terdiri dari validator ahli materi dan validator ahli media.

b. Angket Praktikalitas Pendidik dan Peserta didik

Selain itu, Angket juga diberikan kepada pendidik dan peserta didik untuk mengetahui hasil respon uji praktikalitas terhadap LKPD berbasis *Quizizz* dengan cara mencoba secara langsung LKPD yang dikembangkan.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar angket validasi LKPD untuk menguji validitas, dan lembar angket kepraktisan LKPD untuk menguji praktikalitas. Seluruh instrumen sebelum digunakan divalidasi terlebih dahulu kepada validator *expert* agar instrumen yang digunakan dapat memberikan data yang valid. Berikut ini merupakan instrumen dalam penelitian ini :

1. Instrumen Validasi Angket (*expert*)

Instrumen validitas angket (*expert*) adalah proses untuk memastikan bahwa instrumen angket penelitian benar-benar mengukur apa yang seharusnya diukur. Instrumen validitas (*expert*) sangat penting karena

menentukan apakah data yang dikumpulkan akurat dan dapat diandalkan untuk menjawab pertanyaan penelitian. Instrumen ini digunakan untuk mengetahui kevalidan dari instrument digunakan. Adapun kisi kisi penyusunan Instrumen validasi angket terdiri dari angket validitas dan angket praktikalitas.

Berikut ini merupakan kisi-kisi penyusunan Instrumen validasi angket.

Tabel 3.1 kisi-kisi penyusunan instrumen validasi angket validitas

Indikator	No Item	Butir Pernyataan / Pertanyaan
Terdapat instruksi atau petunjuk	1	Petunjuk pengisian angket validitas sudah dibuat dengan jelas
	2	Petunjuk penilaian angket validitas sudah disajikan dengan benar dan jelas
	3	Aspek-aspek penilaian untuk angket validitas media sudah dibuat dengan benar
	4	Aspek-aspek penilaian untuk komponen isi/materi pada angket validitas sudah dibuat dengan benar
	5	Aspek-aspek penilaian untuk komponen kebahasaan pada angket validitas sudah dibuat dengan benar
Bahasa jelas dan mudah di pahami	6	Angket Validitas Pengembangan LKPD berbasis <i>Quizizz</i> sudah menggunakan bahasa indonesia yang benar
	7	Angket validitas Pengembangan LKPD berbasis <i>Quizizz</i> sudah menggunakan kalimat yang mudah dipahami
	8	Angket validitas Pengembangan LKPD berbasis <i>Quizizz</i> sudah menggunakan kalimat yang tidak menimbulkan penafsiran ganda

Sumber : (Sari, 2021)

Tabel 3.2 kisi-kisi penyusunan instrumen validasi angket praktikalitas

Indikator	No Item	Butir Pernyataan / Pertanyaan
Terdapat instruksi atau petunjuk	1	Aspek-aspek penilaian angket praktikalitas terkait tanggapan peserta didik dan pendidik terhadap LKPD berbasis <i>Quizizz</i> telah dibuat dengan benar
	2	Urutan pernyataan dalam angket praktikalitas LKPD berbasis <i>Quizizz</i> tersusun dengan baik
Bahasa jelas dan mudah di pahami	3	Angket praktikalitas Pengembangan LKPD berbasis <i>Quizizz</i> sudah menggunakan bahasa Indonesia yang baik
	4	Angket praktikalitas Pengembangan LKPD berbasis <i>Quizizz</i> sudah menggunakan kalimat yang mudah dipahami
	5	Angket validitas Pengembangan LKPD berbasis <i>Quizizz</i> sudah menggunakan kalimat yang tidak menimbulkan penafsiran ganda

Sumber : (Sari, 2021)

2. Instrumen Angket Validasi Ahli

Kevalidan produk dilihat dari segi kelayakan isi, kelayakan bahasa, dan kelayakan konstruksi/media. Validator yang memvalidasi produk ini berjumlah 3 orang, terdiri dari 1 orang sebagai validator media, 1 orang sebagai validator bahasa, dan 1 orang sebagai validator isi/materi.

Instrumen ini digunakan untuk mengetahui apakah LKPD berbasis *Quizizz* yang sudah dirancang valid atau tidak. Adapun kisi kisi angket validasi ahli yang terdiri dari ahli media, bahasa dan materi.

Berikut ini merupakan kisi-kisi validasi angket validitas media, bahasa, dan materi.

Tabel 3. 3 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Media

Indikator Penilaian	Butiran Penilaian	No Item
Kualitas LKPD berbasis <i>Quizizz</i>	LKPD berbasis <i>Quizizz</i> mendukung terhadap tujuan pembelajaran	1
	Kesesuaian LKPD berbasis <i>Quizizz</i> terhadap materi	2
	LKPD berbasis <i>Quizizz</i> mampu menjelaskan materi yang abstrak menjadi lebih konkrit	3
Keterlaksanaan LKPD berbasis <i>Quizizz</i>	Kelayakan penggunaan LKPD berbasis <i>Quizizz</i>	4
	Kemudahan dalam pengaplikasian LKPD berbasis <i>Quizizz</i>	5
	Kepraktisan penggunaan LKPD	6
Penampilan LKPD berbasis <i>Quizizz</i>	Kesesuaian isi dengan tampilan	7
	Tampilan LKPD berbasis <i>Quizizz</i> ajar menarik	8
	Perpaduan warna tampilan	9
	Kejelasan huruf	10
	Penggunaan gambar	11
Kriteria LKPD berbantuan <i>Quizizz</i>	Kemudahan penyampaian materi menggunakan LKPD berbasis <i>Quizizz</i>	12
	LKPD berbasis <i>Quizizz</i> mendukung terhadap isi bahan pembelajaran	13
	LKPD berbasis <i>Quizizz</i> sesuai dengan taraf berfikir peserta didik	
	Menyesuaikan dengan sarana dan prasarana yang ada	15

Sumber : (Sari, 2021)

Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Bahasa

Indikator Penilaian	Butiran Penilaian	No Item
Kesesuaian bahasa LKPD berbasis <i>Quizizz</i>	Kesesuaian bahasa	1
	Ketepatan bahasa	2
	Sederhana dan mudah dipahami	3
	Penggunaan istilah/bahasa baku	4
	Gaya bahasa	5
	Komunikatif	6
Penggunaan tanda baca LKPD berbasis <i>Quizizz</i>	Penggunaan tanda baca dan simbol	7
	Memenuhi unsur kalimat lengkap	8

Sumber : (Sari, 2021)

Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Materi

Indikator Penilaian	Butiran Penilaian	No Item
Kualitas isi materi LKPD berbantuan <i>Quizizz</i>	Kesesuaian dengan capaian pembelajaran	1
	Isi materi sesuai dengan kemampuan kreatifitas peserta didik	2
	Kesesuaian tujuan pembelajaran	3
	Latihan yang diujikan sesuai dengan materi	4
	Penyajian materi yang mudah dimengerti/dipahami	5
	Ketepatan informasi	6
	Konsep materi sesuai dengan realisasi yang terjadi di kehidupan sehari hari dan sekitar peserta didik	7
Kepadatan materi	Materi yang disajikan sudah lengkap	8
	Materi yang disajikan sudah sistematis	9
	Materi menarik perhatian peserta didik	10

Sumber : (Sari, 2021)

3. Instrumen Angket Praktikalitas

Validasi angket praktikalitas ini digunakan untuk penilaian angket yang akan diberikan pada para praktisi pendidik maupun peserta didik. Instrumen ini digunakan untuk mendapatkan informasi tentang kepraktisan terhadap LKPD berbasis *Quizizz* yang telah dikembangkan.

Berikut ini merupakan kisi-kisi angket Praktikalitas pendidik dan peserta didik.

Tabel 3.6 Kisi-kisi Angket Praktikalitas Pendidik

Variabel Praktikalitas	Indikator	Nomor Pertanyaan/Pernyataan untuk Pendidik
Efisiensi waktu penggunaan LKPD	a. Hemat waktu	1
	a. Mudah digunakan	3,6

Variabel Praktikalitas	Indikator	Nomor Pertanyaan/Pernyataan untuk Pendidik
Kemudahan penggunaan media		
	b. Dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran	2,4
	c. Mempermudah dalam meningkatkan keaktifan dan kemampuan pemahaman konsep peserta didik	5,7
Manfaat LKPD	a. Belajar mandiri	8
	b. Dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik	9
	c. Menjelaskan materi yang abstrak menjadi lebih konkrit	10

Sumber : (Sari, 2021)

Tabel 3.7 Kisi-kisi Angket Pratikalitas Peserta Didik

Variabel Praktikalitas	Indikator	Nomor Pertanyaan/Pernyataan untuk Pendidik
Efisiensi waktu	a. Hemat waktu	1
Kemudahan penggunaan media	a. Mudah digunakan	2,5
	b. Dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran	3
	c. Mempermudah dalam meningkatkan keaktifan dan	4

Variabel Praktikalitas	Indikator	Nomor Pertanyaan/Pernyataan untuk Pendidik
	kemampuan penanaman konsep peserta didik	
Manfaat media	a. Belajar mandiri	7
	b. Dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik	6,8

Sumber : (Sari, 2021)

H. Teknik Analisis Data

Dalam mengolah data yang sudah terkumpul, peneliti menggunakan dua macam teknik analisis data yaitu teknik analisis kualitatif dan analisis kuantitatif.

1. Kualitatif

Data yang bersifat kualitatif diperoleh melalui hasil wawancara dan observasi pada penelitian awal yang dilakukan kepada peserta didik dan guru kelas. Selain itu, komentar dan saran dari validator, pendidik, dan peserta didik selama proses uji coba produk berupa LKPD berbasis *Quizizz* dalam pelajaran IPAS kelas IV MI/SD juga menjadi data kualitatif.

2. Kuantitatif

Teknik ini berguna untuk menganalisis data hasil angket. Ini diperlukan untuk menentukan kevalidan dan kepraktisan dari produk yang dikembangkan. Kevalidan dan kepraktisan ditentukan oleh nilai rata-rata skor yang diperoleh dari penilaian instrumen validitas dan praktikalitas.

Teknik ini digunakan untuk menggambarkan data hasil analisis persentase yang telah dibuat.

Angket validitas dan praktikalitas digunakan oleh peneliti untuk mengukur pendapat dan persepsi validator terhadap produk yang dikembangkan. Teknik analisis data pada angket validitas dan praktikalitas ini menggunakan skala *likert* dengan pedoman penilaian.

Teknik analisis data dapat dijelaskan pada skala *likert* yaitu, skor pernyataan, rumus penilaian dan hasil kriteria penilaian (Riduwan, 2019). Pedoman teknik analisis data skala *likert* penelitian ini sebagai berikut :

Tabel 3.8 Skor Pernyataan Validitas dan praktikalitas Instrumen

Penilaian	Kategori Penilaian
1	Sangat Tidak Setuju
2	Tidak Setuju
3	Ragu-ragu
4	Setuju
5	Sangat Setuju

Sumber: (Riduwan, 2019)

Perhitungan data nilai akhir hasil validasi dan praktikalitas dianalisis dalam skala (0-100) dilakukan menggunakan rumus :

$$V = \frac{X}{Y} \times 100\%$$

Keterangan :

V = Nilai validitas / praktikalitas instrumen penelitian

X = Skor yang diperoleh dari hasil validitas / praktikalitas instrumen

Y = Skor maksimum hasil validitas / prsktikalitas instrumen

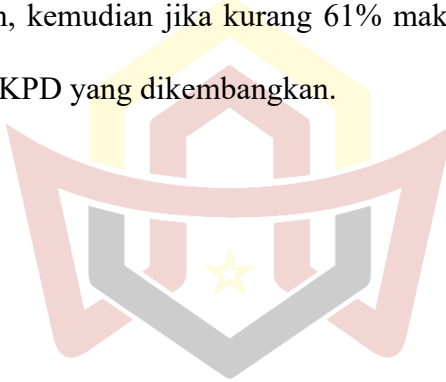
Setelah angket diisi oleh responden, nilai dari seluruh responden dirata-ratakan dalam persentase tersebut diinterpretasikan dan dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3.9 Persentase Kriteria Validitas dan praktikalitas Instrumen

Presentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat Valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Cukup Valid
21% - 40%	Kurang Valid
0% - 20%	Sangat Tidak Valid

Sumber: (Riduwan, 2019)

Pengembangan LKPD berbasis *Quizizz* dinyatakan valid dan praktis apabila persentasenya mencapai 61%, jika sudah mencapai 61% maka LKPD yang dikembangkan sudah mencapai kevalidan dan kepraktisan, kemudian jika kurang 61% maka perlu dilakukan revisi terhadap LKPD yang dikembangkan.



UIN IMAM BONJOL
PADANG