



Pengembangan LKPD berbasis *Qr Code* pada Pembelajaran IPS Kelas IV SD Negeri P2. Purwodadi

Muhammad Luthfi Eko Nugroho¹, Elya Rosalina², Sujarwo³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Silampari Lubuklinggau

Email : muhammadluthfiekonugroho@gmail.com¹, elyarosalina25@gmail.com², sujarwokusumo@gmail.com³

Article Info

Article history:

Received Oktober 01, 2025

Revised Oktober 14, 2025

Accepted Oktober 20, 2025

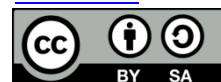
Keywords:

Development, LKPD, *Qr Code*, Elementary School

ABSTRACT

This study aims to develop Qr Code-based LKPD. Testing the validity, practicality, and effectiveness of Qr Code-based LKPD on grade IV students of SD Negeri P2. Purwodadi. This type of research is Research and Development with the ADDIE development model. The subjects of this study were grade IV students of SD Negeri P2. Purwodadi. Data collection techniques used observation, interviews, questionnaires, and tests. Based on the validity analysis of Qr Code-based LKPD using Aiken's V, the assessment of the language validator was 0.86, the media validator was 0.82, and the material validator was 0.99. The analysis of the assessment of the teacher and student practicality sheets obtained that the Qr Code-based LKPD in social studies learning met the criteria of very practical with an average score of 95.44%. Then the analysis of the effectiveness assessment obtained an average N-Gain score of 0.76 with a high category. Based on the results of the study, it can be concluded that the Qr Code-based LKPD on the material "Chapter 6 Indonesia is Rich in Culture" Topic B "Indonesia's Cultural Wealth" is proven to be valid, practical, and effective so that it is suitable for use in social studies learning for grade IV of SD Negeri P2. Purwodadi.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.



Article Info

Article history:

Received Oktober 01, 2025

Revised Oktober 14, 2025

Accepted Oktober 20, 2025

Kata Kunci:

Pengembangan, LKPD, *Qr Code*, Sekolah Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan LKPD berbasis *Qr Code*. Menguji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan LKPD berbasis *Qr Code* pada siswa kelas IV SD Negeri P2. Purwodadi. Jenis penelitian ini yaitu *Research and Development* dengan model pengembangan *ADDIE*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri P2. Purwodadi. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket, dan tes. Berdasarkan analisis validitas LKPD berbasis *Qr Code* menggunakan *Aiken's V* menunjukkan penilaian dari validator bahasa sebesar 0,86 validator media sebesar 0,82 dan validator materi sebesar 0,99. Analisis penilaian lembar kepraktisan guru dan siswa diperoleh bahwa LKPD berbasis *Qr Code* pada pembelajaran IPS memenuhi kriteria sangat praktis dengan skor rata-rata 95,44%. Kemudian analisis penilaian keefektifan diperoleh skor *N-Gain* rata-rata 0,76 dengan kategori tinggi. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa LKPD berbasis *Qr Code* pada materi "Bab 6 Indonesia Kaya Budaya" Topic B "Kekayaan Budaya Indonesia" terbukti valid, praktis, dan efektif sehingga layak digunakan pada pembelajaran IPS kelas IV SD Negeri P2. Purwodadi.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.



***Corresponding Author:***

Muhammad Luthfi Eko Nugroho

Universitas PGRI Silampari Lubuklinggau

E-mail: muhammadluthfiekonugroho@gmail.com**PENDAHULUAN**

Menurut Syamsu (Novianto, dkk, 2024:92) pendidikan adalah usaha sadar dan terencana agar siswa aktif dapat mengembangkan potensi dirinya agar memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, kepribadian, kecerdasan, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Mendidik anak merupakan salah satu hal yang sangat penting, sebab pendidikan merupakan salah satu pondasi dalam kemajuan bangsa. Pendidikan di era globalisasi pada zaman modern ini menjadi salah satu tantangan bagi guru untuk menghadapi kemajuan teknologi yang berkembang sangat pesat, dalam pendidikan, pendayagunaan teknologi monitoring dan evaluasi dengan tujuan untuk meningkatkan pendidikan agar bisa bersaing, bersanding, dan bertanding dengan negara-negara lain. Perkembangan teknologi yang pesat telah memberikan dampak secara tidak langsung terhadap kehidupan masyarakat baik dalam aspek sosial maupun pendidikan.

Dengan melihat perkembangan era globalisasi saat ini yang tidak hanya memberikan kemudahan dalam berbagai bidang. Sebab pergerakan teknologi terus bergerak tanpa henti yang memaksa manusia harus siap berhadapan dengan derasnya era digital sekarang ini. Teknologi sudah sangat berkembang dan merupakan hal yang tidak asing lagi untuk diketahui semua kalangan terutama anak-anak yang banyak tertarik pada teknologi. Dalam dunia pendidikan teknologi dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa. Apalagi dalam mata pelajaran IPS yang memiliki materi yang cukup banyak dan kompleks.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu dari mata pelajaran yang wajib diajarkan kepada siswa sekolah dasar. IPS mempunyai peranan yang sangat penting bagi siswa dalam memposisikan dirinya berinteraksi baik dalam lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. IPS berperan sebagai pendorong untuk saling pengertian dan persaudaraan antar umat manusia, selain itu juga memusatkan perhatiannya pada hubungan antar manusia dan pemahaman sosial. Mata pelajaran IPS akan sangat berguna bagi peserta didik dalam bermasyarakat, menghadapi tantangan zaman dan permasalahan sosial maka dari itu guru harus mempersiapkan materi yang akan diajarkan kepada peserta didik dengan baik.

Dalam proses pembelajaran, guru perlu terampil menggunakan media yang tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran dan dibarengi dengan model pembelajaran yang tepat. Salah satu media yang dapat digunakan guru untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan peserta didik adalah penggunaan media pembelajaran berupa LKPD (lembar kerja peserta didik) yang dapat membantu pembelajaran. Menurut Sumantri (Novianto, dkk, 2024:93) bahan atau materi ajar merupakan segala sesuatu yang hendak dipelajari dan dikuasai para siswa, baik berupa pengetahuan, keterampilan, maupun sikap melalui kegiatan pembelajaran. Hal ini didukung dengan pendapat Febriandi, dkk, (Novianto, dkk, 2024:93) yang menyatakan bahwa LKPD merupakan bahan ajar cetak yang berupa lembaran-lembaran yang berisikan tugas-tugas dengan langkah kerjanya sehingga siswa dapat belajar mandiri atau dengan pendamping.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 23 Januari 2025 dengan wali kelas IV SD Negeri P2. Purwodadi yaitu Ibu Siti Rahayu, S.Pd menurut pernyataan beliau media yang digunakan dalam pembelajaran IPS yaitu LKPD dan buku paket dari



kementerian pendidikan, kebudayaan, riset, dan teknologi yang menggunakan kurikulum merdeka. Dalam wawancara Ibu Siti Rahayu, S.Pd. juga mengungkapkan bahwa membutuhkan bahan ajar, dimana dalam pembelajarannya bisa memanfaatkan teknologi yang mengikuti perkembangan zaman. Peneliti juga menemukan informasi bahwa guru saat mengajar menggunakan model konvensional dengan metode ceramah, tanya jawab, diskusi, dan kelompok. Selain itu masih banyak guru yang kurang menggunakan media yang dapat menarik perhatian peserta didik dan hal ini mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa rendah, sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai dengan baik.

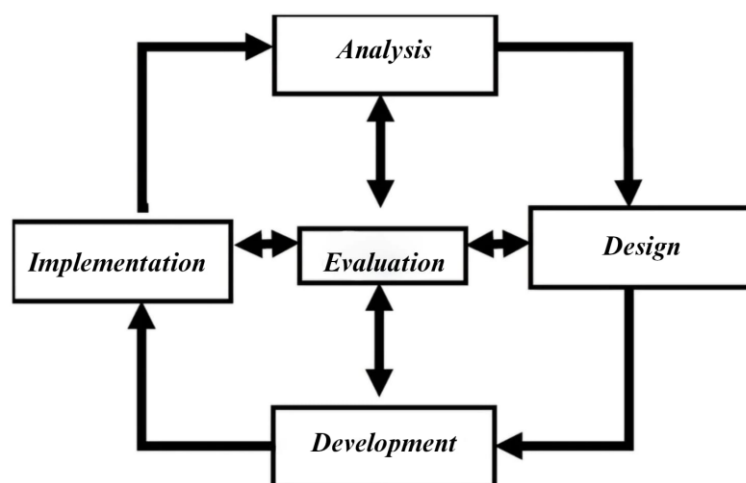
Dari hasil analisis kebutuhan siswa, ditemukan bahwa banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi dan dari hasil wawancara dengan siswa mereka menginginkan media pembelajaran yang dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami. LKPD yang digunakan saat ini sering kali tidak memadai, baik dari segi desain maupun konten yang disajikan, sehingga mengurangi minat dan motivasi siswa dalam belajar. Siswa mengungkapkan bahwa mereka lebih tertarik untuk belajar menggunakan LKPD yang tidak hanya sekadar berisi soal-soal atau latihan, tetapi juga menyajikan materi dengan cara yang interaktif dan dapat merangsang rasa ingin tahu mereka. Oleh karena itu, penting untuk merancang LKPD yang tidak hanya memenuhi standar pembelajaran, tetapi juga memperhatikan aspek kreativitas dan inovasi dalam penyampaiannya. Sebelumnya, guru telah menggunakan LKPD dalam pembelajaran, namun sayangnya, banyak siswa yang merasa kurang tertarik dan kurang termotivasi. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, seperti desain LKPD yang monoton, kurangnya elemen visual yang menarik, serta penyajian materi yang tidak variatif. Meskipun tujuan utama penggunaan LKPD adalah untuk membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, kenyataannya banyak siswa yang merasa jenuh dan kurang tertarik untuk mengerjakannya.

Mengacu pada permasalahan yang telah dipaparkan tersebut, sangat diperlukan suatu media pembelajaran yang bertujuan untuk mendukung pembelajaran IPS. Media yang valid, praktis dan efektif yang dapat mengembangkan kemampuan siswa berfikir kritis, menjadikan siswa aktif. Pada tahap ini, definisi dan pengambilan keputusan dibuat tentang produk yang akan dibuat dan dikembangkan. Hal ini memungkinkan untuk menentukan apa saja yang perlu diperhatikan, seperti apa saja persyaratan yang ada dalam proses pembelajaran, seberapa penting kebutuhan pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang berlaku, tingkat kondisi siswa, kondisi lingkungan belajar dan keadaan sekolah. Peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas IV dan salah satu siswa kelas IV SD Negeri P2. Purwodadi.

Berdasarkan hasil wawancara dengan narasumber didapati bahwa penggunaan LKPD Berbasis *Qr Code* belum pernah diterapkan di Kelas IV. Dengan demikian, diperoleh data yang menunjukkan pentingnya pengembangan LKPD berbasis *Qr Code* pada pembelajaran. Menurut Nugraha & Inayah (2021:417) LKPD adalah serangkaian kegiatan yang dijadikan sumber belajar serta untuk melatih, mempermudah dan meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi pembelajaran yang berisi rancangan sesuai materi dalam situasi kondisi tertentu. Berdasarkan uraian permasalahan diatas, perlu dilakukan pengembangan bahan ajar berupa LKPD berbasis *Qr Code* agar bisa mengatasi permasalahan yang ada. Maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan LKPD Berbasis *Qr Code* Pada Pembelajaran IPS Kelas IV SD Negeri P2. Purwodadi”.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini ialah *Research and Development* dengan model pengembangan *ADDIE* yang terdiri dari tahap *Analysis* (analisis), *Design* (desain/rancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (pelaksanaan), *Evaluation* (evaluasi/penilaian). Model pengembangan *ADDIE* dipilih untuk studi ini karena menyediakan kerangka kerja sistematis dengan langkah-langkah terstruktur secara logis dari analisis hingga evaluasi. Hal ini memastikan bahwa setiap fase proses pengembangan media pembelajaran direncanakan secara rinci dan dilakukan dengan benar. Sesuai dengan namanya, model ini terdiri dari lima fase atau tahapan utama yang dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 1. Konsep pengembangan model ADDIE (Tegeh, 2014:41)

Penelitian pengembangan ini sampai pada tahap menghasilkan produk berupa LKPD berbasis *Qr Code* yang layak digunakan sebagai media pembelajaran pada materi “Bab 6 Indonesia Kaya Budaya” Topic B “Kekayaan Budaya Indonesia”. Subjek penelitian ini meliputi dua subjek. Subjek pertama adalah validator, yakni terdiri dari dua orang dosen ahli media dan ahli bahasa serta satu orang guru kelas sebagai ahli materi, subjek kedua adalah siswa kelas IV SD Negeri P2. Purwodadi yang berjumlah 27 siswa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa observasi, wawancara, angket, dan tes. Adapun teknik analisis data yang digunakan:

1. Analisis Kevalidan LKPD Berbasis *QR Code*.
 - a. Tabulasi data, berupa pedoman pemberian skor LKPD Berbasis *QR Code* untuk menilai setiap aspek yang berhubungan dengan komponen kelayakan validasi media yang diisi dengan ketentuan sesuai tabel Skala *Likert* dengan memberikan skor untuk setiap item disesuaikan dengan ketentuan yang tertera pada tabel berikut:

Tabel 1. Pedoman Pemberian Skor pada Angket Lembar Validasi

Nilai	Kriteria
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang



1	Sangat Kurang
---	---------------

(Sugiyono, 2022:165)

- b. Menghitung skor rata-rata dari aspek yang dinilai dengan menggunakan rumus di bawah ini:

$$V = \sum s / [n(c - 1)]$$

(Azwar, 2012:134)

Keterangan:

V = Nilai Validitas

S = r-lo

lo = Angka penilaian validitas yang terendah

c = Angka penilaian validitas yang tertinggi

r = Angka yang diberikan oleh penilai

n = Banyaknya ahli dan praktisi yang melakukan penilaian

- c. Mencocokkan skor rata-rata validasi dengan kriteria kevalidan LKPD Berbasis *QR Code* dengan mengacu pada tabel interpretasi validitas *Aiken's V* sebagai berikut:

Tabel 2. Interpretasi Validitas *Aiken's V*

Koefisien Korelasi	Interpretasi Validitas
>0,80	Tinggi
0,60 < V < 0,80	Cukup Tinggi
0,40 < V < 0,60	Cukup
0 < V	Buruk

(Azwar, 2012:134)

Jadi, koefisien korelasi dapat dikatakan valid apabila memperoleh minimal angka $\geq 0,60$.

2. Analisis Kepraktisan LKPD Berbasis *QR Code*

Tingkat kepraktisan dapat diukur berdasarkan kemudahan pemakaian di dalam kegiatan pembelajaran yang berdasarkan tujuan pengembangannya.

- a. Uji Tabulasi, berupa pedoman pemberian skor LKPD Berbasis *QR Code* untuk menilai setiap aspek yang berhubungan dengan komponen kelayakan validasi media pembelajaran yang diisi dengan ketentuan sesuai tabel Skala *Likert* dengan memberikan skor untuk setiap item disesuaikan dengan ketentuan yang tertera pada tabel berikut:

Tabel 3. Pedoman Pemberian Skor pada Angket Lembar Kepraktisan

Nilai	Kriteria
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang
1	Sangat Kurang



(Sugiyono, 2022:165)

Menghitung skor rata-rata dari aspek yang dinilai dengan menggunakan rumus di bawah ini:

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

(Aprilia, dkk, 2023:307)

Keterangan:

P = Nilai Akhir

F = Perolehan Skor

N = Skor Maksimal

- b. Mengubah skor rata-rata seluruh aspek yang telah dinilai menjadi nilai atau data kualitatif berdasarkan pedoman pada tabel berikut:

Tabel 4. Kriteria Uji Kepraktisan LKPD Berbasis *Qr Code*

Koefisien Korelasi	Interprestasi Kepratisan
81% - 100%	Sangat Praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
21% - 40%	Kurang Praktis
0% - 20%	Sangat Kurang Praktis

(Susanti, dkk, 2021:230)

3. Analisis Keefektifan LKPD Berbasis *QR Code*

LKPD Berbasis *QR Code* yang dikembangkan bertujuan untuk melihat pencapaian siswa dalam menyelesaikan evaluasi hasil belajar. Keefektifan ini dapat dilihat dari pemberian *pret-test* dan *post-test* pada siswa dianalisis dengan menggunakan rumus *N-Gain Score*. Rumus untuk mengukur keefektifan sebagai berikut:

$$N\ Gain = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Ideal - Skor\ pretest}$$

(Sukarelawan, dkk, 2024:10)

Keterangan:

N-gain = *Normalized*

Sposttest = Skor *Post-test*

Smaksimal = Skor Maksimum

Spretest = Skor *Pre-test*

Kemudian untuk mengubah skor rata-rata seluruh aspek yang telah dinilai menjadi nilai atau data kualitatif berdasarkan pedoman yang tertera pada tabel berikut:

**Tabel 5. Kriteria Penilaian Skor *N-gain***

Rentang <i>N-gain</i> (g)	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 < g < 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

(Sukarelawan, dkk, 2024:11)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan LKPD berbasis *Qr Code* pada materi “Bab 6 Indonesia Kaya Budaya” “Topik B Kekayaan Budaya Indonesia” dengan capaian sebagai berikut:

1. Kevalidan LKPD

Hasil uji validasi oleh ahli bahasa, materi, dan media menunjukkan bahwa LKPD berbasis *Qr Code* berada dalam kategori Tinggi. Uji validasi bahasa menilai struktur kalimat, kemampuan memotivasi peserta didik, serta konsistensi istilah, dengan hasil sangat baik. Media dinilai mudah dipahami dengan desain yang menarik dan fungsional. Bisa dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 6. Hasil Penilaian Seluruh Validator

No	Nama Validator	Validasi	Nilai <i>Aiken's V</i>
1	Dr. Agung Nugroho, M.Pd	Validator Bahasa	0,86
2	Dr. Dodik Mulyono, M.Pd	Validator Media	0,82
3	Siti Rahayu, S.Pd	Validator Materi	0,99

2. Kepraktisan LKPD

Hasil uji coba *One To One*, kelompok kecil dan penilaian guru terhadap kepraktisan menunjukkan LKPD berbasis *Qr Code* dikategorikan Sangat Praktis. Indikator kemudahan penggunaan, kejelasan instruksi, serta kemudahan membaca dan memahami isi LKPD menjadi faktor utama yang mendukung hasil ini. Hasil keseluruhan penilaian kepraktisan LKPD berbasis *Qr Code* yang diberikan guru dan siswa dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 7. Hasil Rekapitulasi Penilaian Uji Coba Kepraktisan

No	Penilai	Jumlah Skor Total	Jumlah Skor yang Diperoleh	Persentase	Klasifikasi
1	Siti Rahayu	50	49	98%	Sangat Praktis
2	3 Orang siswa kelas IV SD Negeri P2. Purwodadi	30	28	93,33%	Sangat Peraktis



3	6 Orang siswa kelas IV SD Negeri P2. Purwodadi	60	57	95%	Sangat Praktis
Rata-Rata				95,44%	Sangat Praktis

Dari hasil diatas dapat disimpulkan bahwa LKPD berbasis *Qr Code* praktis di gunakan dalam proses pembelajaran.

3. Keefektifan LKPD

Hasil *pre-test* dan *post-test* menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada pemahaman siswa. Rata-rata skor *post-test* lebih tinggi dibanding *pre-test* dengan klasifikasi keefektifan Tinggi. Hal ini menunjukkan LKPD berbasis *Qr Code* efektif dalam mendukung penguasaan materi oleh peserta didik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa LKPD berbasis *Qr Code* yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran. Dari sisi kevalidan, keterpaduan materi, kejelasan bahasa, serta desain media mendukung LKPD sebagai perangkat pembelajaran yang memenuhi standar kualitas. Dari segi kepraktisan, hasil uji coba menunjukkan LKPD dapat digunakan dengan mudah oleh guru maupun peserta didik. Kehadiran LKPD berbasis *Qr Code* memberikan kemudahan bagi siswa dalam mengakses materi ajar maupun pengerjaan tugas. Hal ini berdampak pada meningkatnya minat dan motivasi belajar siswa karena pembelajaran terasa lebih menyenangkan, menarik, modern dan sesuai dengan perkembangan teknologi. Selain itu LKPD berbasis *Qr Code* juga mendukung terwujudnya pembelajaran yang lebih fleksibel, karena siswa dapat membuka materi pembelajaran dimana saja dan kapan saja tanpa harus bergantung pada buku cetak. Dari sisi keefektifan, peningkatan skor *pre-test* dan *post-test* mendukung bahwa LKPD berbasis *Qr Code* membantu siswa dalam memahami materi secara lebih baik.

Secara keseluruhan, pengembangan LKPD berbasis *Qr Code* materi “Bab 6 Indonesia Kaya Budaya” Topic B “Kekayaan Budaya Indonesia” terbukti memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif, sehingga dapat direkomendasikan untuk digunakan dalam pembelajaran IPS.

KESIMPULAN

Kesimpulan penelitian ini adalah LKPD berbasis *Qr Code* menunjukkan bahwa LKPD dinyatakan valid dan layak digunakan. Hal ini berdasarkan pada skor penilaian yang didapat melalui skor penilaian dari uji validasi dengan kriteria tinggi. Dari hasil validasi ahli dan uji coba produk maka penulis dapat menyimpulkan bahwa LKPD berbasis *Qr Code* sangat layak untuk digunakan sebagai bahan ajar dan dapat mengatasi masalah kejenuhan pada siswa saat mengerjakan soal baik di sekolah maupun pembelajaran daring di rumah.



DAFTAR RUJUKAN

- Azwar, S. (2012). *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 134.
- Inayah, I., & Nugraha, J. (2021). Desain Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) Berbasis Guided Inquiry pada Mata Pelajaran Kearsipan Kelas X OTKP di SMK PGRI 13 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 413-430.
- Novianto, A., E., T, Mulyono, D. & Lokaria, A. (2024). Pengembangan LKPD Pada Mata Pelajaran IPA Berbasis *Project Based Learning* Siswa Kelas V SDN 47 Lubuklinggau. *Jurnal Perspektif Pendidikan*. 18(1), 92-103.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Aprilia, C. W., Biru, L. T., Dian, V., & Resti, A. (2023). *Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Berbasis Model Inkuiri Terbimbing Pada Tema Bahaya Air Yang Tercemar Untuk Menumbuhkan Berpikir Kreatif Siswa*. 7(2), 304–311.
- Susanti, Y. Y., Ardiawan, Y., Studi, P., & Matematika, P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Journal of Educational Integration and Development*, 1(4), 224–235.
- Sukarelawan, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). *N-GAIN vs Stacking: Analisis Perubahan Abilitas Peserta Didik Dalam Desain One Group Pretest-posttes*. *Jurnal Surya Cahaya*, 1(1), 10-11.