# KATA PENGANTAR



Artinya: “Wahai orang-orang yang beriman! Maukah kamu Aku tunjukkan suatu perdagangan yang dapat menyelamatkan kamu dari azab yang pedih? (10) (Yaitu) kamu beriman kepada Allah dan Rasul-Nya dan berjihad di jalan Allah dengan harta dan jiwamu. Itulah yang lebih baik bagi kamu jika kamu mengetahui (11)”

*Assalamualaikum Warohmatullahi Wabarokatuh*

Puji Syukur penulis ucapkan kepada allah swt. Yang mana telah memberikan Rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulis masih diberikan Kesehatan untuk dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “**Pengembangan LKPD Berbasis Kearifan Lokal Budaya Sumatera Utara Menggunakan Aplikasi *QuizWhizzer*Pada Materi Pecahan Di kelas V UPT SDN 060911 Medan Denai**”

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menghadapi hambatan mulai dari penyusunan sampai penyelesaian skripsi ini. Namun berkat ketekunan, niat, serta dorongan dari berbagai pihak moral maupun material, skripsi ini dapat di selesaikan.

Penyelesaian Skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis juga menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak H. Firmansyah, M,Si. selaku Rektor Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan;
2. Bapak Dr Abdul Mujib, S.Pd, M.Pmat. selaku Dekan Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan;
3. Bapak Sujarwo, S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar;
4. Ibu Arrini Shabrina Anshor S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing akademik;
5. Ibu Putri Juwita S.Pd., M.Pd. selaku Dosen pembimbing yang telah memberikan waktu dan tenaganya untuk membimbing serta mengarahkan dalam penyusunan Skripsi skripsi ini;
6. Kepada pihak sekolah, baik dari kepala sekolah, guru, serta peserta didik SDN 060911 Medan Denai yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian serta terbuka kepada penulis selama proses pengambilan data penelitian;
7. Kepada keluarga terkhusus kepada orang tua saya, Ibunda tercinta Jumirah yang senantiasa mendukung dan memberi kasih sayang, motivasi, nasehat, dan bimbingan sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini.
8. Kepada saudara kandung saya, kakak tersayang Yuli Purnama Sari dan Sri Purwanti yang telah memberikan dukungan dan kasih sayang juga bimbingan sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini.
9. Kepada seluruh teman-teman saya kelas 8A PGSD terima kasih atas dukungan, nasehat, motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini.
10. Kepada teman seperjuangan saya dari SMA yang Bernama Bella Puspa Juwita terima kasih atas masukan serta dukungan, dan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini.
11. Terakhir, kepada NIM 0503202032 terima kasih telah menemani, mendengarkan keluh kesah selama pengerjaan Skripsi serta memberikan dukungan sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini.

Akhirnya penulis berharap semoga uraian dalam Skripsi ini akan menambah ilmu pengetahuan, semoga Skripsi ini dapat berguna dan memberi manfaat bagi para pembaca dan dunia Pendidikan. Semoga Allah SWT. Merestui usaha penulis dan melimpahkan Rahmat serta Karunia-Nya terhadap kita semua.

*Wassalamu’alaikum Warohmatullahi Wabarokaatuh.*

Medan, April 2024

Penulis



Meisi Sepiyana

201434051

# DAFTAR ISI

[**KATA PENGANTAR** i](#_Toc172014815)

[**DAFTAR ISI** iv](#_Toc172014816)

[**DAFTAR TABEL** vi](#_Toc172014817)

[**DAFTAR GAMBAR** vii](#_Toc172014818)

[**DAFTAR LAMPIRAN** viii](#_Toc172014819)

[**ABSTRAK** ix](#_Toc172014820)

[***ABSTRACT*** x](#_Toc172014821)

[**BAB I PENDAHULUAN** 1](#_Toc172014822)

[1.1 Latar Belakang 1](#_Toc172014823)

[1.2 Identifikasi Masalah 5](#_Toc172014824)

[1.3 Batasan Masalah 5](#_Toc172014825)

[1.4 Rumusan Masalah 6](#_Toc172014826)

[1.5 Tujuan Penelitian 6](#_Toc172014827)

[1.6 Manfaat Penelitian 7](#_Toc172014828)

[**BAB II TINJAUAN PUSTAKA** 9](#_Toc172014829)

[2.1 Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) 9](#_Toc172014830)

[2.1.1 Pengertian LKPD 9](#_Toc172014831)

[2.1.2 Karakteristik LKPD 10](#_Toc172014832)

[2.1.3 Unsur-Unsur LKPD 11](#_Toc172014833)

[2.1.4 Langkah-Langkah Pembuatan LKPD 13](#_Toc172014834)

[2.1.5 Fungsi LKPD 14](#_Toc172014835)

[2.2 Aplikasi *QuizWhizzer* 15](#_Toc172014836)

[2.2.1 Pengertian *QuizWhizzer* 15](#_Toc172014837)

[2.2.2 Langkah-Langkah Penggunaan *QuizWhizzer* 16](#_Toc172014838)

[2.2.3 Kelebihan Dan Kekurangan *QuizWhizzer* 22](#_Toc172014839)

[2.3 Kearifan lokal budaya 23](#_Toc172014840)

[2.3.1 Pengertian Kearifan Lokal Budaya 23](#_Toc172014841)

[2.3.2 Kearifan Lokal Budaya Sumatera Utara (suku batak) 23](#_Toc172014842)

[2.4 Matematika 24](#_Toc172014843)

[2.4.1 Pengertian Matematika 24](#_Toc172014844)

[2.4.2 Indikator Matematika 28](#_Toc172014845)

[2.4.3 Pecahan Dalam Matematika 29](#_Toc172014846)

[2.5 Penelitian Relevan 34](#_Toc172014847)

[2.6 Kerangka Berpikir 38](#_Toc172014848)

[**BAB III METODE PENELITIAN** 41](#_Toc172014849)

[3.1 Desain Penelitian 41](#_Toc172014850)

[3.2 Subjek, Objek dan Waktu Penelitian 41](#_Toc172014851)

[3.3 Prosedur Penelitian Pengembangan 42](#_Toc172014852)

[3.4 Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data 46](#_Toc172014853)

[3.4.1 Instrumen Penelitian 46](#_Toc172014854)

[3.4.2 Teknik Pengumpulan Data 49](#_Toc172014855)

[3.5 Teknik Analisis Data 49](#_Toc172014856)

[**BAB VI HASIL DAN PEMBAHASAN** 53](#_Toc172014857)

[4.1 HASIL PENELITIAN 53](#_Toc172014858)

[4.2 PEMBAHASAN 76](#_Toc172014859)

[**BAB V KESIMPULAN DAN SARAN** 82](#_Toc172014860)

[5.1 KESIMPULAN 82](#_Toc172014861)

[5.2 SARAN 83](#_Toc172014862)

[**DAFTAR PUSTAKA** 84](#_Toc172014863)

[LAMPIRAN A 89](#_Toc172014864)

[DOKUMENTASI 109](#_Toc172014870)

# DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kompetensi Inti (KI) Kelas V 27

Tabel 2.2 Pemetaan Kompetensi Dasar (KD) Dan Indikator Operasi Hitung Pecahan Kelas V 27

Tabel 2.3 Penelitian Relevan 34

Tabel 3.1 Instrumen Ahli Materi 46

Tabel 3.2 Validasi Ahli Media 47

Tabel 3.3 Angket Respon Guru 47

Tabel 3.4 Angket Respon Siswa 47

Tabel 3.5 Kriteria Penilaian Dan Skor Penilaian 50

Tabel 3.6 Kriteria Kelayakan 50

Tabel 4.1.1 Kompetensi Inti (KI) Kelas V 56

Tabel 4.1.2 Pemetaan Kompetensi Dasar (KD) Dan Indikator Operasi Hitung Pecahan Kelas V 56

Tabel 4.1.3 Desain Produk LKPD 59

Tabel 4.1.4 Hasil Evaluasi Ahli Materi 62

Tabel 4.1.5 Tabel Saran Perbaikan LKPD 65

Tabel 4.1.6 Hasil Validasi Ahli Media 66

Tabel 4.1.7 Hasil Angket Uji Coba Pendidik (Respon Guru) 68

Tabel 4.1.8 Tabel Hasil Angket Uji Coba Respon Siswa 71

# DAFTAR GAMBAR

2.1 Tampilan Aplikasi *QuizWhizzer*. 16

2.2 Website *QuizWhizzer*. 17

2.3 Tampilan Awal Aplikasi *QuizWhizzer*. 17

2.4 Laman Tampilan Pilihan *QuizWhizzer*. 18

2.5 Tampilan Login Akun *QuizWhizzer*. 18

2.6 Tampilan Dashboard “*make a game*”. 19

2.7 Fitur Pada *QuizWhizzer*. 19

2.8 Fitur “*choose game mode*” 20

2.9 Laman Kode/Link Pada *QuizWhizzer*. 20

2.10 Tampilan Login Siswa. 21

2.11 Tampilan Memulai Game. 21

2.12 Kerangka Berpikir 39

4.1.1 Hasil Belajar Siswa Setelah Menggunakan LKPD 75

4.2.1 Diagram Hasil Penilaian Angket Ahli Materi Dan Media………

4.2.2 Diagram Hasil Penilaian Angket Respon Guru Dan Siswa……..

# DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A.1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) 87

Lampiran A.2 Hasil Angket Ahli Materi 92

Lampiran A.3 Hasil Angket Ahli Media 97

Lampiran A.4 Hasil Angket Respon Guru 101

Lampiran A.5 Hasil Angket Respon Siswa 105