

**PENGEMBANGAN E-LKPD BERBANTUAN WIZER.ME PADA TOPIK
DAERAH KU DAN KEKAYAAN ALAMNYA**

Restu Utami¹, Resyi A. Gani², Rini Sri Indriani³

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Pakuan

Alamat e-mail :

ABSTRACT

This research is a Research and Development using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) which aims to develop and determine the feasibility of E-LKPD using Wizer.me on the topic of My Region and Its Natural Resources. This research was conducted at Pertiwi Elementary School, Bogor City with research subjects of 31 grade IV students in the even semester of the 2024/2025 school year. The validity test of this research was carried out by media, language and 2 material experts. In addition to the assessment of the experts, student and teacher response questionnaires were also given to develop and improve E-LKPD using Wizer.me. The validation results by media experts were 96% with the criteria "Very Feasible", language experts obtained a percentage of 92% with the criteria "Very Feasible", material experts (Lecturers) obtained a percentage of 96% with the criteria "Very Feasible" and material experts (Teachers) obtained a percentage of 90% with the criteria "Very Feasible". The results of the student response questionnaire obtained a percentage of 86% with the criteria "Very Appropriate", and the results of the teacher response questionnaire showed a percentage of 88% with the criteria "Very Appropriate". Thus it can be concluded that E-LKPD using Wizer.me is suitable for students to use in learning activities in elementary schools.

Keywords: E-LKPD, Wizer.me, IPAS, My Area and Its Natural Wealth

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan Research and Development dengan menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) yang bertujuan untuk mengembangkan dan mengetahui kelayakan E-LKPD menggunakan Wizer.me pada topik Daerahku dan Kekayaan Alamnya. Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Pertiwi Kota Bogor dengan subyek penelitian 31 peserta didik kelas IV pada semester genap tahun pelajaran 2024/2025. Uji validitas penelitian ini dilakukan oleh ahli media, bahasa dan 2 materi. Selain penilaian dari para ahli, angket respon peserta didik dan guru juga diberikan untuk mengembangkan dan menyempurnakan E-LKPD menggunakan Wizer.me. Hasil validasi oleh ahli media 96% dengan kriteria "Sangat Layak", ahli bahasa diperoleh persentase 92% dengan kriteria "Sangat Layak", ahli materi (Dosen) diperoleh persentase 96% dengan kriteria "Sangat Layak" dan ahli materi (Guru) diperoleh persentase 90% dengan kriteria "Sangat Layak". Hasil angket respon peserta didik

memperoleh hasil persentase 86% dengan kriteria "Sangat Layak", serta hasil angket respon guru menunjukkan persentase 88% dengan kriteria "Sangat Layak". Dapat disimpulkan bahwa E-LKPD menggunakan Wizer.me layak digunakan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran di sekolah dasar.

Kata Kunci: E-LKPD, Wizer.me, IPAS, Daerahku dan Kekayaan Alamnya

A. Pendahuluan

Pada era revolusi industri 4.0, pendidik juga harus memahami teknologi yang sedang berkembang. Teknologi pembelajaran saat ini berkembang sangat cepat dan pada saat ini teknologi pembelajaran yang ditawarkan yaitu aplikasi online. Pembelajaran modern pada teknologi dapat diakses kapan saja dan di mana saja. Teknologi tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk mencapai tujuan pendidikan, tetapi juga berfungsi sebagai faktor penting dalam kemajuan dunia pendidikan.

Media pembelajaran berbasis digital, misalnya E-LKPD, yang dibuat oleh Wizer.me, dapat membantu meningkatkan pendidikan dan meningkatkan kemampuan siswa, termasuk kemampuan berpikir kritis.

Pendidik masih belum memaksimalkan penggunaan media pembelajaran berbasis digital. Media yang digunakan hanya presentasi Power Point, sehingga siswa menjadi bosan dan pasif. Maka dengan

menggunakan Wizer.me dapat membantu meningkatkan proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 21 Oktober 2024 di Sekolah Dasar ditemukan bahwa sekolah tersebut masih menggunakan LKPD manual atau kertas belum menggunakan berbasis digital. Perangkat pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas hanya menggunakan power point sehingga perangkat pembelajaran yang digunakan masih kurang variatif sehingga kemampuan berpikir kritis peserta didik belum teroptimalkan.

Berdasarkan permasalahan tersebut mendorong peneliti untuk mengembangkan salah satu perangkat pembelajaran berupa lembar kerja peserta didik yang berbasis digital dengan bantuan website Wizer.me pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada Topik "Daerahku dan Kekayaan

Alamnya” pada peserta didik kelas IV di Sekolah Dasar Pertiwi Kota Bogor.

Dengan menggunakan kurikulum merdeka pendidik memiliki andil yang sangat besar terhadap keberhasilan pembelajaran di sekolah. Dalam hal ini, pendidik dituntut harus selalu berinovasi seperti halnya menggunakan media pembelajaran digital. Contohnya adalah lembar kerja peserta didik yang dulunya hanya menggunakan kertas kini lembar kerja peserta didik elektronik (E-LKPD) dapat diakses secara online dan terdapat timbal balik secara langsung serta dapat memberikan nilai secara otomatis. Dimana hal inilah yang dapat memudahkan pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Dengan adanya E-LKPD peserta didik dirasa mampu membangun pengetahuan konseptual baik secara mandiri maupun terarah melalui panduan pendidik. Aplikasi berbasis web saat ini sangat populer dan relevan dengan pembelajaran, dengan memanfaatkan salah satu platform website yaitu wizer.me. Wizer.me bisa memberikan wadah kreativitas pendidik dalam mendesain E-LKPD yang menarik dengan banyak fitur pilihan pertanyaan, seperti

pertanyaan terbuka, pilihan ganda, mencari kata, mencocokkan, mengisi tabel dan bagian yang rumpang dan menggambar. Sehingga media wizer.me dapat dijadikan keterbaruan media ajar bagi pendidik dan peserta didik.

Pada struktur LKPD, judul LKPD harus relevan dengan materi, menyebutkan mata pelajaran yang relevan, mencantumkan tema atau topik pembelajaran sesuai kurikulum, mencantumkan nomor urutan pembelajaran, mencantumkan kelas dan semester, mencantumkan alokasi waktu dengan memperkirakan waktu yang dibutuhkan oleh peserta didik, mencantumkan petunjuk penggunaan LKPD dengan instruksi yang jelas dan mudah dipahami, mencantumkan kompetensi dasar (KD) dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK), mencantumkan tujuan pembelajaran, harus memiliki konsep kontekstual, interaktif dan pengembangan keterampilan. Selain itu mencantumkan informasi pendukung dengan menyajikan materi yang relevan, tugas atau aktivitas peserta didik yang bervariasi, mencantumkan alat dan bahan yang dibutuhkan untuk menyelesaikan tugas jika diperlukan, mencantumkan langkah-langkah kerja

secara jelas dan berurutan. Berdasarkan observasi, LKPD yang dibuat oleh pendidik masih belum sesuai dengan struktur LKPD. Ada beberapa diantaranya yang tidak dicantumkan dalam pembuatan LKPD, contohnya alokasi waktu.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan yang dikenal sebagai Research and Development (R&D) menggunakan model penelitian pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation).

Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Pertiwi yang terletak di Jl. Sukasari III No.4, RT.05/RW.01, Sukasari, Kec. Bogor Tim., Kota Bogor, Jawa Barat 16142. Pada peserta didik kelas IV, pemilihan tempat penelitian ini didasarkan karena Sekolah Dasar Pertiwi memiliki permasalahan tentang penggunaan LKPD yang kurang variatif.

Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2024/2025

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Validasi Ahli Media

Tabel 4.4 Revisi E-LKPD oleh Ahli Media

Sebelum Direvisi	Setelah Direvisi
	

Tabel 4.5 Hasil Validasi Kedua oleh Ahli Media

No	Pernyataan	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	E-LKPD menggunakan <i>wizer.me</i> memiliki daya tarik bagi peserta didik.					√
2.	Menempatkan kesesuaian gambar dengan materi.				√	
3.	Tulisan pada E-LKPD terbaca dengan jelas, ukuran huruf dan warna sesuai serta mudah dibaca.					√
4.	Kalimat yang digunakan dalam E-LKPD mudah dipahami oleh peserta didik.					√
5.	Menampilkan ketepatan tata letak atau penempatan gambar.				√	

6.	Kualitas dan tampilan gambar pada E-LKPD.					√
7.	Menampilkan ketepatan warna gambar serasi dan tidak menabrak pada objek lain.					√
8.	Kemudahan penggunaan E-LKPD berbasis <i>wizer.me</i>					√
9.	Jenis-jenis pertanyaan interaktif beragam dan sesuai untuk berbagai tujuan pembelajaran.					√
10.	Menunjukkan kesederhanaan dan kejelasan petunjuk.					√
Keterangan : P = Angka persentase data angket F = Jumlah skor angket yang diperoleh N = Jumlah skor maksimal Rumus : $P = \frac{F}{N} \times 100\%$ Hasil Akhir : $P = \frac{48}{50} \times 100\%$ = 96 %						

Hasil validasi kedua oleh ahli media, E-LKPD menggunakan Wizer.me memiliki daya tarik bagi peserta didik dengan skor 5 (Sangat Baik), Tulisan pada E-LKPD terbaca dengan jelas, ukuran huruf dan warna sesuai serta mudah dibaca dengan skor 5 (Sangat Baik), Kalimat yang digunakan dalam E-LKPD mudah dipahami oleh peserta didik dengan skor 5 (Sangat Baik), Kualitas dan tampilan gambar pada E-LKPD dengan skor 5 (Sangat Baik), Menampilkan ketepatan warna

gambar serasi dan tidak menabrak pada objek lain dengan skor 5 (Sangat Baik), Kemudahan penggunaan E-LKPD berbasis *wizer.me* dengan skor 5 (Sangat Baik), Jenis-jenis pertanyaan interaktif beragam dan sesuai untuk berbagai tujuan pembelajaran dengan skor 5 (Sangat Baik), Menunjukkan kesederhanaan dan kejelasan petunjuk dengan skor 5 (Sangat Baik).

Validasi Ahli Bahasa

Tabel 4.6 Revisi E-LKPD oleh Ahli Bahasa

Sebelum Direvisi	Setelah Direvisi
	

Tabel 4.7 Hasil Validasi Kedua oleh Ahli Bahasa

No	Pernyataan	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik peserta didik.					√
2.	Kalimat disusun dengan struktur yang jelas dan runtut.					√
3.	Kalimat yang digunakan sederhana dan mudah dipahami oleh peserta didik.					√
4.	Bahasa yang digunakan tidak berbelit-belit.				√	
5.	Simbol dan tanda baca digunakan secara tepat.					√

6.	Informasi yang disampaikan jelas dan tidak membingungkan.					√
7.	Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif.				√	
8.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Ejaan Yang Disempurnakan (EYD).					√
9.	Menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar.				√	
10.	Kalimat tidak menimbulkan makna ganda atau ambigu.				√	
Keterangan : P = Angka persentase data angket F = Jumlah skor angket yang diperoleh N = Jumlah skor maksimal Rumus : $P = \frac{F}{N} \times 100\%$ Hasil Akhir : $P = \frac{46}{50} \times 100\%$ = 92 %						

Hasil validasi kedua oleh ahli bahasa, Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik peserta didik dengan skor 5 (Sangat Baik), Kalimat disusun dengan struktur yang jelas dan runtut dengan skor 5 (Sangat Baik), Kalimat yang digunakan sederhana dan mudah dipahami oleh peserta didik dengan skor 5 (Sangat Baik), Simbol dan tanda baca digunakan secara tepat dengan skor 5 (Sangat Baik), Informasi yang disampaikan jelas dan tidak membingungkan dengan skor 5 (Sangat Baik), Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah

Ejaan Yang Disempurnakan (EYD) dengan skor 5 (Sangat Baik).

Validasi Ahli Materi (Dosen)

Tabel 4.8 Revisi E-LKPD oleh Ahli Materi

Sebelum Direvisi	Setelah Direvisi
	

Tabel 4.9 Hasil Validasi Kedua oleh Ahli Materi

No	Pernyataan	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Materi "Daerahku dan Kekayaan Alamnya" yang disajikan dalam E-LKPD telah sesuai dengan capaian pembelajaran.					√
2.	Konsep-konsep yang disajikan dalam materi "Daerahku dan Kekayaan Alamnya" sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik.					√
3.	Materi yang disajikan dalam E-LKPD mendorong peserta didik memahami materi terkait "Daerahku dan Kekayaan Alamnya".				√	
4.	Materi yang disajikan mendorong peserta didik untuk menganalisis hubungan antara bentang alam dan aktivitas manusia.					√

5.	Materi yang disajikan mampu melatih siswa untuk mengklasifikasi bentang alam dan kekayaan alam.					√
6.	Materi yang disajikan sesuai dengan perkembangan IPTEK.				√	
7.	Memberikan kemudahan petunjuk dalam mengerjakan lembar kegiatan.					√
8.	LKPD disusun secara sistematis dan terstruktur.					√
9.	Pertanyaan dalam E-LKPD disajikan secara jelas dan mudah dimengerti.					√
10.	Rangkaian kegiatan pada E-LKPD sesuai dengan tujuan pembelajaran.					√
Keterangan : P = Angka persentase data angket F = Jumlah skor angket yang diperoleh N = Jumlah skor maksimal Rumus : $P = \frac{F}{N} \times 100\%$ Hasil Akhir : $P = \frac{48}{50} \times 100\%$ = 96 %						

Hasil validasi kedua oleh ahli materi (dosen), Materi "Daerahku dan Kekayaan Alamnya" yang disajikan dalam E-LKPD telah sesuai dengan capaian pembelajaran dengan skor 5 (Sangat Baik), Konsep-konsep yang disajikan dalam materi "Daerahku dan Kekayaan Alamnya" sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik dengan skor 5 (Sangat Baik), Materi yang disajikan mendorong peserta

didik untuk menganalisis hubungan antara bentang alam dan aktivitas manusia dengan skor 5 (Sangat Baik), Materi yang disajikan mampu melatih siswa untuk mengklasifikasi bentang alam dan kekayaan alam dengan skor 5 (Sangat Baik), Memberikan kemudahan petunjuk dalam mengerjakan lembar kegiatan dengan skor 5 (Sangat Baik), LKPD disusun secara sistematis dan terstruktur dengan skor 5 (Sangat Baik), Pertanyaan dalam E-LKPD disajikan secara jelas dan mudah dimengerti dengan skor 5 (Sangat Baik), Rangkaian kegiatan pada E-LKPD sesuai dengan tujuan pembelajaran dengan skor 5 (Sangat Baik).

Validasi Ahli Materi (Guru)

**Tabel 4.10 Hasil Validasi Kedua
oleh Ahli Materi Guru**

No	Pernyataan	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Materi "Daerahku dan Kekayaan Alamnya" yang disajikan dalam E-LKPD telah sesuai dengan capaian pembelajaran.					√
2.	Konsep-konsep yang disajikan dalam materi "Daerahku dan Kekayaan Alamnya" sesuai dengan tingkat				√	

	pemahaman peserta didik.					
3.	Materi yang disajikan dalam E-LKPD mendorong peserta didik memahami materi terkait "Daerahku dan Kekayaan Alamnya".				√	
4.	Materi yang disajikan mendorong peserta didik untuk menganalisis hubungan antara bentang alam dan aktivitas manusia.					√
5.	Materi yang disajikan mampu melatih siswa untuk mengklasifikasi bentang alam dan kekayaan alam.				√	
6.	Materi yang disajikan sesuai dengan perkembangan IPTEK.					√
7.	Memberikan kemudahan petunjuk dalam mengerjakan lembar kegiatan.					√
8.	LKPD disusun secara sistematis dan terstruktur.				√	
9.	Pertanyaan dalam E-LKPD disajikan secara jelas dan mudah dimengerti.					√
10.	Rangkaian kegiatan pada E-LKPD sesuai dengan tujuan pembelajaran.				√	
Keterangan : P = Angka persentase data angket F = Jumlah skor angket yang diperoleh N = Jumlah skor maksimal Rumus : $P = \frac{F}{N} \times 100\%$ Hasil Akhir : $P = \frac{45}{50} \times 100\%$ = 90 %						

Hasil validasi kedua oleh ahli materi (guru), Materi "Daerahku dan Kekayaan Alamnya" yang disajikan dalam E-LKPD telah sesuai dengan capaian pembelajaran dengan skor 5 (Sangat Baik), Materi yang disajikan mendorong peserta didik untuk menganalisis hubungan antara bentang alam dan aktivitas manusia dengan skor 5 (Sangat Baik), Materi yang disajikan sesuai dengan perkembangan IPTEK dengan skor 5 (Sangat Baik), Memberikan kemudahan petunjuk dalam mengerjakan lembar kegiatan dengan skor 5 (Sangat Baik), Pertanyaan dalam E-LKPD disajikan secara jelas dan mudah dimengerti dengan skor 5 (Sangat Baik).

Setelah memperoleh hasil validasi dari keempat ahli, data yang diperoleh dari nilai rata-rata validasi selanjutnya akan dikonversikan sehingga membentuk suatu kesimpulan tentang validitas E-LKPD berdasarkan pedoman konversi ideal pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.11 Rekapitulasi Hasil Angket Validasi Ahli

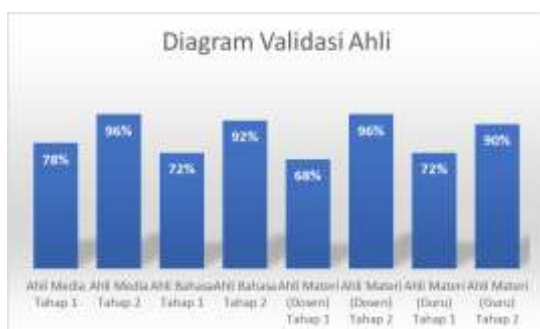
Validator	Rata – rata total validitas
Ahli Media	96 %
Ahli Bahasa	92 %
Ahli Materi (Dosen)	96 %

Ahli Materi (Guru)	90 %
Rata – rata Total	93,5 %

Tabel 4.12 Kualifikasi Tingkat Kelayakan Pesentase Rata-Rata

Validator	Penilaian E-LKPD menggunakan Wizer.me Secara Keseluruhan
Ahli Media	Sangat Layak
Ahli Bahasa	Sangat Layak
Ahli Materi	Sangat Layak

Berdasarkan tabel di atas mengenai hasil penilaian validasi oleh ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi Dosen dan Guru didapatkan rata-rata persentase sebesar 93,5% dengan kriteria “Sangat Layak” yang berarti E-LKPD menggunakan Wizer.me pada topik Daerahku dan Kekayaan Alamnya “Sangat Layak” untuk dilakukan uji coba di sekolah dasar.



Gambar 4.1 Diagram Penelitian Validasi Ahli

Pembahasan

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (research and development) yang dimana metode

penelitian ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji kelayakan dan keefektifan produk tersebut. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Menurut (Liberta Loviana Carolin et al., 2020). Pada tahap analisis (Analysis) dilakukan prapenelitian dengan melakukan observasi dan wawancara kepada guru untuk mengetahui kebutuhan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Peneliti melakukan observasi dan wawancara bersama Ibu Icha Saptarianti, S.Pd. selaku wali kelas IV B Sekolah Dasar Pertiwi. Melalui observasi dan wawancara tersebut, memperoleh informasi bahwa guru sudah pernah menggunakan LKPD interaktif namun lebih sering menggunakan LKPD cetak. Dalam kegiatan pembelajaran harus adanya variasi salah satunya yaitu dengan menggunakan E-LKPD yang digunakan oleh guru dan peserta didik sebagai sumber belajar.

E-LKPD berupa panduan kerja peserta didik untuk mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran menurut (Putriyana et

al., 2020). Sehingga dengan mengembangkan E-LKPD dapat membantu peserta didik untuk lebih antusias, aktif, kreatif agar tidak bosan dan monoton. Setelah melakukan analisis, selanjutnya adalah tahap merancang produk (Design). Ada beberapa hal yang dilakukan dalam merancang produk, yaitu menentukan materi pembelajaran, menentukan Capaian pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP). Kemudian membuat draft awal E-LKPD dengan menyiapkan uraian materi serta media ajar terkait dengan materi yang akan digunakan. Setelah itu, membuat lembar validasi ahli dan lembar angket respon peserta didik dan guru. Unsur E-LKPD pada topik Daerahku dan Kekayaan Alamnya pada kelas IV dengan meliputi CP dan TP dengan soal berbasis HOTS dan membuat peserta didik berpikir kritis.

Tahap selanjutnya yaitu tahap pengembangan (Development) draft E-LKPD yang telah dibuat kemudian di salin ke dalam Wizer.me. Wizer.me yaitu sebuah platform online yang digunakan untuk membuat beragam jenis pertanyaan yang dapat menumbuhkan interaktif dalam diri peserta didik (Zein, 2023). Salah satu fitur uniknya adalah kemampuan bagi

pendidik untuk memberikan apresiasi secara objektif kepada setiap peserta didik dalam bentuk feedback. Wizer.me juga bisa memberikan wadah kreativitas pendidik dalam mendesain E-LKPD yang menarik dengan banyak fitur pilihan pertanyaan, seperti pertanyaan terbuka, pilihan ganda, mencari kata, mencocokkan, mengisi tabel dan bagian yang rumpang dan menggambar. Selain itu pendidik dapat mencantumkan gambar atau video. Sehingga media wizer.me dapat dijadikan keterbaruan media ajar bagi pendidik dan peserta didik.

Setelah menyalin draft E-LKPD kedalam Wizer.me peneliti menambahkan video dalam pengembangan E-LKPD yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh para ahli yang mencakup ahli media, bahasa, dan materi. Setelah proses validasi, E-LKPD direvisi hingga layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Validator terdiri dari tiga dosen Universitas Pakuan dan satu guru kelas IV B Sekolah Dasar Pertiwi Kota Bogor.

Berdasarkan hasil validasi ahli, ahli media yang dilakukan oleh Bapak M. Iqbal Suriansyah, M.Kom dengan

memperoleh nilai persentase validasi pertama 78% yang menunjukkan layak, namun masih perlu beberapa perbaikan yang disarankan oleh ahli media, yakni pada bagian video materi yang dicantumkan harus video materi yang dibuat sendiri. Setelah dilakukan perbaikan dan divalidasikan kembali oleh ahli media, produk mendapatkan hasil persentase sebesar 96% yang menunjukkan produk sudah “Sangat Layak” digunakan. Hal ini sesuai dengan kriteria interpretasi kelayakan menurut (Afeni et al., 2021) karena nilai tersebut $80\% \leq P \leq 100\%$ dengan kriteia “Sangat layak.”

Validasi Bahasa dilakukan oleh Ibu Ainiyah Ekowati, M.Pd. dengan persentase hasil validasi pertama 72% yang menunjukkan produk masih banyak yang harus diperbaiki, yakni perbaikan penulisan dan tanda baca pada halaman petunjuk. Setelah dilakukan perbaikan dan divalidasikan kembali oleh ahli bahasa, produk mendapatkan hasil persentase 92% yang menunjukkan produk sudah “Sangat Layak” digunakan.

Validasi ahli Materi dilakukan oleh Ibu Suci Siti Latifah, M.Pd. yang merupakan dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pakuan. Validasi pertama memperoleh hasil

persentase sebesar 68% yang menunjukkan produk “layak” namun masih perlu beberapa perbaikan, yakni perbaiki soal-soal yang berada pada level HOTS dan cantumkan video agar peserta didik dapat berpikir kritis. Setelah dilakukan perbaikan dan divalidasi kembali oleh ahli materi, produk mendapatkan hasil persentase sebesar 96% yang menunjukkan produk sudah “Sangat Layak” digunakan.

Validasi ahli materi kedua dilakukan oleh Ibu Icha Saptarianti, S.Pd. selaku Guru kelas IV B Sekolah Dasar Pertiwi Kota Bogor. Validasi pertama memperoleh hasil persentase sebesar 72% yang menunjukkan produk “layak” namun masih perlu beberapa perbaikan, yakni sajikan materi yang membuat peserta didik berpikir kritis. Setelah dilakukan perbaikan dan divalidasi kembali oleh ahli materi produk mendapatkan hasil persentase sebesar 90% yang menunjukkan produk sudah “Sangat Layak” digunakan.

Tahap selanjutnya yaitu tahap implementasi (Implementation) Pada tahap ini produk diuji coba dan dikembangkan dalam proses pembelajaran. Setelah melalui

tahapan validasi oleh tim ahli dan ditemukan sejumlah kekurangan pada produk tersebut. Oleh karena itu, peneliti melakukan perbaikan guna meningkatkan mutu produk. Setelah perbaikan dilakukan, kemudian melaksanakan penelitian dan diuji kepada 31 siswa kelas IV B Sekolah Dasar Pertiwi Kota Bogor. Setelah peserta didik mencoba mengerjakan E-LKPD yang telah dikembangkan, kemudian peneliti membagikan lembar angket respon peserta didik dan guru mengenai E-LKPD yang telah disajikan yang masing-masing terdapat 10 pernyataan. Tujuan dari angket ini adalah untuk mengetahui tanggapan peserta didik terhadap penggunaan E-LKPD yang telah dikembangkan, serta untuk mengukur tingkat keterlibatan dan ketertarikan peserta didik selama proses penggunaan E-LKPD berlangsung.

Hasil persentase tersebut menunjukkan bahwa E-LKPD menggunakan Wizer.me pada topik Daerahku dan Kekayaan Alamnya mudah digunakan oleh peserta didik maupun guru, materi yang disajikan mudah dimengerti, sehingga dapat membantu pemahaman peserta didik, dapat menumbuhkan rasa ingin tahu, antusias hingga semangat yang luar

biasa. Dengan demikian, E-LKPD menggunakan Wizer.me dapat dikatakan “Layak dan Efektif” untuk membantu peserta didik dalam belajar.

Tahap terakhir pada tahap evaluasi (Evaluation) dilakukan dengan mengamati respon peserta didik setelah menggunakan E-LKPD yang telah dikembangkan. Berdasarkan hasil analisis terhadap angket respons peserta didik, diperoleh persentase sebesar 86% dan hasil analisis angket respon guru diperoleh persentase 88% dengan kriteria “Sangat Layak”. Hal ini sesuai dengan kriteria interpretasi kelayakan menurut (Afeni et al., 2021) nilai tersebut berada di antara $80\% \leq P \leq 100\%$ dengan kriteria “Sangat Layak. Dengan demikian, produk E-LKPD berbasis Wizer.me dinyatakan efektif dan tepat digunakan oleh peserta didik dalam mata pelajaran IPAS, khususnya pada topik Daerahku dan Kekayaan Alamnya.

Hasil penelitian ini diperkuat oleh temuan yang diperoleh dari penelitian Okta Dwi Kumalasari dan Julianto pada tahun 2021 Universitas Negeri Surabaya dengan judul Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Ilmu Pengetahuan Alam

Berbantu Website Wizer.me Materi Energi Alternatif Kelas IV Sekolah Dasar. Model penelitian pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah tahap pengembangan model ADDIE. Pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan yaitu (analysis, design, development, implementation, evaluation). Hasil penelitian pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik muatan IPA materi energi alternatif untuk kelas IV Sekolah Dasar mendapat persentase sebesar 94% dinyatakan sangat valid dari validator ahli media. Validasi materi pada LKPD mendapat presentase 93% dari ahli materi sehingga dinyatakan sangat valid.

Selanjutnya, hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Oktavia Ning Safitri dan Mulyani pada tahun 2022 Universitas Negeri Surabaya. Dengan judul Pengembangan Media Bahan Ajar E-LKPD Interaktif Menggunakan Website Wizer.Me pada Pembelajaran IPS Materi Berbagai Pekerjaan Tema 4 Kelas IV SDN Tanah Kalikedinding II. Hasil penelitian pengembangan Media Bahan Ajar E-LKPD muatan IPS materi berbagai pekerjaan untuk kelas

IV Sekolah Dasar mendapat persentase sebesar 91% dinyatakan sangat valid dari validator ahli media. Validasi materi pada E-LKPD mendapat presentase 96% dari ahli materi sehingga dinyatakan sangat valid dan E-LKPD interaktif menggunakan website Wizer.Me sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Cordellia Alfitriana Sitanggang, Fitriani Lubis (2023). Dengan Judul Pengembangan E-LKPD Interaktif Materi Teks Cerita Pendek Berbasis Website Wizer.me. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan website Wizer.me untuk E-LKPD. Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi E-LKPD memperoleh persentase skor 95% dikategorikan bahwa E-LKPD “sangat baik dan layak digunakan”. Kemudian penilaian dari validator ahli desain media mendapatkan nilai dengan persentase 94,11% dikategorikan bahwa E-LKPD “sangat baik dan layak digunakan”, selanjutnya penilaian dari guru Bahasa Indonesia mendapatkan nilai dengan persentase 92,5% dikategorikan bahwa E-LKPD “sangat baik dan layak”. Dengan demikian

dapat disimpulkan bahwa media bahan ajar E-LKPD interaktif menggunakan website wizer.me pada pembelajaran IPAS topik Daerahku dan Kekayaan Alamnya sangat praktis dan layak digunakan sebagai bahan ajar atau media pembelajaran di kelas IV SD.

Di dalam E-LKPD dapat dimuat teks, gambar, audio, video, navigasi yang dapat dikontrol siswa, dan hal-hal beragam lainnya yang tidak dapat dimuat dalam LKPD konvensional, sehingga hal ini menjadi keunggulan dari E-LKPD karena dapat mendukung proses belajar bagi setiap individu siswa dengan gaya belajar dan kecepatan berpikir yang berbeda-beda (Setiana & Nuryadi, 2022). Kelebihan E-LKPD adalah dapat menjadi sarana yang menarik minat belajar peserta didik. Untuk mengatasi kurangnya aktivitas peserta didik dalam memahami konsep diperlukan suatu tindakan yaitu dengan memberikan variasi pembelajaran yang optimal yang dapat menarik perhatian peserta didik, bersifat rekreatif, menyenangkan, serta melibatkan peserta didik secara aktif dalam kegiatan belajar (Suryaningsih & Nurlita, 2021)

E-LKPD Interaktif menggunakan Website Wizer.me sangat praktis digunakan sebagai bahan ajar atau media pembelajaran (Basrina et al., 2023). Tampilan visual E-LKPD yang dibuat dengan wizer.me menarik karena latar belakang temanya bisa dipilih, bisa menambahkan video, gambar, audio sehingga memikat peserta didik. Wizer.me juga menghemat waktu untuk pemeriksaan karena sudah ada penilaian otomatis (Kaliappen et al., 2021).

E. Kesimpulan

1. Pengembangan E-LKPD menggunakan Wizer.me pada pembelajaran IPAS dengan topik Daerahku dan Kekayaan Alamnya menggunakan model ADDIE yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. Pada tahap awal dilakukan analisis kebutuhan dengan melakukan observasi dan wawancara bersama guru kelas IV Sekolah Dasar Pertiwi terkait kegiatan pembelajaran, khususnya mengenai penggunaan LKPD. Tahap kedua yaitu membuat desain E-LKPD menggunakan Wizer.me, mencari template yang menarik untuk peserta didik. E-

LKPD yang telah dirancang kemudian divalidasi oleh empat ahli, yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi Dosen dan Guru. Persentase hasil validasi oleh keempat ahli yaitu, ahli media sebesar 96%, ahli bahasa 92%, ahli materi (dosen) sebesar 96% dan ahli materi (guru) sebesar 90%. Dengan demikian, E-LKPD menggunakan Wizer.me dinyatakan "Sangat Layak".

2. E-LKPD yang telah dinyatakan "Sangat Layak" kemudian di uji cobakan pada peserta didik di kelas IV Sekolah Dasar Pertiwi dengan jumlah 31 peserta didik. Hasil respon angket peserta didik memperoleh 86% dan hasil angket guru sebesar 88%. Dengan demikian, E-LKPD menggunakan Wizer.me pada pembelajaran IPAS dengan topik Daerahku dan Kekayaan Alamnya "Sangat Layak" digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Afeni, T., Asiyah, A., & Latipah, N. (2020). Pengembangan Modul Pembelajaran IPA Berbasis Example Non Example Materi Pemanasan Global Untuk Siswa Kelas Vii SMPN 05 Seluma.

Diksains: Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains, 1(1), 26-34.

Andini, S. P., Leksono, S. M., & Vitasari, M. (2022). Pengembangan E LKPD berbasis open ended problem tema pemanasan global untuk melatih kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VII. *PENDIPA Journal of Science Education*, 6(3), 773-782.

Anggraini, D. L., Yulianti, M., Nurfaizah, S., & Pandiangan, A. P. B. (2022). Peran guru dalam mengembangkan kurikulum merdeka. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Sosial*, 1(3), 290-298.

Carolin, L. L., Astra, I. K. B., & Suwiwa, I. G. (2020). Pengembangan media video pembelajaran dengan model addie pada materi teknik dasar tendangan pencak silat kelas vii smp negeri 4 sukasada tahun pelajaran 2019/2020. *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani Dan Olah Raga)*, 5(2), 12-18.

Dewi, R. (2023). Pembelajaran Kolaboratif dengan Teknologi Digital: Tantangan dan Peluang. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 8(1), 45 60.

Elisa, S. N., Kurnia, D., & Anwar, W. S. (2023). Pengembangan E-LKPD Menggunakan Aplikasi Wizer. Me Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Transformasi Energi Di Sekitar Kita. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 16(2), 124-132.

Fitriyah, I. M. N., & Ghofur, M. A. (2021). Pengembangan E-LKPD berbasis android dengan model pembelajaran problem based learning (PBL) untuk Meningkatkan

- Berpikir Kritis Peserta Didik. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 3(5), 1957-1970. kritis
- Gani, R. A., Windiyani, T., Hikmah, N., & Sabila, F. H. (2024, August). Pengembangan E-LKPD Berbasis Project Based Learning Berbantuan Liveworksheet Pada Pembelajaran IPA Di Siswa Sekolah Dasar. In Seminar Nasional & Prosiding Pendidikan Dasar (Vol. 1, No. 1, pp. 231-242).
- Hikmah, N., Anjaswuri, F., Zen, D. S., Destiana, D., Wijaya, A., Gani, R. A., ... & Mulyawati, Y. (2024). Pendampingan Pembuatan E-LKPD Berbasis Wizer. Me Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Guru Di SDN Dewi Sartika 2 Kota Bogor. Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara, 5(1), 453-459.
- Hotimah, H. (2020). Penerapan metode pembelajaran problem based learning dalam meningkatkan kemampuan bercerita pada siswa sekolah dasar. Jurnal edukasi, 7(2), 5-11.
- Jannah, I. K. J., & Suciptaningsih, O. A. (2023). Pengembangan E-LKPD berbasis CTL pada kurikulum merdeka muatan IPAS. JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, 6(8), 6164-6172.
- Kaliappen, N., Ismail, W. N. A., Ghani, A. B. A., & Sulisworo, D. (2021). Wizer. me and Socrative as Innovative Teaching Method Tools: Integrating TPACK and Social Learning Theory. International Journal of Evaluation and Research in Education, 10(3), 1028-1037.
- Kristyowati, R., & Purwanto, A. (2019). Pembelajaran literasi sains melalui pemanfaatan lingkungan. Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan, 9(2), 183-191.
- Kusnandi, I. (2022). Pemanfaatan Data dalam Pembelajaran: Tantangan dan Strategi. Jurnal Inovasi Pendidikan, 12(2), 102-115.
- Lismaya, L. (2019). Berpikir Kritis & PBL:(Problem Based Learning). Media Sahbat Cendekia.
- Maraditha, Y. (2024). Penerapan LKPD digital berbantuan Aplikasi Wizer.Me dalam Pembelajaran Menulis Teks Negosiasi Berorientasi Berpikir Kritis melalui Problem Based Learning pada Fase E di SMA PGRI 1 Bandung (Doctoral dissertation, FKIP UNPAS).
- Muhartini, M., Mansur, A., & Bakar, A. (2023). Pembelajaran Kontekstual dan Pembelajaran Problem Based Learning. Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan, 1(1), 66-77.
- Putri, F. (2021). Aksesibilitas Pembelajaran Jarak Jauh: Peran Teknologi dalam Pembelajaran. Jurnal Teknologi dan Pendidikan, 9(2), 85-97.
- Rayanto, Y. H., & Sugianti. (2020). Penelitian Pengembangan Model Addie dan R2D2 : Teori dan Praktek. Lembaga Academic & Research Institute.
- Sa, N., & Ismaya, E. A. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SD 5 Jurang Nailis Sa'adah, Erik Aditia Ismaya Program Studi Magister Pendidikan

- Dasar Universitas 10(September), 575–581.
- Safitri, O. N. (2022). Pengembangan Media Bahan Ajar E-LKPD Interaktif Menggunakan Website Wizer. me pada Pembelajaran IPS Materi Berbagai Pekerjaan Tema 4 Kelas IV SDN Tanah Kalikedinding II. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(1), 86-97.
- Sari, R., & Rahman, M. (2023). Umpan Balik dalam Pembelajaran: Peran dan Pentingnya. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 15(1), 67-80.
- Shaleha, U., Hairida, & Melati, H. A. (2020a). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Berbasis Literasi Sains pada Materi Pencemaran Untan Edu Chem, 1(1).
- Susanti, A., Yuliantini, N., Lorenza, S., Kurniasari, H., & Darmansyah, A. (2023). Pelatihan Pengembangan LKPD Menggunakan Aplikasi Wizer. Me Berbasis Model ASSURE untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah pada Guru Sekolah Dasar. *I-Com: Indonesian Community Journal*, 3(3), 1152-1165.
- Tifani, S. R. D., Nugraha, R. G., & Karlina, D. A. (2024). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Heyzine Flipbook pada Materi Daerahku dan Kekayaan Alamnya untuk Peserta Didik Fase B Sekolah Dasar. *Al Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(3), 1033 1045.
- Wijayanti, I., & Ekantini, A. (2023). Implementasi kurikulum merdeka pada pembelajaran IPAS MI/SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 2100-2112.
- Zahroh, D. A., & Yuliani, Y. (2021). Pengembangan e-LKPD Berbasis Literasi Sains untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik pada Materi Pertumbuhan dan Perkembangan. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 10(3), 605–616.