

**PENGEMBANGAN LKPD DIGITAL MENGGUNAKAN WEBSITE WIZER.ME  
PADA MATERI GOTONG ROYONG DI LINGKUNGAN SEKITAR**

Amelia Syifa Adawiyah<sup>1</sup>, Ratih Purnamasari<sup>2</sup>, Tatang Muhajang<sup>3</sup>  
Institusi/lembaga Penulis <sup>1</sup>PGSD Universitas Pakuan Bogor  
Institusi / lembaga Penulis <sup>2</sup>PGSD FKIP Universitas Pakuan  
Alamat e-mail : [1karramello15@gmail.com](mailto:karramello15@gmail.com) ,  
Alamat e-mail : [2ratihpurnamasari@unpak.ac.id](mailto:ratihpurnamasari@unpak.ac.id),  
Alamat e-mail : [3tatangm@unpak.ac.id](mailto:tatangm@unpak.ac.id)

**ABSTRACT**

*This study aims to develop a Digital Student Worksheet (LKPD) using the Wizer.me website on the topic of Mutual Cooperation in My Surroundings for fifth-grade students at SDN Dewi Sartika 3, Bogor City. The research used Research and Development (R&D) method with a 4-D development model: Define, Design, Develop, and Disseminate. Product validation was conducted by media, language, and material experts, and tested on 21 students. The validation results show that the developed Digital LKPD is highly feasible, with feasibility scores of 93% (media), 94% (language), and 96% (material). Student responses also indicated very high practicality, with an average score of 89%. Therefore, the Digital LKPD using Wizer.me is valid, practical, and effective to improve students' motivation and learning outcomes in Civic Education.*

*Keywords: Digital LKPD, Wizer.me, Mutual Cooperation, Research and Development.*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan mengembangkan LKPD Digital berbasis website Wizer.me pada materi Gotong Royong di Lingkungan Sekitarku untuk siswa kelas V SDN Dewi Sartika 3 Kota Bogor. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan 4-D yang mencakup tahap Define, Design, Develop, dan Disseminate. Validasi produk dilakukan oleh ahli media, bahasa, dan materi, serta diujicobakan kepada 21 peserta didik. Hasil validasi menunjukkan bahwa LKPD Digital yang dikembangkan sangat layak digunakan, dengan tingkat kelayakan mencapai 93% (media), 94% (bahasa), dan 96% (materi). Respon peserta didik juga menunjukkan kepraktisan yang sangat tinggi dengan rata-rata skor 89%. Dengan demikian, pengembangan LKPD Digital berbasis Wizer.me dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan motivasi serta hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Kata Kunci: LKPD Digital, Wizer.me, Gotong Royong, Research and Development.

## **A. Pendahuluan**

Pembelajaran adalah proses mendasar yang menghubungkan mengajar dan kegiatan belajar, dengan kedua komponen ini saling berhubungan dan tidak dapat dipisahkan. Pendidikan biasanya terjadi di tempat seperti sekolah, dengan tujuan untuk mendorong interaksi yang dinamis antara guru dan peserta didik. Peserta didik berperan sebagai agen utama dalam proses ini, dan tujuan Pendidikan adalah untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang prinsip – prinsip etika, terutama konteks Pendidikan Pancasila.

Tujuan Pendidikan Pancasila adalah untuk membentuk siswa yang memiliki sifat inklusif, hormat, dan mampu menerima keragaman dalam semua aspek kehidupan. Para peserta didik di didik untuk menjunjung tinggi nilai pengakuan dan penghargaan terhadap keragaman agama, budaya, tradisi, dan gaya hidup yang ada di masyarakat. Mereka juga dilatih untuk bekerja sama dalam proses pembelajaran, yang meningkatkan pengalaman dan pemahaman mereka satu sama lain.

Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan memainkan peran penting dalam membangun prinsip – prinsip dasar yang membentuk karakter bangsa. Pendidikan ini mengajarkan peserta didik nilai – nilai penting yang diperlukan untuk hidup berdampingan secara damai dalam masyarakat yang beragam dan mengajarkan mereka untuk menjadi warga negara yang cerdas dan

bertanggung jawab di era globalisasi. Dalam konteks Pendidikan, pendidik harus mengutamakan strategi intruksional yang bermakna dan berfokus pada peserta didik serta mengembangkan kompetensi peserta didik. Pembelajaran yang menyenangkan adalah proses belajar yang dinamis dan tidak membosankan yang bertujuan untuk meningkatkan minat peserta didik dan memfokuskan perhatian mereka. Hal ini dicapai melalui penggunaan berbagai pendekatan pengajaran yang dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Pendidik harus membuat perangkat pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan peserta didik. Perangkat pembelajaran dapat diintegrasikan dengan teknologi.

Teknologi Pendidikan sangat penting untuk penyelenggaraan Pendidikan pada umumnya dan dalam kaitannya dengan kegiatan belajar mengajar khususnya. Istilah teknologi Pendidikan mengacu pada penerapan teknologi yang mendukung pengajaran atau pembelajaran sebagai alat bantu yang meningkatkan dan memperkuat proses belajar peserta didik. Teknologi berkembang dengan cepat. Teknologi telah menjadi alat penting dalam dunia Pendidikan untuk mempermudah interaksi guru dan peserta didik dan proses pembelajaran. Guru harus memiliki kemampuan mengajar untuk memberikan pembelajaran yang bermakna, menarik, kreatif, dan inovatif. Dengan menggunakan dan memanfaatkan teknologi, guru harus

membuat pembelajaran di kelas menjadi interaktif, dirancang semenarik mungkin, dan mendorong peserta didik untuk mengembangkan kemampuan 4C (Critical Thinking, Communication, Collaboration, Creativity, Innovation).

Teknologi Pendidikan seperti aplikasi atau menggunakan software web, strategi, pengembangan, dan website itu sendiri adalah komponen yang memungkinkan perubahan kurikulum. Teknologi Pendidikan mendorong guru untuk berpikir kritis tentang proses belajar mengajar dan menganggap setiap metode mengajar sebagai hipotesis yang perlu diuji untuk keefektifan. Oleh karena itu, teknologi Pendidikan mendorong profesi guru untuk menjadi lebih baik.

Hal tersebut solusi dari hasil observasi yang dilakukan pada kelas V SDN Dewi Sartika 3 bersama guru, mengatakan bahwa penggunaan LKPD Digital belum pernah di gunakan sehingga guru menggunakan LKPD sederhana menggunakan kertas yang di foto copy. Selain itu materi yang disampaikan kepada peserta didik hanya mengacu pada buku paket saja. Terlebih lagi LKPD yang dibuat oleh guru tidak selalu diberikan, guru lebih sering memberikan penugasan secara langsung. Pada saat guru menjelaskan materi yang di ajarkan bahwa peserta didik masih ada yang kurang memperhatikan penjelasan guru, mudah bosan, tidak aktif saat pembelajaran. hal ini membuat materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru kepada peserta didik kurang di pahami oleh peserta didik. Akibatnya,

banyak peserta didik merasa jenuh dan tidak fokus, sehingga pemahaman terhadap materi Pendidikan Pancasila menjadi kurang optimal. Dan guru belum mengetahui tentang Website Wizer.me sebagai LKPD Digital untuk mendukung pembelajaran. Sehingga, peneliti perlu mengembangkan LKPD Digital berbasis Website Wizer.me di SDN Dewi Sartika 3 untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Sebuah inovasi yang memungkinkan guru menggunakan teknologi dan komunikasi dalam proses pembelajaran adalah LKPD Digital, yang juga dikenal sebagai Elektronik Lembar Kerja Siswa (E-LKPD). LKPD Digital sangat membantu proses pembelajaran terutama di sekolah dasar, dimana peserta didik harus diberikan sesuatu yang menarik perhatian dan menyenangkan sehingga mereka tidak mudah bosan. Namun, banyak guru atau sekolah yang tidak menggunakan media pembelajaran berupa LKPD Digital selama proses pembelajaran di kelas. Hal tersebut disebabkan karena masih banyak guru yang belum mengoptimalkan penggunaan teknologi.

LKPD berfungsi sebagai sumber tugas untuk berlatih dari isi materi pembelajaran yang disampaikan. Jika dilakukan dengan baik, LKPD dapat menarik perhatian peserta didik, membuat mereka lebih antusias dan membantu pembelajaran tidak monoton seperti halnya LKPD Digital berbasis Website Wizer.me.

Wizer.me adalah sebuah website lembar kerja peserta didik

online gratis dan mudah digunakan yang memungkinkan Anda membuat atau menggunakan lembar kerja multimedia interaktif dengan sistem penilaian otomatis yang hanya membutuhkan internet. Wizer.me adalah salah satu website yang memiliki semua fitur yang lengkap untuk membuat penugasan online. Dengan menggunakan Wizer.me ini, guru dapat lebih kreatif dalam membuat lembar kerja elektronik dengan berbagai jenis pertanyaan, termasuk pertanyaan terbuka, pilihan ganda, mencocokkan, mencari kata, menggambar, mengisi bagian yang rumpang, dan mengisi tabel. Website wizer.me memiliki latar belakang tema yang menarik sehingga peserta didik dapat tetap fokus pada pembelajaran. Wizer.me juga memudahkan guru untuk menambahkan gambar, video, dan audio ke lembar kerja interaktif sehingga peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan gaya belajar visual dan auditori.

Salah satu keunggulan wizer.me adalah kemampuannya dalam membuat Lembar Kerja Peserta Didik Digital sifatnya interaktif dan terdiri dari multimedia mulai dari tahap pemahaman materi, penyelesaian tugas, dan pengumpulan tugas. Sedangkan salah satu kekurangan wizer.me adalah pengguna harus membayar untuk dapat mengakses fitur-fitur premiumnya.

Sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Okta dan Julianto (2021) dengan judul "Pengembangan LKPD Mata Pelajaran IPA Berbasis Website Wizer.me pada Materi Energi

Alternatif untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar", dengan hasil penelitian dan pengembangan E-LKPD dinyatakan valid dan praktis untuk dijadikan salah satu bahan ajar untuk pembelajaran peserta didik kelas IV.

## **B. Metode Penelitian**

### **Metode Penelitian**

Dalam pelaksanaan penelitian ini, peneliti menggunakan metode pengembangan **Research and Development (R&D)**, yaitu suatu proses atau serangkaian langkah yang bertujuan untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada.

### **Tempat Penelitian**

Penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan pada kelas V di SDN Dewi Sartika 3 Bogor yang beralamat di JL. Re.Martadinata No.7, RT.03/RW.03, Cibogor, Kecamatan Bogor Tengah, Kota Bogor, Jawa Barat 16124.

### **Waktu Penelitian**

Waktu pelaksanaan penelitian akan dilakukan pada semester ganjil tahun 2025.

### **Populasi**

Populasi dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas V SDN Dewi Sartika 3 Kota Bogor.

### **Sampel**

Sampel dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas V yang terdiri 21 peserta didik SDN Dewi Sartika 3 Kota Bogor.

### C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

#### Validasi Ahli Media

**Tabel 4.1 Perbaikan Validasi  
Pertama Ahli Media**

| Sebelum Revisi                                                                    | Sesudah Revisi                                                                    |
|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|
| Menambahkan suara                                                                 |                                                                                   |
|  |  |

**Tabel 4.2 Hasil Validasi Pertama  
Ahli Media**

| No                       | Pertanyaan                                                                      | Nilai      |
|--------------------------|---------------------------------------------------------------------------------|------------|
| 1                        | Pengoprasian LKPD-D mudah digunakan.                                            | 5          |
| 2                        | Desain cover dan isi terlihat menarik.                                          | 5          |
| 3                        | Tampilan LKPD-D mulai dari gambar, video terlihat menarik.                      | 4          |
| 4                        | Ukuran dan komposisi warna pada huruf sesuai.                                   | 5          |
| 5                        | Ukuran dan jenis huruf pada LKPD-D dapat dibaca dengan jelas.                   | 5          |
| 6                        | Pemilihan bentuk dan warna antar elemen sesuai.                                 | 5          |
| 7                        | LKPD-D menumbuhkan kegiatan interaktif ketika digunakan pada saat pembelajaran. | 5          |
| 8                        | LKPD-D dapat diakses di laptop, hp dan tablet.                                  | 5          |
| 9                        | Kejelasan petunjuk penggunaan LKPD-D.                                           | 5          |
| 10                       | Fitur-fitur dalam LKPD-D dapat diakses dengan mudah.                            | 5          |
| Total penilaian          |                                                                                 | 49         |
| Skor maksimal            |                                                                                 | 50         |
| Persentase               |                                                                                 | X          |
| Rata-rata total validasi |                                                                                 | 100<br>98% |

$$\text{Persentase skor} = \frac{49}{50} \times 100\% = 98\%$$

**Tabel 4.3 Hasil Validasi Kedua Ahlli  
Media**

| No | Pertanyaan                           | Nilai |
|----|--------------------------------------|-------|
| 1  | Pengoprasian LKPD-D mudah digunakan. | 5     |

|                          |                                                                                 |       |
|--------------------------|---------------------------------------------------------------------------------|-------|
| 2                        | Desain cover dan isi terlihat menarik.                                          | 5     |
| 3                        | Tampilan LKPD-D mulai dari gambar, video terlihat menarik.                      | 5     |
| 4                        | Ukuran dan komposisi warna pada huruf sesuai.                                   | 5     |
| 5                        | Ukuran dan jenis huruf pada LKPD-D dapat dibaca dengan jelas.                   | 5     |
| 6                        | Pemilihan bentuk dan warna antar elemen sesuai.                                 | 5     |
| 7                        | LKPD-D menumbuhkan kegiatan interaktif ketika digunakan pada saat pembelajaran. | 5     |
| 8                        | LKPD-D dapat diakses di laptop, hp, dan tablet.                                 | 5     |
| 9                        | Kejelasan petunjuk penggunaan LKPD-D.                                           | 5     |
| 10                       | Fitur-fitur dalam LKPD-D dapat diakses dengan mudah.                            | 5     |
| Total penilaian          |                                                                                 | 50    |
| Skor maksimal            |                                                                                 | 50    |
| Persentase               |                                                                                 | X 100 |
| Rata-rata total validasi |                                                                                 |       |

$$\text{Persentase skor} = \frac{50}{50} \times 100\% = 100\%$$

Tabel di atas menunjukkan hasil validasi kedua yang telah dilakukan oleh ahli media bahwa dalam penilaiannya mendapatkan persentase 100% dengan kriteria layak digunakan tanpa revisi. Maka dapat disimpulkan bahwa LKPD-D menggunakan *website wizer.me* layak untuk diujicoba.

#### Validasi Ahli Bahasa

**Tabel 4.4 Hasil Perbaikan Pertama  
Ahli Bahasa**

| Sebelum Revisi                                                                            | Sesudah Revisi |
|-------------------------------------------------------------------------------------------|----------------|
| Perbaiki kesalahan dalam menggunakan angka dan perbaiki kesalahan dalam penulisan kalimat |                |



Perbaiki tanda baca



Perbaiki penulisan huruf kapital



Perbaiki penulisan huruf kapital dan tanda baca



Perbaiki penulisan huruf kapital dan tanda baca



Perbaiki penulisan kalimat dan tanda baca



**Tabel 4.5 Hasil Validasi Pertama Ahli Bahasa**

| No                       | Pertanyaan                                                                                        | Nilai |
|--------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|
| 1                        | Informasi pada materi disampaikan dengan jelas.                                                   | 5     |
| 2                        | Kalimat digunakan dengan Bahasa yang sederhana.                                                   | 4     |
| 3                        | Kalimat yang digunakan mudah dipahami peserta didik.                                              | 4     |
| 4                        | Penggunaan kalimat sesuai denga isi materi.                                                       | 5     |
| 5                        | Penggunaan Bahasa sesuai dengan karakteristik peserta didik.                                      | 5     |
| 6                        | Penggunaan Bahasa menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik.                                      | 4     |
| 7                        | Penggunaan Bahasa yang menumbuhkan rasa senang, semangat peserta didik ketika mengerjakan LKPD-D. | 4     |
| 8                        | Ketepatan penggunaan pada ejaan.                                                                  | 4     |
| 9                        | Kesesuaian pada penggunaan symbol dan tanda baca.                                                 | 4     |
| 10                       | Kebakuan ejaan dan istilah yang digunakan.                                                        | 4     |
| Total penilaian          |                                                                                                   | 43    |
| Skor maksimal            |                                                                                                   | 50    |
| Persentase               |                                                                                                   | X     |
| Rata-rata total validasi |                                                                                                   | 100   |
|                          |                                                                                                   | 86%   |

$$\text{Persentase skor} = \frac{43}{50} \times 100\% = 86\%$$

**Tabel 4.6 Hasil Validasi Kedua Ahli Bahasa**

| No | Pertanyaan | Nilai |
|----|------------|-------|
|----|------------|-------|

|                          |                                                                                                   |     |
|--------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| 1                        | Informasi pada materi disampaikan dengan jelas.                                                   | 5   |
| 2                        | Kalimat digunakan dengan Bahasa yang sederhana.                                                   | 5   |
| 3                        | Kalimat yang digunakan mudah dipahami peserta didik.                                              | 5   |
| 4                        | Penggunaan kalimat sesuai denga isi materi.                                                       | 5   |
| 5                        | Penggunaan Bahasa sesuai dengan karakteristik peserta didik.                                      | 5   |
| 6                        | Penggunaan Bahasa menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik.                                      | 5   |
| 7                        | Penggunaan Bahasa yang menumbuhkan rasa senang, semangat peserta didik ketika mengerjakan LKPD-D. | 5   |
| 8                        | Ketepatan penggunaan pada ejaan.                                                                  | 5   |
| 9                        | Kesesuaian pada penggunaan symbol dan tanda baca.                                                 | 5   |
| 10                       | Kebakuan ejaan dan istilah yang digunakan.                                                        | 4   |
| Total penilaian          |                                                                                                   | 49  |
| Skor maksimal            |                                                                                                   | 50  |
| Persentase               |                                                                                                   | X   |
| Rata-rata total validasi |                                                                                                   | 100 |
|                          |                                                                                                   | 98% |

$$\text{Persentase skor} = \frac{49}{50} \times 100\% = 98\%$$

Tabel di atas menunjukkan hasil validasi kedua yang telah dilakukan oleh ahli Bahasa bahwa dalam penilaiannya mendapatkan persentase 98% dengan kriteria layak digunakan tanpa revisi. Maka dapat disampaikan bahwa LKPD-D menggunakan *website wizer.me* layak untuk diujicobakan.

#### **Validasi Ahli Materi Dosen**

Validasi ahli materi dilakukan oleh dosen Universitas Pakuan Bernama Mira Mirawati, M.Pd. Aspek yang dinilai oleh validator ahli materi adalah *self instructional* (pembelajaran mandiri), *adaptive* (adaptif), dan *user friendly* (mudah digunakan). Berikut saran perbaikan dari ahli materi dosen.

**Tabel 4.7 Hasil Perbaikan Pertama Ahli Materi Dosen**

| Sebelum Revisi                                                                      | Sesudah Revisi                                                                       |
|-------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|
| Menambahkan ATP dan TP                                                              |                                                                                      |
|   |   |
| Memperbaiki pertanyaan                                                              |                                                                                      |
|  |  |



**Tabel 4. 1 Hasil Validasi Pertama Ahli Materi Dosen**

| No                            | Pertanyaan                                                               | Nilai    |
|-------------------------------|--------------------------------------------------------------------------|----------|
| 1                             | Kesesuaian materi dengan ATP.                                            | 3        |
| 2                             | Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas.                             | 3        |
| 3                             | Contoh dan ilustrasi mendukung kejelasan penempatan materi pembelajaran. | 3        |
| 4                             | Penyusunan materi pembelajaran runtut atau sistematis.                   | 3        |
| 5                             | Seluruh materi unit pembelajaran termuat dalam LKPD-D.                   | 4        |
| 6                             | Kesesuaian topik dengan materi yang disajikan dalam LKPD-D.              | 4        |
| 7                             | LKPD-D dapat digunakan untuk kapanpun dan dimanapun.                     | 4        |
| 8                             | Gambar yang disajikan sesuai dengan materi.                              | 4        |
| 9                             | Bahasa yang mudah dipahami.                                              | 3        |
| 10                            | Kebenaran dan ketepatan kosa kata.                                       | 3        |
| Total penilaian Skor maksimal |                                                                          | 34<br>50 |

|                                     |                 |
|-------------------------------------|-----------------|
| Persentase Rata-rata total validasi | X<br>100<br>68% |
|-------------------------------------|-----------------|

$$\text{Persentase skor} = \frac{34}{50} \times 100\% = 68\%$$

**Tabel 4. 2 Hasil Validasi Kedua Ahli Materi Dosen**

| No                                  | Pertanyaan                                                               | Nilai           |
|-------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------|-----------------|
| 1                                   | Kesesuaian materi dengan ATP.                                            | 5               |
| 2                                   | Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas.                             | 5               |
| 3                                   | Contoh dan ilustrasi mendukung kejelasan penempatan materi pembelajaran. | 4               |
| 4                                   | Penyusunan materi pembelajaran runtut atau sistematis.                   | 4               |
| 5                                   | Seluruh materi unit pembelajaran termuat dalam LKPD-D.                   | 5               |
| 6                                   | Kesesuaian topik dengan materi yang disajikan dalam LKPD-D.              | 5               |
| 7                                   | LKPD-D dapat digunakan untuk kapanpun dan dimanapun.                     | 4               |
| 8                                   | Gambar yang disajikan sesuai dengan materi.                              | 5               |
| 9                                   | Bahasa yang mudah dipahami.                                              | 4               |
| 10                                  | Kebenaran dan ketepatan kosa kata.                                       | 4               |
| Total penilaian Skor maksimal       |                                                                          | 45<br>50        |
| Persentase Rata-rata total validasi |                                                                          | X<br>100<br>90% |

$$\text{Persentase skor} = \frac{45}{50} \times 100\% = 90\%$$

**Tabel 4.9 Hasil Validasi Kedua Ahli Materi Dosen**

| No | Pertanyaan                                   | Nilai |
|----|----------------------------------------------|-------|
| 1  | Kesesuaian materi dengan ATP.                | 5     |
| 2  | Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas. | 5     |
| 3  | Contoh dan ilustrasi mendukung kejelasan     | 4     |

|                               |                                                             |       |
|-------------------------------|-------------------------------------------------------------|-------|
|                               | penempatan materi pembelajaran.                             |       |
| 4                             | Penyusunan materi pembelajaran runtut atau sistematis.      | 4     |
| 5                             | Seluruh materi unit pembelajaran termuat dalam LKPD-D.      | 5     |
| 6                             | Kesesuaian topik dengan materi yang disajikan dalam LKPD-D. | 5     |
| 7                             | LKPD-D dapat digunakan untuk kapanpun dan dimanapun.        | 4     |
| 8                             | Gambar yang disajikan sesuai dengan materi.                 | 5     |
| 9                             | Bahasa yang mudah dipahami.                                 | 4     |
| 10                            | Kebenaran dan ketepatan kosa kata.                          | 4     |
| Total penilaian Skor maksimal |                                                             | 45    |
| Persentase                    |                                                             | 50    |
| Rata-rata total validasi      |                                                             | X 100 |
|                               |                                                             | 90%   |

$$\text{Persentase skor} = \frac{45}{50} \times 100\% = 90\%$$

#### Validasi Ahli Materi Guru

**Tabel 4.10 Perbaikan Pertama Ahli**

##### Materi Guru

| Sebelum Revisi                                                                      | Sesudah Revisi                                                                      |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
| Menambahkan bobot soal                                                              |                                                                                     |
|  |  |

**Tabel 4. 3 Hasil Validasi Pertama Ahli Materi Guru**

| No | Pertanyaan                                   | Nilai |
|----|----------------------------------------------|-------|
| 1  | Kesesuaian materi dengan ATP.                | 5     |
| 2  | Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas. | 5     |
| 3  | Contoh dan ilustrasi mendukung kejelasan     | 4     |

|                               |                                                             |       |
|-------------------------------|-------------------------------------------------------------|-------|
|                               | penempatan materi pembelajaran.                             |       |
| 4                             | Penyusunan materi pembelajaran runtut atau sistematis.      | 4     |
| 5                             | Seluruh materi unit pembelajaran termuat dalam LKPD-D.      | 4     |
| 6                             | Kesesuaian topik dengan materi yang disajikan dalam LKPD-D. | 5     |
| 7                             | LKPD-D dapat digunakan untuk kapanpun dan dimanapun.        | 4     |
| 8                             | Gambar yang disajikan sesuai dengan materi.                 | 5     |
| 9                             | Bahasa yang mudah dipahami.                                 | 4     |
| 10                            | Kebenaran dan ketepatan kosa kata.                          | 4     |
| Total penilaian Skor maksimal |                                                             | 44    |
| Persentase                    |                                                             | 50    |
| Rata-rata total validasi      |                                                             | X 100 |
|                               |                                                             | 88%   |

$$\text{Persentase skor} = \frac{44}{50} \times 100\% = 88\%$$

**Tabel 4.12 Hasil Validasi Kedua Ahli Materi Guru**

| No | Pertanyaan                                                               | Nilai |
|----|--------------------------------------------------------------------------|-------|
| 1  | Kesesuaian materi dengan ATP.                                            | 5     |
| 2  | Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas.                             | 5     |
| 3  | Contoh dan ilustrasi mendukung kejelasan penempatan materi pembelajaran. | 4     |
| 4  | Penyusunan materi pembelajaran runtut atau sistematis.                   | 4     |
| 5  | Seluruh materi unit pembelajaran termuat dalam LKPD-D.                   | 5     |
| 6  | Kesesuaian topik dengan materi yang disajikan dalam LKPD-D.              | 5     |
| 7  | LKPD-D dapat digunakan untuk kapanpun dan dimanapun.                     | 4     |
| 8  | Gambar yang disajikan sesuai dengan materi.                              | 5     |
| 9  | Bahasa yang mudah dipahami.                                              | 4     |

|                          |                                    |              |
|--------------------------|------------------------------------|--------------|
| 10                       | Kebenaran dan ketepatan kosa kata. | 4            |
| Total penilaian          |                                    | 45           |
| Skor maksimal            |                                    | 50           |
| Persentase               |                                    | $\times 100$ |
| Rata-rata total validasi |                                    | 90%          |

$$\text{Persentase skor} = \frac{45}{50} \times 100\% = 90\%$$

Tabel di atas menunjukkan hasil validasi kedua yang telah dilakukan oleh ahli materi guru menyatakan bahwa dalam penilaian LKPD-D mendapatkan persentase 90% dengan kriteria layak. Maka dapat disimpulkan bahwa LKPD-D menggunakan *website wizer.me* layak untuk diujicoba.

Setelah mendapatkan penilaian dari para ahli, kemudian data diperoleh dari hasil nilai rata-rata validitas dikonversikan untuk mengetahui kesimpulan dari produk pengembangan LKPD-D menggunakan *website wizer.me* materi gotong royong di lingkungan sekitar berdasarkan pedoman kriteria tingkat kelayakan yang terlampir pada tabel sebagai berikut.

**Tabel 4.13 Kriteria Tingkat Kelayakan Berdasarkan Persentase Rata-rata**

| N o | Persentase | Kriteria           | Keterangan                               |
|-----|------------|--------------------|------------------------------------------|
| 1   | 0% - 20%   | Sangat tidak layak | Sangat tidak Valid/harus revisi total.   |
| 2   | 21% - 40%  | Tidak layak        | Tidak valid/banyak direvisi total.       |
| 3   | 41% - 60%  | Kurang layak       | Kurang valid/cukup banyak yang direvisi. |
| 4   | 61% - 80%  | Layak              | Valid/layak/direvisi seperlunya.         |
| 5   | 81% - 100% | Sangat layak       | Sangat valid/layak/tidak direvisi        |

Berdasarkan pedoman kriteria di atas maka dapat dilihat kesimpulan dari nilai-nilai validitas yang sudah dilakukan. Berikut tabel nilai rata-rata total validitas dan kriteria pada LKPD-D menggunakan *website wizer.me*.

**Tabel 4.14 Nilai Rata-rata Total Validasi Setelah Revisi**

| Validator         | Nilai Rata-rata Total Validitas | Kriteria LKPD-D Menggunakan <i>Website Wizer.me</i> |
|-------------------|---------------------------------|-----------------------------------------------------|
| Ahli Media        | 100%                            | Valid/layak/tidak revisi.                           |
| Ahli Bahasa       | 98%                             | Valid/sangat layak/tidak revisi.                    |
| Ahli Materi Dosen | 90%                             | Valid/sangat layak/tidak revisi.                    |
| Ahli Materi Guru  | 90%                             | Valid/layak/tidak revisi.                           |
| Rata-rata Total   | 94,5%                           |                                                     |

## E. Kesimpulan

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil penelitian yang telah dilaksanakan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan LKPD-D menggunakan *website wizer.me* pada materi gotong royong di lingkungan sekitar dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dan antusias dalam memahami materi pembelajaran kelas V SDN Dewi Sartika 3. Berikut kesimpulan dari pengembangan dan kelayakan LKPD-D menggunakan *website wizer.me* pada materi gotong royong di lingkungan sekitar.

1. Pengembangan LKPD-D menggunakan *website wizer.me* ini menggunakan model 4D

(Define, Design, Development, Dessiminate) akan tetapi peneliti hanya menggunakan model tersebut sampai tahap pengembangan (Development). Pada tahap perancangan (Design) peneliti mulai merancang produk yang akan dikembangkan, dan pada tahap pengembangan (Development) peneliti melakukan uji validitas oleh para ahli dan uji coba terbatas yang dilakukan pada peserta didik kelas V SDN Dewi Sartika 3.

Hasil kelayakan LKPD-D menggunakan website wizer.me pada materi gotong royong di lingkungan sekitar dilihat dari penilaian uji validasi dan angket respon peserta didik. Hasil dari validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 100% dengan kriteria produk sangat layak untuk digunakan, hasil validasi ahli Bahasa memperoleh persentase sebesar 98% dengan kriteria produk sangat layak untuk digunakan, hasil validasi ahli materi dosen memperoleh persentase sebesar 90% dengan kriteria sangat layak untuk digunakan, dan hasil validasi ahli materi guru memperoleh persentase 90% dengan kriteria sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. kemudian berdasarkan hasil angket respon peserta didik kelas V SDN Dewi Sartika 3 sebanyak 21 orang mendapatkan persentase sebesar 83% dengan kriteria sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Maka dapat disimpulkan bahwa LKPD-D menggunakan website wizer.me ini dinyatakan valid atau layak digunakan peserta didik dalam

pembelajaran materi gotong royong di lingkungan sekitar.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Agustin, R. N. (2024). Pengaruh Media E-LKPD Pada Materi Pelajaran Bahasa Indonesia Terhadap Kemampuan Literasi Membaca Siswa Kelas IV Tasik Malaya. 13.
- Agustina, N., Citra, D. H., Purnama, W., Nisa, C., & Kurnia, A. R. (2022). Implementasi Algoritma Naive Bayes untuk Analisis Sentimen Ulasan Shopee pada Google Play Store. *MALCOM: Indonesian Journal of Machine Learning and Computer Science*, 2(1), 47–54. <https://doi.org/10.57152/malcom.v2i1.195>
- Akbar, N. M., Satriawati, G., Studi, P., Matematika, P., Islam, U., Syarif, N., & Jakarta, H. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi wolfram mathematica pada materi fungsi dan permodelannya. 89–104.
- Andayani, F., & Lathifah, A. N. (2019). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SMP dalam Menyelesaikan Soal Pada Materi Aritmatika Sosial. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 1–10. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v3i1.78>
- Anwar, R. N. (2022). Pelatihan Implementasi Kurikulum Merdeka pada Guru di Lembaga Paud Se-Kecamatan Madiun. *Communaautaire: Journal of Community Service*, 1(1), 21–29. <https://doi.org/10.61987/comm>

- unautaire.v1i1.7
- Aprilia, I., Triwahyudianto, & Suwito. (2023). Pengembangan E-LKPD Berbasis Website Wizer.me Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V SDN 1 Genengan. *Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*, 7(1), 252–258.  
<https://conference.unikama.ac.id/artikel/>
- Apriliyani, S. W., & Mulyatna, F. (2021). Flipbook E-Lkpd dengan Pendekatan Etnomatematika pada Materi Teorema Phytagoras. *Jurnal Sinasis: Seminar Nasional Sains*, 2(1), 491–500.  
<http://www.proceeding.unindra.ac.id/index.php/sinasis/article/view/5389>
- Arkadiantika, I., Ramansyah, W., Effindi, M. A., & Dellia, P. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Virtual Reality Pada Materi Pengenalan Termination Dan Splicing Fiber Optic. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(1), 29.  
<https://doi.org/10.24269/dpp.v0i0.2298>
- Ayu, I. G., Apriliani, D., & Sobri, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Keanekaragaman Budaya Sasambo Pada Muatan Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. 8, 1522–1533.
- Basrina, Y., Afriansih, N., & Febriani, T. (2023). Pengembangan Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Wizer . Me pada Mata Pelajaran IPS di MTs Darussalam Aryojeding. 8(1), 31–38.
- Danaryanti, A., Matematika, P., & Keguruan, F. (2021). Pengembangan LKPD Elektronik Berbasis HOTS Menggunakan Quizizz. 1, 36–43.
- Dewi, N. A., Purnamasari, R., & Karmila, N. (2023). Pengembangan Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) Interaktif Menggunakan Wizer.Me Pada Pembelajaran IPS. 09, 2562–2575.
- Elisa, S. N., Kurnia, D., & Anwar, W. S. (2024). Pengembangan E-LKPD Menggunakan Aplikasi Wizer . Me Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Transformasi Energi Di Sekitar Kita. 16(2), 124–132.
- Erawati, N. K. (2023). Pelatihan pemanfaatan website wizer.me. 4(2), 125–134.
- Fatimah, M. N., Sukmanasa, E., & Mulyawati, Y. (2024). Pengembangan E-LKPD Interaktif Berbasis Website Wizer.Me Pada Materi Sebab-Akibat. *Pendas:Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 7856–7875.
- Fauzi, A., Rahmatih, A. N., Indraswati, D., & Sobri, M. (2021). Pengertian E-LKPD. 2(3), 232–240.
- Febrina, D. S., Biologi, P., Matematika, F., Alam, P., Surabaya, U. N., Biologi, P., Matematika, F., Alam, P., & Surabaya, U. N. (2024). Validitas E-LKPD berbasis guided inquiry pada materi sistem ekskresi untuk melatih keterampilan berpikir kritis peserta didik Validity of Electronic Student Worksheet Based on Guided Inquiry on Excretion System Material to Train Critical Thinking S. 13(2),

- 481–489.
- Fitriyani, P. &. (2021). Kelebihan E-LKPD berbasis wizer.me pada mata pelajaran pendidikan pancasila.
- Fitriyani, P. &. (2023). Kelebihan dan kekurangan E-LKPD berbasis website wizer.me.
- Indah diah et al. (2021). Melalui sosialisasi pentingnya empati dan rasa warga masyarakat Indonesia biasa dikenal dengan masyarakat. 18(2), 197–209.
- Indraswati, D., Sobri, M., Rahmatih, A. N., Fauzi, A., & Amrullah, L. W. Z. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Interaktif Menggunakan Aplikasi Classpoint Untuk Mengoptimalkan Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Interaktif: Warta Pengabdian Pendidikan*, 3(2), 74–81. <https://doi.org/10.29303/interaktif.v3i2.96>
- Indrawati, R. T., Putri, F. T., Rochmatika, R. A., & Prawibowo, H. (2021). Peningkatan Kapasitas Produksi melalui Rancang Bangun Mesin Semi Otomatis Pemotong Adonan Kerupuk Ragil Tri Indrawati dkk / *Jurnal Rekayasa Mesin*. 16(3), 437–446.
- Juwita Juwita, Nuraeni Nuraeni, & Munirah Munirah. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa. *Journal Innovation In Education*, 2(1), 145–150. <https://doi.org/10.59841/inoved.v2i1.875>
- Kaliappen, N., I. dkk. (2024). Pengembangan elektronik lembar kerja peserta didik. 5, 57–68.
- Kopniak, N. B. (2024). Pengembangan e-lkpd menggunakan aplikasi. 09(September).
- Lathifah, M. F., & Hidayati, B. N. (2021). Efektifitas LKPD Elektronik sebagai Media Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19 untuk Guru di YPI Bidayatul Hidayah Ampenan. 0–5.
- Mawati, A. T., & Arifudin, O. (2023). Dampak pergantian kurikulum pendidikan terhadap peserta didik sekolah dasar. 1(1), 69–82.
- Nabilla, N., Edy, S., Khikmiyah, F., Gresik, U. M., Gresik, K., & Timur, J. (2022). Pengembangan E-LKPD matematika interaktif. 5(6), 1581–1594. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v5i6.1581-1594>
- Okpatrioka Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Okta, M. (2020). 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 Oktavia Ning Safitri PGSD FIP UNESA ( oktavia.18212@mhs.unesa.ac.id ) Mulyani PGSD FI. 4.
- Okta, S. &. (2019). Pengembangan E-LKPD Menggunakan Aplikasi Wizer.me Pada Materi Pelajaran Pancasila. 1–8.
- Pembelajaran, M., Sd, D. I., &

- Mataram, N. (2022). Pelatihan Pembuatan Worksheet Interaktif Dengan Wizer.me Untuk Mengoptimalkan Pembelajaran Di SD Negeri 26 MATARAM. 4(2), 118–124. <https://doi.org/10.29303/jwd.v4i2.189>
- Permadani, A. (2019). Pengemban E-LKPD Berbasih Wizer.me Materi Pancasila. 43–53.
- Prasetya, C., Maisarah, Tanjung, R. A., & Faradilla, M. (2024). Pengembangan lkpd interaktif berbantuan. 12(1), 46–59.
- Prasetya, C., Meysari, I., Geubrina, G., Sari, C. K., Guru, P., Dasar, S., Samudra, U., Kimia, P., Samudra, U., Inggris, P. B., & Samudra, U. (2024). PARTA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Pelatihan Penyusunan E-LKPD Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila terintegrasi Wizer . Me di Sekolah Dasar Pendahuluan. 5, 122–133.
- Pratama, N. A. (2020). Pengetahuan dan Perilaku Masyarakat Memaknai Social Distancing. 2(1), 1–10.
- Pristiwanti, D., Hendrayana, A., & Nulhakin, L. (2024). Pengembangan E-LKPD Berbasis Kearifan Lokal Motif Batik Kota Serang dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru, 9(3), 1850–1856. <https://doi.org/10.51169/idegur u.v9i3.1352>
- Rafli dkk, M. (2022). Aktualisasi Nilai-Nilai Sila Ke-5 Pancasila Melalui Kegiatan Gotong Royong di Lingkungan Masyarakat. Jurnal Inovasi Penelitian, 3(1), 4455–4462.
- Rathomi, A. (2023). Strategi guru agama islam dalam di sekolah luar biasa negeri sambas. 1(3), 571–583.
- Rina Amelia, Slamet Triyadi, U. M. (2023). Pengembangan E-LKPD Interaktif Berbasis Wizer.me Pada Tema 9 Subtema 1 Pembelajaran 3. Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, 9(23), 656–664.
- Saputri, W. (2025). Pengembangan E-LKPD Berbasis Canva dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Elemen Nilai-Nilai Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar. 10(1), 333–341.
- Sari, F. N. (2020). Elektronik teks cerita pendek berbasis wizer.me. 83–98.
- Sihombing, B. (2024). Model Pengembangan 4D ( Define , Design , Develop , dan Disseminate ) dalam Pembelajaran Pendidikan Islam. 4, 11–19.
- Suryandari, Y., Hendrayan, A., Hariyadi, S. R., Si, S., Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2023). Pengembangan Evaluasi Berbasis Wizer.me Pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. 08, 700–707.
- Suryaningsih & Nurlita, 2021:1259. (n.d.). Pengembangan E-LKPD Berbasis Canva dalam pembelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar.
- Suryaningsih, S., & Nurlita, R. (2021). Pentingnya Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Inovatif dalam Proses Pembelajaran Abad 21. Jurnal Pendidikan Indonesia, 2(7), 1256–1268. <https://doi.org/10.36418/japend i.v2i7.233>
- Syafira, P., Novaliza, S., Sulistianingsih, R., Restaryy, T. I., & Lasha, V. (2024). Evaluasi

- Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Sekolah Dasar  
Evaluation of the Use of Interactive Learning Media in Increasing Students' Interest in Learning in Elementary Schools. 76.
- Trisani, B., Rohana, S., Intiana, H., & Sobri, M. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Big Book Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *Journal of Classroom Action Research*, 5(3).
- Triyani, R., Pamungkas, A. S., Anwar, C., Firdos, H., Matematika, P., Sultan, U., Tirtayasa, A., & Berdiferensiasi, P. (2024). Pengembangan e-lkpd matematika berbasis liveworksheet dalam menunjang pembelajaran berdiferensiasi pada siswa smp. 13(1), 34–52.
- Wika, A., Harmawati, Y., & Pd, M. (2021). Pendidikan Pancasila sebagai pendidikan multikultural. 9(1), 51–57.
- Wimudi, M., Rahmatika, H., & Info, A. (2022). Pengembangan E - LKPD bernuansa esq ( emotional spiritual quotiiet ) pada materi protista. VIII(li), 78–90.