

**PENGEMBANGAN E-LKPD INTERAKTIF BERBASIS
WIZER.ME PADA TEMA 9 SUBTEMA 1 PEMBELAJARAN 3**

Pendekatan *Research and Development* (R&D)
Pada Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar Negeri Bantarkemang 1
Kota Bogor Semester Genap Tahun Pelajaran 2022/2023

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Mengikuti Ujian Sarjana Pendidikan



Oleh

Finka Oktaviani

037119102

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS PAKUAN

BOGOR

2023

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

**PENGEMBANGAN E-LKPD INTERAKTIF BERBASIS WIZER.ME
PADA TEMA 9 SUBTEMA 1 PEMBELAJARAN 3**

Pendekatan *Research and Development* (R&D)
Pada Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar Negeri Bantarkemang 1
Kota Bogor Semester Genap Tahun Pelajaran 2022/2023

Finka Oktaviani (037119102)

Menyetujui:

Pembimbing Utama,



Yuli Mulyawati, M.Pd.
NIK. 1.0212009578

Pembimbing Pendamping,



Lufty Hari Susanto, M.Pd.
NIK. 1.0116001682

Mengetahui:

Dekan,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Pakuan



Dr. Eka Suhardi, M.Si.
NIK. 1.0694021205

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

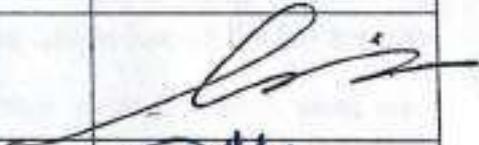


Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd.
NIK. 1.0410012510

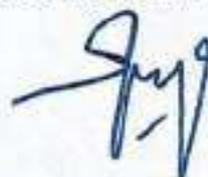
BUKTI PENGESAHAN
TELAH DISIDANGKAN DAN DINYATAKAN LULUS

Pada hari Senin, tanggal 19 Juni 2023

Nama : Finka Oktaviani
NPM : 037119102
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

| No | Nama Penguji | Tanda Tangan |
|----|---------------------------|---|
| 1. | Fitri Siti Sundari, M.Pd. |  |
| 2. | Dr. Lina Novita, M.Pd. |  |
| 3. | Lufty Hari Susanto, M.Pd. |  |

Ketua Program Studi,
Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,



Dr. Ely Sukmanasa, M.Pd.

NIK. 1.0410012510

LEMBAR PERNYATAAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul "Pengembangan E-LKPD interaktif berbasis *Wizer.Me* Pada Tema 9 Subtema 1 Pembelajaran 3" yang saya susun sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana dari Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan Bogor merupakan hasil karya ilmiah saya sendiri.

Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi yang saya kutip dari karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah.

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian skripsi ini bukan hasil kerja saya sendiri atau *plagiat* dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya sandang dan sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Bogor, 07 Juni 2023

Yang membuat pernyataan,



Finka Oktaviani

NPM. 037119102

ABSTRACT

This study aims to determine the development of an interactive E-LKPD based on Wizer.Me to be developed for fifth grade students at SDN Bantarkemang 1 and to determine the feasibility of an interactive E-LKPD based on Wizer.Me for the learning process carried out in schools. The type of research used is Research and Development with the research model, namely the ADDIE method (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). In this study, validation tests were carried out on experts, namely media experts, linguists, and material experts. The validation results by media experts got 94% with very feasible criteria, by linguists got 96% with very feasible criteria, and by material experts got 94% with very feasible criteria. The results of the student response questionnaire got 90% with a very decent category, and the average value of N-Gain learning outcomes was 0.75 with high criteria. These results indicate that the interactive E-LKPD based on Wizer.Me is very feasible to use in the learning process and is very effective in improving student learning outcomes.

Keywords: *E-LKPD, Wizer.Me, Research and Development*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan E-LKPD interaktif berbasis *Wizer.Me* untuk dikembangkan kepada peserta didik kelas V SDN Bantarkemang 1 serta untuk mengetahui kelayakan E-LKPD interaktif berbasis *Wizer.Me* terhadap proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* dengan model penelitian yaitu metode ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Pada penelitian ini dilakukan uji validasi kepada para ahli, yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Hasil validasi oleh ahli media mendapat 94% dengan kriteria sangat layak, oleh ahli bahasa mendapat 96% dengan kriteria sangat layak, dan oleh ahli materi mendapat 94% dengan kriteria sangat layak. Hasil angket respon peserta didik mendapat 90% dengan kategori sangat layak, dan nilai rata-rata N-Gain hasil belajar yaitu 0,75 dengan kriteria tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa E-LKPD interaktif berbasis *Wizer.Me* sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran dan sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci: E-LKPD, *Wizer.Me*, *Research and Development*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT karena Rahmat dan Karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan E-LKPD interaktif berbasis *Wizer.Me* Pada Tema 9 Subtema 1 Pembelajaran 3”. Penelitian skripsi ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) pada peserta didik kelas V yang dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Bantarkemang 1 Kota Bogor.

Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini yaitu sebagai salah satu syarat mengikuti ujian sarjana pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan Bogor.

Pada kesempatan ini penulis hendak menyampaikan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan. Dengan penuh hormat penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. rer. Pol. Ir. H. Didik Notosudjono, M. Sc., selaku Rektor Universitas Pakuan.
2. Dr. H. Eka Suhardi, M. Si, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pakuan.
3. Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pakuan.

4. Yuli Mulyawati, M.Pd, selaku Pembimbing Utama yang telah memberikan arahan, bimbingan, serta motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Lufty Hari Susanto, M.Pd, selaku Pembimbing Pendamping yang telah memberikan arahan, bimbingan, serta motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Rukmini Handayani, M.Pd, selaku Dosen Wali akademik kelas E yang selalu memberikan nasihat dan motivasi.
7. Seluruh Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat kepada penulis.
8. Ridlo Ubaidillah, S.Pd. selaku Kepala Sekolah SDN Bantarkemang 1 yang telah memberikan kesempatan bagi penulis untuk melakukan penelitian.
9. Misbah Nasution, S.Pd. selaku Wali Kelas V dan rekan-rekan guru SDN Bantarkemang 1 yang telah membantu dan mendukung penulis dalam menyusun skripsi.
10. Teruntuk Alm. Bapak Suhendar tersayang anakmu sudah berhasil menyelesaikan skripsi ini, dan Mama Yayah tercinta yang selalu mendoakan, memberikan dukungan, dan kasih sayang yang tiada henti dari awal perkuliahan sampai di titik akhir sekarang yaitu skripsi.
11. Tree Vinca Gina S, Putri Aulia Tasya, Umi Maulidia, Nabila Rahmania Az Zahra, Savega Sucitra, dan Lutfiyana Dwi A, yang selalu memberikan dukungan, memberikan keceriaan selama perkuliahan dan telah berbagi

cerita suka maupun duka dari awal perkuliahan sampai di titik akhir sekarang yaitu skripsi.

12. Firda Azizah Hafiz, Madhumitha Wulandari, Lusti Indah Sari dan Ayu Nabilla Puteri yang selalu memberikan dukungan dan teman seperjuangan R&D.

13. Seluruh teman-teman dan sahabat semasa sekolah yang selalu memberi dukungan, dan semangat kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.

14. Teman-teman Himpunan Mahasiswa Guru Sekolah Dasar (Hima Guseda) Kabinet Akselerasi periode 2021-2022.

15. *Last but not least, i wanna thank me for believing in me, i wanna thank me for doing all this hard work, i wanna thank me for having no days out, i wanna thank me for never quitting, i wanna thank me for being me all time.*

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini banyak kekurangannya, oleh karena itu penulis mengharapkan saran serta kritik yang membangun dari pembaca demi kesempurnaan skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan para pembaca pada umumnya.

Bogor, 07 Juni 2023

Penulis

DAFTAR ISI

| | |
|---|-------------|
| LEMBAR PENGESAHAN | i |
| BUKTI PENGESAHAN..... | ii |
| LEMBAR PERNYATAAN..... | iii |
| ABSTRACK..... | iv |
| ABSTRAK | v |
| KATA PENGANTAR | vi |
| DAFTAR ISI..... | ix |
| DAFTAR TABEL | xi |
| DAFTAR GAMBAR | xii |
| DAFTAR LAMPIRAN | xiii |
| BAB I. PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang..... | 1 |
| B. Identifikasi Masalah | 4 |
| C. Rumusan Masalah..... | 5 |
| D. Tujuan Penelitian | 5 |
| E. Manfaat Penelitian | 5 |
| BAB II. KAJIAN TEORETIK..... | 7 |
| A. Deskripsi Teori | 7 |
| B. Kerangka Berpikir..... | 18 |
| C. Penelitian Relevan | 20 |
| BAB III. METODOLOGI PENELITIAN | 22 |
| A. Metode, Prosedur Penelitian, dan Tahapan Pengembangan..... | 22 |
| B. Tempat dan Waktu Penelitian | 30 |
| C. Subjek Penelitian | 31 |
| D. Teknik pengumpulan Data dan Instrumen Penilaian..... | 32 |
| E. Teknik Analisis Data..... | 40 |

| | |
|--|-----------|
| BAB IV. HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN | 45 |
| A. Hasil Pengembangan E-LKPD Interaktif Berbasis <i>Wizer.Me</i> | 45 |
| B. Pembahasan Hasil Penelitian | 66 |
| BAB V. KESIMPULAN, SARAN, DAN REKOMENDASI..... | 73 |
| A. Kesimpulan | 73 |
| B. Saran | 75 |
| C. Rekomendasi | 75 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | 76 |
| LAMPIRAN..... | 79 |

DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 3.1 <i>Design</i> E-LKPD Interaktif Berbasis <i>Wizer.Me</i> | 26 |
| Tabel 3.2 Nama Validator | 29 |
| Tabel 3.3 Kegiatan Waktu Penelitian | 31 |
| Tabel 3.4 Lembar Observasi Analisis kebutuhan..... | 34 |
| Tabel 3.5 Lembar Observasi Setelah Penelitian | 34 |
| Tabel 3.6 Lembar Wawancara Guru Kelas V..... | 35 |
| Tabel 3.7 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media..... | 36 |
| Tabel 3.8 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa | 37 |
| Tabel 3.9 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi | 38 |
| Tabel 3.10 Kisi-kisi Instrumen Angket Peserta Didik | 39 |
| Tabel 3.11 Kisi-kisi Instrumen Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> | 39 |
| Tabel 3.12 Skor Penilaian Validasi Ahli | 41 |
| Tabel 3.13 Kriteria Hasil Validasi E-LKPD | 42 |
| Tabel 3.14 Skor Penilaian Peserta Didik..... | 43 |
| Tabel 3.15 Kriteria Hasil Validasi E-LKPD | 44 |
| Tabel 3.16 Kriteria Nilai N-Gain | 44 |
| Tabel 4.1 Hasil Wawancara Guru | 45 |
| Tabel 4.2 <i>Storyboard Design</i> E-LKPD | 48 |
| Tabel 4.3 Revisi E-LKPD oleh Ahli Media..... | 54 |
| Tabel 4.4 Hasil Validasi Pertama Ahli Media | 55 |
| Tabel 4.5 Hasil Validasi Kedua Ahli Media | 56 |
| Tabel 4.6 Revisi E-LKPD oleh Ahli Bahasa | 57 |
| Tabel 4.7 Hasil Validasi Pertama Ahli Bahasa..... | 58 |
| Tabel 4.8 Hasil Validasi Kedua Ahli Bahasa..... | 59 |
| Tabel 4.9 Revisi E-LKPD oleh Ahli Materi..... | 60 |
| Tabel 4.10 Hasil Validasi Ahli Materi | 60 |
| Tabel 4.11 Hasil Rekapitulasi Validasi Pertama | 62 |
| Tabel 4.12 Hasil Rekapitulasi Validasi Kedua..... | 62 |
| Tabel 4.13 Hasil Respon Peserta Didik | 63 |
| Tabel 4.14 Hasil Perhitungan N-Gain <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> | 65 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir | 19 |
| Gambar 3.1 Desain Model ADDIE | 23 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|---|-----|
| Lampiran 1 Surat Keterangan (SK)..... | 80 |
| Lampiran 2 Surat Prapenelitian | 81 |
| Lampiran 3 Balasan Surat Prapenelitian..... | 82 |
| Lampiran 4 Surat Izin Penelitian | 83 |
| Lampiran 5 Surat Balasan Penelitian..... | 84 |
| Lampiran 6 Lembar Observasi Analisis Kebutuhan | 85 |
| Lampiran 7 Lembar Wawancara Guru | 87 |
| Lampiran 8 E-LKPD Interaktif Berbasis <i>Wizer.Me</i> | 88 |
| Lampiran 9 Validasi Ahli Media..... | 94 |
| Lampiran 10 Validasi Ahli Bahasa | 100 |
| Lampiran 11 Validasi Ahli Materi | 107 |
| Lampiran 12 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) | 111 |
| Lampiran 13 Kisi-kisi Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> | 118 |
| Lampiran 14 Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> | 119 |
| Lampiran 15 Nilai N-Gain Peserta Didik | 126 |
| Lampiran 16 Angket Penilaian Peserta Didik..... | 127 |
| Lampiran 17 Lembar Observasi Setelah Penelitian..... | 134 |
| Lampiran 18 Dokumentasi | 136 |
| Lampiran 19 Riwayat Penulis | 138 |

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Memasuki era revolusi industri 5.0 perkembangan teknologi terjadi begitu cepat. Dalam dunia pendidikan, teknologi menjadi alat untuk mempermudah proses belajar mengajar antara guru dan peserta didik di dalam kelas maupun di luar kelas. Guru dituntut memiliki kemampuan keterampilan mengajar dengan memberikan pembelajaran yang bermakna, menarik, kreatif dan inovatif. Dengan menggunakan dan memanfaatkan teknologi guru harus membuat pembelajaran di kelas menjadi interaktif, didesain semenarik mungkin dan dapat merangsang semangat peserta didik agar dapat mengembangkan kemampuan 4C (*Critical Thinking, Communication, Collaboration, Creativity and innovation*).

Pada proses pembelajaran, guru perlu menyiapkan media pembelajaran yang mampu menjelaskan materi dan konsep serta mengaplikasikannya baik berupa lembar kerja maupun keterampilan peserta didik. Media pembelajaran contohnya seperti buku, modul, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan alat peraga. Bahan ajar yang dapat digunakan sebagai media penyampaian materi dan melatih keterampilan peserta didik salah satunya adalah LKPD. LKPD merupakan perangkat pembelajaran sebagai pelengkap atau sarana pendukung pelaksanaan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)

yang digunakan sebagai alat evaluasi untuk peserta didik. Selain itu, LKPD juga membantu guru untuk mencapai tujuan pembelajaran di kelas. Saat pembelajaran di kelas, umumnya LKPD berwujud lembaran-lembaran kertas yang berisi materi, ringkasan materi, petunjuk pengerjaan soal yang dapat dikerjakan peserta didik dengan berpedoman pada kompetensi dasar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Walaupun dengan adanya LKPD dalam proses pembelajaran, tetapi peran guru tidak dapat tergantikan. Dalam hal ini guru berperan sebagai fasilitator dan memantau kerja peserta didik selama proses pembelajaran.

Sebuah inovasi untuk meningkatkan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran dengan adanya LKPD digital atau yang biasa disebut Elektronik Lembar Kerja Siswa (E-LKPD). E-LKPD sangat membantu proses pembelajaran terutama dalam pendidikan sekolah dasar, dimana peserta didik harus diberikan sesuatu yang bisa menarik perhatian dan menyenangkan agar dalam proses pembelajaran peserta didik tidak mudah bosan. Namun masih banyak guru atau sekolah yang tidak menggunakan media pembelajaran berupa E-LKPD selama proses pembelajaran di kelas, hal tersebut disebabkan karena masih banyak guru yang belum mengoptimalkan penggunaan teknologi.

Berdasarkan hasil wawancara dan pengamatan yang dilakukan pada tanggal 10 Maret 2023 dengan wali kelas V SDN Bantarkemang 1

Kota Bogor, dikatakannya sekolah ini khususnya di kelas V masih menggunakan buku siswa dan tayangan video *youtube* dalam proses pembelajaran. Dalam membuat lembar kerja peserta didik, guru masih bersumber pada buku tematik. Lembar kerja peserta didik pun masih berbentuk lembaran kertas sehingga peserta didik kurang termotivasi. Selain itu, peserta didik belum mendapatkan LKPD bervariasi yang membuat peserta didik tidak terlihat bersemangat dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu, sangat penting menciptakan perangkat pembelajaran yang menarik dalam kegiatan belajar mengajar salah satunya LKPD interaktif. Dengan dibuatkannya pengembangan E-LKPD bisa membantu proses pembelajaran di kelas terasa hidup dan bermakna. E-LKPD tersebut dibuat dengan bantuan *Website Wizer.Me*

Pengembangan E-LKPD Interaktif berbasis *Wizer.Me* mampu membuat peserta didik aktif dalam kegiatan pembelajaran dengan ditambahkan gambar atau animasi, audio, dan video sehingga menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan menyenangkan serta mampu menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan kegiatan memenuhi kebutuhan hidup.

Fakta penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Safitri & Mulyani, (2022) dengan hasil penelitian tersebut mengemukakan bahwa E-LKPD interaktif menggunakan *Website Wizer.Me* pada pembelajaran IPS materi berbagai pekerjaan tema 4 yang dikembangkan peneliti dengan model penelitian Dick and Carry

bahwa E-LKPD menggunakan *Wizer.Me* ini valid dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Penelitian serupa yang dilakukan oleh Kumalasari & Julianto, (2021) dengan hasil penelitian dan pengembangan E-LKPD berbasis *Wizer.Me* dinyatakan valid dan praktis untuk dijadikan salah satu bahan ajar untuk pembelajaran peserta didik kelas IV.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka peneliti tertarik akan mengkaji permasalahan tersebut melalui “Pengembangan E-LKPD Interaktif Berbasis *Wizer.Me* pada Tema 9 Subtema 1 Pembelajaran 3 Kelas V SDN Bantarkemang 1 Kota Bogor Semester Genap Tahun Pelajaran 2022/2023”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Dalam membuat LKPD guru masih bersumber pada buku tematik.
2. LKPD masih berbentuk lembaran kertas sehingga peserta didik kurang termotivasi.
3. Peserta didik belum mendapatkan LKPD bervariasi yang membuat peserta didik tidak terlihat bersemangat dalam proses pembelajaran.
4. Peserta didik membutuhkan LKPD interaktif dan kreatif untuk mendukung proses pembelajaran.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan E-LKPD Interaktif Berbasis *Wizer.Me* pada Tema 9 Subtema 1 Pembelajaran 3 kelas V SDN Bantarkemang 1?
2. Apakah E-LKPD Interaktif Berbasis *Wizer.Me* layak dan efektif pada Tema 9 Subtema 1 Pembelajaran 3 kelas V SDN Bantarkemang 1?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan E-LKPD Interaktif Berbasis *Wizer.Me* pada Tema 9 Subtema 1 Pembelajaran 3 kelas V SDN Bantarkemang 1.
2. Untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan E-LKPD Interaktif Berbasis *Wizer.Me* pada Tema 9 Subtema 1 Pembelajaran 3 kelas V SDN Bantarkemang 1.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan sebagai referensi dan pembelajaran untuk menambah pengetahuan serta dalam meningkatkan kualitas pembelajaran mengenai pengembangan E-LKPD interaktif berbasis *Wizer.Me* agar peserta didik dapat

mengerjakan lembar kerja dimana pun dan kapan pun secara *online*. Selain itu sebagai acuan untuk penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Menambah wawasan dan keterampilan guru untuk mengembangkan LKPD menggunakan teknologi sehingga tampilan LKPD lebih menarik dan peserta didik tidak mudah bosan.

b. Bagi Peserta Didik

Dengan adanya E-LKPD interaktif berbasis *Wizer.Me* peserta didik dapat lebih tertarik untuk melakukan pembelajaran dan bersemangat pada saat belajar serta peserta didik lebih aktif dalam pengalaman saat belajar.

c. Bagi Sekolah

Dapat digunakan sebagai bahan masukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di era perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dapat dijadikan sebagai referensi dan memberikan kemudahan dalam penelitian selanjutnya serta sebagai motivasi agar dapat dikembangkan menjadi lebih sempurna.

BAB II

KAJIAN TEORETIK

A. Deskripsi Teori

1. Pengembangan E-LKPD

a. Pengertian E-LKPD

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) pada saat ini tidak hanya berupa lembaran cetak tetapi ada juga yang berbentuk digital atau biasa disebut Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD). Sari, (2019) mendefinisikan E-LKPD merupakan suatu bahan ajar yang disajikan dengan penyusunan secara sistematis ke dalam unit pembelajaran tertentu dalam format elektronik yang terdapat gambar, video, animasi, navigasi, dan lainnya yang membuat pengguna lebih interaktif dengan program.

Sementara menurut Zahroh & Yuliani, (2021) E-LKPD adalah sebuah perangkat pembelajaran yang berbasis digital yang mana didalamnya terdapat latihan soal berupa gambar dan video yang dapat dijawab secara langsung serta dapat diakses melalui laptop maupun *handphone*. Sejalan dengan itu Lindayani, (2021) mengemukakan bahwasanya E-LKPD merupakan panduan kerja peserta didik untuk mempermudah peserta didik dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran dalam bentuk elektronik yang dapat dilihat pada *desktop* komputer, *notebook*, *smarthphone*, maupun *handphone*.

Menurut Farkhati & Sumarti, (2019) E-LKPD merupakan bagian dari *E-Learning* yang berupa media pembelajaran LKPD yang berbasis elektronik atau internet untuk mendukung kegiatan belajar peserta didik. Sementara menurut Awe & Ende, (2019) E-LKPD merupakan lembar kerja yang didalamnya terdapat ringkasan materi, soal-soal dan petunjuk-petunjuk pelaksanaan tugas yang dikerjakan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran yang dikemas dalam interaktif multimedia.

b. Fungsi E-LKPD

E-LKPD memiliki banyak fungsi seperti yang dikemukakan oleh Lestari & Muchlis, (2021) E-LKPD berfungsi agar peserta didik dapat menjadi lebih mandiri dan terlatih berpikir secara kritis. Sejalan dengan itu Prastika & Masniladevi, (2021) mengemukakan bahwa E-LKPD berfungsi penting dalam proses pembelajaran agar peserta didik tidak hanya menerima suapan melainkan mencari sendiri dengan turut andil dalam proses pembelajaran karena E-LKPD menuntut peserta didik untuk mencari tahu jawaban sendiri dari sebuah soal.

Sedangkan menurut Suryaningsih & Nurlita, (2021) E-LKPD berfungsi sebagai sarana yang menarik ketika minat belajar peserta didik berkurang. Menurut Hafsah et al., (2016) E-LKPD berfungsi agar pembelajaran lebih efektif dan peserta didik tidak merasa bosan dikarenakan dibantu alat elektronik seperti

handphone, komputer, ataupun laptop yang di dalamnya terdapat gambar, animasi, dan video-video. Sementara menurut Khotimah et al., (2020) E-LKPD berfungsi sebagai sarana belajar mengajar di sekolah yang bertujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan.

c. Langkah-langkah Penyusunan E-LKPD

Terdapat Langkah-langkah penyusunan E-LKPD seperti yang dikemukakan oleh Syaidah, (2021) langkah penyusunan E-LKPD yaitu analisis kurikulum, penyusunan konsep kebutuhan E-LKPD, menentukan judul E-LKPD, dan penulisan E-LKPD. Sejalan dengan itu Rahmawati & Wulandari, (2020) mengemukakan langkah penyusunan E-LKPD diantaranya yaitu menganalisis kurikulum, menyusun peta kebutuhan E-LKPD, menentukan judul E-LKPD, merumuskan kompetensi dasar (KD), menentukan alat penilaian, menyusun struktur E-LKPD. Yakin, (2021) mengemukakan langkah penyusunan E-LKPD yaitu menganalisis kurikulum, kebutuhan peserta didik, materi serta menyusun peta kebutuhan E-LKPD, kemudian menentukan judul KD dan indikator, menentukan materi, menentukan alat penilaian, menyusun materi serta menentukan struktur E-LKPD.

Menurut Prastowo, A. (2015) langkah-langkah teknis penyusunan E-LKPD secara umum adalah menganalisis kurikulum, menyusun peta kebutuhan E-LKPD, menentukan judul E-LKPD, menentukan KD dan indikator, menentukan materi atau

pokok bahasan, menentukan alat penilaian, menyusun materi, dan memperhatikan struktur bahan ajar berbentuk E-LKPD. Sedangkan menurut Soekamto, (2020) langkah menyusun E-LKPD ialah merincikan kegiatan, menulis bahan, alat serta sumbernya, kemudian menyusun pertanyaan serta memberikan judul.

d. Kelebihan E-LKPD

Dalam penggunaan E-LKPD tentunya memiliki kelebihan, seperti menurut Dewi & Agustika, (2022) kelebihan E-LKPD dapat memuat teks, gambar, audio, video, navigasi yang dapat dikontrol peserta didik, dan hal-hal beragam lainnya yang tidak dapat dimuat dalam LKPD konvensional. Sejalan dengan itu Rahayu et al., (2021) mengemukakan kelebihan dari E-LKPD ini di dalamnya terdapat video, animasi gambar, dan suara yang menarik agar peserta didik tidak mudah bosan selama mengerjakan soal. Sedangkan menurut Kholifahtus et al., (2022) kelebihan LKPD elektronik dapat menampilkan video, gambar, teks dan soal-soal yang dapat dinilai secara otomatis dan LKPD elektronik juga dapat didesain dan disesuaikan dengan keinginan dan kreativitas pendidik sehingga dapat menarik dan dapat mengoptimalkan proses pembelajaran.

Menurut Suryaningsih & Nurlita, (2021) kelebihan E-LKPD adalah dapat mempermudah dan mempersempit ruang dan

waktu sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif. Sedangkan menurut Friska et al., (2022) kelebihan dari E-LKPD ialah mempermudah jalannya peserta didik dalam pelaksanaan latihan pembelajaran sebagai bentuk elektronik yang dapat dilihat dari *desktop*, komputer, *notebook*, *smartphone* maupun *handphone*.

e. Kelemahan E-LKPD

Kelemahan menggunakan E-LKPD menurut Sari et al., (2017) hanya dapat diakses apabila terhubung dengan jaringan internet dan hanya yang mengerti IT yang dapat mengikutinya. Sejalan dengan itu Julianti & Oktarisa, (2021) mengemukakan E-LKPD memiliki kelemahan diantaranya hanya dapat diakses dengan koneksi internet, sehingga apabila koneksi buruk atau bahkan tidak ada koneksi E-LKPD tidak dapat diakses. Menurut Putri, (2021) kelemahan E-LKPD dalam proses pembuatannya memanfaatkan media internet sehingga dapat memungkinkan data yang di dalamnya hilang karena kesalahan sistem.

Sementara menurut Istiqomah, (2021) kelemahan E-LKPD cukup sulit diikuti peserta didik yang terbiasa belajar dengan pembelajaran yang terancang. Sedangkan menurut Syaidah, (2021) kelemahan E-LKPD yaitu interaksi antara guru dengan peserta didik ataupun peserta didik dengan peserta didik yang lain cenderung berkurang.

Dalam teori yang dikemukakan oleh para ahli diatas, dapat disintesisakan bahwa E-LKPD merupakan bahan ajar berbentuk elektronik seperti *smartphone*, laptop, dan komputer yang dalam penggunaannya harus terhubung dalam jaringan internet. E-LKPD memuat gambar, video animasi, navigasi, dan yang lainnya yang membuat peserta didik lebih interaktif dengan program. E-LKPD interaktif menjadi salah satu upaya untuk memajukan kualitas belajar mengajar menjadi pembelajaran yang variatif dan efisien.

2. Wizer.Me

a. Pengertian *Wizer.Me*

Wizer.Me merupakan sebuah *website* yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran. Seperti yang dikatakan oleh Sobri et al., (2022) *Wizer.Me* merupakan platform yang praktis, gratis serta menarik untuk memberikan penugasan *online* kepada peserta didik. Sejalan dengan itu Kopniak, (2018) menyatakan *Wizer.Me* adalah sebuah *website* lembar kerja peserta didik *online* gratis, penggunaannya mudah, dan membutuhkan internet untuk membuat atau menggunakan lembar kerja multimedia interaktif dengan sistem penilaian yang otomatis. Menurut Sobri et al., (2023) *Wizer.Me* merupakan *website* gratis yang dapat digunakan oleh guru dalam

mengembangkan E-LKPD interaktif sehingga guru tidak lagi memeriksa pekerjaan peserta didik secara manual.

Adapun pendapat menurut Ritonga & Ramadhani, (2020) *Wizer.Me* merupakan aplikasi dimana pengajar dapat menyalurkan gagasan/ide yang berlimpah dalam lembar kerja peserta didik dengan beragam jenis seperti teka-teki, menyelaraskan, pilihan ganda, mengolah kalimat, melukis, mengisi pertanyaan yang menyilang, dan mengisi tabel. Menurut Kamila, (2022) *Wizer.Me* adalah lembar kerja interaktif yang mempermudah pendidik untuk memberi pengalaman sosial dan permainan juga mempermudah pendidik beserta orang tua untuk mengetahui kemajuan belajar anak, pendidik juga dapat memberikan umpan balik juga dorongan.

b. Fitur *Wizer.Me*

Wizer.Me memiliki fitur untuk menjadikan tampilan E-LKPD lebih layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Hal tersebut dikatakan oleh Alfatih, (2021) ada beberapa fitur yang disediakan oleh *Wizer.me*, yakni: 1) *Community*, 2) *Worksheets*, 3) *Create New Worksheets*, 4) *Learners* dan 5) *Coffee room*. Pendapat yang sama dikemukakan oleh Sobri et al., (2022) *Wizer.Me* memiliki beberapa fitur antara lain *community*, *worksheet*, *create new worksheets*, *learners*, dan *coffee room*.

Adapun pendapat menurut Kamila, (2022) fitur yang disediakan oleh *Wizer.Me*, yakni 1) *Community* yang berfungsi agar pengguna dapat mencari lembar kerja yang telah dibuat oleh pendidik lain. 2) *Worksheets* yang berfungsi agar pengguna dapat mengakses lembar kerja yang telah dibuat sebelumnya. Sedangkan pada fitur *Creat New Worksheets*, pengguna dapat membuat lembar kerja baru. 3) *Learners* berfungsi membuat guru dapat mengatur dan mengelompokkan peserta didik ke dalam kelas dan juga tingkatan. 4) *Coffe Room* berfungsi untuk berdiskusi. Sejalan dengan itu Sobri et al., (2023) menyatakan beberapa fitur yang dapat digunakan di *Wizer.Me* oleh pengguna antara lain *community*, *my worksheets*, *create new worksheets*, *my learners*, serta *coffee room*. Fitur *community* digunakan untuk mencari lembar kerja yang sudah dibuat oleh pengguna lain dengan mengetik kata kunci yang diinginkan. Fitur *my worksheets* fungsinya untuk mengakses lembar kerja yang sudah dibuat atau disusun. Fitur *create new worksheets* fungsinya untuk memulai membuat E-LKPD yang baru. Fitur *my learners* fungsinya untuk mengatur peserta didik ke dalam kelas dan tingkatan. Serta fitur terakhir yaitu *coffee room* fungsinya untuk melakukan diskusi antara pengguna lain yang sudah bergabung dalam akun *Wizer.Me*.

Menurut Idyawati, (2023) fitur yang disediakan oleh *Wizer.Me*, yakni 1) *Community* yang berfungsi agar pengguna dapat mencari lembar kerja (*worksheet*) yang telah dibuat oleh pendidik lain. 2) *Worksheets* yang berfungsi agar pengguna dapat mengakses lembar kerja yang telah dibuat sebelumnya. 3) *Creat New Worksheet*, pengguna dapat membuat lembar kerja baru. 4) *Learners* berfungsi membuat guru dapat mengatur dan mengelompokkan peserta didik ke dalam kelas dan juga tingkatan. 5) *Coffe Room* berfungsi untuk berdiskusi. Fitur ini juga memungkinkan guru bertemu dengan guru lain dari berbagai negara.

c. Manfaat *Wizer.Me*

Wizer.Me memiliki manfaat seperti yang dikemukakan oleh Kumalasari & Julianto, (2021) *Wizer.Me* bermanfaat bagi peserta didik karena dapat memotivasi peserta didik dalam mengerjakan E-LKPD. Sejalan dengan itu Safitri & Mulyani, (2022) *Wizer.Me* bermanfaat dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam mengerjakan soal dan bermanfaat bagi guru dalam menghemat waktu untuk mengoreksi soal.

Adapun pendapat Subagja, (2022) manfaat *Wizer.Me* yaitu membuat peserta didik aktif sehingga menciptakan pembelajaran mandiri yang efektif dan menyenangkan. Menurut Hamidah, (2022) manfaat *Wizer.Me* yaitu membantu sebagai media

penyampaian materi dari pendidik kepada peserta didik dan lebih mengaktifkan peran peserta didik dalam proses belajar. Sementara menurut Erawati et al., (2023) manfaat *Wizer.Me* menjadikan LKPD interaktif yang menarik minat peserta didik, misalnya dengan menambahkan proyek yang menantang.

d. Kelebihan *Wizer.Me*

Kelebihan *Wizer.Me* menurut Kopniak, (2018) yakni membuat E-LKPD sifatnya interaktif dan terdiri dari multimedia mulai dari tahap pemahaman materi, penyelesaian tugas, dan pengumpulan tugas. Sementara menurut Sobri et al., (2022) kelebihan *Wizer.Me* yaitu memudahkan guru untuk membuat evaluasi atau penilaian otomatis sehingga waktu menjadi lebih efisien.

Adapun pendapat Safitri & Mulyani, (2022) kelebihan *Wizer.Me* memfasilitasi kreativitas yang dimiliki guru dalam pembuatan lembar kerja elektronik dengan berbagai pilihan jenis pertanyaan seperti pertanyaan terbuka, pilihan ganda, mencocokkan, mencari kata, menggambar, mengisi bagian yang rumpang, dan mengisi tabel. Sedangkan menurut Kamila, (2022) kelebihan *Wizer.Me* yaitu dapat memuat video, ilustrasi kehidupan nyata, dan gambar-gambar animasi. Sementara menurut Kumalasari & Julianto, (2021) kelebihan menggunakan *website Wizer.Me* dalam mengembangkan LKPD yaitu: 1) LKPD

dikemas sangat menarik karena didukung dengan tema yang telah disediakan *website Wizer.Me* yang sesuai dengan karakteristik usia anak Sekolah Dasar. 2) Fitur soal bervariasi yang bisa digunakan sesuai dengan kebutuhan guru. 3) LKPD dapat memuat gambar, audio dan video yang bisa mendukung kegiatan belajar peserta didik. 4) Peserta didik dapat mengakses LKPD baik melalui *smartphone*, tablet maupun laptop. 5) Seluruh kegiatan, mulai dari mengerjakan tugas sampai tahap mengumpulkan tugas dapat dilakukan secara *online*.

e. Materi Tema Benda-benda Di Sekitar Kita Subtema Benda Tunggal dan Campuran

Pembelajaran tematik terpadu dilaksanakan oleh guru dengan menggabungkan kompetensi dasar dari mata pelajaran dan guru menggunakan buku guru sebagai acuan dalam pembelajaran. Tema 9 benda-benda di sekitar kita subtema 1 benda tunggal dan campuran pembelajaran 3 dengan muatan pembelajaran IPS, Bahasa Indonesia, PPKn.

Muatan pelajaran IPS membahas letak geografis dan luas Indonesia pada peta. Muatan pelajaran Bahasa Indonesia membahas informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik. Muatan pelajaran PPKn membahas manfaat persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan hidup.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli diatas dapat disintesis bahwa *Wizer.Me* merupakan *website* yang dapat digunakan untuk membuat E-LKPD interaktif, yang dimana dalam *website* tersebut sangat banyak berbagai macam fitur yang dapat digunakan untuk membuat E-LKPD interaktif dengan jenis pertanyaan yang beragam. Selain itu, dapat menambahkan gambar, audio, dan video animasi, dan video dari *youtube* dan dapat menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan menambah semangat peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar mengajar dengan fitur yang disajikan.

B. Kerangka Berpikir

Berdasarkan kajian teoretik yang sudah dibahas dan disampaikan sebelumnya bahwa penggunaan E-LKPD sangat tepat digunakan dalam pembelajaran pada zaman sekarang karena berbasis elektronik dan dapat membantu guru dalam pengembangan media pembelajaran di bidang teknologi.

Wizer.Me merupakan *website* yang dapat membantu pembuatan E-LKPD interaktif dengan menampilkan audio, video, gambar, teks yang dapat dinilai secara otomatis dan E-LKPD juga dapat di desain sesuai dengan keinginan dan kreativitas pendidik sehingga dapat menarik dan dapat mengoptimalkan proses pembelajaran.

Maka dari itu, dengan dilibatkannya E-LKPD dalam proses pembelajaran pada kelas V SDN Bantarkemang 1 Kota Bogor dapat membantu guru dengan menggunakan E-LKPD untuk menciptakan pembelajaran yang menarik sehingga menghasilkan hasil belajar yang optimal saat proses pembelajaran terutama pada pembelajaran tema 9 benda-benda di sekitar kita subtema 1 benda tunggal dan campuran pembelajaran 3 dengan muatan pembelajaran IPS, Bahasa Indonesia, dan PPKn.



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir

C. Penelitian Relevan

1. 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 yang dilakukan oleh Oktavia Ning Safitri dan Mulyani pada tahun 2022 Universitas Negeri Surabaya. 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.
2. Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Ilmu Pengetahuan Alam Berbantu *Website Wizer.Me* Materi Energi Alternatif Kelas IV Sekolah Dasar yang dilakukan oleh Okta Dwi Kumalasari dan Julianto pada tahun 2021 Universitas Negeri Surabaya. 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.

3. Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Bilangan Berpangkat Tiga Berbantuan *Wizer.Me* Untuk Siswa Sekolah Dasar yang dilakukan oleh Vena Ayunda Ramadhani Putri dan Delia Indrawati pada tahun 2021 Universitas Negeri Surabaya. Penelitian ini menggunakan *Research and Development* yang digunakan untuk menguji kelayakan media evaluasi. Hasil penelitian pengembangan mendapat presentase 80% dinyatakan sangat valid dari validator ahli media. Validasi materi pada E-LKPD mendapat presentase 86% dari ahli materi sehingga dapat disimpulkan media evaluasi menggunakan *Website Wizer.Me* pada materi bilangan perpangkatan tiga dan akar pangkat tiga untuk kelas V SD dinyatakan valid, praktis, dan efektif digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

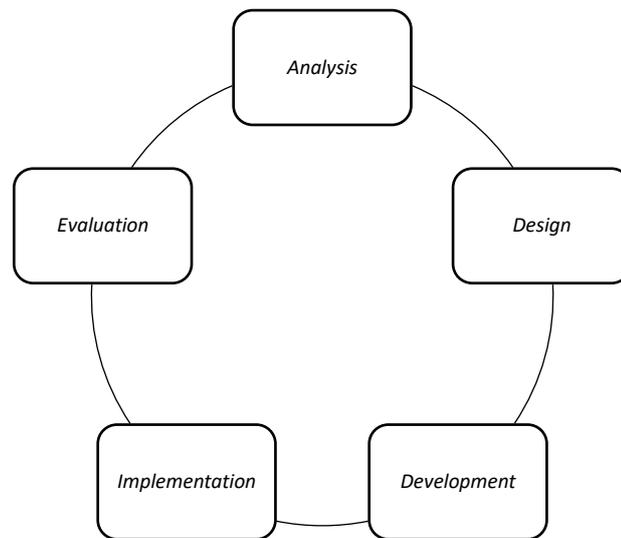
A. Metode, Prosedur Penelitian, dan Tahapan Pengembangan

1. Metode Penelitian

Pengembangan E-LKPD ini menggunakan penelitian *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono, (2015) Penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Sesuai dengan namanya, *Research and Development* dipahami sebagai kegiatan penelitian yang dimulai dengan *Research* untuk mendapatkan informasi tentang kebutuhan pengguna (*needs assessment*) sedangkan kegiatan *Development* dilakukan untuk menghasilkan produk. Pengembangan produk yang sudah terkemas menjadi lebih praktis, efisien, serta efektif dengan menguji keefektifan produk tersebut dengan tujuan untuk mengembangkan bahan ajar E-LKPD interaktif berbasis *Wizer.Me*.

2. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini mengacu pada model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Menurut Rayanto & Sugianti, (2020) ADDIE merupakan model desain instruksional yang membangun materi maupun produk berdasarkan kinerja. Berikut tahapan ADDIE:



Gambar 3.1 Desain Model ADDIE

a. *Analysis* (Analisis)

Tahap analisis adalah tahap awal untuk mengidentifikasi masalah pada tempat yang dijadikan penelitian dengan melakukan wawancara dan observasi, bertujuan untuk mengetahui permasalahan pembelajaran pada materi tersebut meliputi metode pembelajaran, model pembelajaran, media pembelajaran serta alat evaluasi yang digunakan.

b. *Design* (Perancangan)

Tahapan perancangan ini bertujuan untuk merancang produk yang akan dikembangkan berupa E-LKPD interaktif berbasis *Wizer.Me* yang disesuaikan dengan kompetensi dasar, indikator pembelajaran, dan materi pembelajaran serta pemilihan konsep dalam E-LKPD interaktif berbasis *Wizer.Me*. Pada tahap ini juga peneliti mulai merancang lembar validasi yang telah

dirancang berdasarkan produk yang dihasilkan berdasarkan *expert riview* (ahli media, ahli bahasa dan ahli materi).

c. *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan adalah kegiatan merealisasikan rancangan yang sudah disusun. Rancangan yang sudah disusun kemudian dibentuk dan dilakukan uji validasi ahli, untuk mengecek kelayakan produk yang akan dikembangkan. Validasi juga dilakukan kepada guru karena lebih paham keadaan dan tantangan di kelas. Hasil dari validasi ini kemudian dijadikan acuan perbaikan kepada produk.

d. *Implementation* (Implementasi)

Tahap mengujicobakan produk untuk memperoleh umpan balik terhadap produk yang dibuat atau dikembangkan apakah sudah sesuai dengan apa yang direncanakan dan membantu dalam proses pembelajaran. Produk yang telah direvisi diujicobakan kepada peserta didik untuk mengetahui respon peserta didik melalui angket.

e. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap ini merupakan tahap terakhir pada model pengembangan ADDIE dilakukan untuk proses pemberian nilai terhadap produk yang dikembangkan dan mengetahui kelayakan produk apakah produk yang dibuat berhasil sesuai dengan harapan awal atau tidak.

3. Tahapan Pengembangan

Tahapan dalam pengembangan E-LKPD interaktif berbasis *Wizer.Me* terdiri atas beberapa tahapan seperti analisis, desain, pengembangan, implementasi, evaluasi.

a. *Analysis* (Analisis)

Analisis dilakukan untuk mengidentifikasi masalah yang muncul dalam pembelajaran. Peneliti menganalisis kebutuhan dalam pembelajaran di SDN Bantarkemang 1 melalui observasi dan wawancara. Pada tahap observasi dan wawancara ditemukan kebutuhan dalam penggunaan LKPD di sekolah khususnya di kelas V dimana dalam proses pembelajaran guru masih belum memakai LKPD yang berbasis elektronik, sekolah tersebut masih memakai LKPD cetak yang ada di buku tema.

Permasalahan yang terjadi di sekolah tersebut nantinya akan dijadikan sebagai dasar dalam merumuskan tujuan penelitian dan desain produk yang akan dikembangkan. Berdasarkan fakta dilapangan ditemukan permasalahan dalam pembelajaran, maka dirumuskan solusi dalam mengatasi permasalahan sekaligus menentukan tujuan dari penelitian ini. Tujuan umum yang dirumuskan yaitu mengembangkan LKPD yang lebih menarik dan mudah digunakan peserta didik berbentuk E-LKPD interaktif berbasis *Wizer.Me* pada Tema 9 Subtema 1 Pembelajaran 3 pada kelas V SD.

b. *Design* (Perancangan)

Design tampilan E-LKPD ini tidak berbeda jauh dengan LKPD cetak, yang membedakan ada pada sentuhan animasi dan gambar yang menarik perhatian peserta didik. Tujuannya agar peserta didik lebih tertarik dalam mengerjakan lembar kerja dan tidak mudah bosan. Adapun tahapan desain pada pengembangan E-LKPD interaktif berbasis *Wizer.Me* yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.1 *Design* E-LKPD Interaktif Berbasis *Wizer.Me*

| No. | <i>Design</i> | Keterangan |
|-----|--|---------------|
| 1 |  | <i>Header</i> |
| 2 |  | Cover depan |

| No. | Design | Keterangan |
|-----|--|--|
| 3 |  | Petunjuk Penggunaan E-LKPD |
| 4 |  | Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi |
| 5 |  | Tujuan Pembelajaran |
| 6 | <p data-bbox="592 1541 746 1559">Letak Geografis Indonesia</p> <p data-bbox="592 1563 979 1644">Letak geografis Indonesia yaitu letak Indonesia berdasarkan koordinat astronomis, geologis, dan astronomis. Berdasarkan letak geografis Indonesia Indonesia berada di antara Benua Asia dan Benua Australia, serta di antara Samudra Pasifik dan Samudra Hindia. Letak geografis Indonesia mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap iklim, flora, fauna, dan budaya Indonesia.</p>  | E-LKPD |

c. *Development* (Pengembangan)

Dalam tahap pengembangan ini, peneliti mengumpulkan berbagai sumber referensi, menyusun E-LKPD yang sesuai dengan kompetensi dasar, tujuan pembelajaran yang akan dicapai peserta didik, dan animasi yang cocok sesuai dengan kebutuhan serta mencocokkan warna yang sesuai untuk tampilan E-LKPD. Adapun tahapan pengembangan yaitu:

1) Validasi

Validasi untuk mengetahui kelayakan produk yang akan dikembangkan yaitu berupa E-LKPD interaktif berbasis *Wizer.Me*. Setelah produk diselesaikan peneliti mulai melakukan validasi produk yang meliputi validasi ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Adapun penjelasan mengenai ketiga ahli tersebut yaitu:

- a) Ahli media untuk mengkaji desain tampilan dan pemakaian E-LKPD. Ahli media dalam pengembangan ini adalah seorang yang ahli dalam bidang ilmu komputer. Ahli media memberikan komentar dan saran secara umum terhadap tampilan dan penggunaan E-LKPD.
- b) Ahli bahasa untuk mengkaji kelengkapan bahasa dari segi bahasa yang digunakan. Ahli bahasa dalam pengembangan ini adalah seorang yang ahli di bidang bahasa. Ahli bahasa memberikan komentar dan saran

secara umum terhadap penggunaan dan tata bahasa dalam E-LKPD.

- c) Ahli materi untuk mengkaji kelayakan dari segi materi. Ahli materi dalam pengembangan E-LKPD ini adalah guru kelas V SD. Pemilihan ahli materi ini didasarkan pada pertimbangan bahwa yang bersangkutan memiliki peran dalam pembelajaran di kelas dan memiliki kompetensi dalam bidang pendidikan khususnya materi pembelajaran tematik sekolah dasar. Ahli materi memberikan komentar dan saran secara umum terhadap materi pembelajaran tema 9 subtema 1 pembelajaran 3.

Berikut nama validator dalam pengembangan E-LKPD interaktif berbasis *Wizer.Me*.

Tabel 3.2 Nama Validator

| No | Nama Validator | Tim Ahli | Instansi/Lembaga |
|----|-------------------------------|----------------|-----------------------|
| 1. | M. Iqbal SURIANSYAH, M.Kom | Ahli Media | Universitas Pakuan |
| 2. | Ainiyah EKOWATI, M.Pd | Ahli Bahasa | Universitas Pakuan |
| 3. | Misbah NASUTION, S.Pd | Ahli Materi | SDN Bantarkemang 1 |

2) Revisi

Revisi untuk memperbaiki dan mengembangkan kembali produk E-LKPD interaktif berbasis *Wizer.Me* yang dilakukan

berdasarkan masukan para ahli. Revisi tersebut dilakukan agar E-LKPD yang dikembangkan lebih efektif, tepat, dan berkualitas.

d. *Implementation* (Implementasi)

Setelah proses validasi oleh para ahli produk tersebut di uji coba kepada peserta didik kelas V SDN Bantarkemang 1. Peserta didik memberikan respon terkait dengan penggunaan E-LKPD melalui sebuah instrumen berupa angket untuk mengukur kelayakan E-LKPD. Selain itu untuk lebih akurat dilakukan *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui efektivitas penggunaan E-LKPD untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

e. *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahap ini dilakukan perhitungan hasil respon peserta didik berdasarkan instrumen berupa angket dan hasil *pretest* serta *posttest*. Hasil respon peserta didik dijadikan sebagai masukan untuk memperbaiki E-LKPD, jika respon peserta didik terhadap E-LKPD baik dan menarik maka dapat dikatakan produk tersebut layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Bantarkemang 1 Kota Bogor Semester Genap Tahun Pelajaran 2022/2023. Peneliti

memilih lokasi ini karena memiliki hubungan yang baik dengan kepala sekolah dan para guru. Selain itu, di sekolah ini memiliki permasalahan tentang LKPD yang belum bervariasi dan belum berbasis elektronik yang hendak dijadikan penelitian dan pengembangan.

2. Waktu Penelitian

Waktu pelaksanaan penelitian dilakukan pada semester genap tahun pelajaran 2022/2023.

Tabel 3.3 Kegiatan Waktu Penelitian

| No | Kegiatan | Bulan 2022/2023 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----|----------------------------|-----------------|---|---|---|-----------------|---|---|---|----------------|---|---|---|-----------------|---|---|---|--------------------|---|---|---|-----------------|--|--|--|
| | | November (2022) | | | | Desember (2022) | | | | Januari (2023) | | | | Februari (2023) | | | | Maret-April (2023) | | | | Mei-Juni (2023) | | | |
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | | | | |
| 1 | Penulisan proposal | ■ | ■ | ■ | ■ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2 | Seminar proposal | | | | | ■ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3 | Perbaikan Proposal | | | | | | | | | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | | | | | | | | |
| 4 | Penyusunan E-LKPD | | | | | | | | | | | | | | | | | ■ | ■ | ■ | ■ | | | | |
| 5 | Validasi ahli | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 6 | Uji coba | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 7 | Analisa data | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 8 | Pelaporan hasil penelitian | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian dan pengembangan ini meliputi dua subjek. Pertama menggunakan subjek uji coba pengembangan media yaitu terdiri dari dua orang dosen dan satu guru sebagai validator media, validator bahasa, dan validator materi. Selanjutnya, subjek kedua adalah peserta didik kelas V SDN Bantarkemang 1 Kota Bogor yang

terdiri dari 26 peserta didik sebagai responden untuk mengetahui respon dalam menggunakan E-LKPD interaktif berbasis *Wizer.Me* pada tema 9 subtema 1 pembelajaran 3.

D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penilaian

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang dilakukan oleh peneliti adalah wawancara, observasi, angket, dan dokumentasi. Adapun rincian tekniknya sebagai berikut:

a. Teknik Wawancara dan Observasi

Teknik wawancara ini diperuntukan untuk menganalisis kebutuhan, dengan cara melalui percakapan dengan tujuan memperoleh suatu kesimpulan informasi. Teknik ini untuk mengetahui penggunaan perangkat pembelajaran di kelas V SDN Bantarkemang 1. Sedangkan teknik observasi digunakan untuk teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti sebagai pendahuluan agar menemukan permasalahan-permasalahan yang harus diteliti lebih lanjut. Selain itu teknik observasi digunakan untuk mengetahui kelayakan E-LKPD setelah penelitian.

b. Teknik Angket

Teknik yang dilakukan untuk mengevaluasi dan mengvalidasi terhadap E-LKPD yang dikembangkan adalah

kuesioner atau angket. Angket yaitu suatu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi beberapa pertanyaan tertulis kepada responden. Angket diperuntukkan untuk mengetahui angka kevalidan E-LKPD dan tingkat kelayakan E-LKPD. Angket untuk validitas E-LKPD disebar kepada ahli media, ahli bahasa dan ahli materi. Angket kelayakan E-LKPD disebar kepada peserta didik kelas V SDN Bantarkemang 1.

c. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan untuk mengetahui dan bukti bahwa pelaksanaan proses penelitian ini benar adanya dan sudah dilakukan oleh peneliti.

2. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian pengembangan yang digunakan untuk mengumpulkan data pada E-LKPD interaktif berbasis *Wizer.Me* adalah sebagai berikut:

a. Lembar Observasi

Lembar Observasi digunakan untuk melakukan pengamatan agar mengetahui proses pembelajaran yang diinginkan oleh kelas V SDN Bantarkemang 1 serta mencari solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Selain itu observasi digunakan untuk mengetahui kelayakan E-LKPD setelah penelitian.

Tabel 3.4 Lembar Observasi Analisis Kebutuhan

| No | Pernyataan | Ya | Tidak |
|----|--|----|-------|
| 1 | Peserta didik menggunakan buku tema dalam pembelajaran. | | |
| 2 | Peserta didik mempunyai buku pegangan lain selain buku tema. | | |
| 3 | LKPD yang digunakan dapat membuat peserta didik berpikir kritis. | | |
| 4 | Peserta didik ingin menggunakan LKPD yang lebih bervariasi. | | |
| 5 | Peserta didik tertarik mencoba LKPD berbasis teknologi. | | |

Tabel 3.5 Lembar Observasi Setelah Penelitian

| No | Pernyataan | Ya | Tidak |
|----|---|----|-------|
| 1 | Peserta didik tertarik dalam mengerjakan LKPD berbasis teknologi. | | |
| 2 | E-LKPD mudah dipahami oleh peserta didik. | | |
| 3 | E-LKPD membuat peserta didik termotivasi dalam pembelajaran. | | |
| 4 | E-LKPD membuat peserta didik berpikir kritis. | | |
| 5 | Peserta didik pada saat mengerjakan E-LKPD merasa senang. | | |

b. Lembar Wawancara

Lembar wawancara ini dilakukan kepada guru kelas V Bantarkemang 1 untuk mengetahui situasi proses pembelajaran di kelas dan penggunaan perangkat pembelajaran yang digunakan. Wawancara ini untuk mengetahui yang diperlukan dalam mengembangkan bahan ajar yang diinginkan.

Tabel 3.6 Lembar Wawancara Guru Kelas V

| No | Pertanyaan | Jawaban |
|----|---|---------|
| 1 | Kesulitan seperti apa yang dialami oleh peserta didik pada saat pembelajaran? | |
| 2 | Apa faktor penyebab dari kesulitan tersebut? | |
| 3 | Apa saja bahan ajar yang digunakan pada saat pembelajaran? | |
| 4 | Bagaimana ibu menyiapkan bahan ajar tersebut? | |
| 5 | Apakah terdapat keinginan untuk mencoba bahan ajar yang bervariasi? | |
| 6 | Bagaimana ibu menyiapkan LKPD untuk proses evaluasi pembelajaran? | |
| 7 | Apakah terdapat keinginan untuk mencoba LKPD interaktif? | |

c. Lembar Angket Validasi

Lembar penilaian ini berisikan tentang kriteria E-LKPD yang telah dibuat yang akan diberikan kepada ahli media, ahli bahasa,

dan ahli materi. Penilaian ini digunakan sebagai acuan apakah produk sudah dapat diimplementasikan dan apakah produk tersebut sudah valid atau belum. Adapun kisi-kisi instrumen angket tersebut sebagai berikut:

Tabel 3.7 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media

| No | Aspek | Indikator | Jumlah Butir | Nomor Butir |
|----|---|---|--------------|-------------------|
| 1 | Desain teks | 1. Ketepatan penggunaan jenis huruf 2. Kemudahan dalam membaca teks 3. Ketepatan penggunaan spasi 4. Ketepatan menempatkan teks dan kemenarikan penggunaan warna | 4 | 1, 2, 3, 4 |
| 2 | Desain gambar | 1. Tampilan gambar menarik 2. Warna gambar serasi, tidak menabrak objek lain 3. Ketepatan menempatkan gambar | 6 | 5, 6, 7, 8, 9, 10 |
| 3 | Desain pemakaian E-LKPD interaktif berbasis <i>Wizer.Me</i> | 1. E-LKPD interaktif berbasis <i>Wizer.Me</i> mudah digunakan 2. Konsisten dan kemudahan navigasi 3. Kesederhanaan dan kejelasan petunjuk | 4 | 11, 12, 13, 14 |

Tabel 3.8 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa

| No | Aspek | Indikator | Jumlah Butir | Nomor Butir |
|----|---------------------------------|--|--------------|-------------|
| 1 | Kelugasan | 1. Bahasa yang digunakan tidak berbelit-belit 2. Kalimat yang digunakan sederhana 3. Kejelasan informasi yang diberikan | 3 | 1, 2, 3 |
| 2 | Komunikatif | 1. Bahasa yang digunakan mudah dipahami peserta didik 2. Dapat membuat peserta didik termotivasi saat menggunakan E-LKPD interaktif berbasis <i>Wizer.Me</i> 3. Bahasa sesuai dengan karakteristik peserta didik | 3 | 4, 5, 6 |
| 3 | Kesesuaian dengan kaidah bahasa | 1. Ketepatan penggunaan simbol dan tanda baca 2. Ketepatan penggunaan ejaan 3. Penggunaan Bahasa yang efektif dan efisien 4. Konsisten dalam penggunaan istilah | 4 | 7, 8, 9, 10 |

Tabel 3.9 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

| No | Aspek | Indikator | Jumlah Butir | Nomor Butir |
|-----------|--|--|---------------------|--------------------|
| 1 | Kesesuaian materi pembelajaran dengan kompetensi dasar (KD), indikator dan tujuan pembelajaran | 1. Kejelasan tujuan pembelajaran 2. Materi yang disajikan relevan dengan kompetensi dasar (KD), indikator dan tujuan 3. Kelengkapan materi sesuai dengan Batasan kompetensi dasar (KD) pada subtema 1 pembelajaran 3 | 3 | 1, 2, 3 |
| 2 | Penilaian kelayakan materi | 1. Materi yang disajikan sesuai dengan karakteristik peserta didik 2. Materi yang disajikan sesuai dengan perkembangan IPTEK 3. Kesesuaian gambar, audio, dan video dengan materi yang disajikan | 3 | 4, 5, 6 |
| 3 | Ketepatan rangkaian kegiatan E-LKPD | 1. E-LKPD sesuai dengan isi materi 2. E-LKPD sesuai dengan tujuan pembelajaran 3. Memudahkan petunjuk dalam mengerjakan lembar kerja | 4 | 7, 8, 9, 10 |

d. Lembar Angket Peserta Didik

Lembar penilaian ini berisikan tentang kriteria E-LKPD yang telah dibuat yang akan diberikan kepada peserta didik kelas V SDN Bantarkemang 1. Adapun kisi-kisi instrumen angket respon peserta didik sebagai berikut:

Tabel 3.10 Kisi-kisi Instrumen Angket Peserta Didik

| No | Indikator | Nomor Butir |
|----|---------------------------------------|-------------|
| 1 | Kemudahan menggunakan E-LKPD | 1, 2, 3 |
| 2 | Kesinambung antar materi pembelajaran | 4, 5, 6 |
| 3 | Desain E-LKPD | 7, 8, 9, |
| 4 | Kelayakan E-LKPD dalam pembelajaran | 10, 11, 12 |

e. Lembar Soal *Pretest* dan *Posttest*

Lembar *pretest* dilakukan sebelum menggunakan E-LKPD, sedangkan *posttest* dilakukan setelah menggunakan E-LKPD. Adapun kisi-kisi instrumen soal *pretest* dan *posttest* sebagai berikut:

Tabel 3.11 Kisi-kisi Instrumen Soal *Pretest* dan *Posttest*

| Muatan Pembelajaran | Indikator | Aspek Kognitif | Nomor Butir |
|---------------------|---|----------------|-------------|
| IPS | Mengidentifikasi letak geografis berdasarkan gambar | C5 | 1, 3 |
| | Membedakan dampak letak geografis pada bidang ekonomi | C4 | 2 |

| Muatan Pembelajaran | Indikator | Aspek Kognitif | Nomor Butir |
|----------------------------|--|-----------------------|------------------------|
| | Menegaskan informasi tentang peta yang sesuai dengan isi bacaan | C4 | 4 |
| | Menganalisis batas wilayah letak geografis Indonesia | C4 | 5, 6, 7 |
| PPKn | Menganalisis sikap persatuan dan kesatuan berdasarkan isi bacaan | C4 | 8, 9 |
| | Menentukan contoh sikap persatuan dan kesatuan di dalam kelas | C4 | 10 |
| | Menganalisis sikap persatuan dan kesatuan di dalam masyarakat | C4 | 11, 12, 13 |
| Bahasa Indonesia | Menganalisis isi iklan pada gambar | C4 | 14, 15, 16, 17, 18, 19 |
| | Membedakan fakta yang terdapat pada iklan | C4 | 20 |

E. Teknik Analisis Data

1. Teknik Kualitatif

Data kualitatif merupakan teknik pengolahan data dengan cara mengumpulkan informasi-informasi dari data kualitatif seperti masukan, kritik, dan saran perbaikan yang terdapat pada angket. Data ini digunakan untuk melakukan perbaikan mengenai E-LKPD yang dikembangkan.

2. Teknik Kuantitatif

Analisis kuantitatif dilakukan dengan menyusun secara sistematis dalam bentuk angka-angka dan persentase mengenai suatu objek yang diteliti, maka akan menghasilkan kesimpulan. Objek yang diteliti pada penelitian ini adalah mengenai kelayakan produk berupa E-LKPD interaktif berbasis *Wizer.Me* pada Tema 9 Subtema 1 Pembelajaran 3.

a. Analisis Kelayakan E-LKPD

Kelayakan E-LKPD diperoleh penilaian ahli bahan ajar menggunakan kuesioner. Peneliti membuat lembar verifikasi yang berisi rincian pertanyaan. Validator kemudian memberikan jawaban dengan memeriksa katagori yang diberikan oleh peneliti berdasarkan skala Likert yang terdiri dari lima skala penilaian, sebagai berikut:

Tabel 3.12 Skor Penilaian Validasi Ahli

| Keterangan | Skor |
|--------------------|-------------|
| Sangat Baik (SB) | 5 |
| Baik (B) | 4 |
| Cukup (C) | 3 |
| Kurang (K) | 2 |
| Sangat Kurang (SK) | 1 |

Hasil validasi yang tertera dalam lembar validasi akhir akan dianalisa menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = angka presentase data angket

F = jumlah skor yang diperoleh

N = jumlah skor maksimum

Kemudian hasil dari persentase validasi ahli dapat dikelompokkan dalam kriteria interpretasi skor menurut skala likert sehingga akan diperoleh kesimpulan tentang kelayakan E-LKPD, kriteria interpretasi skor berdasarkan skala Likert adalah sebagai berikut.

Tabel 3.13 Kriteria Hasil Validasi E-LKPD

| Penilaian | Kriteria Interpretasi |
|------------------|------------------------------|
| 81% - 100% | Sangat Layak |
| 61% - 80 % | Layak |
| 41% - 60% | Cukup Layak |
| 21% - 40% | Tidak Layak |
| 1% - 20% | Sangat Tidak Layak |

b. Analisis Respon Peserta Didik

Data respon peserta didik tentang pembelajaran menggunakan E-LKPD interaktif berbasis *Wizer.Me* dianalisis

dengan metode skala likert. Skala ini terdiri dari lima skala penilaian sebagai berikut:

Tabel 3.14 Skor Penilaian Peserta Didik

| Keterangan | Skor |
|--------------------|-------------|
| Sangat Baik (SB) | 5 |
| Baik (B) | 4 |
| Cukup (C) | 3 |
| Kurang (K) | 2 |
| Sangat Kurang (SK) | 1 |

Hasil validasi yang tertera dalam lembar validasi akhir akan dianalisa menggunakan rumus sebagai berikut

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = angka presentase data angket

F = jumlah skor yang diperoleh

N = jumlah skor maksimum

Kemudian hasil dari persentase peserta didik dapat dikelompokkan dalam kriteria interpretasi skor menurut skala likert sehingga akan diperoleh kesimpulan tentang kelayakan E-LKPD, kriteria interpretasi skor berdasarkan skala Likert adalah sebagai berikut.

Tabel 3.15 Kriteria Hasil Validasi E-LKPD

| Penilaian | Kriteria Interpretasi |
|------------------|------------------------------|
| 81% - 100% | Sangat Layak |
| 61% - 80 % | Layak |
| 41% - 60% | Cukup Layak |
| 21% - 40% | Tidak Layak |
| 1% - 20% | Sangat Tidak Layak |

Pembelajaran dengan menggunakan E-LKPD dapat diketahui keefektifannya untuk meningkatkan hasil belajar dengan mencari nilai N-Gain dengan persamaan berikut:

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maksimum} - \text{Skor Pretest}}$$

Penentuan kriteria nilai N-Gain disajikan sebagai berikut:

Tabel 3.16 Kriteria Nilai N-Gain

| Nilai N-Gain | Kriteria Interpretasi |
|---------------------|------------------------------|
| > 0,7 | Tinggi |
| 0,3 – 0,7 | Sedang |
| < 0,3 | Rendah |

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan E-LKPD Interaktif Berbasis *Wizer.Me*

Penelitian yang dilakukan yaitu pengembangan E-LKPD interaktif berbasis *Wizer.Me* yang diujicobakan di kelas V SDN Bantarkemang 1 pada bulan Mei. Adapun tahapan yang dilakukan dengan pengembangan E-LKPD interaktif berbasis *Wizer.Me* ini yaitu analisis kebutuhan, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Berikut tahapan pengembangan E-LKPD interaktif berbasis *Wizer.Me*:

1. *Analysis* (Analisis)

Analisis dilakukan untuk mengidentifikasi masalah yang muncul dalam pembelajaran. Hasil dari analisis diperoleh sebagai berikut:

a. Analisis Kebutuhan Guru

Langkah ini dilaksanakan guna mengidentifikasi keperluan yang timbul dalam tahap pembelajaran. Wawancara dengan wali kelas V SDN Bantarkemang 1 terkait ketersediaan bahan ajar yang digunakan merupakan analisis kebutuhan yang dilaksanakan. Berikut dipaparkan hasil wawancara:

Tabel 4.1 Hasil Wawancara Guru

| Nama | Hasil Wawancara | Hasil Analisis |
|------------------------|--|--|
| Misbah Nasution, S.Pd. | Guru masih menggunakan LKPD cetak yang bersumber pada buku tema dan belum mengerti cara membuat LKPD | Temuan hasil wawancara memperoleh informasi bahwa di sekolah khususnya di kelas V belum menggunakan LKPD |

| | | |
|--|---|--|
| | <p>interaktif sehingga pembelajaran cenderung monoton dan peserta didik kurang bersemangat. Oleh sebab itu sangat penting menciptakan perangkat pembelajaran seperti LKPD yang menarik dan interaktif dalam kegiatan belajar mengajar di dalam kelas.</p> | <p>interaktif dan hanya bersumber pada buku tema. Hal ini menyebabkan kurangnya semangat peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu, guru belum paham tentang cara membuat LKPD interaktif akibatnya kurangnya variasi dalam proses pembelajaran dan mengurangi efektivitas pengajaran.</p> |
|--|---|--|

Dari tabel 4.1 di atas, bisa disimpulkan bahwa LKPD yang diberikan oleh guru masih berbentuk cetak dan bersumber pada buku tema. Sehingga pada saat proses pembelajaran cenderung monoton dan peserta didik kurang bersemangat. Peserta didik mengharapkan LKPD interaktif dengan memuat gambar, video, animasi yang menarik. Dari analisis tersebut, peneliti tertarik untuk mengembangkan E-LKPD di SDN Bantarkemang 1.

b. Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Berdasarkan hasil observasi di kelas V SDN Bantarkemang 1 peserta didik ingin menggunakan LKPD yang lebih bervariasi dan tertarik mencoba LKPD elektronik untuk meningkatkan semangat pada proses pembelajaran. Manfaat dari LKPD elektronik atau E-LKPD ini membuat peserta didik lebih antusias

dan termotivasi saat proses pembelajaran menggunakan E-LKPD.

c. Analisis Kurikulum

Kurikulum yang digunakan SDN Bantarkemang 1 yaitu kurikulum 2013. Kurikulum 2013 tentunya memiliki keunggulan dan kelemahan, dalam hal ini keunggulannya yaitu berfokus pada pengembangan seluruh aspek peserta didik mulai dari kognitif, afektif, dan psikomotorik serta mendorong pembelajaran yang aktif dan kreatif.

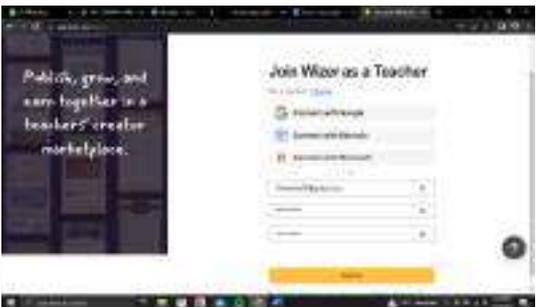
Sumber belajar yang dipakai oleh guru hanya bersumber pada buku tema yang membuat peserta didik kurang bersemangat dan mudah bosan saat proses pembelajaran. Dalam penggunaan kurikulum 2013 ini guru harus lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan bahan ajar salah satunya LKPD sehingga peserta didik bisa aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Oleh sebab itu, guru perlu menggunakan LKPD elektronik seperti E-LKPD interaktif berbasis *Wizer.Me*.

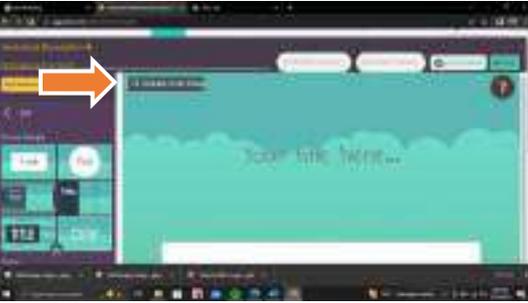
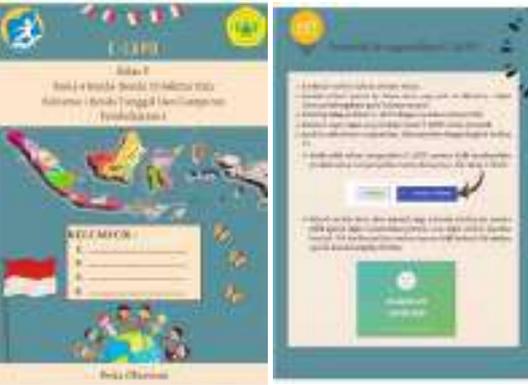
2. Design (Perancangan)

Tahapan yang dilakukan pada perancangan E-LKPD ini yang pertama yaitu memilih sumber yang digunakan dalam penyusunan E-LKPD terdiri dari jurnal, buku, dan referensi lain yang relevan. Kemudian dilakukan pemilihan format, sehingga tampilan, konten dan intruksi dalam E-LKPD dapat menarik minat belajar peserta didik

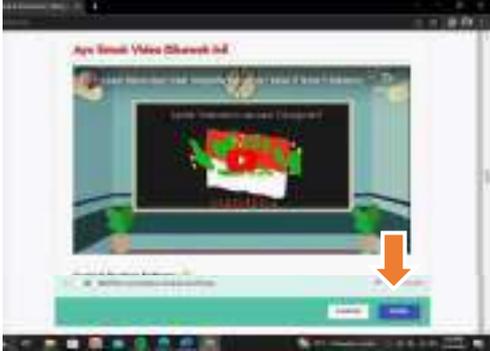
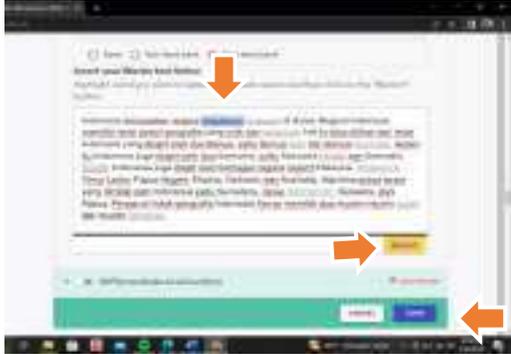
dan memudahkan peserta didik dalam mengerjakan setiap kegiatan yang ada pada E-LKPD. Rancangan awal E-LKPD interaktif berbasis *Wizer.Me* dapat dilihat pada gambar berikut:

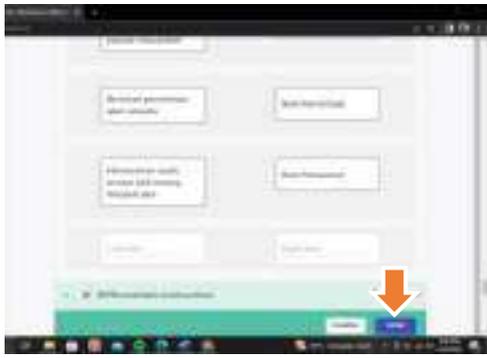
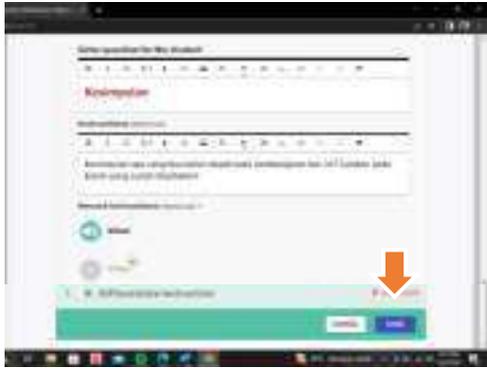
Tabel 4.2 Storyboard Design E-LKPD

| No. | Tahapan | Deskripsi |
|-----|--|--|
| 1 |  | Masuk ke halaman utama <i>Wizer.Me</i> dengan mengklik https://app.wizer.me/ |
| 2 |  | Selanjutnya untuk memasuki <i>Wizer.Me</i> klik <i>log in</i> , apabila belum memiliki akun klik <i>join now</i> . |
| 3 |  | Kemudian pilih <i>I'm Teacher</i> . |
| 4 |  | Selanjutnya membuat akun terlebih dahulu menggunakan akun <i>google</i> , lalu klik <i>sign up</i> . |

| No. | Tahapan | Deskripsi |
|-----|--|---|
| 5 |  | Kemudian akan muncul tampilan beranda dari <i>Wizer.Me</i> , klik <i>Create Worksheet</i> untuk membuat E-LKPD. |
| 6 |  | Klik <i>Upload Header Image</i> untuk mengganti <i>Header E-LKPD</i> . |
| 7 |  | Tampilan <i>Header E-LKPD</i> . |
| 8 |  | <i>Upload cover</i> , petunjuk penggunaan E-LKPD, Kompetensi Dasar, Indikator Pencapaian Kompetensi, dan Tujuan Pembelajaran. |

| No. | Tahapan | Deskripsi |
|-----|---|--|
| |  | |
| 9 |  | <p>Terdapat berbagai macam jenis pertanyaan yang disediakan <i>Wizer.Me</i> untuk membuat E-LKPD.</p> |
| 10 |  | <p>Pertanyaan pertama menggunakan <i>Open Question</i>. Tambahkan gambar lalu isi instruksi, jika sudah selesai klik <i>done</i>.</p> |

| No. | Tahapan | Deskripsi |
|-----|--|---|
| 11 |  | Selanjutnya, <i>upload</i> video dengan menambahkan <i>link youtube</i> setelah itu klik <i>done</i> . |
| 12 |  | Pertanyaan kedua menggunakan <i>Blanks</i> atau mengisi rumpang. Pilih kata yang akan dijadikan kalimat rumpang setelah itu klik <i>Blank</i> , jika sudah selesai klik <i>done</i> . |
| 13 |  | Pertanyaan ketiga menggunakan <i>Word Search Puzzle</i> . Tambahkan kata-kata yang akan dijadikan <i>puzzle</i> , kemudian klik <i>done</i> . |
| 14 |  | Pertanyaan keempat menggunakan <i>Open Question</i> . Tambahkan instruksi, teks, dan <i>voice</i> , jika sudah klik <i>done</i> . |

| No. | Tahapan | Deskripsi |
|-----|---|---|
| 15 |  | <p>Pertanyaan kelima menggunakan <i>Sorting</i>. Tambahkan instruksi, kalimat pernyataan yang benar dan salah, jika sudah klik <i>done</i>.</p> |
| 16 |  | <p>Pertanyaan keenam menggunakan <i>Matching</i> atau menjodohkan. Tambahkan kalimat pernyataan yang benar dan juga pengertiannya, jika sudah klik <i>done</i>.</p> |
| 17 |  | <p>Pertanyaan terakhir menggunakan <i>Open Question</i>. Tambahkan instruksi, jika sudah klik <i>done</i>.</p> |

3. *Development* (Pengembangan)

Tahap ketiga yaitu tahap pengembangan. Tahap ini dilakukan validasi kepada para ahli yang terdiri dari dua orang dosen dan satu orang guru kelas. Validasi ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan E-LKPD dari segi tampilan, bahasa, dan isi materi. Pada tahap ini komentar dan saran dari para ahli sangat diperlukan untuk memperbaiki produk E-LKPD yang dikembangkan. Hasil dari saran yang diberikan kemudian dilakukan perbaikan.

a. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media mengenai kerapihan, ketepatan format, dan *template* yang sesuai untuk E-LKPD, baik dari segi tampilan, warna, jenis huruf, gambar, audio, video, dan lain sebagainya. Validasi ahli media pada pengembangan E-LKPD ini yaitu M. Iqbal Suriansyah, M.Kom yang merupakan dosen di lingkungan Universitas Pakuan. Berikut saran yang diberikan oleh ahli media mengenai E-LKPD interaktif berbasis *Wizer.Me* pada tema 9 subtema 1 pembelajaran 3.

Tabel 4.3 Revisi E-LKPD oleh Ahli Media

| Sebelum Direvisi | Setelah Direvisi |
|---|--|
| <p><i>Style text</i> harus lebih jelas dan tegas agar mudah terbaca oleh peserta didik.</p> | |
|  |  |
| <p>Pemilihan <i>font color</i> harus satu warna dengan cover.</p> | |
|  |  |
| <p>Pemilihan gambar harus lebih jelas dan cantumkan sumber referensi pada gambar.</p> | |
|  |  |

| Sebelum Direvisi | Setelah Direvisi |
|--|--|
| Mengganti video pembelajaran yang semula bersumber dari <i>youtube</i> milik orang lain dengan video pembelajaran hasil karya penerbit | |
|  |  |

Tabel 4.4 Hasil Validasi Pertama Ahli Media

| No | Indikator | Skor Tiap Aspek | Skor Maksimal | Presentase | Kriteria |
|-------------------------|------------------|-----------------|---------------|--------------|--------------|
| 1 | Desain Teks | 12 | 20 | 60% | Layak |
| 2 | Desain Gambar | 23 | 30 | 76,6% | Layak |
| 3 | Desain Pemakaian | 16 | 20 | 80% | Layak |
| Skor keseluruhan | | 51 | 70 | 72,8% | Layak |

Berdasarkan tabel 4.4, diketahui bahwa dalam penilaian ahli media memiliki tiga aspek penilaian yang memiliki kriteria layak. Pada aspek desain teks memiliki presentase 60%, pada aspek desain gambar memiliki presentase 76,6%, dan pada aspek desain pemakaian memiliki presentase 80%, sehingga didapatkan presentase keseluruhan yaitu 72,8%. Apabila

dikonversikan dengan tabel kelayakan yang sudah dipaparkan sebelumnya, maka validasi ahli media yang pertama pada produk E-LKPD interaktif berbasis *Wizer.Me* berada pada kriteria layak, namun ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dan diperbaiki agar produk pengembangan E-LKPD interaktif berbasis *Wizer.Me* yang dikembangkan lebih baik sehingga dapat digunakan oleh peserta didik. Berikut hasil validasi kedua dari ahli media setelah produk E-LKPD interaktif berbasis *Wizer.Me* direvisi.

Tabel 4.5 Hasil Validasi Kedua Ahli Media

| No | Indikator | Skor Tiap Aspek | Skor Maksimal | Presentase | Kriteria |
|-------------------------|------------------|-----------------|---------------|------------|---------------------|
| 1 | Desain Teks | 20 | 20 | 100% | Sangat Layak |
| 2 | Desain Gambar | 26 | 30 | 86,6% | Sangat Layak |
| 3 | Desain Pemakaian | 20 | 20 | 100% | Sangat Layak |
| Skor keseluruhan | | 66 | 70 | 94% | Sangat Layak |

Berdasarkan tabel 4.5 di atas, diketahui bahwa dalam penilaian ahli media pada aspek desain teks memiliki presentase 100%, pada aspek desain gambar memiliki presentase 86,6%, dan pada aspek desain pemakaian memiliki presentase 100%, sehingga didapatkan presentase keseluruhan yaitu 94% dengan

kriteria sangat layak. Maka, E-LKPD interaktif berbasis *Wizer.Me* pada tema 9 subtema 1 pembelajaran 3 telah dikembangkan dan sangat layak untuk diuji-cobakan.

b. Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa mengenai mengembangkan bahasa yang sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia, sesuai dengan kemampuan peserta didik untuk mudah dipahami pada saat pembelajaran. Validasi ahli bahasa pada pengembangan E-LKPD ini yaitu Ainiyah Ekowati, M.Pd. yang merupakan dosen di lingkungan Universitas Pakuan. Berikut saran yang diberikan oleh ahli bahasa mengenai E-LKPD interaktif berbasis *Wizer.Me* pada tema 9 subtema 1 pembelajaran 3.

Tabel 4.6 Revisi E-LKPD oleh Ahli Bahasa

| Sebelum Direvisi | Setelah Direvisi |
|---|--|
| Perbaikan penulisan kalimat dan tanda baca yang ada pada E-LKPD. | |
|  |  |

Tabel 4.7 Hasil Validasi Pertama Ahli Bahasa

| No | Indikator | Skor Tiap Aspek | Skor Maksimal | Presentase | Kriteria |
|-------------------------|---------------------------------|-----------------------|------------------|------------|---------------------|
| 1 | Kelugasan | 14 | 15 | 93,3% | Sangat Layak |
| 2 | Komunikatif | 13 | 15 | 86,6% | Sangat Layak |
| 3 | Kesesuaian dengan kaidah bahasa | 16 | 20 | 80% | Layak |
| Skor keseluruhan | | 43 | 50 | 86% | Sangat Layak |

Berdasarkan tabel 4.7 di atas, diketahui bahwa dalam penilaian bahasa memiliki tiga aspek penilaian yang memiliki kriteria sangat layak. Pada aspek kelugasan memiliki presentase 93,3%, pada aspek komunikatif memiliki presentase 86,6%, pada aspek kesesuaian dengan kaidah bahasa memiliki presentase 80%, sehingga didapatkan presentase keseluruhan yaitu 86%. Apabila dikonversikan dengan tabel kelayakan yang sudah dipaparkan sebelumnya, maka validasi ahli bahasa yang pertama pada produk E-LKPD interaktif berbasis *Wizer.Me* berada pada kriteria sangat layak, namun ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dan diperbaiki agar produk pengembangan E-LKPD interaktif berbasis *Wizer.Me* yang dikembangkan lebih baik sehingga dapat digunakan oleh peserta didik. Berikut hasil

validasi kedua dari ahli bahasa setelah produk E-LKPD interaktif berbasis *Wizer.Me* direvisi.

Tabel 4.8 Hasil Validasi Kedua Ahli Bahasa

| No | Indikator | Skor Tiap Aspek | Skor Maksimal | Presentase | Kriteria |
|-------------------------|---------------------------------|-----------------|---------------|------------|---------------------|
| 1 | Kelugasan | 15 | 15 | 100% | Sangat Layak |
| 2 | Komunikatif | 13 | 15 | 86,6% | Sangat Layak |
| 3 | Kesesuaian dengan kaidah bahasa | 20 | 20 | 100% | Sangat Layak |
| Skor keseluruhan | | 48 | 50 | 96% | Sangat Layak |

Berdasarkan tabel 4.8 di atas, diketahui bahwa dalam penilaian ahli bahasa pada aspek kelugasan memiliki presentase 100%, pada aspek komunikatif memiliki presentase 86,6%, pada aspek kesesuaian dengan kaidah bahasa memiliki presentase 100%, sehingga didapatkan presentase keseluruhan yaitu 96% dengan kriteria sangat layak. Maka, E-LKPD interaktif berbasis *Wizer.Me* pada tema 9 subtema 1 pembelajaran 3 telah dikembangkan dan sangat layak untuk diujicobakan.

c. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi mengenai pengembangan materi pembelajaran yang sesuai dengan KD, Indikator, tujuan

pembelajaran, dan rangkaian kegiatan pada E-LKPD. Validasi ahli materi pada pengembangan E-LKPD ini yaitu Misbah Nasution, S.Pd. yang merupakan guru kelas V di SDN Bantarkemang 1. Berikut saran yang diberikan oleh ahli bahasa mengenai E-LKPD interaktif berbasis *Wizer.Me* pada tema 9 subtema 1 pembelajaran 3.

Tabel 4.9 Revisi E-LKPD oleh Ahli Materi

| Sebelum Direvisi | Setelah Direvisi |
|--|---|
| Perbaikan penulisan kalimat E-LKPD pada cover. | |
|  |  |

Tabel 4.10 Hasil Validasi Ahli Materi

| No | Indikator | Skor Tiap Aspek | Skor Maksimal | Presentase | Kriteria |
|----|---|-----------------|---------------|------------|--------------|
| 1 | Kesesuaian materi dengan KD, IPK, dan tujuan pembelajaran | 14 | 15 | 93,3% | Sangat Layak |

| No | Indikator | Skor Tiap Aspek | Skor Maksimal | Presentase | Kriteria |
|-------------------------|-------------------------------------|-----------------|---------------|------------|---------------------|
| 2 | Penilaian kelayakan materi | 14 | 15 | 93,3% | Sangat Layak |
| 3 | Ketepatan rangkaian kegiatan E-LKPD | 19 | 20 | 95% | Sangat Layak |
| Skor keseluruhan | | 47 | 50 | 94% | Sangat Layak |

Berdasarkan tabel 4.10 di atas, diketahui dalam penilaian ahli materi memiliki tiga aspek penilaian yang memiliki kriteria sangat layak. Pada aspek kesesuaian materi dengan KD, IPK, dan tujuan pembelajaran memiliki presentase 93,3%, pada aspek penilaian kelayakan materi memiliki presentase 93,3%, pada aspek ketepatan rangkaian kegiatan E-LKPD memiliki presentase 95%, sehingga didapatkan presentase keseluruhan yaitu 94% dengan kriteria sangat layak. Maka, E-LKPD interaktif berbasis *Wizer.Me* pada tema 9 subtema 1 pembelajaran 3 telah dikembangkan dan sangat layak untuk diujicobakan.

Berdasarkan hasil uji validasi pertama dari ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi, didapatkan hasil rekapitulasi terhadap E-LKPD interaktif berbasis *Wizer.Me* sebagai berikut:

Tabel 4.11 Hasil Rekapitulasi Validasi Pertama

| No | Validator | Presentase | Kriteria |
|---------------------------------------|-------------|--------------|---------------------|
| 1 | Ahli Media | 72,8% | Layak |
| 2 | Ahli Bahasa | 86% | Sangat Layak |
| 3 | Ahli Materi | 94% | Sangat Layak |
| Rata-rata Presentase Penilaian | | 84,2% | Sangat Layak |

Berdasarkan hasil uji validasi kedua setelah revisi dari ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi, didapatkan hasil rekapitulasi terhadap E-LKPD interaktif berbasis *Wizer.Me* sebagai berikut:

Tabel 4.12 Hasil Rekapitulasi Validasi Kedua

| No | Validator | Presentase | Kriteria |
|---------------------------------------|-------------|--------------|---------------------|
| 1 | Ahli Media | 94% | Sangat Layak |
| 2 | Ahli Bahasa | 96% | Sangat Layak |
| 3 | Ahli Materi | 94% | Sangat Layak |
| Rata-rata Presentase Penilaian | | 94,6% | Sangat Layak |

Hasil rekapitulasi menunjukkan bahwa rata-rata presentase penilaian ahli terhadap E-LKPD interaktif berbasis *Wizer.Me* pada tema 9 subtema 1 pembelajaran 3 adalah 94,6% sehingga produk ini dapat dikategorikan sangat layak untuk dilakukan uji coba di sekolah.

4. Implementation (Implementasi)

Tahap keempat yaitu tahap implementasi. Pada tahap ini dilakukan uji coba produk secara terbatas kepada peserta didik kelas V SDN Bantarkemang 1 dengan jumlah 26 peserta didik yang

dilakukan secara luring atau tatap muka. Kegiatan yang dilakukan selama proses pembelajaran diantaranya yaitu kegiatan pendahuluan, pembagian kelompok dan pemberian *link* E-LKPD interaktif berbasis *Wizer.Me* kepada setiap kelompok. Pada kegiatan ini setiap kelompok diminta untuk mengisi semua yang ada pada E-LKPD, mulai dari kegiatan mengamati peta Indonesia dan menjawab pertanyaan yang telah disediakan. Selanjutnya kegiatan menyimak video pembelajaran lalu peserta didik mengisi kata rumpang dan juga menyelesaikan puzzle. Kegiatan selanjutnya kegiatan menalar, pada kegiatan ini peserta didik diminta untuk menalar sikap yang mencerminkan persatuan dan kesatuan Indonesia serta sikap yang tidak mencerminkan persatuan persatuan Indonesia, ada juga kegiatan menjodohkan antara pernyataan tentang iklan dengan pengertiannya.

Setelah melakukan pembelajaran, peserta didik diberikan lembar angket terhadap penggunaan E-LKPD interaktif berbasis *Wizer.Me*. Hasil angket respon peserta didik tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.13 Hasil Respon Peserta Didik

| Responden | Total Skor | Skor Maksimal | Presentase | Rata-rata Presentase |
|------------------|-------------------|----------------------|-------------------|-----------------------------|
| 1 | 58 | 60 | 96,6% | 90% |
| 2 | 60 | 60 | 100% | |
| 3 | 44 | 60 | 73,3% | |
| 4 | 53 | 60 | 88,3% | |
| 5 | 50 | 60 | 83,3% | |

| Responden | Total Skor | Skor Maksimal | Presentase | Rata-rata Presentase |
|-----------|------------|---------------|------------|----------------------|
| 6 | 53 | 60 | 88,3% | 90% |
| 7 | 60 | 60 | 100% | |
| 8 | 58 | 60 | 96,6% | |
| 9 | 49 | 60 | 81,6% | |
| 10 | 53 | 60 | 88,3% | |
| 11 | 57 | 60 | 95% | |
| 12 | 46 | 60 | 76,6% | |
| 13 | 54 | 60 | 90% | |
| 14 | 60 | 60 | 100% | |
| 15 | 60 | 60 | 100% | |
| 16 | 50 | 60 | 83,3% | |
| 17 | 60 | 60 | 100% | |
| 18 | 59 | 60 | 98,3% | |
| 19 | 44 | 60 | 73,3% | |
| 20 | 48 | 60 | 80% | |
| 21 | 54 | 60 | 90% | |
| 22 | 56 | 60 | 93,3% | |
| 23 | 54 | 60 | 90% | |
| 24 | 56 | 60 | 93,3% | |
| 25 | 53 | 60 | 88,3% | |
| 26 | 56 | 60 | 93,3% | |

*Data lengkap terdapat pada lampiran.

Berdasarkan tabel 4.13 di atas, diketahui rekapitulasi data penilaian yang dilakukan 26 peserta didik terhadap E-LKPD interaktif berbasis *Wizer.Me* memiliki rata-rata presentase keseluruhan yaitu 90% dengan kriteria sangat layak. Maka, E-LKPD interaktif berbasis *Wizer.Me* pada tema 9 subtema 1 pembelajaran 3 sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah.

5. **Evaluation (Evaluasi)**

Tahap terakhir yaitu tahap evaluasi. Tahap ini merupakan tahap untuk mengetahui tingkat keefektifan E-LKPD interaktif berbasis

Wizer.Me yang dikembangkan berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest*. Pelaksanaan *pretest* dilakukan sebelum menggunakan E-LKPD interaktif berbasis *Wizer.Me* sedangkan *posttest* dilakukan setelah menggunakan E-LKPD interaktif berbasis *Wizer.Me*. *Pretest* dan *posttest* dilakukan pada peserta didik kelas V SDN Bantarkemang 1 dengan jumlah 26 peserta didik. Peningkatan hasil belajar peserta didik kelas V SDN Bantarkemang 1 dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.14 Hasil Perhitungan N-Gain *Pretest* dan *Posttest*

| Kriteria | <i>Pretest</i> | <i>Posttest</i> |
|-------------------------|-----------------------|------------------------|
| Jumlah Peserta Didik | 26 | 26 |
| Nilai Tertinggi | 80 | 100 |
| Nilai Terendah | 25 | 70 |
| Nilai Rata-rata | 55 | 88 |
| Rata-rata N-Gain | 0,75 | |
| Keterangan | Tinggi | |

Berdasarkan tabel 4.14 di atas, diketahui rekapitulasi nilai rata-rata *pretest* 55 dan nilai rata-rata *posttest* 88. Sedangkan rata-rata nilai N-Gain adalah 0,75 yang termasuk ke dalam kategori tinggi. Maka, E-LKPD interaktif berbasis *Wizer.Me* pada tema 9 subtema 1 pembelajaran 3 sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah karena meningkatkan hasil belajar peserta didik.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Pada proses pembelajaran tentunya harus memiliki ciri khas dalam menyampaikan materi kepada peserta didik seperti melakukan variasi perangkat pembelajaran yang digunakan oleh guru seperti E-LKPD. E-LKPD merupakan lembar kerja yang harus dikerjakan untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi dalam bentuk elektronik.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan setelah penelitian pada peserta didik kelas V SDN Bantarkemang 1, peserta didik merasa senang dan termotivasi pada saat menggunakan E-LKPD interaktif berbasis *Wizer.Me* dalam pembelajaran di kelas karena di dalamnya memuat gambar, video, dan audio. Selain itu, peserta didik tertarik untuk mengerjakan LKPD berbasis teknologi karena mudah dipahami dan mudah pada saat digunakan. Sejalan dengan itu Puspita & Dewi, (2021) mengemukakan E-LKPD dapat digunakan pada proses pembelajaran karena membuat aktivitas belajar peserta didik menjadi lebih menyenangkan, pembelajaran menjadi interaktif, memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berlatih dan memotivasi peserta didik dalam belajar.

Peneliti mengembangkan E-LKPD interaktif berbasis *Wizer.Me* menggunakan penelitian *Research and Development (R&D)* model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*).

Tahap pertama yaitu *analysis* (analisis) untuk mengumpulkan informasi awal, analisis tersebut merupakan hasil observasi dan wawancara peneliti dengan wali kelas V SDN Bantarkemang 1, bahwa di sekolah khususnya di kelas V LKPD masih bersumber pada buku tematik, LKPD pun masih berbentuk lembaran kertas dan guru belum menggunakan LKPD yang bervariasi. Oleh karena itu, peneliti menganalisis penelitian dengan E-LKPD interaktif berbasis *Wizer.Me* yang di dalamnya memuat video, audio, gambar, dan teks. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Kumalasari & Julianto, (2021) E-LKPD Ilmu Pengetahuan Alam berbantu *website Wizer.Me* sangat valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran peserta didik kelas IV. Dengan adanya pengembangan E-LKPD interaktif berbasis *wizer.Me* yang memuat video, audio, gambar, dan teks pada tema 9 subtema 1 pembelajaran 3 membuat peserta didik lebih senang dan termotivasi untuk belajar.

Tahap kedua yaitu *design* (perancangan) untuk menetapkan tujuan pembelajaran sesuai indikator, mulai merancang bagian-bagian dalam E-LKPD dan mencoba membuat E-LKPD interaktif berbasis *Wizer.Me* yang bersumber pada jurnal ataupun buku yang berisikan materi tema 9 subtema 1 pembelajaran 3 dengan muatan pembelajaran IPS mengenai letak geografis Indonesia, muatan Bahasa Indonesia mengenai informasi yang terdapat dalam iklan media cetak atau elektronik, muatan PPKn mengenai manfaat persatuan dan kesatuan

untuk membangun kerukunan hidup. Setelah itu peneliti mulai mendesain E-LKPD yang terdiri dari *header*, *cover*, petunjuk penggunaan E-LKPD, Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK), tujuan pembelajaran, dan rancangan kegiatan E-LKPD berupa pertanyaan yang harus diselesaikan peserta didik.

Tahap selanjutnya yaitu *development* (pengembangan) untuk menyusun E-LKPD sesuai dengan desain yang telah dirancang. Setelah produk sudah selesai dibuat peneliti melakukan konsultasi kepada dosen pembimbing untuk mendapat masukan dan saran. Langkah berikutnya melakukan validasi produk E-LKPD kepada para ahli yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Hasil ahli tersebut akan mengarahkan kepada pengembangan dan kelayakan dalam E-LKPD interaktif berbasis *Wizer.Me* untuk digunakan oleh peserta didik di sekolah dengan tahapan dilakukannya revisi produk agar E-LKPD yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Hasil validasi uji media pada E-LKPD dilakukan oleh Bapak Iqbal Suriansyah, M.Kom. Validasi dilakukan sebanyak dua kali dengan hasil validasi yang pertama mendapatkan total skor 51 dari skor maksimal 70 dengan presentase 72,8% yang dinyatakan layak tetapi harus dengan revisi. Revisi yang terdapat yaitu seperti *style text* harus diperjelas, pemilihan *font color* harus sesuai dengan *cover*, pemilihan gambar harus lebih jelas dan dicantumkan sumber referensi, dan video

pembelajaran disarankan dibuat sendiri oleh peneliti. Setelah revisi selesai, dilakukan validasi kedua dan mendapatkan total skor 66 dari skor maksimal 70 dengan presentase 94% yang artinya E-LKPD interaktif berbasis *Wizer.Me* sudah sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil validasi uji bahasa yang dilakukan oleh Ibu Ainiyah Ekowati, M.Pd. Validasi dilakukan sebanyak dua kali dengan hasil validasi yang pertama mendapatkan total skor 43 dari skor maksimal 50 dengan presentase 86% yang dinyatakan sangat layak tetapi harus dengan revisi. Revisi yang terdapat yaitu penulisan kalimat dan tanda baca diperbaiki. Setelah revisi selesai, dilakukan validasi kedua dan mendapat total skor 48 dari skor maksimal 50 dengan presentase 96% yang artinya E-LKPD interaktif berbasis *Wizer.Me* sudah sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil validasi uji materi yang dilakukan oleh Ibu Misbah Nasution, S.Pd. dilakukan satu kali validasi hanya saja terdapat sedikit revisi pada *cover* E-LKPD tulisan E-LKPD diubah menjadi Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) agar mudah dipahami oleh peserta didik. Hasil validasi uji materi mendapatkan total skor 47 dari skor maksimal 50 dengan presentase 94% yang artinya E-LKPD interaktif berbasis *Wizer.Me* sudah sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Setelah melewati tahap uji validasi kepada para ahli, produk E-

LKPD interaktif berbasis *Wizer.Me* siap untuk diuji coba. Pada tahap *implementation* (implementasi) dilakukan uji coba terbatas kepada 26 orang peserta didik kelas V SDN Bantarkemang 1. Kegiatan yang dilakukan selama proses pembelajaran diantaranya yaitu kegiatan pendahuluan, pembagian kelompok dan pemberian *link* E-LKPD interaktif berbasis *Wizer.Me* kepada setiap kelompok, selanjutnya peneliti menjelaskan cara penggunaan E-LKPD interaktif berbasis *Wizer.Me* dan setelah itu setiap kelompok diminta untuk mengisi semua kegiatan yang ada pada E-LKPD. Setelah kegiatan selesai dilaksanakan, peserta didik diminta untuk mengisi lembar instrumen penilaian uji coba produk berupa angket.

Tahap terakhir yaitu tahap *evaluation* (evaluasi). Tahap ini merupakan tahap untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan E-LKPD interaktif berbasis *Wizer.Me* yang dikembangkan berdasarkan hasil lembar instrumen penilaian berupa angket serta hasil *pretest* dan *posttest*. Berdasarkan hasil rekapitulasi data lembar instrumen berupa angket yang dilakukan 26 peserta didik, E-LKPD interaktif berbasis *Wizer.Me* mendapatkan presentase 90% dengan kriteria sangat layak.

Pretest dilakukan sebelum menggunakan E-LKPD untuk mengetahui hasil belajar peserta didik kelas V SDN Bantarkemang 1 dengan hasil nilai tertinggi 80, nilai terendah 25, dan nilai rata-rata keseluruhan 55. Setelah menggunakan E-LKPD dalam proses pembelajaran dilakukan *pretest* untuk mengetahui apakah setelah

menggunakan E-LKPD hasil belajar peserta didik akan meningkat atau tidak. Setelah dilakukan *posttest* mendapatkan hasil nilai tertinggi 100, nilai terendah 70, dan nilai rata-rata keseluruhan 88. Maka, hasil belajar peserta didik kelas V SDN Bantarkemang 1 mengalami kenaikan setelah menggunakan E-LKPD dan rata-rata nilai N-Gain 0,75 yang dikategorikan tinggi. Dengan ini, E-LKPD interaktif berbasis *Wizer.Me* pada tema 9 subtema 1 pembelajaran 3 sangat layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian relevan 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 yang dilakukan oleh Safitri & Mulyani, (2022) memiliki kemiripan dalam penelitian ini yaitu peserta didik merasa senang dan termotivasi pada saat menggunakan E-LKPD interaktif berbasis *Wizer.Me* karena di dalam E-LKPD memuat gambar, video, dan audio yang menarik sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan.

Proses pengembangan produk sudah dilakukan peneliti dengan sebaik mungkin. Seluruh tahapan model ADDIE yang digunakan pun sudah diterapkan, namun tidak dapat dipungkiri bahwa penelitian ini memiliki kesulitan sehingga muncul keterbatasan dan kekurangan. Salah satu kekurangan yang dialami saat penggunaan E-LKPD interaktif berbasis *Wizer.Me* terdapat satu kelompok yang terkendala oleh sinyal

sehingga harus menunggu beberapa saat untuk bisa mengakses E-LKPD kembali.

Dibalik keterbatasan dan kekurangan yang ada dalam penelitian ini terdapat kelebihan dari E-LKPD interaktif berbasis *Wizer.Me* ini ialah:

- 1) mudah digunakan dan dipahami oleh peserta didik karena E-LKPD ini berbasis *online* sehingga dapat diakses dimanapun dan kapanpun;
- 2) memuat gambar, video, dan audio yang menarik sehingga meningkatkan daya tarik peserta didik dalam kegiatan pembelajaran;
- 3) banyak jenis pertanyaan yang bisa digunakan sehingga peserta didik tidak mudah bosan dalam mengerjakan E-LKPD interaktif berbasis *Wizer.Me*.

BAB V

KESIMPULAN, SARAN, DAN REKOMENDASI

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan mengenai pengembangan E-LKPD interaktif berbasis *Wizer.Me* pada tema 9 subtema 1 pembelajaran 3, dapat disimpulkan bahwa:

1. Proses pengembangan produk E-LKPD interaktif berbasis *Wizer.Me* ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*).
 - a. Tahap pertama yaitu *analysis* (analisis) di SDN Bantarkemang 1 dengan mewawancarai wali kelas V dan melakukan observasi, yang dimana diperoleh bahwa dalam proses pembelajaran belum menggunakan E-LKPD interaktif berbasis *Wizer.Me*.
 - b. Tahap kedua yaitu *design* (perancangan), peneliti membuat rancangan *design* produk E-LKPD interaktif berbasis *Wizer.Me* pada tema 9 subtema 1 pembelajaran 3.
 - c. Tahap ketiga yaitu *development* (pengembangan), produk dikembangkan menjadi produk E-LKPD yang di dalamnya memuat teks, gambar, video, dan audio. Setelah itu produk di validasi oleh tiga ahli yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi untuk mengetahui kekurangan produk dan melakukan perbaikan produk untuk mendapat hasil yang baik.

- d. Tahap keempat yaitu *implementation* (implementasi), produk di implementasikan atau uji coba produk secara terbatas kepada 26 peserta didik kelas V untuk mengetahui respon peserta didik setelah menggunakan produk E-LKPD interaktif berbasis *Wizer.Me*.
 - e. Tahap terakhir *evaluation* (evaluasi), pada tahap ini peneliti menghitung rata-rata hasil respon peserta didik untuk mengetahui kelayakan E-LKPD interaktif berbasis *Wizer.Me*. Pada tahap ini juga dilakukan *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui tingkat keefektifan E-LKPD interaktif berbasis *Wizer.Me* pada hasil belajar peserta didik.
2. Hasil penelitian pengembangan E-LKPD interaktif berbasis *Wizer.Me* dengan hasil presentase ahli media 94% dengan kriteria sangat layak, hasil presentase ahli bahasa 96% dengan kriteria sangat layak, hasil presentase ahli materi 94% dengan kriteria sangat layak, dan hasil presentase angket peserta didik 90% dengan kriteria sangat layak. Sedangkan nilai rata-rata N-Gain hasil belajar adalah 0,75 dengan kriteria tinggi. Hal tersebut menunjukkan bahwa E-LKPD yang dikembangkan dapat digunakan dalam proses pembelajaran dan sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka saran yang dapat dikemukakan adalah sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik, pengembangan E-LKPD interaktif berbasis *Wizer.Me* ini diharapkan dapat digunakan pada saat proses pembelajaran, karena mendapat hasil validasi sangat layak dan efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik.
2. Bagi guru, pengembangan E-LKPD interaktif berbasis *Wizer.Me* dapat digunakan tidak hanya di kelas V, namun dapat digunakan untuk kelas IV, V, VI sebagai perangkat pembelajaran yang menarik.
3. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan saat melakukan uji coba produk sebaiknya ada sarana dan prasarana yang mendukung seperti ketersediaan internet yang stabil agar E-LKPD interaktif berbasis *Wizer.Me* dapat diakses lebih cepat.

C. Rekomendasi

Rekomendasi pengembangan E-LKPD interaktif berbasis *Wizer.Me* untuk peneliti selanjutnya yaitu dalam E-LKPD dapat lebih menggunakan jenis pertanyaan yang lebih bervariasi. Pengembangan E-LKPD interaktif berbasis *Wizer.Me* dapat lebih dikembangkan dengan materi pembelajaran yang berbeda, disesuaikan dengan pembelajaran di sekolah yang akan diteliti.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfatih, A.N. (2021). Wizer.me: sebuah platform lembar kerja siswa daring dengan penilaian otomatis. <https://www.edoemedia.com/2021/04/wizermesebuah-platform-lembarkerja.html>
- Awe, E. Y., & Ende, M. I. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Siswa Elektronik Bermuatan Multimedia Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Pada Tema Daerah Tempat Tinggalku Pada Siswa Kelas IV SDI Rutosoro Di Kabupaten Ngada. *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(2), 48. <https://doi.org/10.29408/didika.v5i2.1782>
- Erawati, N. K., Purwati, N. kadek R., Putri, N. W. S., & Wardika, I. W. G. (2023). *Pelatihan Pemanfaatan Wizer.Me Sebagai Media pembelajaran Digital*. 4(2), 125–134.
- Farkhati, A., & Sumarti, S. S. (2019). Implementasi Manajemen Pembelajaran Kimia Berbantuan E-Lkpd Terintegrasi Chemoentrepneurship Untuk Menganalisis Soft Skill Siswa. *Chemistry in Education*, 8(2), 1–5.
- Hafsah, N. R., Rohendi, D., & Purnawan, P. (2016). Penerapan Media Pembelajaran Modul Elektronik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Mekanik. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 3(1), 106. <https://doi.org/10.17509/jmee.v3i1.3200>
- Hamidah, N. Z. (2022). *Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Dan Disposisi Matematis Siswa SMP Melalui Model PBL Berbantuan Wizer.Me*. 12(1), 13–36. [http://digilib.uinsby.ac.id/1534/5/Bab 2.pdf](http://digilib.uinsby.ac.id/1534/5/Bab%202.pdf)
- Idyawati, Indah. (2023). Efektifitas Penggunaan Media Interaktif Wizer.Me Terhadap Mata Pelajaran Ipa Pada Siswa Kelas XI IPA 2 DI SMA Negeri 5 Bantaeng
- Istiqomah, (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) IPA Berbasis Inkuiri Dalam Pembelajaran Tematik Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Nurul Yaqin Sungai Duren.
- Julianti, B., Haryadi, R., & Oktarisa, Y. (2021). Pengembangan E-LKPD Virtual Laboratorium Menggunaka Pjbl Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis. *IPA EDU: Jurnal Pendidikan IPA*, 1(2).
- Kamila, O. R. (2022). Pengembangan Electronic Lembar Kerja Peserta Didik (E-Lkpd) Menggunakan Wizer.Me Materi Peluang Kelompok Matematika Wajib Kelas Xii Ma Annur Rambipuji. *Undergraduate Thesis*.
- Khotimah, S. K., Yasa, A. D., & Nita, C. I. R. (2020). Pengembangan E-LKPD Matematika Berbasis Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) Kelas V SD. *Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*, 4, 407. <https://conference.unikama.ac.id/artikel/>
- Kopniak, N. B. (2018). The use of interactive multimedia worksheets at higher education institutions. *Інформаційні технології і засоби навчання*, (63,№ 1), 116-129
- Kumalasari, O. D., & Julianto. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik

Ilmu Pengetahuan Alam Berbantu Website Wizer . me Materi Energi Alternatif Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*, 9(07), 2827–2837. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/41382>

- Lindayani, (2021) Pengembangan E-LKPD Pada Pembelajaran IPA Kelas V SD Negeri Siem
- Lestari, D. D., & Muchlis, M. (2021). PENGEMBANGAN e-LKPD BERORIENTASI CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING (CTL) UNTUK MELATIHKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA PADA MATERI TERMOKIMIA KELAS XI SMA. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 5(1), 25–33. <https://doi.org/10.23887/jpk.v5i1.30987>
- Prastika, Y., & Masniladevi. (2021). Pengembangan E-LKPD Interaktif Segi Banyak Beraturan Dan Tidak Beraturan Berbasis Liveworksheets Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies* , 4(1), 2601–2614.
- Prastowo, A. (2015). Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif. Jogjakarta: Diva Press
- Putri, Regina Cynthia Chrishan Catur (2021) *Implementasi Pembelajaran Berbasis Lembar Kerja Peserta Didik Digital (LKPD-D) untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Sejarah Siswa Kelas XI IPA 2 SMA Pangudi Luhur Sedayu*. Skripsi thesis, Sanata Dharma University.
- Puspita, V., & Dewi, I. P. (2021). *Efektifitas E-LKPD berbasis Pendekatan Investigasi terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Sekolah Dasar*. 05(01), 86–96.
- Rahmawati, L. H., & Wulandari, S. S. (2020). Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) Berbasis Scientific Approach Pada Mata Pelajaran Administrasi Umum Semester Genap Kelas X OTKP di SMK Negeri 1 Jombang. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(3), 504–515. <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n3.p504-515>
- Rayanto, Y. H., & Sugianti. (2020). Penelitian Pengembangan Model Addie dan R2D2 : Teori dan Praktek. Lembaga Academic & Research Institute.
- Ritonga, S. A., & Ramadhani. (2020). Model Pembelajaran Blended Learning Wizer.Me Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematis. *Jurnal Mathematics Paedagogic*, IV(2), 163–174.
- Safitri, O. N., & Mulyani. (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, (2019) Pengembangan LKPD Elektronik Dengan 3D *Pageflip Professional* Berbasis Literasi Sains Pada Materi Gelombang Bunyi
- Sari, F. N., Nurhayati, & Soetopo, S. (2017). Pengembangan lembar kerja peserta didik (lkpd) elektronik teks cerita pendek berbasis budaya lokal. *Seminar*

Nasional Pendidikan Bahasa Indonesia, 1, 83–98.

- Sobri, M., Fauzi, A., Rahmatih, A. N., & Indraswati, D. (2023). *PEMANFAATAN WEBSITE WIZER ME UNTUK MENGEMBANGKAN E-LKPD INTERAKTIF BAGI GURU SEKOLAH DASAR*. 4(1), 22–29.
- Sobri, M., Indraswati, D., Rahmatih, A. N., Fauzi, A., & Amrullah, W. Z. (2022). Pelatihan Pembuatan Worksheet Interaktif Dengan Wizer.Me Untuk Mengoptimalkan Pembelajaran Di Sd Negeri 26 Mataram. *Jurnal Warta Desa (JWD)*, 4(2), 118–124. <https://doi.org/10.29303/jwd.v4i2.189>
- Soekamto, H. (2020). Panduan Penyusunan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD). *Sistem Pengelolaan Pembelajaran Universitas Negeri Malang*, February, 7. https://www.researchgate.net/publication/349256221_Panduan_Penyusunan_Lembar_Kegiatan_Peserta_Didik_LKPD
- Subagja, L. B. (2022). *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Aplikasi Berbasis Website Wordwall . Net Dan e -LKPD Wizer.Me Terhadap Motivasi Belajar Siswa*. 3, 141–150.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. CV Alfabeta.
- Suryaningsih, S., & Nurlita, R. (2021). *Pentingnya Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Inovatif Dalam Proses Pembelajaran Abad 21*. 2(7), 1256–1268.
- Syaidah, Nissa'atul (2021) *Pengembangan Lembar Kerja Siswa Elektronik Pada Tema 6 Subtema 4 Kelas 3 Di MI Pembangunan Lamongan*. Other thesis, Universitas Islam Lamongan
- Yakin, A. (2021). Pengembangan E-LKPD Berciri Multimedia untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah dan Disposisi Matematis. *Chemistry Education Review (CER)*, September, 53. <http://eprints.umm.ac.id/id/eprint/80473>
- 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. <https://doi.org/10.26740/bioedu.v10n3.p605-616>

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keterangan (SK)

| | | | | | | | | | |
|--|---|---------------------|------------------|--------------------------|-----------------------|---------------|-------------------------------|---------------|---|
|  <p style="text-align: center;">YAYASAN PAKUAN SILIWANGI UNIVERSITAS PAKUAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN <i>Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian</i> Jalan Pakuan Kiri No. 412, E-mail: kip@unpak.ac.id, Telepon: (0253) 837568 Bogor</p> | | | | | | | | | |
| <p>SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS PAKUAN Nomor : 2021/KM/DFK/PP/0023</p> | | | | | | | | | |
| <p>TENTANG PENGANGKATAN PEMBANGUN SKRIPSI FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS PAKUAN DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN</p> | | | | | | | | | |
| Menimbang | <ol style="list-style-type: none"> 1. Bahwa dari kepentingan peningkatan kualitas, perlu adanya bimbingan terhadap mahasiswa dalam menyusun skripsi sesuai dengan prosedur yang berlaku. 2. Bahwa perlu menetapkan pengangkatan pembimbing skripsi bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan. 3. Skripsi merupakan syarat mutlak bagi mahasiswa untuk memperoleh ujian Sarjana. 4. Ujian Sarjana harus terlaksana dengan baik. | | | | | | | | |
| Mengingat | <ol style="list-style-type: none"> 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional. 2. Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 Mengenai Perubahan dari Peraturan Pemerintah Nomor 18 Tahun 2005, tentang Standar Nasional Pendidikan. 3. Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010, tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan. 4. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi. 5. Keputusan Rektor Universitas Pakuan Nomor 150/KP/REK/002/2021, tentang Perubahan dan Pengangkatan Antar Waka Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan Masa Bakti 2021-2025. | | | | | | | | |
| Memperhatikan | Hasil rapat pimpinan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan. | | | | | | | | |
| MEMUTUSKAN | | | | | | | | | |
| Menetapkan Pertama | <p>Mengangkat sebagai</p> <table border="0"> <tr> <td>Yul Mujawati, M.Pd.</td> <td>Pembimbing Utama</td> </tr> <tr> <td>Luffy Han Sazetto, M.Pd.</td> <td>Pembimbing Pendamping</td> </tr> </table> | Yul Mujawati, M.Pd. | Pembimbing Utama | Luffy Han Sazetto, M.Pd. | Pembimbing Pendamping | | | | |
| Yul Mujawati, M.Pd. | Pembimbing Utama | | | | | | | | |
| Luffy Han Sazetto, M.Pd. | Pembimbing Pendamping | | | | | | | | |
| Kedua | <table border="0"> <tr> <td>Nama</td> <td>FINCA OKTAVIANI</td> </tr> <tr> <td>NPM</td> <td>037119102</td> </tr> <tr> <td>Program Studi</td> <td>PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR</td> </tr> <tr> <td>Judul Skripsi</td> <td>PENGEMBANGAN E-UKPD INTERAKTIF BERBASIS WYZEN ME PADA TEMA 3 SUBTEMA 1 PEMBELAJARAN 3</td> </tr> </table> | Nama | FINCA OKTAVIANI | NPM | 037119102 | Program Studi | PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR | Judul Skripsi | PENGEMBANGAN E-UKPD INTERAKTIF BERBASIS WYZEN ME PADA TEMA 3 SUBTEMA 1 PEMBELAJARAN 3 |
| Nama | FINCA OKTAVIANI | | | | | | | | |
| NPM | 037119102 | | | | | | | | |
| Program Studi | PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR | | | | | | | | |
| Judul Skripsi | PENGEMBANGAN E-UKPD INTERAKTIF BERBASIS WYZEN ME PADA TEMA 3 SUBTEMA 1 PEMBELAJARAN 3 | | | | | | | | |
| Ketiga | Kepada yang bersangkutan diberitahukan baik dan langsung sejak serta kunjungan email dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Pakuan. Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan selama 1 (satu) tahun, dan apabila di kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam keputusan ini akan diadakan perbaikan secepatnya. | | | | | | | | |
| <p>Ditetapkan di Bogor Pada tanggal 27 Mei 2023</p>  <p style="text-align: center;">Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan</p> | | | | | | | | | |
| Terlampiran | <ol style="list-style-type: none"> 1. Rektor Universitas Pakuan 2. Wakil Rektor I, II, dan III Universitas Pakuan | | | | | | | | |

Lampiran 2 Surat Prapenelitian



YAYASAN PAKUAN SILIWANGI
UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian
Jalan Pakuan Raya No. 422, R.402 - 401, Bogor 16155, Telp. (021) 8715411 Bogor

Nomor : 5883/WADEK/IFKIP/III/2023 08 Maret 2023
 Perihal : Prapenelitian

Yth. Kepala Sekolah SDN Bantarkemang 1
 di
 Tempat

Dalam rangka penyusunan skripsi, dengan ini kami mohon bantuan Bapak/Ibu
 untuk memberikan izin kepada mahasiswa:

| | |
|---------------|------------------------------------|
| Nama | : FINKA OKTAVIANI |
| NPM | : 037118102 |
| Program Studi | : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR |

mengadakan prapenelitian di lingkungan instansi yang Bapak/Ibu pimpin.
 Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu, kami mengucapkan terima kasih.

a.n Dekan
 Wakil Dekan
 Bidang Akademik dan kemahasiswaan



Lampiran 3 Balasan Surat Prapenelitian

| | | |
|---|--|---|
|  | <p>PEMERINTAH DAERAH KOTA BOGOR DINAS PENDIDIKAN SDN BANTARKEMANG 1 BOGOR KECAMATAN BOGOR TIMUR Jalan Bantarkemang No.318 Kec. Bogor Timur Kota Bogor KP. 16143 email : sdnbantarkemang1@pbogor.com</p> |  |
| NPSN : 20219940 | | BSS : 10102010014 |

SURAT KETERANGAN
 Nomor : 421.2/ 34 /50-BTK1/III/2023

yang bertanda tangan di bawah ini :

| | |
|------------------|--|
| Nama | : Ridlo Ubaidillah, S.Pd,SD |
| NIP | : 19800831201001010 |
| Pangkat/Golongan | : Penata / III C |
| Jabatan | : Kepala SDN Bantarkemang 1 Kota Bogor |

Dengan ini menerangkan bahwa :

| | |
|---------------|----------------------|
| Nama | : Fiska Oktaviani |
| No. Mahasiswa | : 037119102 |
| Universitas | : Universitas Pakuan |
| Program Studi | : PGSD |

Mahasiswa dengan identitas tersebut telah melaksanakan kegiatan Prapenelitian di Kelas 5B SDN Bantarkemang 1 Kota Bogor.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bogor, 14 Maret 2023
 Kepala SDN Bantarkemang 1



Ridlo Ubaidillah, S.Pd,SD
 NIP.19800831201001010

Lampiran 4 Surat Izin Penelitian



YAYASAN PAKUAN SILIWANGI
UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Bermita, Mandiri dan Berkepribadian

Jalan Pakuan Raya No. 451, Email: kip@unpak.ac.id, Telepon (0251) 8171408 Bogor

Nomor : 6376/WADEK/IFKIPW/2023

11 Mei 2023

Perihal : Izin Penelitian

Yth. Kepala Sekolah SDN Bantarkemang 1
di
Tempat

Dalam rangka penyusunan skripsi, bersama ini kami hadapkan mahasiswa :

Nama : FINKA OKTAVIANI
NPM : 037119102
Program Studi : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Semester : Akhir

Untuk mengadakan penelitian di instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun kegiatan penelitian yang akan dilakukan pada tanggal 15 Mei sd. 17 Mei mengenai:
PENGEMBANGAN E-LKPD INTERAKTIF BERBASIS WIZER.ME PADA TEMA 9
SISTEMA 1 PEMBELAJARAN 3

Kami mohon bantuan Bapak/Ibu memberikan izin penelitian kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih.

a.n Dekan
Wakil Dekan
Bidang Akademik dan kemahasiswaan

Sandi Budjaya, M.Pd.
NIK. 11008025469

Lampiran 5 Surat Balasan Penelitian

| | | |
|-----------------|--|--|
| | PEMERINTAH DAERAH KOTA BOGOR DINAS PENDIDIKAN SDN BANTARKEMANG 1 BOGOR KECAMATAN BOGOR TIMUR Jalan Bantarkemang No.318 Kec. Bogor Timur Kota Bogor KP. 16143 email : sdnbantarkemang1@bogor.go.id | |
| NPSN : 20219940 | NSS : 10102410014 | |

Nomor : 421.2/ 58 SD BKI/V/2023 Bogor, 12 Mei 2023
 Lampiran :
 Perihal : Balasan Izin Penelitian

Kepada
 Yth Bapak/Ibu Dekan
 Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kemahasiswaan
 Di
 Bogor

Dengan hormat,

Menindaklanjuti surat Izin Penelitian Bapak/Ibu dengan Nomor : 6276/WADEK/IFKIP/V/2023, yang kami terima, kami menyatakan dan mengizinkan Mahasiswa/i UNIVERSITAS PAKUAN untuk mengadakan Kegiatan Penelitian PENGEMBANGAN E-LKPD INTERAKTIF BERBASIS WIZER. ME PADA TEMA 9 SUBTEMA 1 PEMBELAJARAN 3 di lingkungan sekolah kami SD Negeri Bantarkemang 1 Kecamatan Bogor Timur Kota Bogor

Berikut nama tersebut :
 Nama : Fiska Oktaviani
 No. Mahasiswa : 037119102
 Universitas : Universitas Pakuan
 Program Studi : PGSD
 Semester : Akhir

Waktu dan Tempat Pelaksanaan
 Hari : Senin sd Rabu
 Tanggal : 15 sd 17 Mei 2023
 Tempat : SD Negeri Bantarkemang 1

Demikian surat balasan dari kami untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kepala SDN Bantarkemang 1
 Ridlo Ubaidillah S.Pd.SD
 NIP.19800831201001010

Lampiran 6 Lembar Observasi Analisis Kebutuhan

Lembar Observasi Analisis Kebutuhan

Nama : *Ilham Tajirullah*

Kelas : 5-B

No. Absen : 8

Petunjuk Pengisian :

Berikanlah tanda (✓) pada kolom YA jika pertanyaan sesuai. Jika tidak sesuai, berikan tanda (✓) pada kolom TIDAK.

| No | Pernyataan | YA | TIDAK |
|----|--|----|-------|
| 1 | Peserta didik menggunakan buku tema dalam pembelajaran. | ✓ | |
| 2 | Peserta didik mempunyai buku pegangan lain selain buku tema. | ✓ | |
| 3 | LKPD yang digunakan dapat membuat peserta didik berpikir kritis. | | ✓ |
| 4 | Peserta didik ingin menggunakan LKPD yang lebih bervariasi. | ✓ | |
| 5 | Peserta didik tertarik mencoba LKPD berbasis teknologi. | ✓ | |

Lembar Observasi Analisis Kebutuhan

Nama : ILHAM, R. Q. Q. H. H.
 Kelas : 5 B
 No. Absen : 9

Petunjuk Pengisian :

Berikanlah tanda (✓) pada kolom YA jika pertanyaan sesuai. Jika tidak sesuai, berikan tanda (✓) pada kolom TIDAK.

| No | Pernyataan | YA | TIDAK |
|----|--|----|-------|
| 1 | Peserta didik menggunakan buku tema dalam pembelajaran. | ✓ | |
| 2 | Peserta didik mempunyai buku pegangan lain selain buku tema. | ✓ | |
| 3 | LKPD yang digunakan dapat membuat peserta didik berpikir kritis. | | ✓ |
| 4 | Peserta didik ingin menggunakan LKPD yang lebih bervariasi. | ✓ | |
| 5 | Peserta didik tertarik mencoba LKPD berbasis teknologi. | ✓ | |

Lampiran 7 Lembar Wawancara Guru

Lembar Wawancara Guru Kelas V

Nama : Misbah Nasution, S.Pd.

Tanggal : 10 Maret 2023

| No | Pertanyaan | Jawaban |
|----|---|---|
| 1 | Kesulitan seperti apa yang dialami oleh peserta didik pada saat pembelajaran? | Kesulitan yang dihadapi pada saat pembelajaran yaitu mengontrol konsentrasi peserta didik dan pemahaman peserta didik yang berbeda-beda. |
| 2 | Apa faktor penyebab dari kesulitan tersebut? | Sepertinya karena model pembelajaran dan perangkat pembelajaran yang itu-itu saja. |
| 3 | Apa saja bahan ajar yang digunakan pada saat pembelajaran? | Biasanya menggunakan buku tema dan buku paket lainnya. |
| 4 | Bagaimana ibu menyiapkan bahan ajar tersebut? | saya membuat dan menyiapkannya sendiri. |
| 5 | Apakah terdapat keinginan untuk mencoba bahan ajar yang bervariasi? | Ada, apalagi dengan perkembangan zaman yang semakin canggih saya ingin mencoba bahan ajar yang bervariasi agar peserta didik tidak mudah bosan dan dapat berkonsentrasi pada saat pembelajaran. |
| 6 | Bagaimana ibu menyiapkan LKPD untuk proses evaluasi pembelajaran? | Hanya dari buku tema saja. |
| 7 | Apakah terdapat keinginan untuk mencoba LKPD interaktif? | Ada, ingin mencoba membuat LKPD interaktif yang banyak animasinya sehingga peserta didik bisa lebih semangat dan pembelajaran menjadi menyenangkan. |

Lampiran 8 E-LKPD Interaktif Berbasis Wizer.Me

Selamat Datang Di Kelas VB

Yuk, dukunglah dengan teman
sekolahmu untuk menyelesaikan
permasalahan dalam E-LKPD dibawah ini.

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK ELEKTRONIK (E-LKPD)

Kelas V
Tema 9 Berdua-Berdua Di Sekitar Kita
Subtema 1 Benda Tunggai Dan Campuran
Pembelajaran 3



KELCMFOR :

1.

2.

3.

4.

Finka Oktaviani

Petunjuk Penggunaan E-LKPD

1. Berdoa/dyrodohi dahulu sebelum belajar.
2. Nyalakan handphone atau di lainya agar bisa akses data internet, wireless, dan koneksi pada komputer/smartphone.
3. Klik icon aplikasi pada E-LKPD dengan membuka dengan klik.
4. Kerjakan tugas-tugas yang terdapat dalam E-LKPD sesuai perintah.
5. Apabila tidak mengerti/mengajukan, bisa menjawab dengan mengklik bantuan ini.

a. Ketika sudah selesai mengerjakan E-LKPD, peserta didik mendapatkan perintah untuk mengunggah hasil pekerjaannya, klik **Final Work**.

Cancel
Final Work

b. Setelah selesai baru klik tombol di pojok kanan atas halaman peserta didik apabila ingin mengupload jawaban atau ingin melihat jawaban sendiri. Klik konfirmasi dan jawaban peserta didik berhasil dituliskan apabila sudah selesai beres.



Assessment
Completed!

Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

| Bahasa Indonesia | | Bahasa Pesisir Kepulauan Riau | |
|--|--|--|--|
| 1.1 Mendeskripsikan bentuk-bentuk geografis Indonesia, yaitu daratan, perairan, dan iklim, serta pengaruhnya terhadap kehidupan di pulau, daratan, lautan, dan iklim. | 1.1.1 Mendeskripsikan bentuk-bentuk geografis Indonesia, yaitu daratan, perairan, dan iklim, serta pengaruhnya terhadap kehidupan di pulau, daratan, lautan, dan iklim. | 1.1.1 Menjelaskan bentuk-bentuk geografis Indonesia, yaitu daratan, perairan, dan iklim, serta pengaruhnya terhadap kehidupan di pulau, daratan, lautan, dan iklim. | 1.1.1 Menjelaskan bentuk-bentuk geografis Indonesia, yaitu daratan, perairan, dan iklim, serta pengaruhnya terhadap kehidupan di pulau, daratan, lautan, dan iklim. |
| 1.2 Menjelaskan nilai-nilai budaya masyarakat Indonesia, yaitu adat istiadat, bahasa, kesenian, dan kepercayaan. | 1.2.1 Menjelaskan nilai-nilai budaya masyarakat Indonesia, yaitu adat istiadat, bahasa, kesenian, dan kepercayaan. | 1.2.1 Menjelaskan nilai-nilai budaya masyarakat Indonesia, yaitu adat istiadat, bahasa, kesenian, dan kepercayaan. | 1.2.1 Menjelaskan nilai-nilai budaya masyarakat Indonesia, yaitu adat istiadat, bahasa, kesenian, dan kepercayaan. |
| Bahasa Pesisir Kepulauan Riau | | Bahasa Pesisir Kepulauan Riau | |
| 1.1 Menjelaskan bentuk-bentuk geografis Kepulauan Riau, yaitu daratan, perairan, dan iklim, serta pengaruhnya terhadap kehidupan di pulau, daratan, lautan, dan iklim. | 1.1.1 Menjelaskan bentuk-bentuk geografis Kepulauan Riau, yaitu daratan, perairan, dan iklim, serta pengaruhnya terhadap kehidupan di pulau, daratan, lautan, dan iklim. | 1.1.1 Menjelaskan bentuk-bentuk geografis Kepulauan Riau, yaitu daratan, perairan, dan iklim, serta pengaruhnya terhadap kehidupan di pulau, daratan, lautan, dan iklim. | 1.1.1 Menjelaskan bentuk-bentuk geografis Kepulauan Riau, yaitu daratan, perairan, dan iklim, serta pengaruhnya terhadap kehidupan di pulau, daratan, lautan, dan iklim. |
| 1.2 Menjelaskan nilai-nilai budaya masyarakat Kepulauan Riau, yaitu adat istiadat, bahasa, kesenian, dan kepercayaan. | 1.2.1 Menjelaskan nilai-nilai budaya masyarakat Kepulauan Riau, yaitu adat istiadat, bahasa, kesenian, dan kepercayaan. | 1.2.1 Menjelaskan nilai-nilai budaya masyarakat Kepulauan Riau, yaitu adat istiadat, bahasa, kesenian, dan kepercayaan. | 1.2.1 Menjelaskan nilai-nilai budaya masyarakat Kepulauan Riau, yaitu adat istiadat, bahasa, kesenian, dan kepercayaan. |
| Pendidikan Pancasila | | Pendidikan Pancasila | |
| 1.1 Menjelaskan makna Pancasila sebagai dasar negara dan ideologi bangsa Indonesia. | 1.1.1 Menjelaskan makna Pancasila sebagai dasar negara dan ideologi bangsa Indonesia. | 1.1.1 Menjelaskan makna Pancasila sebagai dasar negara dan ideologi bangsa Indonesia. | 1.1.1 Menjelaskan makna Pancasila sebagai dasar negara dan ideologi bangsa Indonesia. |
| 1.2 Menjelaskan nilai-nilai Pancasila sebagai pedoman perilaku dalam kehidupan sehari-hari. | 1.2.1 Menjelaskan nilai-nilai Pancasila sebagai pedoman perilaku dalam kehidupan sehari-hari. | 1.2.1 Menjelaskan nilai-nilai Pancasila sebagai pedoman perilaku dalam kehidupan sehari-hari. | 1.2.1 Menjelaskan nilai-nilai Pancasila sebagai pedoman perilaku dalam kehidupan sehari-hari. |

Tujuan Pembelajaran

1. Dengan kegiatan mengenali peta Indonesia, siswa dapat memfaktakan nama daerah-daerah yang pernah dilustrasi dengan tepat.
2. Dengan kegiatan mengenali nilai-nilai budaya Indonesia, siswa dapat mengidentifikasi nilai-nilai budaya Indonesia dengan benar.
3. Dengan kegiatan berdiskusi tentang perilaku yang mencerminkan persatuan dan kesatuan serta perilaku yang tidak mencerminkan persatuan dan kesatuan dalam masyarakat, siswa dapat menjelaskan contoh perilaku yang mencerminkan persatuan dan kesatuan dan contoh perilaku yang tidak mencerminkan persatuan dan kesatuan dengan tepat.
4. Dengan kegiatan mengenali gambar iklim, siswa dapat menjelaskan pengertian iklim dengan tepat.
5. Dengan kegiatan berdiskusi, siswa dapat memperkirakan iklim di suatu daerah dengan tepat.



Letak Geografis Indonesia

Letak geografis adalah letak suatu daerah dilihat dari kenyataannya di muka bumi. Letak geografis ditentukan pula oleh segi astronomis, geologis, fisiografis, dan sosial budaya. Berdasarkan letak geografisnya, kepulauan Indonesia berada di antara Benua Asia dan Benua Australia, serta di antara Samudera Hindia dan Samudera Pasifik. Letak geografis ini sangat memengaruhi keberagaman wilayah Indonesia, baik dilihat dari keadaan fisik dan sosial atau ekonomi dan politik. Amatilah peta Indonesia berikut.



Sumber: Peta-indonesia.com

Setelah mengamati peta tersebut, tuliskan 5 ibu kota yang kalian ketahui pada kolom di bawah ini!

Write your answer...

Answer recorder (xytjvsa) - Voice

Ayo simak video di bawah ini!



Kalimat Rumpang

Setelah menyaksikan video di atas, isilah kalimat rumpang di bawah ini dengan benar!

Indonesia merupakan negara kepulauan _____ di dunia. Negara Indonesia memiliki letak posisi geografis yang unik dan _____. Hal ini bisa dilihat dari letak Indonesia yang diapit oleh dua benua, yaitu Benua _____ dan Benua _____. Selain itu Indonesia juga diapit oleh dua samudra, yaitu Samudra _____ dan Samudra _____. Indonesia juga diapit oleh berbagai negara seperti Malaysia, _____, Timor Leste, Papua Nugini, Filipina, Vietnam, dan Australia. Ada lima pulau besar yang dimiliki oleh Indonesia yaitu Sumatera, Jawa, _____, Sulawesi, dan Papua. Pengaruh letak geografis Indonesia hanya memiliki dua musim yaitu _____ dan musim _____.

Singapura Kalimantan Pasifik Jepang strategis Hindi benua Australia Asia
kemana

Puzzle Kata

Untuk menandai sebuah kata dengan benar, klik huruf pertamanya lalu klik huruf terakhirnya.

| | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| D | Z | I | S | A | M | U | D | R | A | O | N | Kata: GEOGRAFIS INDONESIA STRATEGIS MALAYSIA KEHARAU SAMUDRA NATIM PASIFIK |
| O | I | M | K | E | M | A | R | A | U | E | R | |
| K | F | B | Z | M | A | L | A | Y | S | I | A | |
| U | T | L | I | N | D | O | N | E | S | I | A | |
| O | G | E | O | G | R | A | F | I | S | A | F | |
| B | G | V | Y | M | A | R | I | T | I | M | C | |
| P | Q | U | C | P | A | S | I | F | I | K | M | |
| L | S | T | R | A | T | E | G | I | S | Z | C | |

Persatuan dan Kesatuan Indonesia

Kita mengetahui bahwa Indonesia terbelah dari Sabang sampai Merauke. Indonesia memiliki 14 provinsi dan setiap provinsi mempunyai kabupaten. Setiap kabupaten memiliki beberapa kota masing-masing. Namun demikian, tentu saja antara kabupaten yang satu dengan lainnya tetap menjunjung persatuan dan kesatuan. Tidak hanya di dalam lingkup kabupaten, dengan orang terdekat pun kita harus menjunjung persatuan dan kesatuan.

Dengarkan lagu di bawah ini dengan seksama!

Setelah mendengar lagu tersebut, apa judul dan makna dari lagu di bawah ini?

 Listen to instructions

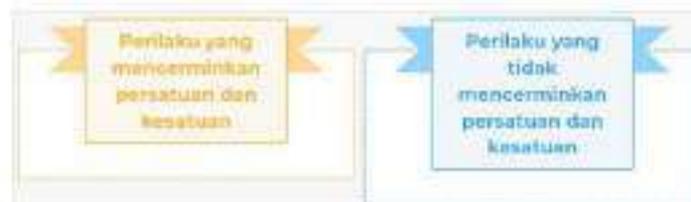
Write your answer...

Answer recorder (optional)  Voice

Kelompokkan Kegiatan Di Bawah Ini Dengan Tepat!

Ada perilaku yang mencerminkan persatuan dan kesatuan dalam masyarakat. Sebaliknya, ada pula perilaku yang tidak mencerminkan persatuan dan kesatuan dalam masyarakat. Sekarang, kelompokkan perilaku dibawah ini dengan cara mengklik kotak di bawah ini dan pilih apakah perilaku tersebut termasuk ke dalam perilaku yang mencerminkan persatuan dan kesatuan atau perilaku yang tidak mencerminkan persatuan dan kesatuan.

| | | | |
|---|--|--|--|
| Menghormati perbedaan dalam masyarakat. | Bermain dengan siapa saja tanpa membedakan suku, ras, dan agama. | Mengutamakan kepentingan pribadi. | Tidak pernah ikut dalam membersihkan lingkungan. |
| Mengutamakan kepentingan umum. | Selalu mempromosikan perbedaan dalam masyarakat. | Bermain hanya dengan teman yang memiliki suku, ras, dan agama yang sama. | Membersihkan lingkungan bersama-sama. |



Iden Layanan Masyarakat

Idea layanan masyarakat dibuat sebagai ajakan atau seruan untuk tetap menjaga atau memertukuh persatuan dan kesatuan Indonesia.

Perhatikan iklan berikut!



 Klik di instruksi



Write your answer...

Answer recorder (optional) -  Voice

Menjodohkan

Jodohkan pernyataan yang ada pada kotak sebelah kiri dengan jawaban yang tepat pada kotak bagian kanan!

| | | | |
|--|---|---|--------------------------|
| Bertujuan untuk membantah ujaran kebencian kepada masyarakat |  |  | Iklan Pendidikan |
| Berkontribusi untuk mengabdikan suatu jasa |  |  | Iklan Pemberitahuan |
| Bertujuan untuk memberikan hiburan kepada masyarakat |  |  | Iklan Undangan |
| Berkontribusi untuk memberikan pelayanan kepada masyarakat |  |  | Iklan Layanan Masyarakat |
| Mempromosikan suatu produk baik barang maupun jasa |  |  | Iklan Peringatan |

Kesimpulan

Kesimpulan apa yang bisa kalian dapat pada pembelajaran hari ini? Tuliskan pada kolom yang sudah disediakan!



Write your answer...

Answer recorder (optional) -  Voice

0/0/0

 Submit Jawaban

Lampiran 9 Validasi Ahli Media



UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Bermata, Mandiri dan Berkepribadian

Nomor : 853/WADEK I/FKIP/V/2023
 Perihal : Permohonan Validator Data

11 Mei 2023

Yth. Dekan FMIPA
 Universitas Pakuan
 Bogor

Dengan hormat,

Dalam rangka Penyusunan Skripsi, dengan ini kami mohon bantuan Bapak untuk memberikan izin kepada mahasiswa:

Nama : Finka Oktaviani
 NPM : 037119102
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

agar dapat dibina oleh validator data dari pihak FMIPA Universitas Pakuan untuk memperoleh data yang dibutuhkan oleh mahasiswa tersebut. Adapun validator data yaitu:

Nama Dosen : M. Iqbal Suriansyah, M.Kom.

Demikian permohonan ini kami sampaikan. Atas perhatian dan bantuan Bapak, kami ucapkan terima kasih.

Wakil Dekan
 Bidang Akademik dan Kemahasiswaan,



Santi Budiana, M.Pd.
 NIK. 1.1006.025.469

Jalan Pakuan Kotak Pos 452, Bogor 16143, Telepon (0251) 8375608
<http://www.fkip.unpak.ac.id> email : fkip@unpak.co.id

Lembar Angket Validasi Media

Nama Ahli : M. Iqbal Suriansyah, M.Kom

Petunjuk Pengisian :

1. Lembar validasi bertujuan untuk mengetahui kelayakan dari E-LKPD yang dikembangkan sebelum diimplementasikan kepada peserta didik.
2. Mohon Bapak/Ibu berkenan untuk memberikan penilaian terhadap E-LKPD dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom penilaian mulai dari skala penilaian 1 (Sangat Kurang), 2 (kurang), 3 (cukup), 4 (Baik), 5 (Sangat baik).

| No. | Aspek Penilaian | Pertanyaan | Skor | | | | |
|-----|------------------|--|------|---|---|---|---|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | Desain Teks | Menunjukkan ketepatan penggunaan jenis huruf | | | ✓ | | |
| | | Menampilkan ketepatan ukuran huruf sehingga mudah dibaca peserta didik | | | ✓ | | |
| | | Ketepatan menggunakan teks | | | ✓ | | |
| | | Menempatkan kesesuaian gambar dengan materi | | | ✓ | | |
| 2. | Desain Gambar | Kualitas gambar dan video pada E-LKPD | | | | ✓ | |
| | | Tampilan gambar dan video pada E-LKPD | | | | ✓ | |
| | | Menampilkan ketepatan tata letak atau penempatan gambar | | | ✓ | | |
| | | Video yang disajikan memudahkan peserta didik untuk menjawab soal | | | | ✓ | |
| | | Suara audio dan video yang digunakan jelas | | | | ✓ | |
| | | Menampilkan ketepatan warna gambar serasi dan tidak menabrak pada objek lain | | | | ✓ | |
| 3. | Desain Pemakaian | Kemudahan penggunaan E-LKPD berbasis Wizer.Me | | | | ✓ | |

| | | | | | |
|------------|--|-----------------------------------|--|--|---|
| E-LKPD | Menempatkan akses navigasi yang mudah | | | | ✓ |
| | Menunjukkan kesederhanaan dan kejelasan petunjuk | | | | ✓ |
| | Penyajian E-LKPD sesuai dengan karakteristik peserta didik | | | | ✓ |
| Total Skor | | 51 | | | |
| Rata-Rata | | $\frac{51}{10} \times 100 = 72,8$ | | | |

Saran Perbaikan:

1. Tata letak isi diperbaiki
2. Jenis huruf dipilih yang mudah dibaca
3. Sumber referensi dicantumkan
4. Perbaiki layout

Kesimpulan:

E-LKPD Interaktif Berbasis Wizer.Me Pada Tema 9 Subtema 1 Pembelajaran 3 dinyatakan:

1. Layak untuk diimplementasikan/uji coba tanpa revisi
2. Layak untuk diimplementasikan/uji coba dengan revisi
3. Belum dapat digunakan

*) Lingkari salah satu

Bogor, 18 April 2023

Ahli Media,



M. Iqbal Suriansyah, M.Kom

NIK. 0412058503

Lembar Angket Validasi Media

Nama Ahli : M. Iqbal Suriansyah, M.Kom

Petunjuk Pengisian :

1. Lembar validasi bertujuan untuk mengetahui kelayakan dari E-LKPD yang dikembangkan sebelum diimplementasikan kepada peserta didik.
2. Mohon Bapak/Ibu berkenan untuk memberikan penilaian terhadap E-LKPD dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom penilaian mulai dari skala penilaian 1 (Sangat Kurang), 2 (kurang), 3 (cukup), 4 (Baik), 5 (Sangat baik).

| No. | Aspek Penilaian | Pertanyaan | Skor | | | | |
|-----|------------------|--|------|---|---|---|---|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | Desain Teks | Menunjukkan ketepatan penggunaan jenis huruf | | | | | ✓ |
| | | Menampilkan ketepatan ukuran huruf sehingga mudah dibaca peserta didik | | | | | ✓ |
| | | Ketepatan menggunakan teks | | | | | ✓ |
| | | Menempatkan kesesuaian gambar dengan materi | | | | | ✓ |
| 2. | Desain Gambar | Kualitas gambar dan video pada E-LKPD | | | | | ✓ |
| | | Tampilan gambar dan video pada E-LKPD | | | | | ✓ |
| | | Menampilkan ketepatan tata letak atau penempatan gambar | | | | | ✓ |
| | | Video yang disajikan memudahkan peserta didik untuk menjawab soal | | | | | ✓ |
| | | Suara audio dan video yang digunakan jelas | | | | | ✓ |
| | | Menampilkan ketepatan warna gambar serasi dan tidak menabrak pada objek lain | | | | | ✓ |
| 3. | Desain Pemakaian | Kemudahan penggunaan E-LKPD berbasis Wizer.Me | | | | | ✓ |

| | | | | | | | | |
|------------|--|---------------------------------|--|--|--|--|--|---|
| E-LKPD | Menempatkan akses navigasi yang mudah | | | | | | | ✓ |
| | Menunjukkan kesederhanaan dan kejelasan petunjuk | | | | | | | ✓ |
| | Penyajian E-LKPD sesuai dengan karakteristik peserta didik | | | | | | | ✓ |
| Total Skor | | 66 | | | | | | |
| Rata-Rata | | $\frac{66}{70} \times 100 = 94$ | | | | | | |

Saran Perbaikan:

Kesimpulan:

E-LKPD Interaktif Berbasis Wizer.Me Pada Tema 9 Subtema 1 Pembelajaran 3 dinyatakan:

1. Layak untuk diimplementasikan/uji coba tanpa revisi
 2. Layak untuk diimplementasikan/uji coba dengan revisi
 3. Belum dapat digunakan
 *) Lingkari salah satu

Bogor, 28 April 2023

Ahli Media,



M. Iqbal Suriansyah, M.Kom

NPK. NIDN 0428098503

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Validator : M. Iqbal Suriansyah, M.Kom.

Jabatan : Dosen Ilmu Komputer

Instansi : Universitas Pakuan

Telah menerima instrumen hasil validasi angket penelitian yang berjudul "Pengembangan E-LKPD Interaktif Berbasis Wizer.Me Pada Tema 9 Subtema 1 Pembelajaran 3" yang disusun oleh :

Nama : Finka Oktaviani

NPM : 037119102

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)

Setelah memperhatikan dan mengadakan pembahasan pada butir-butir pertanyaan berdasarkan kisi-kisi instrumennya, maka E-LKPD tersebut dinyatakan "VALID"

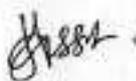
Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Bogor, 06 Mei 2023

Mengetahui,

Pembimbing Utama,

Pembimbing Pendamping, Validator,



Yuli Mulyawati, M.Pd.

NIK. 1.0212009578



Lufy Hari Susanto, M.Pd.

NIK. 1.0116001882



M. Iqbal Suriansyah, M.Kom.

NIDN. 0428098503

Lampiran 10 Validasi Ahli Bahasa



UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian

Nomor : 853/WADEK/UFKIP/V/2023
 Perihal : Permohonan Validator Data 11 Mei 2023

Yth. Dekan FKIP
 Universitas Pakuan
 Bogor

Dengan hormat,

Dalam rangka Penyusunan Skripsi, dengan ini kami mohon bantuan Bapak untuk memberikan izin kepada mahasiswa:

Nama : Fiska Oktaviani
 NPM : 037119102
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

agar dapat dibina oleh validator data dari pihak FKIP Universitas Pakuan untuk memperoleh data yang dibutuhkan oleh mahasiswa tersebut. Adapun validator data yaitu:

Nama Dosen : Ainayah Ekowati, M.Pd.

Demikian permohonan ini kami sampaikan. Atas perhatian dan bantuan Bapak, kami ucapkan terima kasih.

Wakil Dekan
 Bidang Akademik dan Kemahasiswaan.



Shafiq Budinna, M.Pd.
 NIK. 1.1006.025.469

Jalan Pakuan Kotak Pos 452, Bogor 16143, Telepon (0251) 8375608
<http://www.fkip.unpak.ac.id> email : fkip@unpak.co.id

LEMBAR ANGKET VALIDASI BAHASA

Nama Ahli : Aniyah Ekowati, M.Pd

Petunjuk Pengisian :

1. Lembar validasi bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan E-LKPD yang dikembangkan sebelum diimplementasikan kepada peserta didik.
2. Mohon Bapak/Ibu berkenan untuk memberikan penilaian terhadap E-LKPD dengan memberikan tanda checklist (√) pada kolom penilaian mulai dari skala penilaian 1 (Sangat Kurang), 2 (kurang), 3 (cukup), 4 (Baik), atau 5 (Sangat baik).

| No. | Aspek Penilaian | Pertanyaan | Skor | | | | |
|-------------------|---------------------------------|--|---------------------------------|---|---|---|---|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | Kelugasan | Menggunakan bahasa yang tidak berbelit-belit. | | | | | ✓ |
| | | Menggunakan kalimat yang sederhana. | | | | | ✓ |
| | | Menyajikan informasi yang jelas. | | | | ✓ | |
| 2. | Komunikatif | Menggunakan bahasa yang mudah dipahami peserta didik. | | | | | ✓ |
| | | Dapat membuat peserta didik termotivasi saat belajar. | | | | | ✓ |
| | | Menggunakan bahasa dengan karakteristik peserta didik. | | | | | ✓ |
| 3. | Kesesuaian dengan kaidah bahasa | Ketepatan penggunaan simbol dan tanda baca | | | | | ✓ |
| | | Ketepatan penggunaan ejaan. | | | | | ✓ |
| | | Menggunakan Bahasa yang efektif dan efisien. | | | | | ✓ |
| | | Menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar. | | | | | ✓ |
| Total Skor | | | 43 | | | | |
| Rata-Rata | | | $\frac{43}{20} \times 100 = 86$ | | | | |

Saran Perbaikan:

Kesimpulan:

Penggunaan Bahasa dalam E-LKPD Interaktif Berbasis *Wizer.Me* Pada Tema 9 Subtema 1 Pembelajaran 3 dinyatakan:

1. Layak untuk diimplementasikan/uji coba tanpa revisi
- ② Layak untuk diimplementasikan/uji coba dengan revisi
3. Belum dapat digunakan

*) Lingkari salah satu

Bogor, 19 April 2023
Ahli Bahasa,



Aniyah Ekowati, M.Pd.
NIK 1.130819885

Catatan:

1. Sampul depan: Tulisan judul sampul gunakan huruf kapital
2. Petunjuk Menggunakan LKPD
 - Perbaiki menjadi "PETUNJUK PENGGUNAAN E-LKPD"
 - Kata 'di daftarkan' pada No. 2 perbaiki menjadi "...didaftarkan. Isi identitas ..."
 - No. 3: "...dalam E-LKPD..." perbaiki menjadi "pada E-LKPD"
 - Bullet and numbering ganti menjadi poin a, b.
 - Kata "Hand in Work"
3. Materi Letak Geografis
 - Tulisan perbaiki menjadi rata kanan dan kiri.
 - Setelah kata 'fisiografi' gunakan tanda koma.
 - Kata 'ibu kota' kecil
4. Kalimat rumpang:
 - Kata 'di bawah' dipisah.
 - Kata 'benua' kecil. Kata benua kapital jika setelahnya ada nama benua itu, misal Benua Afrika.
5. Persatuan dan Kesatuan Indo:
 - Paragraf perbaiki rata kanannya, setiap materi setelahnya juga diperbaiki rata kanan paragrafnya.
 - Kata 'di bawah' dipisah.
6. Kelompokkan kegiatan:
 - Perbaiki "... Di Bawah Ini ..."
 - Setiap kata 'di bawah' ini pada paragraf ini penulisannya dipisah karena merupakan kata depan.
 - Setiap pilihan penulisannya cukup kata pertama yang diawali huruf kapital.
 - Setiap bagian 8 poin itu akhiri dengan tanda titik.
 - 'Bermain dengan siapa saja...'
7. Iklan layanan masyarakat:

"Iklan layanan masyarakat..." Penulisannya kecil jika ingin menonjolkan kata itu bisa dihitamkan/bold
8. Menjodohkan: Perintahnya akhiri dengan tanda seru.

LEMBAR ANGKET VALIDASI BAHASA

Nama Ahli : Ainiyah Ekowati, M.Pd

Petunjuk Pengisian :

1. Lembar validasi bertujuan untuk mengetahui kelayakan dari E-LKPD yang dikembangkan sebelum diimplementasikan kepada peserta didik.
2. Mohon Bapak/Ibu berkenan untuk memberikan penilaian terhadap E-LKPD dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom penilaian mulai dari skala penilaian 1 (Sangat Kurang), 2 (kurang), 3 (cukup), 4 (Baik), atau 5 (Sangat baik).

| No. | Aspek Penilaian | Pertanyaan | Skor | | | | |
|-------------------|---------------------------------|--|---------------------------------|---|---|---|---|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | Kelugasan | Menggunakan bahasa yang tidak berbelit-belit. | | | | | ✓ |
| | | Menggunakan kalimat yang sederhana. | | | | | ✓ |
| | | Menyajikan informasi yang jelas. | | | | | ✓ |
| 2. | Komunikatif | Menggunakan bahasa yang mudah dipahami peserta didik. | | | | ✓ | |
| | | Dapat membuat peserta didik termotivasi saat belajar. | | | | ✓ | |
| | | Menggunakan bahasa dengan karakteristik peserta didik. | | | | | ✓ |
| 3. | Kesesuaian dengan kaidah bahasa | Ketepatan penggunaan simbol dan tanda baca | | | | | ✓ |
| | | Ketepatan penggunaan ejaan. | | | | | ✓ |
| | | Menggunakan Bahasa yang efektif dan efisien. | | | | | ✓ |
| | | Menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar. | | | | | ✓ |
| Total Skor | | | 48 | | | | |
| Rata-Rata | | | $\frac{48}{50} \times 100 = 96$ | | | | |

Saran Perbaikan:

Kesimpulan:

Penggunaan Bahasa dalam E-LKPD Interaktif Berbasis Wizer. Me Pada Tema 9

Subtema 1 Pembelajaran 3 dinyatakan:

- ① Layak untuk diimplementasikan/uji coba tanpa revisi
 2. Layak untuk diimplementasikan/uji coba dengan revisi
 3. Belum dapat digunakan
- *) Lingkari salah satu

Bogor, 3 Mei 2023
Ahli Bahasa,



Ainayah Ekowati, M.Pd.
NIK 1.130819885

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Validator : Ainiyah Ekowati, M.Pd.
 Jabatan : Dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
 Instansi : Universitas Pakuan

Telah menerima instrumen hasil validasi angket penelitian yang berjudul "Pengembangan E-LKPD Interaktif Berbasis Wizer.Me Pada Tema 9 Subtema 1 Pembelajaran 3" yang disusun oleh :

Nama : Finka Oktaviani
 NPM : 037119102
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)

Setelah memperhatikan dan mengadakan pembahasan pada butir-butir pertanyaan berdasarkan kisi-kisi instrumennya, maka E-LKPD tersebut dinyatakan "VALID"

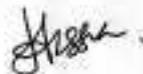
Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Bogor, 04 Mei 2023

Mengetahui,

Pembimbing Utama,

Pembimbing Pendamping, Validator,





Yuli Mulyawati, M.Pd.
 NIK. 1.0212009578

Lufty Hari Susanto, M.Pd.
 NIK. 1.0116001682

Ainiyah Ekowati, M. Pd.
 NIK. 1.120819885

Lampiran 11 Validasi Ahli Materi



UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Bermutu, Mandiri dan Berkepedulian

Nomor : 853/WADEK I/ FKIP/V/2023
Perihal : Permohonan Validator Data 11 Mei 2023

Yth. Kepala SDN Bantarkemang 1
di Bogor

Dengan hormat,

Dalam rangka Penyusunan Skripsi, dengan ini kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin kepada mahasiswa:

Nama : Finka Oktaviani
NPM : 037119102
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

agar dapat dibina oleh validator data dari sekolah untuk memperoleh data yang dibutuhkan oleh mahasiswa tersebut. Adapun validator data yaitu:

Nama Guru : Mishah Nasution, S.Pd.

Demikian permohonan ini kami sampaikan. Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih.

Wakil Dekan
Bidang Akademik dan Kemahasiswaan,



Sandi Budiana, M.Pd.
NIK. 1.1006.025.469

Jalan Pakuan Kotak Pos 452, Bogor 16143, Telepon (0251) 8375608
<http://www.fkip.unpak.ac.id> email : fkip@unpak.co.id

Lembar Angket Validasi Materi

Nama Ahf : Misbah Nasution, S.Pd.

Petunjuk Pengisian :

1. Lembar validasi bertujuan untuk mengetahui kelayakan dari E-LKPD yang dikembangkan sebelum diimplementasikan kepada peserta didik.
2. Mohon Bapak/Ibu berkenan untuk memberikan penilaian terhadap E-LKPD dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom penilaian mulai dari skala penilaian 1 (Sangat Kurang), 2 (kurang), 3 (cukup), 4 (Baik), 5 (Sangat baik).

| No. | Aspek Penilaian | Pertanyaan | Skor | | | | |
|-----|---|--|------|---|---|---|---|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | Kesesuaian materi dengan KD, IPK, dan Tujuan Pembelajaran | Menampilkan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan indikator | | | | | ✓ |
| | | Memberikan materi yang relevan dengan kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran | | | | | ✓ |
| | | Kelengkapan materi sesuai dengan Batasan KD pada tema 9 subtema 1 pembelajaran 3 | | | | | ✓ |
| 2. | Penilaian kelayakan materi | Menyajikan materi sesuai dengan karakteristik peserta didik | | | | | ✓ |
| | | Materi yang disajikan sesuai dengan perkembangan IPTEK | | | | | ✓ |
| | | Kesesuaian gambar, audio, dan video dengan materi yang disajikan | | | | | ✓ |
| 3. | Ketepatan rangkaian kegiatan E-LKPD | Rangkaian kegiatan pada E-LKPD sesuai dengan isi materi | | | | | ✓ |
| | | Rangkaian kegiatan pada E-LKPD sesuai dengan tujuan pembelajaran | | | | | ✓ |
| | | Konsep rangkaian kegiatan yang disajikan | | | | | ✓ |

| | | | | | | |
|------------|---|---------------------------------|--|--|--|---|
| | runtut | | | | | |
| | Memberikan kemudahan petunjuk dalam mengerjakan lembar kegiatan | | | | | ✓ |
| Total Skor | | 47 | | | | |
| Rata-Rata | | $\frac{47}{50} \times 100 = 94$ | | | | |

Saran Perbaikan:

Kesimpulan:

Materi dalam E-LKPD Interaktif Berbasis Wizer Me Pada Tema 9 Subtema 1

Pembelajaran 3 dinyatakan:

1. Layak untuk diimplementasikan/uji coba tanpa revisi
2. Layak untuk diimplementasikan/uji coba dengan revisi
3. Belum dapat digunakan

*) Lingkari salah satu

Bogor, 3 Mei 2023

Ahli Materi,



Misbah Nasution, S.Pd

NIP. -

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Validator : Misbah Nasution, S.Pd.

Jabatan : Wali Kelas VB

Instansi : SDN Bantarkemang 1

Telah menerima instrumen hasil validasi angket penelitian yang berjudul "Pengembangan E-LKPD Interaktif Berbasis Wizer.Me Pada Tema 9 Subtema 1 Pembelajaran 3" yang disusun oleh :

Nama : Finka Oktaviani

NPM : 037119102

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)

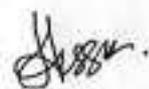
Setelah memperhatikan dan mengadakan pembahasan pada butir-butir pertanyaan berdasarkan kisi-kisi instrumennya, maka E-LKPD tersebut dinyatakan "VALID"

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Bogor, 06 Mei 2023

Mengetahui,

Pembimbing Utama,



Yuli Mulyawati, M.Pd.

NIK. 1.0212009578

Pembimbing Pendamping, Validator,



Lufy Hari Susanto, M.Pd.

NIK. 1.0116001682



Misbah Nasution, S.Pd.

NIP. -

Lampiran 12 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SDN Bantarkemang 1
 Kelas/Semester : 5/2
 Tema : 9. Benda – Benda di Sekitar Kita
 Subtema : 1. Benda Tunggal dan Campuran
 Pembelajaran ke : (3)
 Muatan Pelajaran : IPS, Bahasa Indonesia, dan PPKn
 Alokasi Waktu : 1 hari

A. Kompetensi Inti (KI)

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga, dan negara.
3. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

| Mata Pelajaran | Kompetensi Dasar | | Indikator Pencapaian Kompetensi | |
|----------------|------------------|---|---------------------------------|---|
| IPS | 3.1 | Mengidentifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, | 3.1.1 | Menganalisis karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, |

| | | | | |
|------------------|------------|--|-------------------------|---|
| | | komunikasi, serta transportasi. | | komunikasi, serta transportasi. |
| | 4.1 | Menyajikan hasil identifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi, serta transportasi. | 3.1.2 4.1.1 4.1.2 | Menguraikan karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi, serta transportasi. Menelaah hasil identifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi, serta transportasi. Menyimpulkan hasil identifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi, serta transportasi. (C5) |
| Bahasa Indonesia | 3.4 4.4 | Menganalisis informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik. Memeragakan kembali informasi yang disampaikan paparan iklan | 3.4.1 3.4.2 4.4.1 | Merinci informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik. Menegaskan informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik. Mengumpulkan kembali informasi yang disampaikan paparan |

| | | | | |
|------|-----|--|-------|---|
| | | dari media cetak atau elektronik dengan bantuan lisan, tulis, dan visual. | 4.4.2 | iklan dari media cetak atau elektronik dengan bantuan lisan, tulis, dan visual. Menyesuaikan kembali informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik dengan bantuan lisan, tulis, dan visual. |
| PPKn | 3.4 | Menggali manfaat persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan hidup. | 3.4.1 | Menguraikan manfaat persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan hidup. |
| | 4.4 | Menyajikan hasil penggalan tentang manfaat persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan. | 3.4.2 | Melaksanakan manfaat persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan hidup. |
| | | | 4.4.1 | Menguraikan hasil penggalan tentang manfaat persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan. |
| | | | 4.4.2 | Menerapkan hasil penggalan tentang manfaat persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan. |

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan kegiatan mengamati peta Indonesia, siswa dapat menuliskan nama daerah-daerah yang pernah dikunjungi dengan tepat.
2. Dengan kegiatan mengamati video letak geografis Indonesia, siswa dapat mengidentifikasi letak geografis Indonesia dengan benar.
3. Dengan kegiatan berdiskusi tentang perilaku yang mencerminkan persatuan dan kesatuan serta perilaku yang tidak mencerminkan persatuan dan kesatuan dalam masyarakat, siswa dapat menuliskan contoh perilaku yang mencerminka persatuan

dan kesatuan serta contoh perilaku yang tidak mencerminkan persatuan dan kesatuan dengan tepat.

4. Dengan kegiatan mengamati gambar iklan, siswa dapat menuliskan pengertian iklan dengan tepat.
5. Dengan kegiatan berlatih, siswa dapat menceritakan isi iklan dengan tepat.

D. MATERI PEMBELAJARAN

1. IPS
Letak Geografis Indonesia
2. Bahasa Indonesia
Teks penjelasan
3. PPKn
Manfaat persatuan dan kesatuan

E. LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

| Kegiatan | Deskripsi Kegiatan | Alokasi Waktu |
|-------------|--|---------------|
| Pendahuluan | <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memasuki ruang kelas dan mengucapkan salam. (<i>Religius</i>) 2. Siswa menjawab salam yang diucapkan oleh guru. (<i>Religius</i>) 3. Perwakilan peserta didik diminta untuk memimpin berdo'a. (<i>Religius</i>) 4. Peserta didik bersama – sama menyanyikan lagu “<i>Indonesia Raya</i>”. (<i>Nasionalis</i>) 5. Guru menanyakan kabar peserta didik. (<i>Komunikatif</i>) 6. Peserta didik dicek kehadirannya oleh guru. (<i>Disiplin</i>) 7. Guru mengkondisikan peserta didik dan ruang kelas agar siap untuk melakukan pembelajaran (memeriksa tata letak meja dan bangku, kerapian pakaian peserta didik, meminta peserta didik untuk tertib dan memeriksa apakah disekitar tempat duduk peserta didik terdapat sampah). (<i>Disiplin</i>) 8. Peserta didik melakukan apersepsi pembelajaran dengan melakukan tanya jawab dengan bimbingan guru, seperti : <ul style="list-style-type: none"> - Anak-anak, tadi pagi kalian melakukan kegiatan apa saja? | 15 menit |

| | | |
|------|--|-----------|
| | <p>- Apa yang kalian lakukan setelah pulang sekolah? (<i>Komunikatif</i>)</p> <p>9. Memberikan motivasi dengan melakukan <i>ice breaking</i> tepuk semangat.</p> <p>10. Guru mengarahkan peserta didik agar mengetahui tujuan pembelajaran yang akan dicapai termasuk sikap yang akan dinilai selama proses pembelajaran.</p> | |
| Inti | <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik melakukan tes kefokuskan dengan tepuk fokus. 2. Peserta didik diminta untuk membuka buku siswa tema 9 subtema 1 pembelajaran 3 halaman 19. (<i>mandiri</i>) 3. Peserta didik diberi waktu untuk membaca narasi yang ada pada pembelajaran 3 di buku siswa hal 19. (<i>mandiri</i>) 4. Pada awal pembelajaran, guru menstimulus ide, gagasan, dan motivasi siswa dengan pertanyaan panduan yang ada di buku siswa. Oleh karena itulah, guru meminta siswa untuk mengungkapkan pendapatnya secara percaya diri. <ol style="list-style-type: none"> 1. Di manakah kamu tinggal? 2. Di daerah pegunungan, pesisir, atau perkotaan? 3. Apakah di daerah itu dapat dijumpai iklan penawaran berbagai benda? 4. Apakah di daerah pegunungan, pesisir, dan perkotaan masyarakatnya menjunjung nilai persatuan dan kesatuan?. (<i>critical thinking</i>) 5. Guru menjelaskan tentang letak geografis Negara Indonesia. (<i>communication</i>) 6. Peserta didik mengamati video tentang letak geografis Indonesia. 7. Guru memberikan pertanyaan kepada siswa terkait materi tersebut. 8. Guru menunjuk masing – masing peserta didik untuk menjawab pertanyaan yang dilontarkan oleh guru dan mengkomunikasikannya kepada teman sekelasnya di tempat duduk. (<i>communication</i>) 9. Peserta didik diminta untuk mengamati peta Indonesia pada buku siswa. (<i>mandiri</i>) 10. Guru memantau proses kegiatan berlangsung, guru berkeliling kelas memandu peserta didik yang mengalami kesulitan. (<i>communication</i>) 11. Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok. Satu kelompok beranggotakan 4 orang siswa. (<i>demokratis</i>) 12. Peserta didik mendiskusikan perilaku yang mencerminkan persatuan dan kesatuan dan perilaku yang tidak | 180 menit |

| | | |
|---------|--|----------|
| | <p>mencerminkan persatuan dan kesatuan. (<i>communication dan critical thinking</i>)</p> <p>13. Selanjutnya peserta didik berdiskusi juga tentang pengertian iklan yang ada pada media cetak maupun media elektronik. (<i>communication dan critical thinking</i>)</p> <p>14. Guru membagikan soal <i>pretest</i> kepada peserta didik</p> <p>15. Guru membagikan <i>link</i> E-LKPD kepada peserta didik melalui grup <i>whatapps</i> dan peserta didik mengerjakan E-LKPD dengan kelompoknya.</p> <p>16. Secara mandiri peserta didik diminta untuk mengemukakan pendapatnya berdasarkan pemahaman yang sudah didapatkannya selama kegiatan pembelajaran berlangsung. (<i>communication dan collaboration</i>)</p> <p>17. Guru membagikan soal <i>posttest</i> kepada peserta didik.</p> | |
| Penutup | <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menunjuk salah satu peserta didik untuk menyimpulkan materi pembelajaran yang telah disampaikan oleh guru terkait materi hari ini. 2. Peserta didik diberikan penguatan kembali mengenai materi hari ini. 3. Peserta didik diminta untuk merapikan alat tulis, mengecek kerapian pakaian dan sampah yang tertinggal di kelas untuk di buang ke tempat sampah. 4. Guru mengkondisikan peserta didik dan mengkondisikan kelas agar siap untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran. 5. Guru menunjuk salah seorang peserta didik untuk memimpin do'a "Al- Ashr" dilanjutkan dengan doa selamat di perjalanan sebelum menutup pembelajaran hari ini. | 15 menit |

F. SUMBER BELAJAR

1. Buku Guru

Ari Subekti 2017. *Buku Guru Kelas V. Tema 9 : Benda – Benda di Sekitar Kita Subtem 1 : Benda Tunggal dan Campuran, Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 (Revisi 2017)*. Jakarta :Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI.

2. Buku Siswa

Ari Subekti 2017. *Buku Siswa Kelas V. Tema 9 : Benda – Benda di Sekitar Kita Subtem 1 : Benda Tunggal dan Campuran, Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 (Revisi 2017)*. Jakarta :Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI.

3. Internet

G. PENILAIAN PROSES DAN HASIL BELAJAR

1. Teknik penilaian
 - a. Penilaian Sikap : Lembar Observasi
 - b. Penilaian pengetahuan : Tes
 - c. Penilaian Keterampilan : Unjuk Kerja

Bogor, Mei 2023

Mengetahui,
Wali Kelas V,



Misbah Nasutin, S.Pd

Mahasiswa,



Finka Oktaviani

Lampiran 13 Kisi-kisi Soal *Pretest* dan *Posttest*

KISI-KISI SOAL *PRETEST* DAN *POSTTEST*

Sekolah : SDN Bantarkemang 1
 Kelas/Semester : V(Lima) / 2 (Dua)

Alokasi Waktu : Menit
 Jumlah Soal : 20 Soal

| Muatan Pembelajaran | Kompetensi Dasar | Indikator Instrumen | Aspek | | | Penilaian | | | Bobot | No Instrumen |
|---------------------|---|---|-------|----|---|-----------|----------|---------------|-------|------------------------|
| | | | A | C | P | Teknik | Jenis | Bentuk | | |
| IPS | Mengidentifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi, serta transportasi. | Mengidentifikasi letak geografis berdasarkan gambar. | | C5 | | Tes | Tertulis | Pilihan Ganda | 1 | 1, 3 |
| | | Membedakan dampak letak geografis pada bidang ekonomi. | | C4 | | Tes | Tertulis | Pilihan Ganda | 1 | 2 |
| | | Menegaskan informasi tentang peta yang sesuai dengan isi bacaan. | | C4 | | Tes | Tertulis | Pilihan Ganda | 1 | 4 |
| | | Menganalisis batasan wilayah letak geografis Indonesia sebagai kepulauan maritim. | | C4 | | Tes | Tertulis | Pilihan Ganda | 1 | 5, 6, 7 |
| PPKn | Menggali manfaat persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan hidup. | Menganalisis sikap persatuan dan kesatuan berdasarkan isi bacaan. | | C4 | | Tes | Tertulis | Pilihan Ganda | 1 | 8, 9 |
| | | Menentukan contoh sikap persatuan dan kesatuan di dalam kelas. | | C4 | | Tes | Tertulis | Pilihan Ganda | 1 | 10 |
| | | Menganalisis sikap persatuan dan kesatuan di dalam masyarakat. | | C4 | | Tes | Tertulis | Pilihan Ganda | 1 | 11, 12, 13 |
| Bahasa Indonesia | Menganalisis informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik. | Menganalisis isi iklan pada gambar. | | C4 | | Tes | Tertulis | Pilihan Ganda | 1 | 14, 15, 16, 17, 18, 19 |
| | | Membedakan fakta yang terdapat pada iklan. | | C4 | | Tes | Tertulis | Pilihan Ganda | 1 | 20 |

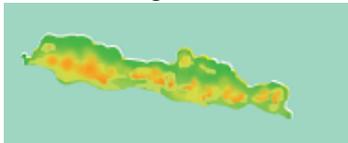
Lampiran 14 Soal Pretest dan Posttest**SOAL PRETEST dan POSTTEST****Pengembangan E-LKPD Interaktif Berbasis Wizer.Me****Pada Tema 9 Subtema 1 Pembelajaran 3**

Nama :

No. Absen :

PILIHAN GANDA

1. Perhatikan gambar berikut!



Indonesia disebut sebagai Negara Kepulauan, karena Indonesia terdiri dari banyak pulau. Pulau yang tertera pada gambar di atas adalah Pulau...

- a. Sumatera
- b. Kalimantan
- c. Jawa
- d. Papua

2. Pilihlah yang paling benar:

1. Jalur ekspor dan import yang luas
 2. Kaya akan hasil laut
 3. Menjadi lalu lintas internasional
 4. Kaya akan Sumber Daya Alam (SDA)
 5. Menjadi jalur transit internasional
 6. Mendapat dampak perkembangan teknologi transportasi dari negara maju
- Di bidang ekonomi keuntungan letak geografis Indonesia sebagai berikut, yaitu...

- a. 1, 2, dan 3
- b. 1, 2, dan 4
- c. 1, 2, dan 5
- d. 3, 5, dan 6

3. Perhatikan gambar berikut!



Secara geografis Indonesia terletak diantara dua benua dan dua samudra. Tanda panah di atas menunjukkan...

- a. Samudra Hindia
 - b. Samudra Pasifik
 - c. Benua Asia
 - d. Benua Australia
4. Karakteristik Geografis Indonesia dalam Peta adalah gambaran seluruh atau sebagian permukaan bumi. Gambaran tersebut dilukiskan di suatu bidang datar dengan skala tertentu. Gambaran permukaan bumi yang dilukiskan meliputi wilayah yang sempit ataupun wilayah yang luas. Peta yang menggambarkan hal tertentu, misalnya peta kependudukan di Indonesia, menjelaskan berbagai informasi mengenai kependudukan, antara lain jumlah penduduk perempuan dan laki-laki, kepadatan penduduk, angka Jenis kelamin, sebaran penduduk, dan kepadatan penduduk agraris adalah....
 - a. Atlas
 - b. Peta Umum
 - c. Peta Khusus
 - d. Globe
 5. Indonesia diapit oleh berbagai negara seperti Malaysia, Singapura, Timor Leste, dan Papua Nugini. Batas wilayah Indonesia sebelah timur, yaitu...
 - a. Samudra Hindia dan Samudra Pasifik
 - b. Samudra Atlantik dan Samudra Pasifik
 - c. Samudra Pasifik dan Malaysia
 - d. Samudra Pasifik dan Papua Nugini
 6. Wilayah Indonesia yang luas, berupa kepulauan, dan disatukan oleh laut sangat mempengaruhi kondisi transportasi yang ada. Salah satunya adalah transportasi jalur udara dengan adanya bandara. Nama bandara yang ada di Jawa Barat yaitu
 - a. Sultan Iskandar Muda
 - b. Husein Sastranegara
 - c. Ngurah Rai
 - d. Juanda
 7. Pulau ini dikelilingi oleh Laut Cina yaitu untuk bagian utara-barat, Laut Sulu untuk utara-timur, Laut Sulawesi dan Selat Makasar di Timur serta Laut Jawa dan Selat Karimata pada bagian selatan. Pulau tersebut adalah Pulau...
 - a. Jawa

- b. Papua
 - c. Kalimantan
 - d. Sulawesi
8. Ratna bersama warga membersihkan lingkungan kampung bersama-sama. Ada yang menyapu, ada pula yang mengangkut sampah. Mereka dapat menyelesaikan pekerjaan sebelum pukul 11 siang. Peristiwa tersebut menunjukkan bahwa persatuan dan kesatuan dapat...
- a. Menjaga keamanan dan ketertiban
 - b. Mewujudkan kenyamanan warga
 - c. Mempermudah pekerjaan dan cepat selesai
 - d. Menjaga kesehatan mental
9. Putu, Wiryana, dan Samuel berasal dari daerah yang berbeda-beda. Namun, mereka menjadi teman satu kelas. Dalam keseharian, mereka menggunakan Bahasa Indonesia untuk berkomunikasi. Contoh di atas merupakan salah satu upaya untuk mewujudkan
- a. Pertikaian
 - b. Persatuan
 - c. Permusuhan
 - d. Pertengkar
10. Yuri mendengar bahwa salah satu teman sekelasnya lupa membawa bekal makanan. Sikap yang harus ditunjukkan oleh Yuri yaitu...
- a. Melaporkannya kepada guru
 - b. Memberikan semua bekal miliknya
 - c. Meminta makanan lebih di kantin
 - d. Berbagi bekal makanan
11. Perhatikan gambar berikut ini!



- Gambar di atas menunjukkan salah satu perilaku hidup rukun sebagai warga masyarakat. Manfaat berikut yang paling sesuai dengan gambar di atas yaitu...
- a. Pekerjaan cepat selesai
 - b. Menciptakan lingkungan yang asri
 - c. Terjaganya keamanan lingkungan
 - d. Munculnya sikap acuh tak acuh

12. Persatuan dan kesatuan bangsa perlu dijaga, perbuatan di bawah ini yang bisa membina persatuan dan kesatuan bangsa adalah
- Bekerja keras siang dan malam
 - Menghafalkan undang-undang dasar
 - Kerjasama dalam tawuran di kampung
 - Kerja bakti membersihkan lingkungan
13. Persatuan dan kesatuan memiliki arti yang sangat penting bagi seluruh Bangsa Indonesia. Persatuan dan kesatuan harus dipahami oleh setiap masyarakat agar bisa mewujudkan hal-hal sebagai berikut, kecuali..
- Pembangunan lebih lancar
 - Pergaulan antar sesama lebih akrab
 - Perbedaan tidak menjadi sumber masalah
 - Persatuan dan kesatuan demi kebersamaan kelompok
14. Iklan berikut untuk soal nomor 14 dan 15!



Isi iklan tersebut adalah...

- Pentingnya menggosok gigi secara rutin
 - Gigi sensitive harus segera diobati
 - Nyeri dapat dihilangkan dengan gigident
 - Gigident cocok untuk gigi sensitive
15. Iklan tersebut termasuk iklan...
- Layanan masyarakat
 - Penawaran
 - Permintaan
 - Undangan

16. Iklan berikut untuk soal nomor 16 dan 17!



Pada iklan di atas, unsur yang memuat anjuran ditunjukkan oleh nomor...

- Satu
- Dua
- Tiga
- Empat

17. Berikut salah satu ciri iklan yang sesuai dengan gambar di atas yaitu...

- Tidak bertujuan komersial
- Tidak memiliki dampak tinggi
- Ditunjukkan kepada beberapa orang
- Informatif dan persuasif

18. Perhatikan gambar di bawah ini!

The poster contains the following information:

- KETIDUAN:**
 1. Peserta adalah siswa kelas 5 SD
 2. Cerpen bebas persah (beribatan)
 3. Cerpen ditulis dengan bahasa Indonesia yang baik dan benar
- WAKTU PENDAFTARAN:** 21 September s.d. 21 Oktober 2020
- TEMPAT PENDAFTARAN:** Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Yogyakarta
- TEMA:** Cinta Lingkungan
- HADIAH:**
 - Juara I Sertifikat dan uang sebesar Rp3.000.000,000
 - Juara II Sertifikat dan uang sebesar Rp2.500.000,000
 - Juara III Sertifikat dan uang sebesar Rp2.000.000,000

Andi mengikuti lomba menulis cerpen dalam iklan tersebut. Jika Andi berhasil menjadi juara II, hadiah yang didapatkan Andi adalah sertifikat dan uang tunai sebesar...

- Rp. 2.500.000
- Rp. 2.000.000
- Rp. 3.000.000
- Rp. 3.500.000

19. Perhatikan iklan baris berikut!

DIJUAL CEPAT, rmh 3 lantai di Komp. Tomang Utara, JakBar, SHM, LT 1.000 m², LB +500 m², Hub. Lala: 081973888808

Isi iklan tersebut menawarkan...

- Rumah
- Tanah
- Lantai
- Komplek perumahan

20. Perhatikan iklan berikut!

- (1) Kunjungilah pameran Buku Kiat Ujian!
 - (2) Peluang nilai ujian maksimal.
 - (3) Harga buku murah terjangkau.
 - (4) Pameran tanggal 2 Februari s.d. 10 Februari 2016 di Aula Serba Belajar.
- Pernyataan yang berupa fakta pada iklan tersebut adalah ...

- a. (1)
- b. (2)
- c. (3)
- d. (4)

JAWABAN

- | | |
|------|------|
| 1. C | 11.C |
| 2. B | 12.D |
| 3. D | 13.A |
| 4. C | 14.D |
| 5. D | 15.B |
| 6. B | 16.B |
| 7. C | 17.A |
| 8. C | 18.A |
| 9. B | 19.A |
| 10.D | 20.D |

Lampiran 15 Nilai N-Gain Peserta Didik

| No | Nama Lengkap | Pretest | Posttest | Posttest - Pretest | Skor Maksimum (100 - Pretest) | Nilai N-Gain |
|------|-----------------------|---------|----------|--------------------|-------------------------------|--------------|
| 1 | Ahmad Ilham M | 45 | 90 | 45 | 55 | 0.82 |
| 2 | Alanisa Sakila S | 35 | 75 | 40 | 65 | 0.62 |
| 3 | Andika Oktaviano P. B | 55 | 85 | 30 | 45 | 0.67 |
| 4 | Annaly Putri | 55 | 85 | 30 | 45 | 0.67 |
| 5 | Ashyla Aurora Z | 30 | 95 | 65 | 70 | 0.93 |
| 6 | Erlangga Fajar R | 75 | 90 | 15 | 25 | 0.60 |
| 7 | Evan Fadilah | 55 | 95 | 40 | 45 | 0.89 |
| 8 | Hilya Tullabibah | 75 | 100 | 25 | 25 | 1.00 |
| 9 | Ilham Ramadhan | 60 | 70 | 10 | 40 | 0.25 |
| 10 | M. Harya Aditya | 50 | 90 | 40 | 50 | 0.80 |
| 11 | M. Rafli | 70 | 90 | 20 | 30 | 0.67 |
| 12 | M. Ardiansyah | 45 | 90 | 45 | 55 | 0.82 |
| 13 | M. Fabian Putra Dita | 70 | 90 | 20 | 30 | 0.67 |
| 14 | Muhamad Alfaridzi | 55 | 100 | 45 | 45 | 1.00 |
| 15 | Muhamad Jibril W | 55 | 90 | 35 | 45 | 0.78 |
| 16 | Muhamad Zainal M | 80 | 95 | 15 | 20 | 0.75 |
| 17 | Muhamad Izhan R | 45 | 75 | 30 | 55 | 0.55 |
| 18 | Muhamad Laili A | 75 | 100 | 25 | 25 | 1.00 |
| 19 | Muhamad Paris A | 30 | 95 | 65 | 70 | 0.93 |
| 20 | Muhamad Rizqi M | 25 | 80 | 55 | 75 | 0.73 |
| 21 | Muhamad Syahrul N | 55 | 75 | 20 | 45 | 0.44 |
| 22 | Namira Puteri R | 70 | 95 | 25 | 30 | 0.83 |
| 23 | Nicky Putra Pratama | 45 | 95 | 50 | 55 | 0.91 |
| 24 | Rijni Mariani | 35 | 70 | 35 | 65 | 0.54 |
| 25 | Siti Aulia Putri | 65 | 90 | 25 | 35 | 0.71 |
| 26 | Zaskia Clarisya | 65 | 95 | 30 | 35 | 0.86 |
| Mean | | 54.62 | 88.46 | 33.85 | 45.38 | 0.75 |

Lampiran 16 Angket Penilaian Peserta Didik

Lembar Angket Respon Peserta Didik

Nama : Ahmad Fauzan
 Kelas : 10
 No. Absen : 1

Petunjuk Pengisian :
 Berikanlah tanda (✓) pada kolom penilaian mulai dari skala penilaian 1 (Sangat Kurang), 2 (Kurang), 3 (Cukup), 4 (Baik), 5 (Sangat baik)

| No. | Aspek yang dinilai | Skor | | | | |
|-----|--|------|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | E-LKPD Interaktif berbasis Wiberle mudah digunakan | | | | | ✓ |
| 2. | Petunjuk penggunaan E-LKPD mudah dimengerti | | | | | ✓ |
| 3. | Pilihan kata dan bahasa yang mudah dipahami | | | | | ✓ |
| 4. | Rangkaian kegiatan pada E-LKPD sesuai dengan materi pembelajaran | | | | | ✓ |
| 5. | Rangkaian kegiatan pada E-LKPD membantu dalam pembelajaran tema 4 subtema 1 pembelajaran 3 | | | | | ✓ |
| 6. | Penggunaan E-LKPD membuat aktif dan mandiri dalam belajar | | | | | ✓ |
| 7. | Kualitas gambar dan video pada E-LKPD | | | | | ✓ |
| 8. | Memiliki kejelasan dan kesesuaian jenis dan ukuran hurufnya | | | | | ✓ |
| 9. | Suara audio dan video yang digunakan jelas | | | | | ✓ |
| 10. | Penggunaan E-LKPD menjadikan pembelajaran menjadi menarik | | | | ✓ | |
| 11. | Penggunaan E-LKPD menjadi lebih semangat dalam belajar | | | | ✓ | |
| 12. | Penggunaan E-LKPD memotivasi untuk rajin belajar | | | | ✓ | |

Lembar Angket Respon Peserta Didik

Nama : Alvin
 Kelas : 10
 No. Absen : 1

Petunjuk Pengisian :
 Berikanlah tanda (✓) pada kolom penilaian mulai dari skala penilaian 1 (Sangat Kurang), 2 (Kurang), 3 (Cukup), 4 (Baik), 5 (Sangat baik)

| No. | Aspek yang dinilai | Skor | | | | |
|-----|--|------|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | E-LKPD Interaktif berbasis Wiberle mudah digunakan | | | | | ✓ |
| 2. | Petunjuk penggunaan E-LKPD mudah dimengerti | | | | | ✓ |
| 3. | Pilihan kata dan bahasa yang mudah dipahami | | | | | ✓ |
| 4. | Rangkaian kegiatan pada E-LKPD sesuai dengan materi pembelajaran | | | | | ✓ |
| 5. | Rangkaian kegiatan pada E-LKPD membantu dalam pembelajaran tema 4 subtema 1 pembelajaran 3 | | | | | ✓ |
| 6. | Penggunaan E-LKPD membuat aktif dan mandiri dalam belajar | | | | | ✓ |
| 7. | Kualitas gambar dan video pada E-LKPD | | | | | ✓ |
| 8. | Memiliki kejelasan dan kesesuaian jenis dan ukuran hurufnya | | | | | ✓ |
| 9. | Suara audio dan video yang digunakan jelas | | | | | ✓ |
| 10. | Penggunaan E-LKPD menjadikan pembelajaran menjadi menarik | | | | | ✓ |
| 11. | Penggunaan E-LKPD menjadi lebih semangat dalam belajar | | | | | ✓ |
| 12. | Penggunaan E-LKPD memotivasi untuk rajin belajar | | | | | ✓ |

Lembar Angket Respon Peserta Didik

Nama : Ahmad Fauzan
 Kelas : 10
 No. Absen : 1

Petunjuk Pengisian :
 Berikanlah tanda (✓) pada kolom penilaian mulai dari skala penilaian 1 (Sangat Kurang), 2 (Kurang), 3 (Cukup), 4 (Baik), 5 (Sangat baik)

| No. | Aspek yang dinilai | Skor | | | | |
|-----|--|------|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | E-LKPD Interaktif berbasis Wiberle mudah digunakan | | | | | ✓ |
| 2. | Petunjuk penggunaan E-LKPD mudah dimengerti | | | | | ✓ |
| 3. | Pilihan kata dan bahasa yang mudah dipahami | | | | | ✓ |
| 4. | Rangkaian kegiatan pada E-LKPD sesuai dengan materi pembelajaran | | | | | ✓ |
| 5. | Rangkaian kegiatan pada E-LKPD membantu dalam pembelajaran tema 4 subtema 1 pembelajaran 3 | | | | | ✓ |
| 6. | Penggunaan E-LKPD membuat aktif dan mandiri dalam belajar | | | | | ✓ |
| 7. | Kualitas gambar dan video pada E-LKPD | | | | | ✓ |
| 8. | Memiliki kejelasan dan kesesuaian jenis dan ukuran hurufnya | | | | | ✓ |
| 9. | Suara audio dan video yang digunakan jelas | | | | | ✓ |
| 10. | Penggunaan E-LKPD menjadikan pembelajaran menjadi menarik | | | | | ✓ |
| 11. | Penggunaan E-LKPD menjadi lebih semangat dalam belajar | | | | | ✓ |
| 12. | Penggunaan E-LKPD memotivasi untuk rajin belajar | | | | | ✓ |

Lembar Angket Respon Peserta Didik

Nama : Alvin
 Kelas : 10
 No. Absen : 1

Petunjuk Pengisian :
 Berikanlah tanda (✓) pada kolom penilaian mulai dari skala penilaian 1 (Sangat Kurang), 2 (Kurang), 3 (Cukup), 4 (Baik), 5 (Sangat baik)

| No. | Aspek yang dinilai | Skor | | | | |
|-----|--|------|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | E-LKPD Interaktif berbasis Wiberle mudah digunakan | | | | | ✓ |
| 2. | Petunjuk penggunaan E-LKPD mudah dimengerti | | | | | ✓ |
| 3. | Pilihan kata dan bahasa yang mudah dipahami | | | | | ✓ |
| 4. | Rangkaian kegiatan pada E-LKPD sesuai dengan materi pembelajaran | | | | | ✓ |
| 5. | Rangkaian kegiatan pada E-LKPD membantu dalam pembelajaran tema 4 subtema 1 pembelajaran 3 | | | | | ✓ |
| 6. | Penggunaan E-LKPD membuat aktif dan mandiri dalam belajar | | | | | ✓ |
| 7. | Kualitas gambar dan video pada E-LKPD | | | | | ✓ |
| 8. | Memiliki kejelasan dan kesesuaian jenis dan ukuran hurufnya | | | | | ✓ |
| 9. | Suara audio dan video yang digunakan jelas | | | | | ✓ |
| 10. | Penggunaan E-LKPD menjadikan pembelajaran menjadi menarik | | | | | ✓ |
| 11. | Penggunaan E-LKPD menjadi lebih semangat dalam belajar | | | | | ✓ |
| 12. | Penggunaan E-LKPD memotivasi untuk rajin belajar | | | | | ✓ |

Lembar Angket Respon Peserta Didik

Nama : Rizky A. Z
Kelas : 5-B
No. Absen : 5

Petunjuk Pengisian :

Berikanlah tanda (✓) pada kolom penilaian mulai dari skala penilaian 1 (Sangat Kurang), 2 (Kurang), 3 (Cukup), 4 (Baik), 5 (Sangat baik).

| No. | Aspek yang dinilai | Skor | | | | |
|-----|---|------|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | E-LKPD interaktif berbasis Wizar.Me mudah digunakan. | | | | ✓ | |
| 2. | Petunjuk penggunaan E-LKPD mudah dimengerti. | | | | ✓ | |
| 3. | Pilihan kata dan bahasa yang mudah dipahami. | | | | ✓ | |
| 4. | Rangkaian kegiatan pada E-LKPD sesuai dengan materi pembelajaran. | | | | | ✓ |
| 5. | Rangkaian kegiatan pada E-LKPD membantu dalam pembelajaran tema 9 subtema 1 pembelajaran 3. | | | | ✓ | |
| 6. | Penggunaan E-LKPD membuat aktif dan mandiri dalam belajar. | | | | ✓ | |
| 7. | Kualitas gambar dan video pada E-LKPD. | | | | ✓ | |
| 8. | Memiliki kejelasan dan kesesuaian jenis dan ukuran hurufnya. | | | | ✓ | |
| 9. | Suara audio dan video yang digunakan jelas. | | | | ✓ | |
| 10. | Penggunaan E-LKPD menjadikan pembelajaran menjadi menarik. | | | | | ✓ |
| 11. | Penggunaan E-LKPD menjadi lebih semangat dalam belajar. | | | | ✓ | |
| 12. | Penggunaan E-LKPD memotivasi untuk rajin belajar. | | | | ✓ | |

Lembar Angket Respon Peserta Didik

Nama : Erlangga Fauziyah
Kelas : 5B
No. Absen : 6

Petunjuk Pengisian :

Berikanlah tanda (✓) pada kolom penilaian mulai dari skala penilaian 1 (Sangat Kurang), 2 (Kurang), 3 (Cukup), 4 (Baik), 5 (Sangat baik).

| No. | Aspek yang dinilai | Skor | | | | |
|-----|---|------|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | E-LKPD interaktif berbasis Wizar.Me mudah digunakan. | | | | ✓ | |
| 2. | Petunjuk penggunaan E-LKPD mudah dimengerti. | | | | ✓ | |
| 3. | Pilihan kata dan bahasa yang mudah dipahami. | | | | | ✓ |
| 4. | Rangkaian kegiatan pada E-LKPD sesuai dengan materi pembelajaran. | | | | ✓ | |
| 5. | Rangkaian kegiatan pada E-LKPD membantu dalam pembelajaran tema 9 subtema 1 pembelajaran 3. | | | | | ✓ |
| 6. | Penggunaan E-LKPD membuat aktif dan mandiri dalam belajar. | | | | | ✓ |
| 7. | Kualitas gambar dan video pada E-LKPD. | | | | ✓ | |
| 8. | Memiliki kejelasan dan kesesuaian jenis dan ukuran hurufnya. | | | | ✓ | |
| 9. | Suara audio dan video yang digunakan jelas. | | | | | ✓ |
| 10. | Penggunaan E-LKPD menjadikan pembelajaran menjadi menarik. | | | | | ✓ |
| 11. | Penggunaan E-LKPD menjadi lebih semangat dalam belajar. | | | | ✓ | |
| 12. | Penggunaan E-LKPD memotivasi untuk rajin belajar. | | | | | ✓ |

Lembar Angket Respon Peserta Didik

Nama : Elza Fadhila
Kelas : 5B
No. Absen : 7

Petunjuk Pengisian :

Berikanlah tanda (✓) pada kolom penilaian mulai dari skala penilaian 1 (Sangat Kurang), 2 (Kurang), 3 (Cukup), 4 (Baik), 5 (Sangat baik).

| No. | Aspek yang dinilai | Skor | | | | |
|-----|---|------|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | E-LKPD interaktif berbasis Wizar.Me mudah digunakan. | | | | | ✓ |
| 2. | Petunjuk penggunaan E-LKPD mudah dimengerti. | | | | | ✓ |
| 3. | Pilihan kata dan bahasa yang mudah dipahami. | | | | | ✓ |
| 4. | Rangkaian kegiatan pada E-LKPD sesuai dengan materi pembelajaran. | | | | | ✓ |
| 5. | Rangkaian kegiatan pada E-LKPD membantu dalam pembelajaran tema 9 subtema 1 pembelajaran 3. | | | | | ✓ |
| 6. | Penggunaan E-LKPD membuat aktif dan mandiri dalam belajar. | | | | | ✓ |
| 7. | Kualitas gambar dan video pada E-LKPD. | | | | | ✓ |
| 8. | Memiliki kejelasan dan kesesuaian jenis dan ukuran hurufnya. | | | | | ✓ |
| 9. | Suara audio dan video yang digunakan jelas. | | | | | ✓ |
| 10. | Penggunaan E-LKPD menjadikan pembelajaran menjadi menarik. | | | | | ✓ |
| 11. | Penggunaan E-LKPD menjadi lebih semangat dalam belajar. | | | | | ✓ |
| 12. | Penggunaan E-LKPD memotivasi untuk rajin belajar. | | | | | ✓ |

Lembar Angket Respon Peserta Didik

Nama : Rizki Triandita
Kelas : 5-B
No. Absen : 8

Petunjuk Pengisian :

Berikanlah tanda (✓) pada kolom penilaian mulai dari skala penilaian 1 (Sangat Kurang), 2 (Kurang), 3 (Cukup), 4 (Baik), 5 (Sangat baik).

| No. | Aspek yang dinilai | Skor | | | | |
|-----|---|------|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | E-LKPD interaktif berbasis Wizar.Me mudah digunakan. | | | | | ✓ |
| 2. | Petunjuk penggunaan E-LKPD mudah dimengerti. | | | | | ✓ |
| 3. | Pilihan kata dan bahasa yang mudah dipahami. | | | | | ✓ |
| 4. | Rangkaian kegiatan pada E-LKPD sesuai dengan materi pembelajaran. | | | | | ✓ |
| 5. | Rangkaian kegiatan pada E-LKPD membantu dalam pembelajaran tema 9 subtema 1 pembelajaran 3. | | | | | ✓ |
| 6. | Penggunaan E-LKPD membuat aktif dan mandiri dalam belajar. | | | | | ✓ |
| 7. | Kualitas gambar dan video pada E-LKPD. | | | | | ✓ |
| 8. | Memiliki kejelasan dan kesesuaian jenis dan ukuran hurufnya. | | | | | ✓ |
| 9. | Suara audio dan video yang digunakan jelas. | | | | | ✓ |
| 10. | Penggunaan E-LKPD menjadikan pembelajaran menjadi menarik. | | | | | ✓ |
| 11. | Penggunaan E-LKPD menjadi lebih semangat dalam belajar. | | | | | ✓ |
| 12. | Penggunaan E-LKPD memotivasi untuk rajin belajar. | | | | | ✓ |

Lembar Angket Respon Peserta Didik

Nama : Dian KusumaKelas : 5ENo. Absen : 5

Petunjuk Pengisian :

Berikanlah tanda (✓) pada kolom penilaian mulai dari skala penilaian 1 (Sangat Kurang), 2 (Kurang), 3 (Cukup), 4 (Baik), 5 (Sangat baik).

| No. | Aspek yang dinilai | Skor | | | | |
|-----|---|------|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | E-LKPD Interaktif berbasis WizerMe mudah digunakan. | | | | ✓ | |
| 2. | Petunjuk penggunaan E-LKPD mudah dimengerti. | | | | ✓ | |
| 3. | Pilihan kata dan bahasa yang mudah dipahami. | | | | ✓ | |
| 4. | Rangkaian kegiatan pada E-LKPD sesuai dengan materi pembelajaran. | | | | | ✓ |
| 5. | Rangkaian kegiatan pada E-LKPD membantu dalam pembelajaran tema 9 subtema 1 pembelajaran 3. | | | | ✓ | |
| 6. | Penggunaan E-LKPD membuat aktif dan mandiri dalam belajar. | | | | ✓ | |
| 7. | Kualitas gambar dan video pada E-LKPD. | | | | ✓ | |
| 8. | Memiliki kejelasan dan kesesuaian jenis dan ukuran hurufnya. | | | | ✓ | |
| 9. | Suara audio dan video yang digunakan jelas. | | | | ✓ | |
| 10. | Penggunaan E-LKPD menjadikan pembelajaran menjadi menarik. | | | | ✓ | |
| 11. | Penggunaan E-LKPD menjadi lebih semangat dalam belajar. | | | | ✓ | |
| 12. | Penggunaan E-LKPD memotivasi untuk rajin belajar. | | | | ✓ | |

Lembar Angket Respon Peserta Didik

Nama : M. RAJITAKelas : 5ENo. Absen : 10

Petunjuk Pengisian :

Berikanlah tanda (✓) pada kolom penilaian mulai dari skala penilaian 1 (Sangat Kurang), 2 (Kurang), 3 (Cukup), 4 (Baik), 5 (Sangat baik).

| No. | Aspek yang dinilai | Skor | | | | |
|-----|---|------|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | E-LKPD Interaktif berbasis WizerMe mudah digunakan. | | | | | ✓ |
| 2. | Petunjuk penggunaan E-LKPD mudah dimengerti. | | | | | ✓ |
| 3. | Pilihan kata dan bahasa yang mudah dipahami. | | | | | ✓ |
| 4. | Rangkaian kegiatan pada E-LKPD sesuai dengan materi pembelajaran. | | | | | ✓ |
| 5. | Rangkaian kegiatan pada E-LKPD membantu dalam pembelajaran tema 9 subtema 1 pembelajaran 3. | | | | | ✓ |
| 6. | Penggunaan E-LKPD membuat aktif dan mandiri dalam belajar. | | | | | ✓ |
| 7. | Kualitas gambar dan video pada E-LKPD. | | | | | ✓ |
| 8. | Memiliki kejelasan dan kesesuaian jenis dan ukuran hurufnya. | | | | | ✓ |
| 9. | Suara audio dan video yang digunakan jelas. | | | | | ✓ |
| 10. | Penggunaan E-LKPD menjadikan pembelajaran menjadi menarik. | | | | | ✓ |
| 11. | Penggunaan E-LKPD menjadi lebih semangat dalam belajar. | | | | | ✓ |
| 12. | Penggunaan E-LKPD memotivasi untuk rajin belajar. | | | | | ✓ |

Lembar Angket Respon Peserta Didik

Nama : Pr. Eka PKelas : 5ENo. Absen : 11

Petunjuk Pengisian :

Berikanlah tanda (✓) pada kolom penilaian mulai dari skala penilaian 1 (Sangat Kurang), 2 (Kurang), 3 (Cukup), 4 (Baik), 5 (Sangat baik).

| No. | Aspek yang dinilai | Skor | | | | |
|-----|---|------|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | E-LKPD Interaktif berbasis WizerMe mudah digunakan. | | | | | ✓ |
| 2. | Petunjuk penggunaan E-LKPD mudah dimengerti. | | | | | ✓ |
| 3. | Pilihan kata dan bahasa yang mudah dipahami. | | | | | ✓ |
| 4. | Rangkaian kegiatan pada E-LKPD sesuai dengan materi pembelajaran. | | | | | ✓ |
| 5. | Rangkaian kegiatan pada E-LKPD membantu dalam pembelajaran tema 9 subtema 1 pembelajaran 3. | | | | | ✓ |
| 6. | Penggunaan E-LKPD membuat aktif dan mandiri dalam belajar. | | | | | ✓ |
| 7. | Kualitas gambar dan video pada E-LKPD. | | | | | ✓ |
| 8. | Memiliki kejelasan dan kesesuaian jenis dan ukuran hurufnya. | | | | | ✓ |
| 9. | Suara audio dan video yang digunakan jelas. | | | | | ✓ |
| 10. | Penggunaan E-LKPD menjadikan pembelajaran menjadi menarik. | | | | | ✓ |
| 11. | Penggunaan E-LKPD menjadi lebih semangat dalam belajar. | | | | | ✓ |
| 12. | Penggunaan E-LKPD memotivasi untuk rajin belajar. | | | | | ✓ |

Lembar Angket Respon Peserta Didik

Nama : Pr. Ardiyan SidiqiKelas : 5ENo. Absen : 1

Petunjuk Pengisian :

Berikanlah tanda (✓) pada kolom penilaian mulai dari skala penilaian 1 (Sangat Kurang), 2 (Kurang), 3 (Cukup), 4 (Baik), 5 (Sangat baik).

| No. | Aspek yang dinilai | Skor | | | | |
|-----|---|------|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | E-LKPD Interaktif berbasis WizerMe mudah digunakan. | | | | | ✓ |
| 2. | Petunjuk penggunaan E-LKPD mudah dimengerti. | | | | | ✓ |
| 3. | Pilihan kata dan bahasa yang mudah dipahami. | | | | | ✓ |
| 4. | Rangkaian kegiatan pada E-LKPD sesuai dengan materi pembelajaran. | | | | | ✓ |
| 5. | Rangkaian kegiatan pada E-LKPD membantu dalam pembelajaran tema 9 subtema 1 pembelajaran 3. | | | | | ✓ |
| 6. | Penggunaan E-LKPD membuat aktif dan mandiri dalam belajar. | | | | | ✓ |
| 7. | Kualitas gambar dan video pada E-LKPD. | | | | | ✓ |
| 8. | Memiliki kejelasan dan kesesuaian jenis dan ukuran hurufnya. | | | | | ✓ |
| 9. | Suara audio dan video yang digunakan jelas. | | | | | ✓ |
| 10. | Penggunaan E-LKPD menjadikan pembelajaran menjadi menarik. | | | | | ✓ |
| 11. | Penggunaan E-LKPD menjadi lebih semangat dalam belajar. | | | | | ✓ |
| 12. | Penggunaan E-LKPD memotivasi untuk rajin belajar. | | | | | ✓ |

Lembar Angket Respon Peserta Didik

Nama : M. Fakhri Rafiqi

Kelas : T. 8

No. Absen : 15

Petunjuk Pengisian :

Berikanlah tanda (✓) pada kolom penilaian mulai dari skala penilaian 1 (Sangat Kurang), 2 (Kurang), 3 (Cukup), 4 (Baik), 5 (Sangat baik).

| No. | Aspek yang dinilai | Skor | | | | |
|-----|---|------|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | E-LKPD interaktif berbasis Wizar.ME mudah digunakan. | | | | | ✓ |
| 2. | Petunjuk penggunaan E-LKPD mudah dimengerti. | | | | | ✓ |
| 3. | Pilihan kata dan bahasa yang mudah dipahami. | | | | | ✓ |
| 4. | Rangkaian kegiatan pada E-LKPD sesuai dengan materi pembelajaran. | | | | | ✓ |
| 5. | Rangkaian kegiatan pada E-LKPD membantu dalam pembelajaran tema 9 subtema 1 pembelajaran 3. | | | | | ✓ |
| 6. | Penggunaan E-LKPD membuat aktif dan mandiri dalam belajar. | | | | | ✓ |
| 7. | Kualitas gambar dan video pada E-LKPD. | | | | | ✓ |
| 8. | Memiliki kejelasan dan kesesuaian jenis dan ukuran hurufnya. | | | | | ✓ |
| 9. | Suara audio dan video yang digunakan jelas. | | | | | ✓ |
| 10. | Penggunaan E-LKPD menjadikan pembelajaran menjadi menarik. | | | | | ✓ |
| 11. | Penggunaan E-LKPD menjadi lebih semangat dalam belajar. | | | | | ✓ |
| 12. | Penggunaan E-LKPD memotivasi untuk rajin belajar. | | | | | ✓ |

Lembar Angket Respon Peserta Didik

Nama : H. Alif F. P. 1021

Kelas : 5

No. Absen : 14

Petunjuk Pengisian :

Berikanlah tanda (✓) pada kolom penilaian mulai dari skala penilaian 1 (Sangat Kurang), 2 (Kurang), 3 (Cukup), 4 (Baik), 5 (Sangat baik).

| No. | Aspek yang dinilai | Skor | | | | |
|-----|---|------|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | E-LKPD interaktif berbasis Wizar.ME mudah digunakan. | | | | | ✓ |
| 2. | Petunjuk penggunaan E-LKPD mudah dimengerti. | | | | | ✓ |
| 3. | Pilihan kata dan bahasa yang mudah dipahami. | | | | | ✓ |
| 4. | Rangkaian kegiatan pada E-LKPD sesuai dengan materi pembelajaran. | | | | | ✓ |
| 5. | Rangkaian kegiatan pada E-LKPD membantu dalam pembelajaran tema 9 subtema 1 pembelajaran 3. | | | | | ✓ |
| 6. | Penggunaan E-LKPD membuat aktif dan mandiri dalam belajar. | | | | | ✓ |
| 7. | Kualitas gambar dan video pada E-LKPD. | | | | | ✓ |
| 8. | Memiliki kejelasan dan kesesuaian jenis dan ukuran hurufnya. | | | | | ✓ |
| 9. | Suara audio dan video yang digunakan jelas. | | | | | ✓ |
| 10. | Penggunaan E-LKPD menjadikan pembelajaran menjadi menarik. | | | | | ✓ |
| 11. | Penggunaan E-LKPD menjadi lebih semangat dalam belajar. | | | | | ✓ |
| 12. | Penggunaan E-LKPD memotivasi untuk rajin belajar. | | | | | ✓ |

Lembar Angket Respon Peserta Didik

Nama : H. Alif F. P. 1021

Kelas : 5

No. Absen : 15

Petunjuk Pengisian :

Berikanlah tanda (✓) pada kolom penilaian mulai dari skala penilaian 1 (Sangat Kurang), 2 (Kurang), 3 (Cukup), 4 (Baik), 5 (Sangat baik).

| No. | Aspek yang dinilai | Skor | | | | |
|-----|---|------|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | E-LKPD interaktif berbasis Wizar.ME mudah digunakan. | | | | | ✓ |
| 2. | Petunjuk penggunaan E-LKPD mudah dimengerti. | | | | | ✓ |
| 3. | Pilihan kata dan bahasa yang mudah dipahami. | | | | | ✓ |
| 4. | Rangkaian kegiatan pada E-LKPD sesuai dengan materi pembelajaran. | | | | | ✓ |
| 5. | Rangkaian kegiatan pada E-LKPD membantu dalam pembelajaran tema 9 subtema 1 pembelajaran 3. | | | | | ✓ |
| 6. | Penggunaan E-LKPD membuat aktif dan mandiri dalam belajar. | | | | | ✓ |
| 7. | Kualitas gambar dan video pada E-LKPD. | | | | | ✓ |
| 8. | Memiliki kejelasan dan kesesuaian jenis dan ukuran hurufnya. | | | | | ✓ |
| 9. | Suara audio dan video yang digunakan jelas. | | | | | ✓ |
| 10. | Penggunaan E-LKPD menjadikan pembelajaran menjadi menarik. | | | | | ✓ |
| 11. | Penggunaan E-LKPD menjadi lebih semangat dalam belajar. | | | | | ✓ |
| 12. | Penggunaan E-LKPD memotivasi untuk rajin belajar. | | | | | ✓ |

Lembar Angket Respon Peserta Didik

Nama : H. Alif F. P. 1021

Kelas : 5

No. Absen : 14

Petunjuk Pengisian :

Berikanlah tanda (✓) pada kolom penilaian mulai dari skala penilaian 1 (Sangat Kurang), 2 (Kurang), 3 (Cukup), 4 (Baik), 5 (Sangat baik).

| No. | Aspek yang dinilai | Skor | | | | |
|-----|---|------|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | E-LKPD interaktif berbasis Wizar.ME mudah digunakan. | | | | | ✓ |
| 2. | Petunjuk penggunaan E-LKPD mudah dimengerti. | | | | | ✓ |
| 3. | Pilihan kata dan bahasa yang mudah dipahami. | | | | | ✓ |
| 4. | Rangkaian kegiatan pada E-LKPD sesuai dengan materi pembelajaran. | | | | | ✓ |
| 5. | Rangkaian kegiatan pada E-LKPD membantu dalam pembelajaran tema 9 subtema 1 pembelajaran 3. | | | | | ✓ |
| 6. | Penggunaan E-LKPD membuat aktif dan mandiri dalam belajar. | | | | | ✓ |
| 7. | Kualitas gambar dan video pada E-LKPD. | | | | | ✓ |
| 8. | Memiliki kejelasan dan kesesuaian jenis dan ukuran hurufnya. | | | | | ✓ |
| 9. | Suara audio dan video yang digunakan jelas. | | | | | ✓ |
| 10. | Penggunaan E-LKPD menjadikan pembelajaran menjadi menarik. | | | | | ✓ |
| 11. | Penggunaan E-LKPD menjadi lebih semangat dalam belajar. | | | | | ✓ |
| 12. | Penggunaan E-LKPD memotivasi untuk rajin belajar. | | | | | ✓ |

Lembar Angket Respon Peserta Didik

Nama : N. Man
Kelas : 5A
No. Absen : 13

Petunjuk Pengisian :

Berikanlah tanda (+) pada kolom penilaian mulai dari skala penilaian 1 (Sangat Kurang), 2 (Kurang), 3 (Cukup), 4 (Baik), 5 (Sangat baik).

| No. | Aspek yang dinilai | Skor | | | | |
|-----|---|------|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | E-LKPD Interaktif berbasis WiberMe mudah digunakan. | | | | | ✓ |
| 2. | Petunjuk penggunaan E-LKPD mudah dimengerti. | | | | | ✓ |
| 3. | Pilihan kata dan bahasa yang mudah dipahami. | | | | | ✓ |
| 4. | Rangkaian kegiatan pada E-LKPD sesuai dengan materi pembelajaran. | | | | | ✓ |
| 5. | Rangkaian kegiatan pada E-LKPD membantu dalam pembelajaran tema 8 subtema 1 pembelajaran 3. | | | | | ✓ |
| 6. | Penggunaan E-LKPD membuat aktif dan mandiri dalam belajar. | | | | | ✓ |
| 7. | Kualitas gambar dan video pada E-LKPD. | | | | | ✓ |
| 8. | Memiliki kejelasan dan kesesuaian jenis dan ukuran hurufnya. | | | | | ✓ |
| 9. | Suara audio dan video yang digunakan jelas. | | | | | ✓ |
| 10. | Penggunaan E-LKPD menjadikan pembelajaran menjadi menarik. | | | | | ✓ |
| 11. | Penggunaan E-LKPD menjadi lebih semangat dalam belajar. | | | | | ✓ |
| 12. | Penggunaan E-LKPD memotivasi untuk rajin belajar. | | | | | ✓ |

Lembar Angket Respon Peserta Didik

Nama : H. HAN-AM. (2021) / A. G. M.
Kelas : 5B
No. Absen : 16

Petunjuk Pengisian :

Berikanlah tanda (+) pada kolom penilaian mulai dari skala penilaian 1 (Sangat Kurang), 2 (Kurang), 3 (Cukup), 4 (Baik), 5 (Sangat baik).

| No. | Aspek yang dinilai | Skor | | | | |
|-----|---|------|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | E-LKPD Interaktif berbasis WiberMe mudah digunakan. | | | | | ✓ |
| 2. | Petunjuk penggunaan E-LKPD mudah dimengerti. | | | | | ✓ |
| 3. | Pilihan kata dan bahasa yang mudah dipahami. | | | | | ✓ |
| 4. | Rangkaian kegiatan pada E-LKPD sesuai dengan materi pembelajaran. | | | | | ✓ |
| 5. | Rangkaian kegiatan pada E-LKPD membantu dalam pembelajaran tema 8 subtema 1 pembelajaran 3. | | | | | ✓ |
| 6. | Penggunaan E-LKPD membuat aktif dan mandiri dalam belajar. | | | | | ✓ |
| 7. | Kualitas gambar dan video pada E-LKPD. | | | | | ✓ |
| 8. | Memiliki kejelasan dan kesesuaian jenis dan ukuran hurufnya. | | | | | ✓ |
| 9. | Suara audio dan video yang digunakan jelas. | | | | | ✓ |
| 10. | Penggunaan E-LKPD menjadikan pembelajaran menjadi menarik. | | | | | ✓ |
| 11. | Penggunaan E-LKPD menjadi lebih semangat dalam belajar. | | | | | ✓ |
| 12. | Penggunaan E-LKPD memotivasi untuk rajin belajar. | | | | | ✓ |

Lembar Angket Respon Peserta Didik

Nama : M. DANA
Kelas : 5C
No. Absen : 15

Petunjuk Pengisian :

Berikanlah tanda (+) pada kolom penilaian mulai dari skala penilaian 1 (Sangat Kurang), 2 (Kurang), 3 (Cukup), 4 (Baik), 5 (Sangat baik).

| No. | Aspek yang dinilai | Skor | | | | |
|-----|---|------|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | E-LKPD Interaktif berbasis WiberMe mudah digunakan. | | | | | ✓ |
| 2. | Petunjuk penggunaan E-LKPD mudah dimengerti. | | | | | ✓ |
| 3. | Pilihan kata dan bahasa yang mudah dipahami. | | | | | ✓ |
| 4. | Rangkaian kegiatan pada E-LKPD sesuai dengan materi pembelajaran. | | | | | ✓ |
| 5. | Rangkaian kegiatan pada E-LKPD membantu dalam pembelajaran tema 8 subtema 1 pembelajaran 3. | | | | | ✓ |
| 6. | Penggunaan E-LKPD membuat aktif dan mandiri dalam belajar. | | | | | ✓ |
| 7. | Kualitas gambar dan video pada E-LKPD. | | | | | ✓ |
| 8. | Memiliki kejelasan dan kesesuaian jenis dan ukuran hurufnya. | | | | | ✓ |
| 9. | Suara audio dan video yang digunakan jelas. | | | | | ✓ |
| 10. | Penggunaan E-LKPD menjadikan pembelajaran menjadi menarik. | | | | | ✓ |
| 11. | Penggunaan E-LKPD menjadi lebih semangat dalam belajar. | | | | | ✓ |
| 12. | Penggunaan E-LKPD memotivasi untuk rajin belajar. | | | | | ✓ |

Lembar Angket Respon Peserta Didik

Nama : M. D. Z. H. M.
Kelas : 5B
No. Absen : 20

Petunjuk Pengisian :

Berikanlah tanda (+) pada kolom penilaian mulai dari skala penilaian 1 (Sangat Kurang), 2 (Kurang), 3 (Cukup), 4 (Baik), 5 (Sangat baik).

| No. | Aspek yang dinilai | Skor | | | | |
|-----|---|------|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | E-LKPD Interaktif berbasis WiberMe mudah digunakan. | | | | | ✓ |
| 2. | Petunjuk penggunaan E-LKPD mudah dimengerti. | | | | | ✓ |
| 3. | Pilihan kata dan bahasa yang mudah dipahami. | | | | | ✓ |
| 4. | Rangkaian kegiatan pada E-LKPD sesuai dengan materi pembelajaran. | | | | | ✓ |
| 5. | Rangkaian kegiatan pada E-LKPD membantu dalam pembelajaran tema 8 subtema 1 pembelajaran 3. | | | | | ✓ |
| 6. | Penggunaan E-LKPD membuat aktif dan mandiri dalam belajar. | | | | | ✓ |
| 7. | Kualitas gambar dan video pada E-LKPD. | | | | | ✓ |
| 8. | Memiliki kejelasan dan kesesuaian jenis dan ukuran hurufnya. | | | | | ✓ |
| 9. | Suara audio dan video yang digunakan jelas. | | | | | ✓ |
| 10. | Penggunaan E-LKPD menjadikan pembelajaran menjadi menarik. | | | | | ✓ |
| 11. | Penggunaan E-LKPD menjadi lebih semangat dalam belajar. | | | | | ✓ |
| 12. | Penggunaan E-LKPD memotivasi untuk rajin belajar. | | | | | ✓ |

Lembar Angket Respon Peserta Didik

Nama : M. Ghofur
Kelas : 4B
No. Absen : 11

Pesajak Pengisian :

Berikanlah tanda (+) pada kolom penilaian mulai dari skala penilaian 1 (Sangat Kurang), 2 (Kurang), 3 (cukup), 4 (Baik), 5 (Sangat baik).

| No. | Aspek yang dinilai | Skor | | | | |
|-----|---|------|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | E-LKPD interaktif berbasis Wiser/Me mudah digunakan. | | | | ✓ | |
| 2. | Perintah penggunaan E-LKPD mudah dimengerti. | | | | | ✓ |
| 3. | Pilihan kata dan bahasa yang mudah dipahami. | | | | | ✓ |
| 4. | Rangkaian kegiatan pada E-LKPD sesuai dengan materi pembelajaran. | | | | | ✓ |
| 5. | Rangkaian kegiatan pada E-LKPD membantu dalam pembelajaran tema 9 subtema 1 pembelajaran 2. | | | | ✓ | |
| 6. | Penggunaan E-LKPD membuat aktif dan mandiri dalam belajar. | | | ✓ | | |
| 7. | Kualitas gambar dan video pada E-LKPD. | | | | | ✓ |
| 8. | Memiliki kegunaan dan kesesuaian jenis dan ukuran hurufnya. | | | | | ✓ |
| 9. | Suara audio dan video yang digunakan jelas. | | | | | ✓ |
| 10. | Penggunaan E-LKPD menjadikan pembelajaran menjadi menarik. | | | | ✓ | |
| 11. | Penggunaan E-LKPD menjadi lebih semangat dalam belajar. | | | | ✓ | |
| 12. | Penggunaan E-LKPD memotivasi untuk rajin belajar. | | | | | ✓ |

Lembar Angket Respon Peserta Didik

Nama : Tamara Putri Gumelar
Kelas : 4B
No. Absen : 22

Pesajak Pengisian :

Berikanlah tanda (+) pada kolom penilaian mulai dari skala penilaian 1 (Sangat Kurang), 2 (Kurang), 3 (cukup), 4 (Baik), 5 (Sangat baik).

| No. | Aspek yang dinilai | Skor | | | | |
|-----|---|------|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | E-LKPD interaktif berbasis Wiser/Me mudah digunakan. | | | | | ✓ |
| 2. | Perintah penggunaan E-LKPD mudah dimengerti. | | | | | ✓ |
| 3. | Pilihan kata dan bahasa yang mudah dipahami. | | | | | ✓ |
| 4. | Rangkaian kegiatan pada E-LKPD sesuai dengan materi pembelajaran. | | | | | ✓ |
| 5. | Rangkaian kegiatan pada E-LKPD membantu dalam pembelajaran tema 9 subtema 1 pembelajaran 2. | | | | | ✓ |
| 6. | Penggunaan E-LKPD membuat aktif dan mandiri dalam belajar. | | | | | ✓ |
| 7. | Kualitas gambar dan video pada E-LKPD. | | | | | ✓ |
| 8. | Memiliki kegunaan dan kesesuaian jenis dan ukuran hurufnya. | | | | | ✓ |
| 9. | Suara audio dan video yang digunakan jelas. | | | | | ✓ |
| 10. | Penggunaan E-LKPD menjadikan pembelajaran menjadi menarik. | | | | | ✓ |
| 11. | Penggunaan E-LKPD menjadi lebih semangat dalam belajar. | | | | | ✓ |
| 12. | Penggunaan E-LKPD memotivasi untuk rajin belajar. | | | | | ✓ |

Lembar Angket Respon Peserta Didik

Nama : Nurul F. Pujiastuti
Kelas : 4B
No. Absen : 17

Pesajak Pengisian :

Berikanlah tanda (+) pada kolom penilaian mulai dari skala penilaian 1 (Sangat Kurang), 2 (Kurang), 3 (cukup), 4 (Baik), 5 (Sangat baik).

| No. | Aspek yang dinilai | Skor | | | | |
|-----|---|------|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | E-LKPD interaktif berbasis Wiser/Me mudah digunakan. | | | | | ✓ |
| 2. | Perintah penggunaan E-LKPD mudah dimengerti. | | | | | ✓ |
| 3. | Pilihan kata dan bahasa yang mudah dipahami. | | | | | ✓ |
| 4. | Rangkaian kegiatan pada E-LKPD sesuai dengan materi pembelajaran. | | | | | ✓ |
| 5. | Rangkaian kegiatan pada E-LKPD membantu dalam pembelajaran tema 9 subtema 1 pembelajaran 2. | | | | ✓ | |
| 6. | Penggunaan E-LKPD membuat aktif dan mandiri dalam belajar. | | | | | ✓ |
| 7. | Kualitas gambar dan video pada E-LKPD. | | | | | ✓ |
| 8. | Memiliki kegunaan dan kesesuaian jenis dan ukuran hurufnya. | | | | | ✓ |
| 9. | Suara audio dan video yang digunakan jelas. | | | | | ✓ |
| 10. | Penggunaan E-LKPD menjadikan pembelajaran menjadi menarik. | | | | | ✓ |
| 11. | Penggunaan E-LKPD menjadi lebih semangat dalam belajar. | | | | | ✓ |
| 12. | Penggunaan E-LKPD memotivasi untuk rajin belajar. | | | | | ✓ |

Lembar Angket Respon Peserta Didik

Nama : SOPH
Kelas : 4B
No. Absen : 28

Pesajak Pengisian :

Berikanlah tanda (+) pada kolom penilaian mulai dari skala penilaian 1 (Sangat Kurang), 2 (Kurang), 3 (cukup), 4 (Baik), 5 (Sangat baik).

| No. | Aspek yang dinilai | Skor | | | | |
|-----|---|------|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | E-LKPD interaktif berbasis Wiser/Me mudah digunakan. | | | | | ✓ |
| 2. | Perintah penggunaan E-LKPD mudah dimengerti. | | | | | ✓ |
| 3. | Pilihan kata dan bahasa yang mudah dipahami. | | | | | ✓ |
| 4. | Rangkaian kegiatan pada E-LKPD sesuai dengan materi pembelajaran. | | | | | ✓ |
| 5. | Rangkaian kegiatan pada E-LKPD membantu dalam pembelajaran tema 9 subtema 1 pembelajaran 2. | | | | | ✓ |
| 6. | Penggunaan E-LKPD membuat aktif dan mandiri dalam belajar. | | | | | ✓ |
| 7. | Kualitas gambar dan video pada E-LKPD. | | | | | ✓ |
| 8. | Memiliki kegunaan dan kesesuaian jenis dan ukuran hurufnya. | | | | | ✓ |
| 9. | Suara audio dan video yang digunakan jelas. | | | | | ✓ |
| 10. | Penggunaan E-LKPD menjadikan pembelajaran menjadi menarik. | | | | | ✓ |
| 11. | Penggunaan E-LKPD menjadi lebih semangat dalam belajar. | | | | | ✓ |
| 12. | Penggunaan E-LKPD memotivasi untuk rajin belajar. | | | | | ✓ |

Lembar Angket Respon Peserta Didik

Nama : Siska Puri
 Kelas : III
 No. Absen : 25

Petunjuk Pengisian :

berikanlah tanda (+) pada kolom penilaian mulai dari skala penilaian 1 (Sangat Kurang), 2 (Kurang), 3 (Cukup), 4 (Baik), 5 (Sangat baik).

| No. | Aspek yang dinilai | Skor | | | | |
|-----|---|------|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | E-LKPD Interaktif berbasis Wazele mudah digunakan. | | | | ✓ | |
| 2. | Petunjuk penggunaan E-LKPD mudah dimengerti. | | | | ✓ | |
| 3. | Fitur teks dan bahasa yang mudah dipahami. | | | | ✓ | |
| 4. | Pengisian kegiatan pada E-LKPD sesuai dengan materi pembelajaran. | | | | ✓ | |
| 5. | Pengisian kegiatan pada E-LKPD membantu dalam pembelajaran tema 6 subtema 1 pembelajaran 1. | | | | ✓ | |
| 6. | Penggunaan E-LKPD membuat aktif dan menarik dalam belajar. | | | | ✓ | |
| 7. | Kualitas gambar dan video pada E-LKPD. | | | | ✓ | |
| 8. | Memiliki kejelasan dan kesesuaian jenis dan ukuran hurufnya. | | | | | ✓ |
| 9. | Audio audio dan video yang digunakan jelas. | | | | | ✓ |
| 10. | Penggunaan E-LKPD menjadikan pembelajaran menjadi menarik. | | | | | ✓ |
| 11. | Penggunaan E-LKPD menjadi lebih semangat dalam belajar. | | | | | ✓ |
| 12. | Penggunaan E-LKPD membantu untuk siap belajar. | | | | | ✓ |

Lembar Angket Respon Peserta Didik

Nama : Devi Lintang
 Kelas : 5-6
 No. Absen : 26

Petunjuk Pengisian :

berikanlah tanda (+) pada kolom penilaian mulai dari skala penilaian 1 (Sangat Kurang), 2 (Kurang), 3 (Cukup), 4 (Baik), 5 (Sangat baik).

| No. | Aspek yang dinilai | Skor | | | | |
|-----|---|------|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | E-LKPD Interaktif berbasis Wazele mudah digunakan. | | | | | ✓ |
| 2. | Petunjuk penggunaan E-LKPD mudah dimengerti. | | | | | ✓ |
| 3. | Fitur teks dan bahasa yang mudah dipahami. | | | | | ✓ |
| 4. | Pengisian kegiatan pada E-LKPD sesuai dengan materi pembelajaran. | | | | | ✓ |
| 5. | Pengisian kegiatan pada E-LKPD membantu dalam pembelajaran tema 6 subtema 1 pembelajaran 1. | | | | | ✓ |
| 6. | Penggunaan E-LKPD membuat aktif dan menarik dalam belajar. | | | | | ✓ |
| 7. | Kualitas gambar dan video pada E-LKPD. | | | | | ✓ |
| 8. | Memiliki kejelasan dan kesesuaian jenis dan ukuran hurufnya. | | | | | ✓ |
| 9. | Audio audio dan video yang digunakan jelas. | | | | | ✓ |
| 10. | Penggunaan E-LKPD menjadikan pembelajaran menjadi menarik. | | | | | ✓ |
| 11. | Penggunaan E-LKPD menjadi lebih semangat dalam belajar. | | | | | ✓ |
| 12. | Penggunaan E-LKPD membantu untuk siap belajar. | | | | | ✓ |

Lampiran 17 Lembar Observasi Setelah Penelitian

Lembar Observasi Setelah Penelitian

Nama : M. Fabian Putra Dita
 Kelas : 5 B
 No. Absen : 13

Petunjuk Pengisian :

Berikanlah tanda (✓) pada kolom YA jika pertanyaan sesuai. Jika tidak sesuai, berikan tanda (✓) pada kolom TIDAK.

| No | Pernyataan | YA | TIDAK |
|----|---|----|-------|
| 1 | Peserta didik tertarik dalam mengerjakan LKPD berbasis teknologi. | ✓ | |
| 2 | E-LKPD mudah dipahami oleh peserta didik. | ✓ | |
| 3 | E-LKPD membuat peserta didik termotivasi dalam pembelajaran. | ✓ | |
| 4 | E-LKPD membuat peserta didik berpikir kritis. | ✓ | |
| 5 | Peserta didik pada saat mengerjakan E-LKPD merasa senang. | ✓ | |

Lembar Observasi Setelah Penelitian

Nama : Zaskia Clarissa

Kelas : 5.0

No. Absen : 25

Petunjuk Pengisian :

Berikanlah tanda (✓) pada kolom YA jika pertanyaan sesuai. Jika tidak sesuai, berikan tanda (✓) pada kolom TIDAK.

| No | Pernyataan | YA | TIDAK |
|----|---|----|-------|
| 1 | Peserta didik tertarik dalam mengerjakan LKPD berbasis teknologi. | ✓ | |
| 2 | E-LKPD mudah dipahami oleh peserta didik. | ✓ | |
| 3 | E-LKPD membuat peserta didik termotivasi dalam pembelajaran. | ✓ | |
| 4 | E-LKPD membuat peserta didik berpikir kritis. | ✓ | |
| 5 | Peserta didik pada saat mengerjakan E-LKPD merasa senang. | ✓ | |

Lampiran 18 Dokumentasi



Kegiatan *Pretest*



Kegiatan Uji Coba Produk E-LKPD Interaktif Berbasis *Wizer.Me*



Kegiatan Mengisi Angket



Kegiatan *Posttest*



Foto Bersama Kepala Sekolah dan Wali Kelas V

Lampiran 19 Riwayat Penulis



Finka Oktaviani lahir di Bogor, pada tanggal 16 Oktober 2000. Putri tunggal dari pasangan Alm. Bapak Suhendar dan Ibu Yayah. Bertempat tinggal di Cibalagung No. 08 Rt 06/03 Kelurahan Pasirkuda, Kecamatan Bogor Barat, Kota Bogor. Pendidikan formal yang ditempuh di SDN Cibalagung 3 tahun 2007-2013, SMP Negeri 7 Bogor tahun 2013-2016, SMK Negeri 1 Bogor tahun 2016-2019. Kemudian di tahun 2019 melanjutkan pendidikan S1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pakuan Bogor.