

**PENGEMBANGAN E-LKPD MENGGUNAKAN APLIKASI
WIZER.ME PADA MATA PELAJARAN IPAS MATERI
NORMA DALAM ADAT ISTIADAT DAERAH KU**

Pendekatan Penelitian *Research and Development* pada Peserta Didik
Kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Cipaku Perumda Kota Bogor
Semester Genap Tahun Pelajaran 2023/2024

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Mengikuti Ujian Sarjana Pendidikan



Oleh

Nur Iklimah Azahra

037120075

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PAKUAN
BOGOR
2024**

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

PENGEMBANGAN E- LKPD MENGGUNAKAN APLIKASI WIZER.ME PADA MATA PELAJARAN IPAS MATERI NORMA DAN ADAT ISTIADAT DAERAH KU

Pendekatan Penelitian *Research and Development* pada Peserta Didik
Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Cipaku Perumda Kota Bogor
Semester Genap Tahun Ajaran 2023/2024

Nur Iklimah Azahra (037120075)

Menyetujui:

Pembimbing Utama,



Fitri Siti Sundari, M.Pd.
NIK 1.1012030604

Pembimbing Pendamping,



Mira Mirawati, M.Pd.
NIK 1.0212011589

Mengetahui:

Dekan,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Pakuan



Dr. Eka Setiadi, M.Si.
NIK 1.0694021205

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

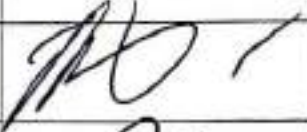
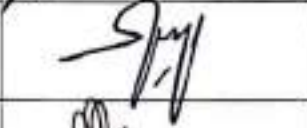


Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd.
NIK 1.0410012510

LEMBAR BUKTI PENGESAHAN
TELAH DISIDANGKAN DAN DINYATAKAN LULUS

Pada hari Sabtu tanggal 22 Juni 2024

Nama : Nur Iklimah Azahra
NPM : 037120075
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

No	Nama Penguji	Tanda Tangan
1	Dr. Iyan Irdiansyah, M.Pd.	
2	Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd.	
3	Mira Mirawati, M.Pd.	

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


Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd.
NIK 1.0410012510

LEMBAR PERNYATAAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini dengan judul Pengembangan *E-LKPD* menggunakan Aplikasi *Wizer.me* pada Bab 8 Membangun Masyarakat yang Beradab materi Norma dan Adat Istiadat Daerahku 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 yang saya buat sendiri.

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

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

Bogor, 19 Juni 2024

Yang membuat pernyataan



Nur Iklimah Azahra

NPM 037120075

HAK PELIMPAHAN KELAYAKAN INTELEKTUAL

Kami yang bertandatangan di bawah ini adalah para penyusun dan penanggung jawab Skripsi yang berjudul "Pengembangan E-LKPD menggunakan Aplikasi *Wizer.me* pada mata pelajaran IPAS materi Norma dan Adat Istiadat Daerahku" yaitu:

1. Nur Iklimah Azahra (037120075) mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Pakuan, selaku penulis Skripsi dengan judul tersebut di atas.
2. Fitri Siti Sundari, M.Pd, dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Pakuan, selaku pembimbing utama Skripsi dengan judul tersebut di atas.
3. Mira, Mirawati, M.Pd, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Pakuan, selaku dosen pembimbing pendamping Skripsi dengan judul tersebut di atas.

Secara bersama-sama menyatakan kesediaan dan memberikan izin kepada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah, FKIP, Universitas Pakuan untuk melakukan revisi, penulisan ulang, penggunaan data penelitian, dan atau pengembangan skripsi ini, untuk kepentingan pendidikan dan keilmuan.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dan ditandatangani bersama agar selanjutnya dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Bogor, 10 Juni 2024

Yang Memberikan Pernyataan:

1. Nur Iklimah Azahra :



2. Fitri Siti Sundari, M.Pd. :



3. Mira Mirawati, M.Pd. :



**BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

Pada hari ini Sabtu tanggal 22 bulan Juni tahun 2024 Telah melaksanakan Ujian Skripsi terhadap mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Pakuan :

Nama : Mur Iklimah Azahra
N P M : 039120095
Judul Skripsi : Pengembangan E-LKPP menggunakan Aplikasi Miza.me pada mata pelajaran IPS materi Norma dan Adat Istiadat Daerahku

TIM PENGUJI SKRIPSI

Ketua,


NIK./NIP.

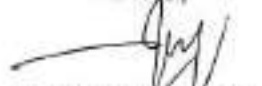
Anggota 1


Mira Murawati
NIK./NIP.

Anggota 2


Yahya W.
NIK./NIP.

Mengetahui
Ka. Prodi,


Dr. Elly Sukmahasa, M.Pd.
NIK. 10410012510

ABSTRAK

Nur Iklimah Azahra. 037120075. Pengembangan *E-LKPD* menggunakan Aplikasi *Wizer.me* pada mata pelajaran IPAS materi Norma dan Adat Istiadat Daerahku. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) di Sekolah Dasar Negeri Cipaku Perumda. Pada penelitian ini menggunakan teknik *purposive* sampling dengan subjek penelitian kelas IV-C di SDN Cipaku Perumda yang berjumlah 27 peserta didik, penelitian dilakukan pada semester genap tahun pelajaran 2023/2024. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan *E-LKPD* menggunakan aplikasi *wizer.me* pada mata pelajaran IPAS materi norma dan adat istiadat daerahku untuk dikembangkan kepada peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran di sekolah. Model penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementasi and Evaluation*), batas pengembangan pada penelitian ini yaitu tahapan implementasi yang mana untuk mengetahui respon pemakaian produk *E-LKPD* oleh peserta didik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan terhadap *E-LKPD* menggunakan aplikasi *wizer.me* dalam materi norma dan adat istiadat daerahku dinyatakan “sangat layak”. Pengembangan produk ini digunakan berdasarkan validasi ahli media sebesar 80%, ahli bahasa sebesar 100%, ahli materi dengan persentase 90% serta hasil rekapitulasi respon peserta didik mencapai 93.19% karena mampu memberikan pembelajaran yang lebih bermakna dengan tampilan *E-LKPD* yang menarik dalam proses belajar mengajar.

Kata Kunci, *E-LKPD*, *Wizer.me*, IPAS

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-nya, bahwa skripsi berjudul “Pengembangan *E-LKPD* menggunakan Aplikasi *Wizer.me* Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Norma dan Adat Istiadat Daerahku”. Skripsi ini menggunakan pendekatan penelitian *Research and Development (R&D)* dengan subyek penelitian yang dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Cipaku Perumda Kota Bogor Tahun Pelajaran 2023/2024.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak akan terselesaikan tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak yang terlibat. Karena itu, dengan penuh hormat penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar besarnya kepada :

1. Prof. Dr. Rer. Pol. Ir. H. Didik Notosudjono, M.Sc., selaku Rektor Universitas Pakuan atas motivasi untuk menjadi pribadi yang unggul dan mandiri.
2. Dr. Eka Suhardi, M.Si. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan Bogor.
3. Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd. selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pakuan Bogor.

4. Fitri Siti Sundari, M.Pd., selaku dosen Pembimbing Utama yang telah memberikan arahan, bimbingan, serta motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Mira Mirawati, M.Pd., selaku dosen Pembimbing Pendamping yang telah memberikan arahan, bimbingan, serta motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Drs. Wawan Syahiril Anwar, M.Pd. selaku dosen mata kuliah Pengembangan Metodologi Pendidikan yang senantiasa memberikan arahan, motivasi, membimbing serta nasihat yang luar biasa sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
7. Seluruh dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pakuan yang senantiasa memberikan ilmu pengetahuan dan keterampilan kepada penulis.
8. Wali Kelas IV dan rekan-rekan guru SDN Cipaku Perumda yang telah mendukung penulis dalam penyusunan data observasi skripsi ini.
9. Kedua orang tua tercinta Ibunda Hj. Siti Jubaedah dan Ayahanda Nanang Yuliadi sekaligus keluarga besar yang selalu memberikan doa, dukungan, memberi nasihat, serta kasih sayang sehingga penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Terima kasih selalu mendoakan agar menjadi keberuntungan dalam segala langkah penulis.

10. Sahabat tercinta “Prettiestc”, Suci Maghrisya Putri, Siti Maisaroh, Galuh Silvia, Marshela Veronica dan Nurul Fauziyatil yang selalu memberikan motivasi dan membantu serta semangat kepada penulis.

11. Teman-teman seperjuangan program studi pendidikan guru sekolah dasar angkatan 2020, dan terkhusus teman-teman kelas C.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis dan para pembaca umumnya.

Bogor, 19 Juni 2024

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR BUKTI PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iii
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	6
BAB II LANDASAN TEORETIK.....	8
A. Landasan Teoretik	8
B. Hasil Penelitian Yang Relevan	22
C. Kerangka Berpikir.....	24
D. Produk Yang Akan Dihasilkan.....	26
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	27
A. Metode dan Prosedur Penelitian	27
B. Tempat dan Waktu Penelitian	38
C. Populasi, Sample dan Subjek Penelitian.....	39
D. Tehnik Pengumpulan Data.....	41
E. Instrumen Penelitian	42
F. Tehnik Analisis Data	48
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN	52
A. Hasil Pengembangan	52
B. Hasil Pembahasan	81

BAB V KESIMPULAN, SARAN DAN REKOMENDASI	87
A. Kesimpulan	87
B. Saran.....	88
C. Rekomendasi	90
DAFTAR PUSTAKA.....	91
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	95

DAFTAR TABEL

3.1 Tim Ahli Validator Produk.....	32
3.2 Hasil Uji Validitas Ahli Media.....	33
3.3 Hasil Uji Validitas Ahli Bahasa	34
3.4 Hasil Uji Validitas Ahli Materi Dosen FKIP	35
3.5 Hasil Uji Validitas Ahli Materi Guru Kelas.....	36
3.6 Jadwal Kegiatan Penelitian	37
3.7 Lembar Analisis Observasi Kebutuhan	39
3.8 Lembar Wawancara Kepada Guru	42
3.9 Lembar Wawancara Kepada Peserta Didik.....	43
3.10 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Media.....	44
3.11 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Bahasa	45
3.12 Kisi-Kisi Instumen Validasi Materi.....	45
3.13 Kisi-Kisi Lembar Angket Respon Peserta Didik	46
3.14 Skor Penilaian Validasi Ahli	47
3.15 Tabel Kriteria Interpretasi Kelayakan Ahli	49
3.16 Tabel Kriteria Interpretasi Kelayakan peserta Didik	50
3.17 Tabel Kriteria Kelayakan Angket Respon Peserta didik	51
4.1 <i>Storyboard E-LKPD menggunakan Aplikasi Wizer.me</i>	55
4.2 Hasil Validasi Pertama <i>E-LKPD</i> Ahli Media.....	60
4.3 Hasil Validasi Kedua <i>E-LKPD</i> Ahli Media.....	63
4.4 Hasil Validasi Pertama <i>E-LKPD</i> Ahli Bahasa	66
4.5 Hasil Validasi Kedua <i>E-LKPD</i> Ahli Bahasa	67
4.6 Hasil Validasi Pertama <i>E-LKPD</i> Ahli Materi	70
4.7 Hasil Validasi Kedua <i>E-LKPD</i> Ahli Materi.....	71
4.8 Hasil Validasi Pertama <i>E-LKPD</i> Ahli Materi	73
4.9 Hasil Validasi Kedua <i>E-LKPD</i> Ahli Materi.....	75
4.10 Tabel Penskoran Validitas Aspek Kelayakan	76

4.11 Tabel Hasil Kriteria Interpretasi Kelayakan	76
4.12 Rekapitulasi Respon Peserta Didik	78

DAFTAR GAMBAR

2.1 Alur Kerangka Berpikir	25
3.1 Tahapan Model <i>ADDIE</i>	27
4.1 Revisi Produk <i>E-LKPD</i> Ahli Media	61
4.2 Revisi Produk <i>E-LKPD</i> Ahli Bahasa	65
4.3 Revisi Produk <i>E-LKPD</i> Ahli Materi	69
4.4 Revisi Produk <i>E-LKPD</i> Ahli Materi	74
4.5 Diagram Persentase Ahli Validasi dan Respon Peserta Didik	80

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Surat Keterangan (SK).....	95
Lampiran 2: Surat Pra-Penelitian	96
Lampiran 3: Surat Balasan Pra-Penelitian	97
Lampiran 4: Surat Izin Penelitian	98
Lampiran 5: Surat Balasan Izin Penelitian	99
Lampiran 6: Lembar Analisis Kebutuhan	100
Lampiran 7: Lembar Wawancara Guru	101
Lampiran 8: Lembar Wawancara Peserta Didik.....	102
Lampiran 9: Bahan Ajar <i>E-LKPD</i> menggunakan Aplikasi <i>Wizer.me</i>	103
Lampiran 10: Surat Permohonan Validator Ahli Media	108
Lampiran 11: Surat Keterangan Validasi Ahli Media.....	109
Lampiran 12 Validasi Ahli Media.....	110
Lampiran 13: Surat Permohonan Validator Ahli Bahasa.....	111
Lampiran 14: Surat Keterangan Validasi Ahli Bahasa	112
Lampiran 15: Validasi Ahli Bahasa	113
Lampiran 16: Surat Permohonan Validator Ahli Materi.....	114
Lampiran 17: Surat Keterangan Validasi Ahli Materi.....	115
Lampiran 18: Validasi Ahli Materi.....	116
Lampiran 19: Surat Permohonan Validator Ahli Materi.....	117
Lampiran 20: Surat Keterangan Validasi Ahli Materi.....	118

Lampiran 21: Validasi Ahli Materi.....	119
Lampiran 22: Hasil Angket Respon Peserta Didik	120
Lampiran 23: Dokumentasi Penelitian	133
Lampiran 24: Riwayat Penulis.....	135

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kualitas pembelajaran pada abad ke-21 ini menjadi suatu hal yang mampu menjamin peserta didik memiliki keterampilan belajar menggunakan kecakapan hidup (*life skills*). Sistem pembelajaran ini merupakan suatu penerapan kurikulum yang dikembangkan melalui cara menuntut sekolah mengubah pendekatan belajar yang berpusat pada peserta didik. Hal ini sesuai dengan tuntutan dunia masa depan dimana peserta didik harus memiliki kecakapan berpikir dan belajar. Kecakapan-kecakapan tersebut diantaranya adalah kecakapan memecahkan masalah, berpikir kritis, kolaborasi, dan kecakapan berkomunikasi. Pencapaian kecakapan hidup tersebut sangat penting diperhatikan sebagai landasan dalam mempengaruhi perkembangan pendidikan yang bersifat digital di zaman sekarang ini.

Perkembangan digital dalam dunia pendidikan memberi pengaruh yang signifikan pada pola interaksi guru dengan peserta didik. Pendidikan saat ini telah memasuki era revolusi industri 5.0 dengan terjadinya proses digitalisasi pada berbagai aspek kehidupan terutama dalam dunia pendidikan. Upaya inovasi pembelajaran merupakan suatu hal yang perlu dilakukan guru untuk menguasai teknologi dalam kegiatan belajar

mengajar mulai dari perubahan media cetak menjadi media digital sehingga dengan penggunaan teknologi yang lebih efektif dan efisien dalam pemahaman konsep dan materi pembelajaran.

Pembelajaran berbasis digital dapat diwujudkan dengan mengembangkan lembar kerja peserta didik dalam bentuk yang lebih interaktif. Pengembangan LKPD digital merupakan salah satu bahan ajar yang digunakan guru sebagai sarana pendukung dalam proses pembelajaran yang terdiri dari beragam bentuk latihan soal. Hal ini menjadi penunjang keberhasilan belajar peserta didik dengan menambahkan interaksi gambar, video, dan audio melalui tampilan LKPD yang lebih menarik. *E-LKPD* ini diperlukan guru sebagai upaya memaksimalkan pemahaman materi ajar sesuai tujuan pembelajaran sehingga peserta didik dapat mengeksplorasi pengetahuan secara mandiri melalui bahan ajar sebagai bentuk pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Berdasarkan hasil pra penelitian yang dilakukan pada tanggal 14 Maret 2024 melalui hasil wawancara dengan guru kelas I, IV, dan V SDN Cipaku Perumda diperoleh hasil bahwa LKPD yang digunakan guru selama kegiatan belajar dominan menggunakan LKPD berbentuk cetak. Penggunaan *E-LKPD* pada aplikasi *wizer.me* belum pernah dilakukan oleh guru dalam aktivitas pembelajaran. Kurangnya keterampilan dan pengetahuan guru pada penggunaan aplikasi belajar *online*

menyebabkan peserta didik kurang tertarik dan cepat merasa bosan dalam mengerjakan soal. Berkenaan dengan hal tersebut membuat peserta didik kesulitan memahami konsep materi yang bersifat abstrak pada mata pelajaran IPAS.

Berkaitan dengan permasalahan yang dipaparkan bahwa guru perlu mengoptimalkan rancangan *E-LKPD* yang lebih efektif sebagai upaya inovasi pembelajaran digital. Hal ini dilakukan kepada peserta didik agar pembelajaran lebih interaktif dan tidak bersifat monoton. Salah satunya ialah dengan melakukan pengembangan LKPD berbasis digital menggunakan aplikasi *Wizer.me* pada pembelajaran IPAS. Pemanfaatan *E-LKPD* ini menjadi alat alternatif bahan ajar yang mampu membuat peserta didik lebih aktif dengan menggunakan variasi gambar atau animasi, audio dan video sehingga menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan.

Berdasarkan penjelasan di atas seperti yang dilakukan oleh Kumalasari et al., (2023) dengan judul “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Ilmu Pengetahuan Alam Berbantu *Website Wizer.me* Materi Energi Alternatif Kelas IV Sekolah Dasar” mengungkapkan bahwa LKPD IPA berbantu *website wizer.me* memenuhi kriteria sangat valid oleh nilai persentase kevalidan materi sebesar 94% dan kevalidan media sebesar 93% sehingga dapat disimpulkan bahwa LKPD IPA berbantu *website wizer.me* valid, praktis dan efektif digunakan sebagai bahan ajar.

Hal ini diperkuat juga oleh penelitian yang telah dilakukan oleh Tsabitah et al., (2023) dengan judul “Pengembangan *E*-LKPD Interaktif Berbasis *Wizer.Me* Pada Tema 2 Subtema 2 Pentingnya Udara Bersih Bagi Pernapasan di Kelas V” mengemukakan bahwa pengembangan *E*-LKPD menggunakan *website wizer.me* mendapatkan hasil validasi materi pembelajaran sebesar 92% dan hasil persentase validasi ahli media sebesar 84% yang dinyatakan sangat valid dan layak untuk digunakan saat proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dalam pengembangan *Research and Development (R&D)* dengan judul “Pengembangan *E*-LKPD Menggunakan Aplikasi *Wizer.me* Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Norma Adat Istiadat Daerahku Kelas IV SD Negeri Cipaku Perumda Semester Genap Tahun Ajaran 2023/2024.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat di identifikasikan masalah sebagai berikut :

1. Guru dalam pembelajaran sudah menggunakan LKPD yang bersifat digital tetapi masih kurang efektif dan efisien.
2. Guru kurang kreativitas dalam memanfaatkan aplikasi pembelajaran digital.

3. Peserta didik menginginkan pembelajaran yang bersifat menarik agar tidak bersifat monoton.
4. Guru belum menggunakan inovasi pembelajaran terutama dalam pengembangan *E-LKPD* berbasis *wizer.me*.
5. Peserta didik membutuhkan *LKPD* digital yang interaktif untuk mendukung proses pembelajaran.
6. Guru perlu berinovasi dalam pemanfaatan teknologi bahan ajar yang mengikuti perkembangan zaman menggunakan *LKPD* digital.
7. Penyajian *E-LKPD* menggunakan aplikasi *wizer.me* akan menjadi lebih efektif dengan diwujudkan melalui tampilan yang menarik.

C. Rumusan Masalah

Setelah membahas permasalahan utama di atas, maka penelitian ini dapat di ambil rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana Pengembangan *E-LKPD* menggunakan Aplikasi *Wizer.me* Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Norma Adat Istiadat Daerahku Kelas IV SD Negeri Cipaku Perumda Semester Genap Tahun Ajaran 2023/2024 ?
2. Bagaimana kelayakan Pengembangan *E-LKPD* menggunakan Aplikasi *Wizer.me* Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Norma Adat Istiadat Daerahku Kelas IV SD Negeri Cipaku Perumda Semester Genap Tahun Ajaran 2023/2024 ?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pemaparan rumusan masalah di atas, dapat disimpulkan tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengembangkan *E-LKPD* menggunakan Aplikasi *Wizer.me* Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Norma Adat Istiadat Daerahku Kelas IV SD Negeri Cipaku Perumda Semester Genap Tahun Ajaran 2023/2024.
2. Untuk mengetahui kelayakan *E-LKPD* menggunakan Aplikasi *Wizer.me* Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Norma Adat Istiadat Daerahku Kelas IV SD Negeri Cipaku Perumda Semester Genap Tahun Ajaran 2023/2024.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoretis dan praktis sebagai berikut :

1. Manfaat Teoretis
 - a. Memberikan gambaran tentang penggunaan *E-LKPD* aplikasi *wizer.me* pada materi Norma Adat Istiadat Daerahku di kelas IV.
 - b. Temuan penelitian ini dapat bermanfaat untuk menyediakan bahan referensi sekolah dengan membuat materi pembelajaran digital.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi Guru

Dengan dilakukan penelitian ini guru menyatakan bahwa penggunaan *E-LKPD* interaktif pada aplikasi *wizer.me* sebagai pemilihan bahan ajar untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di dalam kelas.

b. Manfaat bagi Peserta Didik

Berguna untuk menambah pengetahuan dan wawasan baru dalam pemakaian media *online* sehingga dapat dikembangkan melalui konsep belajar berbasis digital terhadap pembelajaran *E-LKPD* menggunakan aplikasi *wizer.me*.

c. Manfaat bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat di implementasikan oleh sekolah dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kualitas inovasi belajar melalui perkembangan teknologi.

BAB II

LANDASAN TEORETIK

A. Deskripsi Teoris

1. Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (*E-LKPD*)

a. Pengertian Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (*E-LKPD*)

Pengembangan *E-LKPD* pada kegiatan pembelajaran dijadikan sebagai tahapan yang mampu untuk berorientasi dengan kemampuan berpikir peserta didik dalam menciptakan proses belajar sesuai abad ke-21. Hal ini digunakan untuk membantu peserta didik memahami sebuah konsep yang lebih bermakna terhadap materi yang diberikan oleh guru. Menurut Noperman (2022:134) mengungkapkan bahwa *E-LKPD* bahan ajar berbentuk elektronik berisi tugas tertentu yang perlu diselesaikan oleh peserta didik untuk memfasilitasi kegiatan pembelajaran yang dilakukan menggunakan perangkat *online* seperti *computer dan handphone*. Hal ini didukung oleh D. N. I. Sari et al., (2021) mengungkapkan *E-LKPD* berisi tugas dengan bentuk elektronik yang harus diselesaikan oleh peserta didik.

Pembelajaran berbasis digital ini menjadi suatu aspek yang harus dikuasai guru untuk mengoptimalkan kegiatan belajar yang berorientasi pada peserta didik. Berdasarkan hal tersebut menurut F. N. Sari et al., (2019) mengatakan bahwa *E-LKPD* merupakan suatu

bahan ajar yang disajikan dengan penyusunan sistematis ke dalam unit pembelajaran tertentu berbentuk format elektronik terdapat gambar, *video*, animasi, navigasi, dan hal lainnya yang membuat lebih interaktif dengan sesuai program kegiatan pembelajaran.

E-LKPD diakses dengan mudah menggunakan laptop maupun *smartphone* sebab tampilan penyajiannya didukung oleh unsur teks, audio, gambar dan *video* sehingga membutuhkan jaringan internet yang memadai. *E-LKPD* dapat berupa bimbingan pembelajaran *online* dengan tujuan untuk mengembangkan seluruh aspek pengajaran dalam bentuk eksperimen dan demonstrasi. Seperti yang diungkapkan menurut Apreasta et al., (2023) bahwa *E-LKPD* merupakan lembar penugasan yang perlu dilakukan oleh peserta didik dengan pedoman kerja atau pemahaman dalam menyelesaikan tugas dengan tepat. Sementara itu menurut E.Kosasih (2021:33) bahwa *E-LKPD* berisikan uraian pokok materi, tujuan kegiatan, alat dan bahan yang diperlukan dalam kegiatan langkah-langkah pengerjaan soal.

b. Fungsi *E-LKPD*

E-LKPD dapat digunakan guru sebagai bahan ajar kreatif untuk mengajak peserta didik dalam kegiatan belajar secara digital yang bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar serta wawasan baru kepada peserta didik. Menurut Erawati et al., (2023) mengungkapkan bahwa *LKPD* ini memiliki beberapa fungsi diantaranya 1) dalam proses

belajar mampu meningkatkan partisipasi peserta didik, 2) pengembangan konsep materi pembelajaran sebagai upaya membantu peserta didik, 3) sebagai panduan guru serta peserta didik pada kegiatan pembelajaran, 4) membantu guru dalam mengevaluasi kinerja peserta didik di dalam kelas. Berdasarkan pendapat tersebut menurut Fitriani Nur dan Masita (2022:105), Sukorini & Purnomo (2019) mengungkapkan bahwa fungsi LKPD untuk membantu guru menyediakan alat pengajaran yang dapat memudahkan peserta didik menguasai materi, menjadikan peserta didik aktif, mempunyai penugasan untuk berlatih peserta didik, dan melancarkan kegiatan belajar.

Menurut Fitriyeni (2023) *E-LKPD* dapat mempermudah guru dan peserta didik dijadikan sebagai bahan ajar yang dapat digunakan pada kegiatan pembelajaran. Sementara itu menurut Zahroh & Yuliani (2021) mengungkapkan *E-LKPD* dapat digunakan secara mudah melalui *PC/laptop* maupun *smartphone* oleh peserta didik atau guru. Pengembangan *E-LKPD* yang dipadukan dengan variasi fitur yang lebih menarik dapat membantu peserta didik dalam memahami materi secara terarah.

c. Langkah-Langkah Penyusunan *E-LKPD*

Pengembangan materi pembelajaran tidak hanya sekedar untuk mengatasi masalah pengembangan bahan ajar, namun juga berfungsi

sebagai alternatif pemecahan masalah pembelajaran. Menurut Silvia & Mulyani (2019) mengemukakan langkah-langkah pengembangan *E-LKPD* yaitu analisis Kurikulum, pemetaan kebutuhan *E-LKPD*, penentuan judul *E-LKPD*, dan penulisan *E-LKPD*. Sejalan dengan pendapat tersebut menurut Prastowo (2012:212), Kamila (2022) bahwa langkah penyusunan *E-LKPD* dengan melaksanakan analisis kurikulum, membuat peta kebutuhan LKPD, menentukan judul dan menuliskan *E-LKPD* secara tepat.

Sementara itu berbeda menurut Anggoro (2023) mengungkapkan bahwa *E-LKPD* juga disusun sesuai dengan struktur LKPD yang terdiri dari 1) judul, 2) kompetensi dasar yang akan dicapai, 3) waktu penyelesaian, 4) peralatan atau bahan yang diperlukan untuk menyelesaikan tugas, 5) informasi singkat, 6) langkah kerja, 7) tugas yang harus dilakukan, dan 8) laporan yang harus dikerjakan. Namun, menurut Susanto et al., (2022) mengatakan bahwa langkah-langkah penyusunan LKPD terdiri dari enam komponen diantaranya yaitu judul, petunjuk pembelajaran, kompetensi yang ingin dicapai, informasi pendukung, tugas, langkah kerja dan penilaian.

d. Kelebihan *E-LKPD*

E-LKPD berperan untuk menjadikan proses pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik dalam kegiatan memecahkan masalah. Seperti yang dikemukakan oleh Sya'idah et al., (2020) *E-LKPD*

memiliki kelebihan yaitu 1) lebih tercipta suasana kelas menyenangkan yang melibatkan peserta didik secara langsung pada pembelajaran, 2) meningkatkan hasil belajar peserta didik secara fleksible, 3) peserta didik melakukan pembelajaran secara mandiri dalam mengeksplor pengetahuan baru, 4) mempermudah peserta didik memecahkan masalah melalui diskusi.

Menurut Kamila, (2022) *E-LKPD* memiliki kelebihan diantaranya 1) menghemat tempat dan juga waktu. 2) ramah lingkungan, 3) tersedia sepanjang waktu, 4) menghemat biaya, dan 5) dapat menampung banyak *E-LKPD* karena berukuran kecil. Selain itu menurut Haddar et al., (2023:144) mengungkapkan pengembangan *E-LKPD* dalam pembelajaran berbasis elektronik dapat diakses secara *online* melalui melalui perangkat elektronik memungkinkan guru untuk memantau dan mengukur kemajuan belajar peserta didik dengan lebih efisien melalui fitur-fitur penilaian dan pelacakan yang terintegritas.

Hal tersebut didukung oleh Siregar & Suparman (2022) mengungkapkan bahwa pengembangan *E-LKPD* menjadikan peserta didik untuk menyelesaikan tugas, memahami materi, menunjang proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan komunikasi matematis, dan memotivasi guru untuk mandiri dalam berinovasi mengembangkan perangkat pembelajaran *E-LKPD* dengan keterampilan dan pemahaman materi secara mandiri. Berdasarkan hal

tersebut Firtsanianta & Khofifah (2022) mengungkapkan kelebihan dalam menggunakan bahan ajar berbentuk *E-LKPD* untuk berkomitmen memberika pembelajaran yang efektif antara peserta didik dan guru, yang dapat meningkatkan prestasi akademik peserta didik.

e. Kekurangan *E-LKPD*

Kekurangan pada lembar kerja peserta didik berbentuk elektronik tidak terlepas dari akses jaringan internet yang stabil dan spesifikasi yang memadai. Sebagaimana menurut F. N. Sari et al., (2019) bahwa kekurangan dalam *E-LKPD* hanya dapat digunakan oleh peserta didik jika terhubung pada jaringan internet dan jika memiliki kemampuan IT pada handphone atau laptop yang memadai dengan jaringan yang stabil. Sejalan dengan di atas menurut Anggoro (2023), Rani Nurafriani & Mulyawati (2023) mengungkapkan bahwa *E-LKPD* ini dapat diakses menggunakan gawai, *computer*, dan laptop yang terhubung dengan jaringan internet.

Berdasarkan hal tersebut Siahaan & Gandamana (2023) mengatakan *E-LKPD* yang dikembangkan hanya dapat dilihat di kelas menggunakan fasilitas pendukung seperti laptop, *handphone*, proyektor dan speaker sehingga membutuhkan jaringan dalam mengaksesnya. Sementara itu, menurut Purnaman, A., (2020) bahwa kekurangan dari *E-LKPD* ini adalah akses *link* atau media ini hanya

dapat dilakukan secara *online* atau dengan bantuan koneksi internet, dan kemungkinan terdapat kendala teknis dalam proses masuk *link E-LKPD* jika spesifikasi *smartphone* masih di bawah standar rata-rata yang banyak digunakan oleh peserta didik.

Dari sejumlah pengertian para ahli diatas memperoleh sintesis bahwa *E-LKPD* merupakan lembar kerja yang bersifat sistematis dalam penyelesaian tugas untuk mempermudah pengembangan konsep belajar sehingga dapat mengaktifkan peserta didik melalui kegiatan pembelajaran yang terarah.

2. Aplikasi Wizer.me

a. Pengertian Wizer.me

Bahan ajar berbasis *elektronik* seperti *E-LKPD* dalam bentuk penyajiannya memerlukan suatu aplikasi yang dapat membantu guru dan peserta didik untuk terlibat secara aktif di dalam kegiatan pembelajaran. *Wizer.me* adalah aplikasi yang mampu digunakan dalam mendukung aktivitas belajar biasanya aplikasi online ini bisa diakses melalui akun *google*. *Wizer.me* ini memfasilitasi kreativitas guru dalam membuat lembar kerja elektronik dengan pertanyaan yang berbeda-beda. Seperti yang dikatakan oleh Sobri et al., (2022) *Wizer.me* adalah platform yang praktis, gratis, dan menarik untuk memberikan tugas kepada peserta didik secara *online*. *Wizer.me* adalah *platform online* untuk menyelesaikan tugas dengan fitur yang

menarik. Sejalan dengan pendapat diatas menurut Ayuditasni Dewi et al., (2023), Safitri, (2022) bahwa *wizer.me* adalah bahan ajar yang komprehensif dalam penyajian fitur secara lengkap dalam penyelesaian tugas *online*.

Aplikasi *wizer.me* mempunyai beragam tampilan *background* yang menarik untuk meningkatkan minat dan semangat belajar peserta di dalam aktivitas pembelajaran. Menurut Kumalasari & Julianto (2021) mengungkapkan bahwa pada aplikasi ini dapat merancang *E-LKPD* sesuai dengan kreativitas guru dalam menambahkan gambar, audio dan video sehingga peserta didik lebih tertarik dalam menyelesaikan tugas. Selain itu menurut Kamila, (2022) *Wizer.me* adalah lembar kerja interaktif merupakan salah satu cara guru bersosialisasi dan meningkatkan keterampilan melalui ide kreatif. Pada penggunaan *E-LKPD* ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mendapatkan pengalaman sosial dan memudahkan guru untuk memberikan umpan balik serta dorongan melalui hasil belajar yang diperoleh peserta didik.

b. Fitur *Wizer.me*

Aplikasi *wizer.me* memiliki beragam fitur yang mampu membuat tampilan *E-LKPD* lebih bermanfaat untuk digunakan pada proses pembelajaran. Menurut Aini & Suryowati (2023) mengungkapkan menu-menu dan fitur yang ada dapat dengan mudah dipahami dan

digunakan. Terdapat beragam pilihan template lembar kerja yang hendak dibuat mulai dari *open question*, *multiple choice*, *draw*, *table*, *blank*, *discussion*, *matching*, *video*, *image*, dan lain-lain. Sejalan dengan pendapat tersebut menurut Deris Susiyanto (2020:2), Safitri, O. N. (2022) mengungkapkan terdapat beberapa fitur yang sediakan oleh aplikasi *wizer.me* seperti *community*, *worksheet*, *create new worksheets*, *learners*, dan *coffee room*.

Sedangkan menurut pendapat Basrina et al., (2023) bahwa *wizer.me* ini mendorong kreativitas guru dalam membuat lembar kerja elektronik dengan berbagai jenis seperti pertanyaan terbuka, pilihan ganda, menjodohkan, pencarian kata, menggambar, mengisi bagian yang kosong dan mengisi table. Sementara itu, menurut Kumalasari & Julianto (2021) aplikasi *wizer.me* memiliki beberapa fitur yang dapat membantu pembuatan LKPD interaktif.

c. Kelebihan *Wizer.me*

Wizer.me memiliki tampilan yang dinamis namun tetap terlihat sederhana dan memiliki tata letak menu dengan mudah dipahami dalam mengakses fitur-fitur yang tersedia di dalam aplikasi tersebut. Berdasarkan dengan hal tersebut menurut Ramadhani & Ritonga (2022) mengungkapkan *wizer.me* dapat mengubah seluruh peserta didik menjadi lebih aktif dalam pembelajaran sehingga menjadi efektif, kreatif dan menyenangkan. Sementara itu menurut Susanti et al.,

(2023) bahwa peserta didik dan guru dapat dengan mudah mengakses aplikasi *wizer.me* kapan saja dan dimana saja melalui laptop dan *smartphone* tanpa batasan ruang atau waktu.

Sejalan dengan pendapat di atas menurut Kamila (2022), (Silvia and Mulyani 2019) mengungkapkan bahwa penggunaan aplikasi *wizer.me* memiliki kelebihan yaitu ramah lingkungan karena menghemat kertas, menawarkan berbagai fitur untuk membuat lembar kerja interaktif yang dikemas secara *online* mulai dari tahapan memahami materi hingga menyelesaikan tugas dan pengumpulan tugas. Sementara itu menurut Sulastri et al., (2023) kelebihan *wizer.me* Penggunaan LKPD Interaktif dengan aplikasi *wizer.Me* memiliki banyak kelebihan yaitu 1) LKPD dapat dikemas secara menarik, 2) fitur soal yang disediakan juga bervariasi, 3) aktivitas pembelajaran dilakukan dengan menampilkan perpaduan antara gambar, audio dan video yang mendukung, 4) LKPD dapat diakses melalui *Smartphone*, tablet maupun laptop oleh peserta didik, dan 5) peserta didik dapat menyerahkan penugasan yang diberikan secara *online*.

d. Kekurangan *Wizer.me*

Wizer.me merupakan aplikasi pembelajaran *digital* yang bisa diakses melalui *website google*, akan tetapi ada beberapa bagian fitur-fitur pengelolaan pada aplikasi *wizer.me* yang tidak bisa diakses secara gratis atau berbayar dengan fitur *premium*. Menurut Putri & Indrawati

(2021) mengemukakan bahwa kelemahan pengembangan media penilaian menggunakan aplikasi *wizer.me* diantaranya 1) template yang digunakan terbatas, 2) peserta didik belum mengenal aplikasi *wizer.me* sehingga masih memerlukan bantuan untuk *login* ke situs. serta 3) jika menggunakan layanan aplikasi *wizer.me* gratis hanya pendidik yang dapat melihat nilai sehingga peserta didik tidak dapat melihat secara langsung. Sedangkan menurut (Kumalasari dan Julianto 2021) bahwa kelemahan pada aplikasi *wizer.me* terdiri dari aspek teknis, keuangan, organisasi, psikologis serta metodologis pemakaian.

Hal tersebut didukung oleh Sulastri et al., (2023) mengatakan penggunaan pemula *wizer.me* untuk mengembangkan LKPD pun memiliki kelemahan, yaitu dibutuhkan akses internet yang memadai serta perangkat yang memadai seperti *smartphone* berbasis android atau *iOS*. Sementara itu menurut Aini & Suryowati, (2023) penggunaan aplikasi *wizer.me* adanya suatu kendala pada jaringan *internet*, sehingga hal tersebut menyebabkan keterbatasan dalam membuat media pembelajaran.

Kekurangan dalam kegiatan penyusunan LKPD pada aplikasi *wizer.me* tidak bisa digunakan melalui pembuatan tampilan desain secara manual akan tetapi dapat dilakukan menggunakan desain yang telah tersedia serta penggunaan tambahan melalui desain *Canva* yang

di *upload* pada aplikasi *wizer.me*. Seperti yang dikemukakan oleh Indrawasti & Sobri, (2023) mengungkapkan bahwa penggunaan aplikasi *wizer.me* memiliki faktor kelemahan dalam pemakaiannya yaitu perlu memiliki kemampuan serta pengetahuan IT dan jaringan internet yang baik dalam pembuatan dan pengerjaan *E-LKPD* tersebut.

e. Manfaat *Wizer.me*

Menurut Febriani (2023) *wizer.me* adalah sebuah lembar kerja siswa *online* gratis, penggunaannya mudah, dan membutuhkan internet untuk membuat atau menggunakan lembar kerja multimedia interaktif dengan sistem penilaian yang otomatis. Berdasarkan hal tersebut bahwa menurut Hamidah et al., (2023) *wizer.me* merupakan laman digital yang menyediakan berbagai bentuk pilihan soal yang dapat dimanfaatkan untuk melakukan evaluasi pembelajaran. Sedangkan, Menurut Erawati et al., (2023) pembelajaran digital dengan bantuan lembar kerja aplikasi *wizer.me* ini dapat menunjukan cara berpikir kritis dan kreatif melalui kegiatan belajar mengajar oleh peserta didik.

Sejalan dengan pendapat tersebut Kaliappen et al., (2021) mengungkapkan bahwa *wizer.me* memiliki fitur yang dapat memaksimalkan kreatifitas guru secara visual yang menarik bagi peserta didik dan dapat dilakukan penilaian secara langsung. Sementara itu menurut Pertiwi & Nurhamidah, (2024) aplikasi *wizer.me*

dapat meningkatkan kemampuan dengan menuangkan ide-ide kreatifnya dalam bentuk soal sesuai dengan materi yang dibutuhkan.

Berdasarkan teori yang dikemukakan oleh para ahli dapat disintesis bahwa aplikasi *wizer.me* platform *online* praktis untuk digunakan dalam penugasan *online* yang memiliki fitur soal beragam sehingga pembelajaran menjadi efektif untuk mengukur kemampuan belajar yang disajikan melalui penggunaan audio, video dan gambar.

f. Materi Norma Adat Istiadat Daerahku

Pembelajaran kurikulum merdeka dilaksanakan guru dengan menggabungkan tujuan pembelajaran dari mata pelajaran IPAS pada BAB 8. Membangun Masyarakat Yang Beradab Topik A. Norma dan Adat Istiadat Daerahku. Menurut Sugi (2019:175) norma di bentuk untuk melindungi kepentingan-kepentingan manusia sehingga dapat terwujud ketertiban dan kedamaian dalam kehidupan masyarakat. Norma mencakup nilai, aturan, dan prosedur yang menjadi acuan dalam berinteraksi dan kehidupan sehari-hari dalam suatu kelompok sosial.

Adat istiadat mencerminkan identitas budaya suatu bangsa atau suku dan mencakup berbagai aspek kehidupan seperti upacara adat, sistem nilai, struktur sosial, dan pola perilaku yang sangat dihargai. Menurut Damanik (2022:78) adat istiadat adalah tata kelakuan yang kekal dan terintegrasi kuat dengan pola perilaku masyarakat.

Penyimpangan dari norma-norma ini dapat mengakibatkan konsekuensi sosial atau hukuman sosial. Selain itu menurut Ma'ras (2022) norma adat juga berguna untuk menjaga homogenitas budaya dan nilai-nilai dari sebuah kelompok masyarakat dengan ciri-ciri norma adat sebagai berikut :

1. Sumber Norma Adat

Norma adat berasal dari kebiasaan-kebiasaan turun-temurun yang sudah mengakar dan akhirnya menjadi bagian dari adat dalam sebuah kelompok masyarakat. Kebiasaan-kebiasaan ini berasal dari kepercayaan, budaya dan tingkah laku yang menurut masyarakat tersebut normal dan umum dilakukan secara turun temurun dari generasi ke generasi dan dianggap sebagai kebiasaan non-formal.

2. Sifat norma adat

Norma adat berasal dari sebuah kebiasaan kelompok atau komunitas masyarakat tertentu yang sudah sangat melekat dan terbudayakan dengan kuat, membuat sebuah norma adat akan tetap dan tidak mudah untuk berubah. Perubahan zaman yang semakin cepat dan dinamis menjadi salah satu faktor pendorong mulai lunturnya nilai-nilai adat yang ada dalam sebuah kelompok masyarakat.

3. Sanksi norma adat

Norma adat yang tidak tertulis mempunyai kekuatan pengikat sosial yang sangat nyata dan ditegakan secara ketat dalam masyarakat. Apabila ada seseorang yang melanggar aturan maka dikeakan sanksi sosial atau bahkan sanksi fisik berupa ganti rugi, denda dan hukuman cambuk tergantung derajat pelanggaran yang dilakukannya. Sementara itu sanksi sosial terhadap pelanggaran norma adat berupa pengucilan dan perilaku salah menilai warga lokal dalam kelompok masyarakat.

B. Hasil Penelitian Yang Relevan

Adapun beberapa penelitian yang sudah dilakukan oleh penelitian lain dan relevan dengan penelitian ini. Diantaranya sebagai berikut :

- 1) Penelitian Sobri *et al.*, (2023) 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” mengungkapkan bahwa penelitian ini menggunakan pengembangan *ADDIE* yang memiliki lima tahapan yaitu *analysis, design, development, implementastion and evaluation*. Hasil penelitian (a) Validasi media memperoleh persentase sebesar 91% yang sesuai dengan kriteria “sangat valid”. (b) Validasi materi dalam *E-LKPD* memperoleh persentase sebesar 96% yang sesuai dengan kriteria “sangat valid”. (c) Ketuntasan

belajar mencapai 97% kriteria ketuntasan sangat baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media bahan ajar *E-LKPD* interaktif menggunakan *website wizer.me* pada pembelajaran ips materi berbagai pekerjaan tema 4 kelas IV sangat praktis dan layak digunakan sebagai bahan ajar atau media pembelajaran di kelas IV SD.

- 2) Penelitian Silvia & Mulyani, (2019) dengan judul “Pengembangan Media Bahan Ajar *E-LKPD* Interaktif menggunakan *Webiste Wizer.me* Pada Pembelajaran IPS Materi Berbagai Pekerjaan Tema 4 Kelas IV” mengungkapkan bahwa (a) Hasil uji coba ahli media memperoleh persentase 91%. (b) Hasil uji coba ahli materi memperoleh persentase 96% serta (c) Nilai rata-rata keseluruhan memperoleh hasil sebesar 97 % sehingga dapat dikatakan bahwa *E-LKPD* mendapat kategori layak untuk digunakan peserta didik dalam pembelajaran materi Berbagai Pekerjaan Tema4 Kelas IV.
- 3) Penelitian Annisa Firly & Musyarofah (2023) dengan judul “Pengembangan Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (*E-LKPD*) Interaktif menggunakan *wizer.me* Pada Pembelajaran IPS” mengungkapkan bahwa hasil uji kevalidan ahli media dan bahasa memperoleh persentase 87% serta ahli materi memperoleh hasil 76 % dengan secara keseluruhan mencapai nilai rata-rata 83% dinyatakan valid, dan efektif digunakan dalam pembelajaran.

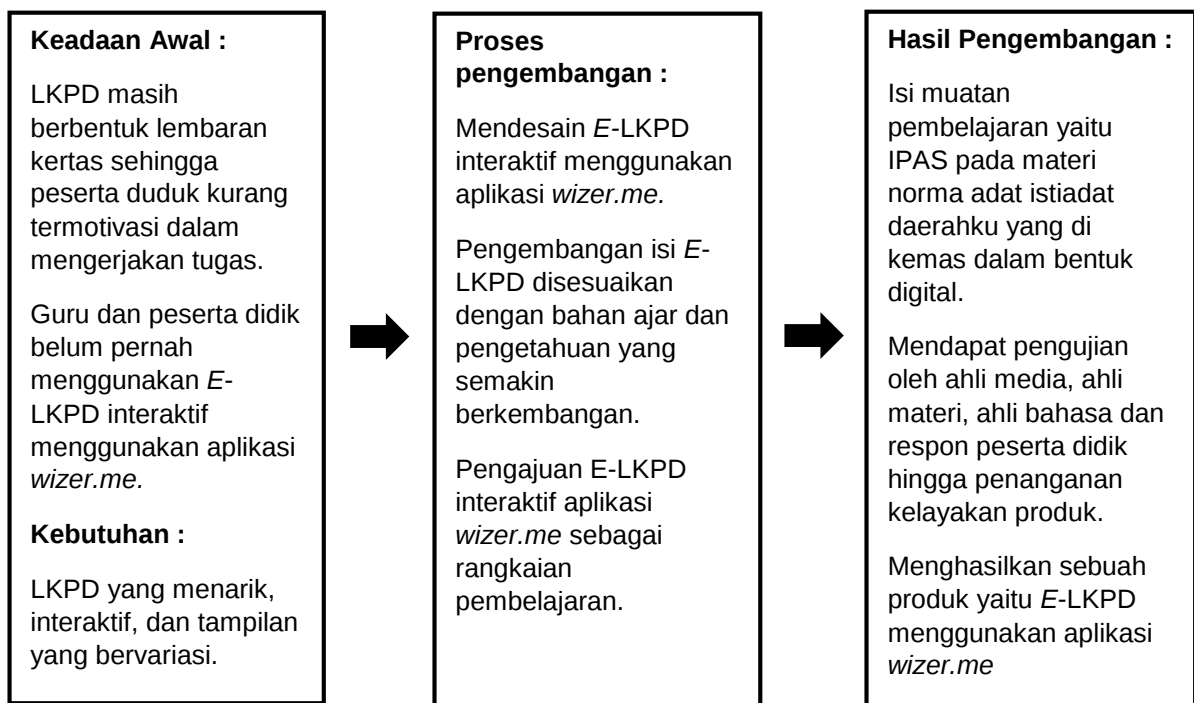
C. Kerangka Berpikir

Perkembangan digitalisasi terhadap kemajuan teknologi abad ke-21 dapat digunakan secara efektif oleh tenaga pendidik khususnya dalam bidang pendidikan. Pemanfaatan membuat pembelajaran menggunakan teknologi dapat menghasilkan tampilan menarik dengan kegiatan yang bervariasi. Inovasi pembelajaran dapat digunakan melalui bahan ajar untuk mencapai tujuan belajar dengan pendekatan baru seperti lembar kerja digital. *E-LKPD* bersifat sistematis dalam penyelesaian tugas sesuai dengan tujuan pembelajaran untuk mempermudah mengembangkan konsep pembelajaran yang lebih terarah di dalam proses pembelajaran dan dapat dilakukan secara mandiri tanpa batasan waktu dengan fasilitas fitur pendukung seperti teks, audio, gambar dan video melalui gawai atau laptop dengan koneksi internet yang stabil.

E-LKPD menggunakan aplikasi *wizer.me* menjadi salah satu platform *online* yang praktis untuk memberikan pengalaman belajar yang interaktif dengan fasilitas fitur mendukung dalam pembuatan LKPD digital dikemas secara bervariasi dengan fitur yang menarik sehingga menjadikan peserta didik aktif, efektif, dan kreatif untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam proses belajar yang disajikan secara *online* dengan lebih interaktif menggunakan audio, video dan gambar

yang dapat diakses secara gratis dengan akses internet, sinyal stabil, dan perangkat hp atau laptop yang memadai.

Pengembangan *E*-LKPD ini diharapkan dapat meningkatkan antusias dan memotivasi peserta didik agar lebih aktif dalam mengeksplorasi materi sehingga penggunaan *E*-LKPD dalam proses pembelajaran pada kelas IV SD Negeri Cipaku Perumda Kota Bogor dapat membantu guru dengan menggunakan *E*-LKPD untuk menciptakan pembelajaran yang menarik terutama pada pembelajaran Bab 8 Membangun Masyarakat Yang Beradab Topik A. Norma Adat Istiadat Daerahku di Kelas IV. Berdasarkan uraian diatas, dapat digambarkan skema kerangka berpikir sebagai berikut :



Gambar 2.1 Alur Kerangka Berpikir

D. Produk Yang Akan Dihasilkan

Pengembangan produk yang dihasilkan berupa lembar kerja peserta didik elektronik (*E-LKPD*) yang bisa di akses dalam bentuk link pada sebuah proses kegiatan mengajar di kelas IV SD Negeri Cipaku Perumda Kota Bogor. Produk yang akan dikembangkan ini dapat membantu guru dengan *E-LKPD* pada aplikasi *wizer.me* untuk menciptakan aktivitas belajar menarik sehingga menghasilkan proses pembelajaran yang optimal, efektif dan efisien pada saat proses pembelajaran terutama pada muatan pembelajaran IPAS topik A. Norma Adat Istiadat Daerahku.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode dan Prosedur Penelitian

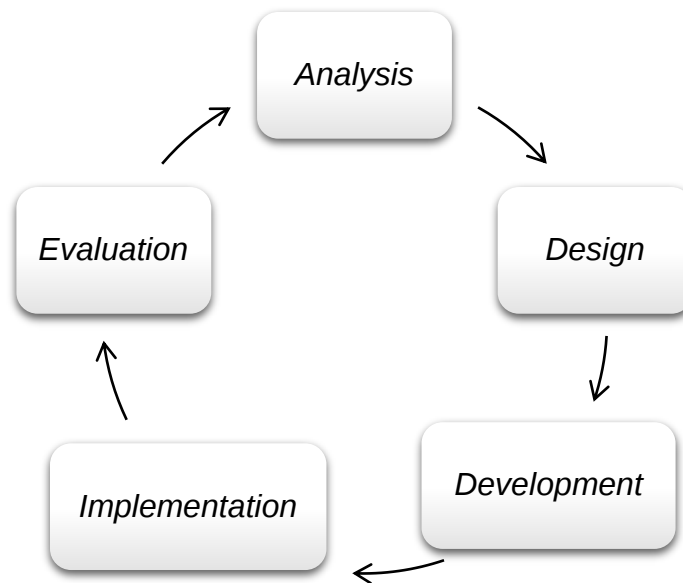
1. Metode Penelitian

Penelitian *E-LKPD* ini menggunakan pendekatan pengembangan *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2017:297) penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Berdasarkan hal tersebut yang sesuai dengan namanya, *Research and Development* dipahami sebagai kegiatan penelitian yang dimulai dengan *research* produk penelitian melalui analisis kebutuhan sedangkan kegiatan *development* sebagai uji keefektifitas produk agar dapat berfungsi dimasyarakat luas. Pengembangan produk menjadi lebih praktis, efektif dan efisien dengan menguji keefektifan produk tersebut dengan tujuan untuk mengembangkan bahan ajar *E-LKPD* interaktif berbasis *wizer.me*.

2. Prosedur Penelitian

Prosedur merupakan langkah-langkah yang harus dilakukan peneliti untuk menyelesaikan penelitian yang dilakukan. Prosedur

penelitian mengacu pada tahapan pengembangan *ADDIE* model ini sesuai dengan nama tersebut memiliki lima tahap pengembangan meliputi: *Analysis* (Analisis), *Design* (Perencanaan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Pelaksanaan), dan *Evaluation* (Evaluasi). Berikut gambaran tahapan model *ADDIE* :



Gambar 3.1 Tahapan 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, model, media serta alat evaluasi yang digunakan dalam pembelajaran.

b. *Design* (Perencanaan)

Tahapan ini bertujuan untuk merancang produk *E-LKPD* interaktif menggunakan aplikasi *wizer.me* yang disesuaikan dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran dan pemilihan konsep materi pada pengembangan *E-LKPD wizer.me*. Pada tahap penelitian ini menyelidiki validitas produk berdasarkan evaluasi yang dihasilkan oleh *expert review* (ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi).

c. *Development* (Pengembangan)

Pengembangan ini merupakan tahapan untuk memperoleh hasil uji validasi kelayakan pada produk *E-LKPD* yang akan dikembangkan oleh peneliti. Uji validasi ini dilakukan oleh peneliti pada validator ahli sehingga nilai yang diberikan menjadi masukan perbaikan produk *E-LKPD* pada aplikasi *wizer.me* agar menjadi lebih baik.

d. *Implementation* (Implementasi)

Tahap ini ialah langkah mengujicobakan produk untuk memperoleh respon kelayakan produk ketika selesai digunakan oleh peserta didik melalui angket yang disebarkan. Proses ini juga menjadi bahan acuan sebagai hasil penelitian yang sesuai untuk meningkatkan semangat belajar peserta didik.

e. *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahap ini dilakukan analisis data dengan memperoleh nilai produk yang dikembangkan untuk mengetahui kelayakan *E-LKPD*

sebagai solusi sesuai rumusan masalah penelitian. Data hasil yang diberikan ahli validasi digunakan untuk menyempurnakan produk sehingga ideal digunakan siswa dalam pembelajaran.

3. Tahapan Pengembangan

Mengembangkan *E-LKPD* IPAS menggunakan *wizer.me* terdiri atas beberapa tahapan yaitu :

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui permasalahan pembelajaran di SD Negeri Cipaku Perumda Kelas IV-C. Peneliti melakukan analisis kebutuhan dengan menggunakan teknik observasi dan wawancara. Peneliti melakukan observasi di dalam kelas pada saat proses pembelajaran, melihat sarana dan prasarana dalam kegiatan pembelajaran, dan ketertarikan peserta didik dalam aktivitas belajar. Proses belajar diperoleh bahwa pendidik lebih fokus pada hasil belajar saja sehingga kurang untuk memperhatikan proses belajar yang dilakukan oleh peserta didik.

Hal tersebut dapat dilihat dalam kegiatan belajar mengajar dimana peserta didik lebih interaktif jika guru melibatkan sebuah inovasi dalam pengembangan bahan ajar yang bersifat digital. Peneliti juga melakukan wawancara dengan wali kelas IV-C SD Negeri Cipaku Perumda mengenai situasi dan kondisi selama kegiatan pembelajaran berlangsung, bentuk perangkat

pembelajaran yang digunakan saat ini dan inovasi teknologi yang sudah atau belum digunakan selama proses pembelajaran.

b. *Design* (Perencanaan)

Desain (perencanaan) merupakan tahapan perancangan *E-LKPD* dengan menggunakan aplikasi *wizer.me* yang dituangkan dalam bentuk *storyboard* sesuai analisis kurikulum di kelas IV-C. Pada tahap ini peneliti mendesain *E-LKPD* dengan menggunakan aplikasi *wizer.me*. Perancangan *E-LKPD* ini dibuat dengan sentuhan teknologi yang memuat gambar, audio, dan video pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik dan membangkitkan semangat belajar dalam proses pembelajaran. Pengembangan *E-LKPD* ini dirancang dengan memanfaatkan fitur yang ada dalam aplikasi *wizer.me*. Adapun penjabaran proses menciptakan *E-LKPD* IPAS menggunakan aplikasi *wizer.me* yang akan dikembangkan oleh peneliti melalui rancangan berikut ini:

Tabel 3.1 Rancangan E-LKPD Menggunakan Aplikasi Wizer.me

No	Bagian E-LKPD	Keterangan
1	Cover LKPD	1. Logo UNPAK, FKIP, dan Kampus Merdeka. 2. Tulisan Judul LKPD. 3. Mata pelajaran dan materi. 4. Identitas Kelas
2	Identitas Materi	1. Capaian Pembelajaran. 2. Tujuan Pembelajaran.
3	Petunjuk Pengerjaan	1. Tulisan Petunjuk Kerja 2. Petunjuk pengerjaan E-LKPD melalui aplikasi wizer.me pada materi norma dan adat istiadat daerahku secara terstruktur.
4	Kegiatan Menyimak Video	1. Tulisan ayo menyimak 2. Berisikan materi pembelajaran tentang norma dan adat istiadat menggunakan tampilan teks pada video tersebut.
5	Kolom Menyampaikan Pendapat	1. Berisikan penyampaian pendapat oleh peserta didik setelah menyimak materi video pembelajaran menggunakan audio.
6	Kegiatan Ayo Mengamati	1. Mengamati teks materi pembelajaran mengenai norma adat yang berada di negara Indonesia
7	Kegiatan Ke-1	1. Berisi pengerjaan tugas kepada peserta didik untuk mencari tahu contoh dari ke lima norma adat di lingkungan sekitar.
8	Kegiatan Ke-2	1. Tulisan ayo bermain teka-teki. 2. Pertanyaan dan petunjuk pengerjaan. 3. Kolom <i>Word Search Puzzle</i>.

c. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan ini dilakukan untuk mewujudkan rancangan *E-LKPD* menjadi kenyataan dalam bahan ajar digital menjadi pengembangan produk yang layak di uji coba. Pembuatan produk peneliti mengumpulkan dari sumber belajar yang tepat melalui penyusun materi yang sesuai dengan capaian pembelajaran (CP), tujuan pembelajaran (TP) dan alur tujuan pembelajaran (ATP) yang akan dicapai. Selanjutnya peneliti memilih desain, gambar, audio dan video yang menarik dalam penyusunan *E-LKPD* menggunakan aplikasi *wizer.me*. Setelah produk berhasil dirancang peneliti melakukan validasi produk yang mencakup hasil validator ahli media, ahli bahasa dan ahli materi. Adapun validator pada pengembangan *E-LKPD* menggunakan *wizer.me* ini adalah :

1) Nama Validator

Tabel 3.2 Tim Validator Ahli Produk *E-LKPD*

No	Nama Validator	Tim Ahli	Instansi/Lembaga
1	M. Iqbal Suriansyah, M.Kom	Ahli Media	Universitas Pakuan
2	Ainayah Ekowati, M.Pd	Ahli Bahasa	Universitas Pakuan
3	Mira Mirawati, M.Pd	Ahli Materi	Universitas Pakuan
4	Dede Nina, S.Pd	Ahli Materi	SDN Cipaku Perumda

2) Hasil Uji Validitas

a) Ahli Media

Tabel 3.3 Hasil Uji Validitas Akhir Ahli Media

No	Indikator	Nilai
Aspek Penilaian		
Kesesuaian materi pembelajaran		
1	Kesesuaian isi dengan capaian pembelajaran.	4
2	Kesesuaian isi dengan tujuan pembelajaran.	4
Desain		
3	Kesesuaian materi, gambar dan video.	4
4	Ilustrasi penggunaan materi melalui gambar dan video.	4
5	Tata letak <i>layout</i> pada <i>E-LKPD</i> .	4
6	Penggunaan kombinasi warna yang menarik	4
7	Penggunaan kombinasi warna pada jenis huruf	
Keefektifan pemakaian media		
8	Kesesuaian petunjuk kegiatan pada <i>E-LKPD</i> .	4
9	Kejelasan dan kesederhaan dalam mengakses <i>E-LKPD</i> .	4
10	Penggunaan <i>E-LKPD</i> disesuaikan pada karakteristik peserta didik	4
Total Penilaian		40
Skor Maksimal		50
Persentase		X100
Rata-rata total validitas		80%
Kriteria		Sangat layak

b) Ahli Bahasa

Tabel 3.4 Hasil Uji Validitas Akhir Ahli Bahasa

No	Indikator	Nilai
Aspek Penilaian		
Bahasa yang digunakan baik dan benar		
1	Tulisan yang digunakan sesuai dengan pedoman (PUEBI).	5
2	Kesesuaian dalam ejaan kalimat.	5
3	Menggunakan kalimat sederhana.	5
Kelugasan bahasa		
4	Penggunaan bahasa berdasarkan karakteristik peserta didik.	5
5	Penyajian informasi yang jelas.	5
6	Istilah yang digunakan sesuai materi.	5
7	Bahasa yang digunakan sesuai sesuai dengan intelektual peserta didik.	5
8	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.	5
Komunikatif		
9	Kemampuan dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.	5
10	Meningkatkan kapasitas semangat belajar peserta didik.	5
Total Penilaian		50
Skor Maksimal		50
Persentase		X100
Rata-rata total validitas		100%
Kriteria		Sangat Layak

c) Ahli Materi Dosen

Tabel 3.5 Hasil Uji Validitas Akhir Ahli Materi

No	Indikator	Nilai
Aspek Penilaian		
Kesesuaian materi dengan CP dan TP		
1	Kesesuaian materi yang dijabarkan.	5
2	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.	5
Kebenaran Konsep		
3	Materi yang disajikan mudah dipahami.	5
4	Penyajian materi sesuai kaidah pembelajaran.	5
5	Konsep materi sesuai dengan kehidupan sehari-hari.	4
6	Kedalaman materi yang disajikan sesuai dengan ilustrasi gambar.	4
7	Materi disajikan secara runtut.	5
Kesesuaian dengan karakter SD		
8	Penggunaan bahasa sesuai kaidah bahasa Indonesia.	5
9	Bahasa yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik.	5
10	Penggunaan E-LKPD menarik minat belajar.	5
Total Penilaian		48
Skor Maksimal		50
Persentase		X100
Rata-rata total validitas		96%
Kriteria		Sangat Layak

d) Ahli Materi Guru Kelas

Tabel 3.6 Hasil Uji Validitas Akhir Ahli Materi

No	Indikator	Nilai
Aspek Penilaian		
Kesesuaian materi dengan CP dan TP		
1	Kesesuaian materi yang dijabarkan.	5
2	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.	5
Kebenaran Konsep		
3	Materi yang disajikan mudah dipahami.	4
4	Penyajian materi sesuai kaidah pembelajaran.	4
5	Konsep materi sesuai dengan kehidupan sehari-hari.	5
6	Kedalaman materi yang disajikan sesuai dengan ilustrasi gambar.	4
7	Materi disajikan secara runtut.	5
Kesesuaian dengan karakter SD		
8	Penggunaan bahasa sesuai kaidah bahasa Indonesia.	5
9	Bahasa yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik.	5
10	Penggunaan E-LKPD menarik minat belajar.	4
Total Penilaian		42
Skor Maksimal		50
Persentase		X100
Rata-rata total validitas		84%
Kriteria		Sangat Layak

d. *Implementation* (Implementasi)

Peneliti pada tahap ini mencari respon terkait dengan penggunaan *E-LKPD* melalui sebuah angket yang disebarakan kepada peserta didik dan guru kelas IV-C di SD Negeri Cipaku Perumda. Angket yang disebarakan adalah sebuah instrumen yang mampu mengukur kelayakan *E-LKPD* bersarakan penilaian keefektifan, kemenarikan dan antusias peserta didik dalam proses belajar.

e. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap ini meliputi analisis data nilai yang diperoleh dari validasi tim ahli dan pengumpulan angket dari peserta didik selama penggunaan *E-LKPD* pada aplikasi *wizer.me*. Dengan demikian, hasil tanggapan kuesioner dan masukan tim ahli dijadikan masukan untuk meningkatkan kelayakan produk *E-LKPD*.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada SD Negeri Cipaku Perumda yang terletak di Jalan Komplek Perumda II RT.02 RW.02, Kelurahan Cipaku, Kecamatan Bogor Selatan, Kota Bogor diselenggarakan pada semester genap tahun ajaran 2023-2024.

2. Waktu Penelitian

Waktu pelaksanaan penelitian dilakukan pada bulan Oktober 2023 sampai bulan Juni 2024. Masa pelaksanaan penelitian ini terhitung dari observasi lingkungan sekolah sampai pada penulisan skripsi.

Tabel 3.7 Jadwal Kegiatan Penelitian

No	Kegiatan yang dilakukan	Bulan (2023-2024)								
		Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun
1	Observasi									
2	Pembutan Proposal									
3	Seminar Proposal									
4	Pengembangan E-LKPD									
5	Validasi E-LKPD									
6	Uji coba terbatas E-LKPD									
7	Olah Data									
8	Penyusunan Skripsi									

C. Populasi, Sampel dan Subjek Penelitian

1. Populasi

Populasi merupakan unsur yang ditentukan oleh peneliti di bidang generalisasi terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai

kualitas dan ciri-ciri tertentu yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik menjadi kesimpulan (Sugiyono 2017:215). Populasi penelitian ini peserta didik kelas IV-C SD Negeri Cipaku Perumda semester genap tahun pelajaran 2023-2024 sebanyak 27 peserta didik.

2. Sampel

Menurut Sugiyono (2017:215) sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Teknik penentuan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* melalui pertimbangan tertentu di SD Negeri Cipaku Perumda sebanyak 27 peserta didik di kelas IV.

3. Subjek Penelitian

Subyek yang akan dilibatkan selama pengembangan produk meliputi dua hal yaitu subjek pertama adalah validator yang terdiri dari dua orang dosen sebagai ahli media dan ahli bahasa serta dua orang ahli materi yaitu wali kelas dan dosen. Subjek kedua adalah peserta didik kelas IV-C yang berjumlah 27 peserta didik sebagai responden untuk mengetahui penggunaan *E-LKPD* menggunakan aplikasi *wizer.me* pada materi norma dan adat istiadat daerahku.

D. Teknik Pengumpulan Data

Peneliti melakukan teknik ini dengan pengumpulan data pada teknik observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Adapun teknik pengumpulan data sebagai berikut :

a. Observasi dan Wawancara

Dalam penelitian pengembangan teknik observasi digunakan sebagai analisis kebutuhan untuk mengetahui terkait penggunaan LKPD oleh peserta didik kelas IV-C SDN Cipaku Perumda saat proses pembelajaran. Selanjutnya peneliti melakukan wawancara kepada guru kelas IV-C dan membahas terkait LKPD yang digunakan selama proses pembelajaran. Tujuan dari kedua kegiatan tersebut adalah untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi dalam kegiatan pembelajaran khususnya yang berkaitan dengan LKPD, dan untuk mengidentifikasi informasi yang diperlukan dalam proses pengembangan LKPD yang sesuai dengan permasalahan di bidang tersebut sebagai solusi yang tepat untuk menyelesaikan masalah tersebut.

b. Angket

Angket digunakan untuk mengetahui tanggapan para ahli, peserta didik dan guru terhadap *E-LKPD* yang dikembangkan oleh peneliti. Pada dasarnya angket yang dilakukan penelitian ini terdapat

lima jenis yaitu angket validasi ahli media, validasi ahli bahasa, validasi ahli materi, dan pada angket peserta didik kelas IV-C.

c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara. Teknik dokumentasi digunakan sebagai bukti bahwa pelaksanaan proses penelitian ini benar adanya dan sudah dilakukan oleh peneliti.

E. Instrumen Penelitian

Riset instrumen pengembangan ini dilakukan sebagai bentuk pengumpulan data pada *E-LKPD* menggunakan aplikasi *wizer.me* adalah sebagai berikut :

1. Lembar Observasi

Berikut kisi-kisi instrumen analisis kebutuhan yang peneliti pergunakan diantaranya:

Tabel 3.8 Lembar Observasi Analisis Kebutuhan

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Peserta didik melakukan aktivitas pembelajaran dengan aktif.		
2	Peserta didik memperhatikan guru ketika menjelaskan materi.		
3	Peserta didik dilibatkan dalam proses pembelajaran IPAS.		
4	Pada saat pembelajaran apakah peserta didik menggunakan LKPD.		
5	LKPD dapat meningkatkan semangat belajari peserta didik.		

6	Kegiatan pembelajaran menggunakan LKPD dapat memudahkan peserta didik.		
7	LKPD yang diimplementasikan sudah memanfaatkan teknologi.		
8	E-LKPD perlu adanya inovasi pembelajaran.		

Darmayanti (2020:64)

2. Lembar Wawancara

Berikut kisi-kisi pedoman wawancara yang akan dilakukan oleh peneliti :

Tabel 3.9 Daftar Pertanyaan Wawancara Peserta Didik

No	Aspek-Aspek Yang Di Wawancara	Jawaban Responden
1	Apakah selama ini pembelajaran yang guru lakukan sudah bervariasi?	
2	Kesulitan apa yang kalian hadapi dalam mengerjakan LKPD?	
3	Apakah LKPD yang tercantum di dalam buku siswa membuat peserta didik paham?	
4	Seperti apa LKPD yang biasa digunakan guru dalam proses pembelajaran?	
5	Bentuk LKPD seperti apa yang membuatmu semangat untuk belajar? Alasan?	
6	Apakah guru selama pembelajaran sudah pernah membuat LKPD Elektronik?	
7	Apakah perlu dikembangkan penggunaan LKPD pada kegiatan pembelajaran?	

Arifin (2016:159)

Tabel 3.10 Daftar Pertanyaan Wawancara Guru

No	Aspek-Aspek Yang Diwawancara	Jawaban Responden
1	Apakah selama proses pembelajaran guru sudah menggunakan model, metode dan tehnik mengajar yang bervariasi?	
2	Kesulitan apa yang dialami peserta didik dalam proses pembelajaran?	
3	Materi yang terdapat di dalam buku pembelajaran apakah membuat peserta didik paham tentang materi tersebut?	
4	Bentuk LKPD seperti apa yang digunakan selama kegiatan belajar?	
5	Bentuk LKPD seperti apa yang saat ini diperlukan oleh peserta didik?	
6	Apakah guru sudah pernah membuat LKPD Elektronik?	
7	apakah guru setuju jika dalam proses pembelajaran perlu adanya pengembangan dalam LKPD?	

Arifin (2016:159)

3. Angket Validasi Ahli

Angket validasi ahli digunakan untuk mengumpulkan data mengenai kelayakan LKPD yang dikembangkan dari segi media, materi, dan bahasa. Angket ini berisi penilaian dan saran dari ahli mengenai LKPD yang dikembangkan sehingga tanggapan tersebut dapat digunakan sebagai patokan LKPD yang dikembangkan sudah valid atau belum untuk diimplementasikan dalam proses

pembelajaran yang disajikan dalam instrumen angket validasi yang digunakan yaitu:

Tabel 3.11 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media

Aspek Penilaian	Indikator	Nomor Soal	Jumlah Butir
Kesesuaian materi pembelajaran	Kesesuaian isi dengan capaian pembelajaran.	1	1
	Kesesuaian isi materi terhadap tujuan pembelajaran.	2	1
Desain	Kesesuaian materi, gambar dan video.	3	1
	Ilustrasi gambar dan video sesuai dengan materi.	4	1
	Tata letak <i>layout</i> pada <i>E-LKPD</i> .	5	1
	Penggunaan kombinasi warna yang menarik	6	1
Keefektifan pemakaian media	Penggunaan kombinasi warna pada jenis huruf	7	1
	Kesesuaian petunjuk kegiatan pada <i>E-LKPD</i> .	8	1
	Kejelasan dan kesederhaan dalam mengakses <i>E-LKPD</i> .	9	1
	Penggunaan <i>E-LKPD</i> di sesuai dengan karakteristik peserta didik.	10	1

Tabel 3.12 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa

Aspek Penilaian	Indikator	Nomor Soal	Jumlah Butir
Penggunaan bahasa yang baik dan benar	Penulisan sesuai dengan pedoman (PUEBI).	1	1
	Ketepatan pada penggunaan ejaan.	2	1
	Menggunakan kalimat sederhana.	3	1
Kelugasan bahasa	Bahasa sesuai dengan karaktersitik peserta didik.	4	1

	Penyajian informasi yang jelas.	5	1
	Istilah yang digunakan sesuai materi.	6	1
	Bahasa yang digunakan sesuai dengan intelektual peserta didik.	7	1
	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.	8	1
Komunikatif	Kemampuan dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.	9	1
	Meningkatkan kapasitas semangat belajar peserta didik.	10	1

Tabel 3.13 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

Aspek Penilaian	Indikator	Nomor Soal	Jumlah Butir
Kesesuaian materi dengan CP dan TP	Kesesuaian materi yang dijabarkan.	1	1
	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.	2	1
Kebenaran konsep	Materi yang disajikan mudah dipahami.	3	1
	Penyajian materi sesuai kaidah pembelajaran.	4	1
	Konsep materi sesuai dengan kehidupan sehari-hari.	5	
	Kedalaman materi yang disajikan sesuai dengan ilustrasi gambar.	6	1
	Materi disajikan secara runtut	7	1
Kesesuaian dengan karakter SD	Penggunaan bahasa sesuai kaidah bahasa Indonesia.	8	1
	Bahasa yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik.	9	1
	Penggunaan E-LKPD menarik minat belajar.	10	1

4. Angket Respon Peserta Didik

Angket ini digunakan untuk mengetahui respon peserta didik dan terhadap pengembangan bahan ajar *E-LKPD* menggunakan aplikasi *wizer.me*. Angket ini bertujuan sebagai evaluasi produk *E-LKPD* yang dikembangkan sesuai kriteria kelayakan. Adapun kisi-kisi angket respon peserta didik dan guru yang dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

Tabel 3.14 Kisi-Kisi Lembar Angket Respon

Pertanyaan	Nomor Soal	Jumlah Butir
E-LKPD membuat suasana belajar lebih menyenangkan.	1	1
Penggunaan kalimat sederhana mudah dipahami oleh peserta didik.	2	1
Materi yang disajikan sesuai dengan TP.	3	1
Penggunaan gambar dan video membuat menarik peserta didik.	4,5	1
Petunjuk kerja pada kegiatan pembelajaran jelas dan mudah dipahami.	6	1
Penyajian kegiatan tugas yang bervariasi mampu mengembangkan kemampuan belajar peserta didik.	7	1
<i>E-LKPD</i> memicu peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran.	8	1
<i>E-LKPD</i> disajikan untuk memotivasi belajar di dalam kelas.	9	1
<i>E-LKPD</i> berbasis <i>wizer.me</i> mudah untuk digunakan.	10	1

F. Teknik Analisis Data

Pada teknik ini menyimpulkan data yang diperoleh pada pengembangan *E-LKPD* menggunakan aplikasi *wizer.me* ini dilakukan melalui tahap analisis data dengan metode analisis kualitatif dan kuantitatif.

1. Teknik Kualitatif

Teknik ini sebagai bahan perbaikan terhadap pengembangan *E-LKPD* yang dikembangkan melalui data kualitatif berupa masukan dari ahli media, ahli bahasa dan ahli materi pada tahap validasi.

2. Teknik Kuantitatif

Teknik ini dilakukan sebagai proses untuk perolehan analisis data kuantitatif pada hasil validasi ahli dan respon peserta didik.

a. Analisis Validasi Ahli

Lembar validasi yang dibuat oleh peneliti merupakan rincian pernyataan terkait *E-LKPD* menggunakan aplikasi *wizer.me*. Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa skala pengukuran likert dengan kriteria lima tingkat. Hasil perhitungan yang diperoleh selanjutnya dapat disesuaikan dengan kualifikasi kelayakan pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.15 Skor Penilaian Validasi Ahli

Keterangan	Nilai
Sangat tidak baik	1
Tidak baik	2
Cukup	3
Baik	4
Sangat baik	5

(Widoyoko 2014)

Penilaian validasi yang didapatkan peneliti dari para ahli selanjutnya diolah data dengan rumus:

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

(Aurelya 2023)

Keterangan :

P = Skor Presentase Data Angket

f = Total Skor Yang Diperoleh

N = Total Skor Maksimum

Setelah diperoleh nilai validasi ahli selanjutnya ditentukan kelayakan produk sesuai dengan kriteria interprestasi pengembangan *E*-LKPD melalui data kualifikasi tingkat pencapaian 60%-100%. Kriteria interprestasi nilai tersebut dapat diketahui berdasarkan pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.16 Kriteria Interpretasi Kalayakan dari Ahli

Penilaian	Kriteria Interpretasi
$80\% < x \leq 100\%$	Sangat Layak
$60\% < x \leq 80\%$	Layak
$40\% < x \leq 60\%$	Cukup Layak
$20\% < x \leq 40\%$	Tidak Layak
$0\% < x \leq 20\%$	Sangat Tidak Layak

(Pratama 2019)

b. Analisis Angket Respon Peserta Didik

Analisis angket dilakukan peneliti sebagai bentuk dalam mengetahui respon penggunaan produk pada pembelajaran melalui aplikasi *wizer.me* yang diperoleh berdasarkan skala likert yang di analisis dengan rumus yaitu:

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

(Aurelya 2023)

Keterangan :

P = Skor Presentase Data Angket

f = Total Skor Yang Diperoleh

N = Total Skor Maksimum

Tabel 3.17 Kriteria Interpretasi Kelayakan respon peserta didik.

Penilaian	Kriteria Interpretasi
10 % - 29 %	Sangat Kurang
30 % - 49 %	Kurang
50 % - 69 %	Cukup
70 % - 89 %	Baik
90 % - 100 %	Sangat Baik

(Arifin 2016:131)

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini diujicobakan di SDN Cipaku Perumda pada tanggal 28 Mei sampai 31 Mei 2024 di kelas IV-C menggunakan aplikasi *wizer.me* pada mata pelajaran IPAS materi Norma dan Adat Istiadat Daerahku. Pengembangan pada produk ini dilakukan menggunakan model *ADDIE* yang meliputi lima tahapan, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation* dan *Evaluation*. Berikut pemaparan tahapan pengembangan *E-LKPD* menggunakan aplikasi *wizer.me*:

1) Tahapan *Analysis* (Analisis)

Tahapan ini merupakan awal dalam pengembangan *E-LKPD* untuk mengetahui permasalahan yang berada dalam proses pembelajaran kelas IV. Permasalahan yang terdapat di SDN Cipaku Perumda dikemukakan melalui kegiatan prapenelitian pada tanggal 20 Maret 2024.

a. Analisis Kebutuhan

Peneliti melakukan analisis kebutuhan di SDN Cipaku Perumda melalui kegiatan observasi kelas, wawancara beberapa guru di sekolah tersebut dan wawancara beberapa peserta didik.

Pada tahapan ini peneliti mengidentifikasi kebutuhan untuk pengembangan lebih lanjut seperti bahan ajar LKPD berbentuk elektronik dalam proses pengajaran.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti guru lebih banyak menggunakan LKPD berbentuk cetak yang dikaitkan dengan benda-benda konkret di lingkungan sekolah pada saat proses pembelajaran. Hal ini menjadikan peserta didik kurang antusias dalam belajar memahami konsep pembelajaran yang bersifat abstrak. Oleh karena itu, permasalahan tersebut dapat dirumuskan sebagai tujuan sesuai kebutuhan peserta didik melalui model pembelajaran yang menarik untuk mengembangkan. Fakta-fakta yang diperoleh dapat dijadikan solusi dalam mengatasi permasalahan yang ada yaitu pengembangan *E-LKPD* interaktif yang menggunakan berbagai gambar, video, dan audio untuk menarik minat belajar.

b. Analisis Peserta Didik

Analisis yang dilakukan peneliti sebagai upaya dalam mengidentifikasi kemampuan peserta didik untuk menjadi subjek penelitian dalam pengembangan produk. Karakteristik peserta didik dilihat dari observasi kelas dalam kemampuan belajar, keaktifan belajar dan semangat belajar peserta didik dalam mengikuti proses belajar.

c. Analisis Kurikulum

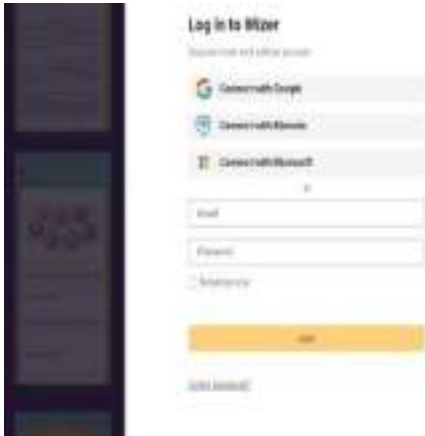
Kurikulum yang digunakan di SDN Cipaku Perumda menerapkan dua kurikulum untuk kelas III dan kelas VI menggunakan kurikulum 2013 serta kelas I, II, IV, dan V dengan menggunakan kurikulum merdeka berdasarkan buku guru dan buku siswa. Pada penelitian ini memilih pembelajaran pada bab 8 membangun masyarakat yang beradab dengan topik a norma dan adat istiadat daerahku pada muatan pembelajaran IPAS.

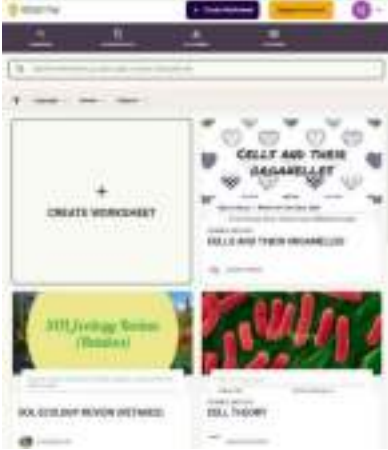
2) Tahapan *Design* (Perencanaan)

Pada tahap ini melakukan rancangan *E-LKPD* dengan mendesain tampilan produk, mengumpulkan referensi sumber seperti video, gambar, materi, dan membuat produk dengan memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia dalam aplikasi untuk memacu semangat belajar peserta didik dalam mengerjakan soal yang telah tersedia. Penyusunan produk *E-LKPD* menggunakan aplikasi *wizer.me* ini dirancang berdasarkan kebutuhan materi pembelajaran dengan desain yang mampu menarik minat belajar seperti menggunakan warna kontras pada tampilan produk, menampilkan video *youtube* yang sesuai dengan materi, penggunaan gambar, membuat soal dengan bahasa yang sederhana, dan penggunaan tombol navigasi yang mampu memudahkan pengerjaan peserta didik pada aplikasi *wizer.me*. Selanjutnya setelah selesai dibuat

produk oleh peneliti dilakukan validasi kepada empat orang tim ahli dalam mengetahui implementasi kelayakan produk kepada peserta didik antara lain, ahli media, ahli bahasa, ahli materi kepada dosen FKIP serta guru kelas sekolah dasar. Terbentuknya rancangan desain dapat dilihat melalui *storyboard* sebagai berikut:

Tabel 4.1 Storyboard E-LKPD menggunakan Aplikasi Wizer.me

No	Tahapan	Keterangan
1		Langkah pertama ketik aplikasi <i>wizer.me</i> pada logo pencarian google. Maka, akan muncul tampilan pada laman <i>wizer.me</i> . Setelah itu Klik <i>Join Now</i> untuk masuk pada aplikasi tersebut
2		Selanjutnya membuat akun terlebih dahulu menggunakan akun <i>google</i> , lalu klik <i>sign up</i> . Kemudian pilih <i>I'm A teacher</i> .

No	Tahapan	Keterangan
3		Kemudian akan muncul tampilan beranda dari pada <i>wizer.me</i>, klik <i>Create Worksheet</i> untuk membuat <i>E-LKPD</i> dengan desain yang menarik. Pengguna dapat memasukan deskripsi tugas, memasukan judul dengan berbagai <i>template</i>, dan mengelompokan lembar kerja
4		Dalam tahapan mendesain dimulai dengan mengklik “<i>Create Worksheet</i>” pada tampilan yang telah disediakan di pojok kiri layar.
5		Selanjutnya untuk mengupload desain yang telah dibuat melalui aplikasi canva bisa mengklik fitur “<i>image</i>” lalu klik “<i>upload</i>” dengan tampilan di dalamnya yaitu : 5. Logo UNPAK, FKIP, dan Kampus Merdeka. 6. Tulisan Judul LKPD. 7. Mata pelajaran dan materi.

No	Tahapan	Keterangan
6		Tampilan selanjutnya ini merupakan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari.
7		Tulisan petunjuk dalam mengerjakan E-LKPD.
8		Tampilan E-LKPD ini menggunakan fitur "Open Question" untuk menuliskan identitas peserta didik pada pengerjaan soal.
9		Peserta didik diminta untuk menyimak materi pembelajaran melalui video youtube yang dilampirkan melalui fitur "Link".

No	Tahapan	Keterangan
10		Selanjutnya menggunakan fitur “ <i>Open Question</i> ” peserta didik diminta untuk menjawab pertanyaan menggunakan “ <i>audio/voice</i> ” sebagai bentuk penyampaian pendapat.
11		Tampilan ini menggunakan fitur “ <i>Open Question</i> ” untuk mengamati materi yang telah disediakan sebagai pemahaman norma dan adat istiadat dengan menyebutkan contoh perilaku norma.
12		Lalu fitur pada tampilan ini ialah “ <i>word search puzzle</i> (Teka-teki pencarian kata)” dengan kata kunci yang telah disediakan.
13		Setelah selesai pembuatan E-LKPD dibagian pojok kanan atas bisa mengklik “ <i>Saved</i> ” dan “ <i>Preview</i> ” untuk melihat hasil produk. Dan dapat di bagikan menggunakan <i>share link</i> .

3) Tahapan *Development* (Pengembangan)

Tahapan ini dibuat untuk merealisasikan produk *E-LKPD* yang telah dirancang dengan perpaduan penggunaan aplikasi *canva* dan aplikasi *wizer.me*. Tujuan pengembangan ini untuk mengetahui nilai kelayakan produk dari segi tampilan, bahasa dan materi yang dikembangkan. Validasi produk dilaksanakan kepada tiga dosen Universitas Pakuan dan 1 guru SDN Cipaku Perumda Kota Bogor. Hasil validasi kepada ahli pada tahap pertama digunakan oleh peneliti sebagai saran dalam memperbaiki produk tersebut sedangkan hasil validasi tahap kedua digunakan sebagai tolak ukur kelayakan untuk diujicobakan dalam penelitian. Adapun hasil uji validasi oleh para ahli ditujukan pada perbaikan pengembangan *E-LKPD* menggunakan aplikasi *wizer.me*.

a. Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan untuk mengetahui aspek penilaian desain yang digunakan dalam kesesuaian materi pembelajaran serta keefektifan media untuk dipakai oleh peserta didik. Ahli pengembang media ini merupakan seorang ahli pada bidang ilmu komputer yakni M. Iqbal Suriansyah, M.Kom selaku dosen Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam di lingkungan Universitas Pakuan. Berikut tabel hasil validasi pertama ahli media seperti pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.2 Hasil Validasi Pertama E-LKPD Aplikasi Wizer.me

No	Indikator	Nilai
Aspek Penilaian		
Kesesuaian materi pembelajaran		
1	Kesesuaian isi dengan capaian pembelajaran.	4
2	Kesesuaian isi dengan tujuan pembelajaran.	4
Desain		
3	Kesesuaian materi, gambar dan video.	3
4	Ilustrasi gambar dan video sesuai dengan materi.	3
5	Tata letak tampilan pada E-LKPD.	3
6	Penggunaan kombinasi warna yang menarik	3
7	Penggunaan kombinasi warna pada jenis huruf	3
Keefektifan pemakaian media		
8	Kesesuaian petunjuk kegiatan pada E-LKPD.	4
9	Kejelasan dan kesederhaan dalam mengakses E-LKPD.	4
10	Penggunaan E-LKPD disesuaikan dengan karakteristik peserta didik.	4
Total Penilaian		35
Skor Maksimal		50
$Kelayakan = \frac{\text{Total Skor Yang Diperoleh}}{\text{Total Skor Maksimum}} \times 100 \% = \frac{35}{50} \times 100\% = 70 \%$		
Kriteria		Layak

Hasil validasi oleh ahli media pada tahap pertama memperoleh persentase sebesar 70%. Dari hasil skor yang didapat produk yang dihasilkan 70% dapat dikatakan “layak, dengan revisi” untuk digunakan dalam pelajaran IPAS pada materi norma dan adat istiadat

daerahku. Namun, hasil tersebut memiliki beberapa hal yang perlu diperbaiki dalam produk tersebut dengan 1) penggunaan huruf lebih kontras dengan *background* media yang dibuat, 2) penggunaan warna dalam mendesain tampilan lebih kontras dan tidak menggunakan warna pastel, 3) batas margin tampilan penulisan agar tidak menyentuh garis tepi, dan 4) lebih baik untuk menyantumkan sumber belajar menggunakan hasil pembuatan sendiri agar tidak plagiarisme. Sesuai dengan data perhitungan skor validasi media dan catatan yang diberikan oleh validator produk *E-LKPD* perlu diperbaiki dari segi tampilan dan konten materi pembelajaran secara utuh pada tahap selanjutnya agar dapat menghasilkan produk yang lebih baik untuk seperti pada tabel gambar di bawah ini:

Sebelum Direvisi	Setelah Direvisi
	
Perbaiki warna pada penyajian tulisan dan tampilan <i>background</i> agar tidak terlihat lebih kontras.	

Sebelum Direvisi	Setelah Direvisi
	
Batas margin pada tampilan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran	
	
Penyajian langkah pengerjaan lebih spesifik karena disesuaikan dengan tingkatan kelas tinggi.	
	
Perbaiki penyajian video pembelajaran yang dibuatkan dengan hasil karya sendiri bukan menggunakan video dari youtube.	

Gambar 4.1 Revisi Produk E-LKPD oleh Ahli Media

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui hasil dari validator ahli media pada tabel berikut:

Tabel 4.3 Hasil Validasi Kedua E-LKPD Aplikasi Wizer.me

No	Indikator	Nilai
Aspek Penilaian		
Kesesuaian materi pembelajaran		
1	Kesesuaian isi dengan capaian pembelajaran.	4
2	Kesesuaian isi dengan tujuan pembelajaran.	4
Desain		
3	Kesesuaian materi, gambar dan video.	4
4	Ilustrasi materi sesuai dengan gambar dan video pembelajaran.	4
5	Tata letak <i>layout</i> pada E-LKPD.	4
6	Penggunaan kombinasi warna yang menarik	4
7	Penggunaan kombinasi warna pada jenis huruf	
Keefektifan pemakaian media		
8	Kesesuaian petunjuk kegiatan pada E-LKPD.	4
9	Kejelasan dan kesederhaan dalam mengakses E-LKPD.	4
10	Penggunaan E-LKPD disesuaikan dengan karakteristik peserta didik.	4
Total Penilaian		40
Skor Maksimal		50
$Kelayakan = \frac{\text{Total Skor Yang Diperoleh}}{\text{Total Skor Maksimum}} \times 100 \% = \frac{40}{50} \times 100\% = 80 \%$		
Kriteria		Layak

Berdasarkan perbaikan hasil validasi kedua ahli media diatas bahwa produk pengembangan E-LKPD memperoleh persentase 80% dikatakan “layak, diujicobakan untuk penelitian” menggunakan aplikasi *wizer.me* pada mata pelajaran IPAS materi norma dan adat istiadat

daerahku untuk dikembangkan melalui penelitian. Adapun saran perbaikan produk agar menjadi lebih baik yaitu dengan lebih memperbesar volume suara *editor* dan memperkecil suara *background* pada tampilan *video* materi *youtube*.

b. Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa dilakukan untuk menyelaskan kaidah kaidah kebahasaan pada karakteristik peserta didik agar mudah untuk dipahami dalam menyelesaikan soal-soal. Validasi bahasa dilaksanakan oleh ibu Ainiyah Ekowati, M.Pd. dalam pengembangan produk E-LKPD, beliau merupakan salah satu dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang berada di lingkungan Universitas Pakuan. Berikut ini merupakan perbaikan produk ahli bahasa yang diberikan validator pada pengembangan E-LKPD menggunakan aplikasi *wizer.me* sebagai berikut :

Sebelum Direvisi	Setelah Direvisi
 CAPAIAN PEMBELAJARAN : Menelaah norma-norma yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat untuk menunjukkan keadilan. TUJUAN PEMBELAJARAN : 1. Peserta kegiatan mempunyai ide-ide yang baik, peserta didik mampu menerapkan norma adat istiadat dengan benar. 2. Peserta kegiatan mempunyai minat pada pembelajaran, peserta didik mampu mengidentifikasi masalah yang dihadapi. 3. Peserta kegiatan mempunyai pengetahuan, peserta didik mampu mengidentifikasi masalah yang dihadapi. 4. Peserta kegiatan mempunyai keterampilan, peserta didik mampu mengidentifikasi masalah yang dihadapi. 5. Peserta kegiatan mempunyai sikap, peserta didik mampu mengidentifikasi masalah yang dihadapi.	 CAPAIAN PEMBELAJARAN : Menelaah norma-norma yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat untuk menunjukkan keadilan. TUJUAN PEMBELAJARAN : 1. Peserta kegiatan mempunyai ide-ide yang baik, peserta didik mampu menerapkan norma adat istiadat dengan benar. 2. Peserta kegiatan mempunyai minat pada pembelajaran, peserta didik mampu mengidentifikasi masalah yang dihadapi. 3. Peserta kegiatan mempunyai pengetahuan, peserta didik mampu mengidentifikasi masalah yang dihadapi. 4. Peserta kegiatan mempunyai keterampilan, peserta didik mampu mengidentifikasi masalah yang dihadapi. 5. Peserta kegiatan mempunyai sikap, peserta didik mampu mengidentifikasi masalah yang dihadapi.
Perbaikan penggunaan tanda “.” seharusnya tanpa spasi pada kata akhir kalimat.	
 PETUNJUK KERJA : • Setelah selesai di kelas pada akhir yang telah ditentukan. • Setelah selesai langkah kerja yang ada dalam dengan benar dan baik. • Setelah selesai langkah kerja yang ada dalam dengan benar dan baik. • Jika terjadi kendala dalam pelaksanaan masalah harus segera dilaporkan atau peneliti. • Jika sudah selesai mengerjakan C-LKPD, jika terjadi kendala bisa menghubungi orang tua atau orang lain yang bisa membantu.	 PETUNJUK KERJA : 1. Setelah selesai di kelas pada akhir yang telah ditentukan. 2. Setelah selesai langkah kerja yang ada dalam dengan benar dan baik. 3. Setelah selesai langkah kerja yang ada dalam dengan benar dan baik. 4. Jika terjadi kendala dalam pelaksanaan masalah harus segera dilaporkan atau peneliti. 5. Jika sudah selesai mengerjakan C-LKPD, jika terjadi kendala bisa menghubungi orang tua atau orang lain yang bisa membantu.
Perbaikan pada penomoran petunjuk kerja menggunakan angka.	
 Norma dan Adat Istiadat Daerahku Kelas IV / Semester 2 Nar. Minnah Azahra: 03700075	 Materi Pelajaran Norma dan Adat Istiadat Daerahku Kelas IV / Semester 2 Setelah mempelajari video materi di atas, menurut kalian apa yang dimaksud norma dan adat istiadat?
Perbaikan pada tampilan awal video dengan mencantumkan materi pembelajaran dan perubahan tata letak pada tampilan materi tersebut.	

Gambar 4.2 Revisi Produk E-LKPD oleh Ahli Bahasa

Tabel 4.4 Hasil Validasi Pertama E-LKPD Aplikasi Wizer.me

No	Indikator	Nilai
Aspek Penilaian		
Penggunaan bahasa yang tepat		
1	Pedoman tulisan disesuaikan dengan (PUEBI).	4
2	Kesesuaian dalam ejaan kalimat.	4
3	Menggunakan kalimat sederhana.	4
Kelugasan bahasa		
4	Penggunaan bahasa berdasarkan karakteristik peserta didik.	4
5	Penyajian informasi yang jelas.	4
6	Istilah yang digunakan sesuai materi.	4
7	Bahasa yang digunakan sesuai dengan intelektual peserta didik.	4
8	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.	4
Komunikatif		
9	Kemampuan dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.	4
10	Meningkatkan kapasitas semangat belajar peserta didik.	4
Total Penilaian		40
Skor Maksimal		50
$Kelayakan = \frac{\text{Total Skor Yang Diperoleh}}{\text{Total Skor Maksimum}} \times 100 \% = \frac{40}{50} \times 100\% = 80 \%$		
Kriteria		Layak

Berdasarkan data hasil validasi pertama ahli bahasa di atas bahwa pengembangan E-LKPD menggunakan aplikasi wizer.me dalam penilaian aspek penilaian memiliki perolehan persentase 80% dengan kriteria “sangat layak, dengan revisi” dalam produk tersebut dengan 1) perbaiki penggunaan tanda baca, dan 2) penggunaan tata kalimat pada

produk *E-LKPD*. Sesuai dengan data perhitungan skor validasi bahasa dan catatan yang diberikan oleh validator sehingga produk *E-LKPD* perlu diperbaiki dari segi sistematika Penulisan.

Berikut hasil validasi kedua ahli bahasa setelah perbaikan produk *E-LKPD* menggunakan aplikasi *wizer.me* sebagai berikut :

Tabel 4.5 Hasil Validasi Kedua *E-LKPD* Aplikasi *Wizer.me*

No	Indikator	Nilai
Aspek Penilaian		
Penggunaan bahasa yang tepat		
1	Pedoman tulisan disesuaikan dengan (PUEBI).	5
2	Kesesuaian dalam ejaan kalimat.	5
3	Menggunakan kalimat sederhana.	5
Kelugasan bahasa		
4	Penggunaan bahasa berdasarkan karakteristik peserta didik.	5
5	Penyajian informasi yang jelas.	5
6	Istilah yang digunakan sesuai materi.	5
7	Bahasa yang digunakan sesuai sesuai dengan intelektual peserta didik.	5
8	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.	5
Komunikatif		
9	Kemampuan dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.	5
10	Meningkatkan kapasitas semangat belajar peserta didik.	5
Total Penilaian		50
Skor Maksimal		50
$Kelayakan = \frac{\text{Total Skor Yang Diperoleh}}{\text{Total Skor Maksimum}} \times 100 \% = \frac{50}{50} \times 100\% = 100 \%$		
Kriteria		Sangat Layak

Setelah melakukan perbaikan produk hasil data di atas menunjukkan bahwa *E-LKPD* menggunakan aplikasi *wizer.me* dengan persentase 100% “sangat layak, dapat dilakukan tanpa revisi” sehingga mampu diimplementasikan kepada peserta didik. Adapun kelayakan produk yang sudah mencapai persentase 100% dari interval kelayakan 80%-100% yang artinya produk *E-LKPD* menggunakan aplikasi *wizer.me* pada mata pelajaran IPAS materi norma dan adat istiadat daerahku dinyatakan sangat layak untuk diujicobakan.

c. Ahli Materi Dosen

Ahli materi dalam penelitian ini salah satu dosen program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yaitu Ibu Mira Mirawati, M.Pd yang berada di Universitas Pakuan Bogor. Validator ahli materi memberikan nilai dan saran pada isi materi yang dikembangkan pada *E-LKPD* menggunakan aplikasi *wizer.me* pada materi norma dan adat istiadat daerahku. Berikut ini merupakan perbaikan produk dari ahli materi pada pengembangan *E-LKPD* menggunakan aplikasi *wizer.me* sebagai berikut :

Sebelum Direvisi	Setelah Direvisi																																								
 PETUNJUK KERJA: 1. Milihlah ide/tema yang akan kalian pilih yang telah ditentukan 2. Lakukan wawancara dengan orang yang telah ditentukan 3. Buatlah skema/flowchart yang menunjukkan proses yang akan kalian lakukan 4. Jika sudah selesai wawancara, buatlah laporan yang telah ditentukan 5. Jika sudah selesai wawancara, buatlah laporan yang telah ditentukan	 PETUNJUK KERJA: 1. Pilihlah ide/tema yang akan kalian pilih yang telah ditentukan 2. Lakukan wawancara dengan orang yang telah ditentukan 3. Buatlah skema/flowchart yang menunjukkan proses yang akan kalian lakukan 4. Jika sudah selesai wawancara, buatlah laporan yang telah ditentukan 5. Jika sudah selesai wawancara, buatlah laporan yang telah ditentukan																																								
Penggunaan bahasa yang efektif pada petunjuk kerja.																																									
 Macam-Macam Norma <table border="1"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>Macam Norma</th> <th>Contoh Norma</th> <th>Contoh Pelanggaran</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>Norma Agama</td> <td>Melakukan ibadah dengan sungguh-sungguh</td> <td>Tidak melakukan ibadah</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>Norma Sosial</td> <td>Berperilaku sopan dan santun</td> <td>Berperilaku kasar dan tidak sopan</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>Norma Lingkungan</td> <td>Mempertahankan kebersihan lingkungan</td> <td>Menyebabkan pencemaran lingkungan</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>Norma Estetika</td> <td>Berperilaku rapi dan bersih</td> <td>Berperilaku tidak rapi dan kotor</td> </tr> </tbody> </table>	No	Macam Norma	Contoh Norma	Contoh Pelanggaran	1	Norma Agama	Melakukan ibadah dengan sungguh-sungguh	Tidak melakukan ibadah	2	Norma Sosial	Berperilaku sopan dan santun	Berperilaku kasar dan tidak sopan	3	Norma Lingkungan	Mempertahankan kebersihan lingkungan	Menyebabkan pencemaran lingkungan	4	Norma Estetika	Berperilaku rapi dan bersih	Berperilaku tidak rapi dan kotor	 Macam-Macam Norma <table border="1"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>Macam Norma</th> <th>Contoh Norma</th> <th>Contoh Pelanggaran</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>Norma Agama</td> <td>Melakukan ibadah dengan sungguh-sungguh</td> <td>Tidak melakukan ibadah</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>Norma Sosial</td> <td>Berperilaku sopan dan santun</td> <td>Berperilaku kasar dan tidak sopan</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>Norma Lingkungan</td> <td>Mempertahankan kebersihan lingkungan</td> <td>Menyebabkan pencemaran lingkungan</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>Norma Estetika</td> <td>Berperilaku rapi dan bersih</td> <td>Berperilaku tidak rapi dan kotor</td> </tr> </tbody> </table>	No	Macam Norma	Contoh Norma	Contoh Pelanggaran	1	Norma Agama	Melakukan ibadah dengan sungguh-sungguh	Tidak melakukan ibadah	2	Norma Sosial	Berperilaku sopan dan santun	Berperilaku kasar dan tidak sopan	3	Norma Lingkungan	Mempertahankan kebersihan lingkungan	Menyebabkan pencemaran lingkungan	4	Norma Estetika	Berperilaku rapi dan bersih	Berperilaku tidak rapi dan kotor
No	Macam Norma	Contoh Norma	Contoh Pelanggaran																																						
1	Norma Agama	Melakukan ibadah dengan sungguh-sungguh	Tidak melakukan ibadah																																						
2	Norma Sosial	Berperilaku sopan dan santun	Berperilaku kasar dan tidak sopan																																						
3	Norma Lingkungan	Mempertahankan kebersihan lingkungan	Menyebabkan pencemaran lingkungan																																						
4	Norma Estetika	Berperilaku rapi dan bersih	Berperilaku tidak rapi dan kotor																																						
No	Macam Norma	Contoh Norma	Contoh Pelanggaran																																						
1	Norma Agama	Melakukan ibadah dengan sungguh-sungguh	Tidak melakukan ibadah																																						
2	Norma Sosial	Berperilaku sopan dan santun	Berperilaku kasar dan tidak sopan																																						
3	Norma Lingkungan	Mempertahankan kebersihan lingkungan	Menyebabkan pencemaran lingkungan																																						
4	Norma Estetika	Berperilaku rapi dan bersih	Berperilaku tidak rapi dan kotor																																						
Perbaikan penyusunan materi yang sesuai dengan buku siswa.																																									
 Slide content before revision showing a list of items and images.	 Slide content after revision showing a list of items and images, with a table of letters and a list of words.																																								
 Slide content before revision showing a list of items and images.	 Slide content after revision showing a list of items and images, with a table of letters and a list of words.																																								
Perbaikan materi pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran agar peserta didik bisa berpikir lebih kritis .																																									

Gambar 4.3 Revisi Produk E-LKPD oleh Ahli Bahasa

Tabel 4.6 Hasil Validasi Pertama E-LKPD Aplikasi Wizer.me

No	Indikator	Nilai
Aspek Penilaian		
Kesesuaian materi dengan CP dan TP		
1	Kesesuaian materi yang dijabarkan.	3
2	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.	3
Kebenaran Konsep		
3	Materi yang disajikan mudah dipahami.	3
4	Penyajian materi sesuai kaidah pembelajaran.	3
5	Konsep materi sesuai dengan kehidupan sehari-hari.	4
6	Kedalaman materi yang disajikan sesuai dengan ilustrasi gambar.	3
7	Materi disajikan secara runtut	3
Kesesuaian dengan karakter SD		
8	Penggunaan bahasa sesuai kaidah bahasa Indonesia.	3
9	Bahasa yang disesuaikan dengan karakteristik anak SD.	4
10	Penggunaan E-LKPD menarik minat belajar.	3
Total Penilaian		32
Skor Maksimal		50
$Kelayakan = \frac{\text{Total Skor Yang Diperoleh}}{\text{Total Skor Maksimum}} \times 100 \% = \frac{32}{50} \times 100\% = 64 \%$		
Kriteria		Layak

Berdasarkan data hasil validasi perama ahli materi diketahui bahwa pengembangan E-LKPD menggunakan aplikasi wizer.me dapat dilihat melalui kesesuaian materi dengan capaian dan tujuan pembelajaran, kebenaran konsep materi, serta kesesuaian dengan karakteristik peserta didik memperoleh persentase 64% dengan kriteria “Layak, dengan revisi” dalam

produk tersebut dengan: 1) susun materi secara runtut, sesuaikan dengan modul, 2) sesuaikan kembali bentuk pertanyaan dengan materi yang dipelajari, dan 3) pergunakan kata yang efektif dan efisien dalam kata perintah pada petunjuk pengerjaan dan bentuk pertanyaan. Sesuai dengan data perhitungan skor validasi materi dan catatan yang diberikan oleh validator produk *E-LKPD* perlu diperbaiki dari segi kesesuaian dan konsep materi yang runtut.

Berikut hasil validasi kedua ahli materi setelah perbaikan produk *E-LKPD* menggunakan aplikasi *wizer.me* sebagai berikut :

Tabel 4.7 Hasil Validasi Kedua *E-LKPD* Aplikasi *Wizer.me*

No	Indikator	Nilai
Aspek Penilaian		
Kesesuaian materi dengan CP dan TP		
1	Kesesuaian materi yang dijabarkan.	5
2	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.	5
Kebenaran Konsep		
3	Materi yang disajikan mudah dipahami.	4
4	Penyajian materi sesuai kaidah pembelajaran.	4
5	Konsep materi sesuai dengan kehidupan sehari-hari.	5
6	Kedalaman materi yang disajikan sesuai dengan ilustrasi gambar.	4
7	Materi disajikan secara runtut	5
Kesesuaian dengan karakter SD		
8	Penggunaan bahasa sesuai kaidah bahasa Indonesia.	5
9	Bahasa yang disesuaikan dengan karakteristik anak SD.	5
10	Penggunaan <i>E-LKPD</i> menarik minat belajar.	4

Total Penilaian	42
Skor Maksimal	50
$Kelayakan = \frac{Total\ Skor\ Yang\ Diperoleh}{Total\ Skor\ Maksimum} \times 100\ \% = \frac{42}{50} \times 100\% = 84\ \%$	
Kriteria	sangat layak

Setelah melakukan perbaikan produk hasil data validasi ahli materi di atas mendapatkan penilaian *E*-LKPD menggunakan aplikasi *wizer.me* dengan persentase 84% memperoleh kriteri “sangat layak, dapat digunakan tanpa revisi” dengan kelayakan produk yang sudah mencapai persentase interval kelayakan 80%-100% yang artinya pengembangan *E*-LKPD menggunakan aplikasi *wizer.me* pada mata pelajaran IPAS materi norma dan adat istiadat daerahku dinyatakan sangat layak untuk diujicobakan.

d. Ahli Materi Guru Kelas

Ahli materi dalam penelitian ini guru SDN Cipaku Perumda yaitu Ibu Dede Nina, S.Pd merupakan guru kelas IV-C. Ahli materi ini memberikan saran masukan terhadap isi materi *E*-LKPD yang menggunakan aplikasi *wizer.me* pada materi norma dan adat istiadat daerahku. Berikut ini merupakan perbaikan produk dari ahli materi mengenai pengembangan *E*-LKPD menggunakan aplikasi *wizer.me* sebagai berikut :

Tabel 4.8 Hasil Validasi Pertama E-LKPD Aplikasi Wizer.me

No	Indikator	Nilai
Aspek Penilaian		
Kesesuaian materi dengan CP dan TP		
1	Kesesuaian materi yang dijabarkan.	5
2	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.	4
Kebenaran Konsep		
3	Materi yang disajikan mudah dipahami.	5
4	Penyajian materi sesuai kaidah pembelajaran.	4
5	Konsep materi sesuai dengan kehidupan sehari-hari.	5
6	Kedalaman materi yang disajikan sesuai dengan ilustrasi gambar.	5
7	Materi disajikan secara runtut	4
Kesesuaian dengan karakter SD		
8	Penggunaan bahasa sesuai kaidah bahasa Indonesia.	4
9	Bahasa yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik.	5
10	Penggunaan E-LKPD menarik minat belajar.	5
Total Penilaian		46
Skor Maksimal		50
$Kelayakan = \frac{\text{Total Skor Yang Diperoleh}}{\text{Total Skor Maksimum}} \times 100 \% = \frac{46}{50} \times 100\% = 92\%$		
Kriteria		Sangat Layak

Berdasarkan data hasil validasi pertama ahli materi diketahui bahwa pengembangan E-LKPD menggunakan aplikasi *wizer.me* dinilai melalui kesesuaian konsep materi ajar dengan capaian dan tujuan pembelajaran. Hasil data tersebut memperoleh persentase 92% dengan kriteria “sangat layak, dengan revisi” dalam produk tersebut diantaranya

1) materi lebih mencakup kepada 5 norma, dan 2) bahasa yang digunakan dalam penjabaran materi bersifat baku. Sesuai dengan data perhitungan skor validasi materi dan catatan yang diberikan oleh validator produk *E-LKPD* perlu diperbaiki dari segi konsep materi sehingga diperlukan validasi bahan ajar untuk tahap selanjutnya agar lebih mudah untuk digunakan oleh peserta didik seperti pada tabel di bawah ini :

Sebelum Direvisi	Setelah Direvisi
	
Perbaikan materi dengan mencantumkan macam-macam norma	
	
Perbaikan kolom pengerjaan agar lebih rinci terhadap 5 norma dan adat istiadat.	

Gambar 4.4 Revisi Produk *E-LKPD* oleh Ahli Materi

Berikut hasil validasi kedua ahli materi setelah perbaikan produk *E-LKPD* menggunakan aplikasi *wizer.me* sebagai berikut :

Tabel 4.9 Hasil Validasi Kedua *E-LKPD* Aplikasi *Wizer.me*

No	Indikator	Nilai
Aspek Penilaian		
Kesesuaian materi dengan CP dan TP		
1	Kesesuaian materi yang dijabarkan.	5
2	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.	5
Kebenaran Konsep		
3	Materi yang disajikan mudah dipahami.	5
4	Penyajian materi sesuai kaidah pembelajaran.	5
5	Konsep materi sesuai dengan kehidupan sehari-hari.	4
6	Kedalaman materi yang disajikan sesuai dengan ilustrasi gambar.	4
7	Materi disajikan secara runtut.	5
Kesesuaian dengan karakter SD		
8	Penggunaan bahasa sesuai kaidah bahasa Indonesia.	5
9	Bahasa yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik.	5
10	Penggunaan <i>E-LKPD</i> menarik minat belajar.	5
Total Penilaian		48
Skor Maksimal		50
$Kelayakan = \frac{\text{Total Skor Yang Diperoleh}}{\text{Total Skor Maksimum}} \times 100 \% = \frac{48}{50} \times 100\% = 96\%$		
Kriteria		Sangat Layak

Setelah melakukan perbaikan produk hasil data validasi ahli materi guru kelas di atas menunjukan bahwa *E-LKPD* menggunakan aplikasi *wizer.me*

dengan persentase 96% dengan kelayakan produk mencapai interval kelayakan 80%-100% yang artinya sudah “sangat layak, dapat digunakan tanpa revisi” pada pengembangan *E*-LKPD menggunakan aplikasi *wizer.me* pada mata pelajaran IPAS materi norma dan adat istiadat daerahku dinyatakan sangat layak untuk diujicobakan.

Berdasarkan data yang didapatkan dalam persentase nilai hasil validasi kepada para ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi disimpulkan pengembangan *E*-LKPD menggunakan aplikasi *wizer.me* pada materi norma dan adat istiadat daerahku kelas IV-C dinyatakan “sangat layak” yang mengacu berdasarkan tabel kelayakan berikut :

Tabel 4.10 Penskoran Validitas terkait aspek kelayakan

Validator	Penilaian Produk	Kriteria Interpretasi
Ahli Media	80%	Layak
Ahli Bahasa	100%	Sangat Layak
Ahli Materi	90%	Sangat Layak
Rata-Rata	90%	

Penskoran validitas kelayakan di atas berpatokan dengan tabel sebagai berikut:

Tabel 4.11 Hasil Kriteria Interpretasi kelayakan

Penilaian	Kriteria Interpretasi
$80\% < x \leq 100\%$	Sangat Layak
$60\% < x \leq 80\%$	Layak
$40\% < x \leq 60\%$	Cukup Layak

$20\% < x \leq 40\%$	Tidak Layak
$0\% < x \leq 20\%$	Sangat Tidak Layak

(Pratama 2019)

4) Tahapan *Implementation* (Implementasi)

Tahapan ini dilakukan dengan ujicoba penelitian produk pengembangan E-LKPD menggunakan aplikasi *wizer.me* kepada peserta didik kelas IV-C di SDN Cipaku Perumda dengan jumlah 27 peserta didik. Penelitian ini dilakukan untuk mencari tahu perolehan nilai yang diberikan peserta didik dalam penggunaan E-LKPD pada aplikasi *wizer.me*. Uji coba produk dilaksanakan secara langsung dalam proses pembelajaran dengan bimbingan guru untuk mengkondusifkan kelas pembelajaran IPAS. Hal ini sebagai bentuk dalam mengetahui kelayakan produk untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dengan penggunaan LKPD elektronik yang bervariasi.

Setelah produk diujicobakan, peneliti membagikan angket berbentuk cetak kepada peserta didik sebanyak 10 pernyataan dan 1 uraian tentang pemberian saran atau kritik terhadap pengembangan produk. Peserta didik memperhatikan peneliti untuk mengetahui bagaimana langkah pengerjaan angket agar tidak keliru dalam menuliskan jawaban. Selanjutnya respon angket peserta didik dapat di olah data menggunakan rumus yaitu:

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

(Aurelya 2023)

Keterangan :

P = Skor Presentase Data Angket

f = Total Skor Yang Diperoleh

N = Total Skor Maksimum

Berikut tabel paparan rekapitulasi respon peserta didik dalam pengembangan *E-LKPD* menggunakan aplikasi *wizer.me* diantaranya:

Tabel 4.12 Rekapitulasi Respon Peserta Didik

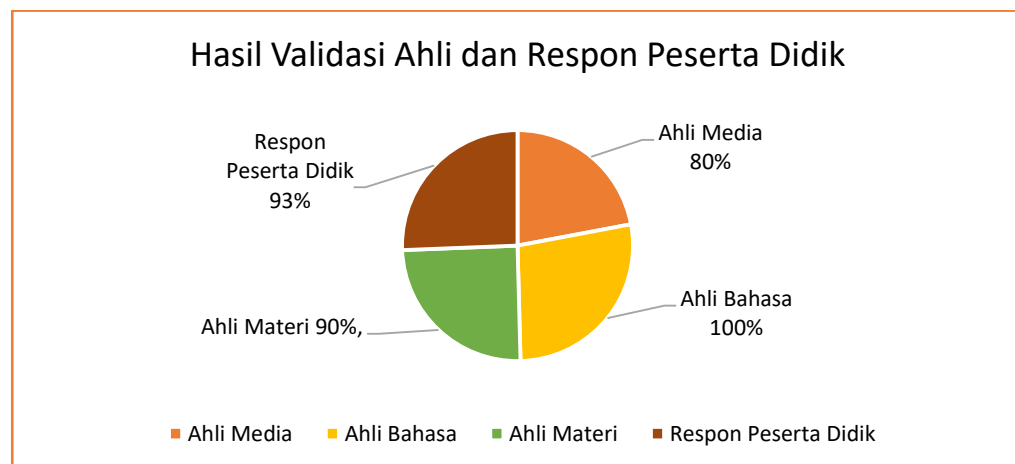
NO	NAMA	NILAI			KETERANGAN
		Total	Jumlah	%	
1	Aidhil Al Ibrahim	50	47	94.00%	Hadir
2	Alisya Malikah.K	50	43	86.00%	Hadir
3	Alvaro Gavriel	50	48	96.00%	Hadir
4	Amara Jelita	50	46	92.00%	Hadir
5	Ayudia Nur Aziza	50	47	94.00%	Hadir
6	Azka Afifah Putri	50	43	86.00%	Hadir
7	Dwrew Mary. D. L	50	47	94.00%	Hadir
8	Faiqa Annisa. R	50	48	96.00%	Hadir
9	Faisya Nurmalaika	50	47	94.00%	Hadir
10	Ghaisan Altamis. P	50	50	100.00%	Hadir
11	Grace Shailla. M.M.	50	43	86.00%	Hadir
12	Jihan Keyla Azhara	50	46	92.00%	Hadir
13	Khanasya Oktavia	50	47	94.00%	Hadir

14	M. Nageeb Arif.A	50	48	96.00%	Hadir
15	Mirza Mustofa Hadi	50	42	84.00%	Hadir
16	Muhamad Al Ghi. F	50	50	100.00%	Hadir
17	Muhammad Alfarizi	50	49	98.00%	Hadir
18	Muhammad Dimas.A	50	50	100.00%	Hadir
19	Muhammad Fadilah	50	0	0.00%	Izin
20	Muhammad Ibrahim	50	49	98.00%	Hadir
21	R. Fadlan Putra.S	50	50	100.00%	Hadir
22	Razita Radiansyah	50	43	86.00%	Hadir
23	Reva Listiana	50	47	94.00%	Hadir
24	Sabrina Aulia	50	47	94.00%	Hadir
25	Siti Dawaul Ikhsaniyah	50	43	86.00%	Hadir
26	Syauqi Hamdi	50	49	98.00%	Hadir
27	Tiara Putri Al Zubairy	50	43	86.00%	Hadir
Rata-Rata Respon Peserta Didik				93.19%	

Berdasarkan hasil rekapitulasi respon peserta didik pada tahap implementasi ini dilakukan kepada kelas IV-C yang berjumlah 27 orang dengan memperoleh nilai rata-rata pesentase sebesar 93.19%. Hal ini berpacuan pada kriteria interpretasi kelayakan respon antara 90% - 100% dinyatakan “sangat baik” untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Tahapan ini sebagai tanggapan peserta didik terhadap produk *E-LKPD* menggunakan aplikasi *wizer.me* pada mata pelajaran IPAS materi norma dan adat istiadat daerahku yang dilakukan peneliti untuk mengetahui data kelayakan pengembangan secara terbatas.

5) Tahapan *Evaluation* (Evaluasi)

Tahapan ini merupakan lanjutan dari hasil implementasi dalam pengembangan kelayakan produk untuk mendapatkan respon peserta yang baik untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini dilihat berdasarkan hasil analisis data selama kegiatan pengerjaan penugasan menggunakan aplikasi *wizer.me* sebagai bahan ajar yang mampu meningkatkan minat belajar peserta didik dalam mengerjakan soal yang lebih bervariasi. Oleh karena itu, tahapan ini digunakan peneliti untuk menghimpun perbaikan produk *E-LKPD* pada materi norma dan adat istiadat daerahku yang telah diberikan oleh tim ahli media, bahasa dan materi. Berikut diagram persentase hasil validasi tim validator secara keseluruhan dan hasil analisis data respon peserta didik:



Gambar 4.5 Diagram Presentase Validasi dan Responden

B. Hasil Pembahasan Penelitian

Pengembangan teknologi dalam bidang pendidikan menjadi salah satu penunjang untuk mengembangkan bahan ajar berbentuk elektronik. Tahapan ini dapat mengoptimalkan pembelajaran menjadi lebih bermakna melalui pengembangan *E-LKPD* menggunakan aplikasi *wizer.me* pada mata pelajaran IPAS untuk mendalami materi yang diberikan oleh guru. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti bahwa guru dalam kegiatan mengajar masih berpacu pada buku pegangan peserta didik dan guru dalam membuat LKPD. Hal ini menjadikan peserta didik cepat merasa bosan dalam pembelajaran sehingga kurangnya motivasi untuk mengikuti proses belajar. Guru kurang melibatkan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran sehingga peserta didik kurang mampu menguasai bahkan memahami materi yang di berikan tanpa adanya stimulus yang baik dalam pemanfaatan pembelajaran berbasis digital.

Dengan adanya permasalahan tersebut dapat dicarikan solusi dengan penggunaan bahan ajar alternatif melalui pengembangan *ELKPD* menggunakan aplikasi belajar *online* yaitu *wizer.me* yang merupakan *platform online* untuk mengerjakan LKPD secara gratis dan praktis. Fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi tersebut mampu meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran dan menjadikan hal yang mempermudah dalam membuat lembar kerja peserta didik secara lebih menarik. Penggunaan aplikasi *wizer.me* ini menjadi lebih menarik dengan

menambahkan gambar, audio, dan video sehingga peserta didik dalam pembelajaran menjadi aktif. Pengembangan lembar kerja secara digital ini dapat meningkatkan kreativitas guru secara visual dan mampu melakukan penilaian secara langsung. Berbagai fitur yang beragam pada aplikasi *wizer.me* ini upaya dalam inovasi belajar lebih efektif di perkembangan bidang pendidikan.

Berdasarkan pengembangan produk *E-LKPD* penilaian pada tingkat kelayakan validasi dilakukan dua kali kepada validator ahli produk. Data hasil validasi ahli media yang telah dilaksanakan kepada bapak M. Iqbal Surniasyah, M.Kom dengan nilai produk *E-LKPD* pada aplikasi *wizer.me* dinyatakan layak untuk diimplementasikan kepada peserta didik berdasarkan hasil angket penilaian yang diisi sebagai saran ataupun komentar agar menghasilkan produk yang lebih baik. Jumlah skor penilaian yang diperoleh ialah 40 dari skor maksimal 50 dengan persentase yang dimiliki sebesar 80%.

Hasil validasi kedua dilakukan oleh ibu Ainiyah Ekowati, M.Pd dengan nilai yang diberikan 50 dari skor maksimal penilaian 50 memperoleh persentase hasil produk sebanyak 100% dan dinyatakan sangat layak untuk diujicobakan dalam penelitian. Hasil validasi ketiga merupakan ahli materi yang dilakukan oleh salah satu dosen program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yaitu ibu Mira Mirawati, M.Pd dengan memperoleh penilaian 42 dari 50 skor persentase hasil 84%. Setelah diperbaiki melalui

saran dan komentar terhadap pengembangan *E-LKPD* mencapai hasil yang sangat baik dalam kesesuaian konsep materi SD. Selanjutnya hasil validasi keempat dilakukan oleh guru di lingkungan SDN Cipaku Perumda yaitu ibu Dede Nina, S.Pd dengan memperoleh skor nilai 48 dari skor maksimal 50 sehingga mencapai kriteria kelayakan persentase 98%. Dengan demikian melihat hasil data validasi menyatakan “layak” untuk diujicobakan kepada peserta didik tanpa perbaikan produk dengan persentase rata-rata sebesar 93.19%.

Setelah pengembangan produk *E-LKPD* tersebut kemudian di implementasikan terhadap peserta didik yang berjumlah 27 orang kelas IV-C di SDN Cipaku Perumda. Produk yang dikembangkan menunjukkan respon yang sangat baik. Hal ini didukung oleh hasil jawaban angket respon peserta didik sebanyak 10 pertanyaan. Jumlah keseluruhan pencapaian nilai rata-rata memperoleh persentase sebesar 93.19%. Hasil pencapaian penelitian melalui produk *E-LKPD* menggunakan aplikasi *wizer.me* menunjukkan adanya suatu umpan balik yang begitu baik dari peserta didik maupun guru karena mampu meningkatkan semangat belajar peserta didik akan sebuah inovasi bahan ajar yang menyenangkan.

Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat dilihat capaian produk *E-LKPD* menggunakan aplikasi *wizer.me* mengenai hasil validasi produk oleh validator dan mengetahui respon peserta didik dengan kelayakan yang sesuai dengan kriteria interpretasi. Pengembangan produk ini

dilakukan sampai tahapan pengembangan dan implementasi untuk menjadikan tampilan pembelajaran menarik sehingga membuat peserta didik lebih memahami materi secara keseluruhan. Penggunaan variasi kegiatan yang beragam melalui tampilan video, gambar dan audio untuk menjawab pertanyaan yang telah di sediakan.

Aktivitas pembelajaran melalui aplikasi *wizer.me* ini menimbulkan nilai yang baik dan memotivasi peserta didik dengan fitur-fitur yang digunakan. Temuan pada penelitian ini cukup signifikan dengan penelitian sebelumnya yang dilaksanakan oleh Sobri et al., (2023) 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” mengungkapkan bahwa penelitian ini menggunakan pengembangan *ADDIE* yang memiliki lima tahapan yaitu *analysis, design, development, implementastion and evaluation*. Hasil penelitian (a) Validasi media memperoleh persentase sebesar 91% yang sesuai dengan kriteria “sangat valid”. (b) Validasi materi dalam *E-LKPD* memperoleh persentase sebesar 96% yang se suai dengan kriteria “sangat valid”. (c) Ketuntasan belajar mencapai 97% kriteria ketuntasan sangat baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media bahan ajar *E-LKPD* interaktif menggunakan *website wizer.me* pada pembelajaran IPS materi berbagai pekerjaan tema 4 kelas

IV sangat praktis dan layak digunakan sebagai bahan ajar atau media pembelajaran di kelas IV SD.

Kelebihan *E-LKPD* menggunakan aplikasi *wizer.me* mampu menjadikan suasana belajar lebih menyenangkan dan membantu peserta didik untuk memahami konsep pada materi pembelajaran yang diberikan. Berdasarkan hal tersebut dikemukakan oleh Siregar dan Suparman, (2022) mengatakan penggunaan *LKPD* ini memungkinkan peserta didik untuk bekerja secara mandiri dalam memahami materi, meningkatkan proses pembelajaran dengan meningkatkan kemampuan komunikasi matematis, dan menginspirasi guru untuk berinovasi dalam mengembangkan *LKPD* dengan memanfaatkan sumber dan bahan yang berbeda.

Penggunaan *E-LKPD* ini menjadi suatu hal yang efisien bagi guru dalam mempermudah penilaian dan respon secara langsung melalui aplikasi *wizer.me*. Adanya beragam variasi fitur yang tersedia pada aplikasi *wizer.me* memudahkan peserta didik dalam langkah mengerjakan soal dengan di akses tanpa batasan ruang dan waktu. Hal ini sejalan dengan pendapat menurut Susanti et al (2023) bahwa aplikasi *wizer.me* mudah digunakan dan dapat diakses kapan saja oleh peserta didik melalui laptop, *smartphone*, dan perangkat lain yang tidak dibatasi ruang dan waktu. Produk *E-LKPD* menggunakan aplikasi *wizer.me* dikembangkan sebagai bentuk pengalaman baru penggunaan internet untuk belajar

secara mandiri dan menjangkau peserta didik dalam cakupan yang lebih luas. Oleh karena itu memiliki tujuan mampu membuat peserta didik memiliki pemikiran yang kritis dan terampil dalam memecahkan masalah pada pembelajaran di kelas.

BAB V

KESIMPULAN, SARAN DAN REKOMENDASI

A. Kesimpulan

Berdasarkan produk *E-LKPD* menggunakan aplikasi *wizer.me* yang dikembangkan telah diujicobakan kepada peserta didik di SDN Cipaku Perumda pada mata pelajaran IPAS materi norma dan adat istiadat daerahku. Pengembangan *E-LKPD* menggunakan model penelitian *ADDIE* dengan tahapan sebagai berikut:

1. Tahapan pertama adalah analisis (*analysis*) yang diperoleh melalui hasil wawancara guru di SDN Cipaku Perumda bahwa aktivitas belajar kurang optimal melalui penggunaan LKPD berbentuk cetak.
2. Tahapan kedua yaitu perancangan (*design*) sebagai pengembangan produk *E-LKPD* menggunakan aplikasi *wizer.me* pada materi norma dan adat istiadat daerahku.
3. Tahapan ketiga yaitu pengembangan (*development*) produk *E-LKPD* yang diujicobakan sebanyak dua tahap validasi kepada validator untuk mendapatkan penilaian kelayakan produk.
4. Tahap keempat yaitu implementasi (*implementation*) peneliti melakukan uji coba kepada 27 peserta didik kelas IV-C di SDN Cipaku Perumda sebagai respon penggunaan produk *E-LKPD* dengan memperoleh persentase 93,19%.

5. Tahap kelima yaitu evaluasi (*evaluation*) merupakan perbaikan pada pengembangan kelayakan produk melalui masukan yang diberikan oleh validator.
6. Hasil penelitian produk *E-LKPD* pada aplikasi *wizer.me* menunjukkan bahwa produk tersebut sangat layak dignakan sebagai bahan ajar dengan penilaian yang diberikan ahli media mendapatkan rata-rata persentase nilai 80 % yang artinya produk ini layak untuk digunakan, skor penilaian ahli bahasa memperoleh persentase sebesar 100% dengan kriteria sangat layak digunakan dalam pembelajaran, dan penskoran ahli materi memberikan perolehan nilai sebesar 90% dengan kriteria sangat layak sehingga memperoleh nilai rata-rata keseluruhan penilaian produk memperoleh hasil persentase 90%. Selanjutnya pada hasil uji coba produk dalam penelitian pada 27 peserta didik di kelas IV-C s sejumlah 93.19% dengan kriteria “baik” sehingga dapat dinyatakan sangat layak serta efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan hasil pengembangan dan pembahasan di atas maka saran yang dapat dikemukakan sebagai berikut:

1. Bagi peneliti selanjutnya

Dalam pengembangan produk *E-LKPD* menggunakan aplikasi *wizer.me* bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat menggunakan

fitur yang berbeda agar dapat memberikan soal yang lebih bermakna berdasarkan tingkatan usia peserta didik, serta melampirkan video pembelajaran yang lebih untuk membantu peserta didik dalam memahami materi.

2. Bagi guru

Proses pembelajaran perlu guru kembangkan melalui inovasi pengajaran yang inovatif sebagai cara untuk mendorong antusias semangat peserta didik dalam proses belajar.

3. Bagi sekolah

Sekolah perlu memberikan dorongan kepada guru untuk memberikan pengajaran yang efektif dan efisien kepada peserta didik sesuai dengan perkembangan pembelajaran abad ke 21 melalui penggunaan sumber belajar digital.

C. Rekomendasi

Produk *E-LKPD* menggunakan aplikasi *wizer.me* ini memiliki manfaat yang dapat dilakukan sebagai inovasi bahan pembelajaran diantaranya:

1. Bahan ajar pada penggunaan *E-LKPD* bersifat ramah lingkungan karena pengerjaannya dapat dilakukan secara *online*. Pemanfaatan *E-LKPD* pada aplikasi *wizer.me* dapat menjadi pilihan yang tepat untuk guru untuk membuat penyajian soal yang menarik menggunakan perpaduan antara video, audio dan gambar sebagai upaya memotivasi semangat belajar yang dimiliki peserta didik.

2. Penggunaan *E*-LKPD ini dapat dilakukan dengan mengakses *link* atau kode yang diberikan guru untuk memulai pengerjaan soal secara mandiri sebagai upaya dalam melatih kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam memecahkan masalah.
3. Produk *E*-LKPD menggunakan aplikasi *wizer.me* ini perlu dikembangkan dengan konsep lebih luas agar menghasilkan tampilan kegiatan yang kreatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Nurul, and Eny Suryowati. 2023. "Pelatihan Pembuatan Lembar Kerja Siswa Dengan *Wizer.Me* Di SDN Darurejo I Pelandaan Jombang." *Selaparang: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan* 7(2): 1041.
- Anggoro, Fransiskus Dwi. 2023. "Pengembangan *E-LKPD* Berbasis *Website Wizer.Me* Materi Teks Cerita Fantasi Kelas VII." *Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Budaya, dan Sosial Humaniora* 1(3): 80–91.
- Apreasta, Lika, Yulia Darniyanti, and Bella Sapira. 2023. "Pengembangan *E-LKPD* Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Elemen Membaca dan Memirsa Dalam Kurikulum Merdeka Di Kelas IV Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Universitas Mandiri* 11(7): 2454–74.
- Arifin, Zainal. 2016. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ayuditiasni Dewi, Najla, Ratih Purnamasari, and Nita Karmila. 2023. "Pengembangan *E-LKPD* Berbasis *Webiste Wizer.Me* Materi Sifat-Sifat Bangun Ruang." *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 9(2): 2562–75.
- Basrina, Yulya, Nila Afryansih, and Trina Febriani. 2023. "Pengembangan Aplikasi Evaluasi Pembelajaran *Wizer.Me* Pada Mata Pelajaran IPS Di MTS Darussalam Aryojeding." *JPIG (Jurnal Pendidikan dan Ilmu Geografi)* 8(1): 31–38.
- Chintya Dea aurelya, Saiful Bahri. 2023. "Pengembangan *LKPD* Berbasis Etnomatematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa." *ELIPS: Jurnal Pendidikan Matematika* 4(1): 230.
- Damanik, Fritz hotman syahmahita. 2022. *Pendalaman dan Pemantapan Sosiologi*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Darmayanti, Ni Wayan Sri. 2020. *Evaluasi Pembelajaran IPA*. Bali: Nilacakra.
- Deris Susiyant. 2020. *Merancang Lembar Kerja Siswa Interaktif Menggunakan Wizer.Me*. Malang: Ahli media.
- E.Kosasih. 2021. *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Erawati, Ni Ketut, Ni Kadek Rini Purwati, Ni Wayan Suardiati Putri, and I Wayan Gede Wardika. 2023. "Pelatihan Pemanfaatan *Wizer.Me* Sebagai Media Pembelajaran Digital." *Puan Indonesia* 4(2): 125–34.
- Firtsanianta, Hanny, and Imroatul Khofifah. 2022. "Efektivitas *E-LKPD* Berbantuan *Liveworksheets* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta

- Didik." *Prodeedings*: 140–47.
- Fitriani Nur dan Masita. 2022. "Pengembangan Pembelajaran Matematika." : 48.
- Haddar, Gamar Al *et al.* 2023. Strategi Perencanaan Pembelajaran. Padang: Get Press Indonesia.
- Hamidah, Latifah Winda, Oky Dhani Saputra, *and* Machrus Abadi. 2023. "Keefektifan *Wizer.Me* Sebagai Media Evaluasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Teks Cerita Pendek Di SMP Negeri 1 Singosari." *Pedagogika: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan* 3(2): 188–96.
- Kaliappen, Narentheren, Wan Nurisma Ayu Ismail, Ahmad Bashawir Abdul Ghani, *and* Dwi Sulisworo. 2021. "*Wizer.Me and Socrative as Innovative Teaching Method Tools: Integrating Tpack and Social Learning Theory.*" *International Journal of Evaluation and Research in Education* 10(3): 1028–37.
- Kumalasari, Okta Dwi, *and* 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): 2827–37.
- Ma'ras, Ayu. 2022. Norma Adat. ed. Regina Pasy. Jakarta Pusat: PT Kompas Media Nusantara.
- Noperman, Feri. 2022. Inovasi Pembelajaran. Yogyakarta: Laksbang Pustaka.
- Pertiwi, Dora Hatika, *and* Didah Nurhamidah. 2024. "Pemanfaatan Media *Website Wizer.Me* Berbantuan Canva Pada Teks Fabel Dalam Pelajaran Bahasa Indonesia." *Medan Makna: Jurnal Ilmu Kebahasaan dan Kesastraan* 22(2): 139.
- Pratama, R. A., *and* A. Saregar. 2019. "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis *Scaffolding* Untuk Melatih Pemahaman Konsep *Development.*" *Annals of Tourism Research* 3(1): 90.
- Putri, Vena Ayunda Ramadhani, *and* Delia Indrawati. 2021. "Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Bilangan Berpangkat Tiga Dan Akar Pangkat Tiga Berbantuan *Wizer . Me* Untuk Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 9(10): 3542–50.
- Ramadhani, Ramadhani, *and* Shuaibatul Aslamiah Ritonga. 2022. "Model Pembelajaran *Blended Learning* Berbasis *Wizer.Me* Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematis." *Jurnal Mathematic Paedagogic* 7(1): 32–40.

- Rani Nurafriani, Raden, and Yuli Mulyawati. 2023. "Pengembangan *E-LKPD* Berbasis *Liveworksheet* Pada Tema 1 Subtema 1 Pembelajaran 3." *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 9(1): 404–14.
- Safitri, Oktavia Ning, and Mulyani. 2023. "Pemanfaatan Website *Wizer Me* Untuk Mengembangkan *E-LKPD* Interaktif Bagi Guru Sekolah Dasar." *Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 4(1): 22–29.
- Sari, Dian Nur Indah, Aris Singgih Budiarto, and Sri Wahyuni. 2021. "Pengembangan *E-LKPD* Berbasis *Problem Based Learning* (PBL) Untuk Meningkatkan Kemampuan *Higher Order Thinking Skill* (HOTS) Pada Pembelajaran IPA." *Jurnal Basicedu* 6(3): 2022.
- Sari, Fiqi Nurmanda, Nurhayati, and Sungkowo Soetopo. 2019. "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Elektronik Teks Cerita Pendek Berbasis Budaya Lokal." *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Indonesia* 1: 83–98.
- Siahaan, Anggi Rosalina, and Apiek Gandamana. 2023. "Menggunakan *Flip Builder* Pada Tema 7 Indahnya Keragaman Di Negeriku Kelas IV." *Guru Kita* 7(3).
- Silvia, Tira, and Sri Mulyani. 2019. "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Etnomatematika Pada Materi Garis dan Sudut." *Widyagogik (Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar)* 1(2): 82–95.
- Siregar, Ummu Habibah, and Suparman Suparman. 2022. "Pengembangan *E-LKPD* Berbasis PBL dalam Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis." *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)* 6(4): 672.
- Sobri, Muhammad et al. 2022. "Pelatihan Pembuatan *Worksheet* Interaktif dengan *Wizer.Me* Untuk Mengoptimalkan Pembelajaran Di SD Negeri 26 Mataram." *Jurnal Warta Desa (JWD)* 4(2): 118–24.
- Sugi. 2019. *Strategi Peningkatan Guru*. Semarang, Jawa Tengah: CV. Pilar Nusantara.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: alfabeta.
- Sukorini, Paramastuti Ayu, and Tarzan Purnomo. 2019. "*The Feasibility And Practicality Of Learner Activities Sheets (LKPD) Based On Problem Based Learning (PBL) To Practice Problem Solving Skills In Waste Recycling Submateries Of Senior High School Class X Students.*" *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi* 8(1).

- Sulastri, Iis, Nurlaela Mahardika, Putri Sugiarti, and Yayan Sudrajat. 2023. "Analisis Hasil Belajar dalam Penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Interaktif dengan Aplikasi *Wizer.Me* Materi Interaksi Sosial." *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran* 2(2): 57–62.
- Susanti, Atika *et al.* 2023. "Pelatihan Pengembangan LKPD Menggunakan Aplikasi *Wizer. Me* Berbasis Model ASSURE Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Guru Sekolah Dasar." *I-Com: Indonesian Community Journal* 3(3): 1152–65.
- Susanto, Eko, Malalina Malalina, and Rika Firma Yenni. 2022. "Pengembangan LKPD Berbasis Etnomatematika Rumah Limas dengan Menggunakan Metode Inkuiri." *Nabla Dewantara: Jurnal Pendidikan Matematika* 7(1): 38–48.
- Sya'idah, Fatin Atikah Nata, Nanik Wijayati, Murbangun Nuswowati, and Sri Haryani. 2020. "Pengaruh Model *Blended Learning* Berbantuan E-LKPD Materi Hidrolisis Garam Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik." *Chemistry in Education* 9(1): 1–8.
- Widoyoko, eko putro. 2014. Hasil Pembelajaran Di Sekolah. Yogyakarta: pustaka belajar.
- Zahroh, Dwi Aulia, and Yuliani. 2021. 10 Pengembangan *E-LKPD* Berbasis Literasi Sains Untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Materi Pertumbuhan dan Perkembangan.

Lampiran 1: Surat Keterangan (SK)



YAYASAN PAKUAN SILIWANGI
UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian
 Jalan Pakuan Kertajati Pw. 432, E-mail: kip@upak.ac.id, Telpun (0257) 8371608 Bogor

SURAT KEPUTUSAN
 DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS PAKUAN
 Nomor: 337/SK/DK/FP/2024

TENTANG
 PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS PAKUAN
 DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

- | | | | | | | | | |
|-------------------------|---|---|-------------------------|---|------------------|----------------------|---|-----------------------|
| Menimbang | : | <ol style="list-style-type: none"> 1. Bahwa demi kepentingan peningkatan akademis, perlu adanya bimbingan terhadap mahasiswa dalam menyusun skripsi sesuai dengan peraturan 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 menempuh ujian Sarjana. 4. Ujian Sarjana harus terselenggara 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 Mengupakan Perubahan dari Peraturan Pemerintah Nomor 19 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/KEP/REK/2021, tentang Pemberhentian dan Pengangkatan Antar Waktu 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 Saudara</p> <table border="0"> <tr> <td>Fari Sit Sundari, M.Pd.</td> <td>:</td> <td>Pembimbing Utama</td> </tr> <tr> <td>Mira Mirawati, M.Pd.</td> <td>:</td> <td>Pembimbing Pendamping</td> </tr> </table> <p>Nama : NUR KLIMAH AZA-HRA
 NPM : 037120073
 Program Studi : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
 Judul Skripsi : PENGEMBANGAN E-LKPD MENGGUNAKAN APLIKASI WIZERME PADA MATA PELAJARAN IPAS MATERI NORMA DAN ADAT ISTIADAT DAERAH-HU</p> | Fari Sit Sundari, M.Pd. | : | Pembimbing Utama | Mira Mirawati, M.Pd. | : | Pembimbing Pendamping |
| Fari Sit Sundari, M.Pd. | : | Pembimbing Utama | | | | | | |
| Mira Mirawati, M.Pd. | : | Pembimbing Pendamping | | | | | | |
| Kedua | : | Kepada yang bersangkutan diberikan hak dan tanggung jawab serta kewajiban sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Pakuan. | | | | | | |
| Ketiga | : | Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan selama 1 (satu) tahun, dan apabila di kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam keputusan ini akan diadakan perbaikan sebagaimana. | | | | | | |



Tembusan :

1. Rektor Universitas Pakuan
2. Wakil Rektor I, II, dan III Universitas Pakuan

Lampiran 2: Surat Pra Penelitian



YAYASAN PAKUAN SILIWANGI
UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian

Jalan Pakuan Kota Pos 452, E-mail: kip@umpk.ac.id, Telpom (0251) 8375608 Bogor

Nomor : 7915/WADEK I/FKIP/III/2024

13 Maret 2024

Perihal : Prapenelitian

Yth. Kepala Sekolah SDN Cipaku Perumda Kota Bogor
di
Tempat

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

Nama	: NUR IKLIMAH AZAHRA
NPM	: 037120075
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



Dr. Gede Budiana, M.Pd.

NPM 13006025469

Lampiran 3: Surat Balasan Pra Penelitian

	PEMERINTAH DAERAH KOTA BOGOR DINAS PENDIDIKAN SD NEGERI CIPAKU PERUMDA
	NSS : 101026102015 Terakreditasi "A" NPSN : 20238445 Jalan Perumda II RT.02 RW.02 Kelurahan Cipaku Kota Bogor 16133 Telepon (0251) 8409425 e Mail : elementaryschool.cipakuperumda@gmail.com
	VISI : <i>Terciptanya Sekolah Berkualitas, Kompetitif, Inovatif, yang Berkarakter dan Berwawasan Lingkungan</i>
Nomor : 421.2/037/CPK.P/III/2024	Bogor, 14 Maret 2024
Lampiran : -	
Perihal : Pelaksanaan Prapenelitian	
Kepada Yth. Bapak Wakil Dekan I FKIP Universitas Pakuan Di, Tempat	
Berdasarkan surat Nomor : 7915/WADEK I/FKIP/III/2024 tanggal 13 Maret 2024 perihal Permohonan izin Prapenelitian mahasiswa untuk penyusunan skripsi. Mahasiswa yang tersebut dibawah ini telah melaksanakan Prapenelitian di SD Negeri Cipaku Perumda Kota Bogor pada hari Kamis tanggal 14 Maret 2024,	
Nama : NUR IKLIMA AZAHRA	
NPM : 037120075	
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar	
Semester : Delapan	
Demikian surat ini disampaikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya, atas perhatian Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih	
 Kepala Sekolah, E. S. N. G., S.Pd Pembina Tingkat I NIP. 19651015 198610 2 008	

Lampiran 4: Surat Izin Penelitian Ke Sekolah



YAYASAN PAKUAN SILIWANGI
UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian
 Jalan Pakuan Ketuk Pos 452, E-mail: info@unpak.ac.id, Telpun (0251) 8373604 Bogor

Nomor : 8372/WADEK /FKIP/V/2024

27 Mei 2024

Perihal : Izin Penelitian

Yth. Kepala Sekolah SDN Cipaku Perumda Kota Bogor
 di
 Tempat

Dalam rangka penyusunan skripsi, bersama ini kami hadapkan mahasiswa :

Nama : NUR IKLIMAH AZAHRA
 NPM : 037120075
 Program Studi : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
 Semester : Delapan

Untuk mengadakan penelitian di instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun kegiatan penelitian yang akan dilakukan pada tanggal 28 Mei s.d. 31 Mei 2024 mengenai: PENGEMBANGAN E-LKPD MENGGUNAKAN APLIKASI WIZER.ME PADA MATA PELAJARAN IPAS MATERI NORMA DAN ADAT ISTIADAT DAERAH KU

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



Lampiran 5: Surat Balasan Penelitian

	PEMERINTAH DAERAH KOTA BOGOR DINAS PENDIDIKAN SD NEGERI CIPAKU PERUMDA NSS : 101026102015 Terakreditasi "A" NPSN : 20138445 Jalan Perumda II RT.02 RW.02 Kelurahan Cipaku Kota Bogor 16133 Telepon (0251) 8409425 e Mail : elementaryschool.cipakuperumda@gmail.com VISI : <i>Terciptanya Sekolah Berkualitas, Kompetitif, Inovatif, yang Berakhlak dan Berwawasan Lingkungan</i>	
	Nomor	: 421.2/056/CPK.P/V/2024
	Lampiran	: -
	Perihal	: Pelaksanaan Penelitian
Bogor, 31 Mei 2024		

Kepada

Yth. Bapak Wakil Dekan I
 FKIP Universitas Pakuan
 Di,
 Tempat

Berdasarkan surat Nomor : 8372/WADEK I/FKIP/V/2024 tanggal 27 Mei 2024 perihal Permohonan izin Penelitian mahasiswa mengenai "*Pengembangan E-LKPD Menggunakan Aplikasi Wizer Me pada Mata Pelajaran IPAS Materi Norma dan Adat Istiadat Daerahku*". Mahasiswa yang tersebut dibawah ini telah melaksanakan Penelitian di SD Negeri Cipaku Perumda Kota Bogor pada hari Selasa s.d Jum'at tanggal 28 s.d 31 Mei 2024,

Nama : NUR IKLIMA AZAHRA
 NPM : 037120075
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Semester : Delapan

Demikian surat ini disampaikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya, atas perhatian Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih


 Kepala Sekolah,
 YONG, S.Pd
 Pembina Tingkat I
 NIP. 19651015 198610 2 008

Lampiran 6: Lembar Analisis Kebutuhan Sekolah

LEMBAR OBSERVASI ANALISIS KEBUTUHAN

No	Kriteria	YA	TIDAK
1	Peserta didik melakukan kegiatan pembelajaran dengan aktif.		√
2	Peserta didik memperhatikan guru ketika menjelaskan materi.	√	
3	Peserta didik dilibatkan dalam proses pembelajaran IPAS.		√
4	Peserta didik menggunakan LKPD pada saat pembelajaran.	√	
5	LKPD yang digunakan dapat memotivasi peserta didik.		√
6	LKPD yang digunakan dapat memudahkan peserta didik untuk kegiatan belajar.		√
7	LKPD yang digunakan sudah memanfaatkan teknologi.		√
8	Perluah adanya pengembangan E-LKPD.	√	

Darmayanti (2020:64)

Lampiran 7: Lembar Wawancara Guru SDN Cipaku Perumda

DAFTAR PERTANYAAN WAWANCARA GURU

No	Aspek-Aspek Yang Diwawancara	Jawaban Responden
1	Apakah selama proses pembelajaran guru sudah menggunakan model, metode dan tehnik mengajar yang bervariasi ?	Guru SDN Cipaku Perumda menggunakan model, metode dan tehnik pembelajaran di sesuaikan dengan kebutuhan yang berpusat pada peserta didik.
2	Kesulitan apa yang dialami peserta didik dalam proses pembelajaran ?	Peserta didik kesulitan memahami materi atau konsep pembelajaran yang memiliki sifat abstrak, kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat di kegiatan kelompok ataupun individu.
3	Apakah peserta didik paham tentang materi yang terdapat di dalam buku pembelajaran ?	Peserta didik paham materi yang disampaikan guru apabila menggunakan stimulus yang berkaitan dengan kehidupan dan benda nyata.
4	LKPD apa saja yang digunakan selama proses pembelajaran ?	LKPD yang digunakan dalam aktivitas pembelajaran berbentuk cetak dan digital.
5	Bentuk LKPD seperti apa yang saat ini diperlukan oleh peserta didik ?	LKPD yang dibutuhkan oleh peserta didik adalah LKPD berbasis digital menggunakan beragam variasi kegiatan dengan tampilan yang menarik untuk meningkatkan semangat belajar peserta didik.
6	Apakah guru sudah pernah membuat LKPD Elektronik ?	Sudah namun, masih kurang efektif dalam proses pembelajaran.
7	Apakah guru setuju jika dalam proses pembelajaran perlu adanya pengembangan dalam LKPD ?	Setuju sebab, dengan adanya pembaruan bahan ajar yang berbasis digital menjadi pengalaman baru kepada peserta didik dalam memperluas wawasan ilmu dan pemakaian media sosial yang lebih bijak kearah positif.

Lampiran 8: Lembar Wawancara Peserta Didik

DAFTAR PERTANYAAN WAWANCARA PESERTA DIDIK

No	Aspek-Aspek Yang Di Wawancara	Jawaban Responden
1	Apakah selama ini pembelajaran yang guru lakukan sudah bervariasi ?	Belum bervariasi karena pembelajaran masih berpusat pada buku guru dan buku siswa.
2	Kesulitan apa yang kalian hadapi dalam mengerjakan LKPD ?	Penjelasan materi yang sampaikan dengan intonasi yang cepat, dan kurang memahami soal-soal dengan narasi yang panjang.
3	Apakah peserta didik paham tentang LKPD yang terdapat di dalam buku siswa ?	Kurang paham sebab, materi yang berada di dalam buku siswa kurang untuk menambah wawasan pengetahuan peserta tanpa adanya keterkaitan benda-benda konkret dalam kehidupan nyata.
4	Seperti apa LKPD yang biasa digunakan guru dalam proses pembelajaran ?	LKPD yang guru gunakan dalam kegiatan pembelajaran ialah soal berbentuk cetak dan tes lisan yang dilakukan ketika di akhir pencapaian bab yang telah dipaparkan oleh guru. Hal ini bertujuan sebagai evaluasi guru terhadap peserta didik dalam aktivitas belajar mengajar.
5	Bentuk LKPD seperti apa yang membuatmu semangat untuk belajar ? Alasan ?	LKPD dengan tampilan yang bervariasi agar dapat meningkatkan semangat peserta didik dalam belajar.
6	Apakah guru selama pembelajaran sudah pernah membuat LKPD Elektronik ?	Sudah tetapi jarang diimplementasikan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran.
7	Apakah perlu dikembangkan penggunaan LKPD pada kegiatan pembelajaran ?	Perlu, dengan dikembangkannya LKPD cetak kepada LKPD digital dapat mengaktifkan peserta didik dalam aktivitas belajar, membantu memahami pengembangan konsep, serta melatih peserta didik dalam memecahkan masalah secara mandiri.

Lampiran 9: Produk *E-LKPD* menggunakan Aplikasi *Wizer.me*

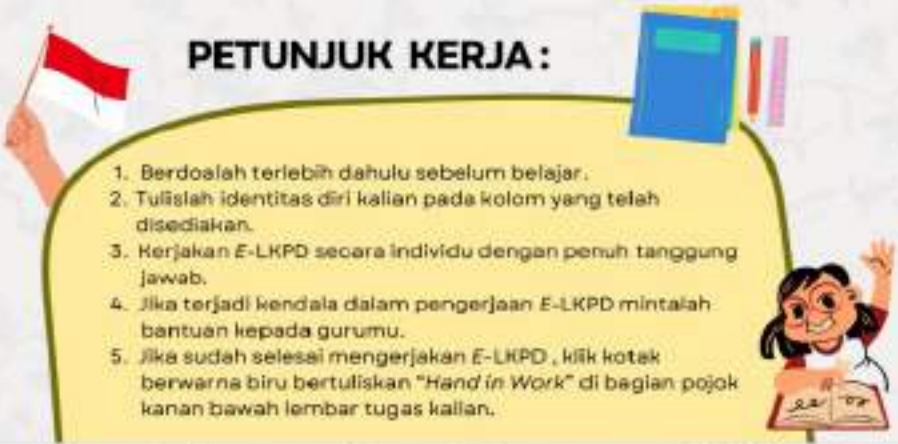




CAPAIAN PEMBELAJARAN : Memahami norma-norma yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat untuk mewujudkan keadilan.

TUJUAN PEMBELAJARAN :

- 1 Melalui kegiatan menyimak video youtube, peserta didik mampu menelaah norma adat istiadat dengan benar.
- 2 Melalui kegiatan tanya jawab, peserta didik mampu mengidentifikasi perilaku tradisi norma dan adat istiadat di Indonesia dengan benar.
- 3 Melalui kegiatan menyimak materi pembelajaran, peserta didik mampu menganalisis norma dan adat istiadat di Indonesia dengan tepat.
- 4 Melalui kegiatan berdiskusi, peserta didik mampu membuktikan keterkaitan antara norma dan adat istiadat di Indonesia dengan benar.



PETUNJUK KERJA :

1. Berdoalah terlebih dahulu sebelum belajar.
2. Tulislah identitas diri kalian pada kolom yang telah disediakan.
3. Kerjakan E-LKPD secara individu dengan penuh tanggung jawab.
4. Jika terjadi kendala dalam pengerjaan E-LKPD mintalah bantuan kepada gurumu.
5. Jika sudah selesai mengerjakan E-LKPD, klik kotak berwarna biru bertuliskan "Hand in Work" di bagian pojok kanan bawah lembar tugas kalian.

Sebelum kita memulai kegiatan pembelajaran kali ini, mari isi terlebih dahulu identitas kalian pada kolom di bawah ini.

Nama :

Kelas :

Hari, Tanggal :

No. Absen :

Ayo Menyimak

Simak video di bawah ini dengan cermati!



Perhatikan materi pada gambar di bawah ini dengan seksama!

Macam-Macam Norma

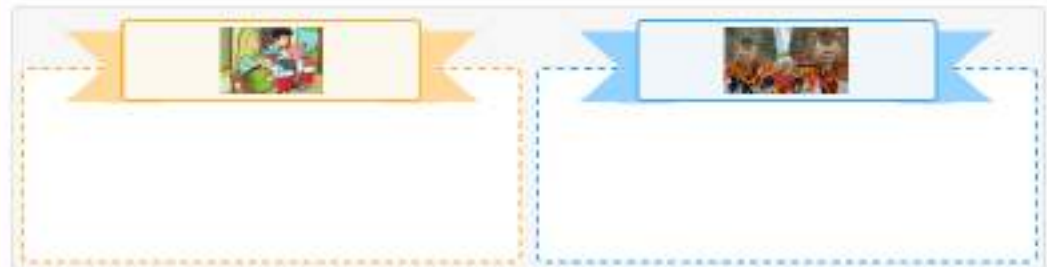
No	Macam Norma	Sumber Asal	Tujuan Norma	Sanksi Pelanggaran
1.	Hukum	Negara	Mewujudkan ketertiban dan kedamaian dalam masyarakat.	hukuman mati, penjara, dan denda.
2.	Agama	Tuhan yang maha esa	Mengadikan manusia beriman dan bertakwa.	dosa dan karma.
3.	Kesopanan	Masyarakat	Menciptakan ketertiban dalam hidup bermasyarakat.	penyesalan.
4.	Kesusilaan	Hati nurani	Memiliki rasa Kesusilaan yang tinggi dalam kehidupan.	dicemooh, dikucikan, dan diasingkan.

Setelah membaca materi tersebut, coba sebutkan contoh perilaku kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan macam-macam norma!

(masing-masing perilaku 2 contoh)

Setelah menyimak video materi tersebut, coba perhatikan gambar di bawah ini!

Menurut kalian apa yang dimaksud tentang perbedaan norma dan adat istiadat?



Klik "Voice (audio)" untuk menjawabnya ya.

B U T + • ◉ 📷 🔍 📝 🔗 ✖ ⌂ ↶ ↷ ✍

Ayo Bermain Teka-Teki

Carilah tradisi adat istiadat di wilayah Indonesia yang berhubungan dengan pernyataan di bawah ini:

1. Ritual memulai tanam padi agar terhindar dari kerusakan di daerah Sulawesi Selatan.
2. Upacara kematian di daerah Toraja sebagai bentuk penghormatan terhadap orang yang meninggal.
3. Upacara keagamaan yang diselenggarakan di Alun-Alun Utara Keraton Yogyakarta.
4. Tradisi upacara Jawa ketika seorang bayi sudah mulai berjalan.
5. Tradisi makan bersama di daerah Palembang untuk menjamu tamu.

B M A P A L I L I J F B
 V T A P F S E K A T E N
 D B F Z H T Y Z I D I P
 T E N D A K S I N T E N
 M A N E N E T H T M U C
 S I U L B A B S E G D M
 N G O B A N G B M G U W
 F S D L K S G Q N X S T

Words:

TENDAKSINTEN
 MAPALILI
 NGOBANG
 SEKATEN
 MANENE

Terima kasih sudah mengerjakan soal dengan baik, tetap semangat untuk belajar!

Jangan lupa untuk klik kolom di pojok kanan bawah yang bertuliskan "*Hand in Work*" sebagai bukti bahwa kalian sudah mengerjakan tugas.

Lampiran 10:: Surat Permohonan Validator Ahli Media

	UNIVERSITAS PAKUAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN <i>Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian</i>
---	---

Nomor : 622/WADEK/UFKIP/V/2024 Perihal : Permohonan Validator Data	15 Mei 2024
---	-------------

Yth. Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kemahasiswaan
FMIPA Universitas Pakuan
Bogor

Dengan hormat,

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

Nama : Nur Iklimah Azahra
 NPM : 037120075
 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 Surianayah, M.Kom.

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

Wakil Dekan
 Bidang Akademik dan Kemahasiswaan,

 Dr. Sandi Budjanta, M.Pd.
 NIK-13006 025 469

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

Lambiran 11: Surat Keterangan Validasi Ahli Media

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Validator : M. Iqbal Suriansyah, M.Kom.
 Jabatan : Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kemahasiswaan
 Instansi : Universitas Pakuan

Telah menerima instrument hasil validasi angket penelitian yang berjudul "Pengembangan E-LKPD menggunakan Aplikasi Wizer.Me Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Norma dan Adat Istiadat Daerahku" yang di susun oleh :

Nama : Nur Iklimah Azahra
 NPM : 037120075
 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, 03 Juni 2024

Mengetahui,

Pembimbing Utama,

Pembimbing Pendamping,

Validator,



Fitri Sili Sundari, M.Pd
 NIK 1.1012030604



Mira Mirawati, M.Pd
 NIK 1.0212011589



M. Iqbal Suriansyah, M.Kom
 NIK 0428098503

Lampiran 12: Validasi Ahli Media

Hasil Validasi Produk Ahli Media Ke-1	Hasil Validasi Produk Ahli Media Ke-2																																																																																																				
LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN OLEH AHLI MEDIA Nama Validator: M. Iqbal Suriansyah, M.Pd NOM: 0420000003 Tanggal: Kuala, 20 Mei 2024 <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 30%;">Jenis Instrumen</td> <td>Pengembangan E-LRPD menggunakan Aplikasi Microsoft Photo Mata dan aplikasi PPA3 materi Nama Adik Iqbal dan Iqbal</td> </tr> <tr> <td>Saluran Program</td> <td>Platform: WISATA TRAVEL CUPANG DEWATA</td> </tr> <tr> <td>Nama Peserta</td> <td>Putri Kurnia Akasha (001120015)</td> </tr> <tr> <td>Pembimbing Utama</td> <td>M. Iqbal Suriansyah, M.Pd</td> </tr> <tr> <td>Pembimbing Pendamping</td> <td>Mrs. Muslami, S.Pd</td> </tr> </table> A. PETUNJUK : 1. Jika Anda setuju dengan pernyataan tersebut dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor yang disediakan. 2. Poin yang disediakan terdiri dari skor penilaian sebagai 1 sampai 5 dengan kriteria: 1 (sangat kurang), 2 (kurang), 3 (cukup), 4 (baik), dan 5 (sangat baik). 3. Jika Anda setuju dengan pernyataan tersebut dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor yang disediakan. B. PENILAIAN <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th rowspan="2">No</th> <th rowspan="2">Aspek Penilaian</th> <th rowspan="2">Pernyataan</th> <th colspan="5">Skor</th> </tr> <tr> <th>1</th> <th>2</th> <th>3</th> <th>4</th> <th>5</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>Kesesuaian materi pembelajaran</td> <td>Kesesuaian isi materi dengan Capaian pembelajaran dalam E-LRPD</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>✓</td> <td></td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>Kesesuaian materi pembelajaran</td> <td>Kesesuaian isi materi dengan Capaian pembelajaran dalam E-LRPD</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>✓</td> <td></td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>Umum</td> <td>Materi sesuai materi, gambar dan video yang mendukung pembelajaran pada E-LRPD</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>✓</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Jenis Instrumen	Pengembangan E-LRPD menggunakan Aplikasi Microsoft Photo Mata dan aplikasi PPA3 materi Nama Adik Iqbal dan Iqbal	Saluran Program	Platform: WISATA TRAVEL CUPANG DEWATA	Nama Peserta	Putri Kurnia Akasha (001120015)	Pembimbing Utama	M. Iqbal Suriansyah, M.Pd	Pembimbing Pendamping	Mrs. Muslami, S.Pd	No	Aspek Penilaian	Pernyataan	Skor					1	2	3	4	5	1	Kesesuaian materi pembelajaran	Kesesuaian isi materi dengan Capaian pembelajaran dalam E-LRPD					✓		2	Kesesuaian materi pembelajaran	Kesesuaian isi materi dengan Capaian pembelajaran dalam E-LRPD					✓		3	Umum	Materi sesuai materi, gambar dan video yang mendukung pembelajaran pada E-LRPD					✓		LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN OLEH AHLI MEDIA Nama Validator: M. Iqbal Suriansyah, M.Pd NOM: 0420000003 Tanggal: Kuala, 20 Mei 2024 <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 30%;">Jenis Instrumen</td> <td>Pengembangan E-LRPD menggunakan Aplikasi Microsoft Photo Mata dan aplikasi PPA3 materi Nama Adik Iqbal dan Iqbal</td> </tr> <tr> <td>Saluran Program</td> <td>Platform: WISATA TRAVEL CUPANG DEWATA</td> </tr> <tr> <td>Nama Peserta</td> <td>Putri Kurnia Akasha (001120015)</td> </tr> <tr> <td>Pembimbing Utama</td> <td>M. Iqbal Suriansyah, M.Pd</td> </tr> <tr> <td>Pembimbing Pendamping</td> <td>Mrs. Muslami, S.Pd</td> </tr> </table> A. PETUNJUK : 1. Jika Anda setuju dengan pernyataan tersebut dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor yang disediakan. 2. Poin yang disediakan terdiri dari skor penilaian sebagai 1 sampai 5 dengan kriteria: 1 (sangat kurang), 2 (kurang), 3 (cukup), 4 (baik), dan 5 (sangat baik). 3. Jika Anda setuju dengan pernyataan tersebut dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor yang disediakan. B. PENILAIAN <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th rowspan="2">No</th> <th rowspan="2">Aspek Penilaian</th> <th rowspan="2">Pernyataan</th> <th colspan="5">Skor</th> </tr> <tr> <th>1</th> <th>2</th> <th>3</th> <th>4</th> <th>5</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>Kesesuaian materi pembelajaran</td> <td>Kesesuaian isi materi dengan Capaian pembelajaran dalam E-LRPD</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>✓</td> <td></td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>Kesesuaian materi pembelajaran</td> <td>Kesesuaian isi materi dengan Capaian pembelajaran dalam E-LRPD</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>✓</td> <td></td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>Umum</td> <td>Materi sesuai materi, gambar dan video yang mendukung pembelajaran pada E-LRPD</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>✓</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Jenis Instrumen	Pengembangan E-LRPD menggunakan Aplikasi Microsoft Photo Mata dan aplikasi PPA3 materi Nama Adik Iqbal dan Iqbal	Saluran Program	Platform: WISATA TRAVEL CUPANG DEWATA	Nama Peserta	Putri Kurnia Akasha (001120015)	Pembimbing Utama	M. Iqbal Suriansyah, M.Pd	Pembimbing Pendamping	Mrs. Muslami, S.Pd	No	Aspek Penilaian	Pernyataan	Skor					1	2	3	4	5	1	Kesesuaian materi pembelajaran	Kesesuaian isi materi dengan Capaian pembelajaran dalam E-LRPD					✓		2	Kesesuaian materi pembelajaran	Kesesuaian isi materi dengan Capaian pembelajaran dalam E-LRPD					✓		3	Umum	Materi sesuai materi, gambar dan video yang mendukung pembelajaran pada E-LRPD					✓	
Jenis Instrumen	Pengembangan E-LRPD menggunakan Aplikasi Microsoft Photo Mata dan aplikasi PPA3 materi Nama Adik Iqbal dan Iqbal																																																																																																				
Saluran Program	Platform: WISATA TRAVEL CUPANG DEWATA																																																																																																				
Nama Peserta	Putri Kurnia Akasha (001120015)																																																																																																				
Pembimbing Utama	M. Iqbal Suriansyah, M.Pd																																																																																																				
Pembimbing Pendamping	Mrs. Muslami, S.Pd																																																																																																				
No	Aspek Penilaian	Pernyataan	Skor																																																																																																		
			1	2	3	4	5																																																																																														
1	Kesesuaian materi pembelajaran	Kesesuaian isi materi dengan Capaian pembelajaran dalam E-LRPD					✓																																																																																														
2	Kesesuaian materi pembelajaran	Kesesuaian isi materi dengan Capaian pembelajaran dalam E-LRPD					✓																																																																																														
3	Umum	Materi sesuai materi, gambar dan video yang mendukung pembelajaran pada E-LRPD					✓																																																																																														
Jenis Instrumen	Pengembangan E-LRPD menggunakan Aplikasi Microsoft Photo Mata dan aplikasi PPA3 materi Nama Adik Iqbal dan Iqbal																																																																																																				
Saluran Program	Platform: WISATA TRAVEL CUPANG DEWATA																																																																																																				
Nama Peserta	Putri Kurnia Akasha (001120015)																																																																																																				
Pembimbing Utama	M. Iqbal Suriansyah, M.Pd																																																																																																				
Pembimbing Pendamping	Mrs. Muslami, S.Pd																																																																																																				
No	Aspek Penilaian	Pernyataan	Skor																																																																																																		
			1	2	3	4	5																																																																																														
1	Kesesuaian materi pembelajaran	Kesesuaian isi materi dengan Capaian pembelajaran dalam E-LRPD					✓																																																																																														
2	Kesesuaian materi pembelajaran	Kesesuaian isi materi dengan Capaian pembelajaran dalam E-LRPD					✓																																																																																														
3	Umum	Materi sesuai materi, gambar dan video yang mendukung pembelajaran pada E-LRPD					✓																																																																																														
4. Jika Anda setuju dengan pernyataan tersebut dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor yang disediakan. 5. Poin yang disediakan terdiri dari skor penilaian sebagai 1 sampai 5 dengan kriteria: 1 (sangat kurang), 2 (kurang), 3 (cukup), 4 (baik), dan 5 (sangat baik). 6. Jika Anda setuju dengan pernyataan tersebut dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor yang disediakan. C. KESIMPULAN Hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa instrumen yang dikembangkan sesuai dengan tujuan penelitian. D. SARAN Penyempurnaan materi pembelajaran pada E-LRPD agar lebih menarik dan interaktif. E. PENUTUP Kuala, 20 Mei 2024 M. Iqbal Suriansyah, M.Pd NOM: 0420000003	4. Jika Anda setuju dengan pernyataan tersebut dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor yang disediakan. 5. Poin yang disediakan terdiri dari skor penilaian sebagai 1 sampai 5 dengan kriteria: 1 (sangat kurang), 2 (kurang), 3 (cukup), 4 (baik), dan 5 (sangat baik). 6. Jika Anda setuju dengan pernyataan tersebut dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor yang disediakan. C. KESIMPULAN Hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa instrumen yang dikembangkan sesuai dengan tujuan penelitian. D. SARAN Penyempurnaan materi pembelajaran pada E-LRPD agar lebih menarik dan interaktif. E. PENUTUP Kuala, 20 Mei 2024 M. Iqbal Suriansyah, M.Pd NOM: 0420000003																																																																																																				

Lampiran 13: Surat Permohonan Validator Ahli Bahasa

	UNIVERSITAS PAKUAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN <i>Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian</i>
Nomor : 622/WADEK 1/FKIP/V/2024 Perihal : Permohonan Validator Data	15 Mei 2024
Yth. Ibu Ainiyah Ekowati, M.Pd. Dosen FKIP Universitas Pakuan Bogor Dengan hormat, Sehubungan dengan permohonan mahasiswa dengan identitas sebagai berikut: Nama : Nur Ikdimah Azahra NPM : 037120075 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar kami mohon kesediaan Ibu untuk menjadi validator data yang diperlukan oleh mahasiswa tersebut dalam penyusunan skripsi. Demikian permohonan ini kami sampaikan. Atas perhatian dan bantuan Ibu, kami ucapkan terima kasih. Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kemahasiswaan,  Dr. Sanji Budiana, M.Pd. NIK - 17006 025 469	
Jalan Pakuan Kotak Pos 452, Bogor 16143, Telepon (0251) 8375608 http://www.fkip.unpak.ac.id email : fkip@unpak.co.id	

Lampiran 14: Surat Keterangan Validasi Ahli Bahasa

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Validator : Ainiyah Ekowati, M.Pd
 Jabatan : Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Instansi : Universitas Pakuan

Telah menerima instrument hasil validasi angket penelitian yang berjudul "Pengembangan E-LKPD menggunakan Aplikasi Wizer.Me Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Norma dan Adat Istiadat Daerahku" yang di susun oleh :

Nama : Nur Iklimah Azahra
 NPM : 037120075
 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, 22 Mei 2024

Mengetahui,

Pembimbing Utama,

Pembimbing Pendamping,

Validator,



Fitri Siti Sundari, M.Pd
 NIK 1.1012030604



Mira Mirawati, M.Pd
 NIK 1.0212011589



Ainiyah Ekowati, M.Pd
 NIK 1.13081988

Lampiran 15: : Validasi Ahli Bahasa

Hasil Validasi Produk Ahli Bahasa Ke-1	Hasil Validasi Produk Ahli Bahasa Ke-2																																																														
LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN OLEH AHLI BAHASA Nama Validasi : Arsyah Elowati, M.Pd NIM : 1120010000 Hari/Tanggal : Sabtu, 20 Mei 2024 <table border="1"> <tr> <td>Judul Penelitian</td> <td>Pengembangan E-LKPD Menggunakan Aplikasi Wondershare PDFElement (WPS) Modul Norma Akut Infeksi Darah</td> </tr> <tr> <td>Sumber Pengoran</td> <td>Penelitian oleh Nita IV SGM Cipta Permen</td> </tr> <tr> <td>Nama Penulis</td> <td>Nur Nuzulita Ruzita (201700079)</td> </tr> <tr> <td>Pembimbing Utama</td> <td>Mrs. M. Salsabilla, M.Pd</td> </tr> <tr> <td>Pembimbing Pendamping</td> <td>Mrs. M. Salsabilla, M.Pd</td> </tr> </table> A. PETUNJUK : 1. Mohon Sapultra berikan tanggapan penilaian dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor yang disediakan. 2. Petunjuk yang diberikan terdiri dari dua bagian, bagian 1 sampai 5 dengan skor : 1 (sangat kurang), 2 (kurang), 3 (cukup), 4 (baik), dan 5 (sangat baik). 3. Jika Sapultra merasa perlu memberikan catatan khusus, dapat diberikan E-LKPD menggunakan aplikasi Wondershare PDFElement. B. PENILAIAN <table border="1"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>Pertanyaan</th> <th>Nilai</th> </tr> <tr> <th></th> <th></th> <th>1 2 3 4 5</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>Apakah Penilaian</td> <td></td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>Penggunaan bahasa yang baik dan benar</td> <td></td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>Penggunaan kata-kata yang sesuai dengan konteks</td> <td></td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>Penggunaan kalimat yang efektif</td> <td></td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>Penggunaan tanda baca yang tepat</td> <td></td> </tr> </tbody> </table> Komentar atau saran Sapultra secara keseluruhan mengenai E-LKPD ini: Berikut penggunaan tanda baca dan kata-kata. Sabtu, 20 Mei 2024 Validasi: Arsyah Elowati, M.Pd NIM 1120010000	Judul Penelitian	Pengembangan E-LKPD Menggunakan Aplikasi Wondershare PDFElement (WPS) Modul Norma Akut Infeksi Darah	Sumber Pengoran	Penelitian oleh Nita IV SGM Cipta Permen	Nama Penulis	Nur Nuzulita Ruzita (201700079)	Pembimbing Utama	Mrs. M. Salsabilla, M.Pd	Pembimbing Pendamping	Mrs. M. Salsabilla, M.Pd	No	Pertanyaan	Nilai			1 2 3 4 5	1	Apakah Penilaian		2	Penggunaan bahasa yang baik dan benar		3	Penggunaan kata-kata yang sesuai dengan konteks		4	Penggunaan kalimat yang efektif		5	Penggunaan tanda baca yang tepat		LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN OLEH AHLI BAHASA Nama Validasi : Arsyah Elowati, M.Pd NIM : 1120010000 Hari/Tanggal : Sabtu, 20 Mei 2024 <table border="1"> <tr> <td>Judul Penelitian</td> <td>Pengembangan E-LKPD Menggunakan Aplikasi Wondershare PDFElement (WPS) Modul Norma Akut Infeksi Darah</td> </tr> <tr> <td>Sumber Pengoran</td> <td>Penelitian oleh Nita IV SGM Cipta Permen</td> </tr> <tr> <td>Nama Penulis</td> <td>Nur Nuzulita Ruzita (201700079)</td> </tr> <tr> <td>Pembimbing Utama</td> <td>Mrs. M. Salsabilla, M.Pd</td> </tr> <tr> <td>Pembimbing Pendamping</td> <td>Mrs. M. Salsabilla, M.Pd</td> </tr> </table> A. PETUNJUK : 1. Mohon Sapultra berikan tanggapan penilaian dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor yang disediakan. 2. Petunjuk yang diberikan terdiri dari dua bagian, bagian 1 sampai 5 dengan skor : 1 (sangat kurang), 2 (kurang), 3 (cukup), 4 (baik), dan 5 (sangat baik). 3. Jika Sapultra merasa perlu memberikan catatan khusus, dapat diberikan E-LKPD menggunakan aplikasi Wondershare PDFElement. B. PENILAIAN <table border="1"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>Pertanyaan</th> <th>Nilai</th> </tr> <tr> <th></th> <th></th> <th>1 2 3 4 5</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>Apakah Penilaian</td> <td></td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>Penggunaan bahasa yang baik dan benar</td> <td></td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>Penggunaan kata-kata yang sesuai dengan konteks</td> <td></td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>Penggunaan kalimat yang efektif</td> <td></td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>Penggunaan tanda baca yang tepat</td> <td></td> </tr> </tbody> </table> Komentar atau saran Sapultra secara keseluruhan mengenai E-LKPD ini: Dapat digunakan pada penelitian teta GRS. Sabtu, 20 Mei 2024 Validasi: Arsyah Elowati, M.Pd NIM 1120010000	Judul Penelitian	Pengembangan E-LKPD Menggunakan Aplikasi Wondershare PDFElement (WPS) Modul Norma Akut Infeksi Darah	Sumber Pengoran	Penelitian oleh Nita IV SGM Cipta Permen	Nama Penulis	Nur Nuzulita Ruzita (201700079)	Pembimbing Utama	Mrs. M. Salsabilla, M.Pd	Pembimbing Pendamping	Mrs. M. Salsabilla, M.Pd	No	Pertanyaan	Nilai			1 2 3 4 5	1	Apakah Penilaian		2	Penggunaan bahasa yang baik dan benar		3	Penggunaan kata-kata yang sesuai dengan konteks		4	Penggunaan kalimat yang efektif		5	Penggunaan tanda baca yang tepat	
Judul Penelitian	Pengembangan E-LKPD Menggunakan Aplikasi Wondershare PDFElement (WPS) Modul Norma Akut Infeksi Darah																																																														
Sumber Pengoran	Penelitian oleh Nita IV SGM Cipta Permen																																																														
Nama Penulis	Nur Nuzulita Ruzita (201700079)																																																														
Pembimbing Utama	Mrs. M. Salsabilla, M.Pd																																																														
Pembimbing Pendamping	Mrs. M. Salsabilla, M.Pd																																																														
No	Pertanyaan	Nilai																																																													
		1 2 3 4 5																																																													
1	Apakah Penilaian																																																														
2	Penggunaan bahasa yang baik dan benar																																																														
3	Penggunaan kata-kata yang sesuai dengan konteks																																																														
4	Penggunaan kalimat yang efektif																																																														
5	Penggunaan tanda baca yang tepat																																																														
Judul Penelitian	Pengembangan E-LKPD Menggunakan Aplikasi Wondershare PDFElement (WPS) Modul Norma Akut Infeksi Darah																																																														
Sumber Pengoran	Penelitian oleh Nita IV SGM Cipta Permen																																																														
Nama Penulis	Nur Nuzulita Ruzita (201700079)																																																														
Pembimbing Utama	Mrs. M. Salsabilla, M.Pd																																																														
Pembimbing Pendamping	Mrs. M. Salsabilla, M.Pd																																																														
No	Pertanyaan	Nilai																																																													
		1 2 3 4 5																																																													
1	Apakah Penilaian																																																														
2	Penggunaan bahasa yang baik dan benar																																																														
3	Penggunaan kata-kata yang sesuai dengan konteks																																																														
4	Penggunaan kalimat yang efektif																																																														
5	Penggunaan tanda baca yang tepat																																																														
3. Bahasa ilmiah yang digunakan pada E-LKPD menggunakan bahasa yang sederhana. 4. Bahasa yang digunakan sesuai dengan konteks dan isi. 5. Menggunakan penyajian informasi yang jelas dan mudah dipahami. 6. Bahasa yang digunakan dalam E-LKPD sesuai dengan materi pembelajaran. 7. Bahasa yang digunakan pada E-LKPD sesuai dengan perkembangan intelektual anak SD. 8. Bahasa yang digunakan dalam E-LKPD dapat meningkatkan minat belajar. 9. Penggunaan bahasa yang baik dan benar dalam E-LKPD dapat meningkatkan kualitas belajar siswa. 10. Keseluruhan dengan E-LKPD dapat meningkatkan semangat belajar siswa. Komentar atau saran Sapultra secara keseluruhan mengenai E-LKPD ini: Berikut penggunaan tanda baca dan kata-kata. Sabtu, 20 Mei 2024 Validasi: Arsyah Elowati, M.Pd NIM 1120010000	3. Bahasa ilmiah yang digunakan pada E-LKPD menggunakan bahasa yang sederhana. 4. Bahasa yang digunakan sesuai dengan konteks dan isi. 5. Menggunakan penyajian informasi yang jelas dan mudah dipahami. 6. Bahasa yang digunakan dalam E-LKPD sesuai dengan materi pembelajaran. 7. Bahasa yang digunakan pada E-LKPD sesuai dengan perkembangan intelektual anak SD. 8. Bahasa yang digunakan dalam E-LKPD dapat meningkatkan minat belajar. 9. Penggunaan bahasa yang baik dan benar dalam E-LKPD dapat meningkatkan kualitas belajar siswa. 10. Keseluruhan dengan E-LKPD dapat meningkatkan semangat belajar siswa. Komentar atau saran Sapultra secara keseluruhan mengenai E-LKPD ini: Dapat digunakan pada penelitian teta GRS. Sabtu, 20 Mei 2024 Validasi: Arsyah Elowati, M.Pd NIM 1120010000																																																														

Lampiran 16: Surat Permohonan Validator Ahli Materi

	UNIVERSITAS PAKUAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN <i>Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian</i>
Nomor : 622/WADEK I/FKIP/V/2024 Perihal : Permohonan Validator Data	15 Mei 2024
Yth. Ibu Mira Mirawati, M.Pd. Dosen FKIP Universitas Pakuan Bogor	
Dengan hormat, Selubungan dengan permohonan mahasiswa dengan identitas sebagai berikut: Nama : Nur Iklimah Azalia NPM : 037120075 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar kami mohon kesediaan Ibu untuk menjadi validator data yang diperlukan oleh mahasiswa tersebut dalam penyusunan skripsi. Demikian permohonan ini kami sampaikan. Atas perhatian dan bantuan Ibu, kami ucapkan terima kasih.	
Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kemahasiswaan,  Dr. Sandi Budiana, M.Pd. NIK 1-1006025469	
Jalan Pakuan Kotak Pos 452, Bogor 16143, Telepon (0251) 8375608 http://www.fkip.unpak.ac.id email : fkip@unpak.ac.id	

Lampiran 17: Surat Keterangan Validasi Ahli Materi

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Validator : Mira Mirawati, M.Pd
 Jabatan : Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Instansi : Universitas Pakuan

Telah menerima instrument hasil validasi angket penelitian yang berjudul "Pengembangan E-LKPD menggunakan Aplikasi Wizer.Me Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Norma dan Adat Istiadat Daerahku" yang di susun oleh :

Nama : Nur Iddimah Azahra
 NPM : 037120075
 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, 27 Mei 2024

Mengetahui,

Pembimbing Utama,

Pembimbing Pendamping dan Validator,



Fitri Siti Sundari, M.Pd
 NIK 1.1012030604



Mira Mirawati, M.Pd.
 NIK 1.0212011589

Lampiran 19: Surat Permohonan Validator Ahli Materi

	UNIVERSITAS PAKUAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN <i>Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian</i>		
<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 60%;"> Nomor : 622/WADEK/DFKIP/V/2024 Perihal : Permohonan Validator Data </td> <td style="width: 40%; text-align: right;"> 15 Mei 2024 </td> </tr> </table>		Nomor : 622/WADEK/DFKIP/V/2024 Perihal : Permohonan Validator Data	15 Mei 2024
Nomor : 622/WADEK/DFKIP/V/2024 Perihal : Permohonan Validator Data	15 Mei 2024		
Yth. Kepala SDN Cipaku Peranda di Bogor Dengan hormat, Dalam rangka Penyusunan Skripsi, dengan ini kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin kepada mahasiswa: Nama : Nur Iklimah Azahra NPM : 037120075 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 : Dede Nina, S.Pd. Demikian permohonan ini kami sampaikan. Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih. Wakil Dekan ABidang Akademik dan Kemahasiswaan,  Dr. Sudi Budjana, M.Pd. NIK. 1.1006 025 469			
Jalan Pakuan Kotak Pos 452, Bogor 16143, Telepon (0251) 8375668 http://www.fkip.unpak.ac.id email: fkip@unpak.co.id			

Lampiran 20: Surat Keterangan Validasi Ahli Materi

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Validator : Dede Nina, S.Pd.
 Jabatan : Guru Kelas IV-C
 Instansi : SDN Cipaku Perumda

Telah menerima instrument hasil validasi angket penelitian yang berjudul "Pengembangan E-LKPD menggunakan Aplikasi Wizer.Me Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Norma dan Adat Istiadat Daerahku" yang di susun oleh :

Nama : Nur Iklimah Azahra
 NPM : 037120075
 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, 20 Mei 2024

Mengetahui,

Pembimbing Utama,

Pembimbing Pendamping,

Validator,



Fitri Siti Sundari, M.Pd
 NIK 1.1012030604



Mira Mirawati, M.Pd
 NIK 1.0212011589



Dede Nina, S.Pd
 NIP 1.981070720242101

Lampiran 21: Validasi Ahli Materi Guru Kelas

Hasil Validasi Produk Ahli Materi Ke-1	Hasil Validasi Produk Ahli Materi Ke-2																																																																																																																						
LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN OLEH AHLI MATERI Nama Validator : <u>Dede Nura, S.Pd.</u> NIP : <u>198107072004203010</u> Hari/Tanggal : <u>Jumat, 17 Mei 2024</u> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 20%;">Jenis Penelitian</td> <td>Pengembangan E-LKPD menggunakan Aplikasi Wondershare PDFelement</td> </tr> <tr> <td>Simbol Program</td> <td>Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Cipta Peradaban</td> </tr> <tr> <td>Nama Penulis</td> <td>Rizki Nur Hafidza (20230015)</td> </tr> <tr> <td>Pembimbing Utama</td> <td>Fitri Salsabila, M.Pd</td> </tr> <tr> <td>Pembimbing Pendamping</td> <td>Nisa Mawati, M.Pd</td> </tr> </table> A. PETUNJUK : 1. Instruksi Supak/ibu berkenaan memberikan penilaian dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor yang disediakan. 2. Point yang disediakan terdiri dari skala penilaian angka 1 sampai 5 dengan makna: 1 (sangat kurang), 2 (kurang), 3 (cukup), 4 (baik), dan 5 (sangat baik). 3. Jika Supak/ibu merasa perlu memberikan catatan khusus demi perbaikan E-LKPD menggunakan aplikasi wondershare, mohon untuk dituliskan pada bagian komentar. B. PENILAIAN <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th rowspan="2">No</th> <th rowspan="2">Aspek Penilaian</th> <th rowspan="2">Pertanyaan</th> <th colspan="5">Skor</th> </tr> <tr> <th>1</th> <th>2</th> <th>3</th> <th>4</th> <th>5</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>Ketersuaian materi dengan CP dan TP</td> <td>Materi yang disajikan sesuai dengan capaian pembelajaran</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>✓</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>Ketersuaian materi dengan CP dan TP</td> <td>Pengembangan E-LKPD mampu mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>✓</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>Ketersuaian materi dengan CP dan TP</td> <td>Konsep materi yang disajikan mudah dipahami oleh peserta didik</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>✓</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>Ketersuaian materi dengan CP dan TP</td> <td>Konsep materi memenuhi kaidah kebiduran</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>✓</td> </tr> </tbody> </table> Komentar atau saran Supak/ibu secara keseluruhan mengenai E-LKPD ini: 1. Materi lebih aplikatif & format dan lebih menarik. 2. Bisa dibuat lebih menarik dengan gambar. Ass. Nura <i>(Signature)</i> Dede Nura, S.Pd NIP. 198107072004203010	Jenis Penelitian	Pengembangan E-LKPD menggunakan Aplikasi Wondershare PDFelement	Simbol Program	Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Cipta Peradaban	Nama Penulis	Rizki Nur Hafidza (20230015)	Pembimbing Utama	Fitri Salsabila, M.Pd	Pembimbing Pendamping	Nisa Mawati, M.Pd	No	Aspek Penilaian	Pertanyaan	Skor					1	2	3	4	5	1	Ketersuaian materi dengan CP dan TP	Materi yang disajikan sesuai dengan capaian pembelajaran						✓	2	Ketersuaian materi dengan CP dan TP	Pengembangan E-LKPD mampu mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran						✓	3	Ketersuaian materi dengan CP dan TP	Konsep materi yang disajikan mudah dipahami oleh peserta didik						✓	4	Ketersuaian materi dengan CP dan TP	Konsep materi memenuhi kaidah kebiduran						✓	LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN OLEH AHLI MATERI Nama Validator : <u>Dede Nura, S.Pd.</u> NIP : <u>198107072004203010</u> Hari/Tanggal : <u>Senin, 20 Mei 2024</u> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 20%;">Jenis Penelitian</td> <td>Pengembangan E-LKPD menggunakan Aplikasi Wondershare PDFelement</td> </tr> <tr> <td>Simbol Program</td> <td>Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Cipta Peradaban</td> </tr> <tr> <td>Nama Penulis</td> <td>Rizki Nur Hafidza (20230015)</td> </tr> <tr> <td>Pembimbing Utama</td> <td>Fitri Salsabila, M.Pd</td> </tr> <tr> <td>Pembimbing Pendamping</td> <td>Nisa Mawati, M.Pd</td> </tr> </table> A. PETUNJUK : 1. Instruksi Supak/ibu berkenaan memberikan penilaian dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor yang disediakan. 2. Point yang disediakan terdiri dari skala penilaian angka 1 sampai 5 dengan makna: 1 (sangat kurang), 2 (kurang), 3 (cukup), 4 (baik), dan 5 (sangat baik). 3. Jika Supak/ibu merasa perlu memberikan catatan khusus demi perbaikan E-LKPD menggunakan aplikasi wondershare, mohon untuk dituliskan pada bagian komentar. B. PENILAIAN <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th rowspan="2">No</th> <th rowspan="2">Aspek Penilaian</th> <th rowspan="2">Pertanyaan</th> <th colspan="5">Skor</th> </tr> <tr> <th>1</th> <th>2</th> <th>3</th> <th>4</th> <th>5</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>Ketersuaian materi dengan CP dan TP</td> <td>Materi yang disajikan sesuai dengan capaian pembelajaran</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>✓</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>Ketersuaian materi dengan CP dan TP</td> <td>Pengembangan E-LKPD mampu mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>✓</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>Ketersuaian materi dengan CP dan TP</td> <td>Konsep materi yang disajikan mudah dipahami oleh peserta didik</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>✓</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>Ketersuaian materi dengan CP dan TP</td> <td>Konsep materi memenuhi kaidah kebiduran</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>✓</td> </tr> </tbody> </table> Komentar atau saran Supak/ibu secara keseluruhan mengenai E-LKPD ini: 1. Materi lebih aplikatif & format dan lebih menarik. 2. Bisa dibuat lebih menarik dengan gambar. Ass. Nura <i>(Signature)</i> Dede Nura, S.Pd NIP. 198107072004203010	Jenis Penelitian	Pengembangan E-LKPD menggunakan Aplikasi Wondershare PDFelement	Simbol Program	Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Cipta Peradaban	Nama Penulis	Rizki Nur Hafidza (20230015)	Pembimbing Utama	Fitri Salsabila, M.Pd	Pembimbing Pendamping	Nisa Mawati, M.Pd	No	Aspek Penilaian	Pertanyaan	Skor					1	2	3	4	5	1	Ketersuaian materi dengan CP dan TP	Materi yang disajikan sesuai dengan capaian pembelajaran						✓	2	Ketersuaian materi dengan CP dan TP	Pengembangan E-LKPD mampu mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran						✓	3	Ketersuaian materi dengan CP dan TP	Konsep materi yang disajikan mudah dipahami oleh peserta didik						✓	4	Ketersuaian materi dengan CP dan TP	Konsep materi memenuhi kaidah kebiduran						✓
Jenis Penelitian	Pengembangan E-LKPD menggunakan Aplikasi Wondershare PDFelement																																																																																																																						
Simbol Program	Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Cipta Peradaban																																																																																																																						
Nama Penulis	Rizki Nur Hafidza (20230015)																																																																																																																						
Pembimbing Utama	Fitri Salsabila, M.Pd																																																																																																																						
Pembimbing Pendamping	Nisa Mawati, M.Pd																																																																																																																						
No	Aspek Penilaian	Pertanyaan	Skor																																																																																																																				
			1	2	3	4	5																																																																																																																
1	Ketersuaian materi dengan CP dan TP	Materi yang disajikan sesuai dengan capaian pembelajaran						✓																																																																																																															
2	Ketersuaian materi dengan CP dan TP	Pengembangan E-LKPD mampu mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran						✓																																																																																																															
3	Ketersuaian materi dengan CP dan TP	Konsep materi yang disajikan mudah dipahami oleh peserta didik						✓																																																																																																															
4	Ketersuaian materi dengan CP dan TP	Konsep materi memenuhi kaidah kebiduran						✓																																																																																																															
Jenis Penelitian	Pengembangan E-LKPD menggunakan Aplikasi Wondershare PDFelement																																																																																																																						
Simbol Program	Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Cipta Peradaban																																																																																																																						
Nama Penulis	Rizki Nur Hafidza (20230015)																																																																																																																						
Pembimbing Utama	Fitri Salsabila, M.Pd																																																																																																																						
Pembimbing Pendamping	Nisa Mawati, M.Pd																																																																																																																						
No	Aspek Penilaian	Pertanyaan	Skor																																																																																																																				
			1	2	3	4	5																																																																																																																
1	Ketersuaian materi dengan CP dan TP	Materi yang disajikan sesuai dengan capaian pembelajaran						✓																																																																																																															
2	Ketersuaian materi dengan CP dan TP	Pengembangan E-LKPD mampu mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran						✓																																																																																																															
3	Ketersuaian materi dengan CP dan TP	Konsep materi yang disajikan mudah dipahami oleh peserta didik						✓																																																																																																															
4	Ketersuaian materi dengan CP dan TP	Konsep materi memenuhi kaidah kebiduran						✓																																																																																																															

LIMBAH JABOT KEMAH PESERTA BONE

Identifikasi Responden:

Nama : Siti Nurul Huda
 Kelas : 5
 Hari/Tanggal : 12 Mei 2024 Sabtu
 Asal : Pengembangan D-LIFE menggunakan Aplikasi Microsoft Excel
 Mata Pelajaran : PAJ materi Monev dan Evaluasi Diri Sekolah

Petunjuk:

1. Isilah lembar data/informasi identitas yang sudah disediakan.
2. Jawablah dengan baik pada setiap pertanyaan sehingga tidak terjadi kesalahan. Berilah yang baik sehingga diperoleh hasil yang lebih baik.
3. Matrik Data/informasi ini akan digunakan untuk analisis data menggunakan kuantitatif dengan cara menggunakan kuantitatif dengan cara yang disediakan.
4. Petunjuk yang diberikan untuk setiap pertanyaan adalah 1 sampai 5, dengan kriteria: 1 (sangat buruk), 2 (buruk), 3 (biasa), 4 (baik), dan 5 (sangat baik).

No	Pertanyaan	Jawab				
		1	2	3	4	5
1	Seberapa banyak materi yang disajikan dalam pengembangan D-LIFE tersebut?				✓	
2	Seberapa banyak materi yang disajikan dalam pengembangan D-LIFE tersebut?					✓
3	Seberapa banyak materi yang disajikan dalam pengembangan D-LIFE tersebut?				✓	

4	Penggunaan gambar dan video membuat lebih menarik dalam belajar					✓
5	Penggunaan gambar dan video membuat lebih menarik dalam belajar					✓
6	Penggunaan gambar dan video membuat lebih menarik dalam belajar					✓
7	Penggunaan gambar dan video membuat lebih menarik dalam belajar					✓
8	Penggunaan gambar dan video membuat lebih menarik dalam belajar					✓
9	Penggunaan gambar dan video membuat lebih menarik dalam belajar					✓
10	Penggunaan gambar dan video membuat lebih menarik dalam belajar					✓

Komentar atau saran/kebaikan yang diberikan terkait pengembangan D-LIFE menggunakan aplikasi Microsoft Excel.

Sebaiknya bisa lebih banyak lagi materi yang disajikan dalam D-LIFE ini, agar lebih menarik dan lebih banyak lagi materi yang disajikan dalam D-LIFE ini.

LIMBAH JABOT KEMAH PESERTA BONE

Identifikasi Responden:

Nama : M. Nurul Huda
 Kelas : 5
 Hari/Tanggal : 12 Mei 2024 Sabtu
 Asal : Pengembangan D-LIFE menggunakan Aplikasi Microsoft Excel
 Mata Pelajaran : PAJ materi Monev dan Evaluasi Diri Sekolah

Petunjuk:

1. Isilah lembar data/informasi identitas yang sudah disediakan.
2. Jawablah dengan baik pada setiap pertanyaan sehingga tidak terjadi kesalahan. Berilah yang baik sehingga diperoleh hasil yang lebih baik.
3. Matrik Data/informasi ini akan digunakan untuk analisis data menggunakan kuantitatif dengan cara menggunakan kuantitatif dengan cara yang disediakan.
4. Petunjuk yang diberikan untuk setiap pertanyaan adalah 1 sampai 5, dengan kriteria: 1 (sangat buruk), 2 (buruk), 3 (biasa), 4 (baik), dan 5 (sangat baik).

No	Pertanyaan	Jawab				
		1	2	3	4	5
1	Seberapa banyak materi yang disajikan dalam pengembangan D-LIFE tersebut?				✓	
2	Seberapa banyak materi yang disajikan dalam pengembangan D-LIFE tersebut?					✓
3	Seberapa banyak materi yang disajikan dalam pengembangan D-LIFE tersebut?				✓	

4	Penggunaan gambar dan video membuat lebih menarik dalam belajar					✓
5	Penggunaan gambar dan video membuat lebih menarik dalam belajar					✓
6	Penggunaan gambar dan video membuat lebih menarik dalam belajar					✓
7	Penggunaan gambar dan video membuat lebih menarik dalam belajar					✓
8	Penggunaan gambar dan video membuat lebih menarik dalam belajar					✓
9	Penggunaan gambar dan video membuat lebih menarik dalam belajar					✓
10	Penggunaan gambar dan video membuat lebih menarik dalam belajar					✓

Komentar atau saran/kebaikan yang diberikan terkait pengembangan D-LIFE menggunakan aplikasi Microsoft Excel.

Sebaiknya bisa lebih banyak lagi materi yang disajikan dalam D-LIFE ini, agar lebih menarik dan lebih banyak lagi materi yang disajikan dalam D-LIFE ini.

LEMBAR ASASAT RESPON PESERTA BSM

Identifikasi Responden:

Nama : Yusuf Rivaldi Hidayat
 Kelas : 10C
 Hari/Tanggal : Selasa, 28-05-2024
 Judul : Pengembangan E-LKPD menggunakan Aplikasi Wondershare PDFElement

Pertanyaan

1. Apakah terdapat data dalam lembar yang sudah disediakan?
2. Apakah dengan cara yang terdapat perubahan dalam lembar yang sudah disediakan, jika ada yang ada dalam lembar yang sudah disediakan?
3. Apakah terdapat perubahan dalam lembar yang sudah disediakan?
4. Apakah terdapat perubahan dalam lembar yang sudah disediakan?

No	Pertanyaan	Jawab				
		1	2	3	4	5
1	Apakah terdapat data dalam lembar yang sudah disediakan?					✓
2	Apakah dengan cara yang terdapat perubahan dalam lembar yang sudah disediakan, jika ada yang ada dalam lembar yang sudah disediakan?				✓	
3	Apakah terdapat perubahan dalam lembar yang sudah disediakan?					✓
4	Apakah terdapat perubahan dalam lembar yang sudah disediakan?					✓

1	Apakah terdapat data dalam lembar yang sudah disediakan?					✓
2	Apakah dengan cara yang terdapat perubahan dalam lembar yang sudah disediakan, jika ada yang ada dalam lembar yang sudah disediakan?					✓
3	Apakah terdapat perubahan dalam lembar yang sudah disediakan?					✓
4	Apakah terdapat perubahan dalam lembar yang sudah disediakan?					✓
5	Apakah terdapat perubahan dalam lembar yang sudah disediakan?					✓
6	Apakah terdapat perubahan dalam lembar yang sudah disediakan?					✓

Kesimpulan dari hasil analisis data yang terdapat dalam lembar yang sudah disediakan, jika ada yang ada dalam lembar yang sudah disediakan?

Jawab: Ya, ada yang terdapat perubahan dalam lembar yang sudah disediakan, jika ada yang ada dalam lembar yang sudah disediakan?

LEMBAR ASASAT RESPON PESERTA BSM

Identifikasi Responden:

Nama : Yusuf Rivaldi Hidayat
 Kelas : 10C
 Hari/Tanggal : Selasa, 28-05-2024
 Judul : Pengembangan E-LKPD menggunakan Aplikasi Wondershare PDFElement

Pertanyaan

1. Apakah terdapat data dalam lembar yang sudah disediakan?
2. Apakah dengan cara yang terdapat perubahan dalam lembar yang sudah disediakan, jika ada yang ada dalam lembar yang sudah disediakan?
3. Apakah terdapat perubahan dalam lembar yang sudah disediakan?
4. Apakah terdapat perubahan dalam lembar yang sudah disediakan?

No	Pertanyaan	Jawab				
		1	2	3	4	5
1	Apakah terdapat data dalam lembar yang sudah disediakan?					✓
2	Apakah dengan cara yang terdapat perubahan dalam lembar yang sudah disediakan, jika ada yang ada dalam lembar yang sudah disediakan?				✓	
3	Apakah terdapat perubahan dalam lembar yang sudah disediakan?					✓
4	Apakah terdapat perubahan dalam lembar yang sudah disediakan?					✓

1	Apakah terdapat data dalam lembar yang sudah disediakan?					✓
2	Apakah dengan cara yang terdapat perubahan dalam lembar yang sudah disediakan, jika ada yang ada dalam lembar yang sudah disediakan?					✓
3	Apakah terdapat perubahan dalam lembar yang sudah disediakan?					✓
4	Apakah terdapat perubahan dalam lembar yang sudah disediakan?					✓
5	Apakah terdapat perubahan dalam lembar yang sudah disediakan?					✓
6	Apakah terdapat perubahan dalam lembar yang sudah disediakan?					✓

Kesimpulan dari hasil analisis data yang terdapat dalam lembar yang sudah disediakan, jika ada yang ada dalam lembar yang sudah disediakan?

Jawab: Ya, ada yang terdapat perubahan dalam lembar yang sudah disediakan, jika ada yang ada dalam lembar yang sudah disediakan?

LEMBAR ANKERT RESPON PESERTA ORANG

Identitas Responden :

Nama : Firdausy, Adh A.
 Kelas : XI
 Hari/Tanggal : Sabtu, 14 Mei 2021
 Judul : Pengaruh Strategi Z-LIFO terhadap Laporan Laba Rugi pada Perusahaan PAS sesuai Norma Akut Standar Internasional

Petunjuk :

- Isilah lembar anket sebelum identitas yang sudah diketahui.
- Berilah dengan baik pada setiap pertanyaan sebelum akan menjadi jawaban, dan ada yang ada akan dijawab dengan baik pada saat proses.
- Ketika berdiskusi lakukanlah diskusi dengan teman-teman yang ada di kelompok masing-masing (5) pada saat diskusi yang dilakukan.
- Pada yang dilakukan baik dan akan dilakukan pada 1 sampai 5 sebagai berikut : 1 (sangat kurang), 2 (kurang), 3 (biasa), 4 (baik), dan 5 (sangat baik).

No	Pertanyaan	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Seberapa sering Anda melakukan pengumpulan data dengan menggunakan Z-LIFO terhadap laporan laba rugi?					✓
2	Seberapa sering Anda melakukan diskusi dengan teman-teman yang ada di kelompok masing-masing (5) pada saat diskusi yang dilakukan?					✓
3	Seberapa sering Anda melakukan diskusi dengan teman-teman yang ada di kelompok masing-masing (5) pada saat diskusi yang dilakukan?					✓

4	Pengaruh strategi Z-LIFO terhadap laporan laba rugi pada perusahaan PAS sesuai Norma Akut Standar Internasional					✓
5	Pengaruh strategi Z-LIFO terhadap laporan laba rugi pada perusahaan PAS sesuai Norma Akut Standar Internasional					✓
6	Pengaruh strategi Z-LIFO terhadap laporan laba rugi pada perusahaan PAS sesuai Norma Akut Standar Internasional					✓
7	Pengaruh strategi Z-LIFO terhadap laporan laba rugi pada perusahaan PAS sesuai Norma Akut Standar Internasional					✓
8	Pengaruh strategi Z-LIFO terhadap laporan laba rugi pada perusahaan PAS sesuai Norma Akut Standar Internasional					✓
9	Pengaruh strategi Z-LIFO terhadap laporan laba rugi pada perusahaan PAS sesuai Norma Akut Standar Internasional					✓
10	Pengaruh strategi Z-LIFO terhadap laporan laba rugi pada perusahaan PAS sesuai Norma Akut Standar Internasional					✓

Keterangan atas lembar anket ini akan digunakan sebagai pedoman dalam pengumpulan data Z-LIFO terhadap laporan laba rugi.

Terima kasih atas kerjasamanya.

Penyusun, Firdausy, Adh A.

LEMBAR ANKERT RESPON PESERTA ORANG

Identitas Responden :

Nama : Firdausy, Adh A.
 Kelas : XI
 Hari/Tanggal : Sabtu, 14 Mei 2021
 Judul : Pengaruh Strategi Z-LIFO terhadap Laporan Laba Rugi pada Perusahaan PAS sesuai Norma Akut Standar Internasional

Petunjuk :

- Isilah lembar anket sebelum identitas yang sudah diketahui.
- Berilah dengan baik pada setiap pertanyaan sebelum akan menjadi jawaban, dan ada yang ada akan dijawab dengan baik pada saat proses.
- Ketika berdiskusi lakukanlah diskusi dengan teman-teman yang ada di kelompok masing-masing (5) pada saat diskusi yang dilakukan.
- Pada yang dilakukan baik dan akan dilakukan pada 1 sampai 5 sebagai berikut : 1 (sangat kurang), 2 (kurang), 3 (biasa), 4 (baik), dan 5 (sangat baik).

No	Pertanyaan	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Seberapa sering Anda melakukan pengumpulan data dengan menggunakan Z-LIFO terhadap laporan laba rugi?					✓
2	Seberapa sering Anda melakukan diskusi dengan teman-teman yang ada di kelompok masing-masing (5) pada saat diskusi yang dilakukan?					✓
3	Seberapa sering Anda melakukan diskusi dengan teman-teman yang ada di kelompok masing-masing (5) pada saat diskusi yang dilakukan?					✓

4	Pengaruh strategi Z-LIFO terhadap laporan laba rugi pada perusahaan PAS sesuai Norma Akut Standar Internasional					✓
5	Pengaruh strategi Z-LIFO terhadap laporan laba rugi pada perusahaan PAS sesuai Norma Akut Standar Internasional					✓
6	Pengaruh strategi Z-LIFO terhadap laporan laba rugi pada perusahaan PAS sesuai Norma Akut Standar Internasional					✓
7	Pengaruh strategi Z-LIFO terhadap laporan laba rugi pada perusahaan PAS sesuai Norma Akut Standar Internasional					✓
8	Pengaruh strategi Z-LIFO terhadap laporan laba rugi pada perusahaan PAS sesuai Norma Akut Standar Internasional					✓
9	Pengaruh strategi Z-LIFO terhadap laporan laba rugi pada perusahaan PAS sesuai Norma Akut Standar Internasional					✓
10	Pengaruh strategi Z-LIFO terhadap laporan laba rugi pada perusahaan PAS sesuai Norma Akut Standar Internasional					✓

Keterangan atas lembar anket ini akan digunakan sebagai pedoman dalam pengumpulan data Z-LIFO terhadap laporan laba rugi.

Terima kasih atas kerjasamanya.

Penyusun, Firdausy, Adh A.

LEMBAR ANKET RESPON PESERTA DGBR

Identifikasi Responden:

Nama : Liya Nur HafidhaKelas : 11.1Hari/Tanggal : 11/04/2020Judul : Pengembangan E-Learning menggunakan Aplikasi Wondershare PDFelement (PPT) untuk Materi Falsafah Pendidikan

Petunjuk:

1. Isilah lembar anket ini dengan jujur dan tidak ada kebohongan.
2. Jawablah dengan baik pada setiap pertanyaan di bawah ini sesuai dengan pengetahuan dan pengalaman Anda.
3. Marka X pada setiap jawaban yang benar.
4. Pilihlah jawaban yang benar dari setiap pertanyaan yang ada.

No	Pertanyaan	Jawab				
		1	2	3	4	5
1	Apakah Anda pernah menggunakan aplikasi Wondershare PDFelement?					✓
2	Apakah Anda pernah menggunakan aplikasi Wondershare PDFelement untuk membuat materi pembelajaran?					✓
3	Apakah Anda pernah menggunakan aplikasi Wondershare PDFelement untuk membuat materi pembelajaran?					✓

1	Penggunaan aplikasi Wondershare PDFelement untuk membuat materi pembelajaran.					✓
2	Penggunaan aplikasi Wondershare PDFelement untuk membuat materi pembelajaran.					✓
3	Penggunaan aplikasi Wondershare PDFelement untuk membuat materi pembelajaran.					✓
4	Penggunaan aplikasi Wondershare PDFelement untuk membuat materi pembelajaran.					✓
5	Penggunaan aplikasi Wondershare PDFelement untuk membuat materi pembelajaran.					✓

Keterangan: 1 = Sangat Buruk, 2 = Buruk, 3 = Cukup Buruk, 4 = Cukup Baik, 5 = Sangat Baik

E-Learning menggunakan aplikasi Wondershare PDFelement

Liya Nur Hafidha 11.1/04/2020

LEMBAR ANKET RESPON PESERTA DGBR

Identifikasi Responden:

Nama : Liya Nur HafidhaKelas : 11.1Hari/Tanggal : 11/04/2020Judul : Pengembangan E-Learning menggunakan Aplikasi Wondershare PDFelement (PPT) untuk Materi Falsafah Pendidikan

Petunjuk:

1. Isilah lembar anket ini dengan jujur dan tidak ada kebohongan.
2. Jawablah dengan baik pada setiap pertanyaan di bawah ini sesuai dengan pengetahuan dan pengalaman Anda.
3. Marka X pada setiap jawaban yang benar.
4. Pilihlah jawaban yang benar dari setiap pertanyaan yang ada.

No	Pertanyaan	Jawab				
		1	2	3	4	5
1	Apakah Anda pernah menggunakan aplikasi Wondershare PDFelement?					✓
2	Apakah Anda pernah menggunakan aplikasi Wondershare PDFelement untuk membuat materi pembelajaran?					✓
3	Apakah Anda pernah menggunakan aplikasi Wondershare PDFelement untuk membuat materi pembelajaran?					✓

1	Penggunaan aplikasi Wondershare PDFelement untuk membuat materi pembelajaran.					✓
2	Penggunaan aplikasi Wondershare PDFelement untuk membuat materi pembelajaran.					✓
3	Penggunaan aplikasi Wondershare PDFelement untuk membuat materi pembelajaran.					✓
4	Penggunaan aplikasi Wondershare PDFelement untuk membuat materi pembelajaran.					✓
5	Penggunaan aplikasi Wondershare PDFelement untuk membuat materi pembelajaran.					✓

Keterangan: 1 = Sangat Buruk, 2 = Buruk, 3 = Cukup Buruk, 4 = Cukup Baik, 5 = Sangat Baik

E-Learning menggunakan aplikasi Wondershare PDFelement

Liya Nur Hafidha 11.1/04/2020

LEMBAR KUESIONER PESERTA B008

Melihat Responden:

Nama: Rizka RizkiKelas: IIHari/Tanggal: 25/02/2020Jude: Pengembangan E-Learning menggunakan Aplikasi Wondershare PDFElement

Petunjuk:

- Isilah lembar kuesioner identitas yang sudah disediakan.
- Berikan dengan teliti pada setiap pertanyaan mengenai materi penelitian, jika ada yang sudah diketahui jawaban yang benar atau salah.
- Jika ada pertanyaan yang berkaitan dengan materi penelitian, berikan jawaban yang benar atau salah.
- Pada yang disediakan terdiri dari lima pertanyaan, anggotanya 1 sampai 5 dengan kriteria: 1 (sangat kurang), 2 (kurang), 3 (biasa), 4 (baik), dan 5 (sangat baik).

No	Pertanyaan	Jawab				
		1	2	3	4	5
1	Berikan tanggapan tentang kuesioner yang sudah disediakan dengan menggunakan E-Learning berbasis aplikasi Wondershare PDFElement.					✓
2	Pengertian kuesioner yang diberikan pada E-Learning menggunakan aplikasi Wondershare PDFElement.					✓
3	Isi kuesioner yang diberikan pada E-Learning menggunakan aplikasi Wondershare PDFElement.					✓

4	Pengertian kuesioner dan data kuesioner yang diberikan pada kuesioner.					✓
5	Pengertian kuesioner dan data kuesioner yang diberikan pada kuesioner.					✓
6	Pengertian kuesioner dan data kuesioner yang diberikan pada kuesioner.					✓
7	Pengertian kuesioner dan data kuesioner yang diberikan pada kuesioner.					✓
8	Pengertian kuesioner dan data kuesioner yang diberikan pada kuesioner.					✓
9	Pengertian kuesioner dan data kuesioner yang diberikan pada kuesioner.					✓
10	Pengertian kuesioner dan data kuesioner yang diberikan pada kuesioner.					✓

Kuesioner dan data kuesioner yang diberikan pada kuesioner E-Learning menggunakan aplikasi Wondershare PDFElement.

Isi kuesioner dan data kuesioner yang diberikan pada kuesioner E-Learning menggunakan aplikasi Wondershare PDFElement.

Isi kuesioner dan data kuesioner yang diberikan pada kuesioner E-Learning menggunakan aplikasi Wondershare PDFElement.

LEMBAR KUESIONER PESERTA B008

Melihat Responden:

Nama: Rizka RizkiKelas: IIHari/Tanggal: 25/02/2020Jude: Pengembangan E-Learning menggunakan Aplikasi Wondershare PDFElement

Petunjuk:

- Isilah lembar kuesioner identitas yang sudah disediakan.
- Berikan dengan teliti pada setiap pertanyaan mengenai materi penelitian, jika ada yang sudah diketahui jawaban yang benar atau salah.
- Jika ada pertanyaan yang berkaitan dengan materi penelitian, berikan jawaban yang benar atau salah.
- Pada yang disediakan terdiri dari lima pertanyaan, anggotanya 1 sampai 5 dengan kriteria: 1 (sangat kurang), 2 (kurang), 3 (biasa), 4 (baik), dan 5 (sangat baik).

No	Pertanyaan	Jawab				
		1	2	3	4	5
1	Berikan tanggapan tentang kuesioner yang sudah disediakan dengan menggunakan E-Learning berbasis aplikasi Wondershare PDFElement.					✓
2	Pengertian kuesioner yang diberikan pada E-Learning menggunakan aplikasi Wondershare PDFElement.					✓
3	Isi kuesioner yang diberikan pada E-Learning menggunakan aplikasi Wondershare PDFElement.					✓

4	Pengertian kuesioner dan data kuesioner yang diberikan pada kuesioner.					✓
5	Pengertian kuesioner dan data kuesioner yang diberikan pada kuesioner.					✓
6	Pengertian kuesioner dan data kuesioner yang diberikan pada kuesioner.					✓
7	Pengertian kuesioner dan data kuesioner yang diberikan pada kuesioner.					✓
8	Pengertian kuesioner dan data kuesioner yang diberikan pada kuesioner.					✓
9	Pengertian kuesioner dan data kuesioner yang diberikan pada kuesioner.					✓
10	Pengertian kuesioner dan data kuesioner yang diberikan pada kuesioner.					✓

Kuesioner dan data kuesioner yang diberikan pada kuesioner E-Learning menggunakan aplikasi Wondershare PDFElement.

Isi kuesioner dan data kuesioner yang diberikan pada kuesioner E-Learning menggunakan aplikasi Wondershare PDFElement.

Isi kuesioner dan data kuesioner yang diberikan pada kuesioner E-Learning menggunakan aplikasi Wondershare PDFElement.

LEMBAR ANKET RESPON PESERTA DIDIK

Kelas/Mapel:

Kelas: 5^A IPS

Kode:

Hari/Tanggal: Selasa, 22 April 2024

Jenis: Pengamatan ELAPD menggunakan aplikasi PPAK dan PPAK

Mata Pelajaran IPS dan Bahasa Indonesia dan Seni Budaya

Petunjuk:

- Isilah lembar anket ini dengan jujur dan tidak ada kecurangan.
- Isilah dengan jujur dan tidak ada kecurangan sebelum dan sesudah pengamatan, dan isilah yang ada dalam lembar anket ini.
- Isilah dengan jujur dan tidak ada kecurangan sebelum dan sesudah pengamatan.
- Isilah dengan jujur dan tidak ada kecurangan sebelum dan sesudah pengamatan.
- Isilah dengan jujur dan tidak ada kecurangan sebelum dan sesudah pengamatan.

No	Pertanyaan	Jawab				
		1	2	3	4	5
1	Sebelum pengamatan, apakah anda sudah membaca materi yang akan dipelajari?					✓
2	Apakah anda sudah membaca materi yang akan dipelajari?					✓
3	Apakah anda sudah membaca materi yang akan dipelajari?					✓

1	Pengamatan gambar dan video sebelum dan sesudah pengamatan					✓
2	Pengamatan gambar dan video sebelum dan sesudah pengamatan					✓
3	Pengamatan gambar dan video sebelum dan sesudah pengamatan					✓
4	Pengamatan gambar dan video sebelum dan sesudah pengamatan					✓
5	Pengamatan gambar dan video sebelum dan sesudah pengamatan					✓
6	Pengamatan gambar dan video sebelum dan sesudah pengamatan					✓
7	Pengamatan gambar dan video sebelum dan sesudah pengamatan					✓
8	Pengamatan gambar dan video sebelum dan sesudah pengamatan					✓
9	Pengamatan gambar dan video sebelum dan sesudah pengamatan					✓
10	Pengamatan gambar dan video sebelum dan sesudah pengamatan					✓

Komentar dan saran dari peserta didik tentang hasil pengamatan:

ELAPD menggunakan aplikasi PPAK dan PPAK

Selasa, 22 April 2024

LEMBAR ANKET RESPON PESERTA DIDIK

Kelas/Mapel:

Kelas: 5^A IPS

Kode:

Hari/Tanggal: Selasa, 22 April 2024

Jenis: Pengamatan ELAPD menggunakan aplikasi PPAK dan PPAK

Mata Pelajaran IPS dan Bahasa Indonesia dan Seni Budaya

Petunjuk:

- Isilah lembar anket ini dengan jujur dan tidak ada kecurangan.
- Isilah dengan jujur dan tidak ada kecurangan sebelum dan sesudah pengamatan, dan isilah yang ada dalam lembar anket ini.
- Isilah dengan jujur dan tidak ada kecurangan sebelum dan sesudah pengamatan.
- Isilah dengan jujur dan tidak ada kecurangan sebelum dan sesudah pengamatan.
- Isilah dengan jujur dan tidak ada kecurangan sebelum dan sesudah pengamatan.

No	Pertanyaan	Jawab				
		1	2	3	4	5
1	Sebelum pengamatan, apakah anda sudah membaca materi yang akan dipelajari?					✓
2	Apakah anda sudah membaca materi yang akan dipelajari?					✓
3	Apakah anda sudah membaca materi yang akan dipelajari?					✓

1	Pengamatan gambar dan video sebelum dan sesudah pengamatan					✓
2	Pengamatan gambar dan video sebelum dan sesudah pengamatan					✓
3	Pengamatan gambar dan video sebelum dan sesudah pengamatan					✓
4	Pengamatan gambar dan video sebelum dan sesudah pengamatan					✓
5	Pengamatan gambar dan video sebelum dan sesudah pengamatan					✓
6	Pengamatan gambar dan video sebelum dan sesudah pengamatan					✓
7	Pengamatan gambar dan video sebelum dan sesudah pengamatan					✓
8	Pengamatan gambar dan video sebelum dan sesudah pengamatan					✓
9	Pengamatan gambar dan video sebelum dan sesudah pengamatan					✓
10	Pengamatan gambar dan video sebelum dan sesudah pengamatan					✓

Komentar dan saran dari peserta didik tentang hasil pengamatan:

ELAPD menggunakan aplikasi PPAK dan PPAK

Selasa, 22 April 2024

LEMBAR ANGGREK RESPON PESERTA DIDIK

Identitas Responden:

Nama: Rusli Liliang
 Kelas: 8-C
 Hari/Tanggal: Senin, 31 Mei 2024
 Asal: Pengembangan E-LKPD menggunakan Aplikasi Wondershare PDFelement

Petunjuk:

- Isilah tabel berikut sesuai identitas yang sudah diketahui.
- Berilah tanda centang pada setiap pernyataan sesuai dengan kondisi jawaban, jika ada yang tidak dapat dijawab maka pilihlah jawaban yang lain.
- Setelah selesai mengisi, berikan penilaian dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor yang diketahui.
- Pada yang diketahui nilai dan tidak diketahui angka 1 sampai 5 dengan standar: 1 (sangat buruk), 2 (buruk), 3 (biasa), 4 (baik), dan 5 (sangat baik).

No	Pernyataan	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Berikut ini adalah materi yang disajikan dengan menggunakan E-LKPD berbasis aplikasi Wondershare PDFelement.					✓
2	Penggunaan aplikasi yang digunakan pada E-LKPD menggunakan aplikasi Wondershare PDFelement.				✓	
3	Isi materi dalam E-LKPD dapat disajikan dengan menarik.				✓	

4	Penggunaan gambar dan video membuat materi lebih menarik dan mudah dipahami.					✓
5	Penggunaan gambar dan video membuat materi lebih menarik dan mudah dipahami.					✓
6	Penggunaan gambar dan video membuat materi lebih menarik dan mudah dipahami.					✓
7	Video yang disajikan pada E-LKPD membuat materi lebih menarik dan mudah dipahami.					✓
8	Penggunaan E-LKPD membuat materi lebih menarik dan mudah dipahami.					✓
9	E-LKPD berbasis aplikasi Wondershare PDFelement dapat digunakan untuk pembelajaran.					✓
10	E-LKPD berbasis aplikasi Wondershare PDFelement dapat digunakan untuk pembelajaran.					✓

Komentar atau saran lainnya yang berkaitan dengan penggunaan E-LKPD menggunakan aplikasi Wondershare PDFelement:

LEMBAR ANGGREK RESPON PESERTA DIDIK

Identitas Responden:

Nama: Rafael Rofiqul Huda
 Kelas: 8-C
 Hari/Tanggal: Senin, 31 Mei 2024
 Asal: Pengembangan E-LKPD menggunakan Aplikasi Wondershare PDFelement

Petunjuk:

- Isilah tabel berikut sesuai identitas yang sudah diketahui.
- Berilah tanda centang pada setiap pernyataan sesuai dengan kondisi jawaban, jika ada yang tidak dapat dijawab maka pilihlah jawaban yang lain.
- Setelah selesai mengisi, berikan penilaian dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor yang diketahui.
- Pada yang diketahui nilai dan tidak diketahui angka 1 sampai 5 dengan standar: 1 (sangat buruk), 2 (buruk), 3 (biasa), 4 (baik), dan 5 (sangat baik).

No	Pernyataan	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Berikut ini adalah materi yang disajikan dengan menggunakan E-LKPD berbasis aplikasi Wondershare PDFelement.					✓
2	Penggunaan aplikasi yang digunakan pada E-LKPD menggunakan aplikasi Wondershare PDFelement.				✓	
3	Isi materi dalam E-LKPD dapat disajikan dengan menarik.				✓	

4	Penggunaan gambar dan video membuat materi lebih menarik dan mudah dipahami.					✓
5	Penggunaan gambar dan video membuat materi lebih menarik dan mudah dipahami.					✓
6	Penggunaan gambar dan video membuat materi lebih menarik dan mudah dipahami.					✓
7	Video yang disajikan pada E-LKPD membuat materi lebih menarik dan mudah dipahami.					✓
8	Penggunaan E-LKPD membuat materi lebih menarik dan mudah dipahami.					✓
9	E-LKPD berbasis aplikasi Wondershare PDFelement dapat digunakan untuk pembelajaran.					✓
10	E-LKPD berbasis aplikasi Wondershare PDFelement dapat digunakan untuk pembelajaran.					✓

Komentar atau saran lainnya yang berkaitan dengan penggunaan E-LKPD menggunakan aplikasi Wondershare PDFelement:

LEMBAR ANKET RESPON PESERTA DISE

Identitas Responden :

Nama : Syarif (Bak)

Kelas : IV

Tahun/Tanggal : 2019/2020

Jenis : Pengamatan ELNPD menggunakan Aplikasi Wani dan Peta
Mata Pelajaran IPS/Geografi/Ilmu Sosial/Ilmu Sejarah/Geografi

Petunjuk :

1. Isilah lembar ini dengan jawaban yang sudah disediakan.
2. Berilah tanda silang (x) pada pernyataan yang benar menurut jawaban. (No. 1-5 yang ada di bagian atas dan bagian bawah yang telah disediakan).
3. Isilah bagian lain yang berkaitan dengan jawaban yang benar pada bagian (x) pada bagian yang disediakan.
4. Poin yang diberikan akan ada pada bagian (x) 1 sampai 5 (tergantung poin : 1 (sangat tinggi), 2 (tinggi), 3 (biasa), 4 (biasa), dan 5 (sangat tinggi)).

No	Pernyataan	Jawab				
		1	2	3	4	5
1	Siswa dapat memahami konsep dengan menggunakan ELNPD berbasis aplikasi Wani dan Peta					✓
2	Penerapan konsep yang diberikan pada ELNPD menggunakan aplikasi Wani dan Peta					✓
3	Isi materi dalam ELNPD dapat dipahami dengan baik					✓

4	Penggunaan gambar dan video membuat siswa tertarik dalam belajar					✓
5	Penggunaan gambar dan video menggunakan aplikasi Wani dan Peta					✓
6	Penerapan konsep yang diberikan menggunakan aplikasi Wani dan Peta					✓
7	Isi materi dalam ELNPD dapat dipahami dengan baik					✓
8	Penggunaan ELNPD berbasis aplikasi Wani dan Peta					✓
9	ELNPD berbasis aplikasi Wani dan Peta dapat dipahami dengan baik					✓
10	ELNPD berbasis aplikasi Wani dan Peta dapat dipahami dengan baik					✓

Komentar dan saran tentang materi pembelajaran berbasis pengamatan ELNPD menggunakan aplikasi Wani dan Peta :

Mari kita lihat lagi

LEMBAR ANKET RESPON PESERTA DISE

Identitas Responden :

Nama : Syarif (Bak)

Kelas : IV

Tahun/Tanggal : 2019/2020

Jenis : Pengamatan ELNPD menggunakan Aplikasi Wani dan Peta
Mata Pelajaran IPS/Geografi/Ilmu Sosial/Ilmu Sejarah/Geografi

Petunjuk :

1. Isilah lembar ini dengan jawaban yang sudah disediakan.
2. Berilah tanda silang (x) pada setiap pernyataan yang benar menurut jawaban. (No. 1-5 yang ada di bagian atas dan bagian bawah yang telah disediakan).
3. Isilah bagian lain yang berkaitan dengan jawaban yang benar pada bagian (x) pada bagian yang disediakan.
4. Poin yang diberikan akan ada pada bagian (x) 1 sampai 5 (tergantung poin : 1 (sangat tinggi), 2 (tinggi), 3 (biasa), 4 (biasa), dan 5 (sangat tinggi)).

No	Pernyataan	Jawab				
		1	2	3	4	5
1	Siswa dapat memahami konsep dengan menggunakan ELNPD berbasis aplikasi Wani dan Peta				✓	
2	Penerapan konsep yang diberikan pada ELNPD menggunakan aplikasi Wani dan Peta					✓
3	Isi materi dalam ELNPD dapat dipahami dengan baik				✓	

4	Penggunaan gambar dan video membuat siswa tertarik dalam belajar					✓
5	Penggunaan gambar dan video menggunakan aplikasi Wani dan Peta					✓
6	Penerapan konsep yang diberikan menggunakan aplikasi Wani dan Peta					✓
7	Isi materi dalam ELNPD dapat dipahami dengan baik					✓
8	Penggunaan ELNPD berbasis aplikasi Wani dan Peta					✓
9	ELNPD berbasis aplikasi Wani dan Peta dapat dipahami dengan baik					✓
10	ELNPD berbasis aplikasi Wani dan Peta dapat dipahami dengan baik					✓

Komentar dan saran tentang materi pembelajaran berbasis pengamatan ELNPD menggunakan aplikasi Wani dan Peta :

Lampiran 23: Dokumentasi

Kegiatan Pra Penelitian ke SDN Cipaku Perumda:



Kegiatan Wawancara dengan Guru



Kegiatan Wawancara dengan Peserta Didik



Foto bersama setelah melakukan observasi kelas IV-C

Kegiatan Penelitian:



Peserta didik mengerjakan produk E-LKPD



Foto bersama peserta didik setelah melakukan penelitian



Foto bersama guru kelas IV-C

Lampiran 24: Daftar Riwayat Hidup

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nur Iklimah Azahra. Lahir di Bogor 29 Oktober 2002, lahir dari keluarga islam, anak tunggal dari Bapak Nanang Yuliadi dan Ibu Hj. Siti Jubaedah, Bertempat tinggal di Jl. Raya Babakan Dekeng Atas No. 37 RT 05/ RW 03, Kelurahan Genteng, Bogor Selatan. Pendidikan formal yang di tempuh SDN Cipaku Perumda Kota Bogor pada tahun 2008-2014, kemudian melanjutkan pendidikan SMPN 10 Kota Bogor pada tahun 2014-2017 peneliti menempuh pendidikan di SMA Rimba Madya Kota Bogor pada tahun 2017-2020, kemudian tahun 2020 melanjutkan studi pendidikan S1 di Universitas Pakuan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan selesai pada tahun 2024.