

PENGEMBANGAN E-LKPD INTERAKTIF BERBANTUAN WIZER.ME PADA MATERI NEGARAKU INDONESIA

Pendekatan Penelitian *Research and Development*
Pada Peserta Didik Kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Ciriung 01
Kabupaten Bogor Semester Genap
Tahun Pelajaran 2023/2024

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Mengikuti Ujian Sarjana Pendidikan



Oleh

Rizki Cahayu Putri

037120025

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

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI
PENGEMBANGAN E-LKPD INTERAKTIF BERBANTUAN
WIZER.ME PADA MATERI NEGARAKU INDONESIA

Pendekatan Research And Development (R&D)
Pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Ciriung 01
Kabupaten Bogor Semester Genap
Tahun Pelajaran 2023/2024

Rizki Cahayu Putri (037120025)

Menyetujui:

Pembimbing Utama



Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd.
NIK 1.0410012510

Pembimbing Pendamping



Tatang Muhajang, M.Ag.
NIK 1.0409009501

Mengetahui:

Dekan,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Pakuan



Dr. Eke Suhardi, M.Si.
NIK 1.0694021205

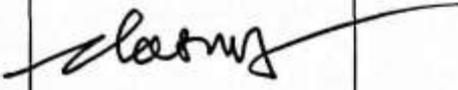
Ketua Program Studi,
Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd.
NIK 1.0410012510

BUKTI PENGESAHAN
TELAH DISIDANGKAN DAN DINYATAKAN LULUS
Pada Hari Rabu Tanggal 10 Juli 2024

Nama : Rizki Cahayu Putri
NPM : 037120025
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

No	Nama Penguji	Tanda Tangan
1.	Fitri Siti Sundari, M.Pd.	
2.	Tatang Muhajang, M.Ag.	
3.	Dendy Saeful Zen, M.Pd.	

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



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

LEMBAR PERNYATAAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul " Pengembangan E-LKPD Interaktif berbantuan *Wizer.Me* Pada Materi Negaraku Indonesia" yang saya susun sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana dari Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan Bogor merupakan hasil karya ilmiah saya sendiri.

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

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

Bogor, 10 Juli 2024

Yang membuat pernyataan,



Rizki Cahayu Putri

037120025

Hak Pelimpahan Kekayaan Intelektual

Kami yang bertandatangan di bawah ini adalah para penyusun dan penanggungjawab Skripsi yang berjudul: Pengembangan E-LKPD Interaktif Berbantuan *Wizer.Me* Pada Materi Negaraku Indonesia yaitu:

1. Rizki Cahayu Putri (NPM. 037120025), Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Pakuan, selaku penulis Skripsi dengan judul tersebut di atas.
2. Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd. (NIK 1.0410012510), Dosen Program Studi Pendidikan Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Univeritas Pakuan, selaku Pembimbing Utama Skripsi dengan judul tersebut di atas.
3. Tatang Muhajang, M.Ag. (NIK 1.0409009501) Dosen Program Studi Pendidikan Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Univeritas Pakuan, selaku Pembimbing Pendamping Skripsi dengan judul tersebut di atas.

Secara bersama-sama menyatakan kesediaan dan memberikan izin kepada Program Studi Pendidikan Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP, Univeritas 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, 13 Juni 2024

Yang Memberikan Pernyataan:

1. Rizki Cahayu Putri (037120025)

:



2. Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd. (1.0410012510)

:



3. Tatang Muhajang, M.Ag. (1.0409009501)

:



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

Pada hari ini, Rabu tanggal 10 bulan Juli tahun 2024.
Telah melaksanakan Ujian Skripsi terhadap mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Pakuan :

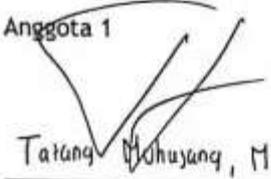
N a m a : Rizki Cahayu Putri
N P M : 037120025
Judul Skripsi : Pengembangan E-LKPD BERBANTUAN WIZER.ME PADA MATERI NEGARAKU INDONESIA

TIM PENGUJI SKRIPSI

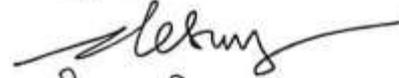
K e t u a,


Fitri Siti Sundari, M.Pd.
NIK./NIP.

Anggota 1


Tatang Mulyana, M. Ag.
NIK./NIP.

Anggota 2


Dendy Saeful Zen, M.Pd.
NIK./NIP.

Mengetahui
Ka. Prodi


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

ABSTRAK

Rizki Cahayu Putri. 037120025. Penelitian ini berjudul Pengembangan E-LKPD Interaktif Berbantuan *Wizer.Me* Pada Materi Negaraku Indonesia Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengembangan E-LKPD interaktif berbantuan *Wizer.Me* untuk dikembangkan kepada peserta didik kelas IV SDN Ciriung 01 Kabupaten Bogor serta untuk mengetahui kelayakan E-LKPD interaktif berbantuan *Wizer.Me*. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* dengan model penelitian yaitu ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Pada penelitian ini dilakukan uji validasi beberapa ahli yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Hasil validasi akhir oleh ahli media mendapatkan persentase 95% dengan kriteria sangat layak. Hasil validasi akhir oleh ahli bahasa mendapatkan persentase 95% dengan kriteria sangat layak. Hasil validasi oleh ahli materi mendapatkan persentase 85% dengan kriteria sangat layak. Untuk nilai rata-rata N-Gain hasil belajar mendapatkan 0,7 dengan kriteria tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa E-LKPD interaktif berbantuan *Wizer.Me* sangat layak untuk dikembangkan serta efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci : E-LKPD, *Wizer.Me*.

ABSTRACT

Rizki Cahayu Putri. 037120025. This research is entitled Development of Interactive E-LKPD Assisted by Wizer.Me on My Country Indonesia Material The research aims to determine the development of interactive E-LKPD assisted by Wizer.Me to be developed for class IV students at SDN Ciriung 01 Bogor Regency and to determine the feasibility of E-LKPD interactive assisted by Wizer.Me. The type of research used is Research and Development with a research model namely ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). In this research, a validation test was carried out by several experts, namely media experts, language experts and material experts. The final validation results by media experts obtained a percentage of 95% with very feasible criteria. The final validation results by language experts obtained a percentage of 95% with very feasible criteria. The validation results by material experts obtained a percentage of 85% with very feasible criteria. For the average value of N-Gain, learning outcomes are 0.7 with high criteria. These results show that the interactive E-LKPD assisted by Wizer.Me is very feasible to be developed and effectively used in the learning process.

Keywords: *E-LKPD, Wizer.Me.*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT yang senantiasa memberikan limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul Pengembangan E-LKPD Interaktif Berbantuan *Wizer.Me* Pada Materi Negaraku Indonesia Pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian *Research and Development* (R&D) di SDN Ciriung 01 Kabupaten Bogor. Adapun tujuan penulisan skripsi ini yaitu sebagai salah satu syarat mengikuti Ujian Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pakuan.

Dengan penuh hormat dan terima kasih yang sebesar-besarnya, penulis ucapkan kepada:

1. Prof. Dr. rer. Pol. Ir. H. Didik Notosudjono, M. Sc., selaku Rektor Universitas Pakuan.
2. Dr. H. Eka Suhardi, M. Si, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pakuan.

3. Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pakuan, serta sebagai Pembimbing Utama yang telah memberikan arahan, bimbingan, serta motivasi dalam menyelesaikan proposal skripsi ini.
4. Tatang Muhajang, M.Ag. selaku Pembimbing Pendamping yang telah memberikan arahan, bimbingan, serta motivasi dalam menyelesaikan proposal skripsi ini.
5. Dr. Yuyun Elizabeth, M.Pd. selaku Dosen Wali akademik kelas yang selalu memberikan nasihat dan motivasi.
6. Seluruh Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat kepada penulis.
7. Drs. Bambang Trisakti Dwiwanto, M.Pd. selaku Kepala Sekolah SDN Ciriung 01 Kabupaten Bogor yang telah memberikan kesempatan bagi penulis untuk melaksanakan penelitian.
8. Siti Sunaliyah, S.Pd. selaku Wali Kelas IV dan rekan-rekan guru SDN Ciriung 01 Kabupaten Bogor yang telah membantu dan mendukung penulis dalam menyusun skripsi.
9. Teruntuk Ayahanda Khansil Yulivianto, tersayang dan Almh. Ibunda Kurnia yang saya cintai, terimakasih untuk semua doa, kasih sayang sehingga ananda sudah berhasil menyelesaikan skripsi ini.
10. Teruntuk Ibu Hj. Siti Qiptiah, Ibu Siti Nurlilah, Ibu Siti Royanah, Bapak Zakaria selaku orangtua pengganti almh. ibu saya yang selalu mendoakan, memberi dukungan, memberi semangat dan kasih sayang

yang tiada henti dari awal perkuliahan sampai di titik akhir sekarang yaitu skripsi.

11. Rifanny Rhimadian dan Rafie Erlangga Putra selaku kakak saya yang selalu memberi dukungan dan semangat kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.

12. Ifani Julianti, Salsa billa, Siti Anisa Fajriani, Maya Husnaeni, Adhistry Rizki Ayuni, Cyhtia Dewi Husen yang selalu memberikan dukungan, memberi keceriaan selama perkuliahan dan telah berbagi cerita suka maupun duka dari awal perkuliahan sampai di titik akhir yaitu skripsi.

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

Bogor, 10 Juli 2024

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	v
BUKTI PENGESAHAN.....	vi
LEMBAR PERNYATAAN.....	vii
ABSTRAK.....	xi
<i>ABSTRACT</i>.....	xii
KATA PENGANTAR	xiii
DAFTAR ISI	xvi
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR GAMBAR.....	xix
DAFTAR LAMPIRAN	xx
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Rumusan Masalah.....	4
D. Tujuan Penelitian.....	5
E. Manfaat Penelitian	5
BAB I LANDASAN TEORETIK	7
A. Deskripsi Teori.....	7
B. Kerangka Berfikir	24

C. Penelitian Relevan.....	25
BAB II METODOLOGI PENELITIAN.....	28
A. Metode, Prosedur Penelitian, Dan Tahap Pengembangan.....	28
1. Metode Penelitian	28
2. Prosedur Penelitian	28
3. Tahapan Pengembangan	30
B. Tempat dan Waktu Penelitian	36
C. Subjek Penelitian.....	37
D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penilaian.....	37
E. Teknik Analisis Data	43
1. Teknik Kualitatif	43
2. Teknik Kuantitatif	44
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN	46
A. Hasil Pengembangan E-LKPD Interaktif berbantuan <i>Wizer.Me</i>	46
B. Pembahasan Hasil Penelitian	65
BAB V KESIMPULAN,SARAN, DAN REKOMENDASI	70
A. Kesimpulan	70
B. Saran	71
C. Rekomendasi.....	72
DAFTAR PUSTAKA.....	72
LAMPIRAN.....	77

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Design E-LKPD Interaktif Berbantuan <i>Wizer.Me</i>	32
Tabel 3. 2 Nama Validator	35
Tabel 3. 3 Kegiatan Waktu Penelitian	36
Tabel 3. 4 Lembar Observasi Analisis Kebutuhan	38
Tabel 3. 5 Lembar Observasi Setelah Penelitian	39
Tabel 3. 6 Lembar Wawancara Guru Kelas IV	39
Tabel 3. 7 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media	40
Tabel 3. 8 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa	41
Tabel 3. 9 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi	42
Tabel 3. 10 Kisi-kisi Instrumen Angket Peserta Didik	43
Tabel 3. 11 Skor Penilaian Validasi Ahli	44
Tabel 3. 12 Kriteria Hasil Validasi E-LKPD	45
Tabel 3. 13 Kriteria Nilai N-Gain	45
Tabel 4. 1 Hasil Wawancara Guru	47
Tabel 4. 2 Storyboard Desain E-LKPD	49
Tabel 4. 3 Revisi E-LKPD Ahli Media	54
Tabel 4. 4 Hasil Validasi Pertama Ahli Media	55
Tabel 4. 5 Hasil Validasi Kedua Ahli Media	56
Tabel 4. 6 Revisi E-LKPD oleh Ahli Bahasa	57
Tabel 4. 7 Hasil Validasi Pertama Ahli Bahasa	58
Tabel 4. 8 Hasil Validasi Kedua Ahli Bahasa	59
Tabel 4. 9 Hasil Validasi Ahli Materi	60

Tabel 4. 10 Hasil Rekapitulasi Validasi Pertama	61
Tabel 4. 11 Hasil Rekapitulasi Validasi Kedua.....	61
Tabel 4. 12 Hasil Respon Peserta Didik	63
Tabel 4. 13 Hasil Perhitungan N-Gain Pretest dan Posttest	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Bagan Kerangka Berfikir	25
Gambar 3. 1 Desain Model ADDIE	29
Gambar 4. 1 Persentase Hasil Validasi	65

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keterangan (SK)	79
Lampiran 2 Surat Pra Penelitian	80
Lampiran 3 Surat Balasan Pra Penelitian	81
Lampiran 4 Surat Izin Penelitian	82
Lampiran 5 Surat Balasan Izin Penelitian	83
Lampiran 6 Lembar Observasi Analisis Kebutuhan	84
Lampiran 7 Lembar Wawancara Guru	88
Lampiran 8 E-LKPD Interaktif berbantuan <i>Wizer.Me</i>	89
Lampiran 9 Validasi Ahli Media	95
Lampiran 10 Validasi Ahli Bahasa	101
Lampiran 11 Validasi Ahli Materi	107
Lampiran 12 Modul Ajar	111
Lampiran 13 Kisi-Kisi Soal	117
Lampiran 14 Soal Pretest dan Posttest	120
Lampiran 15 Nilai N-Gain Peserta Didik	123
Lampiran 16 Angket Penilaian Peserta Didik	124

Lampiran 17 Lembar Observasi Setelah Penelitian			
129	Lampiran	18	Dokumentasi
.....		131	
Lampiran 19 Riwayat Penulis			
133			

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

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

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

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

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

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 10 November 2023 dengan wali kelas IV SDN Ciriung 01 Kabupaten Bogor, dikatakannya sekolah ini khususnya di kelas IV masih menggunakan buku bacaan untuk siswa dalam proses pembelajaran

dan belum diperkenalkan dengan LKPD berbantuan digital. Dalam membuat lembar kerja peserta didik, guru masih bersumber pada buku tematik. Lembar kerja peserta didik pun masih dalam bentuk cetak dan kurang variatif, sehingga peserta didik kurang termotivasi dan kurang bersemangat dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu, sangat penting menciptakan perangkat pembelajaran yang menarik dalam kegiatan belajar mengajar salah satunya LKPD interaktif. Dengan dibuatkannya pengembangan E-LKPD bisa membantu proses pembelajaran di kelas terasa hidup dan bermakna.

Pengembangan E-LKPD Interaktif berbantuan *Wizer.Me* mampu membuat peserta didik aktif dalam kegiatan pembelajaran dengan di tambahkan gambar atau animasi, audio, dan video sehingga menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

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

Penelitian serupa yang dilakukan oleh Okta dan Julianto (2021) dengan judul “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Ilmu Pengetahuan Alam Berbantu *Website Wizer.Me* Materi Energi Laternatif Kelas IV Sekolah Dasar”, dengan hasil penelitian dan

pengembangan E-LKPD dinyatakan valid dan praktis untuk dijadikan salah satu bahan ajar untuk pembelajaran peserta didik kelas IV.

Berdasarkan beberapa uraian masalah diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dalam pengembangan Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) agar siswa bersemangat dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang Pengembangan Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) Berbantuan *Wizer.Me* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SDN Ciriung 01 Kabupaten Bogor.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Peserta didik belum dikenalkan dengan LKPD berbantuan digital.
2. Peserta didik masih diberikan LKPD dalam bentuk cetak sehingga peserta didik kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.
3. Guru belum mengembangkan LKPD yang inovatif dan bervariasi.
4. Guru masih cenderung menggunakan LKPD cetak sehingga kegiatan pembelajaran kurang kooperatif.
5. Guru dalam membuat LKPD masih bersumber hanya pada bahan bacaan siswa saja.

C. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana pengembangan E-LKPD Interaktif Berbantuan *Wizer.Me* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SDN Ciriung 01.
2. Apakah E-LKPD Interaktif Berbantuan *Wizer.Me* layak pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SDN Ciriung 01.

D. Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mengembangkan E-LKPD Interaktif Berbantuan *Wizer.Me* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SDN Ciriung 01.
2. Untuk mengetahui kelayakan E-LKPD Interaktif Berbantuan *Wizer.Me* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SDN Ciriung 01.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang meliputi manfaat secara teoritis maupun praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan sebagai referensi dan pembelajaran untuk menambah pengetahuan serta dalam meningkatkan kualitas pembelajaran mengenai pengembangan ELKPD interaktif berbantuan *Wizer.Me*, agar peserta didik dapat mengerjakan lembar kerja dimana pun dan kapan pun secara *online*.

Selain itu sebagai acuan untuk penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Guru

Menambah wawasan dan mengembangkan LKPD

menggunakan teknologi sehingga tampilan LKPD lebih menarik dan peserta didik tidak mudah bosan.

b) Bagi Peserta Didik

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

c) Bagi Sekolah

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

d) Bagi Peneliti Selanjutnya

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

BAB II LANDASAN TEORETIK

A. Deskripsi Teori

1. Pengembangan E-LKPD

a. Pengertian E-LKPD

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) pada saat ini tidak hanya berupa lembaran cetak tetapi ada juga yang berbentuk digital atau biasa disebut Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD). Zahroh, D. A., & Yuliani, Y. (2021) mendefinisikan E-LKPD merupakan Lembar Kerja Peserta Didik yang dalam penyajiannya diintegrasikan dengan media elektronik atau teknologi dan dapat diakses secara mudah melalui PC/laptop maupun *smartphone*.

Sementara Menurut Puspita, V., & Dewi, I. P. (2021) mengemukakan bahwasannya E-LKPD merupakan petunjuk tentang serangkaian aktivitas yang dilakukan oleh siswa dalam melakukan eksplorasi dan penyelesaian masalah dengan menggunakan teknologi digital sebagai basisnya. Sejalan dengan itu Octaviana, F., Wahyuni, D., & Supeno, S. (2022) mengemukakan bahwasannya E- LKPD merupakan salah satu jenis bahan ajar yang dapat digunakan secara elektronik.

Menurut Wijayanti, N., Arigiyati, T. A., Aulia, F., & Widodo, S. A. (2021) E-LKPD Elektronik juga diartikan sebagai perangkat pembelajaran digunakan secara teknologi atau digital dirancang

secara berurutan dan berkesinambungan sesuai dengan kompetensi.

b. Fungsi E-LKPD

E-LKPD memiliki banyak fungsi seperti yang di kemukakan oleh Prayoga, T., Agustika, G. N. S., & Suniasih, N. W. (2022:99) E-LKPD berfungsi membantu peserta didik dalam menemukan konsep pembelajaran, meningkatkan motivasi belajar, kemandirian, dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Sejalan dengan itu Syafitri, R. A. (2020):284 mengemukakan bahwa E-LKPD berfungsi menjadi alat pembelajaran yang menarik minat belajar siswa.

Sedangkan menurut Suryaningsih, S., & Nurlita, R. (2021) E-LKPD berfungsi sebagai panduan praktikum dalam pembelajaran abad 21 dengan menciptakan berbagai inovasi sesuai kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Menurut Setiawan, T. Y., & Fikri, A. (2022) E-LKPD berfungsi sebagai Lembar aktivitas untuk siswa yang dapat mengurangi jarak dalam pembelajaran online. Menurut Hidayati, B. N., & Zulandri, Z. (2021). E-LKPD berfungsi dapat meningkatkan daya inovasi dan menambah kreativitas siswa. Sementara menurut Nabilla, N., Edy, S., & Khikmiah, F. (2022) E-LKPD berfungsi dapat digunakan sebagai media bahan ajar yang dapat mengidentifikasi dan melatih kemampuan literasi digital.

c. Manfaat E-LKPD

E-LKPD memiliki beberapa manfaat seperti yang di kemukakan oleh Syafitri, R. A. (2020) E-LKPD dapat menyederhanakan dan mengurangi jarak serta waktu sehingga proses pengajaran dan

pembelajaran menjadi lebih efektif. Menurut Wijayanti, N., Arigiyati, T. A., Aulia, F., & Widodo, S. A. (2021:245) E-LKPD dapat meningkatkan aktivitas peserta didik serta membantu menemukan konsep dalam materi pembelajaran, khususnya pembelajaran matematika.

Sedangkan menurut Syafruddin, I. S., Pamungkas, A. S., Khaerunnisa, E., & Rafianti, I. (2022) E-LKPD digunakan dengan tujuan meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan, dengan E-LKPD yang interaktif materi akan lebih mudah dipahami. Menurut Agung, G. H., & Ardiansyah, A. S. (2023) Dengan diimplementasikannya model pembelajaran ini dan menggunakan E-LKPD, diharapkan dapat mengembangkan kemampuan pemecahan masalah siswa.

d. Tujuan E-LKPD

Terdapat tujuan E-LKPD seperti yang di kemukakan oleh Hidayati, B. N., & Zulandri, Z. (2021) LKPD elektronik ini melalui jaringan internet bertujuan dapat membantu peserta didik untuk lebih memahami materi yang diberikan oleh guru sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Sejalan dengan itu Purnama, A., & Suparman, S. (2020:131) mengemukakan Tujuan awal bahwa E-LKPD dikembangkan mendorong peserta didik untuk belajar secara mandiri.

Sedangkan menurut Nabilla, N., Edy, S., & Khikmiyah, F. (2022:1581) Pengembangan E-LKPD interaktif berbantuan literasi

digital yang dilakukan memiliki tujuan untuk melatih dan mengidentifikasi kemampuan literasi digital peserta didik dalam proses pembelajaran. Menurut Syafruddin, I. S., Pamungkas, A. S., Khaerunnisa, E., & Rafianti, I. (2022) E-LKPD digunakan dengan tujuan meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan, dengan E-LKPD yang interaktif materi akan lebih mudah dipahami.

Menurut Agung, G. H., & Ardiansyah, A. S. (2023) E-LKPD Dengan diimplementasikannya model pembelajaran ini dan menggunakan E-LKPD, diharapkan dapat mengembangkan kemampuan pemecahan masalah siswa.

e. Kelebihan dan Kekurangan E-LKPD

Dalam penggunaan E-LKPD tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan, seperti menurut Apriliyani, S. W., & Mulyatna, F. (2021) kelebihan E-LKPD: (1) peserta didik dapat melihat materi dan soal-soal dari mana saja atau interaksi multiarah (2) peserta didik dapat menggunakan gawai atau *smartphone* mereka dalam pembelajaran, bukan sekedar main *game* atau media sosial (3) peserta didik dapat mengenal metode pembelajaran yang baru dan menarik (4) penyajian materi dan soal-soal pada E-LKPD lebih menarik yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

Kekurangan E-LKPD yaitu; (1) mengharuskan tersedianya peralatan (2) E-LKPD akan sulit diaplikasikan di daerah pedalaman yang sulit akan sinyal dan fasilitas teknologi yang rendah. Sejalan

dengan itu Nida, L. S., Sunaengsih, C., & Karlina, D. A. (2023:194) mengemukakan Desain yang digunakan dalam pengembangan E-LKPD sangat cocok untuk peserta didik karena membuat berbagai macam warna serta gambar. E-LKPD dapat dijalankan dimanapun dan kapanpun dengan mudah oleh setiap peserta didik. Kekurangan E-LKPD ini yaitu E-LKPD tidak bisa dijalankan jika tidak tersedianya koneksi jaringan, E-LKPD bersifat *online* sehingga ketika ingin menjalankan harus diperlukan koneksi jaringan yang memadai.

Menurut, Baihaki, B., Danaryanti, A., & Kamaliyah, K. (2021:36) Kelebihan pada LKPD elektronik yang dikembangkan ini adalah:

- 1) Peserta didik mendapatkan pengetahuan baru dari LKPD elektronik yang dikembangkan, sehingga mereka dapat berpikir kreatif dan aktif.
- 2) Peserta didik akan terbantu dalam mengasah keterampilan berpikir tingkat tinggi.
- 3) LKPD elektronik yang dikembangkan bersifat interaktif karena guru maupun peserta didik dapat berinteraksi dengan fitur pada quizizz.

Adapun kekurangan pada LKPD elektronik yang dikembangkan ini adalah tidak dilakukannya uji coba kepada peserta didik sehingga belum diketahui efektivitasnya.

Berdasarkan kajian teoritis yang sudah dibahas dan disampaikan sebelumnya bahwa penggunaan E-LKPD merupakan sebuah alat

pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi digital, memungkinkan akses mudah melalui berbagai perangkat seperti laptop maupun *smartphone* dan sangat tepat digunakan dalam proses pembelajaran pada zaman sekarang. Dengan penggunaan kecanggihan teknologi, maka E-LKPD dapat membantu guru dalam pengembangan media pembelajaran di bidang teknologi.

2. Wizer.Me

a. Pengertian Wizer.Me

Wizer.Me merupakan sebuah *website* yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran Seperti yang dikatakan oleh Dewi, N. A., Purnamasari, R., & Karmila, N. (2023) *Wizer.Me* merupakan salah satu *website* yang menawarkan fitur lengkap untuk menyelesaikan tugas online. seperti pertanyaan terbuka, pilihan ganda, mencocokkan, mencari kata, menggambar, mengisi bagian yang rumpang, dan mengisi tabel. Sejalan dengan itu Anggoro, FD (2023:80) *Wizer.Me* merupakan salah satu *Website* yang dapat mendukung penginovasi E-LKPD.

Sedangkan menurut Simanjuntak, M. A. M. A. R. , S. N. , & P. M. (2022) *Wizer.Me* adalah salah satu teknologi yang dapat membantu guru dalam mengembangkan LKPD secara sesuai dengan kebutuhan peserta didik. *Wizer.Me* adalah perangkat lunak *online* dan fitur dasar gratis untuk diunduh dan digunakan oleh para pengguna, Menurut Sobri, M., Fauzi, A., Rahmatih, AN,

Indraswati, D., & Amrullah, LWZ (2023:22) *Wizer.Me* adalah salah satu *website* gratis yang dapat digunakan oleh guru dalam mengembangkan E-LKPD interaktif.

Menurut Basrina, Y., Afryansih, N., & Febriani, T. (2023:31) *Wizer.Me* adalah sebuah *Website* lembar kerja siswa online gratis, penggunaannya mudah, dan membutuhkan internet untuk membuat atau menggunakan lembar kerja multimedia interaktif dengan sistem penilaian yang otomatis. Kopniak, N. B. (2018:116) *Wizer.Me* adalah *website* memfasilitasi kreativitas yang dimiliki guru dalam pembuatan lembar kerja elektronik dengan berbagai pilihan jenis pertanyaan.

b. Karakteristik *Wizer.Me*

Wizer.Me memiliki karakteristik seperti yang dikemukakan oleh Zein, FA., & Musyarofah, M. (2024:57) *Wizer.Me* berisi teknologi seperti menjawab menggunakan rekaman suara, mengunggah video dari link, dan bisa menghubungkan dengan *platform* lembar kerja yang lain seperti *google classroom*. Dengan adanya teknologi dalam *Wizer.Me* ini lembar kerja peserta didik berbentuk elektronik dapat diakses menggunakan *smartphone*, laptop dan komputer, serta menambah interaktif peserta didik.

Sejalan dengan itu Susiyanto, D. (2021) Terdapat fitur dalam *Wizer.Me* diantaranya: *community*, *my worksheets*, *create new worksheets*, *my learners*, dan *coffe room*.

Sedangkan menurut Gunning, T. G., & Stanbrough, R. J. (2022) terdapat alat untuk menambahkan fitur interaktif dan juga mendigitalkan, seperti suara dan video. *Wizer.Me* terdapat fitur pemeriksaan, penilaian yang otomatis serta catatan pribadi dari tugas peserta didik tersebut dalam bentuk feedback. Menurut Tsabitah, RT, & Raharjo, M. (2023:22) *Wizer.Me* mudah diakses dimana saja dan kapan saja oleh guru dan peserta didik baik melalui laptop, smartphome dan lain-lain tidak terbatas oleh ruang dan waktu.

Menurut Kumalasari, O. D., & Julianto. (2021) Karakteristik pada *website Wizer.Me* ada pada bagian aktivitas peserta didik seperti fitur yang beragam dan pada fiturnya dapat didukung dengan menambahkan audio/video. Menurut Putri, V. A. R., & Indrawati, D. (2021:3542) Dapat digunakan dalam pembelajaran jarak jauh (PJJ) dan dapat memudahkan pekerjaan guru sebab dalam *website Wizer.Me* terdapat fitur media evaluasi sehingga mempermudah guru untuk mengeprint sesuai materi yang telah dibuat.

c. Fungsi Dan Manfaat *Wizer.Me*

Wizer.Me memiliki fungsi dan manfaat seperti yang dikemukakan oleh Susiyanto, D. (2021):57 *Wizer.Me* merupakan web untuk membuat Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), dimana LKPD ini memiliki beberapa fungsi diantaranya:

- 1) Meningkatkan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran.

- 2) Membantu peserta didik untuk mengembangkan konsep materi pembelajaran.
- 3) Sebagai pedoman pendidik dan peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran
- 4) Membantu guru dalam mengevaluasi pembelajaran.

Sejalan dengan itu Kopniak, N. B. (2018:116) mengemukakan manfaat *Wizer.Me*:

- 1) *Wizer.Me* dapat dimanfaatkan sebagai media evaluasi pembelajaran.
- 2) Memfasilitasi kreativitas yang dimiliki guru dalam pembuatan lembar kerja elektronik dengan berbagai pilihan jenis pertanyaan seperti pertanyaan terbuka, pilihan ganda, mencari kata, menggambar, dan mengisi tabel.

Menurut Kaliappen, N., Ismail, W. N. A., Ghani, A. B. A., & Sulisworo, D. (2021:128) *Wizer.Me* berfungsi untuk membuat lembar kerja peserta didik dengan kreativitas guru dan memungkinkan pembuatan cepat. Aplikasi *Wizer.Me* dianggap menjadi alat yang bermanfaat untuk memahami dan mengasimilasi konsep. Aplikasi *Wizer.Me* ini dapat diaplikasikan oleh guru dalam proses belajar mengajar di sekolah.

Menurut Dewi, N. A., Purnamasari, R., & Karmila, N. (2023) Dengan banyaknya fitur yang tersedia dalam *Wizer.Me* dapat mendukung pembelajaran agar tidak membosankan dan dapat menarik perhatian peserta didik.

d. Kelebihan Dan Kekurangan *Wizer.Me*

Kelebihan dan kekurangan *Wizer.Me* menurut Safitri, O.N. (2022:86) Kelebihan:

- 1) Mempunyai tampilan tema *background* yang tampilannya sangat menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar sehingga tidak membuat jenuh.
- 2) Banyaknya varian soal yang dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan.
- 3) Terdapat audio, gambar dan video yang mempermudah pemahaman siswa.
- 4) Kemudahan siswa dalam mengakses baik itu melalui *smartphone*, komputer atau tablet baik android maupun ios.
- 5) Kegiatan siswa mulai dari login, mengerjakan E-LKPD hingga pengumpulan E-LKPD dilakukan secara online sehingga memudahkan guru untuk memantau siswa.
- 6) Varian soal juga dapat langsung diberi skor nilai sehingga memudahkan guru dalam menilai hasil kerja siswa.

Adapun pendapat menurut Susiyanto, D. (2021) kelebihan *Wizer.Me* memiliki banyak fitur yang dapat dimanfaatkan oleh guru secara gratis, kekurangan *Wizer.Me* memerlukan kreativitas guru yang maksimal saat menyusun media pembelajaran ini yang diharapkan dapat menghasilkan media pembelajaran yang menarik minat, bakat dan motivasi siswa dalam pembelajaran.

Menurut Indraswati, D., Sobri, M., Fauzi, A., Wira, L., Amrullah, Z., & Nikmah, A. (2023:22) kekurangannya *website Wizer.Me* yaitu tidak semua guru memiliki kemampuan dan pengetahuan untuk mengembangkan E-LKPD dan yang menjadi kelemahan tidak semua sekolah memiliki jaringan internet yang stabil.

Menurut Kopniak, N. B. (2018:116) kelebihan *Wizer.Me*:

- 1) Dapat di akses secara gratis dan murah.
- 2) Merupakan media pembelajaran interaktif.
- 3) Memiliki fitur lengkap untuk membuat penugasan *online*.
- 4) Memiliki latar belakang dengan tema yang bagus sehingga menarik perhatian siswa agar fokus dalam kegiatan pembelajaran.

Kekurangan *Wizer.Me* :

- 1) Hanya dapat digunakan secara *online*.
- 2) Membutuhkan koneksi internet.
- 3) Aplikasi ini berbayar jika ingin menggunakan fitur premium yang dimiliki.

e. Langkah Langkah Penggunaan *Wizer.Me*

Langkah langkah dalam penggunaan *Wizer.Me* menurut Muslihudin, M., Nurhuda, A., Janah, S. I., Farda, F. U. S., & Sinta, D. (2023:51) antara lain:

- 1) Pembuatan akun
- 2) Membuat bahan ajar

- 3) Membuat soal evaluasi pilihan ganda
- 4) Membuat soal evaluasi menjodohkan (*Matching*)
- 5) Membuat soal evaluasi kelompok
- 6) Pembuatan soal evaluasi esai

Adapun pendapat menurut Susiyanto, D. (2021) Langkah-langkah Penggunaan *Wizer.Me* adalah:

- 1) Kunjungi '*Wizer.Me*' <https://app.Wizer.Me/>
- 2) Klik Masuk atau Gabung '*Join Now*'.
- 3) Klik Daftar lalu Klik '*I'm Teacher*'.
- 4) Buat akun menggunakan *email* dan buat kata sandi (pastikan untuk mencatat kata sandi Anda).
- 5) Pilih '*Create Worksheet*' untuk membuat soal. Pilih bentuk soal sesuai keinginan.
- 6) Tekan '*Worksheet subjects*' untuk memilih subjek.
- 7) Tekan '*Worksheet grades*' untuk memilih tingkat umur pelajar.
- 8) Buat soal.
- 9) Di bagian *Record Instructions*, terdapat pilihan untuk merekam suara.
- 10) Masukkan pilhan jawaban dan tandai jawaban yang benar.
- 11) Setelah selesai, tekan '*Done*' dan '*Save*'
- 12) Pilih '*Review*' untuk memeriksa soalan yang telah dibuat.
- 13) Setelah selesai, pilih '*Assign*' untuk hubungkan link kepada siswa.

- 14) Pilih 'Yes' di bagian *Automatic feedback to students*, kemudian pilih 'Create Assignment'.
- 15) Pilih ikon 'link'.
- 16) Kemudian tekan 'copy link'.
- 17) Jika ingin merubah latar belakang Pertama, klik ikon 'DIY' yang ada di bagian atas semua desain sampul.
- 18) Jika ingin siswa mengakses lembar kerja segera setelah membagikannya dengan mereka, pastikan slide berada di sebelah kanan dan bertuliskan 'terbuka'.

Menurut Sobri, M., Fauzi, A., Rahmatih, A. N., Indraswati, D., & Amrullah, L. W. Z. (2023):22 langkah-langkah penggunaan *Wizer.Me* antara lain sebagai berikut:

- 1) Guru terlebih dahulu dipandu untuk melakukan registrasi atau membuat akun *Wizer.Me* untuk dapat membuat E-LKPD. Adapun langkah-langkah registrasi yang dilakukan sebagai berikut:
 - a) Buka website <https://app.Wizer.Me/>;
 - b) Klik **Join Now** atau **Get Started-Its Free** pada laman *Wizer.Me*;
 - c) Pilih **I'm a Teacher** jika mendaftar sebagai guru atau pilih **I'm a Student** jika mendaftar sebagai siswa;
 - d) Masukkan *email* dan *password* kemudian klik **Sign Up**;

- e) Buka *email* yang didaftarkan dan klik link yang dikirim dari *Wizer.Me* untuk verifikasi.
- 2) Beberapa fitur yang dapat digunakan oleh pengguna antara lain ***Community, My Worksheets, Create New Worksheets, My Learners***, serta ***Coffee Room***.
 - 3) Fitur ***Community*** digunakan untuk mencari lembar kerja yang sudah dibuat oleh pengguna lain dengan mengetik kata kunci yang diinginkan.
 - 4) Fitur ***My Worksheets*** fungsinya untuk mengakses lembar kerja yang sudah dibuat atau disusun.
 - 5) Fitur ***Create New Worksheets*** fungsinya untuk memulai membuat E-LKPD yang baru.
 - 6) Fitur ***My Learners*** fungsinya untuk mengatur siswa ke dalam kelas dan tingkatan.
 - 7) Fitur ***Coffee Room*** fungsinya untuk melakukan diskusi antara pengguna lain yang sudah bergabung dalam akun *Wizer.Me*.
 - 8) Untuk membuat E-LKPD interaktif, guru memulainya dengan mengklik ***Create New Worksheets***.
 - 9) Setelah itu, pengguna atau guru bisa memilih desain template yang diinginkan sesuai dengan template yang sudah disediakan secara gratis.
 - 10) Adapun jenis soal yang dapat dibuat pada *website Wizer.Me* dapat dilihat pada ***Add Activities*** yaitu jenis soal *open*

question (jenis soal uraian singkat), *multiple choice* (pilihan ganda), *blanks* (uraian panjang), *fill on an image* (memberi label pada gambar), *matching* (mencocokkan), *table* (soal isian tabel), *sorting* (soal mengurutkan), *draw* (menggambar), *discussion* (diskusi), *reflection* (refleksi), serta *word search puzzle* (mencari kata). Beragam jenis soal yang dapat dikembangkan. Pada pelatihan pengabdian guru mencoba membuat soal pilihan ganda.

11) Langkah-langkah membuat soal adalah:

- a) Untuk pilihan jenis soal **Open Question**. Klik Tombol *Open Question* lalu tulis pertanyaan pada kolom **Enter Question for The Student**. Selanjutnya, tulis jawaban pada kolom *Instructions*. Lalu klik **Done** jika sudah selesai.
- b) Untuk pilihan jenis soal **Multiple Choice** pada **Add Activities**. Pada kolom *Enter Question for the Student* pengguna diminta untuk menuliskan bunyi pertanyaan yang diinginkan. Pengguna juga bisa memilih membuat soal menggunakan suara dengan mengklik tombol **Voice** kemudian direkam secara langsung. Selanjutnya sisipkan pilihan jawaban dan kunci jawaban pada kolom **Enter Answer & Select the Correct One**. Dan terakhir klik **Done** jika semua sudah terisi dengan benar.

12) Untuk membagikan E-LKPD interaktif yang sudah kita rancang pada *website Wizer.Me*, kita bisa mengklik **Assign** pada menu di tampilan *Wizer.Me*. Selanjutnya *copy link worksheets* dan bagikan kepada siswa melalui WA Group maupun *Google Classroom* siswa.

Berdasarkan kajian teoritis beberapa pendapat ahli bahwa aplikasi *Wizer.Me* merupakan platform daring berbantuan *website* yang dapat membantu pembuatan E-LKPD interaktif dengan menampilkan audio, video, gambar, dan teks yang dapat dinilai secara otomatis. E-LKPD juga dapat didesain sesuai keinginan dan kreativitas guru sehingga dapat menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran karena tampilan E-LKPD yang tidak monoton.

3. Materi Negaraku Indonesia

Kurikulum Merdeka merupakan implementasi dari kurikulum pasca pandemi dan diterapkan secara penuh di lembaga pendidikan. Kurikulum ini telah diterapkan secara terbatas pada berbagai jenjang, salah satunya adalah Sekolah Dasar. Sekolah Dasar merupakan jenjang pendidikan awal yang dijadikan sebagai landasan ilmu pengetahuan. Guna membangun karakter peserta didik, sekolah memerlukan sarana untuk mengembangkan nilai-nilai Pancasila, moral dan sikap peserta didik.

Menurut Wika Alzana, et al., (2021:51) Salah satu mata pelajaran yang mengkombinasikan ilmu pengetahuan dan

karakter adalah pendidikan Pancasila. Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang ada di sekolah dasar, dengan fokus utama membangun karakter peserta didik agar memiliki jiwa pelajar pancasila guna memperkokoh budaya, suku bangsa serta kebhinekaan Indonesia secara keseluruhan.

Menurut Hidayat, et al., (2020: 57) pembelajaran pendidikan pancasila memiliki tujuan untuk berpikir secara kritis, rasional, bertanggung jawab dan berpartisipasi aktif dengan bertanya. Pelaksanaan pembelajaran pendidikan pancasila, penyampaian materi terfokus pada penjelasan naratif, definisi materi aktivitas siswa banyak mendengarkan sehingga menimbulkan rasa bosan dan kegiatan tanya jawab yang kurang.

Sementara menurut Hanafiah et al.,(2023) Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran yang terdapat dalam Kurikulum Merdeka. Pendidikan Pancasila merupakan dasar manusia menjalani kehidupannya sebagai warga negara yang baik dan sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.

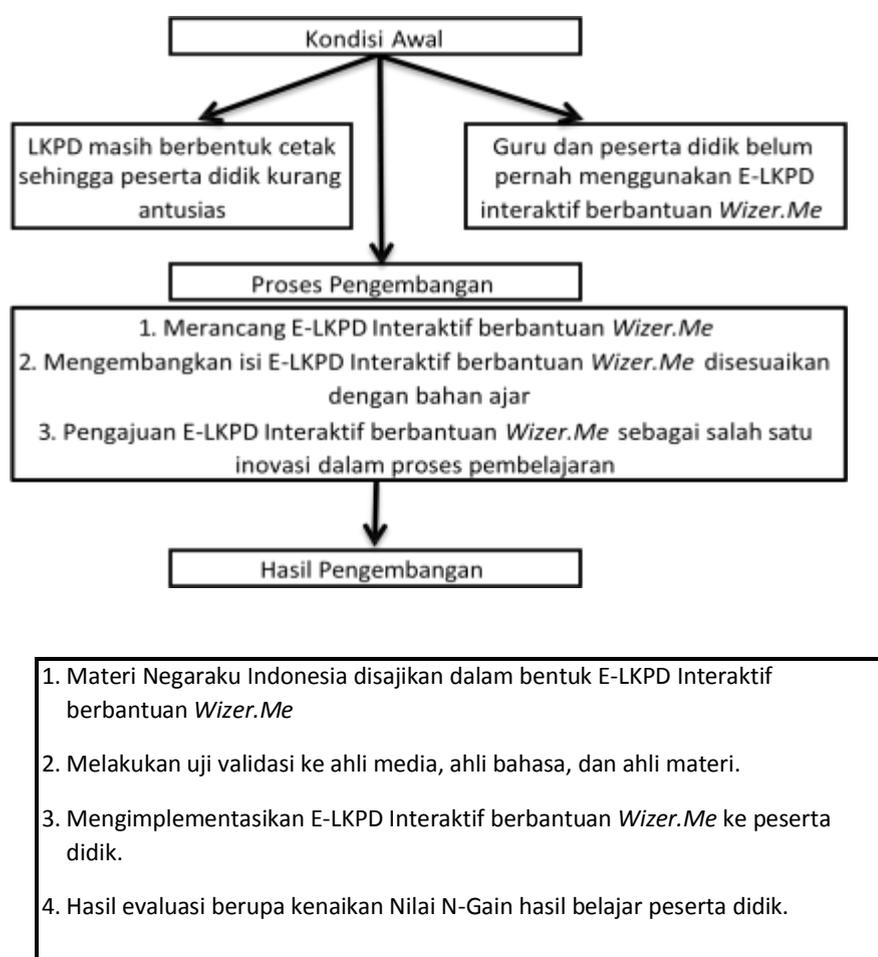
Berdasarkan kajian teoritik di atas dapat disintesis bahwa materi materi Negaraku Indonesia sangat penting untuk membangun karakter, menumbuhkan dan memupuk rasa cinta Tanah Air, kebhinekaan, serta memberikan panduan untuk menjalani hidup bernegara yang baik sebagai anak bangsa berdasarkan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila.

B. Kerangka Berfikir

Berdasarkan kajian teoritis yang sudah dibahas dan disampaikan sebelumnya bahwa penggunaan E-LKPD merupakan sebuah alat pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi digital, memungkinkan akses mudah melalui berbagai perangkat seperti laptop maupun *smartphone* dan sangat tepat digunakan dalam proses pembelajaran pada zaman sekarang. Dengan penggunaan kecanggihan teknologi, maka E-LKPD dapat membantu guru dalam pengembangan media pembelajaran di bidang teknologi.

Berdasarkan kajian teoritis beberapa pendapat ahli bahwa aplikasi *Wizer.Me* merupakan platform daring berbantuan *website* yang dapat membantu pembuatan E-LKPD interaktif dengan menampilkan audio, video, gambar, dan teks yang dapat dinilai secara otomatis. E-LKPD juga dapat didesain sesuai keinginan dan kreativitas guru sehingga dapat menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran karena tampilan E-LKPD yang tidak monoton.

Maka dari itu, dengan digunakannya E-LKPD dalam proses pembelajaran pada kelas IV SDN Ciriung 1 Kabupaten Bogor diharapkan dapat membantu guru untuk menciptakan pembelajaran yang menarik sehingga menghasilkan hasil belajar yang optimal saat proses pembelajaran.



Gambar 2. 1 Bagan Kerangka Berfikir

C. Penelitian Relevan

1. Pengembangan Media Bahan Ajar E-LKPD Interaktif Menggunakan *Website Wizer.Me* pada Pembelajaran IPS Materi Berbagai

Pekerjaan Tema 4 Kelas IV SDN Tanah Kalikedinding II yang dilakukan oleh Oktavia Ning Safitri dan Mulyani pada tahun 2022 Universitas Negeri Surabaya. Hasil penelitian pengembangan Media Bahan Ajar E-LKPD muatan IPS materi berbagai pekerjaan untuk kelas IV Sekolah Dasar mendapat persentase sebesar 91% dinyatakan sangat valid dari validator ahli media. Validasi materi pada E-LKPD mendapat presentase 96% dari ahli materi sehingga

dinyatakan sangat valid dan E-LKPD interaktif menggunakan *website Wizer.Me* sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

2. Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Ilmu Pengetahuan Alam Berbantu *Website Wizer.Me* Materi Energi Alternatif Kelas IV

Sekolah Dasar yang dilakukan oleh Okta Dwi Kumalasari dan Julianto pada tahun 2021 Universitas Negeri Surabaya. Model penelitian pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah tahap pengembangan model ADDIE. Pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan yaitu *analysis, design, development, implementation, evaluation*. Hasil penelitian pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik muatan IPA materi energi alternatif untuk kelas IV Sekolah Dasar mendapat persentase sebesar 94% dinyatakan sangat valid dari validator ahli media. Validasi materi pada LKPD mendapat presentase 93% dari ahli materi sehingga dinyatakan sangat valid.

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

dapat disimpulkan media evaluasi menggunakan *Website Wizer.Me* pada materi bilangan perpangkatan tiga dan akar pangkat tiga untuk kelas V SD dinyatakan valid, praktis, dan efektif digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

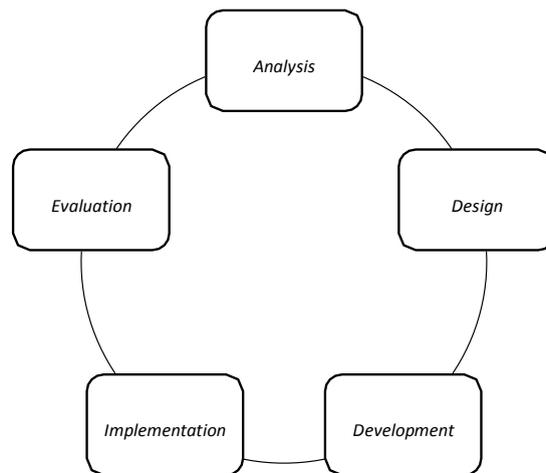
A. Metode, Prosedur Penelitian, Dan Tahap Pengembangan

1. Metode Penelitian

Pengembangan E-LKPD ini menggunakan penelitian *Research and Development* (R&D). Menurut Hanafi (2017) Penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* yaitu suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan. Sesuai dengan namanya, *Research and Development* dipahami sebagai kegiatan penelitian yang dimulai dengan *Research* untuk mendapatkan informasi tentang kebutuhan pengguna (*needs assessment*) sedangkan kegiatan *Development* dilakukan untuk menghasilkan produk. Pengembangan produk yang sudah terkemas menjadi lebih praktis, efisien, serta efektif dengan menguji keefektifan produk tersebut dengan tujuan untuk menciptakan bahan ajar E-LKPD interaktif berbantuan *Wizer.Me*.

2. Prosedur Penelitian

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



Gambar 3. 1 Desain Model ADDIE

a. *Analysis* (Analisis)

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

b. *Design* (Perancangan)

Tahapan perancangan ini bertujuan untuk merancang produk yang akan dikembangkan berupa E-LKPD interaktif berbantuan *Wizer.Me* yang disesuaikan dengan kompetensi dasar, indikator pembelajaran, dan materi pembelajaran serta pemilihan konsep dalam E-LKPD interaktif berbantuan *Wizer.Me*. Pada tahap ini juga peneliti mulai merancang lembar validasi yang telah dirancang berdasarkan produk yang dihasilkan berdasarkan *expert review* (ahli media, ahli bahasa dan ahli materi).

c. *Development* (Pengembangan)

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

d. *Implementation* (Implementasi)

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

e. *Evaluation* (Evaluasi)

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

3. Tahapan Pengembangan

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

1. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengidentifikasi masalah yang muncul dalam pembelajaran. Peneliti menganalisis kebutuhan

dalam pembelajaran di SDN Ciriung 01 melalui observasi dan wawancara. Pada tahap observasi dan wawancara ditemukan kebutuhan dalam penggunaan LKPD di sekolah khususnya di kelas IV dimana dalam proses pembelajaran guru masih belum memakai LKPD yang berbantuan elektronik, sekolah tersebut masih memakai LKPD cetak yang ada di buku tema.

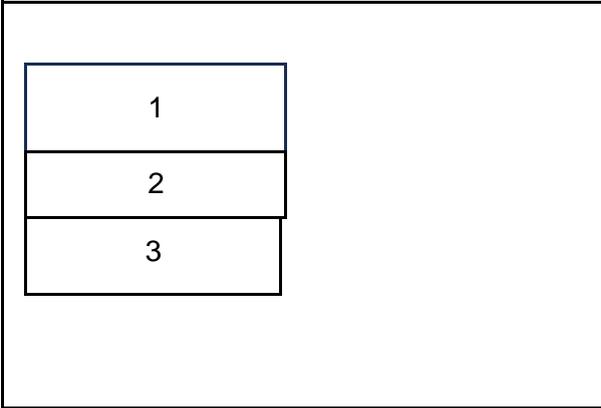
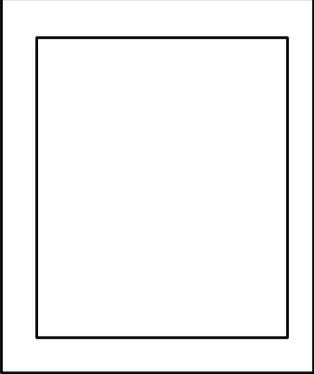
Permasalahan yang terjadi di sekolah tersebut, nantinya akan dijadikan sebagai dasar dalam merumuskan tujuan penelitian dan desain produk yang akan dikembangkan. Berdasarkan fakta dilapangan ditemukan permasalahan dalam pembelajaran, maka dirumuskan solusi dalam mengatasi permasalahan sekaligus menentukan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

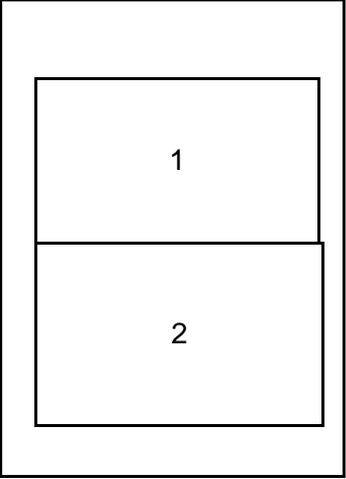
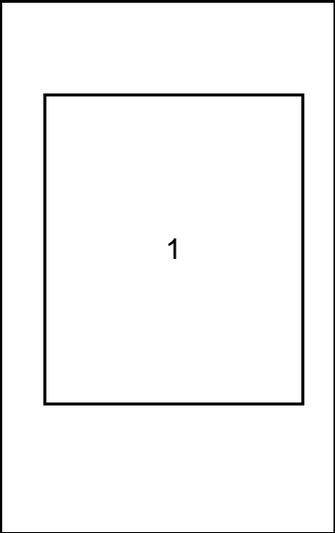
2. *Design* (Perancangan)

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

Tabel 3. 1 *Design* E-LKPD Interaktif Berbantuan *Wizer.Me*

No.	<i>Design</i>	Keterangan

1		<p><i>Header</i></p> <p>1. Sambutan 'Selamat datang kelas IV'</p>
2		<p><i>Cover depan</i></p> <p>1. Judul materi pembelajar an 2. Kelas 3. Nama sekolah</p>
3		<p><i>Petunjuk Pen ggu naa n E- LKP D</i></p>
4		<p>1. Capaian Pembelajaran 2. Tujuan Pembelajaran</p>

		
5		E-LKPD 1. Materi

3. *Development* (Pengembangan)

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

Adapun tahapan pengembangan yaitu:

1) Validasi

Validasi untuk mengetahui kelayakan produk yang akan

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

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

b) Ahli bahasa untuk mengkaji kelengkapan bahasa dari segi bahasa yang digunakan. Ahli bahasa dalam pengembangan ini adalah seorang yang ahli di bidang bahasa. Ahli bahasa memberikan komentar dan saran secara umum terhadap penggunaan dan tata bahasa dalam E-LKPD.

c) Ahli materi untuk mengkaji kelayakan dari segi materi.

Ahli materi dalam pengembangan E-LKPD ini adalah guru kelas IV SD. Pemilihan ahli materi ini didasarkan pada pertimbangan bahwa yang bersangkutan memiliki peran dalam pembelajaran di kelas dan memiliki kompetensi dalam bidang pendidikan khususnya materi pembelajaran pendidikan Pancasila sekolah dasar. Ahli materi memberikan komentar dan saran secara umum terhadap materi Negaraku

Indonesia.

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

Tabel 3. 2 Nama Validator

No	Nama Validator	Tim Ahli	Instansi / Lembaga
1.	Aries Maesya, M.Kom	Ahli Media	Universitas Pakuan
2.	Dr. Aam Nurjaman, M.Pd	Ahli Bahasa	Universitas Pakuan
3.	Siti Sunaliyah, S.Pd.	Ahli Materi	SDN Ciriung 01

2) Revisi

Revisi untuk memperbaiki dan mengembangkan kembali produk E-LKPD interaktif berbantuan *Wizer.Me* yang dilakukan berdasarkan masukan para ahli. Revisi tersebut dilakukan agar E-LKPD yang dikembangkan lebih efektif, tepat, dan berkualitas.

4. *Implementation* (Implementasi)

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

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahap ini dilakukan perhitungan hasil respon peserta didik berdasarkan instrumen berupa angket dan hasil *pretest* serta *posttest*.

lebih lanjut.

b. Teknik Angket

Teknik yang dilakukan untuk mengevaluasi dan mengvalidasi terhadap E-LKPD yang dikembangkan adalah kuesioner atau angket. Angket yaitu suatu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi beberapa pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab dengan angket diperuntukkan untuk mengetahui angka kevalidan E-LKPD dan tingkat kelayakan E- LKPD. Angket untuk validitas E-LKPD disebarkan kepada ahli media, ahli bahasa dan ahli materi. Angket kelayakan E-LKPD disebar kepada peserta didik kelas IV SDN Ciriung 01.

2. Instrumen Penelitian

Data yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu lembar validasi ahli media, ahli bahasa dan ahli materi, dan angket respon peserta didik dan guru kelas IV SDN Ciriung 01 terhadap pengembangan E-LKPD interaktif berbantuan *Wizer.Me*.

a) Lembar Observasi

Lembar Observasi digunakan untuk melakukan pengamatan agar mengetahui proses pembelajaran yang diinginkan oleh kelas IV SDN Ciriung 01 serta mencari solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Tabel 3. 4 Lembar Observasi Analisis Kebutuhan

No	Pernyataan	Ya	Tidak
----	------------	----	-------

1	Peserta didik menggunakan buku tema dalam pembelajaran.		
2	Peserta didik mempunyai buku pegangan lain selain buku tema.		
3	LKPD yang digunakan dapat membuat peserta didik berpikir kritis.		
4	Peserta didik ingin menggunakan LKPD yang lebih bervariasi.		
5	Peserta didik tertarik mencoba LKPD berbantuan teknologi.		

Tabel 3. 5 Lembar Observasi Setelah Penelitian

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

b) Lembar Wawancara

Lembar wawancara ini dilakukan kepada guru kelas IV SDN Ciriung 01 untuk mengetahui situasi proses pembelajaran di kelas dan penggunaan perangkat pembelajaran yang digunakan. Wawancara ini untuk mengetahui yang diperlukan dalam mengembangkan bahan ajar yang diinginkan.

Tabel 3. 6 Lembar Wawancara Guru Kelas IV

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Kesulitan seperti apa yang dialami oleh peserta didik pada saat pembelajaran?	

2	Apa faktor penyebab dari kesulitan tersebut?	
3	Apa saja bahan ajar yang digunakan pada saat pembelajaran?	
4	Bagaimana ibu menyiapkan bahan ajar tersebut?	
5	Apakah terdapat keinginan bahan ajar yang bervariasi untuk mencoba?	
6	Bagaimana ibu menyiapkan proses LKPD untuk evaluasi pembelajaran?	
7	Apakah terdapat keinginan untuk mencoba LKPD interaktif?	

c) Lembar Angket Validasi

Lembar Penilaian ini berisikan tentang kriteria E-LKPD yang telah dibuat yang akan diberikan kepada ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Penilaian ini digunakan sebagai acuan apakah produk sudah dapat diimplementasikan dan apakah produk tersebut sudah valid atau belum. Adapun kisi-kisi instrumen angket tersebut sebagai berikut:

Tabel 3. 7 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Jumlah Butir	Nomor Butir
1	Desain teks	1. Ketepatan penggunaan jenis huruf 2. Kemudahan dalam membaca teks 3. Ketepatan penggunaan spasi 4. Ketepatan menempatkan teks dan kemenarikan penggunaan warna	4	1, 2, 3, 4

2	Desain gambar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tampilan gambar menarik 2. Warna gambar serasi, tidak menabrak objek lain 3. Ketepatan menempatkan Gambar 	6	5, 6, 7, 8, 9, 10
3	Desain pemakaian E-LKPD interaktif berbantuan <i>Wizer.Me</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. E-LKPD interaktif berbantuan <i>Wizer.Me</i> mudah digunakan 2. Konsisten dan kemudahan navigasi 3. Kesederhanaan dan kejelasan petunjuk 	4	11, 12, 13, 14

Tabel 3. 8 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek	Indikator	Jumlah Butir	Nomor Butir
1	Kelugasan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bahasa yang digunakan tidak berbelit-belit 2. Kalimat yang digunakan sederhana 3. Kejelasan informasi yang diberikan 	3	1, 2, 3
2	Komunikatif	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bahasa yang digunakan mudah dipahami peserta didik 2. Dapat membuat peserta didik termotivasi saat menggunakan E-LKPD interaktif berbantuan <i>Wizer.Me</i> 3. Bahasa sesuai dengan karakteristik peserta didik 	3	4, 5, 6

3	Kesesuaian dengan kaidah bahasa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ketepatan penggunaan simbol dan tanda baca 2. Ketepatan penggunaan ejaan 3. Penggunaan Bahasa yang efektif dan efisien 4. Konsisten dalam penggunaan istilah 	4	7, 8, 9, 10
---	---------------------------------	--	---	-------------

Tabel 3. 9 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Jumlah Butir	Nomor Butir
1	Kesesuaian materi pembelajaran dengan Capai Pembelajaran dan tujuan pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kejelasan tujuan pembelajaran 2. Materi yang disajikan relevan dengan capain pembelajaran, dan tujuan 3. Kelengkapan materi sesuai dengan Batasan capai pelajaran pada materi negaraku indonesia 	3	1, 2, 3
2	Penilaian kelayakan materi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Materi yang disajikan sesuai dengan karakteristik peserta didik 2. Materi yang disajikan sesuai dengan perkembangan IPTEK 3. Kesesuaian gambar, audio, dan video dengan materi yang disajikan 	3	4, 5, 6

3	Ketepatan rangkaian kegiatan E-LKPD	1. E-LKPD sesuai dengan isi materi 2. E-LKPD sesuai dengan tujuan pembelajaran 3. Memudahkan petunjuk dalam mengerjakan lembar kerja	4	7, 8, 9, 10
---	-------------------------------------	--	---	-------------

d) Lembar Angket Peserta Didik

Lembar penilaian ini berisikan tentang kriteria E-LKPD yang telah dibuat yang akan diberikan kepada peserta didik kelas IV SDN Ciriung 01. Adapun kisi-kisi instrumen angket respon peserta didik sebagai berikut:

Tabel 3. 10 Kisi-kisi Instrumen Angket Peserta Didik

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

e) Lembar Soal *Pretest* dan *Posttest*

Lembar *pretest* dilakukan sebelum menggunakan E-LKPD, sedangkan *posttest* dilakukan setelah menggunakan E-LKPD.

E. Teknik Analisis Data

1. Teknik Kualitatif

Data kualitatif merupakan teknik pengolahan data dengan cara mengumpulkan informasi-informasi dari data kualitatif seperti masukan, kritik, dan saran perbaikan yang terdapat pada angket. Data ini

digunakan untuk melakukan perbaikan mengenai E-LKPD yang dikembangkan.

2. Teknik Kuantitatif

Analisis kuantitatif dilakukan dengan menyusun secara sistematis dalam bentuk angka-angka dan persentase mengenai suatu objek yang diteliti, maka akan menghasilkan kesimpulan. Objek yang diteliti pada penelitian ini adalah mengenai kelayakan produk berupa E-LKPD interaktif berbantuan *Wizer.Me* pada materi Negaraku Indonesia.

3. Analisis Kelayakan E-LKPD

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

Tabel 3. 11 Skor Penilaian Validasi Ahli

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

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

$$P = \quad \times 100 \%$$

N

Keterangan:

P = angka persentase data angket

F = jumlah skor yang diperoleh

N = jumlah skor maksimum

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

Tabel 3. 12 Kriteria Hasil Validasi E-LKPD

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

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

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

Penentuan kriteria nilai N-Gain disajikan sebagai berikut :

Tabel 3. 13 Kriteria Nilai N-Gain

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

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

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

Penelitian yang dilakukan yaitu pengembangan E-LKPD interaktif berbantuan *Wizer.Me* yang diujicobakan di kelas IV SDN Ciriung 01 pada bulan Mei 2024. Adapun tahapan yang dilakukan dengan pengembangan E-LKPD interaktif berbantuan *Wizer.Me* ini yaitu analisis kebutuhan, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Berikut tahapan pengembangan E-LKPD interaktif berbantuan *Wizer.Me*:

1. *Analysis* (Analisis)

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

a. Analisis Kebutuhan Guru

Wawancara dengan walikelas IV SDN Ciriung 01 terkait ketersediaan bahan ajar yang digunakan merupakan analisis kebutuhan yang dilaksanakan. Berikut dipaparkan hasil wawancara:

Tabel 4. 1 Hasil Wawancara Guru

Nama Guru	Hasil Wawancara	Hasil Analisis
Siti Sunaliyah, S.Pd.	Guru mempunyai kesulitan dalam membuat inovasi media pembelajaran karena kurangnya pengetahuan dan sarana yang memadai. Proses pembelajaran yang berjalan saat ini masih menggunakan LKPD cetak dan buku yang bersumber dari beberapa penerbit.	Dari hasil wawancara, khususnya di kelas IV SDN Ciriung 01 belum menggunakan E-LKPD interaktif dan hanya menggunakan LKPD cetak dan buku dari beberapa penerbit. Hal ini disebabkan karena kurangnya pengetahuan guru dalam membuat inovasi media pembelajaran yang interaktif. Sehingga dalam proses pembelajaran peserta didik merasa bosan dan kurang bersemangat.

Dari tabel di atas, bisa disimpulkan bahwa LKPD yang diberikan oleh guru masih berupa LKPD cetak yang bersumber dari beberapa referensi. Sehingga dalam proses pembelajaran, peserta didik merasa bosan dan kurang bersemangat. Peserta didik mengharapkan dengan adanya E-LKPD interaktif yang memuat gambar, video, dan animasi yang menarik dalam proses pembelajaran. Dari analisis tersebut, peneliti tertarik untuk mengembangkan E-LKPD interaktif di SDN Ciriung 01

Cibinong.

b. Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Berdasarkan hasil observasi di kelas IV SDN Ciriung 01 peserta didik tertarik menggunakan LKPD yang lebih bervariasi. Peserta didik tertarik mencoba E-LKPD interaktif yang lebih membuat peserta didik antusias dalam proses pembelajaran.

c. Analisis Kurikulum

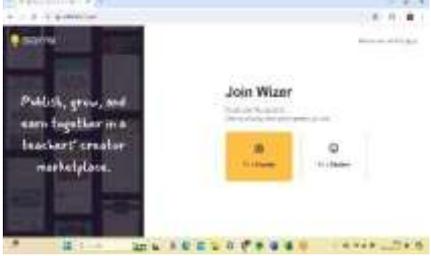
Kurikulum yang digunakan di SDN Ciriung 01 yaitu Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka merupakan inovasi dalam pendidikan Indonesia yang bertujuan untuk mengembangkan potensi dan minat belajar peserta didik.

Sumber belajar yang dipakai oleh guru hanya bersumber dari beberapa buku yang membuat peserta didik kurang antusias dalam proses pembelajaran. Sementara dalam kurikulum Merdeka guru dituntut lebih inovatif agar meningkatkan minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas. Sehingga guru memerlukan E-LKPD interaktif berbantuan *Wizer.Me* untuk proses pembelajaran di kelas.

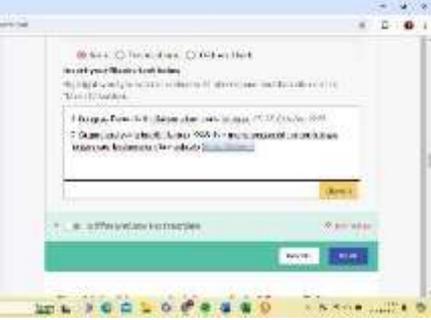
2. **Design (Perancangan)**

Tahapan yang dilakukan pada perancangan E-LKPD ini yang pertama yaitu memilih sumber yang digunakan dalam penyusunan E-LKPD terdiri dari jurnal, buku, dan referensi lainnya yang relevan. Kemudian dilakukan pemilihan format, sehingga tampilan, konten, dan intruksi dalam E-LKPD dapat menarik minat belajar peserta didik dan memudahkan peserta didik dalam mengerjakan setiap kegiatan yang ada pada E-LKPD. Rancangan awal E-LKPD interaktif berbantuan *Wizer.Me* dapat dilihat pada gambar berikut:

Tabel 4. 2 *Storyboard* Desain E-LKPD

No	Tahapan	Deskripsi
1		<p>Masuk ke halaman utama <i>Wizer.Me</i> dengan mengklik https://app.Wizer.Me/</p>
2		<p>Selanjutnya untuk memasuki <i>Wizer.Me</i> klik Login. Apabila belum memiliki akun klik Join Now.</p>
3		<p>Langkah selanjutnya klik I'm Teacher.</p>
4		<p>Selanjutnya membuat akun terlebih dahulu menggunakan akun <i>Google</i>, lalu klik Sign Up.</p>

5		<p>Kemudian akan muncul tampilan beranda dari <i>Wizer.Me</i> klik Create Worksheet untuk membuat E-LKPD.</p>
6		<p>Klik Upload Header Image untuk mengganti mengganti <i>Header E-LKPD</i>.</p>
7		<p>Tampilan <i>Header E-LKPD</i>.</p>
8		<p>Upload cover, petunjuk penggunaan E-LKPD, capaian, dan tujuan pembelajaran.</p>

9		<p>Terdapat berbagai macam jenis pertanyaan yang disediakan <i>Wizer.Me</i> untuk membuat E-LKPD.</p>
10		<p>Menambahkan Video untuk pertanyaan pertama berbentuk Open Question. Jika sudah selesai, klik Done.</p>
11		<p>Pertanyaan kedua, menggunakan pilihan soal Blank atau mengisi rumpang. Pilih kata yang akan dijadikan kalimat setelah itu klik Blank It, setelah selesai klik Done.</p>
12		<p>Pertanyaan ketiga menggunakan Matching atau menjodohkan.</p>

15	<p>Perhatikan gambar baju daerah ini kemudian silahkan tuliskan asal daerahnya.</p> <p>Indonesia mempunyai banyak baju adat dari setiap wilayahnya. Dengan adanya baju adat yang menjadi lambang setiap daerah di Indonesia, ini akan memperkuat kebudayaan dan mengembanasikan konsep-nya dari Bhinneka Tunggal Ika atau berbeda-beda tetapi tetap satu...</p>	<p>Pertanyaan keenam menggunakan model pertanyaan Table. Masukkan jumlah kolom dan baris yang diperlukan di menu Table structure. Masukkan gambar di menu Intruction dan kunci jawabannya di menu Key Answers. Jika sudah, klik Done.</p>
16		<p>Pertanyaan terakhir yang merupakan kesimpulan, menggunakan model pertanyaan Open Question. Tambahkan intruksi, jika sudah klik Done.</p>

3. Development (Pengembangan)

Tahap ketiga yaitu tahap pengembangan. Tahap ini dilakukan validasi ke para ahli yang terdiri dari dua dosen dan satu orang guru kelas. Validasi ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan E-LKPD dari segi tampilan, bahasa, dan isi materi. Pada tahap ini komentar dan saran

dari para ahli sangat diperlukan untuk memperbaiki produk E-LKPD yang dikembangkan. Hasil dari saran yang diberikan kemudian dilakukan perbaikan.

a. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media mengenai kerapihan, ketepatan format, dan *template* yang sesuai untuk E-LKPD, baik dari segi tampilan, warna, jenis huruf, gambar, video, dan lain sebagainya. Validasi ahli media pada pengembangan E-LKPD ini yaitu Aries Maesya, M.Kom yang merupakan dosen di lingkungan Universitas Pakuan. Berikut saran yang diberikan oleh ahli media mengenai E-LKPD interaktif berbantuan *Wizer.Me* pada materi Negaraku Indonesia.

Tabel 4. 3 Revisi E-LKPD Ahli Media

Sebelum Revisi	Setelah Revisi
<p>Warna teks harus menggunakan warna hitam agar lebih jelas terbaca oleh peserta didik.</p>	
	
<p>Pemilihan warna pada gambar harus sesuai.</p>	
	

Tabel 4. 4 Hasil Validasi Pertama Ahli Media

No	Indikator	Skor Tiap Aspek	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
1	Desain Teks	13	20	65%	Layak
2	Desain Gambar	26	30	87%	Sangat Layak
3	Desain Pemakaian E-LKPD	17	20	85%	Sangat Layak
Skor Keseluruhan		56	70	74%	Layak

Berdasarkan tabel, diketahui bahwa dalam penilaian ahli media memiliki tiga aspek penilaian yang memiliki kriteria layak, pada aspek Desain Teks memiliki persentase 65%, pada aspek Desain Gambar memiliki persentase 87%, dan pada aspek Desain Pemakaian E-LKPD memiliki persentase 85%, sehingga didapatkan persentase keseluruhan yaitu 74%. Apabila dikonversikan dengan tabel kelayakan yang sudah dipaparkan sebelumnya, maka validasi ahli media yang pertama pada produk E-LKPD berbantuan *Wizer.Me* berada pada kriteria layak, namun ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dan diperbaiki agar produk pengembangan E-LKPD interaktif berbantuan *Wizer.Me* yang dikembangkan lebih baik sehingga dapat digunakan oleh peserta didik. Berikut hasil validasi kedua dari ahli media setelah produk E-LKPD interaktif berbantuan *Wizer.Me* direvisi:

Tabel 4. 5 Hasil Validasi Kedua Ahli Media

No	Indikator	Skor Tiap Aspek	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
1	Desain Teks	19	20	95%	Sangat Layak
2	Desain Gambar	28	30	93%	Sangat Layak
3	Desain Pemakaian E-LKPD	20	20	100%	Sangat Layak
Skor Keseluruhan		67	70	95%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa dalam penilaian ahli media pada aspek desain teks memiliki persentase 95%, pada aspek desain gambar memiliki persentase 93%, dan pada aspek desain pemakaian E-LKPD memiliki persentase 100%, sehingga didapatkan persentase keseluruhan yaitu 95% dengan kriteria sangat layak. Maka E-LKPD interaktif berbantuan *Wizer.Me* pada materi Negaraku Indonesia telah dikembangkan dan sangat layak untuk diujicobakan.

b. Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa mengenai mengembangkan bahasa yang sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia, sesuai dengan kemampuan peserta didik untuk mudah dipahami pada saat pembelajaran. Validasi ahli bahasa pada pengembangan E-LKPD ini yaitu Dr. Aam Nurjaman,

M.Pd. yang merupakan dosen di lingkungan Universitas Pakuan. Berikut saran yang diberikan oleh ahli bahasa mengenai E-LKPD interaktif berbantuan *Wizer.Me* pada materi Negaraku Indonesia.

Tabel 4. 6 Revisi E-LKPD oleh Ahli Bahasa

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Perbaiki penulisan huruf besar di tengah kalimat.	
	
Perbaiki penggunaan kata depan 'di' pada kalimat.	
	

Tabel 4. 7 Hasil Validasi Pertama Ahli Bahasa

No	Indikator	Skor Tiap Aspek	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
1	Kelugasan	15	15	100%	Sangat Layak
2	Komunikatif	13	15	88%	Sangat Layak

3	Kesesuaian dengan kaidah bahasa	18	20	90%	Sangat Layak
Skor Keseluruhan		46	50	92%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa dalam penilaian bahasa memiliki tiga aspek penilaian. Pada aspek kelugasan memiliki persentase 100%, pada aspek komunikatif memiliki persentase 88%, dan pada aspek kesesuaian dengan kaidah bahasa memiliki persentase 92%, sehingga didapatkan persentase keseluruhan yaitu 92% apabila dikonversikan dengan tabel kelayakan yang sudah dipaparkan sebelumnya, maka validasi ahli bahasa yang pertama pada produk E-LKPD interaktif berbantuan *Wizer.Me* berada pada kriteria sangat layak, namun ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dan diperbaiki agar produk pengembangan E-LKPD interaktif berbantuan *Wizer.Me* yang dikembangkan lebih baik sehingga dapat digunakan oleh peserta didik. Berikut hasil validasi kedua dari ahli bahasa setelah produk E-LKPD interaktif berbantuan *Wizer.Me* direvisi:

Tabel 4. 8 Hasil Validasi Kedua Ahli Bahasa

No	Indikator	Skor Tiap Aspek	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
1	Kelugasan	15	15	100%	Sangat Layak
2	Komunikatif	14	15	94%	Sangat Layak
3	Kesesuaian dengan kaidah bahasa	20	20	100%	Sangat Layak

Skor Keseluruhan	49	50	98%	Sangat Layak
-------------------------	-----------	-----------	------------	---------------------

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa dalam penilaian ahli bahasa pada aspek kelugasan memiliki persentase 100%, pada aspek komunikatif memiliki persentase 94%, dan pada aspek kesesuaian dengan kaidah bahasa memiliki persentase 100%, sehingga didapatkan persentase keseluruhan yaitu 98% dengan kriteria sangat layak. Maka E-LKPD interaktif berbantuan *Wizer.Me* pada materi Negaraku Indonesia telah dikembangkan dan sangat layak untuk diujicobakan.

c. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi mempunyai beberapa aspek penilaian diantaranya aspek kesesuaian materi pembelajaran dengan tujuan pembelajaran, aspek penilaian kelayakan materi, dan ketepatan rangkaian kegiatan E-LKPD. Validasi ahli materi pada pengembangan E-LKPD ini yaitu Siti Sunaliyah, S.Pd. yang merupakan guru kelas IV di SDN Ciriung 01 Cibinong. Adapun hasil validasi dari ahli materi yaitu:

Tabel 4. 9 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Indikator	Skor Tiap Aspek	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
1	Kesesuaian materi pembelajaran dengan tujuan pembelajaran	13	15	86%	Sangat Layak

2	Penilaian kelayakan materi	12	15	80%	Layak
3	Ketepatan rangkaian kegiatan E-LKPD	16	20	80%	Layak
Skor Keseluruhan		41	50	82%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel di atas, diketahui dalam penilaian ahli materi memiliki tiga aspek penilaian yang memiliki kriteria sangat layak. Pada aspek kesesuaian materi pembelajaran dengan tujuan pembelajaran memiliki persentase 86%, pada aspek penilaian kelayakan materi memiliki persentase 80%, dan pada aspek ketepatan rangkaian kegiatan E-LKPD memiliki persentase 80%, sehingga didapatkan persentase keseluruhan yaitu 82% dengan kriteria sangat layak. Maka E-LKPD interaktif berbantuan *Wizer.Me* pada tema Negaraku Indonesia telat dikembangkan dan sangat layak diujicobakan tanpa revisi.

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

Tabel 4. 10 Hasil Rekapitulasi Validasi Pertama

No	Validator	Persentase	Kriteria
1	Ahli media	74%	Layak
2	Ahli bahasa	92%	Sangat Layak
3	Ahli materi	82%	Sangat Layak
Rata-rata Persentase Penilaian		83%	Sangat Layak

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

Tabel 4. 11 Hasil Rekapitulasi Validasi Kedua

No	Validator	Persentase	Kriteria
1	Ahli media	95%	Sangat Layak
2	Ahli bahasa	98%	Sangat Layak
3	Ahli materi	-	-
Rata-rata Persentase Penilaian		96,5%	Sangat Layak

Hasil rekapitulasi menunjukkan bahwa rata-rata persentase penilaian ahli terhadap E-LKPD interaktif berbantuan *Wizer.Me* pada materi Negaraku Indonesia adalah 96,5% sehingga produk ini dapat dikategorikan sangat layak untuk dilakukan ujicoba di sekolah.

4. *Implementation* (Implementasi)

Tahap keempat yaitu tahap implementasi. Pada tahap ini dilakukan uji coba produk secara terbatas kepada peserta didik kelas IV SDN Ciriung 01 Cibinong dengan jumlah 19 peserta didik yang dilakukan secara luring atau tatap muka. Kegiatan yang dilakukan selama proses pembelajaran diantaranya yaitu kegiatan pendahuluan, pembagian kelompok, dan pemberian *link* E-LKPD berbantuan *Wizer.Me* kepada setiap kelompok.

Pada kegiatan ini setiap kelompok diminta untuk mengisi semua yang ada pada E-LKPD, dimulai dari menyimak video mengenai Sumpah Pemuda dan menjawab pertanyaan yang telah disediakan. Setelah itu menyimak video mengenai simbol Pancasila lalu

menjodohkan gambar lambang Pancasila dengan isi Sila yang sesuai. Instruksi selanjutnya adalah mencari kata yang berhubungan dengan lambang Pancasila.

Kegiatan selanjutnya adalah peserta diminta untuk menyimak video mengenai Bhinneka Tunggal Ika, kemudian diminta untuk mengelompokkan contoh perilaku yang sesuai dengan nilai Bhinneka Tunggal Ika dan contoh perilaku sebaliknya. Pertanyaan selanjutnya peserta didik diminta untuk menuliskan asal dari gambar baju daerah yang tertera di soal tersebut.

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

Tabel 4. 12 Hasil Respon Peserta Didik

Responden	Total Skor	Skor Maksimal	Persentase	Rata-rata Persentase
1	52	55	94%	93%
2	51	55	93%	
3	50	55	91%	
4	51	55	93%	
5	53	55	96%	
6	50	55	91%	
7	49	55	89%	
8	51	55	93%	
9	49	55	89%	
10	51	55	93%	
11	51	55	93%	
12	50	55	91%	
13	51	55	93%	
14	52	55	94%	

15	54	55	98%
16	49	55	89%
17	53	55	96%
18	53	55	96%
19	50	55	91%

Berdasarkan tabel di atas, diketahui rekapitulasi data penilaian yang dilakukan 19 peserta didik terhadap E-LKPD interaktif berbantuan *Wizer.Me* memiliki rata-rata persentase keseluruhan yaitu 93% dengan kriteria sangat layak. Maka E-LKPD interaktif berbantuan *Wizer.Me* pada materi Negaraku Indonesia sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap terakhir yaitu tahap evaluasi. Tahap ini merupakan tahap untuk mengetahui tingkat keefektifan E-LKPD interaktif berbantuan *Wizer.Me* yang dikembangkan berdasarkan hasil *Pretest* dan *Posttest*. Pelaksanaan *pretest* dilakukan sebelum menggunakan E-LKPD interaktif berbantuan *Wizer.Me*. *Pretest* dan *posttest* dilakukan pada peserta didik kelas IV SDN Ciriung 01 Cibinong dengan jumlah 19 peserta didik. Peningkatan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN Ciriung 01 Cibinong dapat dilihat pada tabel berikut:

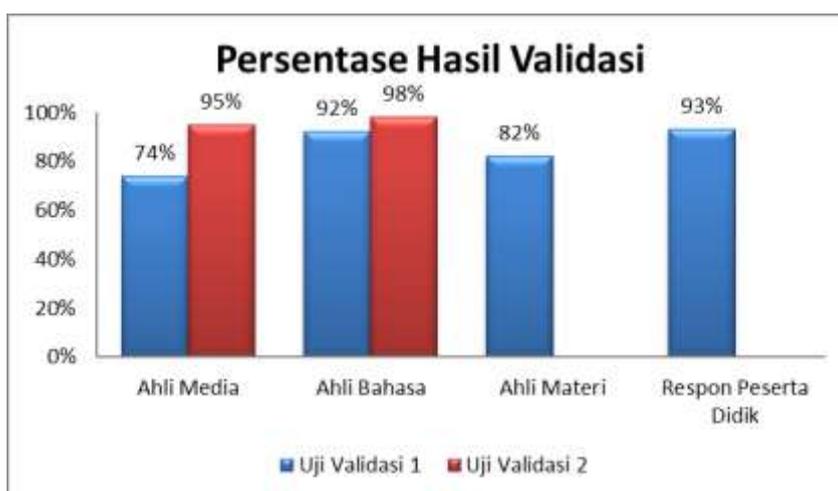
Tabel 4. 13 Hasil Perhitungan N-Gain Pretest dan Posttest

Kriteria	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Jumlah Peserta Didik	19	19
Nilai Tertinggi	90	100
Nilai Terendah	0	40

Nilai Rata-rata	60	88
Rata-rata N-Gain	0,7	
Keterangan nilai N-Gain	Tinggi	

Berdasarkan tabel di atas, diketahui rekapitulasi nilai rata-rata *pretest* adalah 60 dan nilai rata-rata *posttest* adalah 88. Sedangkan rata-rata nilai N-Gain adalah 0,7 yang termasuk ke dalam kategori tinggi. Maka, E-LKPD interaktif berbantuan *Wizer.Me* pada materi Negaraku Indonesia sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah karena meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Dapat dilihat dari bagan di bawah ini, persentase hasil uji validasi pertama dan kedua beberapa ahli yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi dapat diimplementasikan kepada peserta didik dengan mendapatkan kriteria sangat layak. Respon peserta didik juga terlihat dalam bagan di bawah ini, dengan mendapatkan kriteria sangat layak.



Gambar 4. 1 Persentase Hasil Validasi

B. Pembahasan Hasil Penelitian

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

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan setelah penelitian pada peserta didik kelas IV SDN Ciriung 01 Cibinong, peserta didik merasa senang dan termotivasi pada saat menggunakan E-LKPD interaktif berbantuan *Wizer.Me* dalam pembelajaran di kelas karena di dalamnya mengandung gambar dan video yang menarik. Selain itu peserta didik tertarik untuk mengerjakan E-LKPD berbantuan teknologi karena mudah dipahami dan bisa digunakan dimana saja.

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

Tahap pertama yaitu *Analysis* (Analisis) untuk mengumpulkan informasi awal, analisis tersebut merupakan hasil observasi dan wawancara penelitian dengan wali kelas IV SDN Ciriung 01 Cibinong, bahwa di sekolah khususnya di kelas IV masih menggunakan LKPD cetak. Oleh karena itu peneliti menganalisis penelitian dengan E-LKPD interaktif berbantuan *Wizer.Me* yang di dalamnya memuat video, gambar, dan teks.

Tahap kedua yaitu *Design* (Perancangan) penyusunan E-LKPD yang bersumber dari jurnal, buku, dan referensi lainnya yang relevan. Kemudian dilakukan pemilihan format, sehingga tampilan, konten, dan intruksi dalam E-LKPD dapat menarik minat belajar peserta didik dan memudahkan peserta didik dalam mengerjakan setiap kegiatan yang ada pada E-LKPD. Setelah itu peneliti mulai menyusun E-LKPD yang terdiri dari *header*, *cover*, petunjuk penggunaan E-LKPD, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan rancangan kegiatan E-LKPD berupa pertanyaan yang harus diselesaikan peserta didik.

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

Hasil validasi uji media pada E-LKPD dilakukan oleh Bapak Aries Maesya, M.Kom. Validasi dilakukan sebanyak dua kali dengan hasil validasi yang pertama mendapatkan total skor 56 dari skor maksimal 70, dengan persentase 74% yang dinyatakan layak tetapi harus dengan beberapa revisi yaitu warna huruf yang sebelumnya merah menjadi hitam, agar lebih terlihat jelas oleh peserta didik. Revisi lainnya adalah

warna gambar yang disesuaikan. Setelah revisi selesai, dilakukan validasi kedua yang mendapatkan total skor 67 dari skor maksimal 70, dengan persentase 95% yang artinya E-LKPD interaktif berbantuan *Wizer.Me* sudah sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil validasi uji bahasa yang dilakukan oleh Bapak Dr. Aam Nurjaman, M.Pd. Validasi dilakukan sebanyak dua kali dengan hasil validasi yang pertama mendapatkan total skor 46 dari skor maksimal 50 dengan persentase 92% yang dinyatakan layak tetapi harus dengan revisi yaitu penggunaan huruf kecil pada tengah kalimat dan penggunaan kata depan 'di'. Setelah revisi selesai, dilakukan uji validasi bahasa yang kedua dan mendapatkan total skor 67 dari skor maksimal 70, dengan persentase 95% yang artinya E-LKPD interaktif *Wizer.Me* sudah sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil validasi uji materi yang dilakukan oleh guru Ibu Siti Sunaliyah, S.Pd. Validasi dilakukan sebanyak satu kali dengan total skor 41 dari skor maksimal 50, dengan persentase 82% yang artinya E-LKPD interaktif berbantuan *Wizer.Me* sudah sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran tanpa revisi.

Setelah melewati tahap uji validasi kepada para ahli, produk E-LKPD interaktif berbantuan *Wizer.Me* siap untuk diujicoba. Pada tahap *implementation* (implementasi) dilakukan uji coba terbatas kepada 19 orang peserta didik di kelas IV SDN Ciriung 01 Cibinong. Kegiatan yang dilakukan selama proses pembelajaran diantaranya pendahuluan,

pembagian kelompok, dan pemberian *link* E-LKPD interaktif berbantuan *Wizer.Me* kepada setiap kelompok.

Selanjutnya peneliti menjelaskan cara penggunaan E-LKPD interaktif berbantuan *Wizer.Me* dan setelah itu setiap kelompok diminta untuk mengisi semua kegiatan pada E-LKPD. Setelah kegiatan selesai dilaksanakan, peserta didik diminta untuk mengisi lembar instrumen penilaian uji coba produk berupa angket.

Tahap terakhir yaitu tahap *evaluation (evaluasi)*. Tahap ini merupakan tahap untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan E-LKPD interaktif berbantuan *Wizer.Me* yang dikembangkan berdasarkan hasil lembar instrumen penilaian berupa angket serta hasil *pretest* dan *posttest*. Berdasarkan hasil rekapitulasi data lembar instrumen berupa angket yang dilakukan 19 peserta didik, E-LKPD interaktif berbantuan *Wizer.Me* mendapatkan persentase 93% dengan kriteria sangat layak. Sementara rata-rata hasil *pretest* adalah 60, untuk nilai rata-rata *posttest* adalah 88, dengan rata-rata Nilai N-Gain adalah 0,7 yang dikategorikan tinggi. Dengan ini, ELKPD interaktif berbantuan *Wizer.Me* pada materi negaraku indonesia sangat layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian relevan yang dilakukan oleh Safitri dan Mulyani (2022) 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 menunjukkan bahwa peserta didik merasa senang dan

termotivasi saat menggunakan E-LKPD interaktif berbasis *Wizer.Me* karena di dalam E-LKPD terdapat gambar, video, dan materi pembelajaran lainnya.

Proses pengembangan produk sudah dilakukan peneliti dengan sebaik mungkin. Seluruh tahap model ADDIE yang digunakan pun sudah diterapkan, namun tidak dapat dipungkiri bahwa peneliti ini memiliki kesulitan dan sehingga muncul muncul keterbatasan dan kekurangan. Salah satu kekurangan yang dialami saat penggunaan E-LKPD interaktif berbantuan *Wizer.Me* yaitu terkendala oleh sinyal sehingga harus menunggu beberapa saat untuk bisa mengakses E-LKPD tersebut.

Dibalik keterbatasan dan kekurangan yang ada dalam penelitian ini terdapat kelebihan dari E-LKPD interaktif berbantuan *Wizer.Me* yaitu mudah digunakan dan dipahami oleh peserta didik karena E-LKPD interaktif ini berbantuan *online* sehingga dapat diakses dimanapun dan kapanpun, memuat gambar dan video yang menarik sehingga meningkatkan daya tarik peserta didik dalam proses pembelajaran.

Lampiran Surat

BAB V KESIMPULAN, SARAN, DAN REKOMENDASI

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan mengenai pengembangan E-LKPD interaktif berbantuan *Wizer.Me* pada materi Negaraku Indonesia dapat disimpulkan bahwa:

1. Proses pengembangan produk E-LKPD interaktif berbantuan *Wizer.Me* ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*).
 - a. Tahap pertama yaitu *analysis* (analisis) di SDN Ciriung 01 dengan mewawancarai walikelas IV dan melakukan observasi, yang dimana diperoleh bahwa dalam proses pembelajaran belum menggunakan E-LKPD interaktif berbantuan *Wizer.Me*.
 - b. Tahap kedua yaitu *design* (perancangan), peneliti membuat rancangan design produk E-LKPD interaktif berbantuan *Wizer.Me* pada materi Negaraku Indonesia.
 - c. Tahap ketiga yaitu *development* (pengembangan), produk dikembangkan menjadi produk E-LKPD yang di dalamnya membuat teks, gambar, dan video. Setelah itu produk di validasi oleh tiga ahli yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi untuk mengetahui kekurangan produk dan melakukan perbaikan produk untuk mendapatkan hasil yang baik.
 - d. Tahap keempat yaitu *implementation* (implementasi), produk diimplementasikan atau uji coba produk secara terbatas kepada

Lampiran Surat

72

19 orang peserta didik kelas IV untuk mengetahui respon peserta didik setelah menggunakan produk E-LKPD interaktif berbantuan *Wizer.Me*.

- e. Tahap terakhir *evaluation* (evaluasi), pada tahap ini peneliti menghitung rata-rata hasil respon peserta didik untuk mengetahui kelayakan E-LKPD interaktif berbantuan *Wizer.Me*. Pada tahap ini juga dilakukan *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui tingkat keefektifan E-LKPD interaktif berbantuan *Wizer.Me* pada hasil belajar peserta didik.

2. Hasil penelitian pengembangan E-LKPD interaktif berbantuan *Wizer.Me* dengan hasil presentase ahli media 95% dengan kriteria sangat layak, hasil presentase ahli bahasa 95% dengan kriteria sangat layak, hasil presentase ahli media 82% dengan kriteria sangat layak, dan hasil presentase angket peserta didik 93% dengan kriteria sangat layak. Sedangkan nilai rata-rata N-Gain hasil belajar siswa 0,7 dengan kriteria tinggi. Hal tersebut menunjukkan bahwa E-LKPD yang dikembangkan dapat digunakan dalam proses pembelajaran dan

sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

B. Saran

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

Lampiran Surat

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

C. Rekomendasi

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

DAFTAR PUSTAKA

Agung, G. H., & Ardiansyah, A. S. (2023, March). Telaah model pembelajaran conceptual understanding procedures (CUPs) berbantuan e-LKPD terhadap kemampuan pemecahan masalah. In *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika* (Vol. 6, pp. 360- 366).

Alfatih, A.N. (2021). *Wizer.Me*: sebuah platform lembar kerja siswa daring dengan penilaian otomatis.

Lampiran Surat

<https://www.edoemedia.com/2021/04/wizermesebuah-platform-lembarkerja.html>

- Anggoro, FD (2023). Pengembangan *Website* E-LKPD Berbantuan Wizer. Me Materi Teks Cerita Fantasi Kelas VII. *Suasana: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Budaya, Dan Sosial Humaniora* , 1 (3), 80-91.
- Apriliyani, S. W., & Mulyatna, F. (2021, July). Flipbook E-LKPD dengan Pendekatan Etnomatematika pada Materi Teorema Phytagoras. In *SINASIS (Seminar Nasional Sains)* (Vol. 2, No. 1).
- Baihaki, B., Danaryanti, A., & Kamaliyah, K. (2021). Pengembangan LKPD elektronik berbantuan HOTS menggunakan quizizz. *Journal of Mathematics Science and Computer Education*, 1(1), 36-43.
- Basrina, Y., Afryansih, N., & Febriani, T. (2023). Pengembangan Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Wizer. Saya pada Mata Pelajaran IPS di MTs Darussalam Aryojeding. *JPIG (Jurnal Pendidikan dan Ilmu Geografi)* , 8 (1), 31-38.
- Dewi, N. A., Purnamasari, R., & Karmila, N. (2023). Pengembangan E-Lkpd Berbantuan Webiste Wizer. Me Materi Sifat-Sifat Bangun Ruang. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 2562-2575
- Gunning, T. G., & Stanbrough, R. J. (2022). *Closing the Literacy Gap: Accelerating the Progress of Underperforming Students*. New York: Guilford Publications
- Hidayati, B. N., & Zulandri, Z. (2021). Efektifitas LKPD elektronik sebagai media pembelajaran pada masa pandemi covid-19 untuk guru di YPI Bidayatul Hidayah Ampenan. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 4(2).
- Indraswati, D., Sobri, M., Fauzi, A., Wira, L., Amrullah, Z., & Nikmah, A. (2023). Keefektifan Pelatihan Pembuatan Worksheet Interaktif dengan Wizer Me untuk Mengoptimalkan Pembelajaran di SDN 26 Mataram. 05(04), 14615–14624.

- Kaliappen, N., Ismail, W. N. A., Ghani, A. B. A., & Sulisworo, D. (2021). *Wizer.Me and Socrative as innovative teaching method tools: Integrating TPACK and Social Learning Theory*. *International Journal of Evaluation and Research in Education*

Lampiran Surat

- Kumalasari, O. D., & Julianto. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Ilmu Pengetahuan Alam Berbantu *Website Wizer.Me* Materi Energi Alternatif Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*, 9(07), 2827–2837. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/41382>
- Kurniasari, N. A., Anita, Y., Muhammadi, M., & Sukma, E. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Menggunakan Model Problem Based Learning di Kelas V SDN 14 Pauh Kota Padang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 3515-3527.
- Nabilla, N., Edy, S., & Khikmiah, F. (2022). Pengembangan e-LKPD matematika interaktif berbantuan literasi digital. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 5(6), 1581-1594.
- Nida, L. S., Sunaengsih, C., & Karlina, D. A. (2023). Pengembangan E- LKPD Berbantuan Fun Learning pada Materi Nilai-Nilai Pancasila untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VI. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 194-207.
- Oktavera, C., & Tambunan, L. R. (2023). Pengembangan E-LKPD Berbantuan Problem Based Learning (PBL) untuk Melatih Kemampuan Pemecahan Masalah pada Materi Bangun Datar Kelas VII SMP. 2682(2), 251–258.
- Octaviana, F., Wahyuni, D., & Supeno, S. (2022). Pengembangan E-LKPD untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa SMP pada pembelajaran IPA.
- Peachey, N. (n.d.). *Digital Tools for Teachers - Trainers' Edition V.2*. United Stated: PeacheyPublications Ltd.
- Prayoga, T., Agustika, G. N. S., & Suniasih, N. W. (2022). E-LKPD Interaktif Materi Pengenalan Bangun Datar Berbantuan Etnomatematika Peserta Didik Kelas I SD. *Mimbar Ilmu*, 27(1), 99-108.
- Purnama, A., & Suparman, S. (2020). Studi pendahuluan: E-LKPD berbantuan PBL untuk meningkatkan kemampuan literasi matematis peserta didik. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 6(1), 131-140.

Lampiran Surat

- Puspita, V., & Dewi, I. P. (2021). Efektifitas E-LKPD berbantuan Pendekatan Investigasi terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 86-96.
- Putri, V. A. R., & Indrawati, D. (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), 3542–3550.
- Rahayu, D., & Budiyo, B. (2018). *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbantuan pemecahan masalah materi bangun datar* (Doctoral dissertation, State University of Surabaya). 3542– 3550.
- Setiawan, T. Y., & Fikri, A. (2022). The development of e-lkpd using book creator on fraction operations material in elementary school. *MaPan: Jurnal matematika dan Pembelajaran*, 10(1), 116-126.
- Simanjuntak, M. A. M. A. R. , S. N. , & P. M. (2022). The Use of *Wizer.Me* as a Mediator to Stimulate Students' Motivation in Writing Descriptive Text in SMA Swasta HKBP Doloksanggul. *Jurnal Kewarganegaraan*. 6(3), 5197–5208
- Sobri, M., Fauzi, A., Rahmatih, A. N., Indraswati, D., & Amrullah, L. W. Z. (2023). Pemanfaatan *Website Wizer Me* untuk Mengembangkan E- LKPD Interaktif Bagi Guru Sekolah Dasar. *Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 22-29.
- Sopandi, W., Sukyadi, D., & Sukardi, R. R. (2019). The Implementation of Guided Research-Based Learning with Graduate School Students of an Elementary Education Study Program. *Pedagogika/Pedagogy*, 134(2), 82-98.
- Sulastri, I., Mahardika, N., Sugiarti, P., & Sudrajat, Y. (2023). Analisis hasil belajar dalam penggunaan lembar kerja peserta didik (LKPD) Interaktif dengan Aplikasi *Wizer.Me* Materi Interaksi Sosial. 2(2), 57–62.
- Sulistya, C., Reffiane, F., Wijayanti, A., & Suhono, K. (2023). Analisis Keterampilan Bertanya Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Negaraku Indonesia Kelas IV A SDN Sarirejo. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 4057- 4069.
- Suryaningsih, S., & Nurlita, R. (2021). pentingnya lembar kerja peserta didik elektronik (E-LKPD) inovatif dalam proses pembelajaran abad 21. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(07), 1256-1268.

Lampiran Surat

- Susilawati, W. O., Anggrayni, M., & Nurcahyo, R. (2023). Pengembangan Video Animasi Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Dalam Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 3327-333.
- Susiyanto, D. (2021). *Merancang Lembar Kerja Siswa Interaktif Menggunakan Wizer.Me*. Ahlimedia press.
- Syafitri, R. A. (2020, November). The importance of the student worksheets of electronic (E-LKPD) contextual teaching and learning (CTL) in learning to write description text during pandemic COVID-19. In *The 3rd International Conference on Language, Literature, and Education (ICLLE 2020)* (pp. 284-287). Atlantis Press.
- Syafruddin, I. S., Pamungkas, A. S., Khaerunnisa, E., & Rafianti, I. (2022). Pengembangan e-LKPD untuk mendukung kemampuan literasi matematis pada materi aritmatika sosial. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 3214-3227.
- Tsabitah, RT, & Raharjo, M. (2023). Pengembangan E-LKPD Interaktif Berbantuan *Website Wizer. Me* Pada Tema 2 Subtema 2 Pentingnya Udara Bersih Bagi Pernapasan di Kelas V SDN 64 Palembang. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 1 (1), 22-31.
- Umaroh, U., Novaliyosi, N., & Setiani, Y. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Berbantuan Problem Based Learning (PBL) untuk Memfasilitasi Kemampuan Penalaran Peserta Didik pada Materi Lingkaran. *Wilangan: Jurnal Inovasi Dan Riset Pendidikan Matematika*, 3(1), 61-70.
- Wijayanti, N., Arigiyati, T. A., Aulia, F., & Widodo, S. A. (2021). Development of E-Worksheet on Linear Equations and Inequalities Topics Based on Tri-N. *Journal of Medives: Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 5(2), 245-260.
- Zahroh, D. A., & Yuliani, Y. (2021). Pengembangan e-LKPD berbantuan literasi sains untuk melatih keterampilan berpikir kritis peserta didik pada materi pertumbuhan dan perkembangan. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 10(3), 605-616.
- Zein, FA., & Musyarofah, M. (2024). Pengembangan Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-Lkpd) Interaktif Menggunakan *Wizer.Me* Pada Pembelajaran IPS. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 5(1), 57-68. <https://doi.org/10.37478/jpm.v5i1.3573>

Lampiran Surat

LAMPIRAN

Lampiran Surat



**YAYASAN PAKUAN SILIWANGI
UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian

Jalan Pakuan Kota No. 422, E-mail: ibp@unpak.ac.id, Telpom (021) 837508 Bogor

SURAT KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS PAKUAN
Nomor : 3421/SK/DTK/PPW/2024

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

- | | | | | | | | | | | | | | | |
|--------------------------|---|--|--------------------------|---|--------------------|-----------------------|---|-----------------------|---------------|---|-------------------------------|---------------|---|--|
| Merunding | : | <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 diselenggarakan 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 Mengubah Peraturan Pemerintah Nomor 18 Tahun 2005, tentang Standar Nasional Pendidikan. 3. Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010, tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan. 4. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi. 5. Keputusan Rektor Universitas Pakuan Nomor 156/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 Sebagai</p> <table border="0" style="margin-left: 20px;"> <tr> <td>Dr. Ely Sukmanasa, M.Pd.</td> <td>:</td> <td>Pembimbing Utama</td> </tr> <tr> <td>Tatang Muhsang, M.Ag.</td> <td>:</td> <td>Pembimbing Pendamping</td> </tr> </table> | Dr. Ely Sukmanasa, M.Pd. | : | Pembimbing Utama | Tatang Muhsang, M.Ag. | : | Pembimbing Pendamping | | | | | | |
| Dr. Ely Sukmanasa, M.Pd. | : | Pembimbing Utama | | | | | | | | | | | | |
| Tatang Muhsang, M.Ag. | : | Pembimbing Pendamping | | | | | | | | | | | | |
| | | <table border="0" style="margin-left: 20px;"> <tr> <td>Nama</td> <td>:</td> <td>RIZQI GAHAYU FUTRI</td> </tr> <tr> <td>NPW</td> <td>:</td> <td>03712025</td> </tr> <tr> <td>Program Studi</td> <td>:</td> <td>PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR</td> </tr> <tr> <td>Judul Skripsi</td> <td>:</td> <td>PENGEMBANGAN E-LKPD INTERAKTIF BERBANTUAN WZERLME PADA MATERI NEGARAKU INDONESIA</td> </tr> </table> | Nama | : | RIZQI GAHAYU FUTRI | NPW | : | 03712025 | Program Studi | : | PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR | Judul Skripsi | : | PENGEMBANGAN E-LKPD INTERAKTIF BERBANTUAN WZERLME PADA MATERI NEGARAKU INDONESIA |
| Nama | : | RIZQI GAHAYU FUTRI | | | | | | | | | | | | |
| NPW | : | 03712025 | | | | | | | | | | | | |
| Program Studi | : | PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR | | | | | | | | | | | | |
| Judul Skripsi | : | PENGEMBANGAN E-LKPD INTERAKTIF BERBANTUAN WZERLME PADA MATERI NEGARAKU INDONESIA | | | | | | | | | | | | |
| Kedua | : | Kepada yang bersangkutan dibebaskan 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 sepeertinya. | | | | | | | | | | | | |

Ditetapkan di Bogor
Pada tanggal 11 Juni 2024



Tembusan :

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

Lampiran Surat



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

Jalan Pakuan Kota Pos 452, E-mail: acp@unpak.ac.id, Telepon (0251) 8375608 Bogor

Nomor : 7103/WADEK I/FKIP/XI/2023

30 Oktober 2023

Perihal : Prapenelitian

Yth. SDN Ciriung 01
di
Tempat

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

Nama : RIZKI CAHAYU PUTRI
NPM : 037120025
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.

Dekan
Wakil Dekan
Bidang Akademik dan kemahasiswaan

Dr. Sarwi Budiana, M.Pd.
NIK. 11006025469

Lampiran Surat



PEMERINTAH KABUPATEN BOGOR
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI CIRIUNG 01
Jl. Mayor Oking Jayaatmaja Kel. Ciriung Kec. Cibinong Kab. Bogor 16912
NSS : 101020201018 NPSN : 20201752

SURAT KETERANGAN

No: 400.3.5/022-20201752

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Drs. Bambang Trisakti Dwiwanto, M.Pd.
NIP : 196511231986101002
Jabatan : Kepala SDN Ciriung 01 Kab. Bogor

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Rizki Cahayu Putri
NPM : 037120025
Universitas : Universitas Pakuan
Program Studi : PGSD

Mahasiswa dengan identitas tersebut telah melaksanakan kegiatan Prapenelitian di kelas IV A SDN Ciriung 01 Kabupaten Bogor.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bogor, 06 Juni 2024



Drs. Bambang Trisakti Dwiwanto, M.Pd.
NIP. 196511231986101002

Lampiran Surat



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

Jalan Pakuan Kotak Pos 452, E-mail: bcip@umpak.ac.id, Telepon (0251) 8375608 Bogor

Nomor : 8348/WADEK I/FKIPN/2024

22 Mei 2024

Perihal : Izin Penelitian

Yth. Kepala Sekolah SDN Ciriung 01
di
Tempat

Dalam rangka penyusunan skripsi, bersama ini kami hadapkan mahasiswa :

Nama : RIZKI CAHAYU PUTRI
NPM : 037120025
Program Studi : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Semester : Akhir

Untuk mengadakan penelitian di instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun kegiatan penelitian yang akan dilakukan pada tanggal 28 Mei s.d 29 Mei 2024 mengenai:
PENGEMBANGAN E-LKPD INTERAKTIF BERBANTUAN WIZER.ME PADA MATERI NEGARAKU INDONESIA

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
Bidang Akademik dan kemahasiswaan

Dr. Saini Budiana, M.Pd.
NIK. 11006025469

Lampiran Surat



PEMERINTAH KABUPATEN BOGOR
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI CIRIUNG 01
Jl. Mayor Oking Jayaatmaja Kel. Ciriung Kec. Cibinong Kab. Bogor 16912
NSS : 101020201018 NPSN : 20201752

Nomor : No: 400.3.5/022-20201752 Bogor, 06 juni 2024
Lampiran :-
Perihal : Balasan Izin Penelitian

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

Dengan Hormat,
Menindaklanjuti Surat Izin Penelitian Bapak/Ibu dengan data sebagai berikut:

Nomor : 8348/WADEK I/FKIP/2024
Nama Mahasiswa : Rizki Cahayu Putri
NPM : 037120025
Program Studi : PGSD Universitas Pakuan
Semester : Akhir
Tema Penelitian : Pengembangan E-LKPD Interaktif berbantuan *Wizer.me* pada materi Negaraku Indonesia

Kami menyatakan dan mengizinkan dilaksanakannya kegiatan penelitian tersebut.

Yang pelaksanaannya dapat dilaksanakan pada:

Hari : Selasa s/d Rabu
Tanggal : 28 s/d 29 Mei 2024
Tempat : SDN Ciriung 01 Cibinong, Kabupaten Bogor

Demikian Surat Balasan dari kami untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



Drs. Bambang Trisakti Dwiwanto, M.Pd.
NIP. 196511231986101002

**UNIVERSITAS PAKUAN**
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Berwawasan, Mandiri dan Berkeadilan

Nomor : 646/WADEK.FTKIP/V/2024
Perihal : Permohonan Validator Data 16 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 : Rizki Cahayu Putri
NPM : 037120025
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 : Aries Maesya, M.Kom.

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 1.1006 025 469

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

www.fkip.unpak.co.id

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Validator : Aries Maesya, M.Kom.

Jabatan : Dosen FMIPA

Instansi : Universitas Pakuan

Telah menerima instrumen hasil validasi angket penelitian yang berjudul "Pengembangan E-LKPD Interaktif Berbantuan *Wizer.me* Pada Materi Negaraku Indonesia " yang disusun oleh :

Nama : Rizki Cahayu Putri

NPM : 037120025

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)

Setelah memperhatikan dan mengadakan pembahasan pada butir-butir pertanyaan berdasarkan angket uji validitas serta meninjau hasil Pengembangan E-LKPD Interaktif Berbantuan *Wizer.me*, maka angket uji validitas tersebut dinyatakan "VALID"

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Bogor, 20 Mei 2024

Mengetahui,

Pembimbing Utama,

Pembimbing Pendamping,

Validator,



Dr. Ely Sukmanasa, M.Pd.

NIK. 1.0410012510



Tatang Muhajang, M.Ag.

NIK. 1.0409009501



Aries Maesya, M.Kom.

NIK. 1.0411006520

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

Nomor Perihal : 646/WADIK.FKIP/V/2024
Permohonan Validator Data

16 Mei 2024

Yth. Bapak Dr. H. Aam Nurjaman, M.Pd.
Dosen FKIP Universitas Pakuan
Bogor

Dengan hormat,

Schubungan dengan permohonan mahasiswa dengan identitas sebagai berikut:

Nama : Rizki Cahayu Putri
NPM : 037120025
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Kami mohon kesediaan Bapak untuk menjadi validator data yang diperlukan oleh mahasiswa tersebut dalam penyusunan skripsi.

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

Wakil Dekan
↳ Bidang Akademik dan Kemahasiswaan



Dr. Sandi Budiana, M.Pd.
NIK 1.1006 025 469

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

Lampiran 11 Validasi Ahli Materi



UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Beriman, Mandiri dan Berprestasi

Semua
Perihal : 040-WADEK.FKIPUN/2024
: Permohonan Validator Data

16 Mei 2024

Yth. Kepala SDN Caringin 01
di Bogor.

Dengan hormat,

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

Nama : Rizki Cahayu Putri
NPM : 037120025
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 : Siti Sunalyah, S.Pd.

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

Wakil Dekan
→ Bidang Akademik dan Kemahasiswaan



Dr. Sandi Budiana, M.Pd.
NIK 1.1006 025 469

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



Rizki Cahayu Putri lahir di Bogor, pada tanggal 04 Maret 2001. Putri kedua dari pasangan Ayah Khansil Yulivianto Dan Almh. Ibu Kurnia. Tempat Tinggal di Kp.Cibuluh RT 01 RW 03 Kecamatan Bogor Utara, Kota Bogor. Pendidikan Formal yang ditempuh di SDN Cibuluh 2 tahun 2007-2013, SMPN 19 Kota Bogor tahun 2013-2016, SMK Taruna Terpadu 1 2016-2019. Kemudian di tahun 2020 melanjutkan pendidikan S1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pakuan.