

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

Penelitian *Research and Development* pada Peserta Didik kelas IV di Sekolah Dasar Pertiwi Kota Bogor Semester Genap Tahun Ajaran 2024/2025

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat

Mengikuti Ujian Sarjana Pendidikan



Restu Utami

037121094

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS PAKUAN

BOGOR

2025

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

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

Penelitian *Research and Development* pada Peserta Didik kelas IV di Sekolah
Dasar Pertiwi Kota Bogor Semester Genap Tahun Ajaran 2024/2025

Restu Utami (037121094)

Menyetujui:

Pembimbing Utama,

Pembimbing Pendamping,



Resyi A. Gani, M.Pd.

NIK. 1.0212009583



Rini Sri Indriani, M.Pd.

NIK. 1.0414009627

Mengetahui:

Dekan,

Ketua Program Studi

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

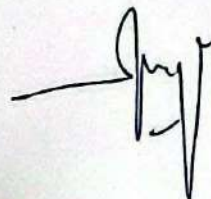
Universitas Pajajaran

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Eka Sunardi, M.Si.

NIK 1.0694021203



Dr. Elly Sumanasa, M.Pd.

NIK 1.0410012515

BUKTI PENGESAHAN

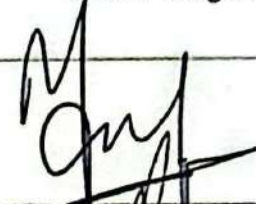
TELAH DISIDANGKAN DAN DINYATAKAN LULUS

Pada hari Rabu, tanggal 25 Juli 2025

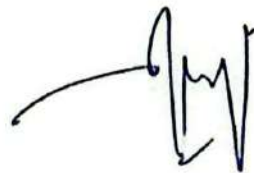
Nama : Restu Ulami

NPM : 037121094

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

No	Nama Penguji	Tanda Tangan
1.	Dr. Tustiyana Windiyani, M.Pd.	
2.	Dita Destiana, M.Pd.	
3.	Resyi A. Gani, M.Pd.	

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



Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd.

NIK 1.0410012510

LEMBAR PERNYATAAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul "Pengembangan E-LKPD Berbantuan *Wizer.me* pada topik Daerahku dan Kekayaan Alamnya." Pada kelas IV SD Pertiwi Kota Bogor yang saya susun sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan 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 saya kutip dari karya orang lain telah dituliskan sebelumnya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah dan etika penulisan ilmiah. Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian skripsi ini bukan hasil karya saya sendiri atau plagiat dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya sandang dan sanksi- sanksi lainnya sesuai dengan peraturan perundang – undangan yang berlaku.

Bogor, 13 Juni 2025

Pembuat Pernyataan,


Restu Utami

NPM 037121094

HAK PELIMPAHAN KEKAYAAN INTELEKTUAL

Kami yang bertandatangan di bawah ini adalah para penyusun dan penanggungjawab Skripsi yang berjudul: Pengembangan E-LKPD Berbantuan Wizer.me pada topik Daerahku dan Kekayaan Alamnya yaitu:

1. Restu Utami (037121094), Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Pakuan, selaku penulis Skripsi dengan judul tersebut di atas.
2. Resyi A. Gani, M.Pd. (1.0212009583) Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Pakuan, selaku Pembimbing Utama Skripsi dengan judul tersebut di atas.
3. Rini Sri Indriani, M.Pd. (1.0414009627) Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Pakuan, selaku Pembimbing Pendamping Skripsi dengan judul tersebut di atas.

Secara Bersama-sama menyatakan kesediaan dan memberikan izin kepada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP, Universitas Pakuan untuk melakukan revisi, penulisan ulang, penggunaan data penelitian, dan 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 2025

Yang Memberikan Pernyataan:

Restu Utami	
Resyi A. Gani, M.Pd.	
Rini Sri Indriani, M.Pd.	

BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Pada hari ini, Rabu tanggal 25 bulan Juni tahun 2025,
Telah melaksanakan Ujian Skripsi terhadap mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Pakuan :

Nama : Restu Utami
NPM : 037121094
Judul Skripsi : Pengembangan E-LKPD Berbantuan Wizer.me pada Topik Daerahku dan Kekayaan Alamnya

TIM PENGUJI SKRIPSI

Ketua,


Dr. Tustiyana Wihdiyani, M.Pd.
NIK./NIP. 1.1213032624

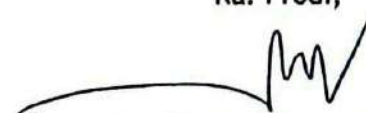
Anggota 1


Dita Destiana, M.Pd.
NIK./NIP. 1.131118866

Anggota 2


Resyl A. Gani, M.Pd.
NIK./NIP. 1.0212009583

Mengetahui
Ka. Prodi,


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

ABSTRAK

Restu Utami 037121094. Pengembangan E-LKPD Berbantuan *Wizer.me* pada topik Daerahku dan Kekayaan Alamnya. Penelitian ini merupakan *Research and Development* dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang bertujuan untuk mengembangkan dan mengetahui kelayakan E-LKPD menggunakan *Wizer.me* pada topik Daerahku dan Kekayaan Alamnya. Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Pertiwi Kota Bogor dengan subyek penelitian 31 peserta didik kelas IV pada semester genap tahun pelajaran 2024/2025. Uji validitas penelitian ini dilakukan oleh ahli media, bahasa dan 2 materi. Selain penilaian dari para ahli, angket respon peserta didik dan guru juga diberikan untuk mengembangkan dan menyempurnakan E-LKPD menggunakan *Wizer.me*. Hasil validasi oleh ahli media 96% dengan kriteria “Sangat Layak”, ahli bahasa diperoleh persentase 92% dengan kriteria “Sangat Layak”, ahli materi (Dosen) diperoleh persentase 96% dengan kriteria “Sangat Layak” dan ahli materi (Guru) diperoleh persentase 90% dengan kriteria “Sangat Layak”. Hasil angket respon peserta didik memperoleh hasil persentase 86% dengan kriteria “Sangat Layak”, serta hasil angket respon guru menunjukkan persentase 88% dengan kriteria “Sangat Layak”. Dapat disimpulkan bahwa E-LKPD menggunakan *Wizer.me* layak digunakan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran di sekolah dasar.

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

ABSTRACT

Restu Utami 037121094. Development of E-LKPD Assisted by Wizer.me on the topic of My Region and Its Natural Resources. This research is a Research and Development using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) which aims to develop and determine the feasibility of E-LKPD using Wizer.me on the topic of My Region and Its Natural Resources. This research was conducted at Pertiwi Elementary School, Bogor City with research subjects of 31 grade IV students in the even semester of the 2024/2025 school year. The validity test of this research was carried out by media, language and 2 material experts. In addition to the assessment of the experts, student and teacher response questionnaires were also given to develop and improve E-LKPD using Wizer.me. The validation results by media experts were 96% with the criteria "Very Feasible", language experts obtained a percentage of 92% with the criteria "Very Feasible", material experts (Lecturers) obtained a percentage of 96% with the criteria "Very Feasible" and material experts (Teachers) obtained a percentage of 90% with the criteria "Very Feasible". The results of the student response questionnaire obtained a percentage of 86% with the criteria "Very Appropriate", and the results of the teacher response questionnaire showed a percentage of 88% with the criteria "Very Appropriate". Thus it can be concluded that E-LKPD using Wizer.me is suitable for students to use in learning activities in elementary schools.

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

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah serta inayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas proposal skripsi yang berjudul “Pengembangan E-LKPD Berbantuan *Wizer.me* Pada Topik Daerahku dan Kekayaan Alamnya”.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan dan dukungan berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada

1. Prof. Dr. rer. Pol. Ir. H. Didik Notosudjono, M.Sc. selaku Rektor Universitas Pakuan;
2. Dr. H. Eka Suhardi, M.Si. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pakuan;
3. Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pakuan;
4. Resyi A. Gani, M.Pd. selaku dosen pembimbing utama yang telah memberikan bimbingan, saran dan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini;
5. Rini Sri Indriani, M.Pd. selaku dosen pembimbing pendamping yang telah memberikan bimbingan, saran dan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini;

6. Dendy Saeful Zen, M.Pd. selaku dosen wali yang telah memberikan saran, nasihat dan bimbingan dengan baik selama masa perkuliahan hingga terselesaikannya skripsi ini;
7. Seluruh dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmu selama perkuliahan dan Tata Usaha FKIP;
8. Miptahudin, M.Pd. selaku kepala sekolah SD Pertiwi yang telah berkenan memberikan izin untuk melakukan penelitian;
9. Icha Saptarianti, S.Pd. selaku wali kelas IV B yang telah membantu pelaksanaan penelitian ini, sehingga dapat berjalan dengan baik dan lancar;
10. Kedua orang tua Alm. E. Suhenda dan Almh. Jamilah surgaku yang selalu memantau, memberikan senyuman dari kejauhan yang menjadi alasan untuk saya menyelesaikan skripsi ini;
11. Suami tercinta, Agus Setiawan yang selalu memberikan dukungan moral dan materi serta selalu mendampingi setiap tahapan. Anakku tercinta Hanin Alicia Gauri yang menjadi sumber semangat saya dalam penyelesaian skripsi ini;
12. Sahabat seperjuangan saya Aulia, Chintya, Darojatul, Mutia, Salsa, Syiffa dan Syifana yang senantiasa memberikan support dan motivasi;

Semoga segala bantuan dan bimbingan yang diberikan kepada penulis mendapat balasan dari Allah SWT dan semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat untuk berbagai pihak.

Bogor, 13 Juni 2025

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	i
BUKTI PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iii
HAK PELIMPAHAN KEKAYAAN INTELEKTUAL	iv
BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
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 II LANDASAN TEORETIK	8
A. Deskripsi Teori.....	8
B. Hasil Penelitian Relevan	20
C. Kerangka Berfikir.....	21
D. Produk yang Akan Dihasilkan	23
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	24
A. Metode dan Prosedur Penelitian	24
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	31
C. Teknik Pengumpulan Data	32
D. Instrumen Penelitian	34
E. Teknik Analisis Data	40
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN.....	44
A. Hasil Pengembangan.....	44
B. Pembahasan	65

C. Keterbatasan Peneliti	73
BAB V SIMPULAN, SARAN PENGGUNAANNYA	744
A. Simpulan	744
B. Saran Penggunaannya	755
DAFTAR PUSTAKA	766
LAMPIRAN	799

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Storyboard Penelitian E-LKPD	27
Tabel 3.2 Nama Validator	30
Tabel 3.3 Kegiatan Waktu Penelitian.....	31
Tabel 3.4 Lembar Observasi Analisis Kebutuhan.....	33
Tabel 3.5 Lembar Wawancara Analisis Kebutuhan	34
Tabel 3.6 Kisi – Kisi Instrumen Validasi Ahli Media	35
Tabel 3.7 Kisi – Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi	36
Tabel 3.8 Kisi – Kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa	37
Tabel 3.9 Angket Respon Peserta Didik.....	39
Tabel 3.10 Angket Respon Guru	39
Tabel 3.11 Skor Penilaian Validasi Ahli.....	41
Tabel 3.12 Kriteria Interpretasi Kelayakan	42
Tabel 3.13 Kriteria Interpretasi Kelayakan	43
Tabel 4.1 Hasil Wawancara Guru Kelas IV Sekolah Dasar Pertiwi	44
Tabel 4.2 Lembar Observasi Guru Kelas IV Sekolah Dasar Pertiwi.....	47
Tabel 4.3 Rancangan Design	48
Tabel 4.4 Revisi Ahli Media	51
Tabel 4.5 Hasil Validasi Kedua oleh Ahli Media.....	51
Tabel 4.6 Revisi Ahli Bahasa.....	54
Tabel 4.7 Hasil Validasi Kedua oleh Ahli Bahasa	54
Tabel 4.8 Revisi Ahli Materi.....	56
Tabel 4.9 Hasil Validasi Kedua oleh Ahli Materi Dosen	57
Tabel 4.10 Hasil Validasi Kedua oleh Ahli Materi Guru	59
Tabel 4.11 Rekapitulasi Hasil Angket Validasi Ahli	60
Tabel 4.12 Kualifikasi Tingkat Kelayakan Persentase Rata – Rata	61
Tabel 4.13 Angket Respon Peserta Didik.....	62
Tabel 4.14 Angket Respon Guru	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Bagan Kerangka Berpikir	22
Gambar 3. 1 Tahap Pengembangan ADDIE	25
Gambar 4. 1 Diagram Penelitian Validasi Ahli	61
Gambar 4. 2 Persentase Respon Peserta didik dan Guru	64

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 SK Bimbingan	80
Lampiran 2 Prapenelitian	81
Lampiran 3 Surat Balasan Prapenelitian.....	82
Lampiran 4 Surat Penelitian.....	83
Lampiran 5 Surat Balasan Penelitian	84
Lampiran 6 Lembar Observasi Analisis Kebutuhan	85
Lampiran 7 Lembar Wawancara Kebutuhan Guru	86
Lampiran 8 Surat Permohonan Validator Ahli Media.....	87
Lampiran 9 Surat Permohonan validasi Ahli Bahasa	88
Lampiran 10 Surat Pemohonan Validasi Ahli Materi (Dosen)	89
Lampiran 11 Surat Pemohonan Validasi Ahli Materi (Guru).....	90
Lampiran 12 Lembar Hasil Validasi Pertama Ahli Media	91
Lampiran 13 Lembar Hasil Validasi Kedua Ahli Media	94
Lampiran 14 Surat Keterangan Validasi Ahli Media	96
Lampiran 15 Lembar Hasil Validasi Pertama Ahli Bahasa	97
Lampiran 16 Lembar Hasil Validasi Kedua Ahli Bahasa	100
Lampiran 17 Surat Keterangan Validasi Ahli Bahasa	102
Lampiran 18 Lembar Hasil Validasi Pertama Ahli Materi (Dosen)	103
Lampiran 19 Lembar Hasil Validasi Kedua Ahli Materi (Dosen).....	106
Lampiran 20 Surat Keterangan Validasi Ahli Materi (Dosen)	108
Lampiran 21 Lembar Hasil Validasi Pertama Ahli Materi (Guru).....	109
Lampiran 22 Lembar Hasil Validasi Kedua Ahli Materi (Guru)	112
Lampiran 23 Surat Keterangan Validasi Ahli Materi (Guru)	114
Lampiran 24 Hasil Angket Respon Peserta didik	115
Lampiran 25 Hasil Angket Respon Guru	121
Lampiran 26 Hasil Perhitungan Respon Angket Peserta Didik dan Guru	123
Lampiran 27 Perangkat Pembelajaran.....	125
Lampiran 28 Tampilan E-LKPD	145
Lampiran 29 Dokumentasi Kegiatan Penelitian	150
Lampiran 30 Daftar Riwayat Hidup	154

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

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

Media pembelajaran berbasis digital, misalnya E-LKPD yang berbantuan *Wizer.me*, dapat membantu meningkatkan pendidikan dan meningkatkan kemampuan siswa, termasuk kemampuan berpikir kritis. Pendidik masih belum memaksimalkan penggunaan media pembelajaran berbasis digital. Media yang digunakan hanya presentasi Power Point, sehingga siswa menjadi bosan dan pasif. Maka dengan menggunakan *Wizer.me* dapat membantu meningkatkan proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 21 Oktober 2024 di Sekolah Dasar ditemukan bahwa sekolah tersebut masih menggunakan LKPD manual atau kertas belum menggunakan berbasis digital. Perangkat pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas hanya menggunakan power point

sehingga perangkat pembelajaran yang digunakan masih kurang variatif sehingga kemampuan berpikir kritis peserta didik belum teroptimalkan.

Berdasarkan permasalahan tersebut mendorong peneliti untuk mengembangkan salah satu perangkat pembelajaran berupa lembar kerja peserta didik yang berbasis digital dengan bantuan website *Wizer.me* pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada Topik “Daerahku dan Kekayaan Alamnya” pada peserta didik kelas IV di Sekolah Dasar Pertiwi Kota Bogor.

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

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

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

Pada struktur LKPD, judul LKPD harus relevan dengan materi, menyebutkan mata pelajaran yang relevan, mencantumkan tema atau topik pembelajaran sesuai kurikulum, mencantumkan nomor urutan pembelajaran, mencantumkan kelas dan semester, mencantumkan alokasi waktu dengan memperkirakan waktu yang dibutuhkan oleh peserta didik, mencantumkan petunjuk penggunaan LKPD dengan instruksi yang jelas dan mudah dipahami, mencantumkan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP), harus memiliki konsep kontekstual, interaktif dan pengembangan keterampilan. Selain itu mencantumkan informasi pendukung dengan menyajikan materi yang relevan, tugas atau aktivitas peserta didik yang bervariasi, mencantumkan alat dan bahan yang dibutuhkan untuk menyelesaikan tugas jika diperlukan, mencantumkan langkah-langkah kerja secara jelas dan berurutan. Berdasarkan observasi, LKPD yang dibuat oleh pendidik masih belum sesuai dengan struktur LKPD. Ada beberapa diantaranya yang tidak dicantumkan dalam pembuatan LKPD, contohnya alokasi waktu.

Upaya yang dilakukan oleh peneliti dengan mengembangkan E-LKPD untuk meningkatkan kesadaran lingkungan peserta didik. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan E-LKPD Berbantuan *Wizer.me* pada Topik Daerahku dan Kekayaan Alamnya”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah sebagaimana telah terurai diatas, maka masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut

1. LKPD masih berbentuk lembar kertas.
2. Sudah menggunakan media digital powerpoint namun belum variatif.
3. Pada saat mengerjakan LKPD kurang antusias.
4. Kemampuan berpikir kritis peserta didik belum optimal karena media pembelajaran di sekolah masih terbatas.
5. Membutuhkan LKPD yang dapat memotivasi.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

1. Bagaimana pengembangan E-LKPD menggunakan *Wizer.me* dapat membantu dan meningkatkan proses pembelajaran peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Pertiwi Semester Genap Tahun Pelajaran 2024/2025 pada Topik Daerahku dan Kekayaan Alamnya?
2. Bagaimana uji kelayakan E-LKPD menggunakan *Wizer.me* pada peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Pertiwi Semester Genap Tahun Pelajaran 2024/2025 pada Topik Daerahku dan Kekayaan Alamnya?
3. Bagaimana respon peserta didik dan guru terhadap E-LKPD menggunakan *Wizer.me* pada peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Pertiwi Semester Genap Tahun Pelajaran 2024/2025 pada Topik Daerahku dan Kekayaan Alamnya?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah

1. Untuk mengembangkan E-LKPD menggunakan *Wizer.me* agar dapat membantu dan meningkatkan proses pembelajaran peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Pertiwi Semester Genap Tahun Pelajaran 2024/2025 pada Topik Daerahku dan Kekayaan Alamnya.
2. Untuk menguji kelayakan E-LKPD menggunakan *Wizer.me* pada peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Pertiwi Semester Genap Tahun Pelajaran 2024/2025 pada Topik Daerahku dan Kekayaan Alamnya.
3. Untuk mengetahui respon peserta didik dan guru terhadap E-LKPD menggunakan *Wizer.me* pada peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Pertiwi Semester Genap Tahun Pelajaran 2024/2025 pada Topik Daerahku dan Kekayaan Alamnya.

E. Manfaat Penelitian

Hasil peneliti ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara Teoretis maupun secara Praktis.

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan para pendidik dalam mengembangkan LKPD yang lebih baik lagi agar terciptanya pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

- 1) Sebagai alternatif pendidik dalam proses belajar dengan menerapkan suatu media yang kreatif dan inovatif terutama

dalam pembuatan E-LKPD menggunakan media pembelajaran *Wizer.me* yang bisa membuat murid lebih tertarik dan bisa mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

- 2) Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambahkan keterampilan guru dalam membuat perangkat pembelajaran terutama E-LKPD.
- 3) Memberikan pemahaman serta menambah wawasan untuk guru tentang penggunaan media *Wizer.me*.

b. Bagi Peserta didik

- 1) Sebagai pengetahuan baru tentang E-LKPD menggunakan media *Wizer.me*.
- 2) Peserta didik mampu belajar berpikir kritis, memecahkan permasalahan yang memiliki konteks dalam dunia nyata dan semakin aktif dalam proses pembelajaran.
- 3) Dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dan media *Wizer.me* diharapkan memberikan kemudahan pada saat proses pembelajaran serta dapat meningkatkan sikap kepedulian terhadap lingkungan.

c. Bagi Sekolah

- 1) Untuk bahan refleksi mengenai penggunaan E-LKPD
- 2) Sebuah bahan referensi bagi guru yang hendak memperdalam dan memperluas pemahamannya mengenai penggunaan media ajar yang lebih inovatif untuk memperkaya kualitas pembelajaran yang ingin dilaksanakan di kelas.

3) Dapat memberikan manfaat bagi lembaga pendidikan dalam meningkatkan proses pembelajaran yang berdampak pada peningkatan mutu pendidikan.

4) Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan masukan dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran agar tercapainya tujuan pembelajaran.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk peneliti selanjutnya dan menambahkan pengetahuan dengan materi yang berbeda dalam mengembangkan E-LKPD dengan menggunakan aplikasi serupa.

BAB II

LANDASAN TEORETIK

A. Deskripsi Teori

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

a. Pengertian E-LKPD

LKPD dapat didefinisikan sebagai referensi bagi pendidik yang dipakai untuk proses belajar mengajar dan di dalamnya berisi tugas yang harus dikerjakan peserta didik dan menuntun peserta didik untuk mengkonstruksi pengetahuan yang sudah dipelajari untuk menyelesaikan suatu persoalan dan melakukan penyelidikan (Utami et al., 2020). Sedangkan (Putriyana et al., 2020) menjelaskan E-LKPD berupa panduan kerja peserta didik untuk mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran dalam bentuk elektronik yang pengaplikasiannya menggunakan desktop komputer, notebook, smartphone, maupun handphone. Oleh karena itu, mempertimbangkan kemajuan pembelajaran dan teknologi saat ini media digital memungkinkan dapat dimaksimalkan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, (Gani R. A, et al., 2023).

LKPD digital adalah bahan ajar berbasis teknologi yang menarik minat dan meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik dalam belajar (Fatmawati & Lestari, 2022). Keunggulan yang dimiliki oleh bahan ajar E-LKPD yaitu dapat mempersempit ruang lingkup materi dan waktu yang diinginkan sehingga proses pembelajaran berlangsung dengan efektif (Syafitri & Tressyalina, 2020). Kualitas mengajar melalui penggunaan E-LKPD dapat meningkatkan kemampuan para peserta didik untuk lebih cepat memahami materi yang disampaikan dan dapat berfikir secara kritis, kreatif dan inovatif

(Rini, et al., 2023). Pendapat diatas bahwasannya, banyak media ajar yang mempunyai fasilitas menarik. Dari ketertarikan minat maka akan terbentuk juga kemampuan berpikir kritis peserta didik yang lebih baik, dari pengerjaan soal-soal HOTS yang diberikan.

Pengembangan E-LKPD berbasis android dengan problem based learning (PBL) ada 6 tahap untuk tingkatan berpikir kritis yaitu mengenali permasalahan, mendeskripsikan tujuan, merancang dan meningkatkan artefak, menguji artefak, mengevaluasi hasil, serta mengevaluasi hasil pengujian (Sari & Ma'rifah, 2020). Dapat disimpulkan, bahwasannya LKPD digital adalah bahan ajar berbasis teknologi modern yang dilakukan secara sistematis dan dirancang berdasarkan kebutuhan dan kreativitas setiap pendidik, bertujuan menarik minat dan meningkatkan rasa keingintahuan peserta didik untuk belajar. Dalam inovasi itu LKPD dapat diganti dengan LKPD interaktif yang menjadikan pembelajaran dilakukan dengan lebih mudah dalam pemahamannya dan bisa meningkatkan inovasi serta kreativitas peserta didik.

b. Komponen E-LKPD

LKPD digital mencakup beberapa komponen, yaitu profil lembar kegiatan peserta didik, petunjuk penggunaan LKPD digital untuk peserta didik dan pendidik, tinjauan kompetensi, serta biografi penulis (Azhari & Huda 2022). Pada profil lembar kegiatan peserta didik mencakup informasi tentang tujuan, konteks, dan panduan umum untuk menggunakan LKPD Digital. Adapun petunjuk penggunaan berisi instruksi yang jelas tentang cara menggunakan LKPD digital, instruksi ini mencakup langkah-langkah untuk

mengakses, menjalankan dan menyelesaikan. Tujuan kompetensi adalah bagian yang menjelaskan kompetensi atau keterampilan yang diharapkan. Kemudian, yang terakhir ada biografi penulis berisi mengenai informasi penulis.

LKPD digital terbagi menjadi 3 bagian, yaitu pada bagian awal, LKPD digital mencakup halaman sampul, kata pengantar, daftar isi, KI dan KD, serta petunjuk penggunaan. Bagian inti LKPD digital berisi ringkasan materi. Selanjutnya, LKPD digital menyediakan instruksi berdasarkan tahapan pendekatan saintifik dan rambu-rambu kreativitas yang harus dicapai oleh peserta didik. Pada bagian penutup, LKPD digital memuat daftar pustaka, biografi penulis, dan sampul penutup (Lavtania, et al., 2021)

Kelengkapan komponen E-LKPD meliputi: judul, petunjuk belajar, kompetensi yang dituju, informasi pendukung, pedoman kegiatan, evaluasi dan penilaian (Ozila & Aisiah 2021). Di bagian akhir, E-LKPD sering mencakup rubrik penilaian, referensi, serta profil singkat penulis atau pengembang materi. Penutup ini memastikan siswa dapat melakukan refleksi serta memahami bagaimana mereka dinilai (Shaleha et al., 2020). E-LKPD yang dirancang dengan baik sering kali memanfaatkan multimedia (seperti grafik, video, atau animasi) untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Platform seperti Liveworksheet atau aplikasi Flip PDF Professional memungkinkan E-LKPD menjadi lebih interaktif dengan fitur-fitur koreksi otomatis, yang membuat pembelajaran lebih menarik dan memberikan umpan balik langsung kepada siswa (Zahroh & Yuliani, 2021; Hidayah et al., 2020).

c. Prosedur Penyusunan LKPD Digital

Langkah-langkah teknis penyusunan LKPD secara umum adalah: 1) menganalisis kurikulum, 2) menyusun peta kebutuhan LKPD, 3) menentukan judul LKPD, 4) menentukan KD dan indikator, 5) menentukan tema sentral dan pokok bahasan, 6) menentukan alat penilaian, 7) menyusun materi, 8) memerhatikan struktur bahan ajar. Penyusunan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) digital memang memerlukan pemenuhan beberapa syarat agar dapat menjadi efektif dan proposional (Maraditha, Y. 2024).

Syarat didaktik adalah syarat yang berkaitan dengan aspek pembelajaran. LKPD digital harus disusun sedemikian rupa hingga mampu memfasilitasi proses pembelajaran dengan baik. Syarat konstruksi, syarat ini berkaitan dengan struktur penyusunan LKPD digital yang melibatkan beberapa aspek. Syarat Teknik berkaitan dengan teknis pembuatan LKPD Digital.

d. Keunggulan E-LKPD

Di era digital yang serba cepat ini, lanskap pendidikan terus bertransformasi, menuntut inovasi dalam setiap aspeknya. Salah satu inovasi yang menjanjikan adalah hadirnya Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik. Tentunya E-LKPD memiliki keunggulan, menurut (Apriyani & Mulyatna 2021) keunggulan E-LKPD antara lain 1) Siswa dapat melihat materi dan soal-soal dari mana saja atau interaksi multiarah 2) Siswa dapat menggunakan gawai mereka dalam pembelajaran, tidak hanya sekedar main game atau sosial media 3) Siswa dapat mengenal metode

pembelajaran yang baru dan menarik 4) Penyajian materi dan soal-soal pada E-LKPD lebih menarik yang dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) memiliki kelebihan yaitu mempermudah guru dan siswa untuk melaksanakan pembelajaran dari rumah masing-masing serta mempersempit ruang dan waktu sehingga dapat membuat pelaksanaan kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien (Suryaningsih dan Nurlita, 2021; Setiana dan Nuryadi, 2022). (Riyanti, T., 2024) berpendapat penggunaan e-LKPD dapat membantu guru dalam memonitor dan menilai kemajuan siswa secara lebih efektifitas dalam proses pembelajaran. Di dalam E-LKPD dapat dimuat teks, gambar, audio, video, navigasi yang dapat dikontrol siswa, dan hal-hal beragam lainnya yang tidak dapat dimuat dalam LKPD konvensional, sehingga hal ini menjadi keunggulan dari E-LKPD karena dapat mendukung proses belajar bagi setiap individu siswa dengan gaya belajar dan kecepatan berpikir yang berbeda-beda (Setiana & Nuryadi, 2022).

Kelebihan E-LKPD adalah dapat menjadi sarana yang menarik minat belajar peserta didik. Dengan adanya E-LKPD interaktif dapat memudahkan guru untuk mengarahkan peserta didik dalam menemukan konsep melalui percobaan atau penyelidikan (Apriliyani & Mulyatna, 2021). Untuk mengatasi kurangnya aktivitas peserta didik dalam memahami konsep diperlukan suatu tindakan yaitu dengan memberikan variasi pembelajaran yang optimal yang dapat menarik perhatian peserta didik, bersifat rekreatif, menyenangkan, serta melibatkan peserta didik secara aktif dalam kegiatan belajar (Suryaningsih & Nurlita, 2021). Variasi pembelajaran yang digunakan berupa

konten-konten pembelajaran yang dapat menarik minat belajar peserta didik seperti video pembelajaran, permainan, serta gambar-gambar yang menarik.

Berdasarkan teori di atas dapat disintesis bahwa E-LKPD termasuk dalam proses belajar mengajar yang di dalamnya berisi tugas yang harus dikerjakan peserta didik dan menuntun peserta didik untuk mengkonstruksi pengetahuan yang sudah dipelajari untuk menyelesaikan suatu persoalan dan melakukan penyelidikan. Dirancang E-LKPD yaitu untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik.

2. Aplikasi *Wizer.me*

a. Pengertian Aplikasi *Wizer.me*

Pesatnya teknologi saat ini, terutama pada bidang Pendidikan, aplikasi *Wizer.me* menjadi salah satu alternatif media pembelajaran sebagai pendukung LKPD Digital. *Wizer.me* yaitu sebuah platform online yang digunakan untuk membuat beragam jenis pertanyaan yang dapat menumbuhkan interaktif dalam diri peserta didik (Zein, 2023). Menurut (Edy Wihardjo, 2023) mengemukakan bahwasannya *Wizer.me* adalah sebuah aplikasi pembuatan Electronic Student Worksheet (ESW) atau lembar kerja elektronik yang didirikan pada tahun 2013. Platform ini dirancang untuk mempermudah pendidik membuat berbagai jenis aktivitas dan tugas yang dapat diakses secara daring. Meliputi berbagai macam bentuk aktivitas, seperti pertanyaan, alat gambar, dan pilihan desain yang memungkinkan pengguna untuk membuat lembar kerja yang menarik dan efektif. Hal ini, bertujuan untuk memfasilitasi pembelajaran dan pengajaran yang lebih

dinamis serta memberikan pembelajaran yang lebih interaktif untuk mendorong kemampuan berpikir kritis.

Wizer.me adalah perangkat lunak online dan fitur dasar gratis untuk diunduh dan digunakan oleh para pengguna (Simanjuntak, 2022). (Sobri et al., 2022) menyatakan *Wizer.me* merupakan platform yang praktis, gratis serta menarik untuk memberikan penugasan online kepada peserta didik. (Kamila, 2022) Penggunaan aplikasi *Wizer.me* bersifat ramah lingkungan karena menghemat penggunaan kertas, tersedia beragam fitur untuk membuat lembar kerja interaktif yang dilengkapi dengan penilaian otomatis, dimana guru bisa memberikan feedback atau ulasan langsung kepada peserta didik pada setiap soal nya. Menurut (Hikmah, et al., 2024) mengungkapkan bahwa *wizer.me* adalah situs web gratis yang memungkinkan pendidik menguji pengalaman dan kreativitas mereka dengan cepat membuat LKPD menggunakan berbagai jenis pertanyaan, termasuk pertanyaan terbuka, pilihan ganda, kombinasi, isian, melengkapi bagian kosong, pertanyaan bergambar dan tabel.

b. Ciri *Wizer.me*

Pada *Wizer.me* terdapat fitur yang menjadi tanda khasnya yaitu pendidik dapat memberikan apresiasi dengan objektif kepada setiap peserta didik dalam bentuk *feedback* (Pertiwi & Nurhamidah 2024). Menurut pendapat tersebut *Wizer.me* menyediakan berbagai fitur untuk membuat serta menyebarkan materi secara interaktif. Salah satu fitur uniknya adalah kemampuan bagi pendidik untuk memberikan apresiasi secara objektif kepada setiap peserta didik dalam bentuk *feedback*.

Wizer.me memberikan umpan balik yang cepat kepada siswa, membantu mereka memahami kesalahan dan meningkatkan pemahaman mereka. Hal ini diakui sebagai elemen penting dalam pembelajaran efektif (Sari & Rahman, 2023). Fitur analisis dalam *Wizer.me* memungkinkan guru untuk melacak kemajuan siswa secara efisien, yang penting untuk perencanaan pembelajaran yang lebih baik (Kusnandi, 2022).

Aplikasi ini juga mendukung kolaborasi antar siswa, yang penting untuk pengembangan keterampilan sosial dan kerja tim, di mana penelitian menunjukkan bahwa kolaborasi dapat meningkatkan hasil belajar (Dewi, 2023). Dengan dukungan akses di berbagai perangkat, *Wizer.me* memungkinkan siswa untuk belajar dengan lebih fleksibel, sangat relevan dalam konteks pembelajaran jarak jauh (Putri, 2021).

c. Pengoperasian *Wizer.me*

Salah satu platform pembelajaran interaktif yang dapat menunjang proses pembelajaran adalah *Wizer.me*. Sebelum digunakan secara maksimal dalam pembelajaran, pendidik perlu memahami cara kerja serta langkah-langkah pengoperasian *Wizer.me* agar dapat mengembangkan E-LKPD yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Menurut (Edy Wihardjo, 2023) untuk membuat LKPD Digital menggunakan *Wizer.me*, anda dapat mengikuti langkah-langkah sebagai berikut: 1) membuka website *Wizer.me* dan buat akun dengan mengklik tombol “*Sign Up*” di bagian kanan atas halaman. 2) melakukan *login*, tekan tombol “*Create a New Worksheet*” untuk membuat *worksheet* baru. 3) memilih template yang ingin digunakan untuk *worksheet* anda. Anda dapat memilih dari berbagai template yang tersedia di

Wizer.me, atau membuat template anda sendiri dari awal. 4) menambahkan elemen-elemen ke *worksheet* anda, seperti teks, gambar, video, atau pertanyaan. 5) menambahkan pertanyaan, tekan tombol "*Add Question*" dan pilih jenis pertanyaan yang ingin anda tambahkan, seperti pilihan ganda, jawaban singkat, atau urutan. 6) menambahkan video atau audio, tekan tombol "*Add Media*" dan pilih file video atau audio yang ingin Anda tambahkan. 7) memeriksa kembali *worksheet* anda untuk memastikan tidak ada kesalahan tata bahasa atau pengejaan. 8) melihat hasil *worksheet* anda dengan menggunakan "*preview*". 9) menyimpan *worksheet* anda dengan tekan tombol "*Finish*". 10) membagikan *worksheet* tersebut kepada peserta didik melalui tautan yang disediakan oleh *Wizer.me*, atau membagikannya di platform pembelajaran online seperti *Google Classroom*.

Setelah registrasi, pengguna akan diperkenalkan pada berbagai fitur, seperti "*Create New Worksheet*," "*Community*," dan "*Worksheets*" yang memungkinkan guru mengakses dan berbagi lembar kerja yang sudah ada. Antarmuka yang sederhana menjadikan platform ini mudah digunakan, bahkan untuk guru yang belum terbiasa dengan teknologi digital (Kristyowati & Purwanto, 2019). Setelah lembar kerja dibuat, guru dapat membagikannya kepada siswa secara daring. Para siswa dapat mengerjakan tugas melalui perangkat mereka, dan hasilnya dapat diakses oleh guru dalam waktu nyata, sehingga memudahkan proses evaluasi (Safitri, 2022). Setelah siswa menyelesaikan tugas, guru dapat memberikan umpan balik langsung melalui platform. Hal ini memungkinkan guru untuk membantu siswa yang

membutuhkan bimbingan tambahan dan meningkatkan efektivitas pembelajaran di kelas (Kaliappen et al., 2021).

Pengoperasian *Wizer.me* ini memiliki langkah-langkah yang menyesuaikan kebutuhan pendidik dalam membuat LKPD Digital. Namun, jika di operasikan secara umum, maka pengoperasian *Wizer.me* memiliki sepuluh langkah-langkah dalam pengoperasiannya. Pengoperasian *Wizer.me* memiliki urutan sistematis yang bisa saja berubah sesuai dengan kebutuhan pengguna. Setiap langkah-langkahnya menyesuaikan keadaan dan kebutuhan pengguna. Sehingga tidak ada langkah langkah yang paten dalam pengoperasian platfrom *Wizer.me* ini.

d. Kelebihan *Wizer.me*

Di tengah arus transformasi digital yang kian deras, para pendidik ditantang untuk menghadirkan pengalaman belajar yang tidak hanya informatif, tetapi juga interaktif dan memikat. Di sinilah *Wizer.me* hadir sebagai sebuah inovasi, sebuah gerbang digital yang membuka potensi tak terbatas dalam merancang dan menyajikan materi pembelajaran. Tentunya *wizer.me* memiliki kelebihan, menurut (Kamila, 2022) Penggunaan aplikasi *wizer.me* bersifat ramah lingkungan karena menghemat penggunaan kertas, tersedia beragam fitur untuk membuat lembar kerja interaktif yang dilengkapi dengan penilaian otomatis, dimana guru bisa memberikan feedback atau ulasan langsung kepada peserta didik pada setiap soal nya.

E-LKPD Interaktif menggunakan *Website Wizer.me* sangat praktis digunakan sebagai bahan ajar atau media pembelajaran (Basrina et al., 2023). Tampilan visual E-LKPD yang dibuat dengan *wizer.me*

menarik karena latar belakang temanya bisa dipilih, bisa menambahkan video, gambar, audio sehingga memikat peserta didik. *Wizer.me* juga menghemat waktu untuk pemeriksaan karena sudah ada penilaian otomatis (Kaliappen et al., 2021). Hal ini sebagaimana dikemukakan oleh (Simamora, 2022) dan (Erawati, 2023) bahwa kelebihan menggunakan *wizer.me* yaitu user interface (UI) atau tampilan yang bersifat dinamis namun tetap memiliki estetika yang sederhana. Penataan menu yang tersedia jelas dan mudah dikenali sehingga membuatnya mudah digunakan bahkan untuk pengguna baru.

Berdasarkan teori di atas dapat disintesis bahwa *Wizer.me* merupakan salah satu platform pembelajaran interaktif yang dapat digunakan guru untuk membuat kegiatan pembelajaran yang menarik dan efektif bagi peserta didik. Tidak hanya itu, guru juga dapat menggunakan *Wizer.me* sebagai alat edukasi yang sesuai dengan kurikulum dan dapat meningkatkan pemahaman, keterampilan berpikir kritis, serta motivasi belajar peserta didik selama proses pembelajaran. Media *Wizer.me* ini memiliki kemampuan untuk membangkitkan perasaan ingin tahu dan termotivasi, serta dapat membantu mengurangi perasaan bosan dan jenuh. Keunikan platform *Wizer.me* ini terletak pada berbagai fitur interaktif yang menarik dan edukatif.

3. Topik Fase B Daerahku dan Kekayaan Alamnya

Salah satu dampak dari diberlakukannya kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar ialah digabungnya mata Pelajaran IPA dan IPS menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Hal ini bertujuan supaya siswa lebih

holistic dalam memahami lingkungan sekitar (Kemendikbud, 2022). Selain itu menurut (Sa & Ismaya, 2024) Tujuan pembelajaran IPAS adalah untuk menumbuhkan rasa ingin tahu dan ketertarikan untuk belajar, mengembangkan keterampilan inkuiri, memahami diri sendiri dan lingkungannya, dan memperoleh pengetahuan dan pemahaman konsep IPAS.

Topik "Daerahku dan Kekayaan Alamnya" perlu dipahami secara komprehensif untuk mendukung pengembangan pengetahuan dan apresiasi peserta didik terhadap lingkungan tempat tinggalnya. Kekayaan alam merupakan warisan yang tak ternilai, di mana keberadaannya memiliki peran krusial dalam menopang kehidupan dan potensi daerah. Kekayaan ini terwujud dalam berbagai bentuk, mulai dari keanekaragaman hayati (flora dan fauna), sumber daya mineral (bahan tambang, energi), potensi geografis (bentang alam, kesuburan tanah, sumber air), hingga kekayaan budaya yang terkait dengan pemanfaatan alam (tradisi lokal, pengetahuan tradisional).

Tujuan mempelajari topik "Daerahku dan Kekayaan Alamnya" diantaranya yaitu, peserta didik belajar mengidentifikasi dan memahami berbagai bentuk kekayaan alam yang terdapat di lingkungan tempat tinggal mereka. Mereka dapat menganalisis potensi dan manfaat kekayaan alam tersebut bagi kehidupan masyarakat setempat. Secara sosial, peserta didik dapat meningkatkan kesadaran akan pentingnya menjaga dan melestarikan kekayaan alam sebagai warisan bersama serta memahami dampak aktivitas manusia terhadap lingkungan dan sumber daya alam.

Berdasarkan hasil teori di atas dapat disintesis bahwa materi Daerahku dan Kekayaan Alamnya dalam pembelajaran IPAS memegang peranan penting dalam menumbuhkan pengetahuan dan apresiasi peserta didik terhadap lingkungan sekitar mereka. Pemahaman yang komprehensif mengenai kekayaan alam, yang merupakan warisan tak ternilai dan menopang kehidupan serta potensi daerah dalam berbagai bentuk (keanekaragaman hayati, sumber daya mineral, potensi geografis, dan kearifan lokal terkait alam).

B. Hasil Penelitian Relevan

1. 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.
2. 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 persentase 96% dari ahli materi sehingga dinyatakan sangat valid dan E-LKPD interaktif menggunakan website *Wizer.Me* sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

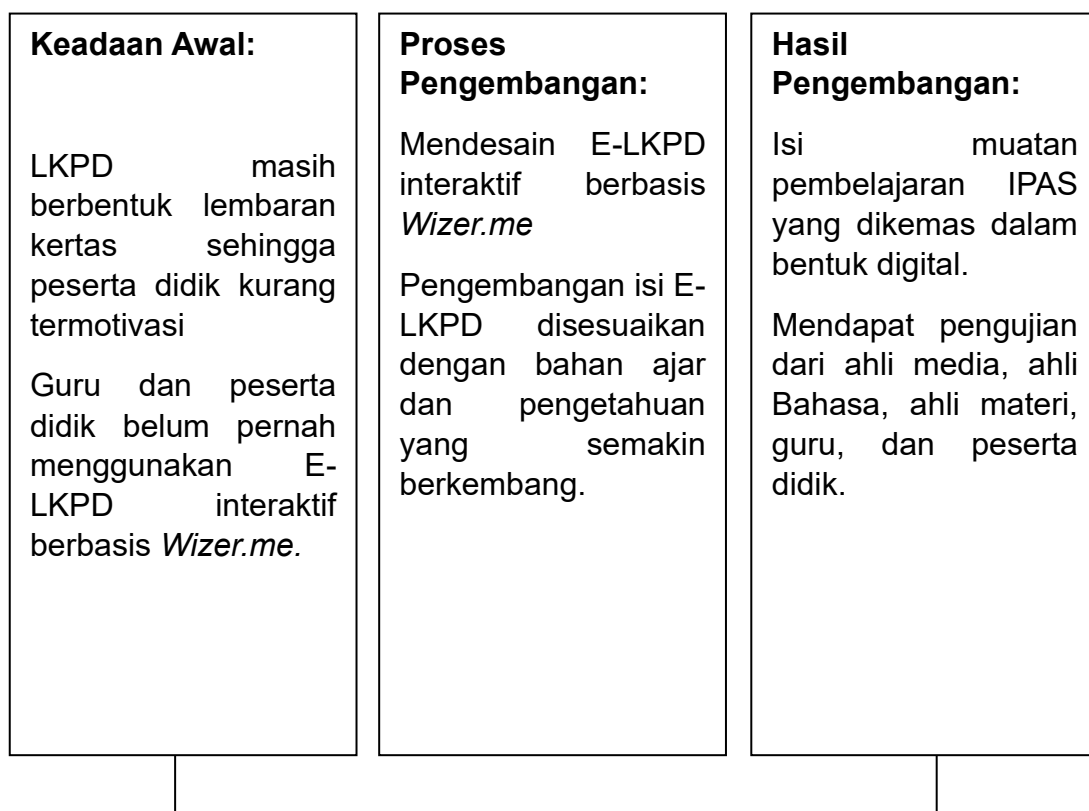
3. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Cordellia Alfitrina Sitanggang, Fitriani Lubis (2023). Dengan Judul Pengembangan E-LKPD Interaktif Materi Teks Cerita Pendek Berbasis Website *Wizer.me*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan website *Wizer.me* untuk E-LKPD.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

C. Kerangka Berfikir

Berdasarkan penelitian teoretik yang sudah dibahas dan disampaikan sebelumnya, E-LKPD sangat cocok untuk penggunaan dalam pembelajaran modern karena berbasis elektronik dan dapat membantu guru dalam mengembangkan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi

yang semakin berkembang. *Wizer.me* merupakan situs web yang dapat membantu dalam pembuatan E-LKPD interaktif dengan penilaian secara otomatis dan dapat menampilkan gambar, teks, audio, dan video. E-LKPD juga dapat dirancang sesuai dengan kreativitas pendidik sehingga menarik dan mengoptimalkan proses pembelajaran.

Oleh karena itu, dengan dilibatkannya E-LKPD dalam proses pembelajaran pada kelas IV Sekolah Dasar Pertiwi Kota Bogor dapat membantu guru dengan menggunakan E-LKPD untuk menciptakan pembelajaran yang menarik sehingga menghasilkan hasil belajar yang optimal saat proses pembelajaran terutama pada pembelajaran IPAS topik Daerahku dan Kekayaan Alamnya.



Gambar 2. 1 Bagan Kerangka Berpikir

D. Produk yang Akan Dihasilkan

Berdasarkan judul “Pengembangan E-LKPD Berbantuan *Wizer.me* Pada Topik Daerahku dan Kekayaan Alamnya”. Produk yang akan dihasilkan yaitu E-LKPD lembar kerja interaktif yang berupa berbagai jenis pertanyaan, seperti pilihan ganda, isian singkat, pencocokan, dan lainnya yang dibuat menggunakan website *Wizer.me*. Dengan adanya pengembangan E-LKPD menggunakan *Wizer.me*, guru dan peserta didik sangat terbantu dalam proses belajar mengajar. Meningkatkan kreatifitas guru dan peserta didik. Sehingga membuat kegiatan belajar mengajar menjadi lebih termotivasi, bervariasi, produktif dan efisien.

Fitur yang saya gunakan pada website *Wizer.me* untuk pengembangan E-LKPD yaitu berbentuk esai. Dengan tampilan yang menarik, sehingga membuat siswa lebih termotivasi dan antusias dalam belajar. Serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan menyenangkan bagi peserta didik. *Wizer.me* dapat dikaitkan dengan konsep 4C yaitu, Communication (komunikasi), Creativity (kreativitas), Collaboration (kolaborasi), Critical Thinking (berpikir kritis). Pengintegrasian *Wizer.me* dalam pembelajaran, guru dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang interaktif dan menarik peserta didik agar bisa mengembangkan 4C secara holistik.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode dan Prosedur Penelitian

1. Metode Penelitian

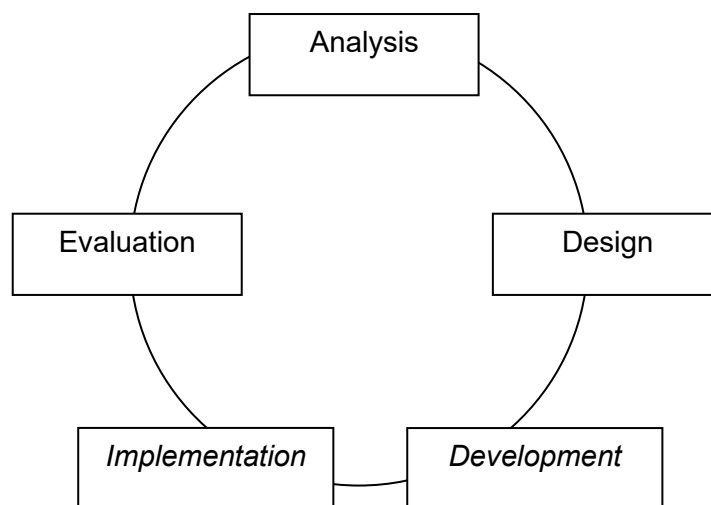
Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan yang dikenal sebagai Research and Development (R&D) menggunakan model penelitian pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Penelitian Research and Development (R&D) digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono 2019). Menurut (Liberta Loviana Carolin et al., 2020). Pada tahap analisis (*Analysis*) dilakukan prapenelitian dengan melakukan observasi dan wawancara kepada guru untuk mengetahui kebutuhan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian ini pada dasarnya merupakan penelitian untuk mengembangkan E-LKPD. Produk yang akan dikembangkan pada penelitian ini merupakan E-LKPD berbantuan *Wizer.me* pada Bab 5 Topik Daerahku dan Kekayaan Alamnya kelas IV. Penelitian pengembangan E-LKPD dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Dengan mengerjakan E-LKPD, peserta didik dapat memperdalam pemahaman mereka terhadap konsep – konsep yang dipelajari.

2. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini mengacu pada model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). *Analysis* yang berkaitan dengan keadaan dan kebutuhan sekolah dalam penggunaan E-LKPD berbantuan *Wizer.me* yang belum digunakan

sebelumnya. *Design* merupakan perancangan produk awal yang akan digunakan. *Development* merupakan pembuatan produk dan uji validasi produk melalui 3 ahli validasi agar dinyatakan layak sebagai E-LKPD. *Implementation* merupakan penerapan produk kepada peserta didik yang sebelumnya sudah di uji validitas. *Evaluation* untuk mengetahui tanggapan kesesuaian produk yang telah digunakan melalui pengisian angket. Sehingga, produk yang akan dikembangkan memenuhi kriteria produk yang baik.

Menurut (Rayanto & Sugianti, 2020) ADDIE merupakan model desain instruksional yang membangun materi maupun produk berdasarkan kinerja. Berikut tahapan ADDIE



Gambar 3. 1Tahap Pengembangan ADDIE

3. Tahapan Pengembangan

Tahapan dalam pengembangan E-LKPD interaktif berbasis *Wizer.Me* terdiri dari beberapa tahapan

a. Analisis (*Analysis*)

Analisis dilakukan untuk mengidentifikasi masalah yang muncul dalam pembelajaran. Peneliti menganalisis kebutuhan dalam pembelajaran di Sekolah Dasar Pertiwi melalui observasi dan wawancara. Pada tahap observasi dan wawancara ditemukan kebutuhan dalam penggunaan LKPD di sekolah khususnya di kelas IV B dimana dalam proses pembelajaran guru masih belum memakai LKPD yang berbasis elektronik, sekolah tersebut masih memakai LKPD cetak.

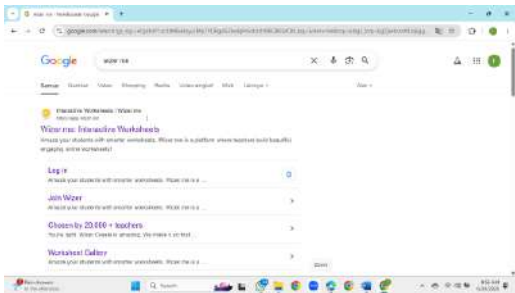
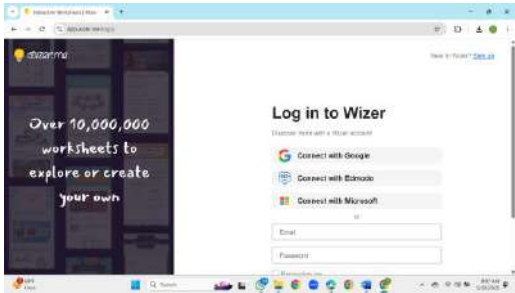
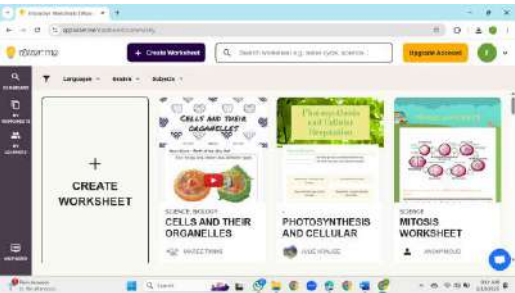
Permasalahan yang terjadi di sekolah tersebut nantinya akan dijadikan sebagai dasar dalam merumuskan tujuan penelitian dan desain produk yang akan dikembangkan. Berdasarkan fakta dilapangan ditemukan permasalahan dalam pembelajaran, maka dirumuskan solusi dalam mengatasi permasalahan sekaligus menentukan tujuan dari penelitian ini.

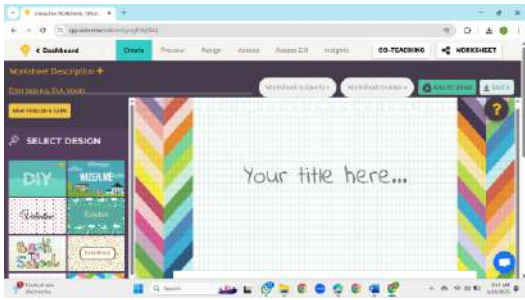
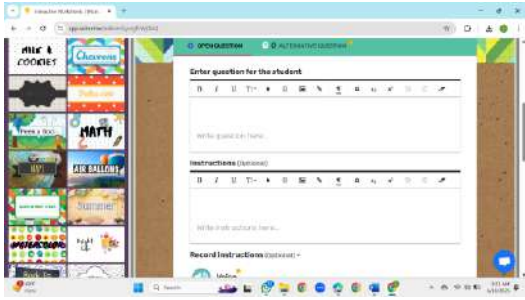
No.	Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
1.	Peserta didik mengenal ragam bentang alam dan mengidentifikasi kekayaan alam yang dihasilkan serta menghubungkan pengaruh geografis dengan profesi dominan yang ada di lingkungan sekitarnya.	1.1 Peserta didik dapat menganalisis hubungan antara ragam bentang alam dengan profesi masyarakat di sekitarnya. 1.2 Peserta didik dapat menyimpulkan kekayaan alam yang ada di daerah tempat tinggalnya dengan benar.

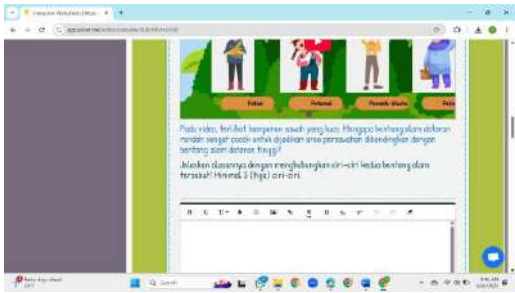
b. Perancangan (*Design*)

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 dan tidak mudah bosan. Adapun tahapan desain pada pengembangan E-LKPD interaktif berbasis *Wizer.Me* yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.1 *Storyboard* Penelitian E-LKPD

No.	Tampilan	Penjelasan
1.		Masuk pada <i>website</i> https://app.wizer.me/
2.		Setelah masuk pada <i>website Wizer.me</i>, lalu buatlah akun terlebih dahulu menggunakan email dan sandi atau akun google yang dimiliki
3.		Pilihlah “<i>Create Worksheet</i>” atau pilih <i>template</i> yang sudah tersedia untuk membuat soal E-LKPD

4.		Setelah klik <i>create worksheet</i> , pilihlah desain yang akan digunakan
5.		Setelah memilih desain, pilihlah bentuk soal yang akan digunakan
6.		Setelah itu masukan soal – soal yang akan digunakan
7.		Setelah menginput soal yang akan digunakan, klik “Assign” dan <i>copy link</i> untuk dibagikan pada peserta didik.

8.		Setelah dibagikan link, lalu peserta didik dapat mengerjakan E-LKPD sampai selesai
9.		Setelah peserta didik selesai mengerjakan E-LKPD, kita dapat memberikan nilai atau <i>feedback</i> dan dapat dilihat oleh peserta didik

c. Pengembangan (*Development*)

Dalam tahap pengembangan ini, peneliti mengumpulkan berbagai sumber referensi, menyusun E-LKPD yang sesuai dengan kompetensi dasar, tujuan pembelajaran yang akan dicapai peserta didik, dan animasi yang sesuai dengan kebutuhan untuk tampilan E-LKPD. Adapun penjelasan mengenai ketiga ahli tersebut yaitu:

- Ahli media untuk mengkaji desain tampilan dan pemakaian E-LKPD. Ahli media dalam pengembangan ini adalah seorang yang ahli dalam bidang ilmu komputer. Ahli media memberikan komentar dan saran secara umum terhadap tampilan dan penggunaan E-LKPD.
- 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 Sekolah Dasar. Pemilihan ahli materi ini didasarkan pada pertimbangan bahwa yang bersangkutan memiliki peran dalam pembelajaran di kelas dan memiliki kompetensi dalam bidang pendidikan. Ahli materi memberikan komentar dan saran secara umum terhadap topik “Daerahku dan Kekayaan Alamnya”.

Tabel 3.2 Nama Validator

No.	Nama Validator	Tim Ahli	Instansi Lembaga
1.	Suci Siti Latifah, M.Pd.	Ahli Materi	Universitas Pakuan
2.	Ainiyah Ekowati, M.Pd.	Ahli Bahasa	Universitas Pakuan
3.	M. Iqbal Suriansyah, M.Kom.	Ahli Media	Universitas Pakuan
4.	Icha Saptarianti, S.Pd.	Ahli Guru	SD Pertiwi

d. Implementasi (*Implementation*)

Setelah proses validasi oleh para ahli produk tersebut di uji coba kepada peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Pertiwi. Peserta didik memberikan respon terkait dengan penggunaan E-LKPD melalui sebuah instrumen berupa angket untuk mengukur kelayakan E-LKPD.

e. Evaluasi (*Evaluation*)

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

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

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

2. Waktu Penelitian

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

Tabel 3.3 Jadwal Kegiatan Pengembangan E-LKPD Menggunakan Wizer.me

Kegiatan	Bulan (2024-2025)															
	Okt				Nov				Des				Jan			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Penyusunan Proposal																
Seminar Proposal																

Kegiatan	Bulan (2024-2025)															
	Des				Jan				Feb				Mar			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Bimbingan Skripsi																
Penyusunan E-LKPD menggunakan <i>Wizer.me</i>																
Kegiatan	Bulan (2025)															
	Apr				Mei				Jun				Jul			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Validasi Ahli																
Validasi Produk																
Pengolahan Data																
Finalisasi Skripsi																
Sidang Skripsi																

C. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data berupa angket, observasi, dan wawancara. Angket ini bertujuan untuk melihat hasil penilaian validasi ahli dan respon peserta didik. Sedangkan wawancara dan obeservasi digunakan untuk tahap analisis kebutuhan.

1. Angket

Angket ini digunakan untuk penilaian validasi ahli dan respon peserta didik. Kemudian digunakan untuk memperoleh data dari ahli materi, bahasa, media dan respon peserta didik dan guru.

2. Lembar Observasi

Proses observasi dilakukan untuk mengetahui dan mengamati permasalahan yang akan dijadikan penelitian untuk memberikan solusi yang tepat. Selain itu observasi digunakan untuk mengetahui kelayakan E-LKPD di kelas IV B.

Tabel 3.4 Lembar Observasi Analisis Kebutuhan

No.	Kriteria	Ya	Tidak
1.	Apakah peserta didik menggunakan buku tema dalam pembelajaran?		
2.	Apakah LKPD yang digunakan menarik peserta didik?		
3.	Apakah LKPD yang digunakan dapat membuat peserta didik berpikir kritis?		
4.	Apakah LKPD yang digunakan efektif bagi peserta didik?		
5.	Apakah peserta didik tertarik mencoba LKPD berbasis teknologi?		
6.	Apakah LKPD yang digunakan dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik?		
7.	Apakah LKPD yang digunakan mampu memotivasi peserta didik untuk belajar dan menyelesaikan tugas dengan baik?		

Sumber (Finka Oktaviani., 2023)

3. Lembar Wawancara

Lembar wawancara ini dilakukan kepada guru kelas IV Sekolah Dasar Pertiwi 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 3.5 Lembar Wawancara Analisis Kebutuhan

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Kesulitan seperti apa yang dialami oleh peserta didik pada saat pembelajaran?	
2.	Apa faktor penyebab dari kesulitan tersebut?	
3.	LKPD seperti apa yang digunakan saat ini?	
4.	Bagaimana kondisi peserta didik pada saat menggunakan LKPD yang selama ini digunakan?	
5.	Bagaimana Bapak/Ibu menyiapkan LKPD untuk proses evaluasi pembelajaran?	
6.	Apakah Bapak/Ibu sudah pernah mencoba menggunakan LKPD secara digital?	
7.	Apakah peserta didik pernah menggunakan LKPD berbasis digital seperti <i>Wizer.me</i> ?	

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian digunakan untuk menghimpun informasi tentang produk yang akan dikembangkan. Berikut adalah beberapa instrumen yang digunakan dalam penelitian ini:

1. Angket Validasi

Angket diberikan kepada para ahli dan pengguna dengan tujuan untuk memvalidasikan produk yang akan dikembangkan dalam

penelitian ini, yaitu E-LKPD menggunakan *Wizer.me* Pada Topik Daerahku dan Kekayaan Alamnya. Sebelum dilakukan uji coba penggunaan, dalam penelitian ini digunakan teknik angket langsung dengan jenis pilihan jawaban. Responden diminta untuk memilih jawaban yang tersedia dengan skor 1, 2, 3, 4, dan 5. Sebagai cara untuk mengumpulkan data.

2. Angket Ahli Media

Instrumen ini digunakan untuk mengetahui kesesuaian media dalam proses pembelajaran. Adapun kisi-kisi angket ahli media sebagai berikut:

Tabel 3.6 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. Tampilan E-LKPD menarik 4. Ketepatan menempatkan teks dan gambar	4	1, 2, 3, 4
2.	Desain Gambar	1. Tampilan gambar menarik 2. Warna gambar serasi, tidak menabrak objek lain 3. Ketepatan menempatkan gambar	3	5, 6, 7

3.	Desain pemakaian E-LKPD interaktif berbasis Wizer.Me	1. E-LKPD interaktif berbasis <i>Wizer.me</i> mudah digunakan 2. Jenis pertanyaan beragam 3. Kesederhanaan dan kejelasan petunjuk	3	8, 9, 10
----	--	---	---	----------

Sumber (Finka Oktaviani., 2023)

3. Angket Ahli Materi

Instrumen validasi ahli materi ini meliputi kelayakan isi dan kebahasaan serta kesesuaian dalam CP dan TP. Instrumen ini berfungsi untuk memberikan masukan dalam pengembangan E-LKPD menggunakan *Wizer.me*. Adapun kisi-kisi angket ahli materi sebagai berikut:

Tabel 3.7 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

No.	Aspek	Indikator	Jumlah Butir	Nomor Butir
1.	Kesesuaian materi pembelajaran dengan capaian pembelajaran (CP), indikator dan tujuan pembelajaran	1. Konsep yang disesuaikan dengan pemahaman peserta didik 2. Materi yang disajikan relevan dengan capaian pembelajaran (CP), indikator dan tujuan 3. Kelengkapan materi sesuai dengan Batasan capaian pembelajaran (CP) pada Bab 5 Topik Daerahku	3	1, 2, 3

		dan Kekayaan Alamnya		
2.	Penilaian kelayakan materi	1. Materi yang disajikan sesuai dengan karakteristik peserta didik 2. Materi yang disajikan sesuai dengan perkembangan IPTEK	3	4, 5, 6
3.	Ketepatan rangkaian kegiatan E-LKPD	1. E-LKPD sesuai dengan isi materi dengan jelas 2. E-LKPD sesuai dengan tujuan pembelajaran 3. Memudahkan petunjuk dalam mengerjakan lembar kerja	4	7, 8, 9, 10

Sumber (Finka Oktaviani., 2023)

4. Angket Ahli Bahasa

Instrumen validasi ahli bahasa ini meliputi kebahasaan yang berfungsi untuk memberikan masukan dalam pengembangan E-LKPD menggunakan *Wizer.me*. Adapun kisi-kisi angket ahli bahasa sebagai berikut:

Tabel 3.8 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Bahasa

No.	Aspek	Indikator	Jumlah Butir	Nomor Butir
1.	Kelugasan	1. Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik peserta didik	3	1, 2, 3

		2. Kalimat yang digunakan sederhana dan jelas		
2.	Komunikatif	1. Bahasa yang digunakan tidak berbelit – belit 2. Kejelasan informasi yang diberikan 3. Bahasa yang bersifat komunikatif	3	4, 6, 7
3.	Kesesuaian dengan kaidah bahasa	1. Ketepatan penggunaan simbol dan tanda baca 2. Ketepatan penggunaan ejaan 3. Penggunaan Bahasa yang efektif dan efisien 4. Konsisten dalam penggunaan istilah	4	5, 8, 9, 10

Sumber (Finka Oktaviani., 2023)

5. Angket Respon Peserta Didik dan Guru

Angket respon peserta didik dan Guru digunakan sebagai instrumen untuk mendapatkan tanggapan dan pendapat peserta didik terkait penggunaan E-LKPD menggunakan *Wizer.me*. Berikut adalah beberapa aspek yang ditanyakan kepada peserta didik dalam angket respon peserta didik terdapat pengembangan E-LKPD menggunakan *Wizer.me* sebagai berikut.

Tabel 3.9 Angket Respon Peserta didik

Aspek	Indikator	Nomor Butir
Kemudahan	Kemudahan penggunaan	1
	Petunjuk mudah dimengerti	2
Daya Tarik	Menumbuhkan rasa ingin tahu dan antusias	3, 5
	Memotivasi peserta didik sehingga tidak mudah bosan dalam pembelajaran	7, 8
Visual	Tampilan menarik	6
Kesesuaian isi	Rangkaian E-LKPD sesuai dengan materi	9
	Bahasa mudah dipahami	4

Sumber: (Anatasya Maulidia., 2024)

Tabel 3.10 Angket Respon Guru

Aspek	Indikator	Nomor Butir
Visual	Tampilan menarik	1
Kesesuaian isi	Penyajian materi tersusun secara sistematis	2
	Bahasa mudah dipahami	3
Ketertarikan	Mampu menarik perhatian serta antusias peserta didik	5, 10
Manfaat	Menumbuhkan kemampuan berpikir kritis dan rasa semangat peserta didik	6, 8
	Menambah wawasan	9
Kemudahan	Mudah diterapkan dalam pembelajaran	4
	Mudah digunakan secara mandiri	7

Sumber (Finka Oktaviani., 2023)

E. Teknik Analisis Data

Proses analisis data adalah Langkah penting untuk mengumpulkan dan Menyusun data yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan angket. Data tersebut diorganisasikan dalam kategori, dikelompokkan menjadi unit-unit, disintesis, dan dianalisis untuk mengidentifikasi pola dan informasi penting. Hasil analisis data ini akan menjadi dasar dalam menyusun kesimpulan yang mudah dipahami oleh peneliti dan orang lain. Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi teknik analisis kualitatif dan kuantitatif.

1. Teknik Kualitatif

Teknik analisis kualitatif merupakan metode untuk mengumpulkan data yang bersifat pemahaman sehingga tidak dapat diukur dengan angka. Data kualitatif ini berupa informasi yang didapatkan melalui wawancara dengan guru dan observasi yang dilakukan dikelas IV Sekolah Dasar Pertiwi mengenai proses pembelajaran di kelas. Hasil wawancara dan observasi dari segi penilaian, saran dan masukan melalui pertanyaan terbuka.

2. Teknik Kuantitatif

Teknik kuantitatif digunakan dalam penelitian untuk menganalisis data yang diperoleh dari angket validasi ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan respon peserta didik. Data angket akan dianalisis untuk mendapatkan gambaran tentang E-LKPD menggunakan *Wizer.me*. Hasil data yang diperoleh dianalisis, kemudian ditentukan rata-rata nilainya.

3. Angket Validasi Ahli

Penggunaan angket diajukan untuk mengetahui kevalidan produk melalui instrumen angket validasi. Dalam pengembangan E-LKPD, validitas dimaksudkan untuk menguji kelayakan produk yang dikembangkan. Skala pengukuran yang dilakukan menggunakan skala likert dengan lima tingkat yang diinterpretasikan ke dalam bentuk angka skor 1-5, dimana masing-masing menunjukkan kualifikasi yang berbeda yaitu: 1) Sangat tidak baik, 2) Kurang Baik, 3) Cukup baik, 4) Baik, 5) Sangat Baik. Hasil angket yang telah disebar dan diisi oleh responden kemudian dianalisis menggunakan perhitungan skor. Berikut rumus untuk mengelola data:

Tabel 3.11 Skor Penilaian Validasi Ahli

No.	Pilihan Jawaban	Skor
1.	Sangat Baik	5
2.	Baik	4
3.	Cukup	3
4.	Kurang	2
5.	Sangat Kurang	1

Sumber (Afeni et al., 2021)

Hasil validasi yang tertera dalam lembar validasi pakar akan dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = Angka persentase data angket

F = Jumlah skor angket yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimal

Kemudian hasil persentase validasai pakar dikelompokkan dalam kriteria interpretasi skor menurut skala likert, sehingga diperoleh kesimpulan terhadap kelayakan E-LKPD.

Tabel 3.12 Kriteria Interpretasi Kelayakan

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

Sumber (Afeni et al., 2021)

4. Angket respon peserta didik

Peneliti membuat angket respon peserta didik dan guru yang berisikan butiran pernyataan. Angket tersebut dijawab dengan memberi centang pada kategori yang disediakan oleh peneliti berdasarkan skala likert yang terdiri dari 5 skala penelitian, dengan urutan skor tertinggi lima dan skor terendah satu. Uraian kriteria penilaian yaitu 5 (Sangat Sesuai), 4 (Sesuai), 3 (Cukup), 2 (Tidak Sesuai), 1 (Sangat Tidak Sesuai). Hasil angket respon peserta didik akan dianalisis menggunakan rumus berikut:

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

Keterangan:

P = Angka persentase data angket

F = Jumlah skor angket yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimal

Kemudian hasil persentase akan dikelompokkan ke dalam kriteria interpretasi skor menurut skala likert sehingga akan diperoleh kesimpulan tentang respon guru dan peserta didik, kriteria interpretasi skor menurut skala likert adalah sebagai berikut:

Tabel 3.13 Kriteria Interpretasi Kelayakan

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

Sumber (Afeni et al., 2021)

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan

Dalam pengembangan E-LKPD ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Adapun deskripsi tahapan model ADDIE sebagai berikut:

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Langkah ini merupakan proses awal dalam pengembangan model ADDIE. Peneliti melaksanakan observasi langsung serta wawancara dengan guru kelas IV di Sekolah Dasar Pertiwi Kota Bogor untuk mengidentifikasi masalah yang terjadi di sekolah. Tahapan ini terdiri dari beberapa bagian, antara lain:

a. Analisis Kebutuhan Guru

Dalam penelitian ini analisis kebutuhan yang dilakukan dengan melewati observasi dan wawancara dengan guru kelas IV Sekolah Dasar Pertiwi Kota Bogor. Tujuan dari analisis ini adalah untuk memahami kondisi dan kebutuhan peserta didik serta masalah yang muncul selama proses pembelajaran. Berikut adalah hasil dari wawancara tersebut.

Tabel 4.1 Hasil Wawancara Guru

Nama	Hasil Wawancara	Hasil Analisis
Icha Saptarianti, S.Pd.	Guru sudah pernah mencoba LKPD interaktif dengan aplikasi serupa,	Temuan hasil wawancara memperoleh

	tetapi belum pernah menggunakan website <i>Wizer.me</i>. Guru lebih sering menggunakan LKPD cetak yang bersumber pada buku. Sehingga pembelajaran cenderung monoton dan peserta didik kurang bersemangat serta kesulitan untuk berpikir kritis. Oleh sebab itu sangat penting menciptakan perangkat pembelajaran, seperti LKPD yang menarik semangat dan minat baca peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar di dalam kelas.	informasi bahwa di sekolah khususnya di kelas IV B belum pernah menggunakan LKPD interaktif berbasis <i>Wizer.me</i>. Dan cenderung lebih sering menggunakan LKPD cetak sehingga menyebabkan kurangnya semangat peserta didik dalam proses pembelajaran.
--	--	---

Dari tabel 4.1 di atas, bisa disimpulkan bahwa LKPD yang diberikan oleh guru masih sering berbentuk cetak dan bersumber pada buku. Sehingga pada saat proses pembelajaran cenderung monoton dan peserta didik kurang bersemangat. Dari hasil analisis kebutuhan tersebut, peneliti tertarik untuk mengembangkan E-LKPD menggunakan *Wizer.me* sebagai alternatif LKPD yang menarik dan memotivasi dengan harapan dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran.

b. Analisis Kurikulum

Kurikulum yang digunakan di Sekolah Dasar Pertiwi menggunakan kurikulum merdeka. Sumber belajar yang dipakai hanya dari buku tematik saja yang menyebabkan peserta didik cepat merasa bosan dan kurang berpartisipasi aktif dalam proses

pembelajaran. Dalam penggunaan kurikulum Merdeka guru dituntut untuk harus lebih kreatif, inovatif dalam mengembangkan pembelajaran sehingga peserta didik dapat berpartisipasi aktif, termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Saat ini, masih banyak guru yang hanya menggunakan buku tematik dan menggunakan LKPD cetak. Maka dari itu, guru harus menggunakan LKPD interaktif seperti menggunakan *Wizer.me* agar peserta didik lebih tertarik dalam melaksanakan pembelajaran dan dapat berpikir kritis dalam mengerjakan LKPD.

c. Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Pada saat melakukan pra penelitian di kelas IV B Sekolah Dasar Pertiwi, guru memberikan LKPD secara tertulis atau cetak. Pada era digital ini peserta didik sangat memerlukan sumber belajar yang memanfaatkan perkembangan teknologi, karena pada saat mengerjakan LKPD secara tertulis peserta didik merasa cepat bosan dan kurangnya berpikir kritis. Manfaat dari E-LKPD ini membuat peserta didik lebih antusias dan termotivasi saat proses pembelajaran menggunakan E-LKPD.

d. Analisis Kebutuhan Guru

Analisis guru, diketahui bahwa sebelum melakukan E-LKPD berbasis *Wizer.me* dikembangkan, selama proses pembelajaran guru lebih sering menggunakan LKPD cetak. Oleh karena itu, perlu adanya pengembangan LKPD menggunakan *Wizer.me* untuk

meningkatkan efektifitas dalam pembelajaran. Adapun hasil observasi dengan guru kelas IV B sebagai berikut:

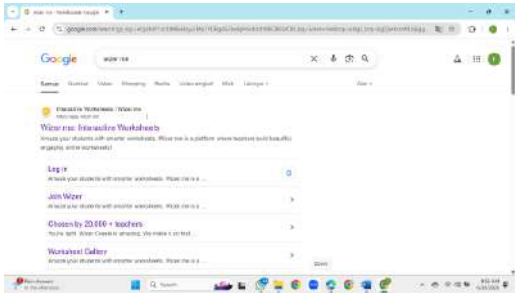
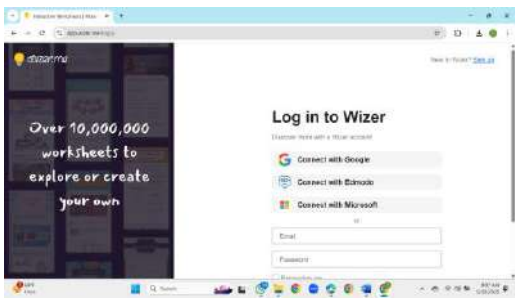
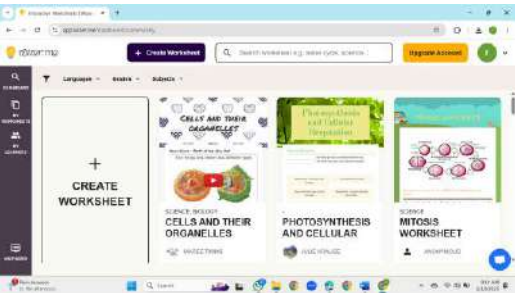
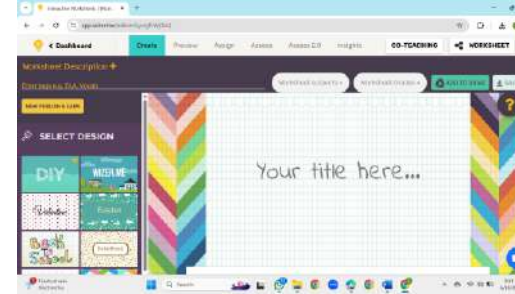
Tabel 4.2 Lembar Observasi Guru Kelas IV B Sekolah Dasar Pertiwi

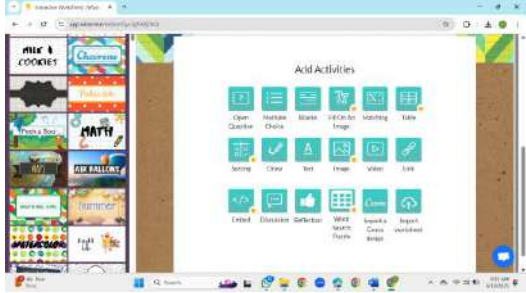
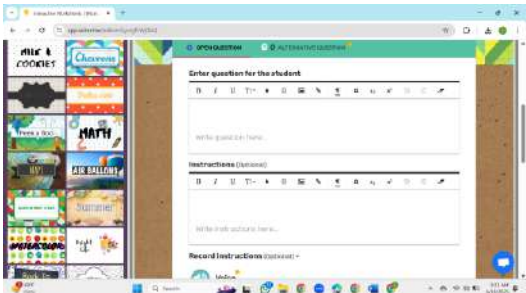
No.	Kriteria	Ya	Tidak
1.	Apakah peserta didik menggunakan buku tema dalam pembelajaran?	√	
2.	Apakah LKPD yang digunakan menarik peserta didik?	√	
3.	Apakah LKPD yang digunakan dapat membuat peserta didik berpikir kritis?	√	
4.	Apakah LKPD yang digunakan efektif bagi peserta didik?	√	
5.	Apakah peserta didik tertarik mencoba LKPD berbasis teknologi?	√	
6.	Apakah LKPD yang digunakan dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik?	√	
7.	Apakah LKPD yang digunakan mampu memotivasi peserta didik untuk belajar dan menyelesaikan tugas dengan baik?	√	

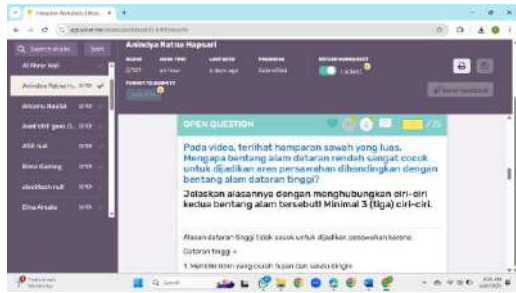
2. Tahap Perancangan (*Design*)

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

Tabel 4.3 Rancangan Design

No.	Tampilan	Penjelasan
1.		Masuk pada <i>website</i> https://app.wizer.me/
2.		Setelah masuk pada <i>website Wizer.me</i>, lalu buatlah akun terlebih dahulu menggunakan email dan sandi atau akun google yang dimiliki
3.		Pilihlah “<i>Create Worksheet</i>” atau pilih <i>template</i> yang sudah tersedia untuk membuat soal E-LKPD
4.		Setelah klik <i>create worksheet</i>, pilihlah desain yang akan digunakan

5.		Setelah memilih desain, pilihlah bentuk soal yang akan digunakan
6.		Setelah itu masukan soal – soal yang akan digunakan
7.		Setelah menginput soal yang akan digunakan, klik “Assign” dan <i>copy link</i> untuk dibagikan pada peserta didik.
8.		Setelah dibagikan link, lalu peserta didik dapat mengerjakan E-LKPD sampai selesai

9.		Setelah peserta didik selesai mengerjakan E-LKPD, kita dapat memberikan nilai atau <i>feedback</i> dan dapat dilihat oleh peserta didik
----	---	---

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

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

a. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media mengenai kerapihan, ketepatan format, dan *template* yang sesuai untuk E-LKPD, baik dari segi tampilan, warna, jenis huruf, video dan lain sebagainya. Validasi ahli media pada pengembangan E-LKPD ini yaitu, Bapak M. Iqbal Suriansyah, M.Kom yang merupakan dosen di lingkungan Universitas Pakuan. Validasi tahap pertama memperoleh hasil persentase sebesar 78% yang dapat disimpulkan bahwa E-LKPD yang telah dibuat sudah dinyatakan “Layak”, namun terdapat beberapa hal yang harus diperbaiki. Adapun saran atau komentar dari ahli media untuk E-LKPD yakni pada bagian video materi yang dicantumkan harus video materi

yang dibuat sendiri. Produk yang telah diperbaiki validasi untuk yang kedua kalinya. Validasi tahap kedua memperoleh persentase 96% yang dapat disimpulkan bahwa E-LKPD yang telah dibuat dinyatakan “Sangat Layak” digunakan dan diuji coba dalam pembelajaran peserta didik.

Tabel 4.4 Revisi E-LKPD oleh Ahli Media

Sebelum Direvisi	Setelah Direvisi
	

Pada tahap pertama validasi oleh ahli media, terdapat revisi yaitu membuat video sendiri dengan memperhatikan konsistensi ukuran huruf dan maksimal dua jenis huruf. Setelah diperbaiki maka validasi untuk yang kedua kalinya, dan hasil validasi kedua tercantum pada tabel 4.5 dibawah ini:

Tabel 4.5 Hasil Validasi Kedua oleh Ahli Media

No	Pernyataan	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	E-LKPD menggunakan <i>wizer.me</i> memiliki daya tarik bagi peserta didik.					√
2.	Menempatkan kesesuaian gambar dengan materi.				√	
3.	Tulisan pada E-LKPD terbaca dengan jelas, ukuran huruf dan warna sesuai serta mudah dibaca.					√

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

Hasil validasi kedua oleh ahli media, E-LKPD menggunakan Wizer.me memiliki daya tarik bagi peserta didik dengan skor 5 (Sangat Baik), Tulisan pada E-LKPD terbaca dengan jelas, ukuran huruf dan warna sesuai serta mudah dibaca dengan skor 5 (Sangat Baik), Kalimat yang digunakan dalam E-LKPD mudah dipahami oleh peserta didik dengan skor 5 (Sangat Baik), Kualitas dan tampilan gambar pada E-LKPD dengan skor 5 (Sangat Baik), Menampilkan ketepatan warna gambar serasi dan tidak menabrak pada objek lain dengan skor 5 (Sangat Baik), Kemudahan penggunaan E-LKPD berbasis *wizer.me* dengan skor 5 (Sangat Baik), Jenis-jenis pertanyaan interaktif beragam dan sesuai untuk berbagai tujuan pembelajaran dengan skor 5 (Sangat Baik),

Menunjukkan kesederhanaan dan kejelasan petunjuk dengan skor 5 (Sangat Baik).

b. Validasi Ahli Bahasa

Validasi bahasa pada E-LKPD yang dilakukan oleh ahli bahasa dimaksudkan untuk dapat menilai bahasa yang digunakan serta ejaan huruf pada E-LKPD agar sesuai dengan kaidah kebahasaan. Maka dengan validasi ini dapat diketahui kekurangan dan kelayakan E-LKPD yang telah dibuat. Validasi bahasa ini dilakukan oleh ahli bahasa yaitu Ibu Ainiyah Ekowati, M.Pd., yang merupakan dosen program studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Pakuan. Validasi bahasa pada tahap pertama memperoleh hasil persentase sebesar 72% yang dapat disimpulkan bahwa evaluasi pembelajaran yang telah dibuat dinyatakan “Layak”. Maka dari itu perlu adanya perbaikan pada E-LKPD. Adapun saran atau komentar dari ahli bahasa untuk E-LKPD yakni perbaikan penulisan dan tanda baca pada halaman petunjuk. Produk yang telah diperbaiki divalidasi untuk kedua kalinya. Validasi bahasa tahap kedua memperoleh hasil persentase sebesar 92% yang dapat disimpulkan bahwa E-LKPD yang telah dibuat dinyatakan “Sangat Layak” digunakan dan diuji cobakan kedalam pembelajaran peserta didik.

Tabel 4.6 Revisi E-LKPD oleh Ahli Bahasa

Sebelum Direvisi	Setelah Direvisi
Petunjuk Kerja : • Isilah identitas dengan lengkap. • Tonton video dengan seksama. • Setelah selesai menonton video, baca setiap pertanyaan dengan teliti. • Tuliskan jawaban pada kolom yang telah disediakan di dalam LKPD.	Petunjuk Kerja : 1. Isilah identitas dengan lengkap 2. Simaklah video dengan seksama 3. Setelah selesai menyimak video, bacalah instruksi pertanyaan dengan teliti 4. Tulislah/ketiklah jawaban pada kolom yang telah disediakan di dalam LKPD!

Pada tahap pertama validasi oleh ahli bahasa, terdapat revisi yaitu memperbaiki penulisan dan tanda baca pada halaman petunjuk. Setelah diperbaiki maka validasi untuk yang kedua kalinya, dan hasil validasi kedua tercantum pada tabel 4.7 dibawah ini:

Tabel 4.7 Hasil Validasi Kedua oleh Ahli Bahasa

No	Pernyataan	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik peserta didik.					√
2.	Kalimat disusun dengan struktur yang jelas dan runtut.					√
3.	Kalimat yang digunakan sederhana dan mudah dipahami oleh peserta didik.					√
4.	Bahasa yang digunakan tidak berbelit-belit.				√	
5.	Simbol dan tanda baca digunakan secara tepat.					√
6.	Informasi yang disampaikan jelas dan tidak membingungkan.					√
7.	Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif.				√	
8.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Ejaan Yang Disempurnakan (EYD).					√

9.	Menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar.				√	
10.	Kalimat tidak menimbulkan makna ganda atau ambigu.				√	
Keterangan P = Angka persentase data angket F = Jumlah skor angket yang diperoleh N = Jumlah skor maksimal Rumus $P = \frac{F}{N} \times 100\%$ Hasil Akhir $P = \frac{46}{50} \times 100\%$ = 92 %						

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

c. Validasi Ahli Materi (Dosen)

Validasi materi yang dilakukan oleh ahli materi dimaksudkan untuk dapat menilai kesesuaian materi yang terdapat pada E-LKPD. Maka dengan validasi ini dapat diketahui kekurangan dan kelayakan E-LKPD yang telah dibuat. Validasi materi ini dilakukan oleh ahli materi yaitu Ibu Suci Siti Latifah, M.Pd yang merupakan salah satu dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pakuan. Proses validasi

materi pada E-LKPD dilakukan melalui instrumen angket. Validasi materi pada tahap pertama memperoleh hasil persentase sebesar 68% dapat disimpulkan bahwa E-LKPD yang telah dibuat dinyatakan “Layak” digunakan, namun terdapat beberapa hal yang harus diperbaiki. Adapun saran dan komentar dari ahli materi untuk E-LKPD yakni perbaiki soal-soal yang berada pada level HOTS dan cantumkan video agar peserta didik dapat berpikir kritis. Produk yang telah diperbaiki divalidasi untuk kedua kalinya. Validasi materi pada tahap kedua memperoleh hasil persentase sebesar 96% dapat disimpulkan bahwa E-LKPD yang telah dibuat dinyatakan “Sangat Layak” digunakan dan diuji coba dalam pembelajaran peserta didik.

Tabel 4.8 Revisi E-LKPD oleh Ahli Materi

Sebelum Direvisi	Setelah Direvisi
 Apa nama bentang alam dari gambar tersebut? Sebutkan karakteristiknya!	 Pada video, terlihat hamparan sawah yang luas. Mengapa bentang alam dataran rendah sangat cocok untuk dijadikan area persawahan dibandingkan dengan bentang alam dataran tinggi? Jelaskan alasannya dengan menghubungkan ciri-ciri kedua bentang alam tersebut! Minimal 3 (tiga) ciri-ciri.

Pada tahap pertama validasi oleh ahli materi (dosen), terdapat revisi yaitu Memperbaiki Perbaiki soal-soal yang berada pada level HOTS dan cantumkan video agar peserta didik dapat berpikir kritis. Setelah diperbaiki maka validasi untuk yang kedua kalinya, dan hasil validasi kedua tercantum pada tabel 4.9 dibawah ini:

Tabel 4.9 Hasil Validasi Kedua oleh Ahli Materi

No	Pernyataan	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Materi "Daerahku dan Kekayaan Alamnya" yang disajikan dalam E-LKPD telah sesuai dengan capaian pembelajaran.					√
2.	Konsep-konsep yang disajikan dalam materi "Daerahku dan Kekayaan Alamnya" sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik.					√
3.	Materi yang disajikan dalam E-LKPD mendorong peserta didik memahami materi terkait "Daerahku dan Kekayaan Alamnya".				√	
4.	Materi yang disajikan mendorong peserta didik untuk menganalisis hubungan antara bentang alam dan aktivitas manusia.					√
5.	Materi yang disajikan mampu melatih siswa untuk mengklasifikasikan bentang alam dan kekayaan alam.					√
6.	Materi yang disajikan sesuai dengan perkembangan IPTEK.				√	
7.	Memberikan kemudahan petunjuk dalam mengerjakan lembar kegiatan.					√
8.	LKPD disusun secara sistematis dan terstruktur.					√
9.	Pertanyaan dalam E-LKPD disajikan secara jelas dan mudah dimengerti.					√
10.	Rangkaian kegiatan pada E-LKPD sesuai dengan tujuan pembelajaran.					√
Keterangan P = Angka persentase data angket F = Jumlah skor angket yang diperoleh N = Jumlah skor maksimal Rumus $P = \frac{F}{N} \times 100\%$ Hasil Akhir $P = \frac{48}{50} \times 100\%$ = 96 %						

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

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

d. Validasi Ahli Materi (Guru)

Validasi materi pada tahap pertama memperoleh hasil persentase sebesar 72% dapat disimpulkan bahwa E-LKPD yang telah dibuat dinyatakan "Layak" digunakan, namun terdapat beberapa hal yang harus diperbaiki. Adapun saran atau komentar dari ahli materi untuk E-LKPD yakni sajikan materi yang membuat peserta didik berpikir kritis. Produk yang telah diperbaiki divalidasi untuk kedua kalinya. Validasi materi pada tahap kedua memperoleh persentase sebesar 90% dapat disimpulkan bahwa E-LKPD yang telah dibuat dinyatakan "Sangat Layak" digunakan dan diuji cobakan dalam pembelajaran peserta didik.

Tabel 4.10 Hasil Validasi Kedua oleh Ahli Materi Guru

No	Pernyataan	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Materi "Daerahku dan Kekayaan Alamnya" yang disajikan dalam E-LKPD telah sesuai dengan capaian pembelajaran.					√
2.	Konsep-konsep yang disajikan dalam materi "Daerahku dan Kekayaan Alamnya" sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik.				√	
3.	Materi yang disajikan dalam E-LKPD mendorong peserta didik memahami materi terkait "Daerahku dan Kekayaan Alamnya".				√	
4.	Materi yang disajikan mendorong peserta didik untuk menganalisis hubungan antara bentang alam dan aktivitas manusia.					√
5.	Materi yang disajikan mampu melatih siswa untuk mengklasifikasikan bentang alam dan kekayaan alam.				√	
6.	Materi yang disajikan sesuai dengan perkembangan IPTEK.					√
7.	Memberikan kemudahan petunjuk dalam mengerjakan lembar kegiatan.					√
8.	LKPD disusun secara sistematis dan terstruktur.				√	
9.	Pertanyaan dalam E-LKPD disajikan secara jelas dan mudah dimengerti.					√
10.	Rangkaian kegiatan pada E-LKPD sesuai dengan tujuan pembelajaran.				√	
Keterangan P = Angka persentase data angket F = Jumlah skor angket yang diperoleh N = Jumlah skor maksimal Rumus $P = \frac{F}{N} \times 100\%$ Hasil Akhir $P = \frac{45}{50} \times 100\%$ = 90 %						

Hasil validasi kedua oleh ahli materi (guru), Materi "Daerahku dan Kekayaan Alamnya" yang disajikan dalam E-LKPD telah sesuai dengan capaian pembelajaran dengan skor 5 (Sangat Baik), Materi yang

disajikan mendorong peserta didik untuk menganalisis hubungan antara bentang alam dan aktivitas manusia dengan skor 5 (Sangat Baik), Materi yang disajikan sesuai dengan perkembangan IPTEK dengan skor 5 (Sangat Baik), Memberikan kemudahan petunjuk dalam mengerjakan lembar kegiatan dengan skor 5 (Sangat Baik), Pertanyaan dalam E-LKPD disajikan secara jelas dan mudah dimengerti dengan skor 5 (Sangat Baik).

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

Tabel 4.11 Rekapitulasi Hasil Angket Validasi Ahli

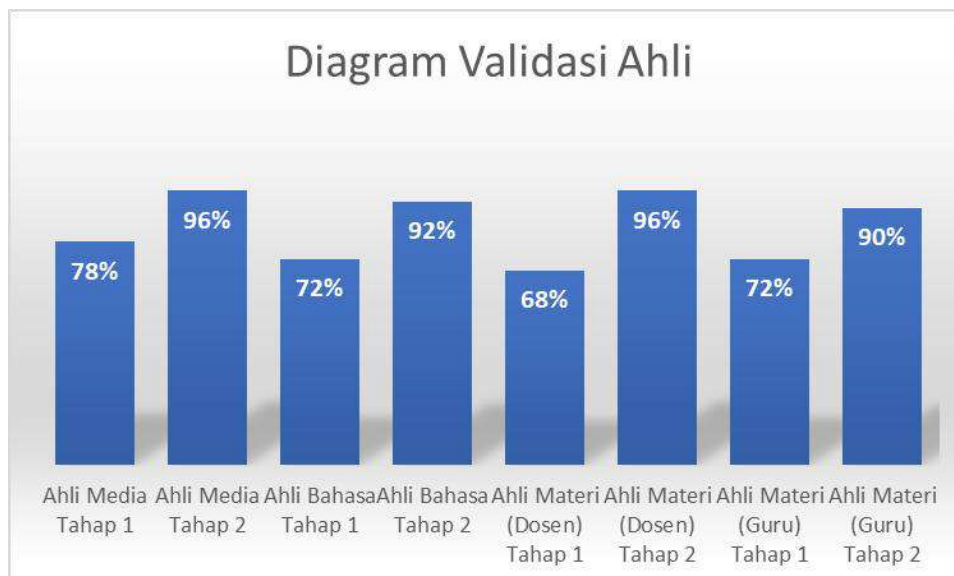
Validator	Rata – rata total validitas
Ahli Media	96 %
Ahli Bahasa	92 %
Ahli Materi (Dosen)	96 %
Ahli Materi (Guru)	90 %
Rata – rata Total	93,5 %

Berdasarkan kelayakan terhadap E-LKPD menggunakan *Wizer.me* pada topik Daerahku dan Kekayaan Alamnya, diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 4.12 Kualifikasi Tingkat Kelayakan Pesentase Rata-Rata

Validator	Penilaian E-LKPD menggunakan <i>Wizer.me</i> Secara Keseluruhan
Ahli Media	Sangat Layak
Ahli Bahasa	Sangat Layak
Ahli Materi	Sangat Layak
Ahli Guru	Sangat Layak

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

**Gambar 4. 1 Diagram Penelitian Validasi Ahli**

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini, produk diuji coba dan dikembangkan dalam proses pembelajaran. Setelah melalui tahapan validasi oleh tim ahli

yang meliputi ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi ditemukan sejumlah kekurangan pada produk tersebut. Oleh karena itu, peneliti melakukan perbaikan guna meningkatkan mutu produk. Setelah perbaikan dilakukan, kemudian melaksanakan penelitian dan diuji kepada 31 siswa kelas IV B Sekolah Dasar Pertiwi Kota Bogor.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap ini merupakan tahap evaluasi dari pelaksanaan implementasi produk yang bertujuan untuk menilai dan mengetahui kualitas *Wizer.me* yang telah dikembangkan berdasarkan hasil uji coba kepada para responden. Penilaian produk oleh para ahli digunakan sebagai dasar untuk meningkatkan kelayakan dalam penggunaan E-LKPD berbasis *Wizer.me*. Berikut ini merupakan hasil angket respon peserta didik dan guru dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Angket Respon Peserta Didik

Angket Respon peserta didik pada E-LKPD menggunakan *Wizer.me* dapat diketahui dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = Angka persentase data angket

F = Jumlah skor angket yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimal

Tabel 4.13 Angket Respon Peserta Didik

NO	RESPONDEN	TOTAL SKOR	JUMLAH SKOR MAKSIMAL	PERSENTASE (%)	RATA – RATA PERSENTASE
1.	SSS	43	50	100%	86%

2.	NN	41	50	100%	82%
3.	ANAI	50	50	100%	100%
4.	AKRB	41	50	100%	82%
5.	AHT	43	50	100%	86%
6.	BA	45	50	100%	90%
7.	MR	40	50	100%	80%
8.	AMW	44	50	100%	88%
9.	NARI	42	50	100%	84%
10.	DMA	43	50	100%	86%
11.	IAA	44	50	100%	88%
12.	SRI	44	50	100%	88%
13.	ILS	41	50	100%	82%
14.	THA	44	50	100%	88%
15.	ALN	44	50	100%	88%
16.	AGES	50	50	100%	100%
17.	NKA	45	50	100%	90%
18.	FAN	41	50	100%	82%
19.	ARD	44	50	100%	88%
20.	NNR	40	50	100%	80%
21.	RHA	45	50	100%	90%
22.	MAS	39	50	100%	78%
23.	ZCA	43	50	100%	86%
24.	SZZ	39	50	100%	78%
25.	LMSA	42	50	100%	84%
26.	MAJF	43	50	100%	86%
27.	MG	42	50	100%	84%
28.	AWR	41	50	100%	82%
29.	AAA	42	50	100%	84%
30.	ASR	45	50	100%	90%
31.	AA	43	50	100%	86%
Rata – Rata Persentase		86 %			

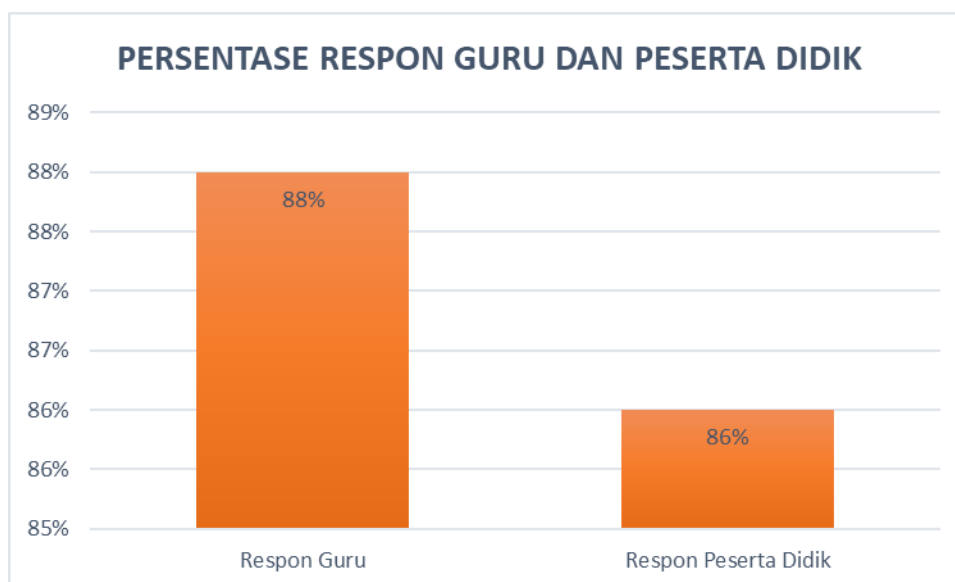
b. Angket Respon Guru

Angket Respon Guru pada E-LKPD menggunakan *Wizer.me* Pembelajaran IPAS dengan topik Daerahku dan Kekayaan Alamnya. Angket respon guru berisikan 10 butir pernyataan. Hasil respon guru setelah menggunakan E-LKPD dapat diuraikan sebagai berikut:

Tabel 4.14 Angket Respon Guru

NO	NAMA	TOTAL SKOR	JUMLAH SKOR MAKSIMAL	PERSENTASE (%)	RATA – RATA PERSENTASE
1.	Icha Saptarianti, S.Pd.	44	50	100%	88%
Rata – Rata Persentase		88 %			

Hasil dari angket guru mendapat respon sangat baik dengan skor rata-rata 88%. Jumlah ini berada diantara rentang $80\% < P \leq 100\%$ dengan kriteria “Sangat Baik”. Angket respon guru dalam data penelitian berfungsi untuk memperoleh data dan informasi yang akurat dari responden. Berdasarkan hasil dari tabel ahli validasi serta angket respon guru dan peserta didik di atas, maka dapat disajikan dalam diagram sebagai berikut:



Gambar 4. 2 Persentase Respon Peserta didik dan Guru

B. Pembahasan

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

E-LKPD berupa panduan kerja peserta didik untuk mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran menurut (Putriyana et al., 2020). Dalam mengembangkan E-LKPD dapat membantu peserta didik untuk lebih antusias, aktif, kreatif agar tidak bosan dan monoton. Setelah melakukan analisis, selanjutnya adalah tahap merancang produk (*Design*). Ada beberapa hal yang dilakukan dalam merancang produk, yaitu menentukan materi pembelajaran, menentukan Capaian

pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP). Kemudian membuat draft awal E-LKPD dengan menyiapkan uraian materi serta media ajar terkait dengan materi yang akan digunakan. Setelah itu, membuat lembar validasi ahli dan lembar angket respon peserta didik dan guru. Unsur E-LKPD pada topik Daerahku dan Kekayaan Alamnya pada kelas IV dengan meliputi CP dan TP dengan soal berbasis HOTS dan membuat peserta didik berpikir kritis.

Tahap selanjutnya yaitu tahap pengembangan (*Development*) draft E-LKPD yang telah dibuat kemudian di salin ke dalam *Wizer.me*. *Wizer.me* yaitu sebuah platform online yang digunakan untuk membuat beragam jenis pertanyaan yang dapat menumbuhkan interaktif dalam diri peserta didik (Zein, 2023). Salah satu fitur uniknya adalah kemampuan bagi pendidik untuk memberikan apresiasi secara objektif kepada setiap peserta didik dalam bentuk *feedback*. *Wizer.me* juga bisa memberikan wadah kreativitas pendidik dalam mendesain E-LKPD yang menarik dengan banyak fitur pilihan pertanyaan, seperti pertanyaan terbuka, pilihan ganda, mencari kata, mencocokkan, mengisi tabel dan bagian yang rumpang dan menggambar. Selain itu pendidik dapat mencantumkan gambar atau video. Sehingga media *wizer.me* dapat dijadikan keterbaruan media ajar bagi pendidik dan peserta didik.

Setelah menyalin draft E-LKPD kedalam *Wizer.me* peneliti menambahkan video dalam pengembangan E-LKPD yang telah dikembangkan kemudian divalidasikan oleh para ahli yang mencakup ahli media, bahasa, dan materi. Setelah proses validasi, E-LKPD direvisi

hingga layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Validator terdiri dari tiga dosen Universitas Pakuan dan satu guru kelas IV B Sekolah Dasar Pertiwi Kota Bogor.

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

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

Validasi ahli Materi dilakukan oleh Ibu Suci Siti Latifah, M.Pd. yang merupakan dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pakuan. Validasi pertama memperoleh hasil persentase sebesar 68% yang menunjukkan produk “layak” namun masih perlu beberapa perbaikan, yakni perbaiki soal-soal yang berada pada level HOTS dan

cantumkan video agar peserta didik dapat berpikir kritis. Setelah dilakukan perbaikan dan divalidasi kembali oleh ahli materi, produk mendapatkan hasil persentase sebesar 96% yang menunjukkan produk sudah “Sangat Layak” digunakan.

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

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

ketertarikan peserta didik selama proses penggunaan E-LKPD berlangsung.

Hasil persentase tersebut menunjukkan bahwa E-LKPD menggunakan *Wizer.me* pada topik Daerahku dan Kekayaan Alamnya mudah digunakan oleh peserta didik maupun guru, materi yang disajikan mudah dimengerti, sehingga dapat membantu pemahaman peserta didik, dapat menumbuhkan rasa ingin tahu, antusias hingga semangat yang luar biasa. Dengan demikian, E-LKPD menggunakan *Wizer.me* dapat dikatakan “Layak dan Efektif” untuk membantu peserta didik dalam belajar.

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

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

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

Selanjutnya, hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Oktavia Ning Safitri dan Mulyani pada tahun 2022 Universitas Negeri Surabaya. Dengan judul Pengembangan Media Bahan Ajar E-LKPD Interaktif Menggunakan Website *Wizer.Me* pada Pembelajaran IPS Materi Berbagai Pekerjaan Tema 4 Kelas IV SDN Tanah Kalikedinding II. Hasil penelitian pengembangan Media Bahan Ajar E-LKPD muatan IPS materi berbagai pekerjaan untuk kelas IV Sekolah Dasar mendapat persentase sebesar 91% dinyatakan sangat valid dari validator ahli media. Validasi materi pada E-LKPD mendapat presentase 96% dari ahli materi sehingga dinyatakan sangat valid dan E-LKPD interaktif menggunakan website *Wizer.Me* sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Cordellia Alfitriana Sitanggang, Fitriani Lubis (2023). Dengan Judul Pengembangan E-LKPD Interaktif Materi Teks Cerita Pendek Berbasis Website *Wizer.me*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan

website *Wizer.me* untuk E-LKPD. Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi E-LKPD memperoleh persentase skor 95% dikategorikan bahwa E-LKPD “sangat baik dan layak digunakan”. Kemudian penilaian dari validator ahli desain media mendapatkan nilai dengan persentase 94,11% dikategorikan bahwa E-LKPD “sangat baik dan layak digunakan”, selanjutnya penilaian dari guru Bahasa Indonesia mendapatkan nilai dengan persentase 92,5% dikategorikan bahwa E-LKPD “sangat baik dan layak”. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media bahan ajar E-LKPD interaktif menggunakan *website wizer.me* pada pembelajaran IPAS topik Daerahku dan Kekayaan Alamnya sangat praktis dan layak digunakan sebagai bahan ajar atau media pembelajaran di kelas IV SD.

Berdasarkan hasil penelitian ini, pengembangan E-LKPD berbantuan *Wizer.me* pada topik Daerahku dan Kekayaan Alamnya menunjukkan kelayakan yang sangat tinggi, baik dari hasil validasi ahli media, bahasa, dan materi, maupun dari respon positif guru dan peserta didik. Hasil tersebut selaras dengan temuan dari beberapa penelitian sebelumnya yang juga mengembangkan media ajar interaktif menggunakan platform *Wizer.me*.

Terdapat sejumlah persamaan antara hasil penelitian ini dengan penelitian relevan. Pertama, semua penelitian menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yakni *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Kedua, tujuan dari seluruh penelitian adalah mengembangkan media pembelajaran berbasis digital yang interaktif, menarik, serta efektif untuk

meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Ketiga, hasil validasi oleh para ahli dalam semua penelitian menunjukkan kategori "sangat valid" atau "sangat layak", baik dari aspek desain media, kebahasaan, maupun kesesuaian materi. Keempat, baik penelitian ini maupun penelitian terdahulu membuktikan bahwa penggunaan *Wizer.me* dapat memotivasi peserta didik, mendukung pembelajaran aktif, serta mempermudah guru.

Adapun perbedaannya terletak pada fokus materi yang dikembangkan dan karakteristik subjek penelitian. Penelitian ini berfokus pada topik IPAS *Daerahku dan Kekayaan Alamnya*, sedangkan penelitian oleh Kumalasari dan Julianto (2021) meneliti materi *Energi Alternatif*, Safitri dan Mulyani (2022) meneliti materi *Berbagai Pekerjaan*, serta Sitanggang dan Lubis (2023) meneliti *Teks Cerita Pendek*. Perbedaan topik ini menunjukkan bahwa *Wizer.me* bersifat fleksibel dan dapat digunakan dalam berbagai bidang studi. Selain itu, lokasi dan subjek penelitian juga berbeda, yang memungkinkan adanya variasi dalam kesiapan teknologi, minat belajar peserta didik, serta dukungan lingkungan belajar. Penelitian ini juga menekankan pada kelayakan dan respon pengguna terhadap media, sementara beberapa penelitian lain lebih berfokus pada peningkatan hasil belajar secara kuantitatif.

Dalam E-LKPD dapat dimuat teks, gambar, audio, video, navigasi yang dapat dikontrol siswa, dan hal-hal beragam lainnya yang tidak dapat dimuat dalam LKPD konvensional, sehingga hal ini menjadi keunggulan dari E-LKPD karena dapat mendukung proses belajar bagi setiap individu siswa dengan gaya belajar dan kecepatan berpikir yang

berbeda-beda (Setiana & Nuryadi, 2022). Kelebihan E-LKPD adalah dapat menjadi sarana yang menarik minat belajar peserta didik. Untuk mengatasi kurangnya aktivitas peserta didik dalam memahami konsep diperlukan suatu tindakan yaitu dengan memberikan variasi pembelajaran yang optimal yang dapat menarik perhatian peserta didik, bersifat rekreatif, menyenangkan, serta melibatkan peserta didik secara aktif dalam kegiatan belajar (Suryaningsih & Nurlita, 2021)

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

C. Keterbatasan Peneliti

Dalam penelitian ini masih terdapat keterbatasan, diantaranya pada tahap uji coba hanya bisa digunakan dikalangan sekolah yang memfasilitasi laptop atau dengan memperbolehkan peserta didik menggunakan smartphone untuk mengakses E-LKPD. Penelitian ini memiliki keterbatasan dalam uji coba produk yaitu kendala jaringan internet yang tidak stabil, sehingga beberapa peserta didik mengalami kesulitan dalam mengakses E-LKPD.

BAB V

SIMPULAN, SARAN PENGGUNAANNYA

A. Simpulan

Berdasarkan penelitian pengembangan E-LKPD menggunakan *Wizer.me* pada pembelajaran IPAS dengan topik Daerahku dan Kekayaan Alamnya pada kelas IV yang dilaksanakan di Sekolah Dasar Pertiwi Kota Bogor pada semester genap tahun ajaran 2024/2025, dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan E-LKPD menggunakan *Wizer.me* pada pembelajaran IPAS dengan topik Daerahku dan Kekayaan Alamnya menggunakan model ADDIE yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Pada tahap awal dilakukan analisis kebutuhan dengan melakukan observasi dan wawancara bersama guru kelas IV Sekolah Dasar Pertiwi terkait kegiatan pembelajaran, khususnya mengenai penggunaan LKPD. Tahap kedua yaitu membuat desain E-LKPD menggunakan *Wizer.me*, mencari template yang menarik untuk peserta didik. E-LKPD yang telah dirancang kemudian divalidasi oleh empat ahli, yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi Dosen dan Guru. Persentase hasil validasi oleh keempat ahli yaitu, ahli media sebesar 96%, ahli bahasa 92%, ahli materi (dosen) sebesar 96% dan ahli materi (guru) sebesar 90%. Dengan demikian, E-LKPD menggunakan *Wizer.me* dinyatakan “Sangat Layak”.
2. E-LKPD yang telah dinyatakan “Sangat Layak” kemudian di uji cobakan pada peserta didik di kelas IV Sekolah Dasar Pertiwi

dengan jumlah 31 peserta didik. Hasil respon angket peserta didik memperoleh 86% dan hasil angket guru sebesar 88%. Dengan demikian, E-LKPD menggunakan *Wizer.me* pada pembelajaran IPAS dengan topik Daerahku dan Kekayaan Alamnya “Sangat Layak” digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

B. Saran Penggunaannya

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, berikut adalah saran yang dapat dipaparkan yaitu:

1. Bagi peserta didik

Masih banyak keterbatasan pada E-LKPD ini, diharapkan pada peserta didik untuk lebih terbiasa dalam menggunakan teknologi digital dalam proses pembelajaran.

2. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat memanfaatkan E-LKPD untuk menambah motivasi serta minat peserta didik dalam proses belajar. E-LKPD ini mampu menciptakan desain yang inovatif dan menarik, sehingga peserta didik lebih interaktif.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan dapat mengembangkan E-LKPD menggunakan *Wizer.me* dengan perencanaan konsep produk yang lebih terstruktur, serta merancang tampilan dan fitur yang lebih inovatif dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam menyelesaikan E-LKPD.

DAFTAR PUSTAKA

- Afeni, T., Asiyah, A., & Latipah, N. (2020). Pengembangan Modul Pembelajaran IPA Berbasis Example Non Example Materi Pemanasan Global Untuk Siswa Kelas Vii SMPN 05 Seluma. *Diksains: Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains*, 1(1), 26-34.
- Andini, S. P., Leksono, S. M., & Vitasari, M. (2022). Pengembangan E LKPD berbasis open ended problem tema pemanasan global untuk melatih kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VII. *PENDIPA Journal of Science Education*, 6(3), 773-782.
- Anggraini, D. L., Yulianti, M., Nurfaizah, S., & Pandiangan, A. P. B. (2022). Peran guru dalam mengembangkan kurikulum merdeka. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Sosial*, 1(3), 290-298.
- Carolyn, L. L., Astra, I. K. B., & Suwiwa, I. G. (2020). Pengembangan media video pembelajaran dengan model addie pada materi teknik dasar tendangan pencak silat kelas vii smp negeri 4 sukasada tahun pelajaran 2019/2020. *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani Dan Olah Raga)*, 5(2), 12-18.
- Dewi, R. (2023). Pembelajaran Kolaboratif dengan Teknologi Digital: Tantangan dan Peluang. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 8(1), 45 60.
- Elisa, S. N., Kurnia, D., & Anwar, W. S. (2023). Pengembangan E-LKPD Menggunakan Aplikasi Wizer. Me Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Transformasi Energi Di Sekitar Kita. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 16(2), 124-132.
- Fitriyah, I. M. N., & Ghofur, M. A. (2021). Pengembangan E-LKPD berbasis android dengan model pembelajaran problem based learning (PBL) untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Peserta Didik. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 1957-1970. kritis
- Gani, R. A., Windiyani, T., Hikmah, N., & Sabila, F. H. (2024, August). Pengembangan E-LKPD Berbasis Project Based Learning Berbantuan Liveworksheet Pada Pembelajaran IPA Di Siswa Sekolah Dasar. In *Seminar Nasional & Prosiding Pendidikan Dasar* (Vol. 1, No. 1, pp. 231-242).

- Hikmah, N., Anjaswuri, F., Zen, D. S., Destiana, D., Wijaya, A., Gani, R. A., ... & Mulyawati, Y. (2024). Pendampingan Pembuatan E-LKPD Berbasis Wizer. Me Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Guru Di SDN Dewi Sartika 2 Kota Bogor. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara*, 5(1), 453-459.
- Hotimah, H. (2020). Penerapan metode pembelajaran problem based learning dalam meningkatkan kemampuan bercerita pada siswa sekolah dasar. *Jurnal edukasi*, 7(2), 5-11.
- Jannah, I. K. J., & Suciptaningsih, O. A. (2023). Pengembangan E-LKPD berbasis CTL pada kurikulum merdeka muatan IPAS. *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(8), 6164-6172.
- Kaliappen, N., Ismail, W. N. A., Ghani, A. B. A., & Sulisworo, D. (2021). Wizer. me and Socrative as Innovative Teaching Method Tools: Integrating TPACK and Social Learning Theory. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 10(3), 1028-1037.
- Kristyowati, R., & Purwanto, A. (2019). Pembelajaran literasi sains melalui pemanfaatan lingkungan. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(2), 183-191.
- Kusnandi, I. (2022). Pemanfaatan Data dalam Pembelajaran: Tantangan dan Strategi. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 12(2), 102-115.
- Lismaya, L. (2019). Berpikir Kritis & PBL:(Problem Based Learning). *Media Sahbat Cendekia*.
- Maraditha, Y. (2024). Penerapan LKPD digital berbantuan Aplikasi Wizer.Me dalam Pembelajaran Menulis Teks Negosiasi Berorientasi Berpikir Kritis melalui Problem Based Learning pada Fase E di SMA PGRI 1 Bandung (Doctoral dissertation, FKIP UNPAS).
- Muhartini, M., Mansur, A., & Bakar, A. (2023). Pembelajaran Kontekstual dan Pembelajaran Problem Based Learning. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 1(1), 66-77.
- Putri, F. (2021). Aksesibilitas Pembelajaran Jarak Jauh: Peran Teknologi dalam Pembelajaran. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan*, 9(2), 85-97.
- Rayanto, Y. H., & Sugianti. (2020). Penelitian Pengembangan Model Addie dan R2D2 Teori dan Praktek. *Lembaga Academic & Research Institute*.

- Sa, N., & Ismaya, E. A. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SD 5 Jurang Nailis Sa'adah, Erik Aditia Ismaya Program Studi Magister Pendidikan Dasar Universitas 10(September), 575–581.
- Safitri, O. N. (2022). Pengembangan Media Bahan Ajar E-LKPD Interaktif Menggunakan Website Wizer. me pada Pembelajaran IPS Materi Berbagai Pekerjaan Tema 4 Kelas IV SDN Tanah Kalikedinding II. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(1), 86-97.
- Sari, R., & Rahman, M. (2023). Umpan Balik dalam Pembelajaran: Peran dan Pentingnya. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 15(1), 67-80.
- Shaleha, U., Hairida, & Melati, H. A. (2020a). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Berbasis Literasi Sains pada Materi Pencemaran Untan Edu Chem, 1(1).
- Susanti, A., Yuliantini, N., Lorenza, S., Kurniasari, H., & Darmansyah, A. (2023). Pelatihan Pengembangan LKPD Menggunakan Aplikasi Wizer. Me Berbasis Model ASSURE untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah pada Guru Sekolah Dasar. *I-Com: Indonesian Community Journal*, 3(3), 1152-1165.
- Tifani, S. R. D., Nugraha, R. G., & Karlina, D. A. (2024). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Heyzine Flipbook pada Materi Daerahku dan Kekayaan Alamnya untuk Peserta Didik Fase B Sekolah Dasar. *Al Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(3), 1033 1045.
- Wijayanti, I., & Ekantini, A. (2023). Implementasi kurikulum merdeka pada pembelajaran IPAS MI/SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 2100-2112.
- Zahroh, D. A., & Yuliani, Y. (2021). Pengembangan e-LKPD Berbasis Literasi Sains untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik pada Materi Pertumbuhan dan Perkembangan. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 10(3), 605–616.

LAMPIRAN

Lampiran 1 SK Bimbingan



UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian

SURAT KEPUTUSAN
 DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 UNIVERSITAS PAKUAN
 NOMOR: 82/SK/D/FKIP/IX/2024

TENTANG
 PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 UNIVERSITAS PAKUAN

DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

- Menimbang :**
1. Bahwa demi kepentingan peningkatan akademis, perlu adanya bimbingan terhadap mahasiswa dalam menyusun skripsi sesuai dengan peraturan yang berlaku.
 2. Bahwa perlu menetapkan pengangkatan pembimbing skripsi bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan.
 3. Skripsi merupakan syarat mutlak bagi mahasiswa untuk menempuh ujian Sarjana.
 4. Ujian Sarjana harus terselenggara dengan baik.
- Mengingat :**
1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional.
 2. Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 Merupakan Perubahan dari Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005, tentang Standar Nasional Pendidikan.
 3. Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010, tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan.
 4. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi.
 5. Keputusan Rektor Universitas Pakuan Nomor 150/KEP/REK/XI/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 :**
- Mengangkat Saudara:
- | | |
|--------------------------|-------------------------|
| Resyi Abdul Gani, M.Pd. | : Pembimbing Utama |
| Rini Sri Indriani, M.Pd. | : Pembimbing Pendamping |
- sebagai pembimbing dari:
- | | |
|---------------|---|
| Nama | : Restu Utami |
| NPM | : 037121094 |
| Program Studi | : Pendidikan Guru Sekolah Dasar |
| Judul Skripsi | : PENGEMBANGAN E-LKPD BERBANTUAN WIZER-ME PADA TOPIK DAERAH KU DAN KEKAYAAN ALAMNYA |
- Kedua :** Kepada yang bersangkutan diberlakukan 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 seperlunya.

Ditetapkan di Bogor
 Pada tanggal 27 September 2024

Dekan

 Drs. Ekh. Suhardi, M.Si.
 NIK 1.0694021205

Tembusan:

1. Rektor Universitas Pakuan
2. Wakil Rektor I, dan II Universitas Pakuan
3. Kepala BAAK/BAUm Universitas Pakuan
4. Para Dekan Fakultas di Lingkungan Universitas Pakuan

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