

**PENGEMBANGAN *E-LKPD* BERBANTUAN *WIZER.ME*
PADA MATERI KEUNIKAN KEBIASAAN
MASYARAKAT DI SEKITARKU**

Research and Development (R&D)
pada Peserta Didik kelas IV Sekolah Dasar Negeri Sukatani
Kabupaten Bogor Semester Genap
Tahun Pelajaran 2024-2025

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Mengikuti
Ujian Sarjana Pendidikan



Oleh :

Nida Nur Adiilah

037121107

**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
MATERI KEUNIKAN KEBIASAAN MASYARAKAT DI
SEKITARKU

Pendekatan *Research and Development (R&D)* pada Peserta
Didik kelas IV Sekolah Dasar Negeri Sukatani Kabupaten
Bogor Semester Genap Tahun Pelajaran 2024/2025

Nida Nur Adiilah (037121107)

Menyetujui:

Pembimbing Utama,



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

Pembimbing Pendamping,



Yuli Mulyawati, M.Pd.
NIK. 1.0212009578

Mengetahui:

Dekan,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Pakuan



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

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



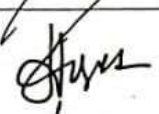
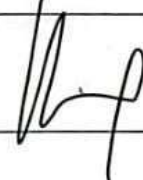
Dr. Ely Sukmanasa, M.Pd.
NIK. 1.0410012510

BUKTI PENGESAHAN

TELAH DISIDANGKAN DAN DINYATAKAN LULUS

Pada Hari Selasa Tanggal 24 Juni 2025

Nama : Nida Nur Adiilah
NPM : 037121107
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

No	Nama Penguji	Tanda Tangan
1	Dr. Sandi Budiana, M.Pd.	
2	Yuli Mulyawati, M.Pd.	
3	Dr. Nita Karmila, 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 Materi Keunikan Kebiasaan Masyarakat di Sekitarku yang sudah saya susun sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pakuan Bogor adalah hasil karya ilmiah saya sendiri.

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

Apabila suatu saat nanti menemukan seluruh atau Sebagian ini bukan hasil kerja saya sendiri atau plagiat dalam bagian-bagian tertentu, maka saya bersedia menerima sanksi-sanksi sesuai peraturan-peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Bogor, Juni 2025

Yang membuat pernyataan



Nida Nur Adiilah
NPM. 037121107

Hak Pelimpahan Kekayaan Intelektual

Kami yang bertanda tangan dibawah ini adalah para penyusun dan penanggungjawab skripsi yang berjudul : PENGEMBANGAN *E-LKPD* BERBANTUAN *WIZER.ME* PADA MATERI KEUNIKAN KEBIASAAN MASYARAKAT DI SEKITARKU yaitu :

1. Nida Nur Adiilah (NPM. 037121107), Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Pakuan, selaku penulis Skripsi dengan judul tersebut diatas.
2. Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd (NIK. 1.0410012510), Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Pakuan, selaku Pembimbing Utama Skripsi dengan judul tersebut diatas.
3. Yuli Mulyawati, M.Pd (NIK. 1.0212009578), Wakil Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Pakuan, selaku Pembimbing Pendamping Skripsi dengan judul tersebut diatas.

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 atau Pengembangan Skripsi ini, untuk kepentingan Pendidikan dan keilmuan.

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

Bogor, Juni 2025

Yang memberikan pernyataan :

1. Nida Nur Adiilah



2. Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd.



3. Yuli Mulyawati, M.Pd



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

Pada hari ini, Selasa tanggal 24 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 :

N a m a : Nida Nur Adillah
N P M : 037121107
Judul Skripsi : Pengembangan E-LKPD Berbantuan Wizer.me pada Materi
Keunikan Kebiasaan Masyarakat di Sekitarku

TIM PENGUJI SKRIPSI

Ketua,


Dr. Sandi Budiana, M.Pd.
NIK./NIP. 1.1606025469

Anggota 1


Yuli Mulyawati, M.Pd.
NIK./NIP. 1.0212009578

Anggota 2


Dr. Nita Karmila M.Pd
NIK./NIP. 1.0316026227

Mengetahui
Ka. Prodi,



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

ABSTRAK

Nida Nur Adiilah 037121107. Pengembangan E-LKPD berbantuan *Wizer.me* pada Materi Keunikan Kebiasaan Masyarakat di Sekitarku. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengembangkan serta mengetahui kelayakan dan keefektifitasan E-LKPD Pembelajaran berbantuan *Wizer.me* pada Mata Pelajaran IPAS Bab 6 Topik A Keunikan Kebiasaan Masyarakat di Sekitarku di Kelas IV SDN Sukatani. Penelitian ini merupakan *Research and Development (R&D)*. Subjek penelitian ini yaitu peserta didik kelas IV SDN Sukatani Kabupaten Bogor yang berjumlah 35 orang peserta didik, yang dilakukan pada semester genap tahun pembelajaran 2024/2025. Penelitian ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Development, Implementation dan Evaluation*). Pengumpulan informasi dan data dilaksanakan dengan cara observasi, wawancara, uji validasi ke validator ahli media, ahli bahasa, ahli materi serta pengisian angket reepon guru dan peserta didik. Hasil validasi oleh ahli media sebesar 96% dengan kriteria Sangat Layak, ahli bahasa sebesar 98% dengan kriteria Sangat Layak, ahli materi 1 oleh dosen sebesar 93% dengan kriteria Sangat Layak, dan ahli materi 2 oleh guru sebesar 96% dengan kriteria Sangat Layak. Hasil angket respon peserta didik sebesar 93% dengan kategori Sangat layak, angket respon guru sebesar 86% dengan kategori Sangat layak dan nilai rata-rata N-Gain hasil belajar yaitu 0,70 dengan kriteria “Tinggi”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa Pengembangan E-LKPD berbantuan *Wizer.me* pada Materi Keunikan Kebiasaan masyarakat di Sekitarku sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran dan sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci : *E-LKPD, Wizer.me, ADDIE, RnD*

ABSTRACT

Nida Nur Adiilah 037121107. Development of E-LKPD assisted by *Wizer.me* on the Material of Unique Customs of the Community Around Me. The purpose of this study is to develop and determine the feasibility and effectiveness of E-LKPD learning assisted by *Wizer.me* in the IPAS subject, Chapter 6, Topic A, Unique Customs of the Community Around Me, in Grade IV of SDN Sukatani. This research is a Research and Development (R&D) approach. The research subjects are 35 fourth-grade students at SDN Sukatani Elementary School in Bogor District, conducted during the second semester of the 2024/2025 academic year. This study uses the ADDIE model (Analysis, Development, Implementation, and Evaluation). Data collection was conducted through observation, interviews, validation tests with media experts, language experts, subject matter experts, and the completion of teacher and student response questionnaires. The validation results by media experts were 96% with the criterion of "Very Suitable," language experts were 98% with the criterion of "Very Suitable," subject matter expert 1 by lecturers was 93% with the criterion of "Very Suitable," and subject matter expert 2 by teachers was 96% with the criterion of "Very Suitable." The student response questionnaire results were 93% with the category "Very Suitable," the teacher response questionnaire was 86% with the category "Very Suitable," and the average N-Gain learning outcome score was 0.70 with the criterion "High." These results indicate that the development of E-LKPD assisted by *Wizer.me* on the topic of "Unique Customs of the Community Around Me" is highly suitable for use in the learning process and highly effective in improving student learning outcomes.

Keywords: *E-LKPD, Wizer.me, ADDIE, RnD*

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur kehadiran Allah SWT, karena atas berkah rahmat serta anugerah-Nya peneliti bisa menyelesaikan skripsi ini dengan sebaikbaiknya. Skripsi ini yang berjudul “Pengembangan *E-LKPD* Berbantuan *Wizer.me* pada Materi Keunikan Kebiasaan Masyarakat di Sekitarku”.

Skripsi ini menggunakan metode *Research and Development (RnD)* dengan model *ADDIE (analysis, design, development, implementation, and evaluation)* yang diimplementasikan dalam pembelajaran pada peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Negeri Sukatani Kabupaten Bogor Tahun Ajaran 2024/2025.

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini ingin megucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. Rer. Pol. Ir. H. Didik Notosudjono, M.Sc., selaku Rektor Universitas Pakuan atas motivasi untuk menjadi pribadi yang unggul dan mandiri.
2. Dr. Eka Suhardi, M.Si. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan Bogor.
3. Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd. Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Pakuan, serta selaku Dosen Utama yang telah sabar memberikan bimbingan, saran, masukan, dan motivasi dalam penyusunan skripsi.

4. Yuli Mulyawati, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Pendamping yang telah sabar memberikan bimbingan, saran, masukan, dan motivasi dalam penyusunan skripsi.
5. Mira Mirawati, M. Pd. selaku Dosen Wali akademik kelas B yang selalu memberikan nasihat serta dukungan motivasi.
6. Seluruh Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pakuan yang telah memberikan Ilmu pengetahuan serta motivasi kehidupan untuk masa depan yang akan datang.
7. Kepala Sekolah, Wali Kelas IV, Serta Rekan-rekan Guru Sekolah Dasar Negeri Sukatani yang telah memberikan izin pada penulis untuk dapat melakukan pra penelitian hingga membantu pada saat penelitian.
8. Kedua Orang tua tercinta atas doa, semangat, dan dukungan yang diberikan agar penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini.
9. Adikku tersayang yang selalu memberikan semangat dan dukungan yang diberikan agar penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini.
10. Sahabat seperjuangan "*Tale of Superqueen's*" yang sudah mau dilibatkan serta memberikan dukungan, motivasi, arahan, dan kasih sayang dari masa-masa kuliah hingga tahap penyusunan skripsi.
11. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah membantu dan berpartisipasi dalam proses pengerjaan skripsi.
12. Dari lubuk hati yang terdalam, saya ingin berterima kasih kepada diri sendiri. Untuk setiap malam bergadang tanpa tidur, overthinking melanda pikiran, revisian terus-menerus pakai jurus air mata, setiap

keraguan yang berhasil diatasi, dan setiap langkah kecil yang terus diambil meskipun terasa berat. Skripsi ini bukan hanya sekadar tugas akhir, tetapi juga cerminan dari ketahanan mental dan semangat juang yang tak pernah padam. Terima kasih telah berjuang untuk sampai di titik ini. Proud of me!

Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan para pembaca.

Bogor, 14 Juni 2025

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	ii
BUKTI PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
HAK PELIMPAHAN KEKAYAAN INTELEKTUAL	v
LEMBAR BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN TEORETIK	9
A. Deskripsi Teori	9
1. Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD).....	9
2. Wizer.me	18
3. Materi Keunikan kebiasaan Masyarakat di Sekitarku	25
B. Hasil Penelitian Yang relevan	28
C. Kerangka Berpikir	30
D. Produk yang Akan Dihasilkan	32
BAB III METODE PENELITIAN	34
A. Metode, Prosedur Penelitian, dan Tahapan Penelitian	34
1. Metode Penelitian	34
2. Prosedur Penelitian	35
3. Tahap Pengembangan	37
B. Tempat, Waktu Penelitian, dan Subjek Penelitian	42
1. Tempat Penelitian	42
2. Waktu Penelitian	43
3. Subjek Penelitian	44
C. Teknik Pengumpulan Data	44
1. Observasi	44
2. Wawancara	45
3. Kuesioner (Angket)	45
4. Dokumentasi	45
D. Instrumen Penelitian	45
1. Lembar Observasi	46
2. Lembar Wawancara	47
3. Lembar Validasi Produk	48
4. Angket Respon Peserta Didik dan Angket Respon Guru	53
E. Teknik Analisis Data	55

1. Teknik Data Kualitatif	55
2. Teknik Data Kuantitatif	56
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	63
A. Hasil Penelitian	63
1. Analisis Kebutuhan	63
2. Desain/Rancangan Produk	65
3. <i>Development</i> / Pengembangan Produk	71
4. Validasi Kedua Ahli Bahasa	82
5. Implementasi / Pelaksanaan Uji Coba Produk	103
6. Evaluasi Hasil Uji Coba Produk	107
B. Pembahasan	108
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN PENGGUNAANNYA	118
A. Kesimpulan	118
B. Saran Penggunaannya	120
DAFTAR PUSTAKA	123
LAMPIRAN	130

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 CPL dan Tujuan Pembelajaran	24
Tabel 3. 1 Storyboard E-LKPD menggunakan Website Wizer.me	35
Tabel 3. 2 Nama Validator Ahli Produk E-LKPD	38
Tabel 3. 3 Jadwal Kegiatan Penelitian	40
Tabel 3. 4 Lembar Observasi Analisis Kebutuhan	42
Tabel 3. 5 Lembar Wawancara Analisis Kebutuhan	43
Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media	45
Tabel 3. 7 Kisi-kisi Instrumen Ahli Bahasa.....	46
Tabel 3. 8 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi.....	48
Tabel 3. 9 Kisi-kisi Lembar Angket Respon Peserta Didik	50
Tabel 3. 10 Kisi-Kisi Lembar Angket Respon Guru	51
Tabel 3. 11 Skor Penilaian Validasi Ahli	53
Tabel 3. 12 Skala Kelayakan	54
Tabel 3. 13 Kriteria Respon	54
Tabel 3. 14 Kriteria Nilai N-Gain	58
Tabel 3. 15 Kategori Tafsiran efektivitas N-Gain.....	58
Tabel 4. 1 Desain Produk E-LKPD berbantuan Wizer.me.....	62
Tabel 4. 2 Validasi Pertama Ahli Media	68
Tabel 4.3 Skala Kelayakan Validasi.....	70
Tabel 4. 4 Revisi E-LKPD oleh Ahli Media.....	71
Tabel 4. 5 Validasi Kedua Ahli Media	72
Tabel 4. 6 Validasi Pertama Ahli Bahasa.....	74
Tabel 4.7 Skala Kelayakan Validasi.....	75
Tabel 4. 8 Revisi E-LKPD oleh Ahli Bahasa	76
Tabel 4. 9 Validasi Kedua Ahli Bahasa	78
Tabel 4. 10 Validasi Pertama Ahli Materi 1	80
Tabel 4.11 Skala Kelayakan Validasi.....	82
Tabel 4. 12 Revisi E-LKPD oleh Ahli Materi 1.....	82
Tabel 4. 13 Validasi Kedua Ahli Materi 1	83
Tabel 4. 14 Validasi Pertama Ahli Materi 2	85
Tabel 4. 15 Skala Kelayakan Validasi.....	86
Tabel 4. 16 Saran dan Perbaikan Validasi oleh Ahli Materi 2.....	87
Tabel 4. 17 Validasi Kedua Ahli Materi 2	87
Tabel 4. 18 Skala Kelayakan Validitas.....	89
Tabel 4. 19 Hasil Rekapitulasi Validasi Tahap 1	90
Tabel 4. 20 Hasil Rekapitulasi Validasi Tahap 2	90
Tabel 4. 22 Hasil Validitas Empiris Soal PG	91
Tabel 4. 23 Hasil Uji Reliabilitas	94
Tabel 4. 24 Kriteria Reliabilitas	94
Tabel 4. 25 Hasil Uji Tingkat Kesukaran	95
Tabel 4. 26 Interpretasi Tingkat Kesukaran	96
Tabel 4. 27 Hasil Uji Daya pembeda	97
Tabel 4. 28 Kriteria Daya Pembeda.....	98
Tabel 4. 29 Hasil Angket Respon Guru.....	99
Tabel 4. 30 Hasil Angket Respon Peserta Didik	102
Tabel 4. 31 Hasil Perhitungan N-Gain Pre-test dan Post-test	104

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	32
Gambar 3. 1 Desain Model ADDIE	35
Gambar 3. 2 Rumus Uji Validitas Empiris	59
Gambar 3. 3 Rumus Uji Reliabilitas	60
Gambar 3. 4 Rumus Daya Pembeda	61
Gambar 4. 21 Diagram Hasil Validasi Pertama dan Kedua.....	95

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keputusan (SK)	131
Lampiran 2. Surat Izin Pra Penelitian	132
Lampiran 3. Surat Balasan Pra Penelitian	133
Lampiran 4. Surat Izin Penelitian	134
Lampiran 5. Surat Balasan Penelitian	135
Lampiran 6. Lembar Observasi	136
Lampiran 7. Lembar Wawancara	137
Lampiran 8. Surat Permohonan Validator Media	138
Lampiran 9. Surat Permohonan Validator Bahasa	139
Lampiran 10. Surat Permohonan Validator Materi	140
Lampiran 11. Hasil Validasi Media Tahap 1	141
Lampiran 12. Hasil Validasi Media Tahap 2	143
Lampiran 13. Surat Keterangan Validitas Media	145
Lampiran 14. Hasil Validasi Bahasa Tahap 1	146
Lampiran 15. Hasil Validasi Bahasa Tahap 2	149
Lampiran 16. Surat Keterangan Validitas Bahasa	152
Lampiran 17. Hasil Validasi Materi Tahap 1	153
Lampiran 18. Hasil Validasi Materi Tahap 2	155
Lampiran 19. Surat Keterangan Validitas Materi	157
Lampiran 20. Modul Ajar	158
Lampiran 21. Media Pembelajaran	165
Lampiran 22. Tampilan E-LKPD Berbantuan Wizer.me	167
Lampiran 23. Daftar Hadir Peserta Didik	172
Lampiran 24. Hasil Perhitungan Uji Validitas Empiris	174
Lampiran 26. Hasil Perhitungan Uji Tingkat Kesukaran	177
Lampiran 27. Hasil Perhitungan Uji Daya Pembeda	178
Lampiran 28. Hasil Angket Respon Peserta Didik.....	180
Lampiran 29. Rekapitulasi Hasil Respon Peserta Didik	188
Lampiran 30. Hasil Angket Respon Guru	189
Lampiran 31. Hasil Post-test Peserta Didik	191
Lampiran 32. Hasil N-Gain Score Pre-test dan Post-test	195
Lampiran 33. Dokumentasi Pelaksanaan Uji Instrumen Soal	196
Lampiran 34. Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian	197
Lampiran 35. Daftar Riwayat Hidup	198

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi saat ini berjalan cepat seiring dengan perubahan zaman, di mana dalam bidang pendidikan, teknologi berperan penting untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan serta membantu guru dan siswa selama proses belajar mengajar. Pada era sekarang, para pengajar juga diharapkan untuk memiliki kemampuan dalam mengajar yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan. Dengan memanfaatkan teknologi, para guru perlu menciptakan pembelajaran di kelas yang lebih interaktif, dirancang dan diatur semenarik mungkin, sehingga proses belajar mengajar tetap relevan dan tidak membosankan, yang membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

Salah satu metode pembelajaran yang menarik adalah dengan menyediakan alat pengajaran yang interaktif oleh guru, yang dapat menyampaikan materi serta konsep dan dapat diterapkan kepada peserta didik dalam bentuk lembar kerja. Ini bisa berupa buku, alat peraga, dan lembar kerja peserta didik (LKPD). Media pembelajaran yang menyajikan materi dan konsep untuk melatih keterampilan peserta didik salah satunya adalah LKPD. LKPD juga dapat dianggap sebagai perangkat pembelajaran yang berfungsi sebagai alat evaluasi bagi

peserta didik, yang terdiri dari lembaran-lembaran kertas yang menyajikan materi, langkah-langkah penggunaan, tujuan dan capaian pembelajaran serta petunjuk pengerjaan soal yang dapat dikerjakan oleh peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Sebuah inovasi untuk meningkatkan kemampuan dan kreativitas guru dalam memanfaatkan teknologi dan komunikasi dalam proses pembelajaran dengan adanya *E-LKPD* atau yang biasa disebut Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik sebagai perangkat pembelajaran, dengan adanya *E-LKPD* ini guru dapat memanfaatkan teknologi sebagai acuan dalam proses pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, sehingga dapat menjadikan peserta didik lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Namun, masih ada sejumlah guru di Sekolah Dasar yang belum menerapkan *E-LKPD* dalam kegiatan belajar, karena sebagian dari mereka belum sepenuhnya memanfaatkan dan menguasai teknologi, sehingga membuat proses pembelajaran terkesan monoton.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada tanggal 25 Oktober 2024 dengan wali kelas IV di SDN Sukatani, di sekolah ini khusus nya di kelas IV di dapatkan informasi bahwa peserta didik masih menggunakan buku cetak dalam melaksanakan proses pembelajaran dan peserta didik belum diperkenalkan dengan LKPD berbasis digital. Pada saat pengerjaan LKPD peserta didik masih menggunakan kertas lembaran yang materinya bersumber pada buku bacaan guru dan peserta didik. dikarenakan pengerjaan LKPD masih

dalam bentuk cetak namun guru tersebut sudah menggunakan *ELKPD*, akan tetapi dibuatnya kurang menarik dan masih menggunakan aplikasi Youtube untuk menonton video pembelajaran saja sehingga peserta didik kurang bersemangat dalam proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran yang bersifat monoton. Maka dari itu sangat penting menciptakan perangkat pembelajaran yang menarik dalam kegiatan pembelajaran salah satunya dengan LKPD interaktif dengan di buatnya pengembangan *E-LKPD* yang dapat membuat proses pembelajaran lebih inovatif dan menjadikan peserta didik lebih bersemangat saat mengikuti pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti akan mengembangkan *E-LKPD* berbasis teknologi yang dapat menjadikan pembelajaran lebih interaktif dengan berbantuan *Wizer me*. *Wizer.me* merupakan salah satu *Website* untuk membuat lembar kerja peserta didik berbasis elektronik dengan berbagai fitur-fitur yang lengkap seperti gambar, video, audio dan jenis fitur lainnya salah satunya ialah tersedia fitur penilaian otomatis, sehingga dalam hal ini diperlukannya kreativitas guru dalam membuatnya agar *E-LKPD* yang dihasilkan menjadi lebih variatif dan menjadikan peserta didik lebih aktif dan antusias saat proses pembelajaran.

Penelitian ini didukung oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Kumalasari, O. D., & Julianto, (2021) yang berjudul “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Ilmu Pengetahuan Alam Berbantu *Website Wizer.me* Materi Energi Alternatif Kelas IV Sekolah

Dasar” dengan model pengembangan ADDIE bahwa pengembangan LKPD IPA berbantu *Website Wizer.me* materi energi alternatif kelas IV Sekolah Dasar valid, praktis dan efektif digunakan sebagai bahan ajar.

Demikian Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Dewi et al., (2023) dengan judul “Pengembangan *E-LKPD* berbasis *Website Wizer.me* materi sifat-sifat bangun ruang” dengan hasil penelitian dan pengembangan *E-LKPD* dinyatakan sangat layak digunakan oleh peserta didik.

Berdasarkan pada permasalahan yang telah dipaparkan pada latar belakang di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dalam pengembangan elektronik lembar kerja peserta didik (*E-LKPD*) dengan harapan dapat menjadikan peserta didik lebih semangat dalam pengerjaan *E-LKPD* saat proses pembelajaran di kelas. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang Pengembangan *ELKPD* Berbantuan *Wizer.me* pada Materi Keunikan Kebiasaan Masyarakat di Sekitarku Kelas IV SDN Sukatani Kabupaten Bogor Tahun Pembelajaran 2024-2025 Semester Genap.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah diungkapkan, maka peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Peserta Didik masih menggunakan LKPD Konvensional dalam proses pembelajaran.
2. Peserta didik masih menggunakan kertas lembaran pada saat pengerjaan LKPD.
3. Peserta didik belum diperkenalkan dengan LKPD berbasis digital.

4. Peserta Didik dalam pengerjaan LKPD masih bersumber pada buku bacaan guru dan buku bacaan peserta didik yang belum dikembangkan.
5. Peserta Didik kurang termotivasi dalam mengerjakan LKPD sehingga peserta didik merasa monoton saat proses pembelajaran.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang sudah dipaparkan di atas ini adalah:

1. Bagaimana mengembangkan *E-LKPD* berbantuan *Wizer.me* pada materi Keunikan Kebiasaan Masyarakat di Sekitarku siswa kelas IV?
2. Bagaimana kelayakan *E-LKPD* berbantuan *Wizer.me* pada materi Keunikan Kebiasaan Masyarakat di Sekitarku siswa kelas IV?
3. Bagaimana efektivitas hasil pengembangan *E-LKPD* berbantuan *Wizer.me* pada materi Keunikan Kebiasaan Masyarakat di Sekitarku?

D. Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mengembangkan produk berupa *E-LKPD* berbantuan *Wizer.me* pada materi Keunikan Kebiasaan Masyarakat di Sekitarku siswa kelas IV.

2. Untuk mengetahui kelayakan produk pada guru dan responden dari hasil pengembangan *E-LKPD* berbantuan *Wizer.me* pada materi Keunikan Kebiasaan Masyarakat di Sekitarku siswa kelas IV.
3. Untuk menguji Efektivitas dari hasil pengembangan *E-LKPD* berbantuan *Wizer.me* pada materi Keunikan Kebiasaan Masyarakat di Sekitarku siswa kelas IV.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, tentunya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang meliputi secara teoritis maupun praktis:

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menambahkan pengetahuan bagi peneliti maupun kepada siapapun yang membacanya serta dapat menjadikan referensi atau acuan untuk peneliti selanjutnya.

2. Secara praktis

a. Manfaat bagi Peserta Didik

Diharapkan *E-LKPD* yang dikembangkan dapat mempengaruhi dan membantu proses pembelajaran dalam mengembangkan pemahaman materi serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

b. Manfaat bagi Guru

Dapat membantu guru untuk mempermudah dalam

pelaksanaan pembelajaran, wawasan dan keterampilan sehingga proses pembelajaran menjadi lebih variatif dan menarik.

c. Manfaat bagi Sekolah

Dapat memberikan tambahan media belajar, dapat membantu dalam proses pembelajaran dan meningkatkan kualitas pembelajaran serta dapat menumbuhkan siswa yang unggul, kreatif, mandiri, berkarakter.

d. Manfaat bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan akan menjadi referensi dalam mengembangkan *E-LKPD* berbantuan *Wizer.me* dan peneliti juga berharap dapat memberikan inovasi dalam mengembangkan *ELKPD* bagi peneliti selanjutnya.

BAB II KAJIAN TEORETIK

A. Deskripsi Teori

1. Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Digital (E-LKPD)

a. Pengertian E-LKPD

E-LKPD interaktif adalah salah satu pilihan yang dapat memperkaya proses pembelajaran. Dengan berbagai materi dan latihan soal yang disediakan, *E-LKPD* ini dapat diakses dengan mudah melalui perangkat elektronik, baik itu komputer maupun smartphone (Studi et al., 2023)

E-LKPD merupakan serangkaian kegiatan dasar yang perlu diikuti oleh peserta didik agar dapat mencapai pemahaman yang optimal, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik (Niam et al., 2022)

Menurut Apriliani dan Sari (2024:235) *E-LKPD* merupakan salah satu inovasi dalam pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik. Tujuannya adalah untuk memudahkan peserta didik dalam proses belajar, sehingga dapat terjalin interaksi yang efektif antara mereka dan pendidik.

Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (*E-LKPD*) merupakan perangkat pembelajaran berbasis internet yang disusun secara sistematis. *E-LKPD* dirancang untuk unit pembelajaran tertentu dan disajikan dalam format elektronik

yang memudahkan proses belajar mengajar (Pamungkas & Fitriyani, 2023)

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) merupakan buku kerja yang umumnya dicetak untuk digunakan oleh siswa. Untuk meningkatkan tampilan, konten, dan kualitasnya, salah satu langkah yang diambil adalah dengan mengubahnya ke dalam bentuk teknologi informasi dan komunikasi, yang dikenal sebagai *E-LKPD* (Hikmah et al., 2024)

b. Fungsi E-LKPD

E-LKPD memiliki peran penting sebagai alat pendukung dalam setiap kegiatan pembelajaran. Kehadirannya mempermudah proses penilaian, sebab hampir semua aktivitas siswa terekam dengan baik di dalamnya. Di samping itu, *ELKPD* juga memberikan kemudahan bagi para pendidik, karena informasi yang disajikan sangat jelas, lengkap, dan terstruktur dengan sistematis (Ardiansyah, 2022).

E-LKPD berfungsi sebagai alat yang efektif untuk meningkatkan kualitas dan kemampuan belajar siswa. Selain itu, *E-LKPD* memiliki peranan penting dalam membimbing siswa untuk menemukan konsep secara mandiri maupun melalui kerja kelompok. Dengan demikian, alat ini berkontribusi dalam pengembangan keterampilan proses belajar. Di samping itu, *E-LKPD* juga memudahkan guru dalam mengelola proses pembelajaran serta berfungsi sebagai sarana untuk memantau pencapaian tujuan pembelajaran (Febrina & Qomariyah, 2024).

Elektronik lembar kerja peserta didik berperan penting sebagai pendorong agar mereka terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Di samping itu, lembar kerja ini juga berfungsi sebagai sarana untuk melatih aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa (Febrina & Qomariyah, 2024).

E-LKPD dapat digunakan untuk membantu peserta didik dalam menggali dan menemukan informasi, serta menerapkan atau mengembangkan konsep yang telah mereka pelajari sebelumnya (Herlina et al., 2023).

E-LKPD memiliki peran yang sangat penting dalam menghubungkan kegiatan belajar mengajar, sehingga tercipta interaksi yang efektif antara siswa dan guru. Dengan adanya ELKPD, aktivitas siswa meningkat, yang pada gilirannya berkontribusi pada peningkatan prestasi akademik mereka (Firtsanianta & Khofifah, 2022).

c. Kelebihan E-LKPD

Keunggulan e-LKPD adalah kemudahan yang ditawarkan kepada siswa dalam melaksanakan latihan pembelajaran secara elektronik. Platform ini dapat diakses melalui berbagai perangkat, seperti desktop, komputer, notebook, smartphone, dan handphone, sehingga mempermudah proses belajar mengajar (Lani et al., 2024). Keunggulan E-LKPD terletak pada kemampuannya dalam mempermudah serta memperpendek ruang dan waktu, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Di

samping itu, *E-LKPD* juga dapat berfungsi sebagai alat yang menarik untuk meningkatkan minat belajar peserta didik, terutama saat mereka mengalami penurunan motivasi (Syahfitri & Tressyalina, 2020).

E-LKPD memiliki keunggulan yang dapat meningkatkan minat belajar siswa. Dengan keberadaan *E-LKPD* yang interaktif, guru akan lebih mudah dalam membimbing siswa untuk menemukan konsep-konsep melalui percobaan atau penyelidikan (Apriliyani & Mulyatna, 2021).

Menurut Nufus dan Sakti, (2021) *E-LKPD* memiliki berbagai keunggulan yang menjadikannya lebih menarik, seperti kemudahan akses dan pengurangan batasan waktu serta lokasi, sehingga dapat digunakan di mana saja. Selain itu, terdapat berbagai fitur menarik seperti audio, video, dan gambar yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

Menurut Aini & Armanda, (2020). *E-LKPD* saat ini telah dilengkapi dengan beragam fitur interaktif yang menarik, seperti drag and drop, sambungan dengan panah, serta latihan berbicara. Setiap instruksi yang disediakan dirancang untuk membantu pengguna membuat keputusan yang tepat. Jika dibandingkan dengan LKPD cetak, *E-LKPD* memiliki sejumlah keunggulan yang signifikan.

d. Kekurangan E-LKPD

Menurut Syahfitri & Tressyalina (2020) *E-LKPD* memiliki beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan. Salah satunya

adalah jika petunjuk penggunaannya kurang jelas, peserta didik akan kesulitan dalam mengoperasikan *E-LKPD* tersebut. Selain itu, dalam melakukan pembuktian melalui praktikum dan percobaan, diperlukan alat-alat yang memadai serta waktu yang cukup, yang sering kali mengakibatkan proses memperoleh hasil pembuktian menjadi lebih lambat.

Kelemahan menggunakan *E-LKPD* menurut Annisa'Zein, F., & Musyarofah, M. (2024) Diperlukan jaringan atau sinyal yang stabil serta keterampilan teknologi yang memadai agar proses akses dan penyusunan *E-LKPD* dapat dilakukan dengan baik.

Salah satu kekurangan dari *E-LKPD* adalah bahwa penggunaannya hanya dapat diakses oleh peserta didik yang terhubung dengan jaringan internet. Selain itu, *E-LKPD* memerlukan keterampilan teknis dalam penggunaan teknologi informasi. Bagi mereka yang belum memiliki pengetahuan tersebut, mungkin akan mengalami kesulitan dalam mengoperasikan LKPD elektronik ini (Rahayuningsih & Amalia, 2023).

Satu-satunya kelemahan *E-LKPD* yang berdampak signifikan terhadap penggunaannya adalah ketersediaan perangkat akses. Tanpa perangkat yang memadai, siswa tidak dapat memanfaatkan *E-LKPD* dengan optimal, ditambah lagi dengan kebutuhan akan jaringan internet yang stabil (Asri, 2023).

lain :

- 1) Interaksi antara guru dan peserta didik, serta antar sesama peserta didik, menunjukkan adanya kecenderungan yang menurun.
- 2) Peserta didik dengan motivasi belajar yang rendah berpotensi menghadapi risiko kegagalan.
- 3) Di samping itu, tidak semua lokasi dilengkapi dengan fasilitas internet yang memadai.
- 4) Selain itu, penggunaan internet juga memerlukan kuota dan jaringan yang stabil untuk dapat diakses dengan baik.

e. Manfaat E-LKPD

E-LKPD memiliki beberapa manfaat menurut Suryandari, Y., Hendrayan, et al., (2023) *E-LKPD* dirancang untuk mempermudah proses pengajaran bagi peserta didik. Dengan adanya bahan ajar ini, beban pendidik menjadi sedikit lebih ringan, terutama di tengah kondisi pandemi saat ini. Meskipun demikian, sangat penting untuk memastikan bahwa peserta didik tetap aktif terlibat dalam kegiatan belajar. Selain itu, *E-LKPD* juga berfungsi untuk membantu peserta didik memahami materi yang diajarkan dengan lebih mudah.

Sedangkan menurut Wimudi, M., et al., (2022) Penggunaan *E-LKPD* membawa berbagai keuntungan, seperti proses pembelajaran yang lebih ramah lingkungan, akses yang mudah kapan saja, penghematan biaya, serta materi

pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

Menurut Amalia, et al., (2022) Memanfaatkan *E-LKPD* menawarkan berbagai keuntungan, seperti kemampuan untuk mengintegrasikan berbagai fitur multimedia, termasuk video, gambar, dan animasi. Selain itu, *E-LKPD* juga membuat proses pembelajaran lebih ramah lingkungan dan dapat diakses kapan saja, sehingga membantu mengurangi biaya. Hal ini menjadikan materi pembelajaran terasa lebih hidup dan menarik bagi para peserta didik.

E-LKPD memiliki potensi untuk meningkatkan kreativitas berpikir siswa serta menekankan pentingnya pemahaman dan inovasi. Dengan penerapan *E-LKPD*, suasana pembelajaran di kelas menjadi lebih kreatif, kritis, dan bervariasi (Nurul Intan Nirwana, 2024).

E-LKPD menghadirkan berbagai keuntungan, terutama dalam mempermudah proses pembelajaran bagi siswa. Di tengah situasi pandemi saat ini, *E-LKPD* berperan sebagai alat bantu yang mengurangi beban kerja para pendidik. Selain itu, diharapkan penerapan *E-LKPD* dapat meningkatkan keterlibatan siswa, sehingga mereka lebih mudah memahami materi yang disampaikan (Suryandari, et al., 2023)

f. Langkah-langkah Menyusun E-LKPD

Langkah - langkah penulisan E-LKPD yang harus dilakukan yaitu :

- 1) Menentukan tujuan instruksional. Dimulai dengan menganalisis karakter siswa dengan mengenali siswa, perilaku awal dan karakteristik awal siswa. Kemudian dapat diperoleh peta kompetensi yang telah dan akan dicapai siswa, baik kompetensi umum maupun kompetensi khusus. Kedua kompetensi tersebut akan menjadi tujuan pembelajaran umum dan khusus. Tujuan pembelajaran menunjukkan kompetensi yang akan dicapai siswa setelah melalui proses belajar.
- 2) Mengumpulkan materi. Menentukan materi dan tugas yang akan dimuat dan disesuaikan dengan tujuan. instruksional. Mengumpulkan bahan atau materi dan membuat rincian tugas yang harus dikerjakan siswa. Bahan yang akan dimuat dapat dikembangkan sendiri atau memanfaatkan materi yang sudah tersedia.
- 3) Menyusun elemen-elemen atau unsur pokok *E-LKPD* meliputi materi, tugas, dan latihan.
- 4) Membuat *E-LKPD*, Mendesain *E-LKPD*.
- 5) Cek dan penyempurnaan Prototype *E-LKPD* dikonsultasikan kepada para ahli agar tidak terdapat kesalahan pada isinya, jadi jika nantinya ditemukan adanya kesalahan maka dapat segera diperbaiki (Agustini et al., 2020)

Berdasarkan teori yang sudah dipaparkan di atas dapat disintesis bahwa *E-LKPD* adalah lembar kerja elektronik yang di

dalam nya berisikan aktivitas yang harus dilakukan oleh peserta didik yang dikerjakan secara digital serta dilakukan secara sistematis, mudah di gunakan dimana pun dan kapanpun. dengan dibuatnya *ELKPD* dapat menjadikan peserta didik lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran dikelas.

2. Wizer.me

a. Pengertian Wizer.me

Wizer.me adalah perangkat lunak daring yang menyediakan berbagai fungsionalitas dasar secara gratis, dirancang khusus untuk mendukung komunitas akademik. Dengan *Wizer.me*, para pendidik dapat menghargai pengalaman dan kreativitas mereka melalui kemudahan dalam membuat berbagai jenis pertanyaan, termasuk pertanyaan terbuka, pilihan ganda, menjodohkan, mengisi bagian yang kosong, serta pengisian peta dan tabel (Zein & Musyarofah, 2024).

Wizer.me adalah platform yang menyediakan beragam fitur untuk membuat penugasan online dengan sistem penilaian otomatis (Basrina et al., 2023) *Wizer. me* adalah platform online yang memudahkan Anda dalam membuat LKPD interaktif. Dirancang untuk membantu mengukur tingkat pengetahuan siswa dengan cara yang praktis, layanan ini juga menyediakan verifikasi otomatis yang akurat atas jawaban yang diberikan oleh siswa (Andarini, 2023).

Wizer.me adalah sebuah platform pembelajaran digital yang dirancang untuk memudahkan para pengajar dalam

membuat dan menyampaikan berbagai aktivitas pembelajaran interaktif kepada siswa (Habie et al., 2024). Menurut Susiyanto, Deris, (2021) *Wizer.me* adalah sebuah platform lembar kerja siswa online dengan penilaian otomatis, dan juga wizer me memiliki fitur lengkap untuk membuat penugasan online.

b. Fitur Wizer.me

Wizer.me menyediakan berbagai fitur lengkap untuk membuat penugasan online. Dari segi tampilan, platform ini memadukan kesan dinamis dengan desain yang tetap sederhana. Beberapa fitur yang ditawarkan oleh *Wizer. me* meliputi komunitas, lembar kerja, pembuatan lembar kerja baru, pengelolaan siswa, serta ruang santai (Sobri et al., 2022).

Wizer.me menyediakan beragam fitur menarik yang dapat digunakan, seperti video, audio, gambar, serta permainan sederhana seperti menjodohkan, mengelompokkan, dan mengisi kata yang hilang dari gambar atau teks cerita. Selain itu, platform ini dilengkapi dengan fitur koreksi otomatis yang memungkinkan peserta didik mendapatkan penilaian secara instan setelah mengisi jawabannya. Nilai yang diperoleh juga dapat disinkronkan dengan email peserta didik, guru, dan orang tua, sehingga pembaruan nilai dapat dipantau dengan mudah kapan saja dan di mana saja (Hamidah & Sadikin, 2024).

Wizer.me menawarkan berbagai keunggulan yang mendukung pembuatan Lembar Kerja Siswa (LKPD) interaktif.

Beberapa dari keunggulan tersebut meliputi: 1) Tampilan tema latar yang menarik; 2) Beragam variasi soal; 3) Dukungan audio, gambar, dan video; 4) Akses yang mudah; 5) Kemudahan dalam pengumpulan LKPD secara online; dan 6) Proses penilaian yang otomatis.

Menurut Ekaputra, et al., (2022:134) Wizer. me hadir dengan beragam fitur menarik, termasuk pengelompokan, pencocokan, menggambar, puzzle, dan masih banyak yang lainnya. Adapun menurut Oktaviani, (2023) *Wizer.me* menyediakan beragam fitur soal yang mendukung pembuatan LKPD interaktif. Di antara fitur-fitur tersebut terdapat pengklasifikasian, pencocokan, pilihan ganda, soal terbuka, menggambar, teka-teki kata, serta kemampuan untuk mendeskripsikan gambar.

c. Kelebihan Wizer.me

Menurut Kaliappen, et al., (2021) kelebihan *Wizer.me* bagi pendidik antara lain adalah sebagai berikut: Pertama, *Wizer.me* menawarkan efisiensi waktu yang lebih baik. Kedua, platform ini ramah lingkungan karena mengurangi penggunaan kertas. Ketiga, *Wizer.me* tidak mudah mengalami kerusakan. Keempat, pendidik dapat memberikan tugas kepada siswa tanpa perlu mengoreksi secara manual, berkat fitur *auto-correct* yang secara otomatis memeriksa jawaban. Kelima, sejumlah fitur dapat diakses secara gratis. Terakhir, platform ini sangat interaktif dan menarik bagi siswa.

Sedangkan Kelebihan menurut Safitri, (2022) penggunaan *Wizer.me* dalam pembuatan *E-LKPD* sangat interaktif dan diperkaya dengan berbagai elemen multimedia. Proses ini mencakup tahap pemahaman materi, penyelesaian tugas, hingga pengumpulan tugas. Menurut Sobri et al., (2023) salah satu keunggulan *Wizer.me* adalah kemudahan yang ditawarkannya kepada para guru dalam proses pembuatan evaluasi atau penilaian secara otomatis. Dengan demikian, waktu yang digunakan dapat menjadi lebih efisien.

Kelebihan menggunakan *Website Wizer.me* dalam mengembangkan LKPD menurut Kumalasari, et al., (2021), yaitu:

- 1) LKPD dirancang dengan menarik, berkat tema yang disediakan oleh *Website Wizer.me*, yang sangat sesuai dengan karakteristik usia peserta didik Sekolah Dasar.
- 2) Fitur soal yang bervariasi dapat disesuaikan dengan kebutuhan para guru.
- 3) LKPD ini juga mampu memuat gambar, audio, dan video yang dapat mendukung kegiatan belajar peserta didik.
- 4) Para peserta didik dapat mengakses LKPD melalui smartphone, tablet, maupun laptop.
- 5) Semua aktivitas, mulai dari mengerjakan hingga mengumpulkan tugas, dapat dilakukan secara online.

Website Wizer.me memiliki kelebihan yaitu : 1) *E-LKPD* dapat disajikan dengan cara yang menarik berkat berbagai tema yang disediakan oleh *Wizer.me*. 2) Fitur soal yang ditawarkan juga sangat bervariasi, memungkinkan guru untuk memilih yang paling sesuai dengan kebutuhan mereka, termasuk menciptakan soal yang menyerupai tipe ujian Analisis Nasional. 3) Selain itu, *ELKPD*

juga dapat menyertakan gambar, audio, dan video yang dapat mendukung proses belajar peserta didik. 4) Mereka dapat mengakses *E-LKPD* melalui smartphone, tablet, atau laptop. 5) Seluruh rangkaian kegiatan, mulai dari mengerjakan tugas hingga pengumpulan tugas, dilakukan secara online, dan guru dapat segera melihat hasil skor pengerjaan siswa (Sulastri et al., 2023).

d. Kekurangan Wizer.me

Salah satu kelemahan dari situs web *Wizer.me* adalah bahwa tidak semua guru memiliki kemampuan dan pengetahuan yang memadai untuk mengembangkan *E-LKPD*. Selain itu, kelemahan lain yang perlu diperhatikan adalah tidak semua sekolah memiliki akses ke jaringan internet yang stabil Indraswati et al., (2023).

Salah satu kekurangan dari aplikasi *Wizer.me* adalah bahwa aksesnya sangat bergantung pada koneksi internet. Tanpa adanya internet, pengguna tidak dapat mengakses *Wizer. me*. Selain itu, beberapa guru juga menghadapi kendala dalam menggunakan aplikasi ini, yang disebabkan oleh keterbatasan pengetahuan dan keterampilan mereka dalam bidang teknologi informasi (Noviani, 2024). *Wizer.me* memiliki beberapa kekurangan, salah satunya adanya biaya yang diperlukan untuk mengakses fitur premium. Selain itu, terdapat beberapa aspek penting yang perlu diperhatikan, termasuk masalah teknis, keuangan, organisasi, psikologis, dan metodologis (Oktavia Ning Safitri, 2022).

Website Wizer.me memiliki beberapa kekurangan dalam hal pembelajaran, antara lain memerlukan akses internet serta perangkat yang memadai agar dapat digunakan secara optimal (Jesica, 2024).

Salah satu kelemahan dari media Wizer. me adalah perlunya koneksi internet yang stabil dan cepat (Gusti, 2023).

e. Langkah – Langkah Penggunaan Wizer.me

Langkah-langkah dalam penggunaan *Wizer.me* menurut Susiyanto, D. (2021) Langkah-langkah penggunaan *Wizer.me* yaitu:

1) Kunjungi '*Wizer.me*' <https://app.Wizer.me/> 2)

Klik Masuk atau Gabung '*Join Now*'.

3) Klik Daftar lalu Klik '*I'm Teacher*'.

4) Buka akun menggunakan email dan buat kata sandi (pastikan untuk mencatat kata sandi anda).

5) Pilih '*Create Worksheet*' untuk membuat soal. Pilih bentuk soal sesuai keinginan.

6) Tekan '*Worksheet subjects*' untuk memilih subjek.

7) Tekan '*Worksheet grades*' untuk memilih tingkat umur pelajar.

8) Buat soal.

9) Di bagian *Record Intructions*, terdapat pilihan untuk merekam suara.

10) Masukkan pilihan jawaban dan tandai jawaban yang benar.

- 11) Setelah selesai, tekan '*Done* dan *Save*'
- 12) Pilih '*Review*' untuk memeriksa soal yang telah dibuat.
- 13) Setelah selesai, pilih '*Assign*' untuk hubungkan link kepada peserta didik.
- 14) Pilih '*Yes*' di bagian *Automatic feedback to students*, kemudian

pilih '*Create Assignment*'.
- 15) Pilih ikon '*link*'.
- 16) Kemudian tekan '*copy link*'.
- 17) Jika ingin merubah latar belakang pertama, klik ikon '*DIY*' yang ada di bagian atas semua desain sampul.
- 18) Jika ingin peserta didik mengakses lembar kerja setelah membagikannya dengan mereka, pastikan slide berada di sebelah kanan dan bertuliskan 'terbuka'.

Berdasarkan kajian teoretik di atas dapat disintesis bahwa *Wizer.me* merupakan platform online yang sangat bermanfaat karena guru dapat membuat lembar kerja peserta didik (LKPD) digital mereka dengan cara yang lebih interaktif dan disediakan beberapa fitur menarik dibandingkan dengan LKPD yang biasa.

3. Materi Keunikan kebiasaan Masyarakat di Sekitarku

a. Pengertian Keunikan Kebiasaan Masyarakat di Sekitarku

Pembelajaran dengan kurikulum merdeka dilaksanakan oleh para guru dengan cara mengintegrasikan tujuan pembelajaran dari mata pelajaran IPAS pada Bab 6 yang

berjudul "Indonesiaku Kaya Budaya." Fokus khusus dalam materi A adalah tentang keunikan kebiasaan masyarakat di sekitar kita. Dalam topik ini, siswa akan melakukan eksplorasi terhadap kearifan lokal. Tujuan pembelajaran kali ini adalah untuk mendeskripsikan keragaman budaya dan kearifan lokal di masing-masing daerah, serta memahami manfaat dan upaya pelestarian keragaman budaya di Indonesia.

Menurut Undang-Undang Nomor 32 Tahun 2009 tentang Perlindungan dan Pengelolaan Lingkungan Hidup, kearifan lokal diartikan sebagai nilai-nilai luhur yang menjadi panduan dalam kehidupan masyarakat, termasuk dalam upaya perlindungan dan pengelolaan lingkungan hidup secara berkelanjutan. Kearifan lokal ini berkembang dari pemikiran dan keyakinan suatu komunitas terhadap alam dan lingkungan sekitarnya. Di dalam kearifan lokal terkandung berbagai nilai, norma, sistem kepercayaan, serta ide-ide yang ada dalam masyarakat setempat. Oleh karena itu, setiap daerah memiliki kearifan lokal yang unik dan berbeda satu sama lain.

Indonesia merupakan negara yang kaya akan keragaman suku dan budaya yang tersebar di berbagai pulau. Setiap kelompok masyarakat memiliki kultur dan kebiasaan yang unik, yang mencerminkan identitas mereka masing-masing. Kearifan lokal, yang berasal dari nilai-nilai luhur yang diwariskan oleh nenek moyang, memainkan peranan penting dalam kehidupan masyarakat. Tujuannya adalah untuk melindungi dan mengelola lingkungan secara berkelanjutan. Kearifan lokal ini bisa

ditemukan dalam berbagai bentuk, seperti ritual dan upacara adat, kepercayaan, pengelolaan sumber daya alam, serta metode pertanian. Selain itu, kearifan lokal juga sering kali diabadikan dalam bentuk hukum adat yang diakui oleh masyarakat setempat. Oleh karena itu, di setiap daerah memiliki kearifan lokal yang berbeda-beda.

Berikut CPL dan Tujuan Pembelajaran pada Materi IPAS Kelas IV Keunikan Kebiasaan Masyarakat di Sekitarku:

Tabel 2. 1 CPL dan Tujuan Pembelajaran

CPL	Tujuan Pembelajaran
1. Peserta didik mampu menganalisis keunikan kebiasaan masyarakat di sekitarku.	1. Peserta didik dapat mendeskripsikan keragaman budaya dan kearifan lokal daerahnya masing-masing.
2. Peserta didik dapat membuktikan manfaat dan pentingnya menjaga keragaman budaya dan kearifan lokal.	2. Peserta didik dapat mengetahui cara melestarikan warisan budaya.
	3. Peserta didik dapat mengetahui manfaat warisan budaya dan kearifan lokal.

Berdasarkan kajian teoretik diatas dapat disintesis bahwa materi keunikan kebiasaan di sekitarku yang berisi cangkupan materi tentang Kearifan lokal merupakan nilai-nilai luhur yang berfungsi sebagai pedoman dalam kehidupan masyarakat. Dalam kearifan lokal terdapat beragam nilai, norma, sistem kepercayaan, dan ide-ide yang dipegang oleh komunitas setempat. Indonesia, sebagai negara yang

kaya akan keragaman suku bangsa, dihuni oleh masyarakat yang memiliki beragam budaya dan kebiasaan yang unik.

B. Hasil Penelitian Yang relevan

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

1. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Oktavia Ning Safitri (2022) yang berjudul 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, dalam mengembangkan *E-LKPD*. Peneliti menggunakan jenis penelitian *Research and Development (RnD)* menggunakan model ADDIE. menunjukkan hasil validasi materi 96% dan validasi media 91%. Kepraktisan media *E-LKPD* interaktif menggunakan *Website Wizer.me* memperoleh nilai presentase kuesioner respon peserta didik 92% dan nilai presentase kuesioner respon guru 93%. Keefektifan media ditinjau dari hasil *pre-test* dan *post-test* peserta didik dengan nilai rata-rata 92 dan memperoleh nilai presentase 97% sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa *E-LKPD* interaktif menggunakan *Website Wizer.me* layak digunakan.
2. Berdasarkan Penelitian Fatmawati, (2024) ini merupakan *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan gabungan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE *Analyze* (menganalisis), *design* (desain), *develop* (mengembangkan), *implement*

(melaksanakan), dan *evaluate* (evaluasi). Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 34/I Teratai pada bulan April 2024. Data penelitian ini diperoleh dari hasil wawancara untuk menganalisis kebutuhan peserta didik, angket respon pendidik dan peserta didik sebagai tolak ukur kepraktisan produk lembar kerja menggunakan Wizer.Me. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil akhir validasi materi memperoleh skor penilaian 4,9 dengan kategori sangat valid. Hasil validasi oleh ahli bahasa dengan skor 4,8 dengan kategori sangat valid. Hasil validasi media memperoleh skor penilaian 4,7 dengan kategori sangat valid. Dan yang terakhir dengan nilai kepraktisan hasil angket respon pendidik 4,4 dan peserta didik 4,56 dengan kategori sangat praktis.

3. Berdasarkan penelitian Putri C, et al., (2024) dengan judul Pengembangan *E-LKPD* Interaktif Berbantuan *Wizer.me* Pada Materi Negaraku Indonesia Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengembangan *E-LKPD* interaktif berbantuan *Wizer.me* untuk dikembangkan kepada peserta didik kelas IV SDN Ciriung 01 Kabupaten Bogor. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* dengan model penelitian yaitu ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

Pada penelitian ini dilakukan uji validasi oleh beberapa ahli yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Hasil validasi akhir oleh ahli media mendapatkan persentase 95% dengan kriteria sangat layak. Hasil validasi akhir oleh ahli bahasa m

mendapatkan persentase 95% dengan kriteria sangat layak. Hasil validasi oleh ahli materi mendapatkan persentase 85% dengan kriteria sangat layak. Untuk nilai rata-rata N-Gain hasil belajar mendapatkan 0,7 dengan kriteria tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa *E-LKPD* interaktif berbantuan *Wizer* sangat layak untuk dikembangkan serta efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

C. Kerangka Berpikir

Dengan kemajuan teknologi saat ini, pendidikan di Indonesia telah berkembang sangat pesat terutama dalam bidang pendidikan dimana mengalami perubahan yang sangat signifikan. Akan tetapi banyak Sekolah yang masih belum sepenuhnya memanfaatkan kemajuan teknologi dalam pembelajaran. Sekolah masih menggunakan LKPD cetak sebagai pembelajaran di kelas, tetapi hal ini tidak menarik perhatian peserta didik dan tidak efektif sehingga membuat peserta didik bosan saat proses pembelajaran di kelas. Tidak hanya itu masih terdapat beberapa guru yang belum melekat teknologi sehingga dalam pembelajaran masih menggunakan LKPD berbantuan kertas dan bersumber hanya dari buku penunjang saja. Dengan demikian di era digital ini perlunya seorang pendidik mengikuti perkembangan zaman di mana saat ini sudah banyak teknologi-teknologi canggih termasuk aplikasi-aplikasi dan *Website* untuk pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru

dan peserta didik. Maka dari itu untuk menjadikan LKPD elektronik lebih interaktif dan menarik, guru harus melakukan inovasi yang baru dan kreatif.

Ada banyak aplikasi dan *Website* yang mudah digunakan untuk guru. Salah satunya memanfaatkan *Website Wizer Me*. *Website Wizer.me* merupakan platform yang dapat digunakan bagi pendidik untuk menyusun sebuah *E-LKPD* yang menarik dan inovatif. *Website* ini memiliki fitur-fitur yang menarik untuk membuat penugasan online, seperti membuat soal pilihan ganda, menjodohkan, mengelompokkan, serta dapat memuat gambar, video, dan audio. *Website Wizer.me* ini dapat dimanfaatkan secara gratis, penggunaannya mudah, dan membutuhkan internet untuk membuat atau menggunakan lembar kerja multimedia interaktif dengan sistem penilaian yang otomatis. Dengan guru menggunakan *Website Wizer.me* dalam proses pembelajaran, guru dapat mengalokasikan waktu dengan baik karena

Website ini dapat diakses secara online di mana pun dan kapan pun. Serta menjadikan peserta didik antusias untuk belajar, sehingga guru dan peserta didik dapat berkolaborasi dengan baik.

Solusi yang dapat dilakukan yaitu peneliti akan mengembangkan sebuah *E-LKPD* yang praktis dan interaktif serta mudah untuk menarik perhatian peserta didik sehingga menjadikan peserta didik lebih antusias saat proses pembelajaran. Salah satu *E-LKPD* yang menarik yang akan dikembangkan yaitu dengan berbantuan *Website Wizer.me*. Berikut gambar kerangka berpikir :

Keadaan Awal :

Peserta didik belum dikenalkan dengan media digital, LKPD masih berbentuk cetak, guru kurang memanfaatkan teknologi

**Pemecahan Masalah :**

Perlu adanya inovasi mengenai pengembangan E-LKPD

Perlu adanya inovasi mengenai pengembangan E-LKPD

**Hasil Pengembangan :**

Pengembangan uji validasi kelayakan E-LKPD oleh validator

**Hasil Uji Kelayakan :**

Produk E-LKPD diujicobakan menggunakan *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui efektivitas produk

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

D. Produk yang Akan Dihasilkan

Dalam penelitian tentunya akan ada produk yang dihasilkan, produk yang akan dihasilkan berupa *E-LKPD* yang dapat diakses dalam bentuk *link* pada sebuah kegiatan mengajar di kelas IV SD Negeri Sukatani Kabupaten Bogor. Produk yang dikembangkan ini dapat membantu guru dengan *E-LKPD* menggunakan *Website Wizer.me*. *Website Wizer.me* merupakan platform pendidikan layanan gratis dan berbayar yang dapat digunakan oleh guru dalam m.

embuat lembar kerja peserta didik. *Website Wizer.me* merupakan platform yang dapat digunakan bagi pendidik untuk menyusun sebuah E-LKPD yang menarik dan inovatif. *Website* ini memiliki fitur-fitur yang menarik untuk membuat soal, seperti pilihan ganda, menjodohkan, mengelompokkan, serta dapat memuat gambar, video, dan audio. Dengan *Website* tersebut dapat menciptakan aktivitas belajar yang menarik sehingga menghasilkan proses pembelajaran yang interaktif dan efisien pada saat proses pembelajaran terutama pada muatan pembelajaran IPAS materi Keunikan Kebiasaan Masyarakat di Sekitarku.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode, Prosedur Penelitian, dan Tahapan Penelitian

1. Metode Penelitian

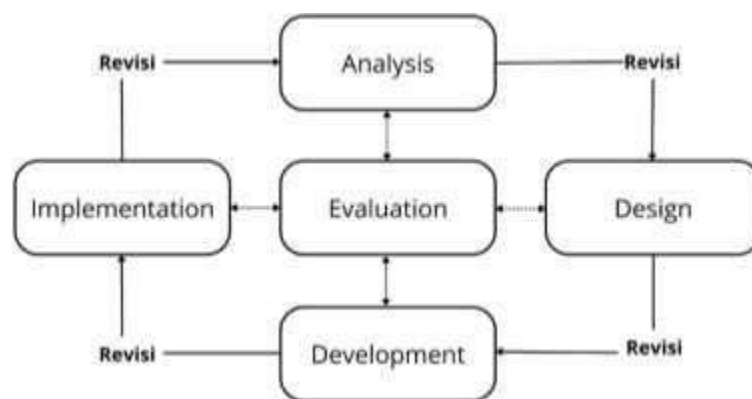
Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah

Research and Development (R&D), Metode *Research and Development (RnD)* merupakan metode penelitian yang menghasilkan sebuah produk dalam bidang keahlian tertentu yang diikuti oleh produk sampingan tertentu dan mempunyai kelayakan dari sebuah produk tersebut. Pada penelitian ini menggunakan model ADDIE, prosedur pengembangan ADDIE meliputi 5 tahapan yaitu *Analyze* (Analisis), *Design* (pengembangan), *Develop* (pengembangan), *Implement* (Implementasi), *Evaluate* (Evaluasi). (Yulistiana,dkk, 2020).

Model pengembangan ini dipilih berdasarkan pada alasan bahwa Langkah-langkah pengembangan ADDIE sederhana dan mudah diterapkan saat pengembangan. Produk yang akan dikembangkan pada penelitian ini yaitu produk *E-LKPD* menggunakan *Websit e Wizer.m e* setelah produk dibuat akan di uji coba oleh para ahli dan diimplementasikan kepada peserta didik.

2. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini mengacu pada model ADDIE yaitu (*Analyze, Design, Development, Implementation dan Evaluation*), Dimana Langkah-langkah ADDIE sangat sistematis untuk menciptakan produk yang dapat digunakan sesuai dengan standarisasi pengujian pengembangan produk. Pemilihan model ADDIE dikarenakan model ADDIE sudah dipahami oleh pengembang, selain itu model ADDIE tidak terlalu kompleks. Langkah-langkah model pengembangan ADDIE tersebut yaitu sebagai berikut:



Gambar 3. 1 Desain Model ADDIE

(Sumber : Hidayat & Nizar, 2021:30)

a. *Analysis* (Analisis)

Tahap ini melibatkan identifikasi akar masalah dalam pembelajaran dan perencanaan awal. Fase

okusnya adalah menentukan mata pelajaran atau aplikasi yang akan dikembangkan.

b. *Design* (Desain)

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

c. *Development* (Pengembangan)

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

d. *Implementation* (Implementasi)

Tahap ini adalah langkah menguji cobakan produk untuk memperoleh respon kelayakan produk ketika selesai digunakan oleh peserta didik melalui angket yang disebarkan. Proses ini juga menjadi bahan acuan sebagai hasil penelitian yang sesuai untuk meningkatkan antusias peserta didik.

e. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap ini dilakukan analisis data dengan memperoleh nilai produk yang dikembangkan untuk mengetahui kelayakan *E-LKPD* sebagai solusi sesuai rumusan masalah penelitian. Data hasil yang diberikan ahli validasi digunakan untuk menyempurnakan produk sehingga ideal digunakan siswa dalam pembelajaran.

3. Tahap Pengembangan

Tahapan dalam mengembangkan *E-LKPD* menggunakan *Wizer.me* terdiri atas beberapa tahapan seperti analisis kebutuhan, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi.

a. *Analysis* (Analisis)

1) Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan meliputi dua aspek. Pertama, peneliti melakukan observasi dan wawancara di sekolah Dasar Negeri Sukatani, Kabupaten Bogor. Observasi mencakup pengamatan proses pembelajaran, fasilitas penunjang, sikap dan ketertarikan peserta didik. Wawancara dengan guru kelas IV dilakukan untuk memahami kesulitan dalam proses pembelajaran, kondisi pembelajaran saat ini, perangkat pembelajaran yang digunakan, dan pemanfaatan teknologi.

2) Analisis Kurikulum

Kedua, peneliti melakukan analisis kurikulum yang digunakan pada sekolah tersebut untuk menyesuaikan materi produk dengan pembelajaran yang berlangsung, serta menganalisis kompetensi yang harus dikuasai peserta didik dan penggunaan bahan ajar berdasarkan kurikulum yang diterapkan.

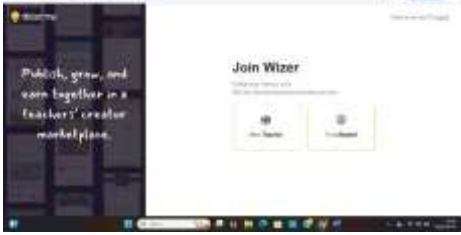
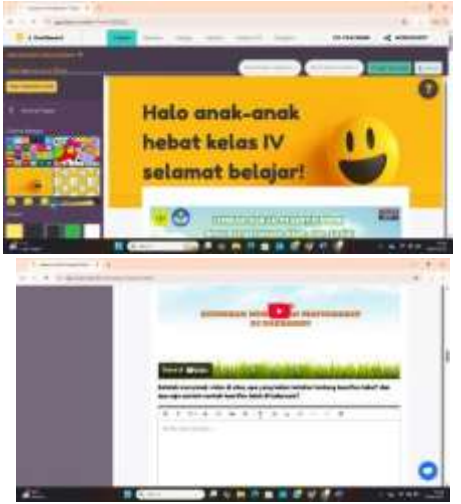
b. *Design* (Desain/perancangan)

Tahap desain melibatkan perancangan *E-LKPD* berbantuan *Wizer.me* dalam bentuk storyboard. Peneliti menentukan materi dan merancang layout produk dengan memanfaatkan Website *Wizer.me*. Berikut rancangan layout *E-LKPD*.

LKPD yang akan dikembangkan oleh peneliti:

Tabel 3. 1 Storyboard E-LKPD menggunakan Website Wizer.me

No	Tahapan	Keterangan
1		Langkah pertama, buka Website https://www.Wizer.me
No	Tahapan	Keterangan

2		Kemudian pilih <i>I'm Teacher</i> .
3		Guru kemudian masuk menggunakan alamat email dan password yang terdaftar.
4		Setelah masuk, guru hanya perlu mengklik tombol buat lembar kerja untuk membuat lembar kerja baru.
5		Guru dapat membuat judul lembar kerja dan dapat memilih tema perancangan lembar kerja. Guru dapat memilih fitur yang diinginkan.

No	Tahapan	Keterangan
----	---------	------------

6	 	Guru dapat memilih beberapa jenis tugas untuk lembar kerja. Diantaranya terdapat soal terbuka, pilihan ganda, blangko, isian gambar, menjodohkan, tabel, sortir, gambar, teks, gambar, video, link, dan lain-lain, yang dapat memenuhi kebutuhan dalam proses pembelajaran. Guru memilih fitur yang sesuai.
7		Guru memasukkan pertanyaan dan instruksi.
No	Tahapan	Keterangan
8		Lembar kerja dapat dibagikan kepada peserta didik dengan berbagai cara, dapat berupa tautan, kode pin, akun edm, atau akun google.

c. *Development* (Pengembangan)

Selama tahap pengembangan, peneliti mengumpulkan teks, foto, video, dan sumber referensi yang diperlukan. Para ahli dibidang media, bahasa, dan materi melakukan validasi setelah proyek selesai. Validator yang terlibat dalam pengembangan *E-LKPD* berbantuan *Wizer.me* meliputi :

Tabel 3. 2 Nama Validator Ahli Produk E-LKPD

No	Nama Validator	Tim Ahli	Instansi/Lembaga
1.	Aries Maesya, M.Kom	Ahli Media	Universitas Pakuan
2.	Roy Efendi, M.Pd	Ahli Bahasa	Universitas Pakuan
3.	Prof. Dr. Rita Retnowati, M.S	Ahli Materi 1	Universitas Pakuan
4.	Rina Yulianti, M.Pd	Ahli Materi 2	SDN Sukatani

d. *Implementasi* (Implementasi).

Pada tahap implementasi, produk yang sudah melewati proses validasi ahli dengan melakukan beberapa perbaikan berdasarkan saran yang diberikan dan dinyatakan layak oleh validator maka *E-LKPD* diuji pada peserta didik kelas IV SDN Sukatani Kabupaten Bogor guna mengetahui pengaruhnya terhadap aktivitas pembelajaran, yang diukur melalui angket respon peserta didik terhadap penggunaan *E-LKPD* menggunakan Website *Wizer.me* yang hasilnya digunakan sebagai uji

kelayakan produk.

e. *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahap ini, dua instrumen *pre-test* dan *post-test* akan digunakan untuk menilai produk yang dihasilkan dan menilai keefektifannya. *Pre-test* diadakan sebelum peserta didik menggunakan *E-LKPD* berbantuan Website *Wizer.me*, sedangkan *post-test* dilakukan setelah mereka menggunakannya. Jika respon peserta didik menunjukkan bahwa produk layak dan sangat baik, maka *E-LKPD* dianggap berhasil dikembangkan.

B. Tempat, Waktu Penelitian, dan Subjek Penelitian

1. Tempat Penelitian

Pelaksanaan penelitian dan pengembangan ini akan dilaksanakan pada kelas IV di sekolah SDN Sukatani B. berlokasi di Cibedug Girang RT 01 RW 03, Sukatani, Kecamatan. Sukaraja, Kabupaten Bogor, Jawa Barat 16710. Sekolah tersebut masih kurang bervariasinya penggunaan *E-LKPD* dalam pembelajaran maka peneliti memilih lokasi tersebut untuk melakukan penelitian.

2. Waktu Penelitian

Penelitian akan dilaksanakan pada bulan Mei 2025, bertepatan dengan semester genap, dan akan berlangsung selama periode yang mencakup seluruh proses dari penyusunan skripsi penelitian hingga penyelesaian laporan hasil penelitian. Berikut jadwal kegiatan penelitian :

Tabel 3. 3 Jadwal Kegiatan Penelitian

No	Kegiatan	2024-2025											
		Sep	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun		
1	Pengajuan Judul												
2	Penyusunan Proposal												
3	Seminar proposal												
4	Bimbingan Skripsi												
5	Penyusun Produk E-LKPD Berbantuan Wizer.me pada materi Keunikan Kebiasaan Masyarakat di Sekitarku												
6	Validasi Ahli												
7	Uji Coba Penelitian												
8	Pengolahan Data												
9	Pelaporan Hasil penelitian												
10	Sidang Skripsi												

3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian pada penelitian ini terdapat dua subjek.

Subjek penelitian pertama yaitu validator ahli, dengan jumlah 3 orang terdiri dari ahli materi, ahli media, dan ahli Bahasa yaitu dosen di lingkungan Universitas Pakuan dan guru kelas IV SDN

Sukatani. subjek kedua pada penelitian ini yaitu peserta didik kelas IV SDN Sukatani Sebanyak 35 Peserta didik yang berfungsi sebagai responden untuk mengetahui hasil respon penggunaan E-

LKPD berbantuan Wizer.me pada materi Keunikan Kebiasaan Masyarakat di Sekitarku.

C. Teknik Pengumpulan Data

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

1. Observasi

Dalam penelitian pengembangan teknik observasi digunakan sebagai analisis kebutuhan untuk mengetahui terkait penggunaan *E-LKPD* yang digunakan serta mengetahui respon peserta didik kelas IV SDN Sukatani Kabupaten Bogor terhadap *E-LKPD* yang diberikan saat proses pembelajaran.

2. Wawancara

Selanjutnya peneliti melakukan wawancara kepada guru kelas IV dan membahas terkait *E-LKPD* yang digunakan selama proses pembelajaran. Tujuan wawancara ini untuk menganalisis kebutuhan serta mencari solusi dari kebutuhan tersebut.

3. Kuesioner (Angket)

Peneliti akan menggunakan Angket ini untuk melihat kelayakan dan bisa dijadikan rujukan untuk merevisi *E-LKPD* berbantuan *Wizer.me* serta untuk mengetahui tanggapan dari para ahli, guru, dan peserta didik terhadap *E-LKPD* yang dikembangkan oleh peneliti. Pada dasarnya angket yang dilakukan penelitian ini terdapat lima jenis yaitu angket validasi ahli media, validasi ahli

bahasa, validasi ahli materi, dan para angket peserta didik kelas IV.

4. Dokumentasi

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

D. Instrumen Penelitian

Riset instrumen pengembangan ini dilakukan sebagai bentuk pengumpulan data pada *E-LKPD* berbantuan *Website Wizer.Me* adalah sebagai berikut :

1. Lembar Observasi

Berikut instrumen observasi analisis kebutuhan yang akan dilakukan oleh peneliti :

Tabel 3. 4 Lembar Observasi Analisis Kebutuhan

No.	Kriteria	Pernyataan	
		Ya	Tidak
1.	LKPD pembelajaran yang peserta didik gunakan saat ini sudah menggunakan teknologi	√	
2.	Peserta didik antusias dalam memahami materi pembelajaran yang diajarkan		√
3.	LKPD pembelajaran yang Digunakan dapat memudahkan peserta didik dalam mengerjakan soal	√	

4.	LKPD pembelajaran yang menarik dengan menggunakan teknologi dapat meningkatkan daya tarik peserta didik dalam mengerjakan soal.	√	
5.	Dibutuhkan LKPD pembelajaran yang menarik dan praktis untuk peserta didik.	√	
6.	Peserta didik memperhatikan penjelasan guru dengan seksama.	√	
7.	Peserta didik terlihat bersemangat saat pengerjaan proses LKPD pembelajaran.		√
8.	Pada saat pembelajaran, peserta didik menggunakan LKPD pembelajaran.	√	
9.	LKPD yang digunakan efektif bagi peserta didik.		√
No.	Kriteria	Pernyataan	
		Ya	Tidak
10.	LKPD yang digunakan menarik perhatian peserta didik.		√

2. Lembar Wawancara

Berikut instrumen wawancara yang akan dilakukan oleh peneliti :

Tabel 3. 5 Lembar Wawancara Analisis Kebutuhan

No.	Pertanyaan	Jawaban Responden
1	Apakah penggunaan LKPD pembelajaran khususnya kelas IV sudah menggunakan LKPD berbasis teknologi?	Ya, Pakai infokus dan kit. Sudah terpenuhi.
2.	Apa saja LKPD yang ibu gunakan dalam pembelajaran?	Berupa kuis online di hp, pakai aplikasi.

3.	Apakah LKPD pembelajaran yang ibu gunakan selama ini memiliki kelemahan? Apa saja dari kelemahan tersebut?	Belum sepenuhnya mengenal digital, masih berbasis cetak.
4.	Apakah instrumen LKPD pembelajaran Yang ibu gunakan dapat menarik minat Peserta didik dalam mengerjakan soal?	Ya, sangat menarik bermain sambil belajar bervariasi.
5.	Apakah peserta didik mengerjakan LKPD dengan efektif dan kondusif?	Ya, peserta didik mengerjakan LKPD dengan kondusif.
6.	Apakah ibu memerlukan LKPD pembelajaran yang lebih praktis	Ya, sangat perlu, supaya peserta didik lebih antusias.
No.	Pertanyaan	Jawaban Responden
	untuk membantu peserta didik dalam menyelesaikan soal?	
7.	Menurut ibu, apakah perlu dibuat atau dikembangkan sebuah E-LKPD pada pembelajaran?	Ya, Perlu di buat serta di kenalkan kepada peserta didik.
8.	Apakah ibu mengetahui Website yang bernama Wizer.me	Belum pernah, masih memakai power point.
9.	Apakah ibu setuju, jika LKPD Dikembangkan menggunakan media web Wizer.me	Jika untuk kemajuan peserta didik, saya sangat setuju.

3. Lembar Validasi Produk

Angket validasi digunakan untuk mengumpulkan data tentang kelayakan bahasa oleh ahli bahasa, kelayakan media oleh ahli media dan kelayakan materi oleh ahli materi. Angket

validasi ini untuk memperoleh nilai dan saran dari para ahli mengenai produk yang dikembangkan. Penilaian ini digunakan sebagai acuan apakah produk sudah dapat diimplementasikan dan apakah produk tersebut sudah valid atau belum. Adapun kisi-kisi instrumen angket tersebut sebagai berikut :

a. Lembar Validasi Ahli media

Instrumen kelayakan *Website Wizer.me* untuk ahli media dilihat dari aspek pemrograman dan tampilan media. Kisi-kisi lembar validasi untuk ahli media dapat dilihat pada tabel 3.6

berikut :

Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media

No.	Aspek Penelitian	Indikator	Nomor Butir
1.	Tampilan <i>E-LKPD</i>	a. Desain yang menarik b. Kemudahan dalam mengakses aplikasi c. Tata letak (<i>layout</i>) d. Komposisi warna e. Akses navigasi yang mudah f. Responsivitas <i>E-LKPD</i> g. Kesederhanaan dan kejelasan petunjuk	1,2,3,4,5,6,7
2.	Tampilan Teks	a. Keterbacaan Teks b. Jenis huruf c. Ukuran huruf d. Penggunaan warna teks e. Sistematika kalimat f.	8,9,10,11,12,13

		Pengorganisasian teks	
3.	Tampilan Gambar	a. Kemerarikan background b. Kesesuaian gambar dengan materi c. Kualitas gambar d. Ilustrasi gambar e. Kesesuaian video dengan materi f. Kualitas video g. Video yang ditampilkan memudahkan dalam menjawab soal	14,15,16,17,18,19,20

Sumber : Febrianti, A (2024)

b. Lembar Validasi Ahli Bahasa

Instrumen kelayakan Website Wizer.m

untuk ahli bahasa dilihat dari aspek bahasa yang

digunakan dalam LKPD. Kisi-kisi lembar validasi untuk ahli

bahasa dapat dilihat pada

tabel 3.7 berikut ini :

Tabel 3. 7 Kisi-kisi Instrumen Ahli Bahasa

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Nomor Butir
-----	-----------------	-----------	-------------

1.	Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia	a. Penggunaan ejaan b. Penggunaan Simbol dan tanda baca c. Penggunaan tata bahasa d. Penggunaan kata baku	1,2,3,4
2.	Komunikatif	a. Penyajian informasi yang jelas b. Kesesuaian bahasa c. Konsisten pada penulisan d. Penyajian unsur bahasa e. Menarik Perhatian siswa f. Tingkat kesulitan bahasa g. Tidak mengandung unsur ganda h. Ungkapan jelas mudah dipahami i. Mendorong peserta didik untuk berkolaborasi	5,6,7,8,9,10,11,12,13
No.	Aspek Penilaian	Indikator	Nomor Butir
3.	Keefektifan	a. Keefektifan kalimat b. Ketepatan struktur kalimat c. Penggunaan konjungsi dan preposisi d. Pelafalan kalimat e. Konsep pertanyaan sesuai tingkat perkembangan siswa f. Ketepatan soal g. Soal runtut sesuai materi	14,15,16,17,18,19,20

Sumber: Finka, O (2023)

c. Lembar Validasi Ahli Materi

Kisi-kisi instrumen ahli materi untuk *Website Wizer.me*, dilihat dari aspek relevansi materi dan isi materi. Adapun kisi kisi lembar validasi ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 3. 8 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penelitian	Indikator	Nomor Butir
1.	Pemb elajaran	a. Kesesuaian materi dengan capaian pemb elajaran dan indikator b. Kesesuaian CP dan tujuan c. Keluasan dan kedalaman materi d. Kesesuaian kurikulum	1,2,3,4,5

No	Aspek Penelitian	Indikator	Nomor Butir
		e. Pemb elajaran melibatkan partisipasi aktif peserta didik.	

2.	Kelayakan Materi	a. Materi yang disajikan mudah dipahami b. Sesuai dengan karakteristik siswa c. Kesesuaian video, gambar, audio, dan teks dengan materi d. Sumber yang digunakan valid e. Aktivitas tugas disajikan dengan menarik f. Menyajikan materi menggunakan contoh sehari-hari g. Memberikan pemahaman lebih h. Penyajian materi bervariasi	6,7,8,9,10,11,12,13
3.	Ketepatan Rangkaian E-LKPD	a. Konsep materi disajikan secara sistematis b. Urutan kegiatan sesuai dengan materi c. Memberikan petunjuk dalam pengerjaan d. Konsep materi sesuai dengan fitur e. Mendukung CP dan tujuan pembelajaran f. Rangkaian aktivitas mencakup kesempatan bagi siswa	14,15,16,17,18,19,20
No	Aspek Penelitian	Indikator	Nomor Butir
		g. Memberikan umpan balik yang konstruktif	

4. Angket Respon Peserta Didik dan Angket Respon Guru

Angket ini untuk mengetahui respon peserta didik dan respon guru terhadap *E-LKPD* menggunakan *Website Wizer.me*. Angket ini bertujuan untuk mengetahui apakah *E-LKPD* yang dikembangkan layak atau tidak. Adapun kisi-kisi angket respon peserta didik dan respon guru dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 3. 9 Kisi-kisi Lembar Angket Respon Peserta Didik

No.	Aspek	Indikator	Nomor Butir
1.	Kem. enarikan <i>E-LKPD</i>	a. <i>E-LKPD</i> memiliki desain dan desain yang m. enarik	1
2.	Kemudahan penggunaan	a. <i>E-LKPD</i> mudah dioperasikan / digunakan b. Petunjuk penggunaan <i>E-LKPD</i> jelas	2,3
3.	Pemahaman Materi	a. Kesesuaian materi dengan k. ehidupan sehari-hari b. Kegiatan dalam <i>E-LKPD</i> dapat mengembangkan c. kemampuan p. eserta didik Penggunaan bahasa yang sederhana dalam materi	4,5,6,7, 8
		d. <i>E-LKPD</i> mempermudah pemahaman peserta didik	

		e. <i>E-LKPD</i> membantu semangat belajar peserta didik	
4.	Keterlibatan Aktif	a. Peserta didik lebih aktif dalam bekerja sama b. secara berkelompok Peserta didik memiliki ketertarikan tinggi ingin menggunakan <i>E-LKPD</i> serupa pada mata pelajaran lain.	9,10

Tabel 3. 10 Kisi-Kisi Lembar Angket Respon Guru

No.	Aspek	Indikator	Nomor Butir
1.	Kemenarikan <i>E-LKPD</i>	a. <i>E-LKPD</i> memiliki desain dan desain yang menarik	1
2.	Kemudahan penggunaan	a. <i>E-LKPD</i> mudah dioperasikan / digunakan dan petunjuk penggunaan jelas	2
3.	Pemahaman Materi	a. Materi menggunakan bahasa yang sederhana b. c. Materi Sesuai dengan CP dan Tujuan pembelajaran Penyajian materi secara sistematis	3,4,5,6,7,8
No.	Aspek	Indikator	Nomor Butir

		d. Penyajian gambar/materi sesuai dengan kehidupan sehari-hari e. Bahan bacaan yang sesuai f. Jenis soal sesuai dengan materi	
4.	Kemanfaatan <i>E-LKPD</i>	a. <i>E-LKPD</i> hemat biaya dan waktu b. <i>E-LKPD</i> mempermudah guru dalam pembelajaran	9,10

E. Teknik Analisis Data

Pada teknik ini menyimpulkan data yang diperoleh pada pengembangan *E-LKPD* berbantuan *Websit e Wizer.me* ini dilakukan melalui tahap analisis data dengan metode analisis kualitatif dan kuantitatif.

1. Teknik Data Kualitatif

Analisis data kualitatif diperoleh melalui hasil observasi, saran ahli, dan wawancara dengan guru kelas IV SDN Sukatani. Data yang diperoleh juga berupa saran dan komentar dari data ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Data-data yang dikumpulkan lalu diuraikan secara singkat lalu ditarik kesimpulan dan melakukan tindakan terhadap produk, yaitu *E-LKPD*.

2. Teknik Data Kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh melalui angket pernyataan yang diberikan kepada ahli untuk memberikan penilaian kelayakan pr

produk pengembangan, yaitu *E-LKPD* menggunakan *Website Wizer.me* materi Keunikan Kebiasaan Masyarakat di Sekitarku. Angket yang diberikan kepada peserta didik untuk mengetahui respon peserta didik terkait produk, yaitu *E-LKPD* menggunakan *Website Wizer.me* materi Keunikan Kebiasaan Masyarakat di Sekitarku.

a. Validasi ahli

Validasi berupa lembar penilaian yang diberikan kepada para ahli berisikan pernyataan yang menilai kelayakan terhadap media, bahasa, dan materi pada *E-LKPD*. Para ahli media, bahasa, dan materi memberikan skor menggunakan skala perhitungan 1 sampai 5, dengan keterangan disetiap skor yaitu; 1= tidak baik; 2= kurang baik; 3= cukup baik; 4= baik; 5= sangat baik. Dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

Tabel 3. 11 Skor Penilaian Validasi Ahli

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

$$\text{Persentase Kelayakan} = \frac{\text{Jumlah skor keseluruhan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 \%$$

Hasil perhitungan yang diperoleh kemudian dapat disesuaikan dengan kualifikasi tingkat kelayakan pada tabel berikut :

Tabel 3. 12 Skala Kelayakan

Persentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Kurang Layak
0% - 20%	Tidak Layak

(Meidita & Susilowibowo, 2021)

b. Analisis respon peserta didik

Analisis respon peserta didik dilakukan untuk mengetahui tanggapan peserta didik tentang pembelajaran menggunakan *E-LKPD* berbantuan *Wizer.me* di analisis menggunakan skala likert. Respon tersebut adalah sangat tidak baik = 1, tidak baik = 2, cukup = 3, baik =4, sangat baik = 5 dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor keseluruhan}}{\text{skor maksimal}} = 100 \%$$

Tabel 3. 13 Kriteria Respon

Persentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat Baik

61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup Baik
21% - 40%	Kurang Baik
0% - 20%	Sangat Kurang Baik

Sumber : (Meidita & Susilowibowo, 2021)

c. Uji Coba Instrumen

Untuk memperoleh soal-soal tes yang baik sebagai alat pengumpul data pada penelitian ini maka diadakan uji coba terhadap peserta didik lain yang tidak termasuk dalam sampel penelitian. Soal-soal yang diuji cobakan kemudian dianalisis untuk mengetahui validitas, reabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda.

1) Uji Validitas Empiris

Uji validitas empiris untuk mengetahui soal yang dikembangkan telah mengukur yang hendak diukur. (Dimas Geovana, 2023) Untuk menghitung validitas empiris ini digunakan rumus :

$$r = \frac{n \sum XY - \sum X \sum Y}{\sqrt{(n \sum X^2 - (\sum X)^2) (\sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Gambar 3. 2 Rumus Uji Validitas Empiris

Keterangan :

r : item butir

X : skor total Y

: total score

n : jumlah responden

2) Uji Reliabilitas

Reliabilitas tes adalah kemampuan alat ukur untuk menghasilkan hasil yang konsisten atau stabil saat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda. Ini mengindikasikan sejauh mana hasil pengukuran dapat diandalkan dan dipercaya, meskipun diulang dalam kondisi yang berbeda. Reliabilitas menunjukkan tingkat kesesuaian hasil yang diperoleh dengan hasil pengukuran lainnya yang setara. (Wiguna, 2021 dalam Ningsih, dkk

2024). Untuk menghitung reliabilitas ini digunakan rumus:

$$r_{ii} = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\bar{X}(k - \bar{X})}{k\sigma^2} \right)$$

Gambar 3. 3 Rumus Uji Reliabilitas

Keterangan :

r_{ii} : koefisien

k : banyaknya butir

σ^2 : varian total

$\bar{X}$: skor rata-rata

3) Kesukaran

Tingkat kesukaran untuk mengetahui soal-soal yang mudah, sedang, dan sukar dilakukan uji taraf kesukaran. Untuk menghitung indeks kesukaran ini digunakan rumus :

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan :

P : Indeks kesukaran

B : Jumlah siswa yang menjawab soal benar

J : Jumlah total seluruh siswa

4) Daya Pembeda

Daya pembeda merupakan kemampuan butir soal untuk mengukur perbedaan antara peserta didik pada kelompok berkemampuan tinggi (kelompok atas) dan peserta didik yang memiliki kemampuan rendah (kelompok bawah) (Masitoh & Aedi, 2020). Untuk menghitung daya pembeda ini digunakan rumus :

$$DP = \frac{\bar{X}_{KA} - \bar{X}_{KB}}{Skor Maks}$$

Gambar 3. 4 Rumus Daya Pembeda

Selain itu pada penelitian ini juga menggunakan rumus N-Gain untuk mengukur keberhasilan efektivitas untuk meningkatkan hasil belajar antara sebelum dan sesudah pembelajaran dari uji coba serta penelitian yang telah dilakukan, dengan rumus sebagai berikut.

$$N - Gain = \frac{Skor\ posttest - Skor\ pretest}{Skor\ maksimal - Skor\ pretest}$$

Penentuan kriteria nilai N-Gain disajikan pada tabel sebagai berikut.

Tabel 3. 14 Kriteria Nilai N-Gain

Tabel N-Gain	Kriteria
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Sumber: Melzer dalam Syahfitri (2008:33)

Adapun kategori tafsiran efektivitas N-Gain dalam bentuk persen (%) sebagai berikut.

Tabel 3. 15 Kategori Tafsiran efektivitas N-Gain

Presentase	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40 - 55	Kurang Efektif
56 - 75	Cukup Efektif
> 76	Efektif

Sumber: Rahmi., et.al., (2021)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Analisis Kebutuhan

a. Analisis Kurikulum

Kurikulum yang digunakan di SDN Sukatani yaitu kurikulum merdeka untuk tahun ajaran 2024/2025. Penelitian ini dilakukan dikelas IV pada Fase B pada Mata Pelajaran

IPAS Bab 6 Topik A Keunikan Kebiasaan Masyarakat di Sekitarku. Capaian Pembelajaran pada Fase B ini yaitu Peserta didik mampu menganalisis keunikan kebiasaan masyarakat di sekitarku, Peserta didik dapat membuktikan manfaat dan pentingnya menjaga keragaman budaya dan kearifan lokal. Adapun Tujuan Pembelajaran pada Fase B ini yaitu Peserta didik dapat mendeskripsikan keragaman budaya dan kearifan lokal daerahnya masing-masing, Peserta didik dapat mengetahui cara melestarikan warisan budaya, dan juga Peserta didik dapat mengetahui manfaat warisan budaya dan kearifan lokal. Dalam kurikulum merdeka ini guru dituntut untuk berinovasi dan kreatif agar peserta didik lebih antusias

dalam proses pembelajaran, sehingga perlunya pengembangan E-LKPD berbantuan *Wizer.me* untuk pembelajaran di kelas.

63

b. Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Permasalahan yang terjadi pada saat proses pembelajaran di kelas IV di SD Negeri Sukatani berdasarkan data yang diperoleh dari kegiatan observasi yaitu penggunaan LKPD di sekolah ini dalam proses pembelajaran masih menggunakan buku cetak, peserta didik juga belum dikenalkan oleh LKPD berbasis digital, yang dimana peserta didik dalam pengerjaan LKPD masih menggunakan kertas lembaran yang materinya bersumber dari buku bacaan guru dan bacaan peserta didik. Dalam pembelajaran guru tersebut sudah menggunakan *E-LKPD* akan tetapi dibuatnya kurang menarik dan masih menggunakan aplikasi Youtube sehingga peserta didik hanya menonton tayangan video saja sehingga menjadikan peserta didik menjadi bosan dalam proses pembelajaran.

c. Analisis Kebutuhan Guru

Pada penelitian pengembangan yang dilakukan di SDN Sukatani. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi peneliti menemukan beberapa kendala yang ditemukan dalam proses pembelajaran di kelas IV. Diantaranya

kurangnya pemanfaatan teknologi oleh guru dalam proses pembelajaran, terutama dalam pengerjaan LKPD yang belum digital. Dengan adanya pengembangan *E-LKPD* ini diharapkan dapat

membantu guru untuk berinovasi dalam pembuatan soal-soal LKPD yang lebih menarik dengan berbagai fitur yang interaktif sehingga menjadikan peserta didik lebih aktif, antusias serta mudah memahami materi yang konkret dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan analisis kebutuhan yang dijelaskan peneliti di atas, dapat disimpulkan bahwa pengembangan *E-LKPD*

sangat diperlukan dalam pembelajaran materi Keunikan kebiasaan Masyarakat di Sekitarku di kelas 4 SD. *E-LKPD* berbantuan *Wizer.me* ini diharapkan dapat menumbuhkan pemahaman pembelajaran, menjadikan peserta didik lebih aktif dan dapat berkolaborasi dengan baik selama proses pembelajaran, serta dapat mengatasi kendala yang sebelumnya pernah terjadi dalam proses pembelajaran.

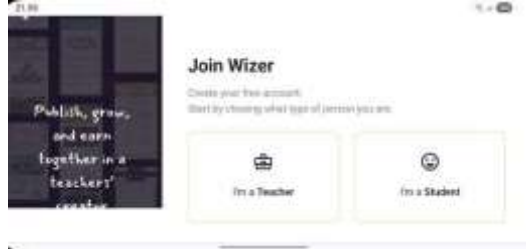
2. Desain/Rancangan Produk

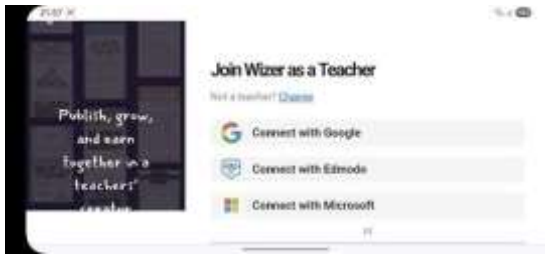
Pada tahap ini desain tampilan dirancang oleh peneliti, mencari berbagai sumber bahan referensi, gambar, video, simbol, pertanyaan dan menyusun desain menggunakan fitur-fitur

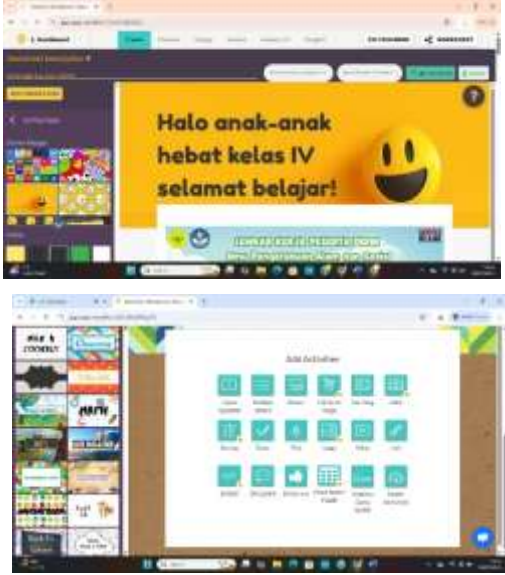
yang tersedia pada aplikasi *Wizer.me*. Proses pengembangan E- LKPD menggunakan aplikasi *Wizer.me* dibuat sem enarik mungkin agar peserta didik antusias untuk belajar. dengan desain tampilan background yang berwarna warni, gambar dan video yang sesuai dengan materi, penentuan berbagai jenis soal, dan tombol navigasi yang fungsional. Selain itu canva juga sebagai referensi untuk pembuatan desain yang setelah itu di pindahkan ke dalam aplikasi *Wizer.me*.

Berikut adalah desain *E-LKPD* berbantuan aplikasi *Wizer.me* dapat dilihat pada gambar berikut:

Tabel 4. 1 Desain Produk E-LKPD berbantuan Wizer.me

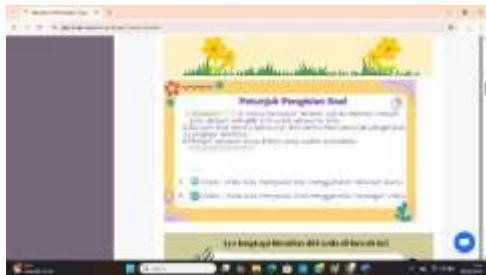
No.	Tahapan	Keterangan
1		Langkah pertama buka Website https://www.Wizer.me
2		Kemudian pilih <i>I'm Teacher</i> .

3		Guru kemudian , masuk menggunakan , alamat email dan , password , yang terdaftar..
---	--	---

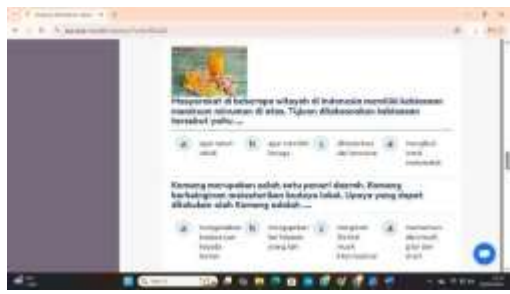
No.	Tahapan	Keterangan
4		Setelah masuk , guru hanya perlu , mengklik t omb. ol buat lembar k erja , untuk membuat , lembar , kerja , baru.
5		Guru dapat membuat , judul lembar k erja dan dapat memilih , tema/backgr. oun. d perancangan , lembar kerja.. Guru dapat memilih , fitur yang diinginkan terdapat , soal , terbuka , pilihan ganda, blangko , isian gambar, menjodohkan , tabel , sortir, gambar , teks , gambar , video , link, dan lain- lain, yang dapat memenuhi , kebutuhan dalam ,

		proses pembelajaran.
--	--	----------------------

No.	Tahapan	Keterangan
6		Kemudian pilih fitur fill on an image, untuk mengisi identitas pengisi, lalu klik done.
7		Kemudian cantumkan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran, lalu klik done.

8		Masukan petunjuk pengisian.
9		Kemudian, tambahkan petunjuk penggunaan E-LKPD, cantumkan navigasi agar petunjuk pengisian lebih mudah.

No.	Tahapan	Keterangan
10		Lalu pilih fitur video untuk menambahkan link video dari youtube dan akses ke Wizer.me.
11		Menambahkan fitur open question, untuk mengisi soal uraian, tombol audio untuk menjawab menggunakan suara, tombol video untuk menjawab menggunakan video.

12		Penambahan fitur soal pilihan ganda, klik tombol a,b,c,d untuk menjawab jawaban yang benar.
13		Menambahkan fitur menjodohkan, diberikan gambar beserta namanya.

No.	Tahapan	Keterangan
14		Menambahkan fitur isian gambar dilengkapi dengan stimulus soal.
15		Menambahkan fitur open question, untuk mengisi soal isian.

materi pertama yaitu Dosen Universitas Pakuan sesuai mata pelajaran yang digunakan peneliti yaitu dari Sekolah Pascasarjana di bidang keahlian pendidikan lingkungan. dan ahli materi kedua yaitu Guru kelas di tempat penelitian yaitu di SDN Sukatani. Setiap ahli memiliki tugas untuk menilai produk peneliti dan memberikan masukan baik saran maupun komentar. Berikut hasil uji validitas pengembangan produk *E-LKPD* menggunakan aplikasi *Wizer.me* dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Ahli Media

Validasi ahli media mengenai kerapian tata letak, ketepatan format, dan pemilihan template yang sesuai untuk *E-LKPD*, baik dari segi tampilan, warna, jenis huruf, gambar, video, audio, dan lainnya.

Validasi ahli media pada pengembangan *E-LKPD* ini yaitu Aries Maslesya, M.Kom. yang merupakan dosen di Universitas Pakuan yang ahli di bidang IT. Berikut hasil validasi oleh ahli media :

Tabel 4. 2 Validasi Pertama Ahli Media

Indikator	Butir Pertanyaan		Skor				
			1	2	3	4	5
Tampilan <i>E-LKPD</i>	1	Desain yang menarik				√	
	2	Kemudahan dalam mengakses Aplikasi berbantuan wizer me					√
	3	Penempatan unsur Tata letak (layout)				√	
	4	Komposisi warna yang digunakan sesuai				√	

	5	Pene. mpatan . Akses navigasi yang mudah					✓
	6	Resp. onsivitas . E- LKPD sesuai k ebutuhan					✓
	7	Kesederhanaan . dan kejelasan petunjuk kerja				✓	
Tampilan Teks	8	Keterbacaan T. eks yang jelas				✓	
	9	Kesesuaian Jenis huruf					✓
	10	Ketepatan Ukuran huruf . mudah dibaca					✓
Indikator	Butir Pertanyaan		Skor				
			1	2	3	4	5
	11	Penggunaan warna t. eks . yang tepat				✓	
	12	Sistematika kalimat yang mudah dipahami				✓	
	13	Peng. organisasian . teks . dengan t. epat				✓	
Tampilan gambar	14	Penampilan . Background . yang menarik				✓	
	15	Menampilkan Ke. se. suaian gambar dengan Materi					✓
	16	Kualitas gambar yang jelas				✓	
	17	Ilustrasi gambar yang jelas . dan menarik					✓
	18	Kesesuaian vidi o . dengan materi					✓
	19	Kualitas video . dengan HD . tinggi dan jelas					✓
	20	Vidio . yang ditampilkan memudahkan dalam menjawab soal					✓
Total Penilaian : 90 Skor Maksimal : 100 Persentase : X 100% Rata-rata Total Validitas : 90 % Kriteria : Sangat Layak							

Berdasarkan hasil validasi . oleh ahli m. edia t
erhadap produk . E-LKPD berbantuan . Wizer.m

kepada materi. Kemudian kebiasaan masyarakat di S
ekitarku, maka dit emukan .

persentase melalui rumus sebagai berikut :

$$\text{Persentase Kelayakan} = \frac{\text{Jumlah skor keseluruhan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Pengukuran pada p enelitian m enggunakan
kat egori sebagai b erikut :

Tabel 4.3 Skala Kelayakan Validasi

Kategori Penilaian	Kriteria Interpretasi
Sangat Layak	81%-100%
Layak	61%-80%
Cukup Layak	41%-60%
Tidak Layak	21%-40%
Sangat Tidak Layak	0%-20%

Meidita., et.al (2021)

Dari instrumen yang berjumlah 20 pertanyaan dalam ,
ketiga aspek maka dikaitkan dengan skor paling tinggi yaitu
5, jadi keseluruhan jumlah maksimal yaitu 100.

Dalam hal ini $\text{Persentase} \frac{90}{100} \times 100 = 90$

Hasil rata-rata total validitas oleh ahli media yaitu 90%
dengan kategori sangat layak digunakan di s ek olah d
engan revisi. Berikut hasil perbaikan sebelum dan sesudah
revisi produk *E-LKPD* berbantuan *Wizer.me* ditunjukkan di
bawah
ini:

Tabel 4. 4 Revisi E-LKPD oleh Ahli Media

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
 Penambahan logo Kemendikbud, logo kampus merdeka digantikan dengan logo merdeka belajar, serta mencantumkan nama dosen pembimbing.	 Melakukan perubahan pada tata letak, logo, dan penambahan teks, serta menghapus teks yang tidak penting.
 Mencantumkan petunjuk pengerjaan, dengan kombinasi warna yang lebih menarik.	 Petunjuk pengerjaan lebih terbaca dengan isi soal, petunjuk menggunakan warna yang konsisten.

Berdasarkan perbaikan dan saran oleh ahli media, beberapa telah dilakukan diantaranya, penambahan logo

merdeka belajar dan logo kemendikbud, penambahan teks, penempatan tulisan, konsisten penggunaan huruf dan warna yang lebih mencolok dalam penulisan.

Setelah melakukan perbaikan kemudian ditinjau kembali dengan hasil penilaian kedua sebagai berikut:

Tabel 4. 5 Validasi Kedua Ahli Media

Indikator	Butir Pertanyaan		Skor				
			1	2	3	4	5
Tampilan <i>E-LKPD</i>	1	Desain yang menarik					✓
	2	Kemudahan dalam mengakses Aplikasi berbantuan wizard					✓
	3	Penempatan unsur Tata letak (layout)					✓
	4	Komposisi warna yang digunakan sesuai				✓	
	5	Penempatan Akses navigasi yang mudah					✓
	6	Responsivitas <i>E-LKPD</i> sesuai kebutuhan					✓
	7	Kesederhanaan dan kejelasan petunjuk kerja					✓
Tampilan Teks	8	Keterbacaan Teks yang jelas					✓
	9	Kesesuaian Jenis huruf				✓	
	10	Ketepatan Ukuran huruf mudah dibaca				✓	
	11	Penggunaan warna teks yang tepat					✓
	12	Sistematika kalimat yang mudah dipahami				✓	
	13	Pengorganisasian teks dengan tepat					✓
Tampilan gambar	14	Penampilan Background yang menarik					✓
	15	Menampilkan Kesesuaian gambar dengan Materi					✓
	16	Kualitas gambar yang jelas					✓
	17	Ilustrasi gambar yang jelas dan menarik					✓

	18	Kesesuaian video dengan materi					✓
	19	Kualitas video dengan HD tinggi dan jelas					✓
	20	Vidio yang ditampilkan memudahkan dalam menjawab soal					✓
Total Penilaian : 96 Skor Maksimal : 100 Persentase : X 100%							
Indikator	Butir Pertanyaan		Skor				
			1	2	3	4	5
Rata-rata Total Validitas : 96 % Kriteria : Sangat Layak							

Dari instrumen yang berjumlah 20 pertanyaan dalam ketiga aspek maka dikaitkan dengan skor paling tinggi yaitu 5, jadi keseluruhan jumlah maksimal yaitu 100.

Hasil rata-rata validitas kedua yang diberikan oleh ahli media yaitu sebesar 96%. Penilaian akhir ini berada pada kategori sangat layak digunakan di sekolah tanpa revisi, maka artinya produk pengembangan *E-LKPD* berbantuan *Wizer.me* dianggap “Sangat Layak” digunakan di sekolah oleh peserta didik.

b. Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa mengenai perbaikan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai dengan kemampuan peserta didik untuk mudah dipahami pada saat pembelajaran. Validasi ahli bahasa pada pengembangan *E-*

LKPD ini di berikan nilai dan saran oleh oleh ahli bahasa ,
 Bapak Roy Efendi, M.Pd. yang merupakan dosen di
 Universitas Pakuan. Berikut hasil validasi oleh ahli media :

Tabel 4. 6 Validasi Pertama Ahli Bahasa

Indikator	Butir Pertanyaan		Skor				
			1	2	3	4	5
Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia	1	Penggunaan ejaan sesuai dengan EYD			√		
	2	Penggunaan Simbol dan tanda baca yang jelas			√		
	3	Penggunaan tata Bahasa dan teks secara tepat			√		
	4	Penggunaan kata baku yang sesuai				√	
Komunikatif	5	Penyajian informasi yang jelas rinci				√	
	6	Kesesuaian Bahasa yang mudah dipahami				√	
	7	Pada E-LKPD menggunakan huruf yang konsisten			√		
	8	Penyajian unsur Bahasa dengan tepat			√		
	9	Penyajian kata yang Menarik Perhatian siswa				√	
	10	Tingkat kesulitan bahasa				√	
	11	Tidak mengandung unsur ganda/kata ambigu				√	
	12	Ungkapan jelas mudah dipahami siswa				√	
Keefektifan	13	E-LKPD mendorong peserta didik untuk berinteraksi dan berkolaborasi			√		
	14	Keefektifan kalimat				√	
	15	Ketepatan struktur kalimat				√	

	16	Penggunaan konjungsi dan preposisi dengan tepat			√		
	17	Pelafalan kalimat yang jelas dan mudah dimengerti				√	
	18	Konsep pertanyaan di E-LKPD pada pembelajaran sudah sesuai Tingkat perkembangan peserta didik				√	
Indikator	Butir Pertanyaan		Skor				
			1	2	3	4	5
	19	Keterpaduan soal yang dibuat dalam E-LKPD dalam membantu belajar peserta didik secara kelompok				√	
	20	Soal yang dibuat dalam E-LKPD sudah runtut sesuai materi				√	

Total Penilaian : 73

Skor Maksimal : 100

Persentase : X

100 % Rata-rata Total

Validitas : 73 %

Kriteria : Layak

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli bahasa terhadap produk E-LKPD berbantuan Wizer.me pada materi Keunikan Kebiasaan masyarakat di Sekitarku, maka ditemukan persentase melalui rumus sebagai berikut :

$$\text{Persentase Kelayakan} = \frac{\text{Jumlah skor keseluruhan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Pengukuran pada penelitian ini menggunakan kategori sebagai berikut :

Tabel 4.7 Skala Kelayakan Validasi

Kategori Penilaian	Kriteria Interpretasi
Sangat Layak	81%-100%
Layak	61%-80%
Cukup Layak	41%-60%
Tidak Layak	21%-40%
Sangat Tidak Layak	0%-20%

Meidita., et.al (2021)

Dari instrumen yang berjumlah 20 pertanyaan dalam , ketiga aspek maka dikaitkan dengan skor paling tinggi yaitu 5, jadi keseluruhan jumlah maksimal yaitu 100.

Dalam hal ini $Persentase \frac{73}{100} \times 100 = 73$

Hasil rata-rata total validitas , oleh ahli bahasa yaitu 73% dengan kat egori “Layak” digunakan di s ekolah d engan revisi. B erikut hasil p erbaikan s ebelum dan s esudah r evisi produk *E-LKPD* berbantuan *Wizer.m* e ditunjukkan di bawah ini:

Tabel 4. 8 Revisi E-LKPD oleh Ahli Bahasa

Sebelum	Sesudah
 Penulisan tanda baca dan penulisan angka pada cover.	 Perubahan pada angka menjadi romawi dan tanda seru (!) hanya satu.

 Petunjuk Pengerjaan 1. Bacalah perintah di atas dengan cermat! 2. Perhatikan petunjuk pengerjaan pada setiap soal! 3. Jika ada yang tidak dimengerti, tanyakan kepada guru! 4. Setelah selesai mengerjakan, ulangi latihan ini di rumah! Penggunaan nom. or. pada petunjuk pengerjaan secara berurutan, pemberian tanda titik (.) pada akhir kalimat.	 Petunjuk Pengerjaan 1. Bacalah perintah di atas dengan cermat! 2. Perhatikan petunjuk pengerjaan pada setiap soal! 3. Jika ada yang tidak dimengerti, tanyakan kepada guru! 4. Setelah selesai mengerjakan, ulangi latihan ini di rumah! Pemberian nomor sesuai urutan pengerjaan, pemberian tanda titik (.) pada akhir kalimat karena bersifat deklaratif.
 Petunjuk Pengerjaan 1. Bacalah perintah di atas dengan cermat! 2. Perhatikan petunjuk pengerjaan pada setiap soal! 3. Jika ada yang tidak dimengerti, tanyakan kepada guru! 4. Setelah selesai mengerjakan, ulangi latihan ini di rumah! Memerhatikan syarat A,B,C,D (Audience, behavior, condition, degree).	 Petunjuk Pengerjaan 1. Bacalah perintah di atas dengan cermat! 2. Perhatikan petunjuk pengerjaan pada setiap soal! 3. Jika ada yang tidak dimengerti, tanyakan kepada guru! 4. Setelah selesai mengerjakan, ulangi latihan ini di rumah! Penambahan syarat A,B,C,D supaya tujuan pembelajaran jelas dan terukur.
 Petunjuk Pengerjaan 1. Bacalah perintah di atas dengan cermat! 2. Perhatikan petunjuk pengerjaan pada setiap soal! 3. Jika ada yang tidak dimengerti, tanyakan kepada guru! 4. Setelah selesai mengerjakan, ulangi latihan ini di rumah! Perbaikan tanda baca ellipsis (...) di akhir pernyataan.	 Petunjuk Pengerjaan 1. Bacalah perintah di atas dengan cermat! 2. Perhatikan petunjuk pengerjaan pada setiap soal! 3. Jika ada yang tidak dimengerti, tanyakan kepada guru! 4. Setelah selesai mengerjakan, ulangi latihan ini di rumah! Perubahan tanda baca ellipsis (...) di akhir pernyataan menjadi 4 titik dan di spasi satu kali.

Berdasarkan perbaikan dan saran oleh ahli bahasa, beberapa telah dilakukan diantaranya, Pemakaian angka yang seharusnya menggunakan romawi, tanda

baca seru, Perumusan tujuan pembelajaran, langkah baiknya memperhatikan syarat A, B, C, D, Petunjuk pengerjaan LKPD menggunakan penomoran dan menggunakan tanda baca seru (!) jika redaksi memerintahkan atau intonasi final titik (.) jika bersifat deklaratif. Pemakaian tanda baca ellipsis (...) jika digunakan pada akhir pernyataan, maka jumlahnya menjadi empat titik. Artinya tiga titik sebagai tanda baca ellipsis (...) dan satu titik.

Setelah melakukan perbaikan kemudian ditinjau kembali dengan hasil penilaian kedua sebagai berikut:

Tabel 4. 9 Validasi Kedua Ahli Bahasa

Indikator	Butir Pertanyaan		Skor				
			1	2	3	4	5
Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia	1	Penggunaan ejaan sesuai dengan EYD					√
	2	Penggunaan Simbol dan tanda baca yang jelas					√
	3	Penggunaan tata Bahasa dan teks secara tepat					√
	4	Penggunaan kata baku yang sesuai					√
Komunikatif	5	Penyajian informasi yang jelas rinci					√
	6	Kesesuaian Bahasa yang mudah dipahami					√
	7	Pada E-LKPD menggunakan huruf yang konsisten					√
	8	Penyajian unsur Bahasa dengan tepat					√
	9	Penyajian kata yang Menarik Perhatian siswa				√	

	10	Tingkat kesulitan bahasa				√	
	11	Tidak mengandung unsur ganda/kata ambigu					√
	12	Ungkapan jelas mudah dipahami siswa					√
Keefektifan	13	E-LKPD mendorong peserta didik untuk berinteraksi dan berkolaborasi					√
	14	Keefektifan kalimat					√
	15	Ketepatan struktur kalimat					√
Indikator	Butir Pertanyaan		Skor				
			1	2	3	4	5
	16	Penggunaan konjungsi dan preposisi dengan tepat					√
	17	Pelafalan kalimat yang jelas dan mudah dimengerti					√
	18	Konsep pertanyaan di E-LKPD pada pembelajaran sudah sesuai perkembangan peserta didik					√
	19	Keterpaduan soal yang dibuat dalam E-LKPD dalam membantu belajar peserta didik secara kelompok					√
	20	Soal yang dibuat dalam E-LKPD sudah runtut sesuai materi					√
Total Penilaian : 98 Skor Maksimal : 100 Persentase : X 100 % Rata-rata Total Validitas : 98 % Kriteria : Sangat Layak							

Dari instrumen yang berjumlah 20 pertanyaan dalam ketiga aspek maka dikaitkan dengan skor paling tinggi yaitu 5, jadi keseluruhan jumlah maksimal yaitu 100.

Hasil rata-rata validitas kedua yang diberikan oleh ahli bahasa yaitu sebesar 98%. Penilaian akhir ini berada pada kategori Sangat Layak digunakan di sekolah tanpa revisi, maka artinya produk pengembangan *E-LKPD* berbantuan *Wizer.me* dianggap “Sangat Layak” digunakan di sekolah oleh peserta didik.

c. Ahli Materi

Validasi ahli materi mengenai pengembangan materi pembelajaran yang peneliti pakai yaitu IPAS yang sesuai dengan KD, indikator, tujuan pembelajaran, dan urutan kegiatan pada *E-LKPD* ini yaitu Prof. Dr. Rita Retnowati, M.S. yang merupakan dosen sekolah pascasarjana universitas pakuan. Berikut hasil uji validasi oleh ahli materi 1 :

Tabel 4. 10 Validasi Pertama Ahli Materi 1

Indikator	Butir Pertanyaan		Skor				
			1	2	3	4	5
Pembelajaran	1	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran dan indikator.					√
	2	Kesesuaian CP dan tujuan				√	
	3	Keluasan dan kedalaman materi				√	
	4	Kesesuaian kurikulum				√	
	5	Pembelajaran melibatkan partisipasi aktif peserta didik					√
Kelayakan Materi	6	Materi yang disajikan mudah dipahami				√	
	7	Sesuai dengan karakteristik siswa				√	

	8	Kesesuaian video, gambar, audio, dan teks dengan materi				√	
	9	Sumber yang digunakan valid					√
	10	Aktivitas tugas disajikan dengan menarik					√
	11	Menyajikan materi menggunakan contoh sehari-hari				√	
	12	Memberikan pemahaman lebih				√	
Indikator	Butir Pertanyaan		Skor				
			1	2	3	4	5
	13	Penyajian materi bervariasi				√	
Ketepatan Rangkaian E-LKPD	14	Konsep materi disajikan secara sistematis					√
	15	Urutan kegiatan sesuai dengan materi					√
	16	Memberikan petunjuk dalam pengerjaan				√	
	17	Konsep materi sesuai dengan fitur				√	
	18	Mendukung CP dan tujuan pembelajaran					√
	19	Rangkaian aktivitas mencakup kesempatan bagi siswa					√
	20	Memberikan umpan balik yang konstruktif					√

Total Penilaian : 89

Skor Maksimal : 100

Persentase : X 100 %

Rata-rata Total Validitas : 89 %

Kriteria : Sangat Layak

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi 1 terhadap produk *E-LKPD* berbantuan *Wizer.me* pada materi Keunikan Kebiasaan masyarakat di Sekitarku, maka ditemukan persentase melalui rumus sebagai berikut :

$$\text{Persentase Kelayakan} = \frac{\text{Jumlah skor keseluruhan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Pengukuran pada penelitian ini menggunakan kategori sebagai berikut :

Tabel 4.11 Skala Kelayakan Validasi

Kategori Penilaian	Kriteria Interpretasi
Sangat Layak	81%-100%
Kategori Penilaian	Kriteria Interpretasi
Layak	61%-80%
Cukup Layak	41%-60%
Tidak Layak	21%-40%
Sangat Tidak Layak	0%-20%

Meidita., et.al (2021)

Dari instrumen yang berjumlah 20 pertanyaan dalam ketiga aspek maka dikaitkan dengan skor paling tinggi yaitu 5, jadi keseluruhan jumlah maksimal yaitu 100.

Dalam hal ini $\text{Persentase} = \frac{89}{100} \times 100 = 89$

Hasil rata-rata total validitas oleh ahli materi 1 yaitu 89% dengan kategori “Sangat Layak” digunakan di sekolah dengan revisi. Berikut hasil saran perbaikan sebelum dan sesudah revisi produk *E-LKPD* berbantuan *Wizer.me* ditunjukkan di bawah ini:

Tabel 4. 12 Revisi E-LKPD oleh Ahli Materi 1

Sebelum	Sesudah
---------	---------

 Penambahan 1 kegiatan analisis sebelum peserta didik menyebutkan manfaat kearifan lokal.	 Menambahkan soal analisis kearifan lokal setempat.
---	--

Setelah melakukan perbaikan kemudian ditinjau

kembali dengan hasil penilaian kedua sebagai berikut:

Tabel 4. 13 Validasi Kedua Ahli Materi 1

Indikator	Butir Pertanyaan		Skor				
			1	2	3	4	5
Pembelajaran	1	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran dan indikator					✓
	2	Kesesuaian CP dan tujuan					✓
	3	Keluasan dan kedalaman materi				✓	
	4	Kesesuaian kurikulum					✓
	5	Pembelajaran melibatkan partisipasi aktif peserta didik				✓	
Kelayakan Materi	6	Materi yang disajikan mudah dipahami					✓
	7	Sesuai dengan karakteristik siswa					✓
	8	Kesesuaian video, gambar, audio, dan teks dengan materi				✓	
	9	Sumber yang digunakan valid					✓
	10	Aktivitas tugas disajikan dengan menarik					✓
	11	Menyajikan materi menggunakan contoh sehari-hari				✓	
	12	Memberikan pemahaman lebih				✓	

Ketepatan Rangkaian <i>E-LKPD</i>	13	Penyajian materi bervariasi					✓
	14	Konsep materi disajikan secara sistematis					✓
	15	Urutan kegiatan sesuai dengan materi					✓
	16	Memberikan petunjuk dalam pengerjaan					✓
	17	Konsep materi sesuai dengan fitur				✓	
	18	Mendukung CP dan tujuan pembelajaran				✓	
Indikator	Butir Pertanyaan		Skor				
			1	2	3	4	5
	19	Rangkaian aktivitas mencakup kesempatan bagi siswa					✓
	20	Memberikan umpan balik yang konstruktif					✓

Total Penilaian : 93

Skor Maksimal : 100

Persentase : X 100 %

Rata-rata Total Validitas : 93 %

Kriteria : Sangat Layak

Dari instrumen yang berjumlah 20 pertanyaan dalam ketiga aspek maka dikaitkan dengan skor paling tinggi yaitu 5, jadi keseluruhan jumlah maksimal yaitu 100.

Hasil rata-rata validitas kedua yang diberikan oleh ahli materi yaitu sebesar 93%. Penilaian akhir ini berada pada kategori Sangat Layak digunakan di sekolah tanpa revisi, maka artinya produk pengembangan *E-LKPD* berbantuan *Wizer.me* dianggap “Sangat Layak” digunakan di sekolah oleh peserta didik.

Berikut adalah hasil uji validasi ahli materi 2 yaitu Ibu Rina Yulianti, M.Pd :

Tabel 4. 14 Validasi Pertama Ahli Materi 2

Indikator	Butir Pertanyaan		Skor				
			1	2	3	4	5
Pembelajaran	1	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran dan indikator				✓	
	2	Kesesuaian CP dan tujuan					✓
Indikator	Butir Pertanyaan		Skor				
			1	2	3	4	5
	3	Keluasan dan kedalaman materi					✓
	4	Kesesuaian kurikulum				✓	
	5	Pembelajaran melibatkan partisipasi aktif peserta didik					✓
Kelayakan Materi	6	Materi yang disajikan mudah dipahami				✓	
	7	Sesuai dengan karakteristik siswa				✓	
	8	Kesesuaian video, gambar, audio, dan teks dengan materi				✓	
	9	Sumber yang digunakan valid				✓	
	10	Aktivitas tugas disajikan dengan menarik					✓
	11	Menyajikan materi menggunakan contoh sehari-hari				✓	
	12	Memberikan pemahaman lebih				✓	
	13	Penyajian materi bervariasi					✓
Ketepatan Rangkaian E-LKPD	14	Konsep materi disajikan secara sistematis				✓	
	15	Urutan kegiatan sesuai dengan materi				✓	
	16	Memberikan petunjuk dalam pengerjaan				✓	
	17	Konsep materi sesuai dengan fitur				✓	
	18	Mendukung CP dan tujuan pembelajaran				✓	

19	Rangkaian aktivitas mencangkup kesempatan bagi siswa					✓	
20	Memberikan umpan balik yang konstruktif					✓	

Total Penilaian : 85

Skor Maksimal : 100

Persentase : X 100 %

Rata-rata Total Validitas : 85 %

Kriteria : Sangat Layak

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi 2 terhadap produk *E-LKPD* berbantuan *Wizer.me* pada materi Keunikan Kebiasaan masyarakat di Sekitarku, maka ditemukan persentase melalui rumus sebagai berikut :

$$\text{Persentase Kelayakan} = \frac{\text{Jumlah skor keseluruhan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Pengukuran pada penelitian menggunakan kategori sebagai berikut :

Tabel 4. 15 Skala Kelayakan Validasi

Kategori Penilaian	Kriteria Interpretasi
Sangat Layak	81%-100%
Layak	61%-80%
Cukup Layak	41%-60%
Tidak Layak	21%-40%
Sangat Tidak Layak	0%-20%

Meidita., et.al (2021)

Dari instrumen yang berjumlah 20 pertanyaan dalam ketiga aspek maka dikaitkan dengan skor paling tinggi yaitu 5, jadi keseluruhan jumlah maksimal yaitu 100.

Dalam hal ini $Persentase \frac{85}{100} \times 100 = 85$

Hasil rata-rata total validitas oleh ahli materi 2 yaitu 85% dengan kategori “Sangat Layak” digunakan di sekolah dengan revisi. Berikut hasil saran perbaikan sebelum dan sesudah revisi produk *E-LKPD* berbantuan *Wizer.me* ditunjukkan di bawah ini:

Tabel 4. 16 Saran dan Perbaikan Validasi oleh Ahli Materi 2

Saran	Perbaikan
Perbanyak penjelasan materi pada kearifan lokal di daerah masing-masing.	Menambahkan penjelasan konkret tentang kearifan lokal yang ada di daerah peserta didik, kaitkan dengan kehidupan sehari-hari.

Setelah melakukan perbaikan kemudian ditinjau kembali dengan hasil penilaian kedua sebagai berikut :

Tabel 4. 17 Validasi Kedua Ahli Materi 2

Indikator	Butir Pertanyaan		Skor				
			1	2	3	4	5
Pembelajaran	1	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran dan indikator				√	
	2	Kesesuaian CP dan tujuan					√
	3	Kejelasan dan kedalaman materi					√
	4	Kesesuaian kurikulum					√
	5	Pembelajaran melibatkan partisipasi aktif peserta didik					√

Keilayakan Mateiri	6	Mateiri yang disajikan mudah dipahami					✓
	7	Seisuai dengan karakteristik siswa					✓
	8	Keiseisuaian videoi, gambar, audioi, dan teks dengan mateiri				✓	
	9	Sumbeir yang digunakan valid				✓	
Indikator	Butir Pertanyaan		Skor				
			1	2	3	4	5
	10	Aktivitas tugas disajikan dengan meinarik					✓
	11	Meinyajikan mateiri meinggunakan cointoih sehari-hari					✓
	12	Meimbeirikan peimahaman lebih				✓	
	13	Peinyajian mateiri beirvariasi					✓
Keiteipatan Rangkaian EiLKPD	14	Koinseip mateiri disajikan seicara sisteimatis					✓
	15	Urutan kegiatan seisuai 1 mateiri deinga					✓
	16	Meimbeirikan peitunjuk dalam peingeirjaan					✓
	17	Koinseip mateiri seisuai dengan fitur					✓
	18	Meindukung CP dan tujuan peimbeilajaran					✓
	19	Rangkaian aktivitas meincangkep keiseimpatan bagi siswa					✓
	20	Meimbeirikan umpan balik yang koinstruktif					✓

Total Penilaian : 96

Skor Maksimal : 100

Persentase : X 100 %

Rata-rata Total Validitas : 96 %

Kriteria : Sangat Layak

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi 2 terhadap produk *E-LKPD* berbantuan *Wizer.me* pada materi Keunikan Kebiasaan masyarakat di Sekitarku, maka ditemukan persentase melalui rumus sebagai berikut :

$$\text{Persentase Kelayakan} = \frac{\text{Jumlah skor keseluruhan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Pengukuran pada penelitian menggunakan kategori sebagai berikut :

Tabel 4. 18 Skala Kelayakan Validitas

Kategori Penilaian	Kriteria Interpretasi
Sangat Layak	81%-100%
Layak	61%-80%
Cukup Layak	41%-60%
Tidak Layak	21%-40%
Sangat Tidak Layak	0%-20%

Meidita., et.al (2021)

Dari instrumen yang berjumlah 20 pertanyaan dalam ketiga aspek maka dikaitkan dengan skor paling tinggi yaitu 5, jadi keseluruhan jumlah maksimal yaitu 100.

Dalam hal ini $\text{Persentase} \frac{96}{100} \times 100 = 96$

Hasil rata-rata total validitas oleh ahli materi 2 yaitu 96% penilaian ini berada di kategori “Sangat Layak”, digunakan di sekolah tanpa revisi maka artinya produk pengembangan *E-LKPD* berbantuan *Wizer.me* dianggap “Sangat Layak” digunakan di sekolah oleh peserta didik.

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

Tabel 4. 19 Hasil Rekapitulasi Validasi Tahap 1

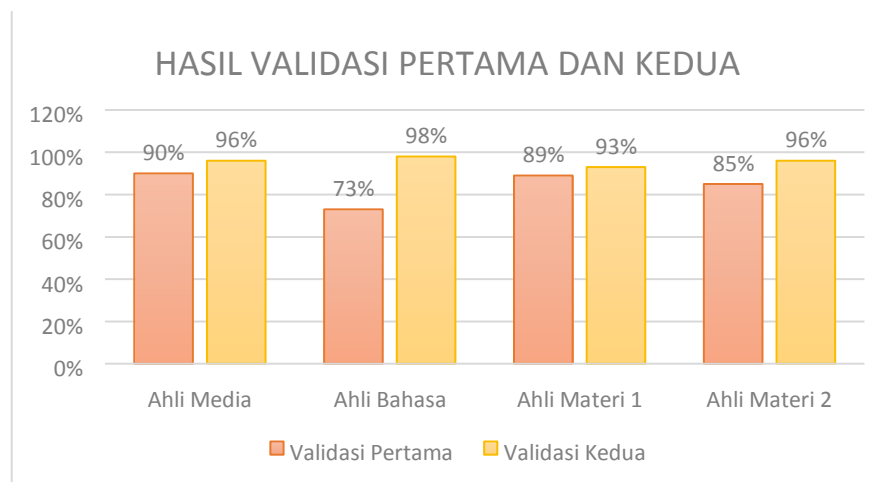
No	Validator	Persentase	Kriteria
1	Ahli Media	90 %	Sangat Layak
2	Ahli Bahasa	73 %	Layak
3	Ahli Materi 1	89 %	Sangat Layak
4	Ahli Materi 2	85 %	Sangat Layak
Rata-rata Persentase Penilaian		84,25 %	Sangat Layak

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

Tabel 4. 20 Hasil Rekapitulasi Validasi Tahap 2

No	Validator	Persentase	Kriteria
1	Ahli Media	96 %	Sangat Layak
2	Ahli Bahasa	98 %	Sangat Layak
3	Ahli Materi 1	93 %	Sangat Layak
4	Ahli Materi 2	96 %	Sangat Layak
Rata-rata Persentase Penilaian		95,75%	Sangat Layak

Hasil rekapitulasi pada tabel di atas menunjukkan bahwa rata-rata presentase penilaian dari ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi terhadap *E-LKPD* berbantuan *Wizer.me* pada materi keunikan kebiasaan masyarakat di sekitarku adalah 95,75 % sehingga pengembangan produk ini dapat dikategorikan sangat layak untuk dilakukan uji coba di sekolah. Berikut diagram pemaparan hasil uji validitas ahli :



Grafik 4. 21 Diagram Hasil Validasi Pertama dan Kedua

d. Uji Soal

2) Validitas Empiris

Hasil dari validitas empiris butir soal HOTS pilihan ganda ditunjukkan pada tabel berikut :

Tabel 4. 22 Hasil Validitas Empiris Soal PG

No. Soal	r Hitung	Kategori
1	0.4622	Valid
2	-0.08	Invalid
3	0.4414	Valid
4	0.6621	Valid
5	0.3347	Invalid
6	0.1724	Invalid

7	0.2284	Invalid
8	0.4185	Valid
9	0.3253	Invalid
10	-0.01	Invalid
11	0.5051	Valid
12	0.066	Invalid
13	0.2294	Invalid
No. Soal	r Hitung	Kategori
14	0.2471	Invalid
15	0.0127	Invalid
16	0.4615	Invalid
17	-0.133	Invalid
18	0.3291	Invalid
19	0.1706	Invalid
20	0.3868	Valid
21	0.1242	Invalid
22	0.5686	Valid
23	0.6206	Valid
24	0.6046	Valid
25	0.4634	Valid
26	-0.073	Invalid
27	0.5181	Valid
28	0.4481	Valid
29	0.6178	Valid
30	0.4754	Valid
31	0.6054	Valid
32	0.4195	Valid
33	0.3248	Invalid
34	0.4409	Valid
35	0.0443	Invalid
36	0.617	Valid
37	0.6659	Valid
38	0.3811	Valid
39	0.1019	Invalid
40	0.0299	Invalid

*Data Leingkap Teirdapat pada Lampiran hal. 178

Berdasarkan data yang diperoleh diketahui bahwa dari 40 soal pilihan ganda yang dikembangkan terdapat 21 soal valid dan 19 soal tidak valid. Soal dinyatakan valid

ketika nilai r tabel lebih rendah dibanding r hitung dan sebaliknya ketika r tabel lebih tinggi dibanding r hitung soal akan dianggap tidak valid (Arikunto, 2015).

Berdasarkan hasil yang diperoleh nilai r hitungnya lebih rendah dibanding r tabel. Instrumen soal yang dinyatakan valid oleh validator ketika diuji coba pada peserta didik belum pasti hasilnya valid juga (Ulfa & Kuswanti, 2021).

Berdasarkan uji coba tersebut, terdapat beberapa faktor yang memengaruhi soal yang dianggap tidak valid. Soal-soal ini dinilai memiliki tingkat kesulitan yang tinggi karena mereka menyertakan petunjuk yang sukar dipahami oleh siswa, stimulus yang diberikan menimbulkan berbagai penafsiran, dan pertanyaan-pertanyaan tersebut tidak sesuai dengan indikator yang ditetapkan. Akibatnya, banyak siswa mengalami kesulitan dalam menjawab pertanyaan tersebut. Pertanyaan-pertanyaan

dikategorikan dapat diterima jika memiliki tingkat k

esulitan yang berada dalam kriteria sedang. S

ementara itu, pertanyaan dengan tingkat k

esulitan yang dikategorikan mudah dan sangat

mudah dinilai sebagai soal yang

kurang berkualitas dan harus direvisi terlebih dahulu (Hadi dkk, 2019).

3) Uji reliabilitas

Dalam mengembangkan instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data, nilai reliabilitas menjadi salah satu aspek yang harus diketahui. Hasil dari uji reliabilitas ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 4. 23 Hasil Uji Reliabilitas

Nilai Reliabilitas	Kriteria
0,862	Sangat Tinggi/Reliabel

*Data lengkap Terdapat pada Lampiran hal. 180

Dapat ditunjukkan pada tabel kriteria reliabilitas di bawah ini :

Tabel 4. 24 Kriteria Reliabilitas

Kriteria Reliabilitas	
0,000-0,200	Sangat Rendah
0,201-0,400	Rendah
0,401-0,600	Sedang
0,601-0,800	Tinggi
0,801-1,000	Sangat Tinggi

Sugiyono, (2015)

Dari data tersebut soal HOTS pilihan ganda yang dikembangkan termasuk soal dalam kriteria sangat Tinggi/reliabel dengan nilai sebesar 0,862. Ketika nilai reliabilitas suatu instrumen $\leq 0,60$, maka instrumen tersebut termasuk kriteria yang tidak reliabel dan sebaliknya saat suatu instrumen memiliki nilai reliabilitas $> 0,60$ termasuk instrumen yang reliabel (Sugiyono,

2015).

Instrumen Soal HOTS pilihan ganda yang dinyatakan reliabel menunjukkan bahwa soal HOTS pilihan ganda yang dirancang dapat menghasilkan pengukuran yang konsisten, meskipun dikerjakan pada waktu yang berbeda. Oleh karena itu, instrumen soal HOTS pilihan ganda ini dapat digunakan untuk menilai kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa secara berulang.

4) Uji Tingkat Kesukaran

Penyusunan butir soal pilihan ganda pada instrumen penilaian harus memperhatikan tingkat kesukaran. Hal tersebut dilakukan agar dapat mengetahui hasil belajar peserta didik dan tingkat prestasi yang sesungguhnya (Azizah & Budijastuti, 2022). Hasil dari uji reliabilitas ditunjukkan pada tabel berikut :

Tabel 4. 25 Hasil Uji Tingkat Kesukaran

No Soal	Tingkat Kesukaran	Kriteria
1	0,4667	Sedang
3	0,7333	Mudah
4	0,8	Mudah
8	0,7	Sedang
11	0,8	Mudah
16	0,2333	Sukar
20	0,4	Sedang
22	0,6	Sedang
23	0,6333	Sedang

24	0,7667	Mudah
25	0,8667	Mudah
27	0,7	Sedang
28	0,8	Mudah
29	0,7	Sedang
30	0,6	Sedang
31	0,6667	Sedang
No Soal	Tingkat Kesukaran	Kriteria
32	0,8	Mudah
34	0,3	Sukar
36	0,2667	Sukar
37	0,666	Sedang
38	0,7	Sedang

*Data Leïngkap Teirdapat pada Lampiran hal. 181

Dapat ditunjukkan pada tabel kriteria reliabilitas ,
dibawah ini :

Tabel 4. 26 Interpretasi Tingkat Kesukaran

Interpretasi Tingkat Kesukaran	
Sukar	0,00-0, 30
Sedang	0,31-0,70
Mudah	0,71-1,00

Arikunto, (2015)

Berdasarkan hasil data di atas, b esaran ind eks tingkat kesukaran berada pada rentang 0,00-1,0. Jika nilai tingkat kesukaran $\leq 0,30$ soal ters ebut tingkat kesukarannya tinggi sedangkan jika memiliki nilai $\geq 0,70$ maka soal ters ebut tingkat kesukarannya rendah , (Arikunto, 2015). Penyusunan butir soal pada instrumen penilaian harus memperhatikan tingkat kesukaran. Hal tersebut dilakukan agar dapat mengetahui hasil belajar ,

peserta didik dan tingkat prestasi yang sesungguhnya (Azizah & Budijastuti, 2022).

5) Uji Daya Pembeda

Daya pembeda merupakan kemampuan butir soal untuk mengukur perbedaan antara peserta didik pada kelompok berkemampuan tinggi (kelompok atas) dan peserta didik yang memiliki kemampuan rendah (kelompok bawah) (Masitoh & Aedi, 2020). Hasil dari uji daya pembeda ditunjukkan pada tabel berikut :

Tabel 4. 27 Hasil Uji Daya pembeda

No Soal	Daya Pembeda	Kriteria
1	0,53	Sangat baik
3	0,26	Cukup
4	0,4	Sangat Baik
8	0,2	Cukup
11	0,4	Sangat Baik
16	0,33	Baik
20	0,53	Sangat Baik
22	0,26	Cukup
23	0,46	Sangat Baik
24	0,33	Baik
25	0,26	Cukup
27	0,33	Baik
28	0,4	Sangat Baik
29	0,33	Baik
30	0,26	Cukup
31	0,53	Sangat Baik
32	0,4	Sangat Baik
34	0,46	Sangat Baik

36	0,53	Sangat Baik
37	0,66	Sangat Baik
38	0,33	Baik

*Data Leingkap Teirdapat pada Lampiran hal. 182

Dapat ditunjukkan pada tabel kriteria daya pembeda dibawah ini:

Tabel 4. 28 Kriteria Daya Pembeda

Kriteria Daya Pembeda	
0,40 atau lebih	Sangat Baik
0,30-0,39	Baik
0,20-0, 29	Cukup perlu perbaikan
0,19 ke bawah	Kurang baik

Ibrahim, et.al, (2020)

Jika soal memiliki nilai daya pembeda minimum 0,40 maka, soal tersebut memiliki daya pembeda yang baik dan sebaliknya jika nilai daya pembeda minimum 0,19 termasuk soal dengan daya pembeda sangat baik.

Soal kriteria cukup artinya soal tersebut diterima, namun harus direvisi terlebih dahulu agar mendapatkan hasil yang lebih valid. Terdapat 5 soal dengan kriteria cukup yaitu soal nomor 3, 8, 22, 25 dan 30. Soal kriteria baik terdapat pada soal nomor 16, 24, 29 dan 38. Soal yang baik atau layak digunakan atau diterima jika daya pembeda soal tersebut berada pada kriteria baik atau sangat baik artinya soal tersebut dapat membedakan

peserta didik pada kelompok atas dan bawah (Wardani & Ibrahim, 2020).

4. Implementasi / Pelaksanaan Uji Coba Produk

a. Respon Guru

Tahap keempat yaitu implementasi. Sebelum melakukan uji coba produk kepada peserta didik, peneliti menggunakan aplikasi Wizer.me untuk mengumpulkan tanggapan dari guru kelas IV mengenai produk pengembangan *E-LKPD* pada topik keunikan kebiasaan masyarakat di sekitarku. Uji coba dilakukan pada guru kelas IV bernama Rina Yulianti, M. Pd dengan menyebarkan angket yang berisi 10 pertanyaan untuk mendapatkan respon tentang pengembangan *E-LKPD* menggunakan aplikasi Wizer.me. Respon guru terhadap kuesioner mengenai keunikan kebiasaan masyarakat di sekitarku, yang dikumpulkan melalui penggunaan *E-LKPD* dengan aplikasi Wizer.me, disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4. 29 Hasil Angket Respon Guru

No	Pernyataan	Skor
1	Tampilan dan desain <i>E-LKPD</i> berbantuan <i>Wizer.me</i> menarik	5

2	Petunjuk dan cara penggunaan dalam E-LKPD jelas	4
3	Penyajian materi E-LKPD menggunakan bahasa yang sederhana dan tidak membingungkan peserta didik	4
4	Materi dalam E-LKPD sesuai dengan Capaian dan Tujuan pembelajaran	4
5	Penyajian materi dalam E-LKPD sudah sistematis	4
No	Pernyataan	Skor
6	Penyajian gambar yang relevan pada E-LKPD menjadikan guru tertarik untuk mengembangkan E-LKPD berbantuan aplikasi Wizer.me	5
7	Bahan bacaan yang digunakan untuk E-LKPD dapat menambah pengetahuan peserta didik untuk lebih memahami materi	4
8	Variasi dan jenis soal menggunakan fitur yang menarik disesuaikan dengan isi materi	5
9	Penggunaan E-LKPD lebih hemat biaya dan meminimalisir waktu dalam proses pembelajaran	4
10	E-LKPD dapat mempermudah guru dan peserta didik dalam pembelajaran	4
Total Penilaian		43
Skor Maksimal		50
Presentase		100%
Rata-rata Total Validitas		86%

Berdasarkan hasil yang disajikan pada tabel di atas, bahwa tanggapan guru terhadap *E-LKPD* menggunakan aplikasi *Wizer.me* pada materi keunikan kebiasaan masyarakat di sekitarku menggunakan angket yang berisi 10 pertanyaan dengan skor antara 1 – 5 dengan kategori penilaian, dari 10 pertanyaan tersebut diperoleh respon nilai yang baik dengan persentase 86%, guru tersebut sangat tertarik dengan adanya pengembangan *E-LKPD* berbantuan *wizer.me* ini karena dapat

membantu peserta didik lebih memahami materi yang diberikan dan juga menjadikan peserta didik memiliki alternatif belajar selain menggunakan buku fisik saja, membuat peserta didik lebih melek teknologi dalam pembelajaran serba digital saat ini. apabila dilihat dan disesuaikan dengan tabel kelayakan, maka produk yang dikembangkan dikatakan “sangat layak” digunakan untuk pembelajaran di sekolah.

b. Respon Peserta Didik

Setelah melakukan revisi berdasarkan masukan dari para ahli lalu guru telah mengisi angket, dan produk dianggap layak di uji cobakan kepada peserta didik yang berjumlah 35 di kelas IV SDN Sukatani. Pada tanggal 26 Mei 2025, uji coba dilakukan secara langsung di ruang kelas. Peserta didik dikenalkan dengan

E-LKPD berbantuan aplikasi *Wizer.me*, ditampilkan menggunakan proyektor infokus. Selanjutnya peserta didik men scan barcode yang diberikan untuk mengakses *E-LKPD* melalui *google*. Peserta didik sangat antusias dalam mengakses dan mempelajari *E-LKPD* yang diberikan peneliti. Setelah selesai mengerjakan *E-LKPD*, untuk mengetahui respon peserta didik terhadap pengembangan *E-LKPD* berbantuan *Wizer.me*, maka peserta didik diberikan angket yang berisi 10 pertanyaan yang didalamnya terdapat aspek kemenarikan *E-LKPD*, kemudahan penggunaan, pemahaman materi, dan keterlibatan aktif dengan skala 5 penilaian, skor 5 (sangat baik), 4

(baik), 3 (cukup), 2 (kurang baik), dan 1 (sangat kurang baik).

Hasil angket respon peserta didik tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4. 30 Hasil Angket Respon Peserta Didik

Responden	Total Skor	Skor Maksimal	Persentase	Rata-rata Persentase
1	47	50	94	93%
2	50	50	100	
3	48	50	96	
4	47	50	94	
5	46	50	92	
6	47	50	94	
7	46	50	92	
8	46	50	92	
9	50	50	100	
10	47	50	94	
11	45	50	90	
12	46	50	92	
13	47	50	94	
14	50	50	100	
15	45	50	90	
16	47	50	94	
17	46	50	92	
18	46	50	92	
19	46	50	92	
20	48	50	96	
21	46	50	92	
22	46	50	92	
23	46	50	92	
24	46	50	92	
25	43	50	86	

26	46	50	92
27	48	50	96
28	46	50	92
29	49	50	98
30	43	50	86
31	48	50	96
32	42	50	84
33	48	50	96
34	40	50	80
35	50	50	100

*Data lengkap terdapat pada lampiran hal. 192

Berdasarkan tabel 4.30 di atas, diketahui rekapitulasi data penilaian angket yang dilakukan oleh 35 peserta didik terhadap *E-LKPD* berbantuan *Wizer.me* memiliki rata-rata persentase keseluruhan yaitu 93% dengan kriteria “sangat layak”. Maka *E-LKPD* berbantuan *Wizer.me* pada materi keunikn kebiasaan masyarakat di sekitarku sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah.

5. Evaluasi Hasil Uji Coba Produk

Tahap terakhir yaitu evaluasi. Pada tahap ini tujuannya untuk mengukur keefektifan *E-LKPD* berbantuan *Wizer.me* yang dikembangkan. Pengukuran keefektifan dilakukan dengan menggunakan dua instrumen yaitu *Pre-test* dan *Post-test*. *Pre-test* dilakukan sebelum peserta didik menggunakan *Wizer.me* dalam proses pembelajaran, sedangkan *Post-test* dilakukan setelah peserta didik menggunakan *Wizer.me* dalam proses pembelajaran. Penelitian yang digunakan untuk mengukur ef

ektifitas yaitu menggunakan rumus N-Gain melalui *pre-test* dan *post-test* yang disajikan dengan soal pilihan ganda (PG) kepada 35 peserta didik di kelas IV SDN Sukatani kabupaten bogor. Peningkatan hasil belajar peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4. 31 Hasil Perhitungan N-Gain Pre-test dan Post-test

Kriteria	Pretest	<i>Post-test</i>
Jumlah Peserta Didik	35	35
Nilai Tertinggi	71	100
Nilai Terendah	42	71
Nilai Rata-rata	56,34	86,57
Rata-rata N-Gain	0,70	
Keterangan	Tinggi	

*Data lengkap terdapat pada lampiran hal. 199

Berdasarkan tabel 4.31 di atas, dapat diketahui bahwa hasil rekapitulasi nilai rata-rata *pre-test* yaitu 56 dan nilai rata-rata *posttest* yaitu 86. Sedangkan nilai N-Gain yaitu 0,70 masuk dalam kategori Tinggi. Maka *E-LKPD* berbantuan *Wizer.me* pada materi keunikan kebiasaan masyarakat di sekitarku sangat efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah karena meningkatkan hasil belajar peserta didik.

B. Pembahasan

Perkembangan teknologi saat ini sudah banyak kemajuan terutama dalam bidang pendidikan. Yang dimana ini menjadi suatu tantangan bagi pendidik untuk melakukan pr

proses pembelajaran yang lebih interaktif. Meskipun pembelajaran masih bersumber pada buku bacaan, namun peserta didik juga membutuhkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Pendekatan ini perlu disesuaikan dengan karakteristik generasi saat ini yang melek teknologi. Maka dari itu pengembangan perangkat pembelajaran berbasis teknologi menjadi suatu keharusan. Salah satu inovasi yang dapat diterapkan adalah pengembangan *E-LKPD* (Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik) berperan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran dan mendukung siswa untuk lebih mendalami materi yang ada. Cara ini bukan hanya meningkatkan pengalaman belajar, tetapi juga menyesuaikan cara mengajar dengan minat dan kebutuhan siswa di zaman digital.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara diketahui bahwa penggunaan LKPD masih dalam bentuk cetak, pembelajaran masih bersumber pada buku tematik, dan kurangnya guru terhadap pemanfaatan teknologi sehingga peserta didik kurang antusias saat proses pembelajaran. Maka dari itu perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk membuat Lembar Kerja Peserta Didik dengan berbantuan aplikasi *Wizer.me*. *Wizer.me* adalah sebuah platform pembelajaran digital yang dirancang untuk memudahkan

para pengajar dalam membuat dan menyampaikan berbagai aktivitas pembelajaran interaktif kepada siswa (Habibie et al., 2024).

Peneliti mengembangkan *E-LKPD* ini menggunakan model ADDIE prosedur pengembangan ADDIE meliputi 5 tahapan yaitu *Analyze* (Analisis), *Design* (pengembangan), *Develop* (pengembangan), *Implement* (Implementasi), *Evaluate* (Evaluasi). Yulistiana,dkk (2020).

Tahap pertama yaitu *Analyze* (Analisis) yaitu perencanaan awal, mengidentifikasi akar masalah dalam pembelajaran. Melihat dari hasil observasi dan wawancara dengan wali kelas IV SDN Sukatani, bahwa di sekolah tersebut khususnya dikelas IV dalam proses pembelajaran LKPD masih bersumber pada buku bacaan siswa, LKPD pun masih berbentuk cetak yang menjadikan pembelajaran kurang bervariasi. Maka dari itu, peneliti menganalisis penelitian dengan *E-LKPD* interaktif berbantuan *Wizer.me* yang menyediakan beragam fitur soal yang mendukung pembuatan LKPD interaktif, diantara fitur tersebut terdapat pengklasifikasian, pencocokan, pilihan ganda, soal terbuka, menggambar, teka-teki kata, serta kemampuan untuk mendeskripsikan gambar (Oktaviani, 2023).

Tahap kedua yaitu *Design* (Desain/perancangan) untuk menetapkan capaian dan tujuan pembelajaran sesuai indikator, peneliti mulai merancang bagian-bagian dalam *E-*

LKPD dan membuat *E-LKPD* berbantuan *Wizer.m* e yang bersumber pada buku dan jurnal artikel lainnya yang mencakup materi keunikan kebiasaan masyarakat di sekitarku bab 6 topik A mata pelajaran IPAS. Setelah itu peneliti mulai mendesain *E-LKPD* yang terdiri dari cover, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, petunjuk penggunaan *E-LKPD* berbantuan *Wizer.m* e, petunjuk pengerjaan soal, dan beberapa urutan kegiatan yang harus diselesaikan oleh peserta didik.

Tahap ketiga yaitu *Development* (Pengembangan) setelah merancang *E-LKPD* yang sudah dibuat, peneliti melakukan konsultasi terlebih dahulu kepada dosen pembimbing untuk mendapat masukan dan saran. Langkah berikutnya melakukan validasi ke para ahli yang terdiri dari ahli media, ahli bahasa dan ahli materi, hal ini dilakukan untuk melihat pengembangan dan kelayakan produk *E-LKPD* berbantuan *Wizer.me* pada materi keunikan kebiasaan masyarakat di sekitarku, agar bisa digunakan oleh peserta didik melalui tahapan revisi produk supaya *E-LKPD* yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran.

Hasil validasi ahli media pada *E-LKPD* dilakukan oleh dosen universitas pakuan Bapak Aries Maesya, M.Kom. validasi dilakukan sebanyak dua kali dengan hasil validasi yang pertama mendapatkan persentase 90% dengan kriteria sangat layak dengan revisi, dan validasi kedua oleh ahli media mendapatkan persentase 96%

dengan kriteria sangat layak tanpa revisi. Hasil validasi ahli bahasa oleh dosen universitas pakuan bapak Roy Efendi, M.Pd validasi dilakukan sebanyak dua kali, saat validasi pertama mendapatkan presentase 73% dengan kriteria layak dengan revisi, dan validasi ahli bahasa kedua mendapatkan presentase 98% dengan kriteria sangat layak tanpa revisi. Hasil validasi ahli materi 1 oleh dosen universitas pakuan Prof. Dr. Rita Retnowati, M.S saat validasi pertama mendapatkan 89% dengan kriteria sangat layak dengan revisi, dan validasi kedua oleh ahli materi 1 mendapatkan presentase 93% dengan kriteria sangat layak tanpa revisi. Hasil validasi ahli materi 2 oleh guru SDN Sukatani Ibu Rina Yulianti, M.Pd validasi pertama mendapatkan presentase 85% dengan kriteria sangat layak dengan revisi, dan validasi kedua mendapatkan presentase 96% dengan kriteria sangat layak tanpa revisi. Hasil rata-rata empat validasi mendapatkan persentase sebesar 95,75% dengan kriteria "Sangat Layak".

Setelah melewati tahap uji validasi kepada para ahli, produk *E-LKPD* berbantuan *Wizer* siap untuk di uji coba. Sebelumnya peneliti melakukan uji soal terlebih dahulu kepada kelas atas dengan membuat soal HOTS pilihan ganda berjumlah 40 soal, lalu di uji cobakan kepada kelas atas (kelas contr ol), setelah itu data di olah menggunakan uji validitas empiris, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran, dan uji daya pembeda, keempat uji tersebut dilakukan bertujuan untuk mengetahui

kevalidan soal yang nantinya soal valid tersebut dapat diimplementasikan kepada kelas eksperimen. Uji validitas merupakan uji yang berfungsi untuk melihat apakah suatu alat ukur tersebut valid (sahih) atau tidak valid (Adri et.al., 2008).

Tahap selanjutnya yaitu *Implementation* (Implementasi) setelah dilakukan uji validitas, lanjut diujicobakan kepada 35 peserta didik kelas IV SDN Sukatani. Kegiatan awal yang dilakukan yaitu peserta didik dibagi kelompok, lalu peserta didik menscan barcode/link *E-LKPD* berbantuan *Wizer.me*, peneliti menjelaskan cara penggunaan *E-LKPD*, lalu peserta didik diminta untuk mengerjakan kegiatan-kegiatan yang ada di *E-LKPD* hingga tuntas. Lalu setelah mengerjakan *E-LKPD* peserta didik dan guru diminta untuk mengisi lembar instrument penilaian uji coba produk berupa angket.

Tahap terakhir yaitu *Evaluation* (Evaluasi) pada tahap ini untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan *E-LKPD* berbantuan *Wizer.me* yang dikembangkan berdasarkan hasil lembar instrumen berupa angket serta hasil *pre-test* dan *post-test*. Berdasarkan hasil rekapitulasi data lembar instrumen berupa angket yang dilakukan oleh 35 peserta didik, *E-LKPD* berbantuan *Wizer.me* mendapatkan presentase 92% dengan kriteria Sangat Layak.

Pre-test dilakukan sebelum menggunakan *E-LKPD* untuk mengetahui hasil belajar peserta didik kelas IV SDN Sukatani dengan nilai tertinggi 71 dan nilai terendah 42, dan nilai rata-rata

keseluruhan 56,34. Setelah menggunakan *E-LKPD* dalam proses pembelajaran dilakukan *post-test* untuk mengetahui apakah setelah

menggunakan *E-LKPD* ada peningkatan dalam proses pembelajaran. Setelah dilakukan *post-test* mendapatkan hasil nilai tertinggi 100, nilai terendah 71, dan nilai rata-rata keseluruhan 86,57. Maka hasil belajar peserta didik kelas IV SDN Sukatani ada kenaikan setelah menggunakan *E-LKPD* berbantuan *Wizer.me* dengan rata-rata N-Gain 0,70 dikategorikan tinggi. Maka dari itu, pengembangan *E-LKPD* berbantuan *Wizer.me* pada materi keunikan kebiasaan masyarakat di sekitarku sangat layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Temuan ini sejalan dengan beberapa penelitian relevan yang menunjukkan tingkat kelayakan *E-LKPD* berbantuan *Wizer.me* dikembangkan. Pada penelitian ini adanya perbedaan bahwa presentase oleh ahli bahasa mendapatkan hasil 98% lebih tinggi dibandingkan dengan penelitian oleh Putri C, et al., (2024) dengan judul Pengembangan *E-LKPD* Interaktif Berbantuan *Wizer.me* Pada Materi Negeraku Indonesia peserta didik kelas IV SDN Ciriung 01 Kabupaten Bogor. Jenis penelitian yang sama digunakan adalah Research and Development dengan model penelitian yaitu ADDIE

(*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

Memiliki penilaian oleh validator ahli materi mendapatkan persentase 85% dengan kriteria sangat layak. Dalam penelitian ini Untuk

nilai rata-rata N-Gain hasil belajar mendapatkan 0,7 dengan kriteria tinggi. Perbedaan ini menunjukkan adanya peningkatan tingkat kelayakan *E-LKPD*.

LKPD pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Hasil tersebut menunjukkan bahwa *E-LKPD* interaktif berbantuan *Wizer.me* sangat layak untuk dikembangkan serta efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Proses pengembangan produk sudah dilakukan peneliti dengan sebaik mungkin. Seluruh tahapan model ADDIE pun sudah diterapkan. Namun penelitian ini belum sepenuhnya sempurna, masih muncul beberapa kekurangan yang dialami peneliti, seperti yang disampaikan Gusti, (2023) terutama dari aplikasi *Wizer.me* sendiri salah satunya perlunya koneksi internet yang stabil dan cepat, karena kelas IV berada di atas, sehingga sulit tersambung dengan wifi yang ada di sekolah.

Dibalik kekurangan yang terjadi pada saat penelitian, adanya temuan yang sama halnya seperti pendapat Kumalasari, et al., (2021) menyatakan bahwa terdapat kelebihan salah satunya penggunaan *Wizer.me* dirancang dengan menarik, tema yang disesuaikan oleh *Wizer.me* sangat sesuai dengan karakteristik usia peserta didik sekolah dasar, *Wizer.me* mampu memuat gambar, audio, dan video yang dapat mendukung kegiatan belajar peserta didik. Tak hanya itu, *wizer.me* ini juga dapat memudahkan guru dalam proses pembuatan evaluasi dan penilaian secara otomatis sehingga waktu yang digunakan lebih efisien Sobri et al., (2023).

Berdasarkan hasil penelitian relevan yang serupa dengan penelitian Fatmawati, (2024) ini merupakan *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan gabungan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE *analyze* (menganalisis), *design* (desain), *develop* (mengembangkan), *implement* (melaksanakan), dan *evaluate* (evaluasi). yang dilakukan di SD Negeri 34/1 Teratai. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil akhir validasi materi memperoleh skor penilaian 4,9 dengan kategori sangat valid. Hasil validasi oleh ahli bahasa dengan skor 4,8 dengan kategori sangat valid. Hasil validasi media memperoleh skor penilaian 4,7 dengan kategori sangat valid. Dan yang terakhir dengan nilai kepraktisan hasil angket respon pendidik 4,4 dan peserta didik 4,56 dengan kategori sangat praktis.

Pada penelitian yang saya lakukan sejalan dengan penelitian Fatmawati, (2024) terdapat penemuan yang berbeda yaitu menggunakan gabungan pendekatan kualitatif dan kuantitatif dengan mata pelajaran yang berbeda, saat proses pembelajaran berlangsung semua peserta didik membawa handphone karena pengerjaan *E-LKPD* dikerjakan secara individu. adapun kesamaan yaitu menggunakan model pengembangan ADDIE dan menunjukan bahwa mendapatkan hasil akhir yang praktis/ efektif sehingga adanya saran lanjutan dalam pengembangan *E-LKPD* ini.

Dapat disimpulkan hasil temuan dari penelitian dan pembahasan diatas bahwa, *E-LKPD* yang dikembangkan dengan

berbantuan *Wizer.me* pada materi keunikan kebiasaan masyarakat di sekitarku di kelas IV SDN Sukatani dapat dilihat pada penelitian ini diperkuat dari hasil observasi langsung di kelas, bahwa peserta didik lebih antusias setelah dikenalkan dengan *E-LKPD* berbantuan *Wizer.me*, peserta didik lebih memahami terhadap materi yang disampaikan. Selain itu, guru juga mengungkapkan bahwa penggunaan aplikasi ini sangat memudahkan proses pembelajaran di kelas, peserta didik menjadi lebih aktif dalam pengerjaan *E-LKPD*, dan peserta didik lebih tahu mendalam tentang teknologi. Setelah menggunakan *Wizer.me*, guru juga sangat antusias untuk bertanya lebih mengenai *Wizer.me*, dan sangat tertarik untuk menggunakan *Wizer.me* pada mata pelajaran lain, peneliti telah mendapatkan respon dari peserta didik dan guru dengan sangat baik. Oleh karena itu, penggunaan *E-LKPD* berbantuan *Wizer.me* telah memenuhi kriteria dan sangat layak dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN PENGGUNAANNYA

A. Kesimpulan

Berdasarkan proses penelitian yang telah dilaksanakan mengenai pengembangan E-LKPD berbantuan *Wizer.me* pada materi keunikan kebiasaan masyarakat di sekitarku, dapat disimpulkan bahwa:

1. Proses pengembangan E-LKPD berbantuan *Wizer.me* ini menggunakan model ADDIE yaitu (*Analysis, Design, development, Implementation, and Evaluation*)
 - a. Tahap pertama yaitu analisis kebutuhan. peneliti melakukan observasi dan wawancara kepada guru kelas IV mengenai proses pembelajaran, kemudian didapatkan bahwa penggunaan LKPD masih berbentuk cetak dan masih bersumber pada buku tematik/bacaan siswa, dan belum menggunakan E-LKPD berbantuan *Wizer.me*.
 - b. Tahap kedua yaitu desain/perancangan. Peneliti membuat E-LKPD berbantuan *Wizer.me* pada materi keunikan kebiasaan masyarakat di sekitarku.
 - c. Tahap ketiga yaitu pengembangan. Mengembangkan produk yang sudah dibuat, lalu di validasi oleh para ahli yang terdiri

dari validator ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi untuk diberi masukan dan saran mengenai produk E-LKPD. Hal ini

118

bertujuan untuk mengetahui kekurangan dari produk yang telah dibuat dan melakukan perbaikan untuk mendapat hasil yang lebih baik dan dapat digunakan di sekolah.

- d. Tahap keempat yaitu implementasi. setelah produk divalidasi, peneliti melakukan uji coba instrumen berupa soal pilihan ganda berjumlah 40 butir kepada kelas atas yaitu kelas V, setelah di soal di uji cobakan, peneliti menghitung hasil soal yang valid untuk di uji cobakan di kelas penelitian beserta uji coba produk kepada 35 peserta didik kelas IV untuk mengetahui respon peserta didik setelah menggunakan E-LKPD berbantuan *Wizer.me*.
 - e. Tahap terakhir evaluasi. Peneliti menghitung rata-rata hasil respon peserta didik, hasil respon guru, dan hasil perolehan nilai N-Gain. Pada tahap ini juga dilakukan *pre-test* dan *post test* untuk mengetahui keefektifan E-LKPD yang dikembangkan sudah sesuai atau belum dengan tujuan penelitian yang dilakukan.
2. Kelayakan produk e-LKPD berbantuan *Wizer.me* dapat dibuktikan dari hasil validasi ahli dan respon peserta didik. Hasil validasi dari ahli bahasa yang memperoleh persentase 100%, ahli media yang memperoleh persentase 96%, ahli bahasa yang memperoleh

persentase 98% , ahli materi 1 yang memperoleh 93%, dan ahli materi 2 yang memperoleh 96% dengan kriteria sangat layak yang menunjukkan kelayakan produk. Berdasarkan hasil tersebut dapat dikatakan bahwa pengembangan E-LKPD berbantuan *Wizer.me* sangat layak untuk diimplementasikan kepada peserta didik. Serta berdasarkan hasil respon 35 peserta didik dari uji coba berada pada kriteria sangat baik dengan hasil persentase rata-rata penilaian sebesar 92%. Secara keseluruhan produk *E-LKPD* berbantuan *Wizer.me* sangat untuk digunakan.

3. Keefektifan produk *E-LKPD* berbantuan *Wizer.me* dibuktikan dengan hasil nilai N-Gain yang telah diuji coba peserta didik kelas IV berjumlah 35 orang. Adapun nilai rata-rata *pre-test* peserta didik sebesar 56,34 dan nilai rata-rata *post-test* sebesar 86,57, sehingga didapatkan rata-rata nilai N-Gain peserta didik sebesar 0.70 yang termasuk ke dalam kategori tinggi. Maka, dapat dinyatakan bahwa *E-LKPD* berbantuan *Wizer.me* pada materi keunikan kebiasaan masyarakat di sekitarku sudah efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran, karena dilihat ada peningkatan dalam hasil belajar peserta didik.

B. Saran Penggunaannya

Penggunaan *E-LKPD* pada materi keunikan kebiasaan masyarakat di sekitarku dengan bantuan aplikasi *Wizer.me* bisa menjadi alternatif guru dalam melakukan pembelajaran serta sebagai sumber referensi untuk memperluas wawasan siswa.

1. Bagi peserta didik, penggunaan selanjutnya memanfaatkan E-LKPD berbantuan *Wizer.me* secara teratur, ketahui lebih mendalam terkait fitur-fitur yang ada di *Wizer.me*, pastikan peserta didik memiliki koneksi internet yang stabil, agar memudahkan dalam pengerjaan, gunakan *Wizer.me* sebagai alternatif belajar selain pembelajaran di sekolah.
2. Bagi guru, supaya lebih optimal memanfaatkan teknologi selain memiliki ide-ide kreatif, guru juga harus melakukan inovasi baru dari ide-ide tersebut, maka diperlukan cara yang tepat untuk merancang perangkat pembelajaran yang lebih interaktif, seperti penggunaan model dan metode pembelajaran, penyampaian materi pembelajaran yang berbasis teknologi supaya dapat menarik perhatian peserta didik selama pembelajaran.
3. Bagi sekolah, perlu diadakan workshop dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif untuk mengoptimalkan dan mengembangkan berbagai macam perangkat pembelajaran digital supaya tidak menggunakan media cetak saja, karena fasilitas memadai seperti laptop, proyektor, speaker dan wifi sudah tersedia mendukung belajar peserta didik.
4. Bagi peneliti, yang berkeinginan untuk mengembangkan produk E-LKPD berbantuan *Wizer.me* yang sama diharapkan Eksplorasi

dan cari tahu lebih mendalam fitur-fitur yang tersedia dalam *Wizer.me*, dan manfaatkan secara maksimal dalam mengembangkan E-LKPD, hal ini agar pembelajaran lebih menyeluruh dan optimal dengan desain multimedia yang lebih baik..

DAFTAR PUSTAKA

- Apriliyani, S. W., & Mulyatna, F. (2021). Flipbook *E-LKPD* dengan Pendekatan Etnomatematika pada Materi Teorema Pythagoras. *Seminar Nasional Sains*, 2(1), 491–500.
- Alimul, Aziz. (2021). *Menyusun Instrumen Penelitian & Uji Validitas Reliabilitas*. Surabaya: Health Book Publishing
- Annisa'zein, F., & Musyarofah, M. (2024). Pengembangan Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-Lkpd) Interaktif Menggunakan Wizer. *Me Pada Pembelajaran Ips. Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 5(1), 57- 68.
- Amalia, D., Zaini, M., & Halang, B. (2022). Kualitas LKPD Elektronik pada Konsep Plantae Berbasis Keterampilan Berpikir Kritis Jenjang SMA. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Biologi*, 3 (1), 12-20.
- Ardiansyah, R. (2022). Pengembangan LKPD Elektronik (*E-LKPD*) Interaktif Keterampilan Berpikir Kreatif (Creative Thinking) pada Konsep Perubahan Lingkungan. *JPBI (Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia)*, 9(2), 179–197.
- Agustini, D., Lian, B., & Sari, A. P. (2020). School'S Strategy for Teacher'S Professionalism Through Digital Literacy in the Industrial Revolution 4.0. *International Journal of Educational Review*, 2(2), 160–173.
- Andarini, L. F. (2023). *Pengaruh Penerapan Problem Based Learning disertai LKPD WIZER. ME pada Materi Fluida Statis terhadap Hasil Belajar dan Respon Siswa SMA Kelas XI*. 5–8.
- Aini, K., & Armanda, F. (2020). Konstruksi Lingkungan Belajar dan Keterampilan Berpikir Kritis Mahasiswa pada Matakuliah Biologi Hewan. *Jurnal Program Studi Pendidikan Biologi (Agustus)*, 10(2), 10–15.
- Apriliani dan Sari. (2024). Model Pembelajaran Islamic Living Values An Educational Program (I-Lvep) Berbasis Stem. Jakarta : KENCANA
- Asri, T. F. (2023). Pengembangan E-Lkpd Menggunakan Live Worksheet Berbasis Poe (Predict, Observe, and Explain) Pada Materi Statistika (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau).

- Arikunto, S. 2015. Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan edisi 2. Jakarta: Bumi Aksara.
- Azizah, Z. N. & Budijastuti, W. 2022. Pengembangan Instrumen Penilaian Untuk Mengukur Keterampilan Literasi Sains pada Submateri Sistem Peredaran Darah Manusia. *Jurnal BioEdu*. Vol. 11(1): 89-97.
- Azhar, N., & Adri, M. (2008). Uji Validitas dan Reliabilitas Paket Multimedia Interaktif. 1–15.
- Azahra, N. I., Sundari, F. S., & Mirawati, M. (2024). Pengembangan *E-LKPD* Menggunakan Aplikasi Wizer.Me Pada Mata Pelajaran Ips Materi Norma Dan Adat Istiadat Daerahku. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(2), 1658-1667.
- Basrina, Y., Afryansih, N., & Febriani, T. (2023). Pengembangan Aplikasi Evaluasi Pembelajaran *Wizer.me* pada Mata Pelajaran IPS di MTs Darussalam Aryojeding. *JPIG (Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Geografi)*, 8(1), 31–38.
- Dewi, N. A., Purnamasari, R., & Karmila, N. (2023). Pengembangan E-Lkpd Berbasis Webiste Wizer. Me Materi Sifat-Sifat Bangun Ruang. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 2562-2575.
- Ekaputra, dkk. (2022) PROSIDING SEMINAR NASIONAL SANATA DHARMA BERBAGI “pengembangan, penerapan dan pendidikan ‘sains dan teknologi’ pasca pandemi”. Yogyakarta: Sanata Dharma University Press.
- Febrina, D. S., & Qomariyah, N. (2024). Validitas E-Lkpd Berbasis Guided Inquiry Pada Materi Sistem Ekskresi Untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Sma. *Bioedu*, 13(2), 481–489.
- Firtsanianta, H., & Khofifah, I. (2022). Efektivitas *E-LKPD* Berbantuan Liveworksheets Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Conference of Elementary Studies*, 140–147.
- Fatmawati, F., Chan, F., & Hidayat, A. F. (2024). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Menggunakan Wizer. Me pada Mata Pelajaran IPAS Sistem Organ Tubuh Manusia Kelas V Sekolah Dasar. *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(7), 6886-6892.
- Febrianti, A. (2024). *Pengembangan E-LKPD Menggunakan Aplikasi Wizer.Me pada materi kondisi perekonomian di daerahku*. Skripsi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pakuan, Bogor.

Gusti, P. A. N., & Sodik, S. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Flipped Classroom Bermedia Wizer. Me Pada Materi Drama Untuk Peserta Didik Kelas Viii. *Bapala*, 10(3).

Hikmah, N., Anjaswuri, F., Seful Zen, D., Destiana, D., Wijaya, A., Gani, R. A., Deas Maharani, N., & 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.

Hamidah, I., & Sadikin, H. (2024). Pelatihan Pembuatan Media LKS Interaktif Berbantuan Aplikasi *Wizer.me* Untuk Guru-Guru SMP di Pondok Pesantren Modern Al-Muqoddas. *ABJIS: Al-Bahjah Journal of Islamic Community Service*, 1(1), 22–31.

Habie, I. A., Panai, A. H., & Marshanawiah, A. (2024). *Meningkatkan Hasil Belajar Menggunakan Media Berbasis Wizer . me Pada Materi Luas Persegi dan Luas Persegi Panjang pada Siswa Sekolah Dasar*. 7(2), 913–925.

Herlina, P., Hamdu, G., & Nugraha, A. (2023). Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (*E-LKPD*) Interaktif Berbasis Education for Sustainable Development (ESD) Di SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 504-513.

Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38.

Hadi, K., Dazrullisa, Manurung, B., & Hasruddin. 2019. Tingkat Kesukaran Soal Tes Berfikir Tingkat Tinggi Berbasis Kearifan Lokal pada Materi Keanekaragaman Hayati di SMA. *Bio-Lestura*. Vol. 6 (2): 99-108

Indraswati, D., Sobri, M., Fauzi, A., Wira, L., Amrullah, Z., & Nikmah, A. (2023). Keefektifan Pelatihan Pembuatan Worksheet Interaktif dengan Wizer.Me untuk Mengoptimalkan Pembelajaran di SDN 26 Mataram. 05(04), 14615– 14624.

Jesicha, R. D. (2024). Penerapan Metode Akrostik Berbantuan Media Wizer. Me Dalam Kemampuan Menulis Puisi Berorientasi Pada Pemahaman Makna Puisi Siswa Kelas X Smk Pasundan 3 Bandung (*Doctoral dissertation, FKIP UNPAS*).

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 (IJERE)*, 10(3), 1028.

- Kumalasari, O. D., & Julianto. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Ilmu Pengetahuan Alam berbantu Website Wizer.me Materi Energi Alternatif Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(7).
- Lani, M., Fuadiah, N. F., & Lubis, P. H. . (2024). Pengembangan E-LKPD Berbasis Mind Mapping Pada Materi Siklus Hidup Hewan Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Holistika*, 7(2), 162.
- Muhammad Sobri, Dyah Indraswati, Aisa Nikmah Rahmatih, Asri Fauzi, dan Lalu Wira Zain Amrullah, "Pelatihan Pembuatan Worksheet Interaktif dengan Wizer.me untuk Mengoptimalkan Pembelajaran di SD Negeri 26 Mataram," *Jurnal Warta Desa (JWD)* 4, no. 2 (13 Oktober 2022): 122,
- Meilina Aisyah, I., Studi Pendidikan Matematika, P., & Pedagogi dan Psikologi, F. (2024). Pengembangan Platform Pembelajaran Wizer.me untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Materi Bangun Ruang Tabung. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8, 8–2.
- Masitoh, L. & Aedi, W. 2020. Pengemabangan Insrumen Asesmen Higher Order Thinking Skills (HOTS) Matematika di SMP. *Jurnal Cendikia*. Vol. 4(2): 886-897.
- Meidita, Anisah, Candra. Dan. Susilowibowo, Joni. (2021). Pengembangan Bahan Ajar E-Book Berbasis Flipbook sebagai Pendukung Pembelajaran Administrasi Pajak dengan Kompetensi Dasar PPh Pasal 21. Universitas Negeri Surabaya : Jurnal Ilmu Pendidikan. 2(5). 2222.
- Nufus, Virda Fithrotun, and Norida Canda Sakti. 2021. "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik Berbasis Flipbook Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI." *Jurnal PTK dan Pendidikan* 7(1): 30.
- Noviani, R. T., Susilawati, S., & Labudasari, E. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantu Media Wizer. Me untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA. *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah*, 3(5), 3655-3662.
- Niam, A. F., Putri, L. I., & Rinjani, E. D. (2022). Inovasi Pengembangan Flipbook E-Lkpd Berpendekatan Etnomatematika Materi Bangun Datar Pada Kelas Iv Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Pendidikan*, 20.
- Nirwana, N. I., & Andriani, A. (2024). Pengembangan E-LKPD Interaktif Berbantuan Liveworksheets untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 4(3), 1210-1225.
- Oktaviani, F., Mulyawati, Y., & Susanto, L. H. (2023). Pengembangan ELKPD Interaktif Berbasis Wizer. Me pada Tema 9 Subtema 1 Pembelajaran 3. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 637648.

- Oktaviani, F. (2023). Pengembangan E-LKPD Interaktif Berbasis Wizer Me pada Tema 9 Subtema 1. Skripsi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pakuan, Bogor.
- Putri, R. C., Sukmanasa, E., & Muhajang, T. (2024). Pengembangan ELKPD Interaktif Berbantuan Wizer. Me Pada Materi Negaraku Indonesia. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 300-312.
- Pamungkas, N. E., & Fitriyani, F. (2023). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Berbasis Higher Order Thinking Skill (HOTS) Materi Magnet. *Pedagogia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Indonesia*, 5(1), 91–102.
- Rahayuningsih, S., & Amalia, S. R. (2023). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Berbasis Etnomatematika Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter Peserta Didik Kelas X. *Dialektika P. Matematika*, 10(1), 5–24.
- 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.
- Syaidah, N. A. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Siswa Elektronik Pada Tema 6 Subtema 4 Kelas 3 Di Mi Pembangunan Lamongan (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS ISLAM LAMONGAN).
- Susiyanto, Deris. (2021). Merancang Lembar Kerja Siswa Interaktif Menggunakan Wizer.me. Malang: Ahlimedia Press.
- Syafitri, R. A., & Tressyalina. (2020). The Importance of the Student Worksheets of Electronic (E-LKPD) Contextual Teaching and Learning (CTL) in Learning to Write Description Text during Pandemic COVID19. *Proceedings of the 3rd International Conference on Language, Literature, and Education (ICLLE 2020)*.
- Suryandari, Y., Hendrayan, A., & Hariyadi, R. (2023). Pengembangan Media E-LKPD Berbasis Liveworksheet Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 700- 707.
- Studi, P., Kimia, P., Sains, F., Teknologi, D. A. N., Islam, U., & Walisongo, N. (2023). Liveworksheets Untuk Menunjang Pembelajaran Blended Learning.
- Sobri, M., Indraswati, D., Rahmatih, A. N., Fauzi, A., & Amrullah, L. W. Z. (2022). Pelatihan Pembuatan Worksheet Interaktif Dengan Wizer.me Untuk Mengoptimalkan Pembelajaran Di Sd Negeri 26 Mataram. *Jurnal Warta Desa (JWD)*, 4(2), 118–124.

- Safitri. (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. *Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 22–29.
- Susianto, D (2021). Merancang Lembar Kerja Siswa Interaktif Menggunakan Wizer.me. Malang: Ahlimedia press.
- Sulastri, I., Mahardika, N., Sugiarti, P., & Sudrajat, Y. (2023). Analisis hasil belajar dalam penggunaan lembar kerja peserta didik (LKPD) Interaktif dengan Aplikasi Wizer.Me Materi Interaksi Sosial. 2(2), 57–62.
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D). Bandung: CV Alfabeta.
- Sopiana, E., & Sopiana, E. P. A. (2023). Pengembangan E-LKPD Interaktif Berbasis Liveworksheet pada Materi Bangun Datar Kelas IV SD (Doctoral dissertation, Universitas Hamzanwadi).
- Ulfa, M., & Kuswati, N. 2021. Development Assessment Instrument Based on Higher Order Thinking Skills of Respiratory System of Grade XI of Senior High School. *Jurnal BioEdu*. Vol. 10(1): 1-11.
- Wimudi, M., Zulyusri, Z., Rahmatika, H., & Azwir, A. (2022). Pengembangan E- LKPD Bernuansa ESQ (Emotional Spiritual Quotient) Pada Materi Protista Kelas X Sma. *Bioilmi: Jurnal Pendidikan*, 8(2), 78-90.
- Wiguna, S. (2021). Aplikasi Anates Dalam Evaluasi Pembelajaran. Pena Persada.
- Wardani, A. N. & Ibrahim , M. 2020. Karakteristik Higher Order Thinking Skills (HOTS) Materi Dampak Penyalahgunaan Psikotropika UntukSMA. *Jurnal BioEdu*. Vol. 9(1): 60-67.
- Yuly Suryandari, dkk (2023). Pengembangan Media E-LKPD Berbasis Live Worksheet Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(Desember), 700–707.
- Zein, F. A., & Musyarofah, M. (2024). Pengembangan Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) Interaktif Menggunakan Wizer.me Pada Pembelajaran IPS. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 5(1), 57–68.

Lampiran .

LAMPIRAN

Lampiran .

1 Surat Keputusan (SK)

Lampiran



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

SURAT KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PAKUAN
NOMOR: 88/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.
Menetapkan Pertama	MEMUTUSKAN Mengangkat Saudara: Dr. Ely Sukmanasa, M.Pd. : Pembimbing Utama Yuli Mulyawati, M.Pd. : Pembimbing Pendamping sebagai pembimbing dari: Nama : Nida Nur Adilah NPM : 037121107 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar Judul Skripsi : PENGEMBANGAN E-LKPD BERBANTUAN WIZER-ME PADA MATERI KEUNIKAN KEBIASAAN MASYARAKAT DI SEKITARKU
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,



Dr. Rizki Sunardi, 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

Lampiran

2 Surat Izin Pra Penelitian



YAYASAN PAKUAN SILIWANGI
UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Bermutu, Mandiri dan Berkeadilan
Jalan Pakuan Ketuk Pes 452, E-mail: kip@unpak.ac.id, Telepon: (0251) 8375638 Bogor

Nomor : 9118/WADEK /FKIP/X/2024

24 Oktober 2024

Perihal : Prapenelitian

Yth. Kepala SDN Sukatani
di
Tempat

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

Nama : Nida Nur Adillah
NPM : 037121107
Program Studi : PENDIDIKAN GURU
SEKOLAH DASAR

mengadakan prapenelitian di lingkungan instansi yang Bapak/Ibu pimpin.

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

a.n Dekan
Wakil Dekan
Bidang Akademik dan kemahasiswaan

Dr. Sandi Budiana, M.Pd.
NIK: 11006025469

Lampiran .

3 Surat Balasan Pra Penelitian

	PEMERINTAH KABUPATEN BOGOR DINAS PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR NEGERI SUKATANI KECAMATAN SUKARAJA
	Alamat: Kp. Cibedug Girang RT 01 RW 03 Desa Sukatani Kec. Sukaraja Kab. Bogor Kode Pos 16710
NSG : 101020204046	NIPSN : 20200758

SURAT KETERANGAN
 Nomor : 400.3.5/027-SDN.Sukatani

Yang bertanda tangan dibawah ini, Kepala SD N Sukatani Kabupaten Bogor :

Nama	: Tin Sutinah M, M. Pd
NIP	: 197102131993072001
Pangkat/Golongan	: IV, B
Jabatan	: Kepala Sekolah

MENERANGKAN

Nama	: NIDA NUR ADILLAH
NPM	: 03712117

Dengan sebenarnya bahwa nama tersebut telah melakukan kegiatan observasi untuk memenuhi
 Pra Penelitian Skripsi pada Kamis, 25 Oktober 2024

Demikian Surat

Ditetapkan di : Sukaraja
 Pada Tanggal : 25 Oktober 2024
 Kepala Sekolah


Tin Sutinah M, M. Pd
 NIP. 197102131993072001

Lampiran .
4 Surat Izin Penelitian



YAYASAN PAKUAN SILIWANGI
UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian
Jalan Pakuan Kota Pos 412, E-mail: kip@unpak.ac.id, Telepon: (0251) 8375608 Bogor

Nomor : 10001/WADEK/IFKIPV/2025 23 Mei 2025
Perihal : Izin Penelitian

Yth. Kepala SDN Sukatani
di
Tempat

Dalam rangka penyusunan skripsi, bersama ini kami hadapkan mahasiswa :

Nama : Nida Nur Adilah
NPM : 037121107
Program Studi : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Semester : Delapan

Untuk mengadakan penelitian di instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun kegiatan penelitian yang akan dilakukan pada tanggal 26 Mei s.d 27 Mei 2025 mengenai:
PENGEMBANGAN E-LKPD BERBANTUAN WIZER.ME PADA MATERI KEUNIKAN KEBIASAAN MASYARAKAT DI SEKITARKU

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

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

Dekan
Wakil Dekan
Bidang Akademik dan kemahasiswaan



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

Lampiran

5 Surat Balasan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN BOGOR
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI SUKATANI
KECAMATAN SUKARAJA

Alamat: Kp. Cibedug Grang RT 01 RW 03 Desa Sukatani Kec. Sukaraja Kab. Bogor Kode Pos 16710

NSS : 101020204046

NPSN : 20200758

Nomor: 4003.5/054-SDN.Sukatani
Lampiran: -
Perihal: Balasan Izin Instrumen Penelitian

Yth. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Pakuan

di Bogor

Dengan hormat,

Menindaklanjuti surat permohonan izin penelitian dengan nomer surat 10001/WADEK I/FKIP/V/2025 mengenai PENGEMBANGAN E-LKPD BERBANTUAN WIZER.ME PADA MATERI KEUNIKAN KEBIASAAN MASYARAKAT DI SEKITARKU dari Saudara/i Nida Nur Adilah, NPM 037121107, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Pakuan Bogor, perihal pelaksanaan penelitian di SD Negeri Sukatani, kami sampaikan hal-hal sebagai berikut:

1. Kami telah menerima dan memahami maksud serta tujuan dari pelaksanaan instrumen penelitian yang akan dilakukan oleh mahasiswa/i tersebut.
2. Pada prinsipnya, kami **mengizinkan** Saudara/i Nida Nur Adilah untuk melaksanakan instrumen penelitian di SD Negeri Sukatani sesuai dengan jadwal dan rencana yang telah diajukan, yaitu pada tanggal 26 Mei 2025 sampai dengan 27 Mei 2025
3. Kami berharap selama pelaksanaan instrumen penelitian, Saudara/i Nida Nur Adilah dapat senantiasa berkoordinasi dengan pihak sekolah dan mematuhi tata tertib yang berlaku di SD Negeri Sukatani.
4. Data yang diperoleh dari instrumen penelitian ini diharapkan dapat digunakan sesuai dengan tujuan akademik dan menjaga kerahasiaan data pribadi siswa dan guru.

Demikian surat balasan ini kami sampaikan. Atas perhatian dan kerja samanya, kami ucapkan terima kasih.

Sukaraja, 28 Mei 2025
Kepala Sekolah


Tin-Sutinah M, M.Pd
NIP. 197102131993072001

Lampiran .

Daftar Riwayat Hidup



Nida Nur Adiilah, Lahir di Bogor pada tanggal 22 September 2003. Lahir dari keluarga beragama islam. Anak ke-1 dari 2 bersaudara dari pasangan Bapak Teguh Hendri dan Ibu Nani Sumarni.

Bertempat tinggal di Kampung Babakan Jati Jalan Mangku II Rt 001 Rw 002, Kecamatan Jonggol, Kabupaten Bogor.

Pendidikan formal yang ditempuh di SDN Sukasirna 02 tahun ajaran 2009/2015, MTS *Islamic Girls Boarding School* tahun ajaran 2015-2018, MA *Islamic Girls Boarding School* tahun ajaran 2018-2021. Kemudian pada tahun 2021 melanjutkan studi pendidikan S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Pakuan Bogor.