

**PENGEMBANGAN *E-LKPD* MENGGUNAKAN APLIKASI
WIZER.ME PADA MATERI INDONESIA KAYA ALAMNYA**

Pendekatan Research And Development
Pada Peserta Didik Kelas V SDN Bojong Nangka 04
Kabupaten Bogor Semester Genap
Tahun Pelajaran 2024/2025

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Mengikuti Ujian Sarjana Pendidikan



Oleh :

Alma Sekar Latifah

037121067

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS PAKUAN

2025

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

**PENGEMBANGAN E-LKPD MENGGUNAKAN APLIKASI WIZER.ME
PADA MATERI INDONESIA KAYA ALMNYA**

Pendekatan *Research and Development* (R&D)
Pada Peserta Didik Kelas V SDN Bojong Nangka 04
Tahun Pelajaran 2024/2025

Alma Sekar Latifah (037121067)

Menyetujui:

Pembimbing Utama,



Dr. Surti Kurniasih, M.Si
NIP. 196208311986012001

Pembimbing Pendamping,



Drs. Wawan Syahiril, M.Pd.
NIP. 196409221991031003

Mengetahui:

Dekan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Pakuan



Alma Sekar Latifah, M.Si
NIK. 1.0694021205

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

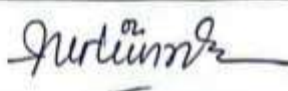


Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd
NIK. 1.0410012510

BUKTI PENGESAHAN

TELAH DISIDANGKAN DAN DINYATAKAN LULUS

Nama : Alma Sekar Latifah
NPM : 037121067
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

No	Nama Penguji	Tanda Tangan
1	Dr. Sandi Budiana, M.Pd.	
2	Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd	
3	Dr. Surti Kurniasih, M.Si	

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



Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd
NIK. 1.0410012510

LEMBAR PERNYATAAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan Judul "Pengembangan *E-LKPD* menggunakan aplikasi *Wizer.me* pada materi indonesiaku kaya alamnya" yang saya susun sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana dari Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan di Bogor adalah merupakan hasil karya ilmiah saya sendiri. Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi yang saya kutip dari karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah. Apabila kemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian skripsi ini bukan hasil kerja saya sendiri atau plagiat dalam bagian-bagian tertentu saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya sandang dan sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Bogor, 16 Juni 2025



Alma Sekar Latifah

HAK PELIMPAHAN KEKAYAAN INTELEKTUAL

Kami yang bertandatangan di bawah ini adalah para penyusun dan penanggungjawab Skripsi yang berjudul 'PENGEMBANGAN E-LKPD MENGGUNAKAN APLIKASI WIZER.ME PADA MATERI INDONESIA KAYA ALAMNYA', yaitu:

1. Alma Sekar Latifah (037121067) Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Pakuan, selaku penulis Skripsi dengan judul tersebut di atas.
2. Dr. Surti Kurniasih, M.Si Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Pakuan, selaku Pembimbing Utama Skripsi dengan judul tersebut di atas.
3. Drs. Wawan Syahiril, M.Pd Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Pakuan, selaku Pembimbing Pendamping Skripsi dengan judul tersebut di atas.

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

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

Bogor, 16 Juni 2025

Alma Sekar Latifah	
Dr. Surti Kurniasih, M.Si	
Drs. Wawan Syahiril, M.Pd	

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

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

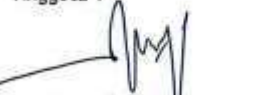
N a m a : Alma Sekar Latifah
N P M : 037121067
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN E-LKPD MENGGUNAKAN APLIKASI WIZER.ME
PADA MATERI INDONESIA KAYA ALAMNYA

TIM PENGUJI SKRIPSI

Ketua,


Dr. Sandi Bydiana, M.Pd
NIK./NIP.

Anggota 1


Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd
NIK./NIP.

Anggota 2


Dr. Surti Kurniasih, M.Si
NIK./NIP.

Mengetahui
Ka. Prodi,


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

ABSTRAK

Alma Sekar Latifah, 037121067. Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development*. Model pengembangan *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *E-LKPD* dengan menggunakan sebuah aplikasi Wizer.me tentang Indonesiaku Kaya Alamnya. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Bojong Nangka 04, pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Dalam penelitian ini uji validasi dilakukan terhadap produk *E-LKPD* oleh ahli media, bahasa, dan materi. Hasil validasi oleh ahli media memperoleh 100% dengan kriteria sangat layak, ahli bahasa memperoleh 98% dengan kriteria sangat layak, dan oleh ahli materi 92% dengan kriteria sangat layak. Hasil angket respon peserta didik sebesar 91% dengan kriteria sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa *E-LKPD* menggunakan aplikasi Wizer.me sangat cocok digunakan dalam proses pembelajaran dan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci: E-LKPD, Wizer.me, Research and Development, ADDIE

ABSTRACT

Alma Sekar Latifah, 037121067. *This research is a Research and Development research. ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) development model. This research aims to develop E-LKPD using a Wizer.me application about Indonesiaku Kaya Alamnya. This research was carried out at SDN Bojong Nangka 04, in the even semester of the 2024/2025 school year. In this study, a validation test was carried out on E-LKPD products by media, language, and material experts. The results of validation by media experts obtained 100% with very feasible criteria, linguists obtained 98% with very feasible criteria, and by material experts 92% with very feasible criteria. The results of the student response questionnaire were 91% with very good criteria. These results show that E-LKPD uses an application Wizer.me is very suitable for use in the learning process and is able to improve student learning outcomes.*

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

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur penulis panjatkan kehadiran Allah Subhanahu Wata'ala atas limpahan Rahmat dan taufik hidayah-Nya sehingga pada kesempatan ini penulis dapat Menyusun skripsi penelitian yang berjudul: "Pengembangan *E-LKPD* Menggunakan Aplikasi *Wizer.me* Pada Materi Indonesiaku Kaya Alamnya".

Skripsi penelitian ini menggunakan metode *Research And Development* di SDN Bojong Nangka 04 Kabupaten Bogor. Adapun tujuan dari penulis skripsi penelitian ini yaitu sebagai salah satu syarat mengikuti seminar skripsi pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pakuan Bogor. Dengan penuh hormat dan terima kasih yang sebesar-besanya, penulis ucapkan kepada:

1. Prof. Dr. Rer. Pol. Ir. H. Didik Notosudjono, M.Sc. Selaku Rektor Universitas Pakuan Bogor yang telah memberikan penulis kesempatan untuk menyelesaikan Pendidikan di Universitas Pakuan.
2. Dr. Eka Suhardi, M.Si. Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan izin penelitian.
3. Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd. Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan dukungan dan membantu kelancaran dalam proses penyusunan skripsi penelitian ini.
4. Dr. Surti Kurniasih, M.Si. selaku Dosen Pembimbing utama yang dengan sabar dan ikhlas dalam memberikan bimbingan, motivasi serta

masukannya sehingga skripsi penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik.

5. Drs. Wawan Syahiril Anwar, M.pd selaku Dosen Pembimbing Pendamping yang sabar membimbing juga mengorbankan waktu serta pikirannya dalam penulisan skripsi ini.
6. Rini Sri Indriani, M.Pd selaku dosen wali PGSD kelas C yang selalu memberikan dukungan dalam menyelesaikan skripsi penelitian ini.
7. Seluruh Dosen Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar serta Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat untuk masa depan.
8. Bapak dan Ibu seluruh staff Tata Usaha Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan yang telah bekerja sama dengan pelayanannya sehingga penelitian ini terselesaikan.
9. Kepala sekolah dan guru-guru serta peserta didik kelas V-B SDN Bojong Nangka 04 yang telah memberikan izin dan membantu penelitian di lapangan.
10. Teristimewa kepada kedua orang tua tercinta bapak Daryono dan Ibu Darmani serta adik-adik yang saya banggakan kepada Dani Fauzi, Andika Nur, dan Melisa Novita yang selalu memberikan dukungan, motivasi dan do'a di setiap langkah dan perjuangan penulis.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini banyak kekurangannya, oleh karena itu penulis mengharapkan saran serta kritik yang membangun dari pembaca demi kesempurnaan skripsi ini. Penulis

berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan para pembaca pada umumnya.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	Error! Bookmark not defined.
BUKTI PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PERNYATAAN.....	Error! Bookmark not defined.
HAK PELIMPAHAN KEKAYAAN INTELEKTUAL .	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI.....	Error! Bookmark not defined.
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK	vi
ABSTRACT.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian.....	6
E. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II KAJIAN TEORETIK.....	9
A. Deskripsi Teoretis	9
B. Penelitian Relevan	28
C. Kerangka Berpikir.....	30
D. Produk Yang Dihasilkan	32
BAB III METODE PENELITIAN.....	33
A. Metode dan Prosedur Penelitian	33
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	43
C. Teknik Pengumpulan Data	44
D. Instrumen Penelitian.....	45

E. Teknik Analisis Data	49
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN.....	53
A. Hasil Pengembangan	53
B. Pembahasan	73
BAB V KESIMPULAN, SARAN DAN REKOMENDASI	82
A. Kesimpulan	82
B. Saran.....	83
DAFTAR PUSTAKA	85

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir.....	31
Gambar 3. 1 Diagram Tahapan ADDIE	34
Gambar 4.1 Diagram Hasil Validasi	71

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Capain Belajar Fase C	28
Tabel 3.1 Storyboard E-LKPD Berbasis Website Wizer.me	37
Tabel 3. 2 Jadwal Kegiatan Penelitian	43
Tabel 3. 3 Lembar Observasi Analisis Kebutuhan.....	45
Tabel 3. 4 Lembar Wawancara Analisis Kebutuhan	46
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi.....	47
Tabel 3. 6 kisi-kisi instrumen validasi ahli media	47
Tabel 3. 7 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa.....	48
Tabel 3. 8 Angket Respon Peserta Didik.....	49
Tabel 3. 9 Skor Penilaian Validasi Ahli	50
Tabel 3. 10 Kriteria Validasi tingkat kelayakan <i>E-LKPD</i> menggunakan <i>Wizer.me</i>	51
Tabel 3. 11 Kriteria respon peserta didik terhadap pengembangan <i>E-LKPD</i> menggunakan <i>Wizer.me</i>	52
Tabel 4.1 Rancangan <i>E-LKPD</i>	55
Tabel 4.2 Revisi Produk dari Ahli Media.....	59
Tabel 4.3 Hasil Validasi Media Setelah di Revisi.....	60
Tabel 4.4 Revisi Produk Ahli Bahasa	63
Tabel 4.7 Hasil Validasi Dosen Materi Setelah di Revisi	67
Tabel 4.8 Revisi Produk Guru Ahli Materi.....	68
Tabel 4.9 Hasil Validasi Guru Materi Setelah di Revisi.....	70
Tabel 4.10 Penilaian Validator Mengenai Aspek Kelayakan Secara Keseluruhan	71

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keputusan	89
Lampiran 2 Surat Prapenelitian.....	90
Lampiran 3 Surat Balasan Pra-penelitian	91
Lampiran 4 Surat Penelitian.....	92
Lampiran 5 Surat Balasan Penelitian.....	93
Lampiran 6 Surat Permohonan Validator Media	94
Lampiran 7 Surat Permohonan Validator Bahasa	95
Lampiran 8 Surat Permohonan Validator Materi Dosen	96
Lampiran 9 Surat Permohonan Validator Materi Guru	97
Lampiran 10 Hasil Validasi Media Tahap 1	98
Lampiran 11 Hasil Validasi Media Tahap 2.....	100
Lampiran 12 Surat Keterangan Validitas Media	102
Lampiran 13 Surat Validasi Bahasa Tahap 1	105
Lampiran 14 Surat Validasi Bahasa Tahap 2	107
Lampiran 15 Surat Keterangan Validitas Bahasa.....	109
Lampiran 16 Hasil Validasi Materi Dosen Tahap 1	112
Lampiran 17 Hasil Validasi Materi Dosen Tahap 2	114
Lampiran 18 Surat Keterangan Validitas Materi Dosen	116
Lampiran 19 Hasil Validasi Materi Guru Tahap 1	119
Lampiran 20 Hasil Validasi Materi Guru Tahap 2	121
Lampiran 21 Surat Keterangan Validitas Materi Guru	123
Lampiran 22 Modul Ajar	126

Lampiran 23 Media Pembelajaran	129
Lampiran 24 Tampilan <i>E-LKPD</i> menggunakan Aplikasi <i>Wizer.me</i>	130
Lampiran 25 Analisis Kebutuhan (Lembar Observasi)	134
Lampiran 26 Wawancara Analisis Kebutuhan	135
Lampiran 27 Daftar Hadir Peserta Didik	136
Lampiran 28 Hasil Angket Respon Peserta Didik.....	137
Lampiran 29 Rekapitulasi Hasil Respon Peserta Didik	138
Lampiran 30 Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian	139
Lampiran 31 Riwayat Hidup	140

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Saat ini kita berada di abad ke-21, yang dikenal sebagai era Revolusi Industri 4.0, ditandai dengan perubahan signifikan di berbagai bidang kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Para ahli pendidikan menggambarkan era ini sebagai masa ketika teknologi siber diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran, baik secara fisik maupun digital. Proses pendidikan di zaman Revolusi Industri 4.0 ini merupakan bentuk adaptasi terhadap kebutuhan industri modern, dengan penyesuaian kurikulum yang relevan dengan kondisi zaman. Kurikulum tersebut memungkinkan peserta didik untuk mengakses informasi global melalui teknologi seperti *Internet of Things (IoT)*. Di sisi lain, pendidik pun dapat memperoleh akses yang lebih luas terhadap berbagai referensi dan metode pengajaran.

Perkembangan peserta didik sangat penting dalam pendidikan, karena hal ini menjadi indikator bahwa keberhasilan pembelajaran sangat ditentukan oleh keikutsertaan aktif peserta didik dalam proses belajar, yang mana seorang guru harus inovatif agar dapat memberikan pengalaman belajar yang membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajarannya. Pendidikan di bidang teknologi tidak hanya terbatas pada penyampaian materi mengenai

metode mengajar, tetapi juga mencakup penyusunan perangkat pembelajaran yang dapat digunakan sebagai pedoman bagi guru dalam merancang tugas-tugas yang lebih interaktif bagi peserta didik, yang dikenal sebagai LKPD. Guru perlu menggunakan media pembelajaran yang mampu memberikan penjelasan konsep dan materi serta menerapkannya secara baik sebagai contoh karya maupun sebagai alat bantu belajar bagi peserta didik. Bentuk media pembelajaran antara lain buku, modul, LKPD, dan perangkat peraga.

LKPD merupakan salah satu sarana yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan materi sekaligus melatih keterampilan peserta didik. Sebagai alat penilaian bagi peserta didik, Pembelajaran berbasis digital dapat dikembangkan LKPD menjadi *E-LKPD* merupakan singkatan dari Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik. Melalui *E-LKPD*, materi pembelajaran disajikan dengan tampilan yang lebih menarik dan beragam sehingga membuat pembelajaran terasa lebih hidup. Pengembangan *E-LKPD* sangat penting dan harus menjadi salah satu upaya utama untuk meningkatkan hasil belajar. LKPD digital atau yang dikenal juga dengan *E-LKPD* merupakan upaya pembaruan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam mengintegrasikan teknologi dan komunikasi dalam proses mengajar.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 25 Oktober 2024 dengan wali kelas V B di SDN Bojong Nangka 04

terdapat 29 peserta didik menunjukkan bahwa penggunaan LKPD di sekolah ini masih menggunakan format konvensional berupa lembaran kertas. Hal tersebut menyebabkan peserta didik tidak memiliki motivasi dan antusiasme yang tinggi, serta materi pembelajaran yang diberikan hanya bersumber dari buku paket. Terlebih lagi LKPD yang diberikan oleh guru masih berbentuk cetak, sehingga kurang mampu menarik perhatian dan semangat belajar peserta didik dalam mengerjakannya. Dan guru masih jarang memanfaatkan website atau aplikasi dalam memberikan penugasan untuk membuat LKPD

Dari beberapa masalah tersebut, sangat penting menciptakan media yang mampu menyampaikan materi dan menghadirkannya secara inovatif, sehingga peserta didik senang dan mudah dalam kegiatan mandiri di rumah. Oleh sebab itu, sebuah solusi yang dapat diimplementasikan adalah mentransformasikan LKPD dari bentuk fisik dan dikembangkan dalam bentuk E-LKPD digital dengan bantuan teknologi, salah satunya menggunakan platform Wizer.me.

Wizer.me merupakan Salah satu teknologi yang berperan dalam mempermudah guru merancang LKPD yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik dalam proses belajar, serta dapat mendukung penginovasian *E-LKPD*. *Wizer.me* termasuk media digital tanpa biaya yang digunakan untuk menyusun lembar kerja *online* lengkap dengan fitur penilaian otomatis. Sehingga

penggunaan aplikasi *Wizer.me* untuk mengembangkan materi pembelajaran digital seperti *E-LKPD* dalam pelajaran IPAS dengan topik Indonesiaku Kaya Alamnya, masih kurang maksimal dan belum banyak ditemukan.

Aplikasi ini memuat berbagai unsur multimedia seperti gambar, suara, dan video yang dimanfaatkan untuk menjelaskan konsep, sehingga mempermudah peserta didik dalam memahami materi pelajaran melalui fitur-fitur yang beragam. *Wizer.me* memungkinkan terjadinya proses belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Penelitian sebelumnya yang sudah dilakukan oleh Safitri & Mulyani (2022) mendukung penelitian ini, dengan judul "Pengembangan Media Bahan Ajar *E-LKPD* Interaktif Menggunakan Website *Wizer.me* pada Pembelajaran IPS Materi Berbagai Pekerjaan Tema 4 Kelas IV SDN Tanah Kalikedinding II" hasil dari penelitian ini menyebutkan bahwa Platform *Wizer.me* digunakan sebagai sarana dalam pengembangan *E-LKPD* untuk topik "Berbagai Pekerjaan" pada Tema 4 Kelas IV terbukti sangat layak, mudah digunakan, dan berdampak positif. Perangkat pembelajaran ini dinilai sebagai alternatif efektif yang mampu mendukung proses belajar mengajar.

Berdasarkan uraian tersebut, perlu dilaksanakan penelitian pengembangan *Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik* melalui pendekatan *Research and Development* yang berjudul

"Pengembangan *E-LKPD* Menggunakan Aplikasi *Wizer.me* Pada Materi Indonesiaku Kaya Alamnya di Sekolah Dasar Negeri Bojong Nangka 04 Kabupaten Bogor Semester Genap Tahun Ajaran 2024/2025".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang sebelumnya, maka masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. LKPD yang digunakan saat ini hanya bersumber dari buku paket.
2. Peserta didik kurang termotivasi karena LKPD masih menggunakan format konvensional berupa lembaran kertas.
3. Peserta Didik belum mengoptimalkan pemanfaatan teknologi digital dalam membuat LKPD.
4. Peserta didik cenderung pasif saat mengerjakan LKPD cetak.
5. Peserta Didik belum menggunakan inovasi pembelajaran terutama dalam penggunaan elektronik LKPD menggunakan aplikasi *Wizer.me*

C. Rumusan Masalah

Setelah mempertimbangkan identifikasi dan latar belakang masalah, maka rumusan masalah yang diambil dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Pengembangan *E-LKPD* Menggunakan Aplikasi *Wizer.me* Pada Materi Indonesiaku Kaya Alamnya Kelas V Sekolah Dasar Negeri Bojong Nangka 04 Kabupaten Bogor Semester Genap Tahun Ajaran 2024/2025?

2. Bagaimana Kelayakan *E-LKPD* menggunakan aplikasi *Wizer.me* Pada Materi Indonesiaku Kaya Alamnya di Kelas V Sekolah Dasar Negeri Bojong Nangka 04 Kabupaten Bogor Semester Genap Tahun Ajaran 2024/2025?
3. Bagaimana respon Peserta Didik setelah menggunakan Aplikasi *Wizer.me* pada materi “Indonesiaku Kaya Alamnya” Kelas V Sekolah Dasar Negeri Bojong Nangka 04 Kabupaten Bogor Semester Genap Tahun Ajaran 2024/2025?

D. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka disimpulkan tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk Mengembangkan *E-LKPD* Menggunakan Aplikasi *Wizer.me* Pada Materi Indonesiaku Kaya Alamnya di Kelas V Sekolah Dasar Negeri Bojong Nangka 04 Kabupaten Bogor Semester Genap Tahun Ajaran 2024/2025
2. Untuk Menganalisis Kelayakan *E-LKPD* Menggunakan Aplikasi *Wizer.me* Pada Materi Indonesiaku Kaya Alamnya di Kelas V Sekolah Dasar Negeri Bojong Nangka 04 Kabupaten Bogor Semester Genap Tahun Ajaran 2024/2025
3. Untuk Menganalisis Respon Peserta Didik dalam Menggunakan Aplikasi *Wizer.me* Pada Materi Indonesiaku Kaya Alamnya Kelas V Sekolah Dasar Negeri Bojong Nangka 04 Kabupaten Bogor Semester Genap Tahun Ajaran 2024/2025

E. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini meliputi aspek teoritis dan praktis, yang dapat dipaparkan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi terhadap pengembangan dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran, khususnya melalui pemanfaatan aplikasi *Wizer.me* dalam pembuatan *E-LKPD*, sehingga peserta didik dapat mengakses dan mengerjakan secara *online* kapan saja dan di mana saja.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini secara langsung memberikan manfaat bagi guru, siswa, maupun para peneliti. diantaranya adalah:

a. Manfaat bagi Guru

Dengan menggunakan teknologi, penelitian ini memberikan wawasan dan keterampilan guru mengenai pengembangan *E-LKPD* menggunakan teknologi sehingga tampilan LKPD lebih menarik dan peserta didik tidak mudah bosan.

b. Manfaat bagi Peserta Didik

Diharapkan penelitian ini dapat menginspirasi para peserta didik untuk meningkatkan minat belajar dan terlibat secara penuh.

c. Manfaat bagi Sekolah

Diharapkan penelitian ini dapat membantu sekolah – sekolah di era kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk meningkatkan proses dan kualitas pembelajaran.

d. Manfaat bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan keterampilan dalam menyusun *E-LKPD* dengan memanfaatkan aplikasi *Wizer.me*.

BAB II

KAJIAN TEORETIK

A. Deskripsi teoretis

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

a. Pengertian *E-LKPD*

Menurut Aldila *et al.*, (2019) mengatakan bahwa *E-LKPD* yaitu kumpulan soal latihan yang dapat dikerjakan dengan cara apapun, termasuk memanfaatkan alat elektronik seperti komputer atau ponsel yang memiliki akses internet. *E-LKPD* bukan hanya bentuk cetak tetapi dengan tampilan digital terdapat adanya pencapaian pembelajaran, materi, video pembelajaran, LKPD, soal evaluasi, penilaian dan sumber belajar.

Hal ini ditegaskan pula oleh Azhari *et al.* (2022:2647) dalam penjelasannya mengenai *E-LKPD* dapat memfasilitasi peserta didik untuk menganalisis data hasil penyelidikan dengan meningkatkan, serta menjadikan proses pembelajaran lebih menarik serta menginspirasi peserta didik untuk terlibat secara aktif dan mandiri dalam proses pembelajaran. Penggunaan *E-LKPD* dalam pembelajaran memberikan dampak terhadap aktivitas belajar peserta didik menjadi lebih menyenangkan, pembelajaran menjadi interaktif, mendorong peserta didik untuk aktif berlatih dan termotivasi dalam kegiatan belajar. Pamungkas & Fitriyani (2023:92) *E-LKPD* adalah media pembelajaran berbasis komputer

yang awalnya disajikan dalam bentuk cetak, lalu diubah menjadi format digital atau elektronik.

Awe dan Ende (2019:51) menjelaskan bahwa *E-LKPD* adalah format digital yang disusun untuk peserta didik, berisi rangkuman materi, latihan, dan petunjuk pelaksanaan tugas. *E-LKPD* ini diperkaya dengan elemen teks, suara, serta media audiovisual, dan dirancang agar siswa dapat mengerjakannya sesuai dengan kompetensi dasar yang ditargetkan, dengan tujuan membimbing peserta didik belajar dengan lebih sistematis. Selain itu, *E-LKPD* ini juga merupakan sebagai sarana pembelajaran untuk membantu meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Pendapat di atas didukung oleh Nufus & Sakti (2021:29) *E-LKPD* merupakan media pembelajaran berbasis digital yang dirancang oleh guru dalam perannya sebagai fasilitator, guna membangun suasana belajar yang interaktif.

Berdasarkan berbagai pendapat yang telah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa *E-LKPD* merupakan salah satu bentuk bahan ajar yang dapat diakses melalui laptop atau *smartphone* karena didalamnya didukung oleh kombinasi unsur teks, gambar dan video sehingga memerlukan jaringan koneksi internet supaya mempermudah peserta didik belajar dimanapun dan kapanpun. Selain itu, penggunaan *E-LKPD* juga dapat mempermudah guru

dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik dan inovatif.

b. Fungsi E-LKPD

Khoerunnisa, *et al.*, (2023:396) mengatakan bahwa salah satu fungsi utama dari *E-LKPD* merupakan membantu meningkatkan keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. *E-LKPD* berfungsi untuk memperkuat partisipasi peserta didik dalam proses belajar-mengajar serta membantu peserta didik dalam membangun dan mengembangkan pemahaman terhadap konsep-konsep yang dipelajari serta meningkatkan keterampilan proses dan diperlukan panduan yang dapat digunakan oleh pendidik maupun peserta didik.

Menurut Triyani, *et al.*, (2024:37) *E-LKPD* berfungsi untuk meningkatkan partisipasi aktif peserta didik selama proses pembelajaran, mendukung pengembangan pemahaman konsep, melatih keterampilan proses, serta menjadi panduan bagi pendidik dan peserta didik dalam kegiatan belajar dalam melaksanakan proses pembelajaran serta memfasilitasi peserta didik dalam memperoleh tambahan pengetahuan mengenai materi yang dipelajari melalui kegiatan pembelajaran yang terstruktur.

Menurut Nabilla, N., Edy, *et al.*, (2022:1581) Sebagai media ajar, *E-LKPD* interaktif memiliki peran dalam mengidentifikasi serta melatih keterampilan digital peserta didik. Secara keseluruhan, *E-*

LKPD tidak hanya mempermudah proses belajar, tetapi juga meningkatkan kualitas pendidikan di era digital ini.

Ditambahkan oleh pendapat Firstanianta & Khofifah, (2019:146) *E-LKPD* bermanfaat karena mampu menghemat tempat dan waktu, lebih hemat biaya, dan mudah untuk diubah sesuai kebutuhan. Fungsi *E-LKPD* yang telah disebutkan sejalan dengan pandangan Fatimah., (2021:20) bahwa *E-LKPD* berperan sebagai alat bantu belajar yang memberikan panduan kepada peserta didik selama proses pembelajaran. Pemanfaatannya mampu menunjang dan mempermudah proses pembelajaran, mendorong terciptanya interaksi antara guru dan peserta didik, serta menumbuhkan partisipasi aktif dan minat belajar peserta didik.

c. Langkah Penyusunan E-LKPD

Menurut Nur Fitriyah & Ghofur., (2021:1962) didalam *E- LKPD* ini peserta didik juga di sediakan berupa studi kasus yang harus dikerjakan secara berkelompok. Peserta didik diarahkan untuk berdiskusi secara kelompok guna menemukan solusi dari contoh soal yang telah diberikan.

Herlina *et al.*, (2023:509) mengatakan bahwa secara umum *E-LKPD* disusun dengan tujuan untuk mengidentifikasi jumlah yang diperlukan serta menyusun urutan penulisan secara sistematis. Penentuan sekuens ini penting guna memfokuskan proses

penulisan, sehingga produk *E-LKPD* yang dihasilkan relevan dengan kebutuhan peserta didik dan memiliki mutu yang terbaik.

Herlina *et al.*, (2023:510) mengatakan proses ini diakhiri dengan menyesuaikan dengan susunan dalam *E-LKPD* yang komprehensif, meliputi judul, instruksi belajar, tujuan kompetensi, informasi tugas pendukung, beserta prosedurnya, serta metode penilaian. Hal ini sejalan dengan pendapat Nurhawa, S, (2019) Langkah-langkah pembuatan *E-LKPD* meliputi penyiapan judul, penentuan Kompetensi Dasar (KD), Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK), tujuan pembelajaran, waktu penyelesaian, penilaian, penulisan petunjuk penggunaan, alat dan bahan, uraian langkah kerja, serta penyimpulan.

Adapun menurut pendapat Cahyanti., (2023:12) Proses penyusunan *E-LKPD* terdiri dari empat langkah utama, yaitu menentukan tujuan pembelajaran, mengumpulkan materi dan tugas yang relevan, merancang unsur-unsur *E-LKPD* secara terintegrasi, serta melakukan evaluasi dan perbaikan terhadap hasil penyusunan.

Herlina *et al.*, (2023:510) mengatakan bahwa tahapan dalam menyusun *E-LKPD* meliputi perumusan kompetensi dasar, menetapkan alat penilaian, menyusun materi pembelajaran, serta merancang komponen *E-LKPD* yang terdiri dari judul, petunjuk pembelajaran, kompetensi yang ingin dicapai, informasi

pendukung, tugas beserta langkah-langkahnya, hingga bagian penilaian.

d. Kelebihan E-LKPD

Menurut Nurafriani, *et al.*, (2023:411) Penggunaan *E-LKPD* kini bersifat digital, jadi tidak diperlukan lagi penggunaan kertas. Sehingga *E-LKPD* mudah digunakan oleh peserta didik pada saat pembelajaran. Fitur multimedia dalam *E-LKPD* menawarkan cara baru yang inovatif sebagai sarana penyampaian pelajaran, membantu peserta didik belajar dengan lebih efektif Ramlawati *et al.* (2022:70) mengatakan hal ini sebagaimana dipaparkan oleh Afriano Andri Sarman (2023:52) Penggunaan *E-LKPD* berbasis aplikasi digital mendukung peserta didik berperan aktif dalam mengikuti proses kegiatan pembelajaran, sehingga meningkatkan motivasi mereka.

Seperti yang diungkapkan oleh Septi Wiranti (2024:23) Penggunaan *E-LKPD* memberikan berbagai keuntungan, seperti efisiensi ruang dan waktu, tidak memerlukan tinta atau kertas sehingga lebih ramah lingkungan, serta memungkinkan penyesuaian ukuran huruf karena berbentuk digital. Selain itu. *E-LKPD* juga bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang menarik, terutama ketika semangat belajar peserta didik mulai menurun.

Menurut Rahayu, *et al.*, (2021:116) Salah satu kelebihan *E-LKPD* adalah desainnya yang menarik, dilengkapi dengan video animasi cerita pendek, gambar, serta video tentang materi gaya dan gerak. Selain itu, perpaduan warna latar yang digunakan tidak membosankan bagi anak. Bahasa yang dipakai dirancang sesederhana mungkin supaya dapat dimengerti oleh peserta didik. Pengaplikasiannya dalam penggunaan *E-LKPD* bisa digunakan secara individu maupun kelompok.

e. Kekurangan E-LKPD

Setiap hal pasti memiliki sisi kurang, sebagaimana yang telah disampaikan Rahayuningsih, *et al.*, (2023:841) Kekurangan dari *E-LKPD* adalah penggunaannya terbatas pada peserta didik yang memiliki akses internet, dan hanya bisa dimanfaatkan oleh guru dan peserta didik yang memiliki kemampuan dalam menggunakan teknologi informasi.

Menurut Taufik Hidayat, *et al.*, (2022:15) banyak peserta didik di daerah dengan infrastruktur teknologi terbatas kesulitan mengakses *E-LKPD* secara optimal, sehingga tujuan pembelajaran kurang tercapai. Kurniawan, F., *et al.*, (2021:10) minimnya interaksi langsung guru-peserta didik mengurangi efektivitas pemahaman materi karena peserta didik merasa kurang terpantau. Prabowo, A., *et al.*, (2021:33) guru yang tidak terbiasa menggunakan teknologi menghadapi tantangan dalam menyiapkan materi interaktif yang

sesuai untuk *E-LKPD*. Selain itu, menurut Rahayu, S., *et al.*, (2023:590) evaluasi yang lambat dalam *E-LKPD* menghambat pemberian umpan balik langsung bagi peserta didik.

Berdasarkan penjelasan di atas yang sudah dipaparkan dapat disintesis bahwa *E-LKPD* merupakan sebuah alat pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital yang tersedia melalui perangkat seperti laptop dan *smartphone* karena didalamnya didukung oleh kombinasi unsur teks, gambar dan video, sehingga memerlukan jaringan koneksi internet supaya mempermudah peserta didik belajar dimanapun.

2. Aplikasi Wizer.me

a. Pengertian *Wizer.me*

Alvinatussaadah (2024:04) Salah satu sarana untuk mendukung proses pembelajaran berbasis web yang cukup membantu merupakan media pembelajaran interaktif web berupa *Wizer.me*. Aplikasi media pembelajaran berbasis web yaitu *Wizer.me* merupakan *platform* berbasis internet yang menyediakan layanan gratis dan mudah digunakan untuk membuat lembar kerja multimedia dengan dukungan koneksi internet berkecepatan tinggi.

Platform pembelajaran yang memanfaatkan layanan web yaitu *Wizer.me* merupakan *platform* pembelajaran yang yang tidak hanya berisi soal soal latihan seperti aplikasi media pembelajaran berbasis web lainnya, namun *platform* pembelajaran berbasis web

Wizer.me ini juga bisa dipergunakan guru untuk menampilkan materi-materi yang ada di buku dengan tampilan warna-warni serta hiasan-hiasan yang sudah ada di aplikasi *platform* pembelajaran berbasis web yang bisa dipergunakan guru untuk menambah serta membangkitkan minat belajar peserta didik dan juga hasil belajar pembelajaran dalam proses pembelajaran IPAS.

Pemanfaatan teknologi di bidang pendidikan menjadi bagian dari kajian sekaligus penerapan nyata yang membantu guru dalam menyelenggarakan pembelajaran yang lebih efisien, menarik, dan kreatif. Dunia pendidikan memerlukan pembaruan dalam media serta strategi pembelajaran guna menunjang pencapaian tujuan belajar. Oleh karena itu, para guru di sekolah memanfaatkan media p Salah satu *platform online* yang mendukung pengembangan *E-LKPD* secara inovatif adalah *Wizer.me*. pembelajaran yang selaras dengan perkembangan teknologi. Fransiskus Dwi Anggoro (2023:82), selain itu (Etut Erawati, *et al.*, 2023:126) *Wizer.me* merupakan salah satu *platform* pembelajaran digital yang bisa digunakan oleh guru untuk mendukung pelaksanaan berbagai model pembelajaran di jenjang Sekolah Dasar.

Sobri, *et al.*, (2023:14615) menyatakan bahwa *wizer.me* adalah media berbasis *web* yang digunakan guru dalam menyampaikan tugas kepada peserta didik. Selain itu *Wizer.me* merupakan *platform* yang memfasilitasi guru dalam membuat

bahan ajar interaktif yang mendukung pembelajaran yang lebih menarik.

Aplikasi ini dirancang untuk memadukan berbagai komponen multimedia seperti gambar, audio, dan klip video yang menjelaskan konsep, sehingga memudahkan peserta didik untuk menyerap dan mencerna materi pembelajaran. Dengan demikian, diperlukan daya cipta guru dalam memanfaatkan aplikasi ini untuk menghasilkan *E-LKPD* yang lebih menarik dan interaktif bagi peserta didik. Penggunaan *E-LKPD* dengan bantuan *platform Wizer.me* dapat membuka peluang terciptanya proses pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif bagi peserta didik. Selain itu, *E-LKPD* mampu menumbuhkan sikap mandiri serta meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam kegiatan proses pembelajaran. Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan oleh Safitri dan Mulyani (2022) Pengembangan *E-LKPD* melalui *platform Wizer.me* sudah terbukti sangat layak, mudah digunakan, dan mampu memberikan kontribusi positif dalam proses pembelajaran.

b. Fitur -Fitur Wizer.me

Sobri *et al.*, (2023:27) mengatakan bahwa Macam-macam soal yang bisa dibuat melalui situs Wizer.me dapat ditemukan pada menu add activities, di antaranya meliputi soal isian singkat (open question), pilihan ganda (multiple choice), uraian panjang (blanks), memberi label pada gambar (fill on an image), mencocokkan

pasangan (matching), isian tabel (table), mengurutkan (sorting), menggambar (draw), berdiskusi (discussion), membuat refleksi (reflection), serta teka-teki pencarian kata (word search puzzle).

Wizer.me menyediakan sejumlah fitur yang bermanfaat, di antaranya: 1) Fitur yang memungkinkan pendidik menghemat waktu dan lebih mudah dalam menyusun tugas hanya dengan memasukkan kata kunci tertentu, serta 2) Fitur yang memudahkan pengguna untuk mengakses lembar kerja yang telah dibuat sebelumnya. Selain itu, tersedia juga fitur '*Create New Worksheet*' yang berfungsi untuk membuat lembar kerja baru. Disediakan fitur untuk menuliskan deskripsi dan judul tugas, memilih template yang beragam, mengelompokkan lembar kerja sesuai kelas atau mata pelajaran, serta mengunggah file PDF secara otomatis dan menetapkan tipe soal yang diinginkan.

Alvinatussadadah., (2024:33) mengungkapkan bahwa beragam bentuk soal yang disediakan oleh *Wizer.me* meliputi pertanyaan terbuka, pilihan ganda, isian singkat, isian gambar, pencocokan, penyajian dalam bentuk tabel, aktivitas penyortiran, menggambar, forum diskusi, refleksi diri, serta permainan teka-teki pencarian kata. 3) Membantu pendidik dalam mengatur serta mengelompokkan peserta didik berdasarkan kelas dan jenjang. Selain itu, juga memungkinkan untuk memantau nilai peserta didik

melalui penerapan aturan diferensiasi yang dirancang khusus bagi peserta didik yang membutuhkan remedial.

Platform ini menyediakan berbagai fitur untuk pengguna, di antaranya *community*, *my worksheets*, *create new worksheets*, *my learners*, dan *coffeeroom*. Fitur *community* memungkinkan pengguna mencari lembar kerja yang dibuat oleh pengguna lain dengan menggunakan kata kunci tertentu. Fitur *my worksheets* digunakan untuk melihat dan mengakses lembar kerja yang telah dibuat sebelumnya. Sementara itu, fitur *create new worksheets* berfungsi untuk memulai pembuatan *E-LKPD* baru.

Dewi, *et al.*, (2023:2565) mengatakan bahwa Fitur *My Learners* berfungsi untuk mengelompokkan peserta didik ke dalam kelas dan jenjang tertentu. Sementara itu, fitur *Coffee Room* digunakan sebagai ruang diskusi bagi para pengguna yang telah tergabung dalam akun *Wizer.me*.

Sobri *et al.*, (2023) menyatakan bahwa aplikasi *Wizer.me* memiliki 4 fungsi utama, antara lain:

- 1) *Community*, fitur ini Memungkinkan pengguna mengakses dan menjelajahi lembar kerja yang telah dibuat oleh sesama pendidik.
- 2) *Worksheets* dan *Creat New Worksheets* Fitur *Worksheets* berfungsi pengguna melihat dan menggunakan lembar kerja yang sudah mereka buat

sebelumnya. Sedangkan fitur *Creat Now Worksheets*, digunakan untuk merancang lembar kerja dari awal.

- 3) *Leamers*, fitur ini membantu pendidik dalam mengorganisir dan mengelompokkan peserta didik berdasarkan kelas dan tingkatan pendidikan mereka
- 4) *Coffe Room*, fitur ini menyediakan platform bagi para pendidik untuk berinteraksi dan bertukar pikiran dengan rekan sejawat dari berbagai negara yang juga menggunakan *Wizer.me*.

Guru dapat menambahkan pertanyaan pilihan ganda, esai, atau mencocokkan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Fitur ini sangat fleksibel dan dapat disesuaikan dengan berbagai materi pembelajaran, termasuk topik seperti "Indonesiaku Kaya Alamnya" yang digunakan dalam penelitian ini.

c. Langkah Penyusunan E-LKPD Menggunakan Wizer.me

Dalam membuat *E-LKPD* dengan menggunakan aplikasi *Wizer.me*, diperlukan prosedur yang sistematis agar *E-LKPD* efektif dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Untuk menggunakan program *Wizer.me*, guru harus melakukan pendaftaran terlebih dahulu. Hal pertama yang dilakukan adalah membuka *website* resminya. *Wizer.me*, kemudian login. Saat login, kita akan diminta untuk berperan sebagai guru atau peserta didik, jadi pilih guru karena kita akan membuat lembar kerja. Setelah log-in, guru akan

dapat mulai membuat lembar kerja berdasarkan kebutuhan pribadinya dan jika prosesnya sudah selesai maka guru dapat membagikan lembar kerja tersebut kepada peserta didik menggunakan tautan, kode pin, akun Edmodo, atau akun google.

Sejalan dengan Sobri., (2023:121) langkah-langkah membuat lembar kerja dengan aplikasi *Wizer.me* diantaranya:

- 1) Langkah pertama kunjungi website <https://www.Wizer.me>
- 2) Guru kemudian masuk menggunakan alamat email dan password yang terdaftar
- 3) Setelah masuk, guru hanya perlu mengklik tombol buat lembar kerja untuk membuat lembar kerja baru.
- 4) Guru dapat membuat judul lembar kerja dan dapat memilih tema perancangan lembar kerja.
- 5) 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 dan link yang dapat memenuhi kebutuhan dalam kegiatan belajar mengajar.
- 6) Guru kemudian memasukkan instruksi dan pertanyaan.
- 7) Lembar kerja dapat dibagikan kepada peserta didik dengan berbagai cara, dapat berupa tautan, kode pin, akun edmodo atau akun google.

Febriyanti Bahari, *et al.*, (2024:406) Perencanaan *E-LKPD* dimulai dengan melakukan analisis terhadap kebutuhan, lalu dilanjutkan ke tahap desain serta pengembangan. Setelah produk selesai dikembangkan, dilakukan uji validitas oleh para ahli sebelum digunakan dalam pembelajaran oleh peserta didik. Penggunaan *E-LKPD* menggunakan *Wizer.me* dapat memberikan pengaruh lebih tinggi dibandingkan pada metode konvensional terhadap kemampuan literasi sains (Nisa Aulia Ramadhani., 2022:962).

Sobri, *et al.*, (2023:28) menjelaskan secara tampilan, *platform Wizer.me* memiliki desain yang sederhana namun dinamis, serta dilengkapi dengan berbagai fitur yang komprehensif.

d. Kelebihan Wizer.me

Menurut Sulastri *et al.* (2023), *Wizer.me* memiliki sejumlah keunggulan, antara lain: (1) *E-LKPD* dapat disusun dengan tampilan menarik berkat pilihan tema yang telah tersedia di *platform Wizer.me*, (2) tersedia berbagai jenis soal yang fleksibel dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengajar, (3) *E-LKPD* mendukung integrasi media seperti gambar, suara, dan video untuk menunjang pembelajaran, (4) peserta didik dapat mengaksesnya melalui berbagai perangkat seperti *smartphone*, tablet, atau laptop, serta (5) seluruh proses pengerjaan hingga pengumpulan tugas

dilakukan secara *online*, memungkinkan guru untuk langsung melihat hasil dan nilai peserta didik.

Menurut Lestari., *et al.*, (2023:42-43) penggunaan *Wizer.me* pada *E-LKPD* memungkinkan integrasi aspek kebudayaan dengan materi pembelajaran, menjadikan pelajaran lebih relevan dan merangsang kreativitas peserta didik.

Savitri., *et al.*, (2024:793) kelebihan dengan website *Wizer.me* yakni : (1) *E-LKPD* dikemas dengan sangat indah sebab didukung oleh website *Wizer.me*. (2) Peserta didik dengan mudah mengakses *E-LKPD*, khususnya melalui *smartphone*, *laptop*, atau *tablet*; (3) Semua tindakan mulai dari pengerjaan tugas hingga tahap pengumpulan tugas dilaksanakan secara *online*. (4) Gambar, video, dan audio yang menarik disertakan dalam *E-LKPD* supaya pembelajaran lebih menarik bagi peserta didik; (5) Beragam jenis pertanyaan yang dapat disesuaikan untuk memenuhi kebutuhan guru supaya peserta didik tidak mudah kehilangan minat terhadap pekerjaannya; (6) Sebab *E-LKPD* dibangun di website *Wizer.me*, maka dapat langsung memberikan skor dan *feedback* sehingga memudahkan guru dalam mengevaluasi tugas peserta didik.

Menurut Sobri *et al.* (2023:28) Penggunaan *Wizer.me* memungkinkan guru untuk menyusun evaluasi atau penilaian secara otomatis dengan cara yang lebih mudah, sehingga penggunaan waktu menjadi lebih efisien.

Adapun pendapat Safitri & Mulyani (2023:88) *Wizer.me* dapat membantu kreasi guru dalam Menyusun *E-LKPD* dengan beragam pertanyaan seperti menemukan kosakata, melengkapi bagian yang kosong, melengkapi tabel, membuat gambar, mencocokkan, serta menjawab soal pilihan ganda.

e. Kekurangan Wizer.me

Oktavia *et al.*, (2022:41) *Wizer.me* sering kali mengalami masalah konektivitas di area dengan jaringan internet tidak stabil, yang mempengaruhi konsistensi pembelajaran berbasis daring dan menurut (Ritonga., *et al.*, 2022:27) Keterbatasan pada *Wizer.me* berkaitan dengan sejumlah aspek, seperti kendala teknis, finansial, struktural organisasi, psikologis, serta metode pembelajaran tertentu.

Safitri *et al.* (2022:38) mengatakan bahwa terdapat beberapa kelemahan dalam pengembangan media evaluasi dengan menggunakan *platform Wizer.me*. Pertama, pilihan template yang tersedia terbatas, hanya yang disediakan oleh platform, sehingga peserta didik tidak memiliki kebebasan untuk mendesain sendiri. Kedua, karena peserta didik belum terbiasa menggunakan *Wizer.me*, peserta didik masih membutuhkan bantuan saat proses *login*. Ketiga, penggunaan versi gratis dari *Wizer.me* hanya memberikan akses pada fitur yang terbatas.

Savitri., *et al.*, (2024:793) peserta didik masih memerlukan bantuan untuk masuk sebab mereka belum terbiasa dengan situs web *Wizer.me*. (1) Tidak banyak templat yang tersedia di situs web *Wizer.me*. (2) Jika memanfaatkan layanan situs web gratis, hanya guru yang dapat melihat nilai peserta didik.

Meidita., *et al.*, (2021:33) *platform Wizer.me* memiliki keterbatasan dalam visualisasi interaktif untuk materi pembelajaran yang membutuhkan simulasi yang kompleks, sehingga pembelajaran menjadi kurang mendalam.

Berdasarkan teori para ahli dapat disintesis bahwa aplikasi *Wizer.me* merupakan suatu perangkat lunak yang berbasis internet yang akan memudahkan guru untuk membuat LKPD dalam format digital. *Platform* ini memungkinkan pembuatan lembar kerja digital yang dapat diakses dan diisi langsung oleh peserta didik secara online. *E-LKPD* bisa dikembangkan sesuai dengan kreativitas dan inisiatif guru guna menarik minat peserta didik dalam belajar.

3. Indonesiaku Kaya Alamnya

Penelitian ini difokuskan pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan social (IPAS) kelas 5 pada BAB 6 Indonesiaku Kaya Raya dengan Topik C : Indonesiaku Kaya Alamnya. Pembelajaran yang mengintegrasikan topic ilmu pengetahuan social (IPS) dan ilmu pengetahuan alam (IPA) ke dalam satu kesatuan dikenal sebagai IPAS.

Menurut Agustina *et al.*, (2022:9181) tujuan pembelajaran IPAS yaitu memicu keingintahuan dan minat peserta didik, mendorong partisipasi aktif, meningkatkan kemampuan penyelidikan, memperdalam pemahaman diri dan lingkungan sekitar. Dalam proses pembelajaran, tema kekayaan alam Indonesia dapat dikemas dalam bentuk *E-LKPD*. Dengan *E-LKPD*, peserta didik bisa belajar tentang berbagai topik yang menarik, seperti sumber daya alam, pemanfaatan barang tambang, serta dampak pengambilan sumber daya dan upaya pelestariannya. Penggunaan media interaktif, seperti gambar, video, dan kuis, dapat menjadikan proses belajar terasa lebih menyenangkan dan mempermudah bagi peserta didik dalam memahami materi pelajaran.

Melalui penggunaan aplikasi ini, peserta didik bisa belajar sambil bermain, yang tentunya lebih menarik bagi mereka Sari, (2020); Nugroho, (2021) sehingga mereka tumbuh menjadi generasi yang peduli dan bertanggung jawab terhadap lingkungan Handayani, (2021); Setiawan, (2019) pembelajaran tentang kekayaan alam Indonesia tidak hanya memberikan pengetahuan, tetapi juga menumbuhkan rasa cinta terhadap lingkungan.

Kurikulum Merdeka memperkenalkan konsep Capaian Pembelajaran (CP). Capaian Pembelajaran difokuskan untuk mengarahkan kegiatan belajar pada pencapaian kompetensi peserta didik. Dalam implementasinya, CP dijabarkan menjadi

Tujuan Pembelajaran (TP) yang lebih spesifik. Berbeda dengan pendekatan sebelumnya, TP dalam Kurikulum Merdeka disederhanakan. Tidak lagi mengharuskan adanya empat komponen *ABCD* (*Audience, Behavior, Condition, Degree*), melainkan cukup mencakup dua komponen utama yaitu *audience* (siapa yang belajar) dan *behaviour* (apa yang akan dicapai atau dilakukan). Capaian pembelajaran dapat diperhatikan pada table 2.1

Tabel 2. 1 Capain Belajar Fase C

Capaian Pembelajaran Fase C
Pada Fase C, peserta didik mulai menyadari bahwa setiap unsur dalam suatu sistem saling terkait dan berfungsi sesuai aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu, terutama dalam kaitannya dengan hubungan antara alam dan kehidupan sosial dalam keberagaman. Peserta didik didorong untuk bertindak, mengambil keputusan, atau memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan pemahaman yang telah diperoleh dari materi pelajaran.

Sumber (Reylely, 2023)

B. Penelitian Relevan

Terkait pembahasan kajian teoritik yang telah diuraikan mengenai pengembangan *E-LKPD* telah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya yang relevan dengan penulis, diantaranya dilakukan oleh :

1. Penelitian oleh Safitri & Mulyani (2022) dengan judul Pengembangan Media Bahan Ajar *E-LKPD* Interaktif Menggunakan *Website Wizer.me* pada Pembelajaran IPS Materi Berbagai Pekerjaan Tema 4 Kelas IV SDN Tanah Kalikedinding

II. Dengan model penelitian *ADDIE*. Dapat disimpulkan bahwa Penelitian tentang pengembangan *E-LKPD* Interaktif menggunakan *Wizer.me* untuk pembelajaran IPS materi Berbagai Pekerjaan pada Tema 4 Kelas IV menunjukkan hasil yang positif.

2. Penelitian oleh Dewi *et al.*, (2023) dengan judul Pengembangan *E-LKPD* Berbasis Website *Wizer.me* Materi Sifat-Sifat Bangun Ruang. Dengan model *ADDIE*. Dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan produk *E-LKPD* telah mengalami kemajuan berdasarkan penelitian yang dilakukan. Sebuah kuesioner yang menguji kelayakan produk diberikan kepada para ahli dan peserta didik sebagai bagian dari proses evaluasi.
3. Penelitian oleh Siti nur *et al.*, (2024) dengan judul Pengembangan *E-LKPD* Menggunakan Aplikasi *Wizer.Me* Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Transformasi Energi Di Sekitar Kita. Dalam jurnal tersebut dapat disimpulkan Pengembangan *E-LKPD* berbasis aplikasi *Wizer.me* pada mata pelajaran IPAS dengan topik transformasi energi di sekitar kita dilaksanakan menggunakan model pengembangan *ADDIE*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *E-LKPD* ini sangat layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Kelayakan tersebut dibuktikan melalui uji validitas oleh para ahli, yaitu ahli media yang memberikan nilai sebesar 94,2%, ahli bahasa sebesar 100%, dan ahli materi

sebesar 96%. Secara keseluruhan, rata-rata penilaian ahli mencapai 96,7% dengan kategori sangat layak. Selain itu, *E-LKPD* ini juga mendapatkan tanggapan positif dari peserta didik.

C. Kerangka Berpikir

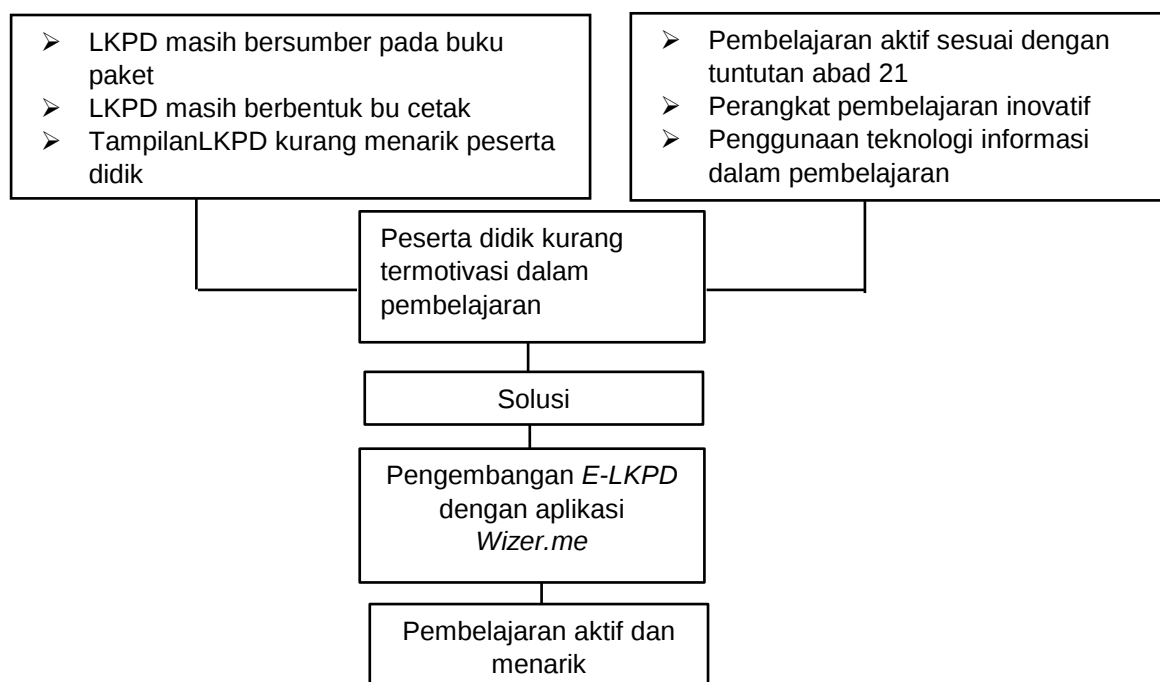
LKPD adalah salah satu media yang dapat dimanfaatkan untuk membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran. Namun, LKPD yang tersedia saat ini masih bersifat sederhana sehingga kurang menarik dan menyebabkan peserta didik kurang termotivasi dalam belajar. Untuk mengatasi hal ini, solusi yang dapat diterapkan adalah dengan memanfaatkan *E-LKPD* melalui aplikasi *Wizer.me*.

Penggunaan *E-LKPD* merupakan sebuah alat pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi berbasis digital dan dapat diakses lewat laptop atau ponsel karena didalamnya didukung oleh kombinasi unsur teks, gambar dan video, sehingga memerlukan jaringan koneksi internet supaya mempermudah peserta didik belajar dimanapun.

Berdasarkan kajian teoritis beberapa pendapat para ahli dapat disintesis bahwa aplikasi *Wizer.me* merupakan suatu perangkat lunak yang berbasis internet yang memudahkan guru untuk membuat LKPD dalam format digital. *Platform* ini memungkinkan pembuatan lembar kerja digital yang dapat diakses dan diisi langsung oleh peserta didik secara *online*.

Para peneliti meyakini bahwa pengembangan *E-LKPD* menggunakan aplikasi *Wizer.me* sangat penting untuk mata pelajaran IPAS, terutama pada topik Indonesiaku Kaya Alamnya. Media ini memungkinkan penyajian ringkasan materi, tugas, dan soal dalam format digital yang dapat diakses secara *online*.

Penggunaan *E-LKPD* menjadikan penyajian materi menjadi lebih dinamis dan beragam, memberikan kesempatan lebih luas bagi peserta didik untuk berlatih dan meningkatkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran. Diharapkan dengan adanya *E-LKPD* menggunakan aplikasi *Wizer.me* pada materi Indonesiaku Kaya Alamnya mampu membangkitkan semangat belajar peserta didik, dan meningkatkan peserta didik untuk belajar secara mandiri terhadap materi pelajaran. Skema kerangka pemikiran dapat dijelaskan pada gambar 2.1 :



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

D. Produk Yang Dihasilkan

Melalui penelitian ini, akan dikembangkan *E-LKPD* dengan bantuan *platform Wizer.me*. Produk ini akan membantu guru mengembangkan LKPD yang lebih kreatif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sehingga produk ini dapat digunakan dalam kelas, kelayakannya ini akan diuji oleh para ahli. Produk yang dikembangkan diharapkan dapat menarik perhatian dan minat peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode dan Prosedur Penelitian

1. Metode Penelitian

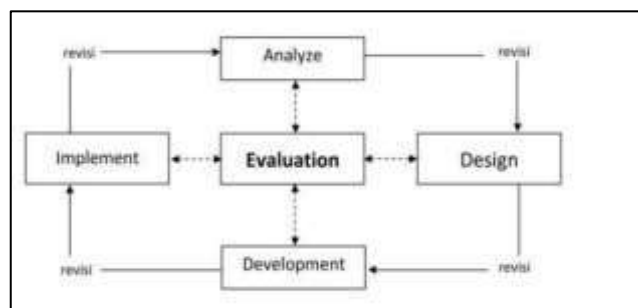
Pengembangan *E-LKPD* ini menggunakan metode penelitian *Research and Development (RnD)*. *R&D* merupakan serangkaian langkah atau pendekatan yang digunakan untuk menciptakan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Penelitian pengembangan ini merupakan suatu proses kajian yang dilakukan secara terstruktur dengan tujuan untuk merancang, menyusun, dan menilai program, proses, maupun produk yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran. *Research and Development* dikenal sebagai kegiatan penelitian yang dimulai dengan *Research* yaitu kegiatan needs assessment dilakukan guna memperoleh data mengenai kebutuhan pengguna, sementara tahap pengembangan bertujuan untuk menciptakan produk (Danuri & Mais 2019:302)

Penelitian pengembangan (*R&D*) memiliki berbagai macam model yang dapat digunakan. Dalam penelitian ini, model yang diterapkan adalah model *ADDIE*. Model *ADDIE* menggunakan lima tahap pengembangan yakni, *analysis* (menganalisis), *design* (merancang), *development* (mengembangkan), *implementation*

(menerapkan) dan *evaluation* (mengevaluasi). Setelah pengembangan *E-LKPD* selesai, maka produk akan diuji coba oleh ahli untuk memastikan validitasnya. Untuk menguji produk dalam lingkungan pembelajaran yang sebenarnya, lalu langkah terakhir adalah menerapkannya kepada peserta didik.

2. Prosedur Penelitian

Penelitian ini menerapkan model pengembangan *ADDIE* yang terdiri dari lima tahapan, yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Model ini disusun secara sistematis dan mudah dipahami, sehingga cocok digunakan dalam penelitian pengembangan. Setiap tahap pelaksanaannya dievaluasi dan diperbaiki agar produk akhir yang dihasilkan memiliki tingkat validitas yang tinggi. Tujuannya adalah untuk menyediakan produk yang bebas dari kesalahan dan telah melalui pengujian empiris, meskipun proses pengembangan diringkas, proses pengujian dan revisi yang menyeluruh tetap dilakukan untuk memastikan bahwa produk akhir memenuhi standar kualitas.



Gambar 3. 1 Diagram Tahapan ADDIE

(Sumber: Sa'adah & Wahyu, 2021)

Model *ADDIE* terdiri dari lima tahap, yaitu:

a. *Analyze* (Analisis)

Pada tahap ini dilakukan identifikasi terhadap kebutuhan pembelajaran, merumuskan tujuan pembelajaran, dan analisis sumber daya yang tersedia. Langkah-langkah yang dilakukan meliputi: mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran; menetapkan tujuan pembelajaran, dan menganalisis ketersediaan teknologi yang dibutuhkan. Secara umum, proses analisis meliputi beberapa langkah, seperti menelaah kurikulum, merumuskan tujuan pembelajaran, mengenali karakteristik peserta didik, menentukan sumber belajar yang dibutuhkan, serta memilih strategi pembelajaran yang sesuai, serta memperkirakan anggaran yang akan dibutuhkan.

1) Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan memiliki dua aspek, pertama melakukan wawancara di SDN Bojong Nangka 04. Masalah yang muncul selama proses pembelajaran diidentifikasi. Setelah melakukan observasi serta wawancara terhadap guru, dilakukan analisis kebutuhan pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri Bojong Nangka. Hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan *E-LKPD* di sekolah tersebut diperlukan, terutama di kelas V-B. Selama ini hanya menggunakan kertas soal sederhana sebagai

LKPD di kelas. Hal ini tidak cukup untuk mencapai tujuan pembelajaran.

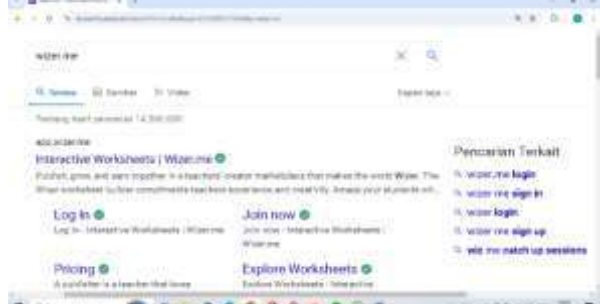
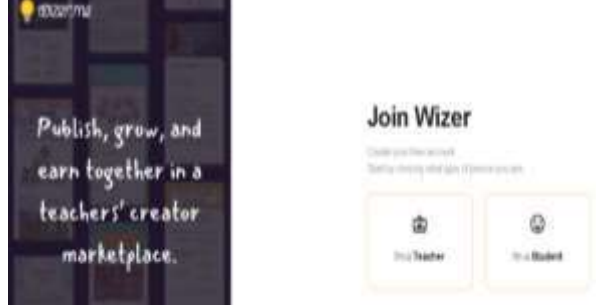
2) Analisis Kurikulum

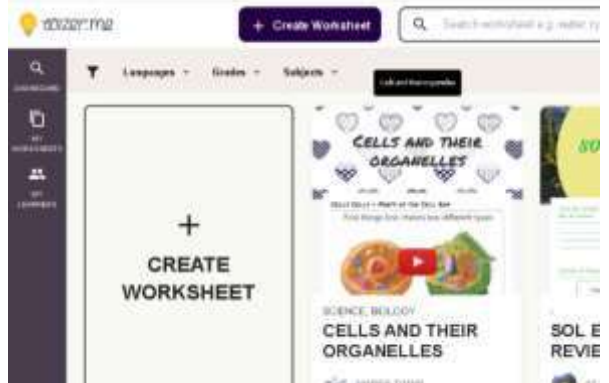
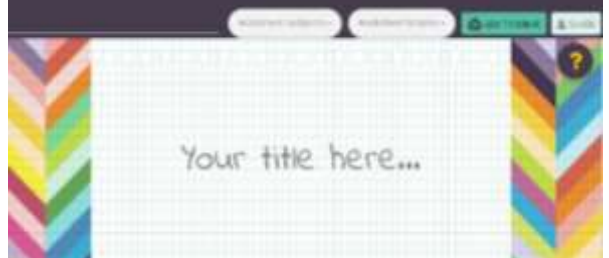
Kedua, melakukan analisis kurikulum untuk menyesuaikan produk dengan pembelajaran yang berlangsung, serta menganalisis kompetensi yang perlu dikuasai peserta didik dan penggunaan bahan ajar berdasarkan kurikulum yang diterapkan.

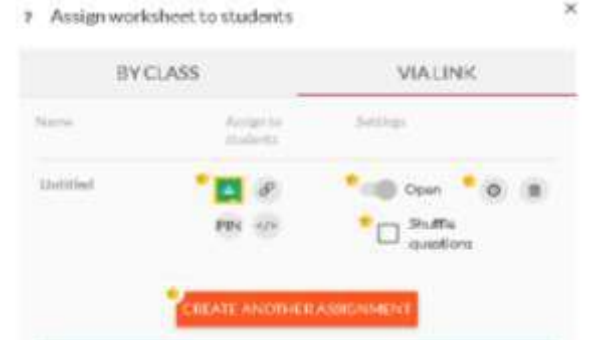
b. Design (Desain)

Tahap desain ini merupakan tahap pertama dari proses merancang *E-LKPD*, meliputi proses perencanaan kegiatan belajar, pemilihan metode yang akan digunakan, serta penyusunan skenario pembelajaran. Tahapan ini mencakup penetapan materi yang akan diajarkan, pemilihan strategi pembelajaran, penentuan bentuk evaluasi yang digunakan, serta perancangan skenario pelaksanaan pembelajaran. Pengembangan *E-LKPD* dengan menggunakan *website Wizer.me*. Desain yang ditampilkan *E-LKPD* ini menyerupai media interaktif, dimana pada kolom jawaban terdapat keterangan benar dan salah serta, *Wizer.me* dilengkapi dengan beberapa fitur yaitu, *open Question*, *Multiple Choice*, *Blanks*, *Matching*, gambar, teks, dan video pembelajaran yang mampu membantu peserta didik lebih mudah memahami saat mengerjakan soal.

Tabel 3.1 Storyboard E-LKPD Berbasis Website Wizer.me

No	Kerangka <i>E-LKPD</i>	Keterangan
1		Tampilan awal klik <i>website</i> yang paling atas
2		Tampilan kedua, klik “ <i>Get Started</i> ”
3		Tampilan ketiga, pilih sebagai guru
4		Tampilan keempat. Daftar menggunakan <i>E-mail</i> dan masukkan kata sandinya

No	Kerangka E-LKPD	Keterangan
5		Tampilan kelima. Jika sudah terdaftar sebagai guru, lalu klik “Create Worksheet” untuk membuat aktivitas pembelajaran
6		Tampilan ke enam pilih tema yang sesuai dengan kebutuhan dan bisa kita edit huruf atau pun warnanya.
7		Tampilan ke tujuh tuliskan judul materinya.
8		Kemudian pilih fitur pertanyaan yang akan kita buat melalui website Wizer.me

No	Kerangka E-LKPD	Keterangan
9		Sebagai contoh "Multiple Choice"
10		Klik "Done" jika sudah membuat soal pertanyaan
11		Kemudian klik "set point value" untuk memberikan nilai atau point pada soal pertanyaannya
12		Kemudian pilih fitur kembali untuk membuat soal pertanyaannya dengan fitur yang berbeda tidak lupa dengan pointnya.
13		Klik "Assign" kemudian "Create another assignment" untuk dibagikan kepeserta didik

c. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ini, konten pembelajaran dan alat pembelajaran yang dibutuhkan dibuat. Proses ini mencakup pembuatan materi pembelajaran, serta melakukan realisasi rancangan produk dan berkomunikasi dengan sejumlah tenaga ahli. Para ahli tersebut bertindak sebagai penentu untuk menilai dan memberikan masukan tentang produk pengembangan. Hasil penilaian para ahli sebagai dasar untuk memperbaiki dan menyempurnakan *E-LKPD* sesuai dengan harapan peneliti terhadap produk yang dibangun. Adapun penjelasan untuk ketiga pakar ini :

- 1) Ahli media berperan untuk menilai tingkat validasi media pembelajaran yang sedang dibangun, serta memberikan penilaian terhadap aspek-aspek *E-LKPD* dan memberikan masukan terkait dengan desain *E-LKPD* yang lebih menarik.
- 2) Ahli materi berperan sebagai validator untuk menilai tingkat validitas materi yang disediakan dan memberikan penilaian terhadap penyajian materi serta desain umum pada *E-LKPD*.
- 3) Ahli bahasa berperan untuk mengomentari dan menyarankan secara umum serta memberikan pada penilaian terhadap *E-LKPD* yang telah selesai dibuat.
- 4) Setelah ditetapkan oleh ahli media, bahasa dan materi, kekurangan *E-LKPD* bisa diidentifikasi. Pada tahap ini, kekurangan tersebut bisa diperbaiki untuk meningkatkan

kualitas produk. Setelah perbaikan dilakukan, produk tersebut diuji coba pada 29 peserta didik kelas V-B SDN Bojong Nangka 04. Peserta didik akan memberikan tanggapan terkait *E-LKPD* yang diuji coba dengan memberikan kuesioner berupa angket respon peserta didik.

Pada tahap ini, rancangan produk akan diperiksa dan dinilai oleh para ahli untuk memastikan kualitas dan kelayakannya. Tujuan dari validasi adalah untuk mengumpulkan data dan informasi dari ahli di bidangnya guna mengevaluasi apakah produk tersebut layak digunakan. Sebelum produk digunakan di lingkungan sekolah, perlu dilakukan evaluasi terlebih dahulu supaya produk tersebut layak berdasarkan standard yang dibutuhkan. Proses validasi ini melibatkan empat orang, yaitu tiga dosen dari Universitas Pakuan. Bapak M. Iqbal Suriansyah, M.Kom sebagai ahli media, Bapak Dr. H. Aam Nurjaman, M.Pd sebagai ahli bahasa, dan Ibu Nurlinda Safitri, M.Pd sebagai ahli materi. Selain itu, satu guru dari SDN Bojong Nangka 04, Ibu Eri Setijawati, S.Pd, sebagai ahli materi. Tidak hanya memberikan penilaian, para validator menyampaikan saran dan kritik yang membangun, yang kemudian dijadikan dasar dalam proses revisi. Tahapan validasi dilakukan sebanyak dua kali hingga produk memenuhi kriteria kelayakan untuk diimplementasikan.

d. *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap ini dilakukan penerapan dari rancangan pembelajaran yang telah disusun. Produk *E-LKPD* yang telah dibuat kemudian diuji cobakan kepada 29 peserta didik menggunakan aplikasi *Wizer.Me*. Uji coba ini bertujuan untuk menilai kelayakan *E-LKPD* berdasarkan tanggapan atau respon dari peserta didik. Setelah proses ahli materi dan ahli bahasa ahli media selesai, produk telah dibuat dan diuji coba. Peserta didik akan memberikan respons *E-LKPD* melalui *instrumen* yang telah dibuat, yang merupakan salah satu tolak ukur *E-LKPD* yang akan dikembangkan.

e. *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahap ini merupakan langkah terakhir pada model pengembangan *ADDIE*, tujuan ini dilakukan guna mengetahui bagaimana persepsi peserta didik setelah belajar menggunakan *E-LKPD*. Maka peserta didik akan diberikan kuesioner sebagai alat ukur untuk mengetahui respon dari peserta didik terhadap produk yang telah digunakan. Jika respon peserta didik mengatakan bahwa produk ini menarik dan berkualitas, maka hal tersebut menunjukkan bahwa *E-LKPD* pembelajaran telah berhasil dikembangkan dengan baik. Tahap terakhir dari model pengembangan ini untuk menentukan apakah produk ini layak digunakan. Hasil analisis ini memberikan umpan balik kepada

C. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, data dikumpulkan melalui pendekatan yang beragam, yaitu melalui observasi, wawancara, angket, serta dokumentasi. Adapun rincian metodenya sebagai berikut:

1. Observasi dan Wawancara

Observasi yaitu metode pengumpulan data yang dilakukan dari suatu pengamatan dan mencatat suatu keadaan. Dalam penelitian ini observasi digunakan oleh peserta didik kelas V-B SDN Bojong Nangka 04 pada proses pembelajaran berlangsung. Sedangkan wawancara digunakan sebagai pengumpulan data awal untuk mengidentifikasi masalah yang perlu diselidiki lebih lanjut. Wawancara ini dilakukan dengan guru kelas untuk membahas LKPD yang digunakan selama proses kegiatan belajar tujuannya untuk menganalisis kebutuhan serta mencari solusi dari kebutuhan tersebut.

2. Angket

Angket yaitu metode pengumpulan data melalui partisipan diberi sejumlah pertanyaan dari peserta didik. Angket dalam penelitian ini menentukan kelayakan untuk memperbarui *E-LKPD* menggunakan aplikasi *Wizer.me*.

3. Dokumentasi

Dokumentasi ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui bahwa pelaksanaan proses penelitian ini digunakan sebagai bukti visual pelaksanaan pembelajaran.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen dalam penelitian pengembangan ini dimanfaatkan melalui *platform Wizer.me* untuk memperoleh data terkait produk *E-LKPD*.

1. Lembar Observasi

Berikut merupakan instrumen observasi analisis kebutuhan yang telah dilakukan oleh peneliti:

Tabel 3. 3 Lembar Observasi Analisis Kebutuhan

No	Kriteria	Ya	Tidak
1	Peserta didik mempunyai buku pegangan lain selain buku paket		
2	Peserta didik masih menggunakan buku paket dalam pembelajaran		
3	Peserta didik termotivasi dalam menggunakan LKPD		
4	Peserta didik terlihat antusias saat proses pembelajaran		
5	Peserta didik dapat dengan mudah belajar menggunakan LKPD		
6	Peserta didik ingin menggunakan LKPD yang lebih bervariasi		
7	LKPD yang digunakan dapat membuat peserta didik berpikir kritis		
8	LKPD yang disekolah belum berbentuk digital		
9	Perlu adanya pengembangan LKPD		
10	Peserta didik tertarik mencoba LKPD berbantuan elektronik		

2. Lembar Wawancara

Kegiatan ini dilakukan melalui metode wawancara kepada guru kelas V SDN Bojong Nangka 04 untuk mendapatkan informasi yang diperlukan dalam proses pengembangan *E-LKPD* menggunakan aplikasi *Wizer.me* saat observasi:

Tabel 3. 4 Lembar Wawancara Analisis Kebutuhan

No	Pertanyaan	Jawaban Responden
1.	Apakah selama pembelajaran sudah menggunakan LKPD yang bervariasi?	
2.	LKPD apa saja yang digunakan dalam pembelajaran ?	
3.	Apakah peserta didik paham tentang LKPD yang terdapat didalam buku peserta didik ?	
4.	Apakah guru sudah pernah membuat LKPD elektronik ?	
5.	Faktor apa yang menyebabkan kesulitan itu terjadi ?	
6.	Bentuk LKPD seperti apa yang diperlukan peserta didik saat ini ?	
7.	Apakah perlu dikembangkan penggunaan LKPD saat pembelajaran ?	
8.	Apa kesulitan yang dialami peserta didik saat menggunakan LKPD ?	
9.	Apakah guru pernah menggunakan LKPD elektronik pada aplikasi <i>Wizer.me</i> ?	
10.	Apakah guru setuju jika peneliti mengembangkan LKPD elektronik menggunakan aplikasi <i>Wizer.me</i> ?	

3. Angket Validasi

Angket validasi digunakan untuk mengumpulkan data tentang kelayakan sebuah produk. *E-LKPD* dan materi yang divalidasi oleh para ahli. Dibawah ini merupakan kisi-kisi instrumen validasi ahli materi, ahli media dan ahli bahasa pada penelitian pengembangan *E-LKPD* menggunakan aplikasi *Wizer.me* pada materi Indonesiaku Kaya Alamnya pada kelas V SDN Bojong Nangka 04.

Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator Butir	Nomor Soal
1	Kesesuaian materi dengan CP dan Tujuan Pembelajaran	Materi pembelajaran sesuai dengan CP	1
		Materi yang disajikan telah sesuai dengan tujuan pembelajaran	2
		Materi pembelajaran disajikan secara berurutan	3
2	Kelayakan Materi	Materi pembelajaran mudah dipahami oleh peserta didik	4
		Menerapkan teknik penyajian materi	5
		Kebenaran dan kosakata tepat	6
		Materi mendorong peserta didik menerapkan dalam kehidupan sehari-hari	7
	Ketetapan rangkaian kegiatan LKPD digital	Keakuratan contoh dan kasus dengan kehidupan sehari-hari	8
		Kesesuaian gambar dengan materi pembelajaran	9
		Kejelasan petunjuk belajar	10
Jumlah			10

Sumber : Febriyanti, et al., (2024)

Tabel 3. 6 kisi-kisi instrumen validasi ahli media

No	Aspek	Indikator Butir	Nomor Soal
1	Desain <i>E-LKPD</i>	Memberikan kemudahan dalam mengakses aplikasi.	1
		Mengaplikasikan tata letak (<i>layout</i>) yang konsisten berdasarkan pola.	2
		Menggunakan komposisi warna yang tepat.	3
		Menerapkan akses navigasi yang mudah.	4
		Menyajikan kesederhanaan dan kejelasan dalam petunjuk.	5
2	Desain <i>Teks</i>	Menggunakan kesesuaian warna dan jenis huruf.	6
		Menerapkan ukuran huruf yang digunakan (mudah dibaca).	7
		Menggunakan sistematika kalimat yang tepat.	8
3	Desain <i>Gambar</i>	Menggunakan <i>background</i> yang menarik	9
		Menetapkan kesesuaian gambar dengan materi	10
		Menggunakan kualitas gambar yang baik	11
		Menggunakan kesesuaian video dengan materi	12
		Menerapkan video yang memudahkan dalam menjawab soal	13
		Kualitas video	14
		Jumlah	14

Sumber : Febriyanti, *et al.*, (2024)

Tabel 3. 7 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa

Aspek	Indikator Butir	Nomor Soal
Kelugasan	Menggunakan tata bahasa yang tidak berbelit	1
	Menerapkan kalimat yang sederhana	2
	Menyajikan informasi	3
Komunikatif	Menyajikan bahasa yang mudah dipahami	4

Aspek	Indikator Butir	Nomor Soal
Kesesuaian dengan kaidah bahasa	Membuat peserta didik termotivasi saat belajar	5
	Menggunakan bahasa dengan karakteristik peserta didik	6
	Menerapkan ketepatan penggunaan ejaan	7
	Menggunakan istilah, simbol atau <i>ikon</i> yang sesuai dengan kaidah bahasa	8
	Mengimplementasikan ketepatan struktur kalimat	9
	Menggunakan kalimat yang efektif	10
	Jumlah	10

Sumber : Febriyanti, et al., (2024)

4. Angket Respon Peserta Didik

Angket respon peserta didik ini digunakan untuk mengumpulkan data respon peserta didik terhadap penggunaan bahan ajar *E-LKPD* menggunakan aplikasi *Wizer.me* pada materi Indonesiaku Kaya Alamnya. Angket ini bertujuan untuk mengetahui apakah *E-LKPD* dikembangkan layak/tidak.

Tabel 3. 8 Angket Respon Peserta Didik

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir
1	Respon peserta didik	Menerapkan materi yang sesuai	1,2,3,4
		Menggunakan bahasa yang mudah dipahami	5,6,7
		Menerapkan ketertarikan	8,9,10,11,12
Jumlah			12

Sumber : Febriyanti, et al., (2024)

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data digunakan untuk menyimpulkan data yang sudah dikumpulkan peneliti mengenai Pengembangan *E-LKPD* menggunakan aplikasi *Wizer.me*. Penelitian ini menggunakan metode analisis kualitatif dan kuantitatif yang akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Teknik Kualitatif

Teknik analisis kualitatif dalam penelitian ini dilakukan berdasarkan data yang diperoleh melalui wawancara tertulis serta masukan berupa kritik, saran, dan komentar dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Analisis data ini dijadikan sebagai acuan perbaikan produk pengembangan *E-LKPD* menggunakan *Wizer.me*.

2. Teknik Kuantitatif

Teknik analisis kuantitatif dalam penelitian ini berdasarkan data yang diperoleh melalui analisis hasil angket yang telah dibagikan kepada para ahli (*expert*) terhadap pengembangan *E-LKPD* menggunakan *Wizer.me*. hasil angket yang didapat kemudian dianalisis untuk mendapatkan hasil dari tingkat kelayakan *E-LKPD*. Berikut analisis kuantitatif yang digunakan.

a) Angket Validitas Ahli

Kelayakan pengembangan *E-LKPD* menggunakan *Wizer.me* diperoleh penilaian menggunakan angket dan pengukuran skala *likert*.

Tabel 3. 9 Skor Penilaian Validasi Ahli

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

Sumber: (Meidita & Susilowibowo,2021:2222)

Hasil validasi yang ada didalam lembar validasi ahli akan dianalisis menggunakan rumus dari Ridwan yang dikutip dalam Rockyane, (2019) sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = Angka persentasi data angket

F = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimum

Kemudian untuk hasil akhir dari validasi akan dimasukkan kedalam kriteria kelayakan sebagai berikut :

Tabel 3. 10 Kriteria Validasi tingkat kelayakan *E-LKPD* menggunakan *Wizer.me*

Tingkat Pencapaian (%)	Keterangan
81% - 100 %	Sangat Layak
61% - 80%	Layaik
41% - 60%	Kurang Layak
21% - 40%	Tidak Layak
0 - 20%	Sangat Tidak Layak

Sumber: Wahyuni & Putri (2025:48)

b) Angket Respon Peserta Didik

Pengguna angket ini dilakukan untuk mengetahui respon peserta didik setelah menggunakan *E-LKPD* menggunakan *Wizer.me* dalam proses pembelajaran pada materi Indonesiaku Kaya Alamnya. Angket Respon Peserta Didik ini akan dianalisis menggunakan rumus yang dikutip dalam Elisa Nur, (2024) Mengenai persentase setiap respon peserta didik dapat dihitung sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{jumlah skor jawaban responden}}{\text{jumlah skor ideal}} \times 100\%$$

Tabel 3. 11 Kriteria respon peserta didik terhadap pengembangan *E-LKPD* menggunakan *Wizer.me*

Tingkat Pencapaian (%)	Keterangan
81% - 100 %	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup Baik
21% - 40%	Kurang Baik
< 20%	Tidak Baik

Sumber: (Meidita & Susilowibowo,2021:2222

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan

Pengembangan produk yang dibuat pada penelitian ini berupa *E-LKPD* dengan memanfaatkan aplikasi *Wizer.Me* untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial dengan topik “Indonesiaku Kaya Alamnya”. Dalam mengembangkan *E-LKPD* dilakukan dengan model pengembangan *ADDIE* (*analysis, design, deveploment, implementation, dan evaluation*). Berikut hasil pengembangan yang telah dilakukan.

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis pengembangan model *ADDIE* dilakukan pada tanggal 25 Oktober 2025 melalui pengamatan untuk mendapatkan informasi mengenai keadaan dan kebutuhan peserta didik melalui wawancara dengan guru kelas dan melakukan pengamatan di kelas V-B SDN Bojong Nangka 04. Kegiatan ini dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu sebagai berikut:

a. Analisis Kebutuhan

Permasalahan yang terjadi selama kegiatan proses pembelajaran di kelas V-B di SDN Bojong Nangka 04 berdasarkan data yang diperoleh dari kegiatan observasi

yaitu penggunaan LKPD disekolah ini masih menggunakan format konvensional berupa lembaran kertas. Akibatnya, peserta didik kurang termotivasi dan kurang bersemangat dalam proses pembelajaran, serta materi yang diberikan hanya bersumber dari buku paket. Selain itu, LKPD yang diberikan oleh guru masih berbentuk cetak, sehingga tidak cukup meningkatkan minat dan antusiasme peserta didik dalam mengerjakannya. Dan penugasan yang diberikan oleh guru masih jarang dilakukan menggunakan *platform* digital seperti *website* atau aplikasi dalam pembuatan LKPD.

Berdasarkan permasalahan tersebut, perlu dilakukan pengembangan *E-LKPD* menggunakan aplikasi *Wizer.me* sebagai lembar kerja berbasis teknologi dengan harapan dapat menarik peserta didik dalam mengeksplorasi materi agar pembelajaran menjadi lebih bermakna.

b. Analisis Kurikulum

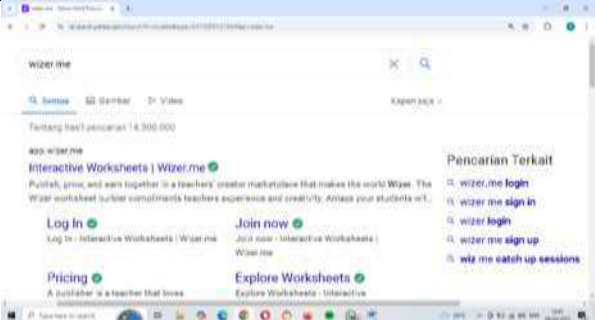
Kurikulum yang diterapkan pada kelas V-B di SDN Bojong Nangka 04 yaitu menerapkan kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka memberikan kebebasan bagi guru serta peserta didik untuk berinovasi serta menggali proses pembelajaran yang lebih mendalam dan bermakna. Oleh karena itu, pengembangan lembar kerja peserta didik yang lebih beragam sangat dibutuhkan. Pada penelitian ini dipilih

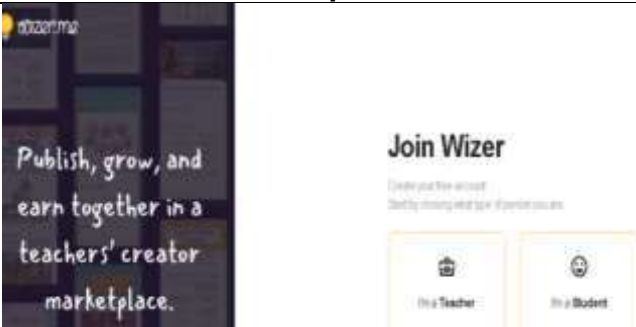
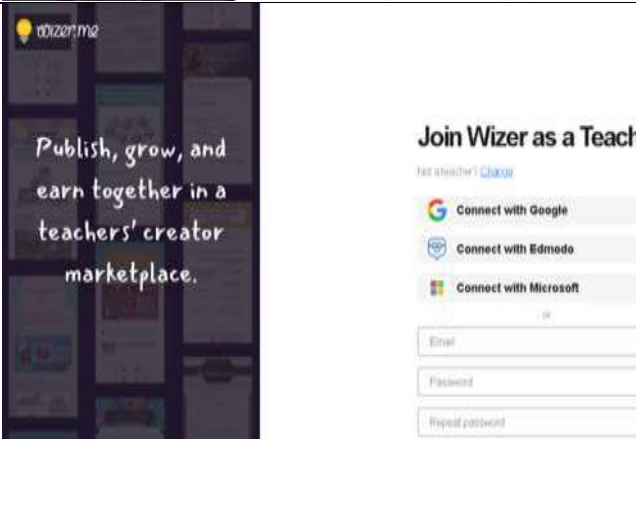
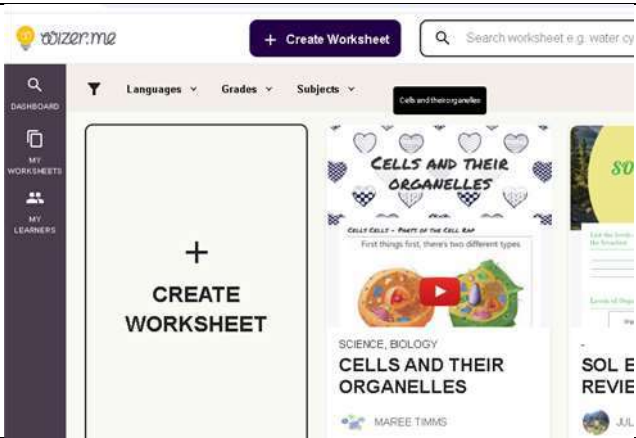
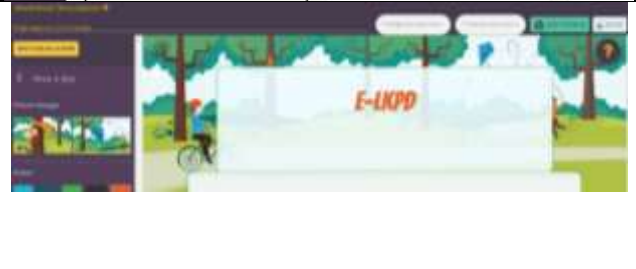
mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial dengan topik indonesiaku kaya alamnya pada kelas V.

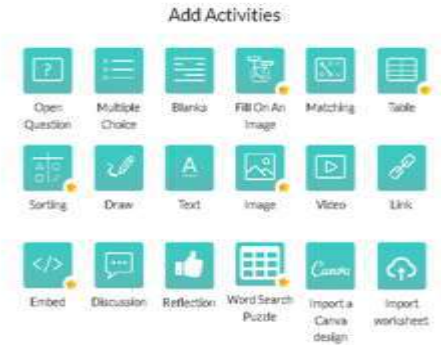
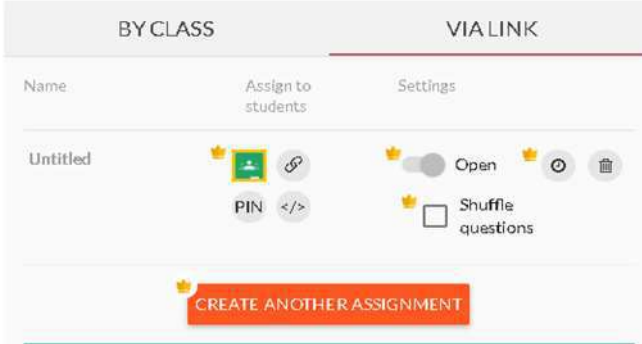
2. Tahap Perencanaan (*Design*)

Pada tahap ini, perancangan tampilan dilakukan dengan mengumpulkan berbagai referensi dari beragam sumber, mencakup elemen-elemen seperti gambar, video, simbol, dan pertanyaan, kemudian mengatur tampilannya menggunakan berbagai fitur yang tersedia dalam aplikasi. Aplikasi *Wizer.me* digunakan untuk membuat proses pengembangan *E-LKPD* semenarik mungkin, serta mencakup desain latar yang penuh warna, pemilihan media visual yang sesuai seperti gambar dan video, ragam tipe soal yang ditentukan dengan cermat, serta fitur navigasi yang berfungsi secara optimal. Selain itu, untuk beberapa tampilan di *E-LKPD* menggunakan aplikasi *canva* dalam mendesain. Setelah desain awal selesai, selanjutnya yaitu uji validasi oleh para ahli penilaian produk. Rancangan *E-LKPD* menggunakan aplikasi *Wizer.Me* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.1 Rancangan *E-LKPD*

No	Tahapan	Deskripsi
1		Tampilan awal klik <i>website</i> yang paling atas https://app.wizer.me/dashboard/collect/

No	Tahapan	Deskripsi
2		Klik I'm a Teacher.
3		Guru kemudian masuk menggunakan <i>email</i> dan <i>password</i> yang terdaftar. Selain itu, bisa juga dengan mengklik <i>Connect with google</i> dan memilih akun <i>google</i> yang terhubung pada perangkat PC atau <i>smartphone</i> .
4		Setelah masuk, klik <i>Create Worksheet</i> untuk membuat <i>E-LKPD</i> .
5		Guru dapat membuat judul pada <i>desain</i> yang sudah disediakan oleh <i>wizer.me</i> dibagian <i>select design</i> .

No	Tahapan	Deskripsi
6		Guru dapat memilih beberapa jenis fitur yang tersedia di <i>wizer.me</i> untuk memenuhi kebutuhan dalam proses pembelajaran.
7		Guru memasukan pertanyaan dan instruksi (petunjuk belajar).
8		E-LKPD dapat dibagikan kepada peserta didik dengan berbagi tautan, yang berupa link.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini, produk yang dikembangkan diuji kesesuaiannya untuk digunakan. Selama validasi dilakukan oleh tim ahli yang terdiri dari tiga dosen dan seorang guru. Proses

Validasi dilakukan untuk menilai apakah E-LKPD layak digunakan berdasarkan aspek tampilan, penggunaan bahasa, dan isi materi yang disajikan. Selain itu, komentar dan saran dari para ahli sangat penting untuk memperbaiki produk yang telah dikembangkan. Berikut ini adalah hasil penilaian *E-LKPD* yang dilakukan oleh validator menggunakan *Wizer.me* pada tema indonesiaku kaya alamnya.

a. Deskripsi Validasi Ahli

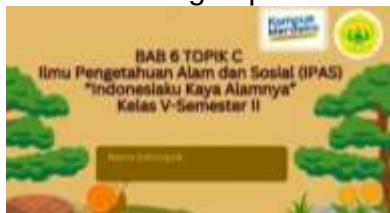
Validasi produk dilakukan oleh ahli bahasa, ahli media dan ahli materi. Validasi yang dilakukan sampai produk dinyatakan layak untuk diuji cobakan kepada peserta didik. Adapun untuk hasil uji validitas terhadap produk pengembangan *E-LKPD* menggunakan aplikasi *wizer.me* pada tema indonesiaku kaya alamnya, sebagai berikut:

1) Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan secara bertahap mengenai ketepatan format, kesesuaian penggunaan warna, jenis huruf, dan aspek lainnya. Ahli media dalam pengembangan produk ini dengan salah satu dosen FMIPA Universitas Pakuan yaitu Bapak M.Iqbal Suriansyah, M.Kom. Hasil validasi tahap satu *E-LKPD* menggunakan aplikasi *wizer.me* pada materi indonesiaku kaya alamnya mendapat penilaian sebesar 80% dengan kriteria sangat layak, namun

masih terdapat beberapa perbaikan agar *E-LKPD* lebih layak kembali. Berikut tabel perbaikan pada validasi ahli media.

Tabel 4.2 Revisi Produk dari Ahli Media

Sebelum direvisi	Sesudah direvisi
Perubahan bagian cover pada pemilihan warna judul masih terlalu gelap. 	Melakukan perubahan bagian cover pada pemilihan warna judul sudah sesuai. 
Tulisan harus konsisten maksimum membuat dua jenis (font) & dalam pemilihan warna font harus diserasikan kembali. 	Perubahan pada jenis font sudah sesuai. 
Video pembelajaran masih mengambil dari youtube.	Perubahan pembuatan video pembelajaran sendiri dan diunggah di akun youtube.

Sebelum direvisi	Sesudah direvisi
	

Setelah dilakukan perbaikan sebanyak 2 kali, maka dapat ditemukan persentase melalui rumus berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Lembar validasi yang digunakan berupa angket yang disajikan berupa 14 pertanyaan dengan penilaian skor antara 1 sampai 5 jumlah skor ideal. Maka jika 14 pertanyaan yang bersangkutan dengan 5 jumlah skor ideal akan memperoleh 70 skor maksimal.

Revisi awal produk menerima kualifikasi “layak” dengan nilai rata-rata 80%. Membuktikan bahwa produk pengembangan *E-LKPD* menggunakan aplikasi *Wizer.me* baik digunakan di lapangan dengan tambahan revisi. Berikut hasil validasi ahli media kedua terhadap produk yang telah selesai direvisi:

Tabel 4.3 Hasil Validasi Media Setelah di Revisi

No	Butir Pernyataan	Skor
Desain E-LKPD		
1	Memberikan kemudahan dalam mengakses aplikasi	5
2	Mengaplikasikan tata letak (<i>layout</i>)	5
3	Menggunakan komposisi warna yang tepat	5
4	Menerapkan akses navigasi yang mudah	5
5	Menyajikan kesederhanaan dan kejelasan dalam petunjuk	5
Desain Teks		
6	Menggunakan kesesuaian warna dan jenis huruf	5
7	Menerapkan ukuran huruf yang digunakan (mudah dibaca)	5
8	Menggunakan sistematika kalimat yang tepat	5
Desain Gambar		
9	Menggunakan <i>background</i> yang menarik	5
10	Menetapkan kesesuaian gambar dengan materi	5
11	Menggunakan kualitas gambar yang baik	5
12	Menggunakan kesesuaian video dengan materi	5
13	Menerapkan video yang memudahkan dalam menjawab soal	5
14	Kualitas video	5
Total Penilaian		70
Skor Maksimal		70
Persentase		X 100
Rata-rata total validitas		100%

Setelah diperbaiki ke dalam tabel kelayakan yang telah diuraikan sebelumnya, maka penilaian kedua pada produk *E-LKPD* menggunakan aplikasi *Wizer.me* ini

mencapai nilai rata-rata 100% dengan kriteria “Sangat Layak”. Oleh karena itu, produk tersebut sudah layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi.

2) Ahli Bahasa

Tahap ini, dilakukan uji kelayakan kepada validator ahli bahasa yaitu Bapak Dr. H. Aam Nurjaman, M.pd. yang merupakan salah satu dosen FKIP di Universitas Pakuan. Proses validasi ini bertujuan untuk memperoleh masukan berupa kritik dan saran terhadap *E-LKPD* yang sedang dalam tahap pengembangan. Adapun aspek yang dijadikan sebagai penilaian oleh ahli bahasa yaitu kaidah bahasa, tanda baca dan penulisan huruf dalam kalimat. Berikut tabel perbaikan pada validasi ahli bahasa:

Tabel 4.4 Revisi Produk Ahli Bahasa

Sebelum direvisi	Sesudah direvisi
 Tampilan pada huruf dirapihkan dan kalimat paling bawah dipindah di halaman selanjutnya.	 Perubahan pada huruf sudah dirapihkan dan kalimat yang dibawah sudah dipindahkan di halaman selanjutnya.
 Judul diawal tidak perlu memakai tema tetapi langsung masuk dalam topik pembahasan saja. Dan tampilan (besar huruf/format) dirapihkan, kemudian kalimat tersebut supaya dipersingkat lagi.	 Perubahan pada judul sudah dihilangkan dan tampilan pada huruf sudah diperbaiki serta sudah dipersingkat lagi.

Setelah melakukan perbaikan sebanyak 2 kali. maka dapat dihitung persentase melalui rumus berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Produk yang sudah dikembangkan ini memenuhi kriteria “Layak” dengan nilai rata-rata 90%. Akan tetapi, supaya produk yang dikembangkan ini menjadi lebih baik lagi dan dapat digunakan oleh peserta didik, maka dilakukan revisi untuk validasi kedua.

Tabel 4.5 Hasil Validasi Bahasa Setelah di Revisi

No	Butir Pernyataan	Skor
Kelugasan		
1	Menggunakan tata bahasa yang tidak berbelit	5
2	Menerapkan kalimat yang sederhana	5
3	Menyajikan informasi	5
Komunikatif		
4	Menyajikan bahasa yang mudah dipahami	5
5	Membuat peserta didik termotivasi saat belajar	5
6	Menggunakan bahasa dengan karakteristik peserta didik	4
Kesesuaian dengan kaidah bahasa		
7	Menerapkan ketepatan penggunaan ejaan	5
8	Menggunakan istilah, simbol atau <i>ikon</i> yang sesuai dengan kaidah bahasa	5
9	Mengimplementasikan ketepatan struktur kalimat	5
10	Menggunakan kalimat yang efektif	5
Total Penilaian		49
Skor maksimal		50
Persentase		X 100
Rata-rata total validitas		98%

Setelah diperbaiki, maka penilaian kedua pada produk *E-LKPD* menggunakan aplikasi *Wizer.me* ini mencapai nilai rata-rata 98% dengan kriteria “Sangat Layak”. Oleh karena itu, produk tersebut sudah layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi.

3) Ahli Materi

Pada tahap ini, dilakukan uji validasi produk kepada validator ahli materi yaitu Ibu Nurlinda Safitri, M.Pd yang merupakan dosen FKIP Universitas Pakuan dan Ibu Eri Setijawati, S.Pd yang merupakan guru kelas III SDN Bojong Nangka 04. Saran dan perbaikan yang diberikan oleh ahli materi ini adalah mengenai penggunaan yang lebih sederhana. Berikut tabel perbaikan pada validasi ahli materi:

Tabel 4.6 Revisi Produk Dosen Ahli Materi

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
 Bagian tema judul dihilangkan, dan posisi gambar dipindahkan serta pada bagian kalimat lebih disesuaikan lagi.	 Untuk bagian judul sudah dihilangkan dan posisi gambar sudah sesuai serta untuk kalimatnya.
 Tambahkan gambar beras yang berMerk.	 Perubahan pada gambar beras sudah diperbaiki.

Setelah dilakukan perbaikan sebanyak 2 kali. maka dapat ditemukan persentase melalui rumus berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Lembar pada validasi yang digunakan yaitu berupa angket dengan jumlah 10 pernyataan dengan penilaian skor skala 1 – 5. Produk yang sudah dikembangkan ini memenuhi kriteria “Layak” dengan nilai 72%. Akan tetapi, supaya produk yang dikembangkan ini menjadi lebih baik lagi dan dapat digunakan oleh peserta didik, maka dilakukan validasi kedua. Hasil validasi kedua oleh ahli dosen materi dapat dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 4.7 Hasil Validasi Dosen Materi Setelah di Revisi

No	Butir Pernyataan	Skor
Kesesuaian Materi dengan Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran		
1	Materi pembelajaran sesuai dengan Capaian Pembelajaran.	5
2	Materi yang disajikan telah sesuai dengan tujuan pembelajaran.	5
3	Materi pembelajaran disajikan secara berurutan.	4
Kelayakan Materi		
4	Materi pembelajaran mudah dipahami oleh peserta didik	5
5	Materi pembelajaran sesuai dengan karakteristik peserta didik	4
6	Materi pada pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran	5
7	Materi mendorong peserta didik menerapkan dalam kehidupan sehari-hari.	4
Ketetapan Rangkaian Kegiatan E-LKPD		
8	Keakuratan contoh dan kasus dengan kehidupan sehari-hari.	5
9	Kesesuaian gambar dengan materi pembelajaran	5
10	Kejelasan petunjuk belajar	4
Total Penilaian		46
Skor maksimal		50
Persentase		X 100
Rata-rata total validitas		92%

Setelah diperbaiki, maka penilaian kedua pada produk *E-LKPD* menggunakan aplikasi *Wizer.me* ini mencapai nilai rata-rata 92% dengan kriteria “Sangat Layak”. Oleh karena itu, produk tersebut sudah layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi.

Tabel 4.8 Revisi Produk Guru Ahli Materi

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
 Dampak Pengambilan Sumber Daya dan Upaya Pelestariannya Ketersedian sumber daya alam akan berkurang jika manusia tidak memeliharanya dengan baik. Berikut ini dampak dan upaya pelestariannya. 1. Banyaknya Hutan Gundul Hutan gundul disebabkan adanya penebangan secara besar-besaran, mudanya untuk keperluan pembangunan atau keperluan pembalakan. Akibatnya daerah resapan air hujan berkurang sehingga bisa menyebabkan banjir. A. Banjir Alas permukaan bisa menyerap air hujan yang meluap jika hutan telah gundul, air hujan tidak terserap dan mengalir beriringan tempat yang dapat mengakibatkan banjir. B. Tanah Longsor Daerah yang gundul, air hujan langsung jatuh ke tanah tanpa terhalang pepohonan terlebih dahulu, air tersebut juga tidak bisa terserap oleh akar pohon.	 Dampak Pengambilan Sumber Daya dan Upaya Pelestariannya Ketersedian sumber daya alam akan berkurang jika manusia tidak memeliharanya dengan baik. Berikut ini dampak dan pengambilan sumber daya alam dan upaya pelestariannya. 1. Banyaknya Hutan Gundul Hutan Gundul disebabkan adanya penebangan secara besar-besaran, mudanya untuk keperluan pembangunan atau keperluan pembalakan. Akibatnya daerah resapan air hujan berkurang sehingga bisa menyebabkan banjir. A. Banjir Alas permukaan bisa menyerap air hujan yang meluap jika hutan telah gundul, air hujan tidak terserap dan mengalir beriringan tempat yang dapat mengakibatkan banjir. B. Tanah Longsor Daerah yang gundul, air hujan langsung jatuh ke tanah tanpa terhalang pepohonan terlebih dahulu, air tersebut juga tidak bisa terserap oleh akar pohon.
Dalam penulisan materi sebagian ukuran hurufnya disesuaikan kembali.	Perubahan penulisan pada materi sudah diperbaiki.

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
 Penulisan pada materi masih terlalu banyak, mohon diringkas/dirangkum kembali.	 Perubahan penulisan pada materi sudah diperbaiki.

Setelah dilakukan perbaikan sebanyak 2 kali, maka dapat ditemukan persentase melalui rumus berikut:

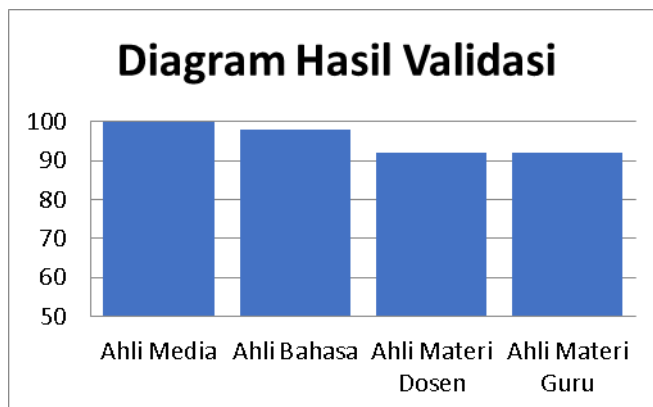
$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Lembar pada validasi yang digunakan yaitu berupa angket dengan jumlah 10 pernyataan dengan penilaian skor skala 1 – 5. 70% Produk yang sudah dikembangkan ini memenuhi kriteria “Layak” dengan nilai rata-rata 70%. Akan tetapi, supaya produk yang dikembangkan ini menjadi lebih baik lagi dan dapat digunakan oleh peserta didik, maka peneliti melakukan validasi kedua. Hasil validasi kedua oleh Guru ahli materi dapat dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 4.9 Hasil Validasi Guru Materi Setelah di Revisi

No	Butir Pernyataan	Skor
Kesesuaian Materi dengan Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran		
1	Materi pembelajaran sesuai dengan Capaian Pembelajaran.	5
2	Materi yang disajikan telah sesuai dengan tujuan pembelajaran.	5
3	Materi pembelajaran disajikan secara berurutan.	5
Kelayakan Materi		
4	Materi pembelajaran mudah dipahami oleh peserta didik	4
5	Materi pembelajaran sesuai dengan karakteristik peserta didik	4
6	Materi pada pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran	5
7	Materi mendorong peserta didik menerapkan dalam kehidupan sehari-hari.	4
Ketetapan Rangkaian Kegiatan E-LKPD		
8	Keakuratan contoh dan kasus dengan kehidupan sehari-hari.	4
9	Kesesuaian gambar dengan materi pembelajaran	5
10	Kejelasan petunjuk belajar	5
Total Penilaian		46
Skor maksimal		50
Persentase		X 100
Rata-rata total validitas		92%

Setelah diperbaiki, maka penilaian kedua pada produk *E-LKPD* menggunakan aplikasi *Wizer.me* ini mencapai nilai rata-rata 92% dengan kriteria “Sangat Layak”. Oleh karena itu, produk tersebut sudah sangat layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi.



Gambar 4.1 Diagram Hasil Validasi

Berdasarkan perolehan nilai dari para ahli di bidang media, bahasa dan materi, langkah selanjutnya adalah mengonversi data untuk menghasilkan kesimpulan terkait *E-LKPD* yang dikembangkan melalui aplikasi *Wizer.me*. *E-LKPD* ini disusun untuk mendukung mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial, khususnya pada topik “indonesiaku kaya alamnya.”

Tabel 4.10 Penilaian Validator Mengenai Aspek Kelayakan Secara Keseluruhan

Validator	Persentase Penilaian	Aspek Kelayakan
Ahli Media	100%	Sangat Layak
Ahli Bahasa	98%	Sangat Layak
Ahli Materi Dosen	92%	Sangat Layak
Ahli Materi Guru	92%	Sangat Layak

Dapat disintesis perolehan validasi ahli media, ahli bahasa dan ahli materi didapatkan rata-rata persentase

dengan total sebesar 95,5% dengan kriteria “Sangat Layak”, dan dapat diartikan pengembangan *E-LKPD* menggunakan aplikasi *Wizer.me* pada materi indonesiaku kaya alamnya sangat layak untuk diuji cobakan di sekolah dasar.

b. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini, produk yang telah dibuat, dilakukan uji coba terbatas ditunjukkan kepada peserta didik sebanyak 29 peserta didik kelas V-B SDN Bojong Nangka 04. Pelaksanaan uji coba tersebut dilakukan untuk menerapkan *E-LKPD* menggunakan aplikasi *Wizer.me*. Pada proses pembelajaran berbasis *Problem Based Learning (PBL)*. Proses uji coba ini dimulai dengan menguraikan materi yang berkaitan dengan pemahaman peserta didik. Peserta didik menyimak penjelasan terkait materi melalui *power point*. Selanjutnya, peserta didik mendiskusikan permasalahan yang terdapat dalam *E-LKPD* secara berkelompok. Pada tahap akhir *Problem Based Learning (PBL)* hasil diskusi selanjutnya dipresentasikan. Selama proses pengamatan pembelajaran di kelas, terlihat bahwa peserta didik sangat antusias dengan *E-LKPD* ini karena sifatnya menyenangkan. Selain itu, *E-LKPD* ini juga berhasil meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam mengerjakan soal serta berhasil membuat inovasi baru dalam penggunaan teknologi.

c. Tahap Evaluasi (Evaluation)

Pada tahap terakhir dari model *ADDIE* yaitu tahap evaluasi. Peserta didik diberikan angket untuk mengetahui respon peserta didik setelah menggunakan *E-LKPD* pada aplikasi *Wizer.me*. Tahap evaluasi ini digunakan untuk mengetahui kelayakan *E-LKPD* dan sebagai bagian untuk menjawab rumusan masalah yang telah dirumuskan. Hasil dari angket ini berfungsi sebagai masukan dalam perbaikan *E-LKPD* menggunakan aplikasi *Wizer.me*. Dengan demikian, bahwa produk yang dikembangkan menunjukkan hasil yang berhasil.

Pada tahap ini peserta didik diminta kesediaannya untuk mengisi lembar angket respon peserta didik melalui kuisisioner yang berisi 12 butir pertanyaan. Pengisian angket ini diisi sebanyak 29 peserta didik.

Berdasarkan rekapitulasi data yang dilakukan terhadap 29 peserta didik, *E-LKPD* pada aplikasi *Wizer.me* pada materi indonesiaku kaya alamnya mendapatkan respon 91% dengan kriteria "Sangat Menarik".

B. Pembahasan

Pengembangan *E-LKPD* menggunakan aplikasi *Wizer.me* dilakukan untuk memenuhi kebutuhan perangkat pembelajaran, karena perangkat

pembelajaran yang selama ini digunakan masih terbatas, sehingga peserta didik kurang termotivasi dan kurang bersemangat. Penggunaan LKPD yang kurang bervariasi dapat menyebabkan peserta didik merasa bosan. Oleh karena itu, diperlukan LKPD yang berbentuk Elektronik yang dapat diakses oleh peserta didik, membuktikan bahwa *E-LKPD* yang dikembangkan melalui *platform Wizer.me* mudah diakses serta memberikan dampak yang positif setelah peserta didik mengikuti proses pembelajaran (Safitri & Mulyani 2022).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara langsung dengan guru kelas V-B SDN Bojong Nangka 04, Terdapat informasi mengenai penggunaan *E-LKPD* pembelajaran sepanjang proses pembelajaran dan masalah yang dihadapi. Pengembangan *E-LKPD* termasuk pemanfaatan teknologi seperti *Wizer.me*, dianggap sebagai salah satu solusi untuk meningkatkan kualitas evaluasi pembelajaran di kelas. Sriyanti et al., (2024) Para guru berpendapat bahwa *E-LKPD* sangat diperlukan karena sesuai dengan karakter peserta didik masa kini. Peserta didik tidak cukup hanya belajar melalui buku, tetapi juga memerlukan pembelajaran yang

bersifat praktis serta mendalam agar dapat memahami hal-hal yang ingin mereka pelajari lebih lanjut.

Penelitian ini merupakan penelitian (*Research and Development*). Model yang digunakan dalam pengembangan ini yaitu model *ADDIE*. Model ini terdiri dari beberapa tahap yang dapat dimanfaatkan dalam merancang dan mengembangkan proses pembelajaran. Model *ADDIE* mencakup lima langkah utama, yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Konsep dari model *ADDIE* ini bertujuan untuk membangun dasar-dasar kinerja dalam pembelajaran melalui pengembangan desain produk pembelajaran (Hidayat Fitria 29:2021).

Tahap pertama, untuk menganalisis kebutuhan, informasi dikumpulkan melalui observasi dan wawancara. Tahap ini difokuskan pada pemahaman terhadap kondisi peserta didik serta permasalahan yang mereka alami selama kegiatan pembelajaran di kelas V-B SDN Bojong Nangka 04. Setelah melakukan observasi dan wawancara dengan wali kelas, diperoleh informasi mengenai kondisi peserta didik serta permasalahan yang terjadi selama proses pembelajaran. Dari hasil pengamatan, diketahui bahwa guru masih menggunakan

cara-cara umum dalam mengajar dan mengevaluasi, seperti memberikan soal di atas kertas dan melakukan tanya jawab secara manual, untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi. Tentunya, metode tersebut kurang memberikan variasi, sehingga bisa membuat peserta didik merasa kurang tertarik dalam pembelajaran. Dalam menganalisis kebutuhan peserta didik, harus mempertimbangkan banyak hal, seperti tingkat pemahaman peserta didik tentang materi, serta kemampuan dan kesiapan peserta didik menggunakan teknologi (Afrianis & Ningsih, 2022).

Tahap kedua merupakan merancang desain tampilan untuk pengembangan *E-LKPD* menggunakan aplikasi *Wizer.me*. Rancangan ini mencakup pemilihan template, pembuatan pertanyaan, pemilihan gambar untuk mendukung pertanyaan, Selain itu, skor penilaian dapat langsung terdeteksi melalui fitur tersebut. (Sobri *et al.*, 2023:27).

Tahap ketiga merupakan proses pengembangan *E-LKPD* menggunakan aplikasi *Wizer.me* yang akan digunakan dalam proses pembelajaran sebelum diuji coba terbatas pada peserta didik.

Desain tampilan *E-LKPD*, mencakup desain sampul dan isi, perlu menggunakan gaya yang konsisten dan menarik agar dapat memperjelas penyajian teks, gambar, maupun ikon dalam bahan ajar. Apfani *et al* ., (72:2023). Setelah pengembangan *E-LKPD* pembelajaran ini selesai, langkah selanjutnya yaitu melakukan validasi oleh ahli materi, media dan bahasa untuk menilai kelayakan penggunaannya dalam pembelajaran. *E-LKPD* dilakukan oleh validator dengan menelaah setiap unsur dalam produk, disertai pemberian saran dan komentar sebagai upaya peningkatan pengembangan.

Tahap keempat, Produk pengembangan *E-LKPD* pembelajaran menggunakan aplikasi Wizer.me ini divalidasi oleh empat ahli, termasuk ahli bahasa, ahli media dan ahli materi. Ahli bahasa yang terlibat adalah satu dosen dari Universitas Pakuan, ahli media melibatkan satu dosen dari Universitas Pakuan, dan ahli materi terdiri dari satu dosen dari Universitas Pakuan dan satu guru dari SDN Bojong Nangka 04, dengan total empat validator. Setelah proses uji validasi produk selesai, validator diminta mengevaluasi setiap elemen secara menyeluruh dan mencatat masukan pada lembar evaluasi yang telah disediakan. Revisi disusun berdasarkan masukan dan

rekomendasi dari para validator, yang terdiri atas ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi.

Berdasarkan hasil validasi uji media desain pada *E-LKPD* pembelajaran pada materi indonesiaku kaya alamnya, dilakukan oleh Bapak M. Iqbal Suriyansyah, M.Kom. Menilai bahwa *E-LKPD* ini layak digunakan. Hasil tersebut berdasarkan penilaian angket. Total perolehan yaitu 100% dengan kriteria sangat layak.

Hasil validasi uji bahasa yang dilaksanakan oleh ahli bahasa, dilakukan oleh Bapak Dr. H. Aam Nurjaman, M.Pd, menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan dalam *E-LKPD* ini telah memenuhi kriteria sangat layak, dengan perolehan skor angket uji kelayakan sebesar 98%. Sementara itu, hasil validasi uji materi yang dilakukan oleh ahli materi, dilakukan oleh Ibu Nurlinda Safitri, M.Pd, menunjukkan bahwa materi tersebut sangat layak, dengan skor angket uji kelayakan sebesar 92%. Selain itu, hasil validasi yang dilakukan oleh Ibu Eri Setijawati, S.Pd, juga menunjukkan bahwa materi tersebut sangat layak dengan skor uji kelayakan sebesar 92%. Dengan demikian, *E-LKPD* yang akan dihasilkan menjadi lebih baik. Hasil penelitian ini didukung dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Siti nur *et al* ., (2024) mengatakan bahwa

E-LKPD yang dikembangkan melalui aplikasi Wizer.me dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Kelayakan ini dibuktikan melalui uji validitas oleh para ahli, yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Hasil validasi menunjukkan bahwa *E-LKPD* memperoleh persentase kelayakan sebesar 94,2% dari ahli media, 100% dari ahli bahasa, dan 96% dari ahli materi. Secara keseluruhan, rata-rata penilaian para ahli mencapai 96,7% dengan kategori sangat layak."

Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Safitri & Mulyani (2022) menyebutkan bahwa *E-LKPD* yang telah dikembangkan dengan memanfaatkan *platform Wizer.me* untuk topik "Berbagai Pekerjaan pada Tema 4 Kelas IV" terbukti sangat layak, mudah digunakan, dan berdampak positif. Perangkat pembelajaran ini dinilai sebagai alternatif efektif yang mampu mendukung proses belajar mengajar. Selanjutnya Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Dewi *et al.*, (2023) mengatakan bahwa pengembangan produk *E-LKPD* telah mengalami kemajuan berdasarkan penelitian yang dilakukan pada topik "Sifat-Sifat Bangun Ruang" terbukti sangat layak, dan mudah digunakan pada peserta didik. Dan penelitian lainnya yang dilakukan oleh Siti nur *et al.*, (2024)

mengatakan bahwa *E-LKPD* ini sangat layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran pada topik “Transformasi Energi Di Sekitar Kita” terbukti sangat layak dan mendapatkan tanggapan positif dari peserta didik. Persamaan ini yaitu sama-sama menggunakan metode penelitian *Research and Development (R&D)* dan menggunakan Wizer.me untuk *E-LKPD* pembelajaran.

Setelah melewati proses validasi oleh para ahli, produk dinyatakan layak untuk diuji coba. Tahap selanjutnya adalah implementasi. Pada tahap ini, uji coba dilakukan secara terbatas kepada 29 peserta didik kelas V-B di SDN Bojong Nangka 04. Peserta didik tersebut diminta membuat kelompok dan mengerjakan pada soal yang sudah dijelaskan di *E-LKPD*. Pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas terlihat peserta didik sangat antusias mengerjakan *E-LKPD*. Pada tahap akhir *Problem Based Learning (PBL)* hasil diskusi selanjutnya dipresentasikan. Rata-rata peserta didik mendapatkan nilai 88.7 setelah mengerjakan *E-LKPD* menggunakan aplikasi *Wizer.me*. Maka penggunaan *E-LKPD* sangat positif bagi peserta didik dan tergolong dalam kategori “Layak”

Pada tahap terakhir, Peserta didik diberikan angket untuk mengetahui respon peserta didik setelah

menggunakan *E-LKPD* pada aplikasi *Wizer.me*. Hasil dari angket ini berfungsi sebagai masukan dalam perbaikan *E-LKPD* menggunakan aplikasi *Wizer.me*. Oleh karena itu, dapat diketahui keberhasilan dari produk yang dikembangkan. Pada tahap ini peserta didik diminta kesediaannya untuk mengisi lembar instrument penelitian uji coba produk melalui kuisisioner yang berisi 12 pertanyaan. Pengisian angket ini diisi sebanyak 29 peserta didik. Angket respon peserta didik dan guru digunakan untuk mengetahui penilaian *E-LKPD* setelah dilakukan pembelajaran oleh peserta didik dan guru. Rozie & Wijayanti (2024) Tujuan dari angket ini adalah untuk mengetahui respon peserta didik setelah menggunakan *E-LKPD* yang telah dikembangkan dengan *Wizer.me*. Berdasarkan angket yang diisi oleh peserta didik, didapatkan hasil bahwa respon peserta didik sangat positif dengan persentase rata-rata sebesar 91% yang tergolong dalam kategori “Sangat Menarik”.

BAB V

KESIMPULAN, SARAN DAN REKOMENDASI

A. Kesimpulan

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil uji coba *E-LKPD* pembelajaran menggunakan aplikasi Wizer.Me pada materi Indonesiaku Kaya Alamnya, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan *E-LKPD* menggunakan aplikasi Wizer.Me dilakukan dengan model *ADDIE*. Pada tahap pertama, dilakukan analisis kurikulum dan analisis kebutuhan di SDN Bojong Nangka 04. Selanjutnya dibuat desain produk *E-LKPD* pembelajaran, dan ketika produk sudah siap, maka dilakukan validasi ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi untuk melakukan identifikasi terhadap kekurangan serta perbaikan. Pada tahap keempat, yaitu implementasi. Produk diuji coba pada 29 peserta didik kelas V-B. Tahap akhir, evaluasi dilakukan dengan membagikan angket respon peserta didik. *E-LKPD* dikembangkan terdiri atas fitur, pilihan ganda, gambar isian, pencocokan, dan soal isian tabel.
2. Hasil validasi menunjukkan bahwa pengembangan *E-LKPD* menggunakan aplikasi *Wizer.me* sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Data dari ahli media menunjukkan persentase kelayakan sebesar 100%, sementara ahli bahasa

memberikan persentase 98%. Validasi oleh ahli materi , baik dosen maupun guru, menunjukkan persentase kelayakan 92%.

3. Respon peserta didik di kelas V-B yang berjumlah 29 setelah menggunakan *E-LKPD* sangat baik dengan persentase respon sebesar 91%. Hal ini membuktikan bahwa produk *E-LKPD* pembelajaran yang dikembangkan melalui aplikasi *Wizer.me* sangat sesuai dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

B. Saran

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

1. Bagi Peserta Didik

Meskipun *E-LKPD* ini masih memiliki sejumlah keterbatasan, diharapkan peserta didik dapat semakin terbiasa menggunakan teknologi digital dalam kegiatan pembelajaran

2. Bagi Guru

Diharapkan guru mampu memanfaatkan *E-LKPD* sebagai bagian dari proses pembelajaran guna mendorong motivasi serta ketertarikan belajar peserta didik. *E-LKPD* ini disusun dengan desain yang kreatif dan menarik

3. Bagi Sekolah

Diharapkan sekolah mampu memanfaatkan *E-LKPD* sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran pada peserta didik.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan dapat mengembangkan E-LKPD pembelajaran menggunakan aplikasi Wizer.me dengan mendesain produk semenarik mungkin agar peserta didik memiliki minat dalam mengerjakan soal-soal.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrianis, N., & Ningsih, L. 2022. "*Analisis Kesulitan Belajar Siswa Pada Materi Struktur Atom.*" *Konfigurasi: Jurnal Pendidikan Kimia dan Terapan*, Vol. 6, Halaman 102.
- Afriano Andri Sarman. 2023. "*Pengembangan E-LKPD untuk Meningkatkan Pembelajaran Matematika.*" *Jurnal Pengembangan Pembelajaran Matematika*, Vol. 12, Halaman 52.
- Aldila, R., et al., 2019. "*Pengembangan E-LKPD Matematika Berbasis Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) Kelas V SD.*" *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 8, Halaman 12.
- Alvinatussaadah. 2024. "*Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Wizer.me untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran IPS di SMPN 1 Ajung.*" *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol. 15, Halaman 33.
- Anggraini, D., & Apfani, S. 2023. "*Pengembangan E-LKPD Berbasis Live Worksheets pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas V Sekolah Dasar.*" *Jurnal Riset Pendidikan Dasar dan Karakter*, Vol. 5, Halaman 68.
- Azhari, et al., Huda. 2022. "*Pengembangan Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) Pada Materi Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika di Kelas X Teknik Audio SMK Negeri 1 Batang Natal.*" *Jurnal Pendidikan Teknik Elektronika*, Vol. 11, Halaman 2647.
- Basrina, et al., 2023. "*Pengembangan Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Wizer.me pada Mata Pelajaran IPS di MTs Darussalam Aryojeding.*" *Jurnal Inovasi Pembelajaran Digital*, Vol. 4, Halaman 32.
- Cahyanti. 2023. "*Pengembangan E-LKPD Matematika Berbasis Web-Blogger Berbantuan Fliphtml5 dan Quizziz Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik.*" *Jurnal Edukasi Matematika*, Vol. 10, Halaman 12.
- Dariah, M., Sriyanti, I., & Marlina, L. 2024. "*Analisis Kebutuhan E-LKPD Berbasis Problem Based Learning Materi Filtrasi untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis.*" *Lensa (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, Vol. 14, Halaman 120.

- Dewi, et al., 2023. "*Pengembangan E-LKPD Berbasis Website Wizer.me Materi Sifat-Sifat Bangun Ruang.*" Jurnal Pendidikan Matematika, Vol. 7, Halaman 2565.
- Etut Erawati, et al., 2023. "*Pelatihan Pemanfaatan Wizer.me Sebagai Media Pembelajaran Digital.*" Jurnal Teknologi Pendidikan Dasar, Vol. 9, Halaman 126.
- Fatimah. 2021. "*Pengembangan E-LKPD (ELEKTRONIK – LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK) Interaktif Menggunakan Google Slide with Pear Deck dengan Pendekatan Konstruktivisme.*" Jurnal Inovasi Pendidikan, Vol. 6, Halaman 20.
- Firstiananta & Khofifah. 2019. "*Efektivitas E-LKPD Berbantuan Liveworksheet untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.*" Jurnal Pendidikan Interaktif, Vol. 5, Halaman 146.
- Fitriyah, F., & Nizar, M. 2021. "*Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.*" JIPAI: Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam, Vol. 1, Halaman 28.
- Fransiskus Dwi Anggoro. 2023. "*Pengembangan E-LKPD Berbasis Website Wizer.me Materi Teks Cerita Fantasi Kelas VII.*" Jurnal Pengembangan Media Pembelajaran, Vol. 7, Halaman 82.
- Herlina, et al., 2023. "*Elektronik Lembar Peserta Didik (E-LKPD) Interaktif Berbasis Education For Sustainable Development (ESD) Di SD.*" Jurnal Pendidikan Berkelanjutan, Vol. 3, Halaman 509-510.
- Khoerunnisa, et al., 2023. "*Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Berbasis Liveworksheets Pada Subtema Lingkungan Tempat Tinggalku.*" Jurnal Pendidikan Lingkungan, Vol. 8, Halaman 396.
- Lestari, et al., 2023. "*Pengembangan E-Modul Berbasis Kebudayaan Pandalungan Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif pada Pembelajaran Geografi di SMA.*" Jurnal Budaya dan Pendidikan, Vol. 2, Halaman 42-43.
- Meidita, et al., 2021. "*Pengembangan Bahan Ajar E-Book Berbasis Flipbook sebagai Pendukung Pembelajaran.*" Jurnal Media Pembelajaran Digital, Vol. 6, Halaman 33.
- Nufus & Sakti. 2021. "*Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik Berbasis Flipbook Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI.*" Jurnal Pendidikan Ekonomi, Vol. 3, Halaman 29.

- Nur Fitriyah & Ghofur. 2021. *"Pengembangan E-LKPD Berbasis Android dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Peserta Didik."* Jurnal Teknologi Pendidikan Berbasis Android, Vol. 4, Halaman 1962.
- Oktavia, et al., 2022. *"Pengembangan Media Bahan Ajar E-LKPD Interaktif Menggunakan Website Wizer.me Pada Pembelajaran IPS."* Jurnal Pendidikan Interaktif, Vol. 8, Halaman 41.
- Rahayu, et al., 2021. *"Pengembangan LKPD Elektronik Pembelajaran Tematik Berbasis High Order Thinking Skill (HOTS)."* Jurnal Pengembangan Pembelajaran Tematik, Vol. 6, Halaman 116.
- Ramlawati, et al. 2022. *"Analisis Penerapan E-LKPD dengan Fitur Multimedia."* Jurnal Multimedia Pendidikan, Vol. 9, Halaman 70.
- Sobri, et al., 2023. *"Pemanfaatan Website Wizer.me untuk Mengembangkan E-LKPD Interaktif Bagi Guru Sekolah Dasar."* Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar, Vol. 11, Halaman 24.
- Sulastri, et al. 2023. *"Keefektifan Penggunaan E-LKPD Interaktif Berbasis Wizer.me pada Pembelajaran IPS."* Jurnal Teknologi Pendidikan IPS, Vol. 14, Halaman 24.
- Taufik Hidayat, et al. 2022. *"Kendala Penggunaan E-LKPD dalam Pembelajaran Digital di Sekolah Menengah."* Jurnal Pembelajaran Digital, Vol. 7, Halaman 15.
- Triyani, et al., 2024. *"Pengembangan E-LKPD Matematika Berbasis Liveworksheet Dalam Menunjang Pembelajaran Berdiferensiasi Pada Siswa SMP."* Jurnal Pendidikan Matematika, Vol. 12, Halaman 37.
- Vidiya, et al., 2023. *"Perancangan E-LKPD Interaktif Pada Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel Dengan Moderasi Beragama Sebagai Konteks."* Jurnal Pendidikan Matematika dan Agama, Vol. 5, Halaman 3.
- Wijayanti, R. N., & Rozie, F. 2024. *"Pengembangan E-LKPD Berbasis Problem Based Learning Terintegrasi Kearifan Lokal Sumenep Kelas IV Sekolah Dasar."* Metodik Didaktik: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an, Vol. 19, Halaman 152.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keputusan

 UNIVERSITAS PAKUAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN <i>Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian</i>													
SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS PAKUAN NOMOR: 165/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: <table border="0"> <tr> <td>Dr. Surti Kurniasih, M.Pd.</td> <td>Pembimbing Utama</td> </tr> <tr> <td>Drs. Wawan S. Anwar, M.Pd.</td> <td>Pembimbing Pendamping</td> </tr> </table> sebagai pembimbing dari: <table border="0"> <tr> <td>Nama</td> <td>Alma Sekar Latifah</td> </tr> <tr> <td>NPM</td> <td>037121067</td> </tr> <tr> <td>Program Studi</td> <td>Pendidikan Guru Sekolah Dasar</td> </tr> <tr> <td>Judul Skripsi</td> <td>PENGEMBANGAN E-LKPD MENGGUNAKAN APLIKASI WIZER-ME PADA MATERI INDONESIA KARYA ALAMNYA</td> </tr> </table>	Dr. Surti Kurniasih, M.Pd.	Pembimbing Utama	Drs. Wawan S. Anwar, M.Pd.	Pembimbing Pendamping	Nama	Alma Sekar Latifah	NPM	037121067	Program Studi	Pendidikan Guru Sekolah Dasar	Judul Skripsi	PENGEMBANGAN E-LKPD MENGGUNAKAN APLIKASI WIZER-ME PADA MATERI INDONESIA KARYA ALAMNYA
Dr. Surti Kurniasih, M.Pd.	Pembimbing Utama												
Drs. Wawan S. Anwar, M.Pd.	Pembimbing Pendamping												
Nama	Alma Sekar Latifah												
NPM	037121067												
Program Studi	Pendidikan Guru Sekolah Dasar												
Judul Skripsi	PENGEMBANGAN E-LKPD MENGGUNAKAN APLIKASI WIZER-ME PADA MATERI INDONESIA KARYA ALAMNYA												
Kedua	Kepada yang bersangkutan diberlakukan hak dan tanggung jawab serta kewajiban sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Pakuan.												
Ketiga	Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan selama 1 (satu) tahun, dan apabila di kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam keputusan ini akan diadakan perbaikan seperlunya.												
Ditetapkan di Bogor Pada tanggal 27 September 2024  Dr. Eka Suhardi, M.Si. NIK 1.0694021205													
Tembusan: 1. Rektor Universitas Pakuan 2. Wakil Rektor I, dan II Universitas Pakuan 3. Kepala BAAK/BAUm Universitas Pakuan 4. Para Dekan Fakultas di Lingkungan Universitas Pakuan													
Jalan Pakuan Kotak Pos 452, Bogor 16143, Telepon (0251) 8375608 http://www.fkip.unpak.ac.id email : fkip@unpak.co.id													

Lampiran 2 Surat Prapenelitian

	YAYASAN PAKUAN SILIWANGI UNIVERSITAS PAKUAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN <i>Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian</i> Jalan Pakuan Kota No. 412, E-mail: ftp@unpak.ac.id, Telepon (0271) 8173608 Bogor
Nomor : 9115/WADEK /FKIP/X/2024 24 Oktober 2024	
Perihal : Prapenelitian	
Yth. Kepala Sekolah SDN Bojong Nangka 04 di Tempat	
Dalam rangka penyusunan skripsi, dengan ini kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin kepada mahasiswa:	
Nama	: Alma Sekar Latifah
NPM	: 037121087
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-11068025469	

Lampiran 3 Surat Balasan Pra-penelitian


PEMERINTAH KABUPATEN BOGOR
DINAS PENDIDIKAN
SD NEGERI BOJONG NANGKA 04
NSS / NPSN : 101020202007 / 20201463
Kp Bojongnangka RT 018 RW 008 Ds Bojongnangka Kec. Gunungputri kab Bogor
email: sdn4bojongnangka@gmail.com

SURAT KETERANGAN
400.3.5/019-20201463

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : DEDEH,S.Pd
N I P : 196810081991032006
Pangkat / Gol. : Pembina Tk I/IV B
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SD N Bojong Nangka 04

Menerangkan bahwa :

N a m a : Alma Sekar Latifah
Semester : 7
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Benar yang bersangkutan melaksanakan pra penelitian di SD N Bojong Nangka 04,
mengenai :

**PENGEMBANGAN E-LKPD MENGGUNAKAN APLIKASI WIZER ME PADA
MATERI INDONESIA KAYA ALAMANYA. Pertanggal 25 Oktober 2024.**

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dilaksanakan dan dipergunakan
sebagaimana mestinya.

Bogor, 24 Oktober 2024
Kepala Sekolah,

DEDEH,S.Pd
NIP 196810081991032006



 Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 4 Surat Penelitian



YAYASAN PAKUAN SILIWANGI
UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian
Jalan Pakuan Kertak Pos 452, E-mail: kip@unpak.ac.id, Telepon (0251) 8379408 Bogor

Nomor : 9768/WADEK I/FKIP/V/2025
Perihal : Izin Penelitian

06 Mei 2025

Yth. Kepala Sekolah SDN Bojongnangka 04
di
Tempat

Dalam rangka penyusunan skripsi, bersama ini kami hadapkan mahasiswa :

Nama : Alma Sekar Latifah
NPM : 037121067
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 08 Mei s.d 09 Mei 2025 mengenai:
PENGEMBANGAN ELKPD MENGGUNAKAN APLIKASI WIZER.ME PADA MATERI INDONESIAKU KAYA ALAMNYA

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

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

a.n Dekan
Wakil Dekan
Bidang Akademik dan kemahasiswaan

Dr. Sandi Budiana, M.Pd.
NIR : 14006025469



CS Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 5 Surat Balasan Penelitian


PEMERINTAH KABUPATEN BOGOR
DINAS PENDIDIKAN
SD NEGERI BOJONG NANGKA 04
 NSS / NPSN : 101020202007 / 20201463
 Kp Bojongnangka RT 018 RW 008 Ds Bojongnangka Kec.Gumungputri kab Bogor
 email: sdn4bojongnangka@gmail.com

SURAT KETERANGAN
 400.3.5/019-20201463

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: DEDEH,S.Pd
N I P	: 196810081991032006
Pangkat / Gol.	: Pembina Tk I/IV B
Jabatan	: Kepala Sekolah
Unit Kerja	: SD N Bojong Nangka 04

Menerangkan bahwa :

N a m a	: Alma Sekar Latifah
Semester	: 8
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Benar yang bersangkutan melaksanakan penelitian di SD N Bojong Nangka 04, mengenai :

PENGEMBANGAN E-LKPD MENGGUNAKAN APLIKASI WIZER ME PADA MATERI INDONESIA KAYA ALAMANYA. Pertanggal 08 Mei 2025.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dilaksanakan dan dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bogor, 07 Mei 2025
 Kepala Sekolah,

DEDEH,S.Pd
 NIP 196810081991032006



CS Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 6 Surat Permohonan Validator Media



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

Nomor : 523/WADEK I/FKIP/IV/2025
 Perihal : Permohonan Validator Data

23 April 2025

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

Dengan hormat,

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

Nama : Alma Sekar Latifah
 NPM : 037121067
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

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

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

Wakil Dekan
 Bidang Akademik dan Kemahasiswaan,

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

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

Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 7 Surat Permohonan Validator Bahasa


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

Nomor : 523/WADEK I/FKIP/IV/2025
 Perihal : Permohonan Validator Data
 23 April 2025

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

Dengan hormat,

Sehubungan dengan permohonan mahasiswa dengan identitas sebagai berikut:

Nama : Alma Sekar Latifah
 NPM : 037121067
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

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

Wakil Dekan
 Bidang Akademik dan Kemahasiswaan,

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

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

CS Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 8 Surat Permohonan Validator Materi Dosen



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

Nomor : 523/WADEK I/FKIP/IV/2025
 Perihal : Permohonan Validator Data

23 April 2025

Yth. Ibu Nurlinda Safitri, M.Pd.
 Dosen FKIP Universitas Pakuan
 Bogor

Dengan hormat,

Sehubungan dengan permohonan mahasiswa dengan identitas sebagai berikut:

Nama : Alma Sekar Latifah
 NPM : 037121067
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

kami mohon kesediaan Ibu untuk menjadi validator data yang diperlukan oleh mahasiswa tersebut dalam penyusunan skripsi.

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

Wakil Dekan
 Bidang Akademik dan Kemahasiswaan,

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

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

CS Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 9 Surat Permohonan Validator Materi Guru



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

Nomor : 523/WADEK I/FKIP/IV/2025
 Perihal : Permohonan Validator Data

23 April 2025

Yth. Kepala SDN Bojong Nangka 04
 di Bogor

Dengan hormat,

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

Nama : Alma Sekar Latifah
 NPM : 037121067
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Nama Guru : Eri Setijawati, S.Pd.

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


 Wakil Dekan
 Bidang Akademik dan Kemahasiswaan,
 Dr. Sándi Budiana, M.Pd.
 NIK. 1.1006 025 469

 Dipindai dengan CamScanner

Jalan Pakuan, Kotak Pos 452 Bogor 16133, Telepon (0251) 8375608
<http://www.fkip.unpak.ac.id> email: fkip@unpak.co.id