

**PENGEMBANGAN E-LKPD MENGGUNAKAN *WEBSITE*
WIZER.ME PADA MATERI BUDAYA DAERAH INDONESIA**

Pendekatan *Research and Development* pada Peserta Didik
Kelas V Sekolah Dasar Negeri Muara Beres Kabupaten Bogor
Semester Genap Tahun Pelajaran 2024/2025

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Mengikuti Ujian Sarjana Pendidikan



Oleh

Fitriyah Adilah Putri

037121031

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PAKUAN
BOGOR
2025**

LEMBAR PENGESAHAN
PENGEMBANGAN E-LKPD MENGGUNAKAN WEBSITE WIZER.ME
PADA MATERI BUDAYA DAERAH INDONESIA

Pendekatan *Research and Development* pada Peserta Didik
Kelas V Sekolah Dasar Negeri Muara Beres Kabupaten Bogor
Semester Genap Tahun Pelajaran 2024/2025

Fitriyah Adilah Putri (037121031)

Menyetujui:

Pembimbing Utama,



Nurlinda Safitri, M.Pd.
NIK. 1.0116009696

Pembimbing Pendamping,



Santa, M.Pd.
NIK. 1.1011047556

Mengetahui:

Dekan,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Pakuan




Dr. Eka Suhardi, M.Si.
NIK. 1.130694205

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



Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd.
NIK. 1. 0410012510

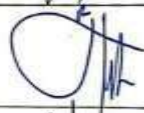
BUKTI PENGESAHAN
TELAH DISIDANGKAN DAN DINYATAKAN LULUS

Pada hari Rabu Tanggal 25 Juni 2025

Nama : Fitriyah Adilah Putri

NPM : 037121031

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

No.	Nama Penguji	Tanda Tangan
1.	Tatang Muhajang, M.Ag.	
2.	Rukmini Handayani, M.Pd.	
3.	Nurlinda Safitri, M.Pd.	

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



Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd.
NIK. 1. 0410012510

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

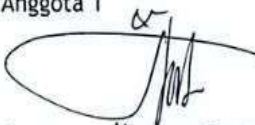
Pada hari ini, Rabu tanggal 25 bulan Juni tahun 2025,
Telah melaksanakan Ujian Skripsi terhadap mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Pakuan :

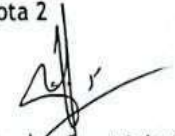
Nama : Fitriyah Adilah Putri
N P M : 037121031
Judul Skripsi : Pengembangan E-LKPD Menggunakan Website Wizer.me Pada Materi Budaya Daerah Indonesia

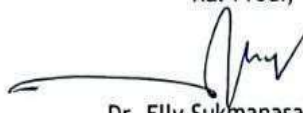
TIM PENGUJI SKRIPSI

Ketua

Tatang Muhajang, M.Ag.
NIK./NIP. 1046900501

Anggota 1

Rukmini Handayani, M.Pd.
NIK./NIP. 1.0715020646

Anggota 2

Nurlinda Safitri, M.Pd.
NIK./NIP. 1.046009696

Mengetahui
Ka. Prodi,

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

LEMBAR PERNYATAAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul "Pengembangan E-LKPD Menggunakan *Website Wizer.me* Pada Materi Budaya Daerah Indonesia" pada kelas V SD Negeri Muara Beres Kabupaten Bogor yang saya susun sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan dari program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan Bogor merupakan hasil karya ilmiah saya sendiri.

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

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

Bogor, 02 Juni 2025
Pembuat Pernyataan



Fitriyah Adilah Putri
NPM 037121031

HAK PELIMPAHAN KEKAYAAN INTELEKTUAL

Kami yang bertandatangan di bawah ini adalah para penyusun dan penanggung jawab Skripsi yang berjudul "Pengembangan E-LKPD Menggunakan *Website Wizer.me* Pada Materi Budaya Daerah Indonesia", yaitu:

1. Fitriyah Adilah Putri (037121031). Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Pakuan, selaku penulis Skripsi dengan judul di atas.
2. Nurlinda Safitri, M.Pd. (1.0116009696). Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Pakuan, selaku Pembimbing Utama Skripsi dengan judul di atas.
3. Santa, M. Pd. (1.1011047556). Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Pakuan, selaku Pembimbing Pendamping Skripsi dengan judul 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, 02 Juni 2025

Yang Memberikan Pernyataan

Fitriyah Adilah Putri	
Nurlinda Safitri, M.Pd.	
Santa, M.Pd.	

ABSTRAK

Fitriyah Adilah Putri. 037121031. Pengembangan E-LKPD Menggunakan *Website Wizer.me* pada Materi Budaya Daerah Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan E-LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik) menggunakan *website Wizer.me* pada materi budaya daerah Indonesia. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Subjek penelitian peserta didik kelas V-B SDN Muara Beres Kabupaten Bogor yang terdiri dari 28 peserta didik, penelitian dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Pada penelitian ini dilakukan uji validasi kepada para ahli, yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Hasil validasi oleh ahli media memperoleh 100% dengan kriteria sangat layak, oleh ahli bahasa memperoleh 88% dengan kriteria sangat layak, oleh ahli materi dosen memperoleh 94% dengan kriteria sangat layak, dan ahli materi guru memperoleh 96% dengan kriteria sangat layak. Hasil angket respon peserta didik mendapat 97,21% dengan kategori sangat layak, dan skor rata-rata N-Gain hasil belajar yaitu 0,78 dengan kriteria tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa E-LKPD menggunakan *website Wizer.me* sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran dan sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Kata kunci: E-LKPD, *Wizer.me*, *Research and Development*, Budaya Daerah Indonesia

ABSTRACT

Fitriyah Adilah Putri. 037121031. Development of E-LKPD Using the Wizer.me Website on Regional Cultural Materials of Indonesia. This research aims to develop the E-LKPD (Electronic Student Worksheet) using the website Wizer.me on regional cultural materials in Indonesia. This study used a Research and Development approach with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The research subject of V-B class students at SDN Muara Beres Bogor Regency consisting of 28 students, the research was conducted in the even semester of the 2024/2025 academic year. This study conducted validation tests for experts, namely media experts, linguists, and material experts. Validation results by media experts were 100% qualified, 88% qualified, 94% qualified, 94% qualified, and 96% qualified. The results of the student response score received 97.21% with a very decent category, and the average N-Gain score of the learning result was 0.78 with high criteria. These results show that E-LKPD uses the Wizer.me website very suitable for use in the learning process and is very effective in improving students' learning outcomes.

Keywords: *E-LKPD, Wizer.me, Research and Development, Regional Culture of Indonesia*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadiran Allah SWT, karena rahmat serta karunianya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat serta salam semoga selalu tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, keluarga, sahabat, dan seluruh umatnya. Skripsi dengan judul “Pengembangan E-LKPD menggunakan *Website Wizer.me* pada Materi Budaya Daerah Indonesia” ini disusun dengan tujuan untuk memenuhi salah satu syarat mengikuti ujian sarjana pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pakuan.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan penuh hormat dan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya, penulis ucapkan kepada:

1. Prof. Dr. rer. pol. Ir. H. Didik Notosudjono, M. Sc., selaku Rektor Universitas Pakuan.
2. Dr. Eka Suhardi, M.Si., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan.
3. Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Nurlinda Safitri, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Utama yang dengan sabar dan ikhlas dalam memberikan arahan, masukan serta bimbingan dalam penyelesaian skripsi ini.

5. Santa, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Pendamping yang dengan sabar dan ikhlas dalam memberikan arahan, masukan serta bimbingan dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Mira Mirawati, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing akademik kelas B yang selalu memberikan nasihat dan motivasi selama perkuliahan.
7. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan yang telah memberikan bimbingan serta pengajaran selama perkuliahan.
8. Seluruh staff Tata Usaha Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan yang telah bekerja sama dengan pelayanannya sehingga mempermudah penyelesaian skripsi.
9. Kedua Orang Tua tercinta yang telah banyak mencurahkan kasih sayang serta selalu memberikan perhatian melalui doa yang selalu dipanjatkan, serta adik tersayang yang selalu membantu dan mendukung penulis.
10. Raden Nita Rosita, S.Pd. selaku Kepala SDN Muara Beres, Kabupaten Bogor yang telah memberikan kesempatan bagi penulis untuk melakukan penelitian.
11. M. Nasir Arifudin, S.Pd. selaku Wali kelas V dan seluruh guru SDN Muara Beres yang telah membantu dan mendukung kegiatan penulis selama penelitian berlangsung.
12. Peserta didik kelas V SDN Muara Beres yang telah membantu dan mendukung penulis dalam melakukan penelitian.
13. Rekan seperjuangan Yasmin Maulidasari dan Yasmine Anggara Fergawan yang selalu sabar dan mendukung penulis.

14. Rekan-rekan mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar angkatan 2021, dan khususnya rekan mahasiswa kelas B.

15. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu dan mendukung penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini banyak kekurangan, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak.

Bogor, 02 Juni 2025

Fitriyah Adilah Putri

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Rumusan Masalah.....	6
D. Tujuan Penelitian	7
E. Manfaat Penelitian	7
BAB II LANDASAN TEORETIK	10
A. Deskripsi Teori	10
B. Hasil Penelitian yang Relevan.....	33
C. Kerangka Berpikir	35
D. Produk yang Akan Dihasilkan	37
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	38
A. Metode dan Prosedur Penelitian	38
B. Tempat dan Waktu Penelitian	47
C. Populasi, Sampel dan Subjek Penelitian	48
E. Teknik Analisis Data	56

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN	60
A. Hasil Pengembangan E-LKPD Menggunakan <i>Wizer.me</i>	60
B. Pembahasan	87
BAB V SIMPULAN DAN SARAN PENGGUNAANNYA	95
A. Simpulan	95
B. Saran Penggunaannya	97
DAFTAR PUSTAKA	98
LAMPIRAN	104

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Rancangan Desain Produk E-LKPD	42
Tabel 3. 2 Nama Validator	45
Tabel 3. 3 Lembar Observasi Analisis Kebutuhan	51
Tabel 3. 4 Lembar Pedoman Wawancara	51
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media	53
Tabel 3. 6 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa	53
Tabel 3. 7Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi	54
Tabel 3. 8 Kisi-Kisi Angket Respon Peserta Didik.....	55
Tabel 3. 9 Kisi-kisi Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	56
Tabel 3. 10 Kualifikasi Tingkat Kelayakan	57
Tabel 3. 11 Kriteria Tanggapan Peserta Didik terhadap E-LKPD menggunakan <i>website Wizer.me</i>	58
Tabel 3. 12 Kriteria Nilai N-Gain	59
Tabel 4. 1 Hasil Wawancara Guru	61
Tabel 4. 2 Desain E-LKPD.....	65
Tabel 4. 3 Revisi Produk dari Ahli Media	70
Tabel 4. 4 Hasil Validasi Ahli Media Tahap 1	70
Tabel 4. 5 Hasil Validasi Ahli Media Tahap 2	71

Tabel 4. 6 Revisi Produk dari Ahli Bahasa	72
Tabel 4. 7 Hasil Validasi Ahli Bahasa Tahap 1	74
Tabel 4. 8 Hasil Validasi Ahli Bahasa Tahap 2	74
Tabel 4. 9 Hasil Validasi Ahli Bahasa Tahap 3	75
Tabel 4. 10 Revisi Ahli Materi oleh Dosen	76
Tabel 4. 11 Hasil Validasi Dosen Ahli Materi Tahap 1	77
Tabel 4. 12 Hasil Validasi Dosen Ahli Materi Tahap 2	78
Tabel 4. 13 Revisi Ahli Materi oleh Guru	79
Tabel 4. 14 Hasil Validasi Guru Ahli Materi Tahap 1	79
Tabel 4. 15 Hasil Validasi Guru Ahli Materi Tahap 2	80
Tabel 4. 16 Hasil Rekapitulasi Uji Validasi Tahap 1	81
Tabel 4. 17 Hasil Rekapitulasi Uji Validasi Tahap 2	81
Tabel 4. 18 Rekapitulasi Respon Peserta Didik	83
Tabel 4. 19 Hasil Perhitungan N-Gain <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	86
Tabel 4. 20 Kriteria Nilai N-Gain	86

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	35
Gambar 3. 1 Tahapan ADDIE.....	39
Gambar 4. 1 Diagram Rekapitulasi Uji Validasi	80
Gambar 4. 2 QR Code produk E-LKPD setelah direvisi.....	80
Gambar 4. 3 Diagram Hasil <i>Pretest</i> & <i>Posttest</i>	85

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keterangan (SK)	103
Lampiran 2 Surat Prapenelitian	104
Lampiran 3 Balasan Surat Prapenelitian	105
Lampiran 4 Surat Izin Penelitian.....	106
Lampiran 5 Surat Balasan Penelitian.....	107
Lampiran 6 Surat Permohonan Validator Ahli Media	108
Lampiran 7 Surat Permohonan Validator Ahli Bahasa	109
Lampiran 8 Surat Permohonan Validator Ahli Materi Dosen.....	110
Lampiran 9 Surat Permohonan Validator Ahli Materi Guru	111
Lampiran 10 Tabel Jadwal Penelitian	Error! Bookmark not defined.

Lampiran 11 Lembar Observasi Analisis Kebutuhan	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 12 Lembar Wawancara Guru Kelas V	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 13 Lembar Hasil Validasi Ahli Media	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 14 Surat Keterangan Validasi Ahli Media	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 15 Lembar Hasil Validasi Ahli Bahasa	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 16 Surat Keterangan Validasi Ahli Bahasa	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 17 Lembar Hasil Validasi Ahli Materi Dosen	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 18 Surat Keterangan Validasi Ahli Materi Dosen	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 19 Lembar Hasil Validasi Ahli Materi Guru	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 20 Surat Keterangan Validasi Ahli Materi Guru	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 21 Modul Ajar Pendidikan Pancasila Kelas V	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 22 Visualisasi E-LKPD Menggunakan Website Wizer.me ...	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 23 Kisi Kisi Soal Pretest Posttest.	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 24 Lembar Soal Pretest & Posttest	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 25 Hasil Perhitungan N-Gain	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 26 Lembar Angket Respon Peserta Didik	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 27 Dokumentasi Kegiatan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 28 Riwayat Penulis	112

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang pesat membawa perubahan yang signifikan pada sistem pendidikan di Indonesia. Dalam konteks era digital, teknologi telah menjadi elemen krusial dalam proses pembelajaran, menciptakan peluang baru untuk meningkatkan akses, kualitas, dan efektivitas pendidikan. Berbagai sarana digital seperti pembelajaran daring, aplikasi pendidikan, dan platform elearning telah sangat memudahkan proses transfer pengetahuan. Namun, keberhasilan integrasi teknologi dalam pendidikan sangat bergantung pada peran guru sebagai fasilitator dan pembimbing. Tugas guru tidak hanya mengajarkan materi, tetapi juga memastikan bahwa peserta didik dapat menggunakan teknologi dengan bijak, kritis, dan produktif.

Di era modern ini, para guru diharapkan dapat menguasai literasi teknologi dan keterampilan digital, yang merupakan bagian integral dari proses pembelajaran di abad ke-21. Selain memiliki pengetahuan dasar dalam ilmu pengetahuan dan kemampuan mengajar, guru juga perlu mengintegrasikan penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran yang mereka lakukan. Kombinasi antara pemahaman materi, pedagogi, serta keterampilan dalam

penggunaan teknologi ini dikenal dengan istilah TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*).

Kompetensi guru dan teknologi merupakan dua komponen krusial dalam proses pembelajaran di abad ke-21. Seorang guru yang memiliki kompetensi yang memadai dapat memanfaatkan teknologi untuk mengembangkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efisien. Mereka mampu memilih, mengintegrasikan, dan mengevaluasi berbagai alat teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Di sisi lain, penggunaan teknologi yang tepat dapat memperluas akses pembelajaran, mendukung pendekatan yang lebih personal, dan meningkatkan motivasi peserta didik.

Alat dan metode pembelajaran telah mengalami perubahan signifikan. Dari yang sebelumnya mengandalkan buku teks tradisional, kini berbagai teknologi digital, seperti platform pembelajaran daring, aplikasi edukasi, dan media sosial, digunakan untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan personal. Sejalan dengan perkembangan ini, salah satu alat pembelajaran, yaitu Lembar Kerja Siswa (LKPD), juga telah mengalami transformasi menarik dalam cara penyajiannya. Inovasi ini merupakan integrasi dengan media elektronik yang dikenal sebagai E-LKPD atau Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik. Pada umumnya LKPD disajikan dalam bentuk kertas, sedangkan E-LKPD disajikan dalam format digital, seperti halaman web atau menggunakan aplikasi khusus. E-LKPD dirancang agar mudah

diakses di berbagai perangkat seperti PC, laptop, dan *smartphone*. Fitur-fiturnya meliputi gambar dan video yang menarik, serta memungkinkan peserta didik untuk secara langsung mengisi jawaban.

E-LKPD dapat dirancang untuk memfasilitasi pembelajaran kolaboratif, sehingga memungkinkan peserta didik untuk bekerja sama dalam menyelesaikan tugasnya. E-LKPD juga berperan dalam mendorong kemandirian dan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar. Di samping itu, pemanfaatan E-LKPD dapat membantu mengurangi penggunaan kertas sekaligus membuat proses penilaian menjadi lebih efisien dan praktis.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak M. Nasir Arifudin selaku wali kelas V SDN Muara Beres diketahui bahwa sekolah tersebut menggunakan Kurikulum Merdeka. Dalam pembelajaran, guru sudah menggunakan LKPD namun LKPD yang disajikan belum interaktif. Adapun LKPD masih manual atau berupa lembaran kertas.

Observasi yang dilakukan di SDN Muara Beres, Kabupaten Bogor, menunjukkan bahwa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang disampaikan oleh guru terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana yang diambil dari buku pelajaran. Hal ini mengakibatkan kurangnya motivasi serta antusiasme peserta didik dalam proses pembelajaran. Selama kegiatan pembelajaran, peserta didik cenderung pasif saat mengerjakan LKPD, dan mereka juga belum pernah menggunakan LKPD dalam bentuk elektronik.

Salah satu pendekatan yang dapat diimplementasikan untuk mengatasi permasalahan ini adalah dengan mengembangkan ELKPD menggunakan *website Wizer.me*. Pemanfaatan lembar kerja peserta didik melalui *Wizer.me* dapat berfungsi sebagai solusi yang tepat sebagai lembar kerja peserta didik elektronik. *Wizer.me* menawarkan serangkaian fitur yang mengesankan, menyajikan tata letak yang jelas bersama dengan komponen penting seperti judul, tujuan pembelajaran, dan instruksi yang tepat untuk penyelesaian tugas. Platform ini juga menawarkan kemampuan untuk menggabungkan berbagai elemen multimedia, sehingga cocok bagi para pembelajar visual maupun auditori. Tidak hanya itu, *Wizer.me* dapat diakses dengan mudah melalui *smartphone*, tablet, dan komputer, sehingga memberikan kebebasan untuk belajar kapan saja dan di mana saja.

Pengembangan lembar kerja elektronik (E-LKPD) menggunakan *website Wizer.me* telah menjadi subjek penelitian oleh beberapa peneliti terdahulu, seperti Tsabitah, R. T., & Raharjo, M. (2023) dengan judul Pengembangan E-LKPD Interaktif Berbasis *Website Wizer. Me* Pada Tema 2 Subtema 2 Pentingnya Udara Bersih Bagi Pernapasan di Kelas V SDN 64 Palembang, mengemukakan berdasarkan hasil penilaian yang telah dilakukan para ahli, peserta didik, dan guru maka produk E-LKPD interaktif berbasis *website Wizer.me* ini sudah memenuhi kriteria kevalidan dan sangat baik untuk digunakan oleh guru dan peserta didik saat

proses pembelajaran di kelas. Selain itu penelitian yang sama dilakukan oleh Shaza, N. A., & Amini, R. (2024) dengan judul Pengembangan E-LKPD Menggunakan *Website Wizer. Me* Berbasis ARIAS Pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar, mengemukakan bahwa E-LKPD menggunakan *website Wizer.me* berbasis ARIAS sudah layak untuk digunakan di lapangan dan dapat memecahkan permasalahan di sekolah dasar serta peserta didik menjadi antusias dan tertarik dalam mengerjakan LKPD.

Berdasarkan analisis dan kajian dari penelitian sebelumnya, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul "Pengembangan E-LKPD Menggunakan *Website Wizer.me* pada Materi Budaya Daerah Indonesia." Produk yang dihasilkan diharapkan dapat memberikan dukungan kepada guru dalam menyajikan E-LKPD yang lebih menarik. Selain itu, pemanfaatan *website Wizer.me* diharapkan dapat meningkatkan keterampilan desain grafis para guru, sehingga mereka dapat menghasilkan E-LKPD yang lebih bervariasi.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada latar belakang di atas, maka peneliti mengidentifikasi beberapa permasalahan tersebut, diantaranya yaitu:

1. Guru belum menyajikan LKPD yang interaktif.
2. Guru menyajikan LKPD yang hanya memuat pertanyaan-pertanyaan sederhana yang berasal dari buku pelajaran.
3. Peserta didik kurang termotivasi karena LKPD yang digunakan masih manual atau berupa lembaran kertas.

4. Peserta didik cenderung pasif saat mengerjakan LKPD yang berbentuk cetak.
5. Peserta didik belum diberikan LKPD dalam bentuk elektronik.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Pengembangan E-LKPD menggunakan *Website Wizer.me* pada materi Budaya Daerah Indonesia pada kelas 5 SDN Muara Beres?
2. Bagaimana kelayakan Pengembangan E-LKPD menggunakan *Website Wizer.me* pada materi Budaya Daerah Indonesia pada kelas 5 SDN Muara Beres?
3. Bagaimana efektivitas Pengembangan E-LKPD menggunakan *Website Wizer.me* pada materi Budaya Daerah Indonesia pada kelas 5 SDN Muara Beres?

D. Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mengembangkan E-LKPD menggunakan *Website Wizer.me* pada materi Budaya Daerah Indonesia kelas 5 SDN Muara Beres.
2. Untuk mengetahui kelayakan Pengembangan E-LKPD menggunakan *Website Wizer.me* pada materi Budaya Daerah Indonesia kelas 5 SDN Muara Beres.

3. Untuk mengetahui efektivitas Pengembangan E-LKPD menggunakan *Website Wizer.me* pada materi Budaya Daerah Indonesia pada kelas 5 SDN Muara Beres.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis.

1. Secara Teoritis

- a. Diharapkan dapat berkontribusi bagi pengembangan E-LKPD dan menjadi acuan untuk penelitian selanjutnya.
- b. Diharapkan penelitian ini dapat menginspirasi para peserta didik untuk meningkatkan antusias mereka untuk belajar dan terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.
- c. Sebagai referensi dalam mengembangkan E-LKPD menggunakan *website Wizer.me* untuk meningkatkan antusias belajar dan hasil belajar peserta didik.

2. Secara Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Dapat memberikan pengalaman dan pengetahuan baru yang dapat meningkatkan antusias belajar peserta didik dalam kegiatan belajar sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

b. Bagi Guru

Dapat memberikan informasi dan masukan positif bagi guru serta menambah wawasan dan keterampilan guru untuk mengembangkan E-LKPD interaktif yang inovatif.

c. Bagi Sekolah

Dapat diimplementasikan oleh sekolah dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di dalam kelas melalui pengembangan E-LKPD dengan menggunakan *website Wizer.me*.

d. Bagi Peneliti

Dapat memperkaya pengetahuan, pemahaman, dan pengalaman terutama mengenai pengembangan E-LKPD menggunakan *website Wizer.me*, diharapkan dapat menjadi pedoman dalam proses pembelajaran di kelas.

BAB II LANDASAN TEORETIK

A. Deskripsi Teori

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

a. Pengertian E-LKPD

LKPD elektronik merupakan suatu bentuk penyajian materi pembelajaran yang disusun secara teratur dalam bentuk digital, dengan elemen-elemen seperti animasi, gambar, video, dan fitur navigasi yang dirancang untuk meningkatkan interaksi pengguna. Media elektronik yang dapat diakses peserta didik memiliki banyak keuntungan. Pembelajaran dengan media elektronik dapat menjadi lebih menarik dan interaktif Puspitasari (2019:18).

Menurut Bela & Ferawaty (2023:16) E-LKPD merupakan lembar kerja elektronik yang dapat diakses secara fleksibel, baik dari segi tempat maupun waktu, sehingga memberikan kemudahan bagi pengguna dan meningkatkan aspek praktis dalam penggunaannya. Firtsanianta & Khofifah (2022:145) mengemukakan bahwa E-LKPD merupakan lembar kerja yang dapat diubah menjadi format digital dan dilaksanakan secara berkelanjutan serta terstruktur dalam periode waktu tertentu. Puriasih et al., (2022:142) E-LKPD merupakan lembar kerja elektronik yang memudahkan peserta didik dalam kegiatan belajar dan memahami materi melalui

berbagai perangkat elektronik yang sesuai. Astiwi et al., (2024:121) menyatakan bahwa E-LKPD adalah inovasi dalam materi pembelajaran yang menggunakan perangkat elektronik untuk mendukung kegiatan belajar mengajar. Selanjutnya, materi yang masuk dalam E-LKPD harus sesuai dengan indikator dan kompetensi dasar sebagaimana diuraikan oleh K.L.S. Utami et al., (2022:49).

b. Fungsi E-LKPD

Fungsi dari E-LKPD dikemukakan oleh Daud (2024:78) bahwa guru dapat memberikan tugas dan melakukan penilaian secara daring melalui tautan yang tersedia. Zulfaturrochmah, Rosiana Mufliva (2023:311) menyatakan bahwa antarmuka E-LKPD juga dapat didesain lebih menarik, sesuai kreativitas guru. Dengan penggunaan E-LKPD, proses belajar menjadi menarik dan dapat membantu peserta didik mencapai hasil belajar yang lebih baik. Sejalan dengan itu, Menurut Firtsanianta & Khofifah (2022:146) penggunaan lembar kerja ini dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif melalui berbagai aktivitas yang terdapat dalam lembar kerja tersebut. Penggunaan lembar kerja memberikan peserta didik pemahaman mengenai cakupan dan deskripsi materi yang diajarkan. Sebagaimana disebutkan Triyani et al., (2024:37) E-LKPD dapat mendorong keterlibatan peserta didik dalam

pembelajaran, Alat ini berfungsi untuk mendukung peserta didik dalam mengembangkan pemahaman konsep, melatih mereka dalam menemukan dan mengasah keterampilan proses, serta berfungsi sebagai panduan bagi guru dan peserta didik dalam menjalankan pembelajaran. Selain itu, menurut Ahmadi dalam Lailiah et al., (2021:93) E-LKPD juga berkontribusi dalam memperkaya informasi peserta didik mengenai materi yang dipelajari melalui kegiatan belajar yang terstruktur. Ketertarikan dan motivasi belajar peserta didik cenderung meningkat ketika mereka menemukan hal-hal baru dalam proses pembelajaran yang menggunakan bahan ajar elektronik Apriliyani & Mulyatna (2021:492).

Pernyataan lain yang diungkapkan oleh Pamungkas & Fitriyani (2023:144) menyebutkan bahwa E-LKPD memiliki beberapa fungsi, yaitu: (1) Meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar, (2) Memfasilitasi pemahaman konsep bagi peserta didik, (3) Berfungsi sebagai panduan bagi guru dan peserta didik dalam menjalankan pembelajaran, dan (4) Membantu guru dalam melakukan evaluasi terhadap pembelajaran.

c. Kelebihan E-LKPD

Kelebihan dari menggunakan E-LKPD menurut Subagja (2022:144) adalah pengurangan penggunaan tinta

dan kertas fisik, yang berkontribusi pada upaya pelestarian lingkungan. Sejalan dengan itu, menurut Susanti et al., (2023:54) E-LKPD menawarkan efisiensi yang lebih tinggi karena tidak memerlukan proses pencetakan, dapat diakses melalui perangkat *smartphone* atau laptop, serta berperan sebagai sarana pendukung yang menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan peserta didik. Selain itu, proses belajar mengajar dapat dilakukan baik secara daring maupun luring.

Mispa et al., (2022:36) mengungkapkan bahwa ELKPD Interaktif berpotensi melibatkan peserta didik secara efektif, karena menggabungkan alat elektronik yang berfungsi sebagai sumber belajar. Pendekatan ini mendorong partisipasi aktif di kalangan peserta didik dan mendorong rasa kemandirian dalam proses belajar mereka. Sejalan dengan hal tersebut, E-LKPD dapat berfungsi sebagai sumber pengajaran yang menarik. Desain yang ada dalam E-LKPD dapat dimodifikasi karena disajikan dalam format digital, yang tentunya juga dapat mengurangi biaya. Selain itu, Suryaningsih & Nurlita (2021:57) menyatakan bahwa E-LKPD memiliki keunggulan dalam meringankan dan mempersempit ruang dan waktu, sehingga meningkatkan efisiensi proses pembelajaran. Menurut Asmaryadi et al., (2022:79) E-LKPD dapat mempermudah proses penilaian,

karena hasil kerja peserta didik akan secara otomatis muncul di akun guru.

d. Kekurangan E-LKPD

E-LKPD memiliki keterbatasan, yaitu membutuhkan koneksi internet untuk bisa diakses. Sejalan dengan itu, menurut Shalahuddin & Hayuhantika (2022:84), E-LKPD memiliki kekurangan yang mengharuskan adanya akses internet. Selain itu, Wiranti (2024:92) menyatakan E-LKPD memerlukan perangkat tambahan seperti ponsel atau laptop. Jika ada masalah dengan koneksi internet, penggunaan ELKPD akan terhambat dan lembar kerja tidak dapat diakses. Hal lain yang mungkin dihadapi saat mengakses E-LKPD adalah ketidaksesuaian instruksi penggunaan E-LKPD, yang dapat menyebabkan kesulitan bagi peserta didik dalam memanfaatkan *platform* tersebut.

E-LKPD tidak dapat digunakan jika spesifikasi *smartphone* di bawah standar rata-rata perangkat yang digunakan peserta didik. Salah satu cara mengatasi tantangan tersebut adalah dengan mengimplementasikan metode pembelajaran kolaboratif. Dalam situasi di mana terdapat peserta didik yang tidak memiliki akses internet secara mandiri, guru atau rekan peserta didik lainnya dapat menyediakan koneksi internet kepada peserta didik yang memerlukan bantuan untuk mengakses tautan. Selain itu,

menurut Rika Widianita (2023:21) penggunaan *smartphone* dengan spesifikasi standar yang memadai juga dapat mendukung proses pembelajaran ini.

e. Langkah-langkah Menyusun E-LKPD

Agustini et al., (2020:170) menjabarkan serangkaian langkah pengembangan E-LKPD diantaranya, 1) Menetapkan tujuan instruksional. Proses ini dimulai dengan menganalisis karakteristik peserta didik. 2) Mengumpulkan materi. Langkah ini mencakup identifikasi materi dan tugas yang akan disertakan, yang disesuaikan dengan tujuan instruksional yang telah ditentukan. 3) Menyusun elemen-elemen utama ELKPD, yang mencakup konten, tugas, dan latihan. 4) Membuat E-LKPD. Desain E-LKPD dilakukan dengan memanfaatkan aplikasi atau *platform* digital yang sesuai. 5) Melakukan pemeriksaan dan penyempurnaan *prototype* ELKPD dengan berkonsultasi kepada para ahli, untuk memastikan tidak ada kesalahan dalam isi. Dengan demikian, jika ada kesalahan yang terdeteksi, perbaikan dapat dilakukan dengan cepat.

Zumratul et al., (2023:145) yang menyatakan langkahlangkah serupa untuk penyusunan E-LKPD, menekankan pentingnya analisis kurikulum, pemetaan kebutuhan, penentuan judul, dan penyesuaian materi pembelajaran. Pendapat yang sama dikemukakan oleh

Nirmayani (2022:13) Proses penyusunan E-LKPD melibatkan beberapa langkah, yaitu analisis terhadap kurikulum, penyusunan peta kebutuhan Lembar Kerja Peserta Didik, penentuan judul

Lembar Kerja Peserta Didik, serta penulisan Lembar Kerja Peserta Didik itu sendiri. Pendapat lain oleh Herlina et al., (2023:509-510) Adapun pembuatan E-LKPD terdiri dari beberapa tahap, yaitu menentukan kompetensi dasar yang sesuai dengan konteks pembelajaran, memilih alat penilaian untuk evaluasi, menyusun materi yang akan disampaikan, dan memperhatikan keseluruhan struktur E-LKPD.

Menurut Rahmawati & Wulandari (2020:507), langkahlangkah teknis dalam penyusunan E-LKPD secara umum dimulai dengan penentuan tujuan, yang diawali dengan analisis untuk mengenali karakteristik peserta didik. Dari proses ini, dapat diperoleh peta kompetensi yang mencakup baik kompetensi umum maupun kompetensi khusus. Selanjutnya, proses pengumpulan materi dilakukan dengan cara menetapkan konten yang akan dimasukkan, yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai oleh peserta didik. Hal ini meliputi penyusunan elemenelemen atau komponen utama dari E-LKPD, termasuk materi, tugas, dan latihan. Selain itu, E-LKPD dirancang sesuai dengan

kebutuhan yang telah diidentifikasi, serta dilakukan pemeriksaan dan perbaikan terhadap E-LKPD apabila terdapat kesalahan dalam isinya.

f. Materi Budaya Daerah Indonesia

1) Pengertian Budaya Indonesia

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, istilah "budaya" didefinisikan sebagai: pemikiran, tradisi, hal-hal yang telah mengalami perkembangan, serta kebiasaan yang telah terbentuk dan sulit untuk diubah. Syakhrani, A. W., & Kamil (2022:783). Istilah "budaya" diambil dari bahasa Inggris "*culture*" dan berasal dari bahasa Latin "*colore*." Secara umum, istilah ini merujuk pada cara berpikir, kecerdasan, serta sikap, kepercayaan, dan emosi yang membentuk, mengarahkan, dan memberikan makna pada tindakan seseorang di masyarakat.

Menurut Koentjaraningrat dalam Amalia et al., (2022:84) Kebudayaan, atau *culture*, dapat dipahami sebagai suatu sistem pemikiran yang menghasilkan karya-karya yang tidak bersumber dari naluri, melainkan melalui proses pembelajaran yang hanya dapat diinisiasi oleh manusia. Seiring berjalannya waktu, budaya Indonesia memainkan peran penting dalam membentuk perubahan sosial, kemajuan peradaban, dan perubahan lingkungan di Indonesia. Hal ini sesuai dengan pendapat seorang ahli dari

Indonesia, Ki Hajar Dewantara dalam Parapat et al., (2024:57-58) yang mengemukakan bahwa budaya adalah hasil dari usaha suatu masyarakat dalam menghadapi tantangan zaman dan lingkungan, yang menunjukkan keberhasilan mereka dalam mengatasi rintangan dan kesulitan demi mencapai kebahagiaan dan keselamatan dalam hidup.

Keberagaman kondisi lingkungan di berbagai wilayah di Indonesia menyebabkan munculnya berbagai jenis budaya. Fenomena ini dapat disebabkan melalui pengalaman hidup masyarakat serta upaya signifikan yang dilakukan untuk bertahan dalam menghadapi tantangan yang ditimbulkan oleh kondisi alam yang sulit, yang pada akhirnya sangat memengaruhi perilaku dan cara berkomunikasi mereka. Beno et al., (2022:94-95). Sebagai bangsa yang mengedepankan semboyan Bhineka Tunggal Ika, masyarakat Indonesia harus saling menghormati dan menghargai berbagai budaya yang ada di negara tercinta ini.

2) Ragam Budaya Daerah di Indonesia

Indonesia merupakan sebuah negara yang terdiri dari ribuan pulau dan beragam kelompok etnis. Negara ini juga memiliki ragam bahasa, ras, etnisitas, dan agama. Dengan demikian, Indonesia menunjukkan kekayaan yang luar biasa

dalam hal keanekaragaman, baik dari segi keanekaragaman hayati dan nabati maupun dalam aspek kebudayaannya Fitri Lintang & Ulfatun Najicha (2022:84).

a) Suku Bangsa

Indonesia diakui sebagai negara dengan kekayaan keanekaragaman budaya, yang mencakup berbagai kelompok etnis dan suku yang tersebar di seluruh wilayah Nusantara. Interaksi di antara etnis-etnis ini memainkan peran penting dalam mencerminkan keharmonisan sosial dan kekayaan budaya di tengah kehidupan masyarakat Napitupulu et al., (2025:12).

Indonesia memiliki ratusan suku bangsa diantaranya, Suku Jawa yang merupakan suku terbesar di Indonesia dengan budaya yang sangat kaya; Suku Sunda yang terkenal dengan kesenian Sunda seperti gamelan dan wayang golek; Suku Batak yang memiliki rumah adat yang unik bernama rumah bolon dan tarian tor-tor yang khas; Suku Minangkabau yang merupakan masyarakat matrilineal yang terkenal dengan rumah gadang dan masakan Padang; Suku Dayak yang hidup di Kalimantan dengan beragam sub-suku dan budaya yang unik.

b) Bahasa Daerah

Negara kita memiliki ratusan bahasa daerah yang tersebar di berbagai pulau dan suku bangsa. Keragaman bahasa ini menjadi salah satu ciri khas Indonesia sebagai negara kepulauan dengan ribuan pulau dan ratusan suku bangsa. Sebagai hasil budaya, Dewi dkk, (2021:22-23) mengungkapkan bahwa bahasa berperan sebagai sarana komunikasi utama yang memungkinkan penyampaian nilai-nilai budaya dari satu generasi ke generasi berikutnya.

Beberapa bahasa daerah yang ada di Indonesia diantaranya, Bahasa Jawa, merupakan bahasa yang paling banyak penuturnya di Indonesia; Bahasa sunda, merupakan bahasa yang digunakan di Jawa Barat; Bahasa Batak, merupakan bahasa yang digunakan di Sumatera Utara; Minangkabau, merupakan bahasa yang digunakan di Sumatera Barat; Bahasa Bali, merupakan bahasa yang digunakan di Bali; Bahasa Madura, merupakan bahasa yang digunakan di Madura, Jawa Timur; Bahasa Makassar, merupakan bahasa yang digunakan di Sulawesi Selatan; Bahasa Dayak, merupakan bahasa yang digunakan di Kalimantan; Bahasa Papua, terdapat ratusan bahasa Papua yang sangat beragam.

c) Tradisi dan Adat Istiadat

Proses penyesuaian manusia terhadap interaksi sosial dan lingkungan melahirkan tradisi dan adat kebiasaan, yang pada akhirnya membentuk peradaban dalam suatu kelompok masyarakat. Saddam dkk, (2022:82)

menyatakan bahwa tradisi dan adat istiadat memainkan peran penting dalam kehidupan masyarakat Indonesia. Beberapa adat istiadat di Indonesia diantaranya; Jawa, terdapat Upacara pernikahan adat Jawa, gamelan, wayang kulit; Bali, terdapat Upacara Ngaben, tari Kecak, barong; Sumatera Barat, terdapat Rumah gadang, tari piring, randai; Papua, terdapat Tari perang, tifa, ukiran kayu.

d) Makanan Khas

Indonesia terdiri dari 34 provinsi, masing-masing dengan keunikan dan karakteristiknya sendiri. Setiap provinsi menawarkan berbagai makanan khas, termasuk hidangan utama, camilan, makanan ringan, dan minuman tradisional. Menurut Roza dkk, (2023:306) keistimewaan kuliner ini menjadi bagian penting dari identitas dan ciri khas setiap daerah. Karakteristik umum makanan khas Indonesia yaitu kaya akan rempah, menggunakan bahan lokal, cara penyajian yang unik.

Beberapa makanan khas dari berbagai daerah diantaranya; Sumatera, terdapat Rendang (Sumatera

Barat), Pempek (Sumatera Selatan), Mie Aceh (Aceh), Gulai (berbagai daerah); Jawa, terdapat Gudeg (Yogyakarta), Rawon (Jawa Timur), Sate (berbagai daerah); Bali, terdapat Sate Lilit dan Nasi Campur; Nusa Tenggara, terdapat Sate Taliwang (Lombok), Sego Liwet (Bali); Kalimantan, terdapat Soto Banjar, Bubur Pedas (Kalimantan Selatan); Sulawesi, terdapat Coto Makassar (Sulawesi Selatan), Tinutuan (Manado); Papua, terdapat Papeda, Ikan Bakar, Sayur Mayur.

3) Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keragaman

Budaya Daerah

Menurut Wales (2022:8-9) terdapat beberapa faktor yang berkontribusi terhadap kemunculan masyarakat multikultural, antara lain kondisi geografis, perbedaan, serta pengaruh budaya asing.

a) Keadaan Geografis

Indonesia adalah negara yang terletak di Asia Tenggara, ditandai dengan ribuan pulau yang dipisahkan oleh perairan yang luas. Setiap pulau memiliki fenomena alam yang unik, termasuk variasi suhu, kelembaban, topografi, dan curah hujan. Perbedaan dalam lingkungan ini dapat memengaruhi keragaman populasi di daerah tersebut. Komunitas yang tinggal di lereng gunung

memiliki strategi bertahan hidup yang disesuaikan dengan kondisi lingkungan mereka.

b) Perbedaan Iklim

Perbedaan iklim di berbagai wilayah dapat menghasilkan kondisi alam yang beragam. Perbedaan cuaca ini dapat dimanfaatkan untuk menentukan pilihan dalam hal pakaian, sumber makanan, dan bidang pekerjaan. Sebagai contoh, masyarakat yang tinggal di daerah pegunungan umumnya memilih untuk berprofesi sebagai petani, sementara masyarakat yang bermukim di daerah pesisir cenderung berprofesi sebagai nelayan.

c) Pengaruh kebudayaan asing

Berada tepat di garis khatulistiwa, Indonesia memiliki lokasi geografis yang unik, yaitu di antara benua Asia dan Australia, serta antara Samudra Pasifik dan Samudra Hindia. Keberadaan Indonesia dalam jalur perdagangan internasional memungkinkan kedatangan bangsa asing yang melakukan aktivitas perdagangan dan menetap di wilayah tersebut. Masuknya kelompok-kelompok asing beserta budaya yang mereka bawa berkontribusi signifikan terhadap pembentukan masyarakat multikultural di Indonesia.

Berdasarkan uraian di atas dapat disintesis bahwa ELKPD atau Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik, merupakan

pengembangan dari LKPD tradisional atau berbasis cetak menjadi format digital. Tujuannya adalah menghadirkan proses belajar yang lebih interaktif dan menarik, sejalan dengan kemajuan teknologi dan kebutuhan pendidikan di era modern.

2. Website Wizer.me

a. Pengertian Website Wizer.me

Wizer.me adalah *platform online* yang membantu guru membuat Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang interaktif. Sobri et al., (2022:123) menyatakan bahwa perangkat lunak ini memudahkan guru dalam mengembangkan LKPD digital yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Selain itu, Ika et al., (2021:327) menyatakan bahwa *Wizer.me* berfungsi sebagai situs web untuk membuat Lembar Kerja peserta didik Elektronik (*E-LKPD*).

Menurut Elisa et al., (2023:125) *Wizer.me* merupakan salah satu *website* gratis untuk membuat lembar kerja berbasis elektronik dengan tersedianya fitur-fitur yang lengkap dan memadai salah satunya ialah tersedia fitur penilaian otomatis, sehingga dalam hal ini diperlukannya kreativitas guru dalam membuatnya agar *E-LKPD* yang dihasilkan

menjadi lebih interaktif. Sejalan dengan itu, Susanti et al., (2023:55) mengungkapkan bahwa *Wizer.me* adalah *platform* digital gratis yang memungkinkan pembuatan lembar kerja *online* dengan penilaian otomatis. *Platform* ini dirancang untuk

membantu guru dalam menciptakan lembar kerja peserta didik dengan cara yang kreatif dan efisien. *Website Wizer.me* dianggap sebagai alat yang bermanfaat untuk memahami dan mengasimilasi konsep.

Pandangan lain menurut Sobri et al., (2023:28) bahwa *Wizer.me* adalah perangkat lunak yang dapat mengubah lembar kerja konvensional menjadi lembar kerja *online* interaktif. *Website* ini dapat diakses dengan mudah oleh guru dan peserta didik melalui komputer, laptop, tablet, atau *smartphone*, di mana saja dan kapan saja, tanpa batasan ruang dan waktu. *Wizer.me* dilengkapi dengan berbagai fitur soal yang mendukung pembuatan LKPD interaktif.

b. Fitur-fitur *Website Wizer.me*

Erawati et al., (2023:129) mengungkapkan bahwa *website Wizer.me* menyediakan fitur yang komprehensif dan memadai, yang memungkinkan guru untuk merancang berbagai jenis pertanyaan dengan cara yang menarik secara visual bagi peserta didik, sehingga menciptakan pengalaman pembelajaran yang optimal. Pendapat serupa juga disampaikan oleh Kaliappen et al., (2021:29) yang menyatakan bahwa *Wizer.me* menyediakan banyak fitur yang dapat diakses oleh guru secara gratis, sehingga mendorong guru untuk memaksimalkan kreativitas mereka dalam menyusun E-LKPD.

Website Wizer.me memiliki berbagai *tools*, Sobri et al., (2022:122-123) mengemukakan adanya *handwriting tools* yang memungkinkan peserta didik untuk menulis langsung menggunakan jari mereka di *smartphone*. Selain itu, terdapat juga *tools* untuk menginput video, gambar, merekam suara, dan berbagai fitur lainnya yang dapat dimanfaatkan oleh peserta didik sesuai dengan kebutuhan mereka. *Wizer.me* menawarkan berbagai fitur yang bermanfaat, termasuk *community*, *worksheets*, *create new worksheets*, *learners*, *coffee room*. Dalam fitur *community*, para guru dapat mengakses lembar kerja yang dibuat pengguna lain hanya dengan memasukkan kata kunci yang relevan, sehingga dapat mengoptimalkan efisiensi waktu secara signifikan. Fitur *worksheet* digunakan oleh guru untuk mengakses lembar kerja mereka sendiri. Jika guru ingin membuat lembar baru, fitur yang digunakan adalah *create new worksheet*.

Wizer.me menawarkan fitur untuk mendigitalisasi lembar kerja, yang memudahkan guru dalam membuat dan mengunggah pertanyaan tanpa perlu mengetik ulang. Beragam jenis pertanyaan yang tersedia di *Wizer.me* dapat disesuaikan dengan kompetensi yang harus dicapai oleh peserta didik. Adapun jenis pertanyaan yang disediakan oleh *Wizer.me* antara lain: *Open question* (esai), *Multiple choice* (pilihan ganda), *Blank* (soal isian), *Fill on image* (memberi

label pada gambar), *Matching* (mencocokkan), *table* (soal isian tabel), *Sorting* (soal mengurutkan), *Draw* (menggambar), *Discussion* (diskusi), *Reflection* (refleksi), *Word search puzzle* (mencari kata). *Wizer.me* juga menyediakan kemudahan bagi para guru untuk menyisipkan teks, gambar, video, dan tautan.

Fitur lain yang terdapat pada *Wizer.me* yaitu Fitur *Learners* Ini adalah fitur yang memungkinkan guru untuk mengatur dan mengelompokkan peserta didik ke dalam kelas dan tingkat yang sesuai. Selain itu, fitur ini juga memudahkan guru untuk memantau nilai peserta didik yang telah menyelesaikan tugas mereka. Guru juga bisa menentukan *Differentiation Rules* atau aturan untuk peserta didik yang membutuhkan remedial atau pengayaan. *Coffee room* merupakan fitur dimana guru bisa berdiskusi, saling berbagi ide dengan pengguna *Wizer.me* yang lain dari seluruh dunia sehingga bisa belajar hal baru dari pengalaman pengguna lain.

c. Kelebihan Website *Wizer.me*

LKPD elektronik dapat dikembangkan melalui berbagai aplikasi atau platform digital, salah satunya adalah *Wizer.me*. sebagaimana dijelaskan oleh Mispa et al., (2022:36-37) *Website* ini dapat diakses secara daring, sehingga memudahkan peserta didik dalam penggunaannya. Menurut Subagja (2022:144) *Wizer.me* merupakan sebuah *platform*

yang praktis, gratis, dan menarik untuk memberikan tugas secara daring kepada peserta didik. Selain itu, platform ini juga memfasilitasi guru dalam melakukan evaluasi atau penilaian secara otomatis, sehingga meningkatkan efisiensi waktu. *Platform* ini menawarkan berbagai fitur yang mendukung pembelajaran dengan mengurangi ketergantungan pada kertas, buku, atau alat tulis. Hal ini memungkinkan peserta didik untuk menikmati pengalaman belajar sehari-hari melalui penggunaan *smartphone*. Dari segi desain, Susanti et al., (2023:55) menyatakan bahwa *platform* ini memiliki tampilan yang dinamis namun tetap sederhana, sehingga sangat mudah untuk digunakan.

Website Wizer.me dapat digunakan oleh para guru dalam proses pembelajaran di sekolah Kaliappen et al., (2021:29) menyatakan *Website* ini memungkinkan guru untuk merancang materi pembelajaran yang menarik dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan partisipasi peserta didik dalam kegiatan belajar. Sejalan dengan itu Margaretha (2024:28) berpendapat bahwa dengan memanfaatkan berbagai fitur yang ditawarkan oleh *Wizer.me*, pengalaman belajar peserta didik dapat menjadi lebih menarik dan bermanfaat.

d. Kekurangan *Wizer.me*

Kekurangan *website Wizer.me* disebutkan oleh Sulastri et al., (2023:158) yaitu keterbatasan kemampuan sebagian

guru dalam membuat E-LKPD dan masalah koneksi internet yang tidak stabil di beberapa sekolah. Aspek terpenting dalam menggunakan *website Wizer.me* adalah memiliki koneksi internet yang stabil. Selain itu, beberapa aplikasi atau *platform* digital pembelajaran gratis biasanya memiliki fitur yang tidak sepenuhnya dapat diakses, dan untuk menggunakan fitur-fitur tersebut, pengguna perlu membayar atau berlangganan fitur premium. Meskipun demikian, *website Wizer.me* ini tetap dapat digunakan secara gratis dengan ketentuan tidak menggunakan fitur premium.

Adapun menurut Aini & Suryowati (2023:46-47) tampilan *Wizer.me* mungkin tidak mudah dipahami oleh semua pendidik, terutama bagi mereka yang tidak terlalu berpengalaman dengan alat digital. Devi & Jatra (2022:793) menyatakan bahwa kekurangan dalam *website Wizer.me* diantaranya: 1) Peserta didik masih memerlukan bantuan untuk mengakses sebab mereka belum terbiasa dengan *website Wizer.me*. 2) *Template* lebih variatif jika pemilik akun sudah berlangganan dengan *Wizer.me*. 3) Jika memanfaatkan layanan situs web gratis, hanya guru yang dapat melihat nilai peserta didik.

e. Langkah penyusunan E-LKPD menggunakan *Website*

Wizer.me

Langkah pertama untuk mulai menggunakan *website Wizer.me* dinyatakan oleh Isda et al., (2024:40-41) yaitu dengan mengunjungi *website* resmi *Wizer.me*, dilanjutkan dengan *log in* terlebih dahulu. Saat *log in* kita akan diminta untuk berperan sebagai guru atau peserta didik, lalu klik sebagai guru karena kita akan membuat lembar kerja. Setelah *log in*, guru dapat memulai pembuatan lembar kerja berdasarkan kebutuhan pribadinya dan jika prosesnya sudah selesai maka guru dapat membagikan lembar kerja tersebut kepada peserta didik menggunakan tautan, kode pin, atau akun google.

Abdul Gafur Marzuki dkk, (2022:113) menjelaskan untuk mulai menyusun lembar kerja, dapat dengan mengakses fitur *create new worksheet*, dilanjutkan dengan membuat lembar kerja dan menuliskan judul serta deskripsi tugas, selanjutnya memilih desain agar lembar kerja peserta didik terlihat menarik, selanjutnya membuat pertanyaan untuk peserta didik menggunakan fitur-fitur yang tersedia. Setelah semua soal dibuat, klik tombol bagikan dan pilih cara berbagi kepada peserta didik, bisa dalam bentuk tautan atau bentuk lainnya.

Sejalan dengan Sobri et al., (2022:121-122) langkahlangkah membuat lembar kerja dengan *website 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 “*Create*” 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, isian gambar, menjodohkan, tabel, sortir, gambar, teks, gambar, video dan tautan 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, atau akun google.

Pembuatan Lembar Kerja peserta didik pada *website Wizer.me* juga bisa dimanfaatkan dengan berbantuan aplikasi Canva. Rahmatullah et al., (2020:319-320) menyatakan bahwa Canva merupakan salah satu aplikasi yang banyak

diminati karena keterjangkauan akses serta kemudahan guru mendesain media pembelajaran. Sejalan dengan itu, Ayuditasni Dewi et al., (2023:65) mengemukakan bahwa *Wizer.me* telah bermitra dengan *canva for education* untuk memberikan akses lebih.

Berikut langkah penggunaannya:

- 1) Klik untuk membuat lembar.
- 2) Pilih *widget* “impor desain canva” ini akan membawa anda ke *platform* canva.
- 3) Setelah anda berada di *platform* canva, pilih lembar kerja.
- 4) Jika telah membuat lembar kerja di canva, kita juga dapat menggunakannya.
- 5) Setelah memilih lembar kerja, selanjutnya klik “terbitkan”.
- 6) Sekarang kembali ke aktivasi *Wizer.me* ubah lembar kerja canva menjadi lembar kerja *Wizer.me* interaktif.

Berdasarkan uraian di atas dapat disintesis bahwa *website Wizer.me* adalah platform digital yang dapat digunakan untuk membantu para guru dalam mengembangkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik sehingga dapat meningkatkan interaktivitas dalam proses belajar dan meningkatkan antusias peserta didik dalam belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Berdasarkan studi literatur ditemukan beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini, diantaranya yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Aprilia, I. (2023). "Pengembangan E-LKPD Berbasis Website Wizer. me Untuk Meningkatkan

Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V SDN 1 Genengan".

Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa studi ini menghasilkan beberapa temuan penting. Hasil uji kelayakan menunjukkan persentase rata-rata 94,83%, yang mengindikasikan bahwa E-LKPD ini sangat layak/valid.

Selanjutnya, uji kepraktisan akuisisi mencapai persentase 85,8%, menempatkannya dalam kategori sangat praktis. Terakhir, uji efektivitas yang diukur dengan nilai *n-gain* sebesar 63,33% menunjukkan kriteria "cukup efektif". Berdasarkan seluruh hasil ini, dapat disimpulkan bahwa E-LKPD berbasis situs Wizer.me dinyatakan layak, praktis, dan cukup efektif untuk digunakan peserta didik.

2. Penelitian oleh Dewi dkk (2023) dengan judul "Pengembangan E-LKPD Berbasis *Website Wizer.me* Materi Sifat-Sifat Bangun Ruang". 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. Berdasarkan hasil evaluasi,

E-LKPD yang berbasis *website Wizer.me* merupakan produk yang sangat baik karena mendapatkan persentase skor 91% pada uji coba terbatas.

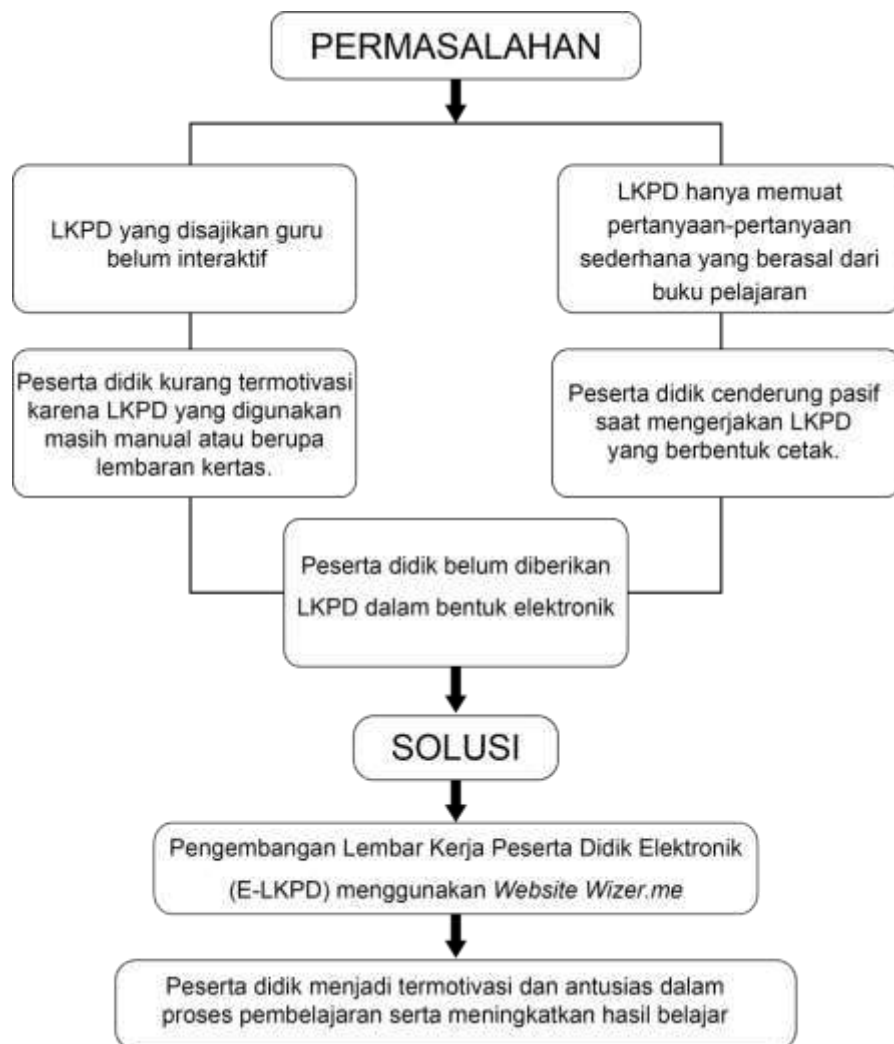
3. Penelitian oleh Safitri & Mulyani (2022) dengan judul “Pengembangan Media Bahan Ajar E-LKPD Interaktif Menggunakan *Website Wizer.me* pada Pembelajaran IPS Materi Berbagai Pekerjaan Tema 4 Kelas IV SDN Tanah Kalikedinding II”. dapat disimpulkan bahwa Penelitian tentang pengembangan E-LKPD Interaktif menggunakan *Website Wizer.me* menunjukkan hasil yang positif. Produk ini terbukti efektif sebagai media pembelajaran, dengan peningkatan signifikan pada ketuntasan belajar peserta didik. Terdapat peningkatan nilai rata-rata dari 78 (*pretest*) menjadi 92 (*posttest*), sementara persentase ketuntasan naik dari 50% menjadi 97 Berdasarkan temuan ini, diperoleh kesimpulan dimana E-LKPD Interaktif berbasis *Website Wizer.me* untuk materi tersebut valid, efektif, dan layak digunakan sebagai media pembelajaran yang berkualitas.

Berdasarkan hasil penelitian yang relevan, dapat ditarik kesimpulan bahwa produk yang dikembangkan dalam penelitian ini sangat valid untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.

C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan sintesis yang telah dipaparkan di atas, peneliti meyakini bahwa pentingnya pengembangan E-LKPD dengan menggunakan *website Wizer.me*. Mengingat generasi peserta didik saat ini sudah sangat akrab dengan teknologi internet. E-LKPD atau Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik, merupakan pengembangan dari LKPD tradisional (berbasis cetak) menjadi format digital. Tujuannya adalah menghadirkan proses belajar yang lebih interaktif dan menarik, sejalan dengan kemajuan teknologi dan kebutuhan pendidikan di era modern.

Website Wizer.me adalah platform digital yang dapat digunakan untuk membantu para guru dalam mengembangkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik sehingga dapat meningkatkan interaktivitas dalam proses belajar dan meningkatkan antusias peserta didik dalam belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan. Demikian dapat digambarkan kerangka berpikir sebagai berikut.



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

D. Produk yang Akan Dihasilkan

Penelitian ini nantinya akan menghasilkan sebuah produk, yaitu E-LKPD yang menggunakan *website Wizer.me*. Produk yang dihasilkan diharapkan akan membuat peserta didik antusias dalam pembelajaran dan dapat membantu guru dalam mengembangkan LKPD yang lebih inovatif, sehingga tercapainya tujuan dalam pembelajaran. Produk ini akan diuji validitasnya terlebih dahulu oleh para ahli sehingga layak untuk digunakan dalam pembelajaran di dalam kelas.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode dan Prosedur Penelitian

1. Metode Penelitian

Penelitian ini mengimplementasikan metode penelitian dan pengembangan, yang dikenal sebagai *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2020:297) Metode R&D merupakan suatu pendekatan penelitian yang dirancang untuk menghasilkan produk tertentu serta untuk mengevaluasi kelayakan produk tersebut. Model ADDIE banyak diterapkan sebagai salah satu alternatif untuk pengembangan produk atau model tertentu dalam pembelajaran. Kelebihan dari model ini menurut Waruwu (2024:1227) adalah produk atau model yang dihasilkan dipastikan valid karena setiap tahapan harus berdasarkan proses analisis yang mendalam, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Rachman (2024:175) menyatakan R&D dalam konteks akademis, mendorong perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Hal ini memungkinkan peneliti untuk menjawab pertanyaan fundamental dan menghadirkan pengetahuan baru yang nantinya bisa diterapkan di berbagai bidang.

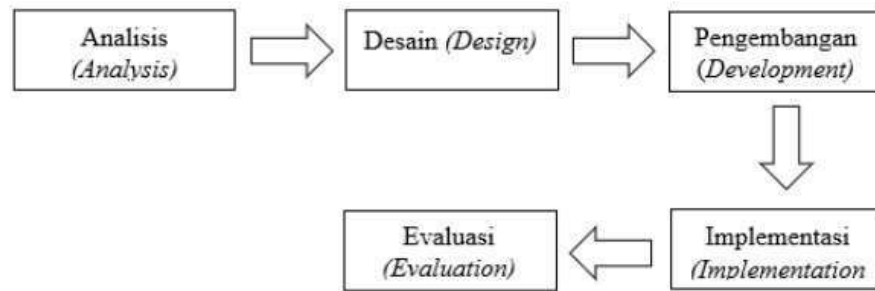
Metode penelitian dan pengembangan ini merupakan suatu pendekatan yang bertujuan untuk menghasilkan produk yang

lebih inovatif melalui proses pengujian yang terstruktur dan sistematis. Sejalan dengan tujuan penelitian, yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa E-LKPD yang menggunakan *website Wizer.me*, dengan fokus pada materi Budaya Daerah Indonesia.

2. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian adalah serangkaian langkah yang harus diikuti peneliti guna menyelesaikan suatu penelitian. Dalam proses ini, digunakan metode ADDIE yang mencakup lima tahap utama, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*, digunakan dalam proses ini. Soesilo & Munthe (2020:233) mengemukakan bahwa keunggulan model ADDIE terletak pada sifatnya yang sederhana, terstruktur, serta penerapannya yang luas dalam pengembangan program dan produk pembelajaran yang efektif dan tervalidasi.

Syahid et al., (2024:259) menyatakan bahwa model ADDIE menawarkan kerangka kerja yang komprehensif untuk merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi proses pembelajaran, sehingga memastikan pendekatan yang lebih tepat sasaran yang sejalan dengan kebutuhan pembelajar. Selanjutnya, akan diuraikan tahapan-tahapan dalam model ADDIE.



Gambar 3. 1 Tahapan ADDIE

Arifah & Febrianti (2024:30)

Model pengembangan E-LKPD yang digunakan adalah model ADDIE. Berikut ini adalah tahapan-tahapan dalam pengembangan yang mengikuti model ADDIE:

a. *Analysis* (Analisis)

Dalam tahap analisis ini, peneliti melakukan kegiatan analisis melalui observasi dan wawancara untuk mengidentifikasi permasalahan yang mungkin muncul dalam proses belajar mengajar. Fokus utama dari analisis ini adalah penerapan E-LKPD dalam pembelajaran yang diberikan oleh guru kepada peserta didik.

1) Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini, peneliti melaksanakan observasi dan wawancara di SDN Muara Beres, Kabupaten Bogor. Observasi mencakup pengamatan terhadap proses pembelajaran, fasilitas yang tersedia, serta sikap dan minat peserta didik. Wawancara dilakukan dengan guru wali kelas V untuk memperoleh pemahaman mengenai

tantangan yang dihadapi dalam proses pembelajaran, kondisi pembelajaran saat ini, alat pembelajaran yang digunakan, serta pemanfaatan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar.

2) Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum pada tahap ini bertujuan untuk memastikan keselarasan antara materi produk dan proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Adapun kurikulum yang diterapkan di SDN Muara Beres adalah Kurikulum merdeka. Analisis ini mencakup capaian dan tujuan pembelajaran yang harus dikuasai oleh peserta didik, serta penggunaan bahan ajar sesuai dengan kurikulum yang diterapkan.

b. *Design* (Desain)

Tahap desain merupakan fase perencanaan di mana semua detail mengenai perencanaan produk akan dirumuskan secara sistematis sebelum masuk ke tahap pengembangan. Peneliti menentukan materi dan merancang tata letak produk dengan memanfaatkan fitur yang tersedia di *website Wizer.me*. Berikut ini adalah rancangan desain produk yang diusulkan untuk E-LKPD yang ingin dikembangkan oleh peneliti:

Tabel 3. 1 Rancangan Desain Produk E-LKPD

No.	Rancangan Desain	Deskripsi
-----	------------------	-----------

1.		Tampilan awal E-LKPD yang berisikan diantaranya yaitu: 1. Logo Universitas Pakuan & kampus merdeka 2. Keterangan kelas dan mata pelajaran 3. Judul materi pembelajaran
2.		Tampilan halaman berikutnya yang berisikan Petunjuk Pengerjaan.
3.		Tampilan halaman berikutnya yang berisikan kolom pengisian nama kelompok dan nama anggota.
4.		Tampilan halaman berikutnya yang berisikan Capaian dan Tujuan Pembelajaran (CP & TP).
5.		Tampilan halaman berikutnya yang berisikan diantaranya: 1. Judul "Ayo Kita Menyimak". 2. Video "Keragaman Indonesia".

6.		Tampilan halaman berikutnya yang berisikan pertanyaan terkait video yang telah ditayangkan.
7.		Tampilan halaman berikutnya yang berisikan diantaranya: 1. Judul “Ayo kita cari tahu!” 2. Petunjuk pengerjaan. 3. Kolom pengisian jawaban (titik biru).
8.		Tampilan halaman berikutnya yang berisikan diantaranya: 1. Judul “Ayo mencocokkan!” 2. Petunjuk pengerjaan.
9.		Tampilan halaman berikutnya yang berisikan diantaranya: 1. Petunjuk pengerjaan. 2. Lirik lagu daerah yang rumpang. 3. Pilihan Kata untuk mengisi bagian yang rumpang
10.		Tampilan terakhir yang berisikan diantaranya: 1. Petunjuk pengerjaan 2. Gambar-gambar makanan khas daerah 3. Kolom pengisian jawaban

11.	Ayo temukan! Kita telah mempelajari keragaman budaya yang ada di Indonesia, sekarang ayo temukan kata tersembunyi pada puzzle di bawah ini! Prinsip: Untuk menemukan sebuah kata, klik huruf pertama pada klik huruf terakhirnya. T U B B A T I K O O P E P Z O J A I P O N G B W N N W A Y A N G Y I O O W X K E C A P I K D H C M C A G J B K E B A Y A P K U J A N G U S R P B N O T T A N K L U N G H T S D N W S U N D A B I Worab: JAWANG ANGLAND WAYANG KESAP KECAP KUNING WATE KEBAPA	Tampilan terakhir yang berisikan diantaranya: 1. Pertanyaan terkait pembelajaran hari ini 2. Petunjuk pengerjaan lembar ke-6 3. Huruf alfabet yang diacak
12.		Tampilan halaman berikutnya yang berisikan teks cerita “Tono & Wayang Kertasnya”
13.		Tampilan halaman berikutnya yang berisikan pertanyaan terkait teks cerita “Tono & Wayang Kertasnya”.
14.		Tampilan halaman terakhir yang berisikan: 1. Kolom pengisian refleksi 2. Petunjuk pengumpulan ELKPD 3. Tombol “Hand in Work”

c. Development (Pengembangan)

Dalam tahap pengembangan, beberapa langkah dilakukan untuk merealisasikan produk yang sedang dikembangkan. Proses ini mencakup pengembangan desain dan tampilan ELKPD, melakukan validasi dengan para ahli, serta mengumpulkan saran dan masukan guna meningkatkan

kualitas produk. Dengan demikian, produk yang dihasilkan dapat memenuhi harapan yang diinginkan.

Tahap pengembangan dimulai dengan mencari dan mengumpulkan sumber referensi, menyusun materi berdasarkan CP & ATP yang sesuai dengan tujuan pembelajaran peserta didik. Kemudian mencari gambar yang akan dimasukkan ke dalam soal sebagai penunjang dalam pengembangan evaluasi pembelajaran. Rancangan yang sudah disusun kemudian dibentuk dan dilakukan proses uji validasi produk yang meliputi validitas media validitas bahasa, dan validitas materi.

Tabel 3. 2 Nama Validator

No.	Nama Validator	Tim Ahli	Instansi/Lembaga
1.	Agung Prajuhana, M.Kom.	Ahli Media	Universitas Pakuan
2.	Roy Efendi, M.Pd.	Ahli Bahasa	Universitas Pakuan
3.	Mira Mirawati, M.Pd.	Ahli Materi	Universitas Pakuan
4.	M. Nasir Arifudin, S.Pd.	Ahli Materi	SDN Muara Beres

d. *Implementation* (Implementasi)

Tahap implementasi merupakan langkah penerapan pada produk yang telah dikembangkan. Dalam fase ini, peneliti akan mengimplementasikan produk yang dirancang kepada

peserta didik yang menjadi subjek penelitian, dengan tujuan untuk melihat respons dan tanggapan mereka terhadap ELKPD yang menggunakan *website Wizer.me*.

Produk yang sudah melewati proses validasi ahli dengan melakukan beberapa perbaikan berdasarkan saran yang diberikan dan dinyatakan layak oleh validator maka E-LKPD diuji coba pada peserta didik kelas V SDN Muara Beres. Produk berupa E-LKPD menggunakan *website Wizer.me* pada materi budaya daerah Indonesia. Komentar dan saran yang diperoleh baik dari guru maupun peserta didik pada tahap ini dapat menjadi pertimbangan untuk dilakukan revisi produk sehingga produk lebih baik lagi.

e. *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahap ini, penentuan keberhasilan sistem pembelajaran atau produk yang dikembangkan akan dilakukan, untuk mengetahui efektivitas E-LKPD menggunakan *website Wizer.me* dari hasil *pretest* dan *posttest* dengan mempertimbangkan apakah hasilnya memenuhi harapan awal. Peneliti akan melakukan evaluasi terhadap produk yang telah dihasilkan guna mengetahui kesesuaian produk tersebut untuk diterapkan dalam sebuah pembelajaran.

Tahap ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan E-LKPD menggunakan *website Wizer.me* dari hasil validasi respon peserta didik, yang telah dikembangkan dengan pemberian angket terkait E-LKPD menggunakan *website Wizer.me* yang

telah digunakan. Hasil angket yang sudah diisi oleh peserta didik dan guru akan digunakan sebagai bahan masukan atau perbaikan untuk kedepannya. Apabila respon peserta didik sudah menunjukkan hasil yang baik dan menarik maka ELKPD menggunakan *website Wizer.me* ini telah selesai dikembangkan.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Muara Beres, Kabupaten Bogor yang beralamat di Jl. Raya Pemda, Sukahati, Kecamatan Cibinong, Kabupaten Bogor.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2024/2025 dan akan berlangsung selama periode yang mencakup seluruh proses dari penyusunan laporan penelitian hingga penyelesaiannya berdasarkan jadwal penelitian (terlampir).

C. Populasi, Sampel dan Subjek Penelitian

1. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dalam penelitian ini terdiri dari seluruh siswa Kelas V di SD Negeri Muara Beres, yang berjumlah 28 orang. Mengingat ukuran populasi yang tergolong kecil dan dapat dijangkau, maka seluruh populasi tersebut dijadikan sebagai sampel penelitian.

2. Subjek Penelitian

Penelitian dari pengembangan ini meliputi dua subjek. Subjek pertama adalah validator, yakni terdiri dari ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi. Subjek kedua adalah peserta didik kelas V dan guru wali kelas V SDN Muara Beres sebagai responden untuk mengetahui kelayakan penggunaan E-LKPD yang sedang dikembangkan oleh peneliti.

D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

Teknik pengumpulan data merujuk pada bagaimana peneliti memperoleh informasi, fakta, atau data yang diperlukan untuk penelitian yang sedang dilakukan.

1. Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi menurut Menurut Abdussamad (2021:147) Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat, serta dilakukan secara sengaja. Metode ini memungkinkan peneliti untuk melihat dan merasakan langsung kondisi dan suasana subjek penelitian. Dalam penelitian ini kegiatan Observasi digunakan untuk mengamati proses pembelajaran dalam penggunaan LKPD serta mengetahui respon peserta didik terhadap LKPD yang diberikan.

b. Wawancara

Wawancara menurut Zuliani et al., (2023:105) adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan

mengajukan pertanyaan, percakapan, dan tanya jawab secara lisan kepada responden untuk mendapatkan informasi mengenai pendapat, aspirasi, harapan, persepsi, keinginan, dan keyakinan mereka. Wawancara ini dilakukan dengan guru wali kelas untuk membahas LKPD yang digunakan selama proses kegiatan belajar tujuannya untuk menganalisis kebutuhan serta mencari solusi dari kebutuhan tersebut.

c. Kuesioner (Angket)

Kuesioner menurut Sugiyono (2020:142) merupakan cara mengumpulkan data dengan cara partisipan diberi sejumlah pertanyaan atau pernyataan tertulis untuk dikerjakan.

Kuesioner dalam penelitian ini untuk menentukan kelayakan E-LKPD menggunakan *website Wizer.me*. Angket dari ahli media, ahli bahasa, ahli materi, dan peserta didik sendiri akan dimasukkan ke dalam angket penelitian, yang juga akan diterima oleh validator dan peserta didik.

d. Dokumentasi

Dokumentasi menurut Hasan (2022:23) merupakan upaya mencatat dan mengkategorikan suatu informasi dalam bentuk tulisan, foto/gambar dan video.

2. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian pada pengembangan E-LKPD ini digunakan untuk mengumpulkan data pada produk E-LKPD dengan *website Wizer.me* pada materi budaya daerah indonesia, sebagai berikut:

a. Lembar Observasi

Berikut instrumen observasi analisis kebutuhan yang telah dilakukan oleh peneliti:

Tabel 3. 3 Lembar Observasi Analisis Kebutuhan

No.	Kriteria	Ya	Tidak
1.	Peserta didik aktif dalam mengikuti pembelajaran ketika sedang berlangsung		
2.	Guru sudah pernah membuat LKPD mandiri		
3.	Peserta didik memahami soal-soal pada LKPD yang diberikan oleh guru		
4.	LKPD yang digunakan dapat memotivasi peserta didik		
5.	Peserta didik menggunakan LKPD yang bervariasi		
6.	LKPD yang digunakan sudah memanfaatkan teknologi		
7.	Diperlukan adanya pengembangan LKPD?		

b. Lembar Wawancara

Berikut pedoman wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti:

Tabel 3. 4 Lembar Pedoman Wawancara

No.	Pertanyaan Wawancara	Jawaban Responden
-----	----------------------	-------------------

1.	Apakah kurikulum yang diterapkan di kelas V SDN Muaraberes?	
2.	Apakah model dan metode yang sering digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SDN Muaraberes?	
3.	Apakah perangkat pembelajaran seperti RPP/Modul ajar yang digunakan merupakan pengembangan sendiri?	
4.	Apakah peserta didik memiliki LKPD? Jika ada, apakah LKPD tersebut dikembangkan sendiri?	
5.	Apakah penggunaan LKPD khususnya pada kelas V selama pembelajaran sudah menggunakan LKPD yang bervariasi?	
6.	Bagaimanakah keaktifan dari peserta didik saat pembelajaran berlangsung?	
7.	Apakah guru sudah pernah membuat LKPD elektronik?	
8.	Menurut bapak apakah perlu dibuat atau dikembangkan sebuah LKPD dalam pembelajaran?	
9.	Apakah guru pernah menggunakan LKPD elektronik menggunakan website <i>Wizer.me</i> ?	
10.	Apakah guru setuju jika peneliti mengembangkan LKPD elektronik menggunakan website <i>Wizer.me</i> ?	

c. Lembar Angket Validasi Produk

Lembar validasi berfungsi untuk mengetahui validitas ELKPD menggunakan *website Wizer.me*. Validitas E-LKPD ini

dilakukan oleh validator dengan teknik kuesioner menggunakan angket. Dibawah ini merupakan kisi-kisi instrumen validasi ahli media, ahli Bahasa, dan ahli materi pada penelitian pengembangan E-LKPD menggunakan *website Wizer.me* pada materi budaya daerah Indonesia.

Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media

No.	Aspek	Indikator	Nomor Soal
1.	Desain Teks	Ketepatan penggunaan jenis huruf	1, 2, 3, 4
		Kemudahan dalam membaca teks	
		Ketepatan penggunaan teks	
		Ketepatan menempatkan teks dan kemenarikan penggunaan warna	
2.	Desain Gambar	Kesesuaian tampilan gambar dengan materi	5, 6, 7
		Kesesuaian tata letak atau menempatkan gambar	
		Tampilan gambar dan penggunaan warna yang serasi dan menarik	
3.	Desain pemakaian E-LKPD Menggunakan <i>Wizer.me</i>	Kesederhanaan dan kejelasan petunjuk	8, 9, 10
		Konsisten dan kemudahan navigasi	
		E-LKPD berbasis menggunakan <i>Wizer.me</i> mudah digunakan	

Tabel 3. 6 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa

No.	Aspek	Indikator	Nomor Soal
1.	Kelugasan	Bahasa yang digunakan tidak berbelit-belit	1,2,3
		Kalimat yang digunakan sederhana	
		Kejelasan informasi yang diberikan	
2.	Komunikatif	Menggunakan bahasa yang mudah dipahami peserta didik	4,5,6
		Peserta didik dapat termotivasi saat mengerjakan E-LKPD menggunakan <i>Wizer.me</i>	
		Menunjukkan kalimat yang jelas, ringkas dan lugas	
3.	Kesesuaian Kaidah Bahasa	Ketepatan penggunaan simbol dan tanda baca	7, 8, 9, 10
		Ketepatan penggunaan ejaan	
		Penggunaan bahasa yang efektif dan efisien	
		Konsisten dalam penggunaan istilah	

Tabel 3. 7 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

No.	Aspek	Indikator	Nomor Soal
1.	Kesesuaian dengan Capaian dan Tujuan Pembelajaran	Materi yang disajikan sesuai dengan CP dan ATP	1,2,3
		Kelengkapan materi sesuai dengan batasan CP dan ATP	
		Kejelasan tujuan pembelajaran sesuai CP dan ATP	
2.	Kelayakan Materi	Materi yang disajikan menggunakan bahasa yang mudah dipahami peserta didik	4,5,6,7
		Materi yang disajikan dapat dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari	

3.	Ketepatan rangkaian kegiatan LKPD	Materi yang disajikan sudah berbasis HOTS	8, 9, 10
		Kesesuaian gambar, audio dan video dengan materi yang disajikan	
		Kesesuaian E-LKPD dengan materi	
		E-LKPD sesuai dengan tujuan pembelajaran	
		Kejelasan petunjuk pengerjaan dalam mengerjakan E-LKPD	

d. Lembar Angket Respon Peserta Didik

Angket ini digunakan untuk mengumpulkan respon peserta didik terhadap penggunaan E-LKPD yang selanjutnya dijadikan sebagai masukan untuk perbaikan E-LKPD, jika respon peserta didik baik dan menarik maka dapat dikatakan E-LKPD menggunakan *website Wizer.me* telah layak digunakan.

Tabel 3. 8 Kisi-Kisi Angket Respon Peserta Didik

No.	Aspek	Indikator	Nomor Soal
1.	Kemenarikan dan kemudahan tampilan <i>website Wizer.me</i>	Tampilan <i>website Wizer.me</i> yang menarik	1,2,3
		Kemudahan menuliskan jawaban	
2.	Kelayakan materi pada E-LKPD menggunakan <i>website Wizer.me</i>	Soal pada E-LKPD sesuai dengan materi yang telah dipelajari	4,5,6,7
		Petunjuk pengerjaan menggunakan bahasa yang mudah dipahami	
		Kejelasan bentuk huruf dan ukurannya serta tampilan gambar yang digunakan	
		Kesesuaian video dengan materi yang dibahas	
3.	Penggunaan <i>website Wizer.me</i>	Kemudahan memakai fitur yang ada pada <i>website Wizer.me</i>	8,9,10

	dalam pembelajaran	Ketertarikan mengerjakan ELKPD menggunakan <i>website Wizer.me</i> Umpan balik peserta didik saat menggunakan <i>website Wizer.me</i>	
--	--------------------	--	--

e. Lembar Soal *Pretest* dan *Posttest*

Pretest dilaksanakan sebelum penerapan E-LKPD yang menggunakan *website Wizer.me*, sedangkan *posttest* dilakukan setelah penerapan E-LKPD tersebut. Berikut ini disajikan rincian kisi-kisi instrumen untuk soal *pretest* dan *posttest*:

Tabel 3. 9 Kisi-kisi Soal *Pretest* dan *Posttest*

Materi Pembelajaran	Indikator	Aspek Kognitif	Nomor Soal
Budaya Daerah Indonesia	Menganalisis faktor utama keragaman budaya di Indonesia	C4	1
	Menganalisis ciri khas salah satu suku bangsa	C4	2 dan 3
	Menganalisis rumah adat suku papua	C4	5
	Menganalisis ketepatan contoh budaya daerah yang ada di Indonesia	C4	6
	Menganalisis makanan khas Palembang melalui teks cerita singkat	C4	7
	Menganalisis lagu daerah "Gundul Gundul Pacul"	C4	8
	Menganalisis sikap toleransi serta melestarikan budaya daerah Indonesia	C4	4.8.10

E. Teknik Analisis Data

1. Teknik Kualitatif

Analisis data kualitatif diterapkan untuk mengidentifikasi dan mengorganisir secara sistematis informasi yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan masukan dari para ahli. Data ini dimanfaatkan untuk melakukan perbaikan terhadap E-LKPD yang sedang dikembangkan.

2. Teknik Kuantitatif

Analisis data kuantitatif diterapkan dalam penelitian yang berfokus pada data angka. Metode analisis kuantitatif ini diperoleh melalui pengumpulan data dari angket serta data pretest dan posttest. Jenis analisis kuantitatif yang digunakan meliputi:

a. Angket Validasi Ahli

Angket validasi ahli berupa lembar penilaian yang diberikan kepada para ahli berisikan pernyataan yang menilai kelayakan terhadap media, bahasa, dan materi pada E-LKPD. Analisis kelayakan digunakan untuk menentukan tingkat ketepatan, keefektifan, dan kemenarikan lembar kegiatan peserta didik. Data validitas lembar kegiatan peserta didik dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut:

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

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

Tabel 3. 10 Kualifikasi Tingkat Kelayakan

No.	Kriteria	Kualifikasi
1.	0% - 20%	Sangat tidak layak (tidak boleh digunakan)
2.	21% - 40%	Tidak layak (tidak boleh digunakan)
3.	41% - 60%	Kurang layak (disarankan tidak digunakan karena perlu revisi)
4.	61% - 80%	Layak (dapat digunakan dengan revisi sedikit)
5.	81% - 100%	Sangat layak (dapat digunakan tanpa revisi)

Sumber: Meidita & Susilowibowo (2021:2222)

Berdasarkan angket validasi lembar kerja peserta didik oleh validator maka LKPD dapat dianggap valid apabila memenuhi syarat kualifikasi tingkat kelayakan mulai dari tingkat pencapaian 60-100%. Jika penilaian belum mencapai valid maka akan terus dilakukan revisi.

b. Angket Respon Peserta Didik

Skala Likert digunakan untuk menguji respon peserta didik dan mengukur perasaan mereka terhadap pendidikan yang diberikan. Sikap, pandangan, dan persepsi seseorang dapat diukur dengan menggunakan skala Likert. Sangat tidak baik = 1, tidak baik = 2, cukup = 3, baik = 4, sangat baik = 5 adalah responnya. Rumus berikut ini dapat digunakan untuk melihat hasil angket yang telah diisi oleh peserta didik pada LKPD dengan menggunakan *website Wizer.me*.

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

Tabel 3. 11 Kriteria Tanggapan Peserta Didik terhadap E-LKPD menggunakan website Wizer.me

No.	Kriteria	Kualifikasi
1.	81% - 100%	Sangat Baik
2.	61% - 80%	Baik
3.	41% - 60%	Cukup Baik
4.	21% - 40%	Kurang Baik
5.	< 20%	Sangat Kurang Baik

Sumber: Meidita & Susilowibowo (2021:2222)

c. Analisis Penilaian Terhadap Pemahaman Peserta Didik

Pembelajaran E-LKPD menggunakan *website Wizer.me* dapat menghasilkan data kuantitatif yang diperoleh dari skor *pretest* dan *posttest*. Pembelajaran dengan menggunakan E-LKPD dapat diketahui keefektifannya untuk meningkatkan hasil belajar dengan mencari nilai N-Gain dengan persamaan berikut:

$$\text{N-Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor pretest}}{\text{Skor maksimum} - \text{Skor} - \text{Skor Pretest}}$$

Penentuan kriteria nilai N-Gain disajikan sebagai berikut:

Tabel 3. 12 Kriteria Nilai N-Gain

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

Sumber: Ramdhani et al., (2020:164)

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan E-LKPD Menggunakan *Website Wizer.me*

Produk yang dikembangkan dari penelitian ini adalah lembar kerja peserta didik elektronik (E-LKPD) yang telah diuji coba di kelas V SDN Muara Beres, Kabupaten Bogor. Lembar kerja ini memanfaatkan *website Wizer.me* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, dengan fokus pada materi budaya daerah Indonesia.

Dalam mengembangkan produk ini, dilakukan dengan model pengembangan ADDIE diantaranya ada 5 tahap, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation* dan *Evaluation*. Berikut deskripsi tahapan pengembangan dari lima tahapan yang telah dilakukan.

1. *Analysis* (Analisis)

Dalam tahap analisis ini, peneliti melakukan observasi langsung dan juga melakukan wawancara bersama guru kelas V SDN Muara Beres untuk mendapatkan informasi terkait permasalahan yang terjadi di sekolah. Tahapan tahapan ini meliputi:

a. Analisis Kebutuhan

Dalam penelitian ini, analisis kebutuhan dilakukan melalui observasi dan wawancara langsung dengan guru kelas. Tujuannya adalah untuk memperoleh informasi mengenai

kondisi dan kebutuhan peserta didik, serta permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran di kelas V SDN Muara Beres. Wawancara dengan guru ini dilakukan terkait lembar kerja peserta didik yang digunakan. Berikut paparan hasil wawancara.

Tabel 4. 1 Hasil Wawancara Guru

Nama	Hasil Wawancara
Muhamad Nasir Arifudin, S.Pd.	Dalam proses pembelajaran, guru belum menyusun LKPD secara mandiri. LKPD yang digunakan masih berupa lembaran kertas yang diperoleh dari internet dan buku pelajaran, sehingga peserta didik kurang termotivasi dan cenderung pasif saat mengerjakan LKPD cetak. Selain itu, peserta didik juga belum pernah menggunakan LKPD dalam bentuk elektronik. Oleh karena itu, diperlukan LKPD yang didesain agar menarik dan interaktif untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Berdasarkan tabel yang disajikan, Berdasarkan tabel yang disajikan, dapat disimpulkan bahwa peneliti mengidentifikasi permasalahan yang menjadi landasan dalam pengembangan produk, yaitu kebutuhan akan penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang memanfaatkan teknologi. Dalam pembelajaran, guru sudah menggunakan LKPD namun LKPD yang disajikan belum interaktif. Adapun

LKPD masih manual atau berupa lembaran kertas. LKPD yang disajikan oleh guru berupa pertanyaan-pertanyaan sederhana yang berasal dari buku pelajaran, sehingga peserta didik kurang termotivasi untuk belajar. Dalam pembelajaran peserta didik cenderung pasif saat mengerjakan LKPD yang berbentuk cetak. Mereka juga belum pernah menggunakan LKPD elektronik. Oleh karena itu, diperlukan adanya pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) elektronik untuk memotivasi serta meningkatkan antusias dalam proses pembelajaran.

Penggunaan LKPD elektronik diharapkan dapat meningkatkan antusiasme dan motivasi peserta didik selama kegiatan belajar mengajar. Dengan demikian, peneliti tertarik untuk mengembangkan E-LKPD menggunakan *website Wizer.me* sebagai alternatif LKPD yang lebih bervariasi dengan memanfaatkan teknologi.

b. Analisis Kurikulum

Kurikulum SDN Muara Beres menyambut era baru pendidikan dengan mengimplementasikan kurikulum merdeka. Kurikulum ini memberikan kebebasan dan fleksibilitas kepada guru dan peserta didik untuk berinovasi dan mengeksplorasi pembelajaran yang lebih mendalam dan bermakna. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan lembar kerja peserta didik yang lebih bervariasi.

Kurikulum Merdeka memperkenalkan konsep Capaian Pembelajaran (CP). Capaian Pembelajaran dirancang untuk lebih memfokuskan pembelajaran pada pengembangan kompetensi peserta didik. Dalam implementasinya, CP dijabarkan menjadi Tujuan Pembelajaran (TP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) yang lebih spesifik. Capaian pembelajaran dapat dilihat pada tabel 4.2.

Tabel 4. 2 CP,TP dan ATP Fase C

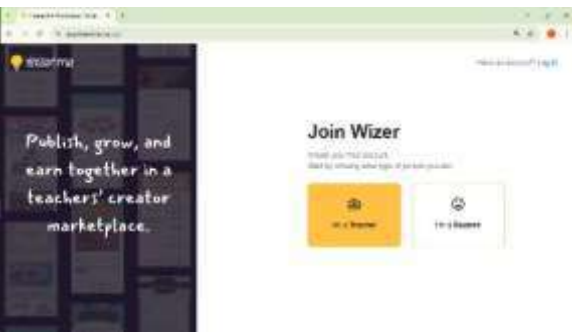
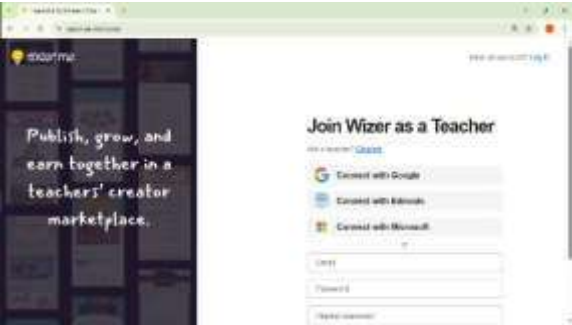
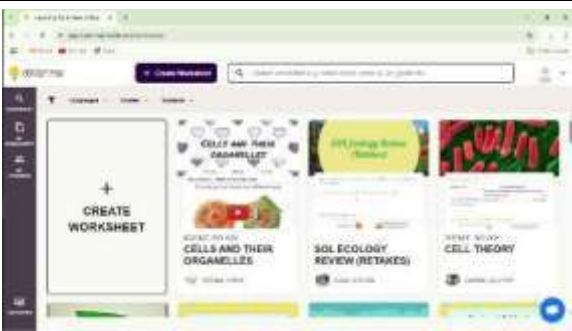
Capaian Pembelajaran Fase C Pendidikan Pancasila
Pada fase ini, peserta didik memahami kronologi sejarah kelahiran Pancasila dan meneladani sikap para perumus Pancasila; memahami hubungan sila-sila Pancasila sebagai suatu kesatuan yang utuh dan makna nilai-nilai Pancasila sebagai dasar negara, pandangan hidup, dan ideologi negara; mengidentifikasi bentukbentuk norma, hak, dan kewajiban; mempraktikkan musyawarah membuat kesepakatan dan aturan bersama; menghormati, menjaga dan melestarikan keberagaman budaya dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika; mengenal wilayahnya dalam konteks kabupaten/kota, provinsi sebagai bagian dari wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia; dan menjaga persatuan dan kesatuan di lingkungan sekolah dan sekitar sebagai wujud bela negara.
Elemen
Bhinneka Tunggal Ika
Capaian Pembelajaran Elemen
Peserta didik mampu menyajikan hasil identifikasi sikap menghormati, menjaga, dan melestarikan keberagaman budaya dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat.
Tujuan Pembelajaran
1. Menganalisis Keberagaman Budaya dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika di lingkungan rumah, sekolah dan masyarakat. 2. Menunjukkan sikap menghormati, menjaga dan melestarikan keberagaman budaya.
Alur Tujuan Pembelajaran

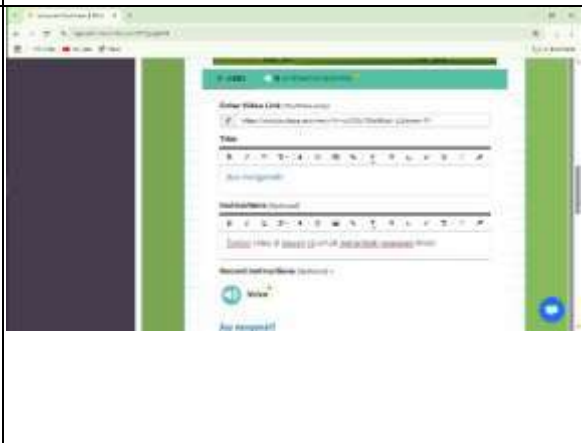
1. Melalui kegiatan mengamati tayangan video, peserta didik mampu menganalisis keberagaman budaya dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika di lingkungan rumah, sekolah dan masyarakat dengan tepat.
2. Melalui kegiatan diskusi, peserta didik mampu menunjukkan sikap menghormati, menjaga, dan melestarikan keberagaman budaya dengan benar.

2. Design (Perancangan)

Pada tahap ini, peneliti merancang tampilan dengan mengumpulkan berbagai sumber referensi, termasuk gambar, video, langkah kegiatan serta menyusun desain menggunakan fitur-fitur yang ada pada website. Proses pengembangan E-LKPD menggunakan *website Wizer.me* dibuat semenarik mungkin dengan memperhatikan aspek desain, konten, dan petunjuk yang ada dalam E-LKPD. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan antusias belajar peserta didik dan memudahkan mereka dalam menyelesaikan setiap aktivitas yang terdapat di dalam E-LKPD. Selain itu, peneliti juga menggunakan aplikasi Canva untuk mendesain beberapa tampilan dalam E-LKPD. Rancangan ELKPD menggunakan *website Wizer.me* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 3 Desain E-LKPD

No.	Tahapan	Deskripsi
1.		Langkah pertama buka website <i>wizer.me</i> https://www.wizer.me/
2.		Kemudian pilih “I’m teacher”
3.		Guru dapat masuk menggunakan alamat email dan <i>password</i> yang terdaftar.
4.		Setelah masuk, klik “Create Worksheet” untuk membuat lembar kerja baru.

8.		Fitur ini dapat digunakan untuk membuat cover LKPD.
9.		Fitur selanjutnya yaitu <i>"Fill on an image"</i> . guru dapat mengupload gambar atau file pdf pada fitur ini.
10.		Klik <i>"Done"</i> untuk menyimpan desain, tampilannya akan terlihat seperti ini.
11.		Fitur lain yang tersedia adalah video. Guru dapat menyalin tautan dari <i>YouTube</i> , kemudian mengisi judul kegiatan dan petunjuk pengerjaannya.

12.		Klik <i>“Done”</i> untuk menyimpan desain, tampilannya akan terlihat seperti ini.
13.		Fitur selanjutnya adalah <i>“Reflection”</i>. Fitur ini dapat digunakan guru sebagai refleksi peserta didik terhadap LKPD yang sudah dikerjakan.
14.		Klik <i>“Done”</i> untuk menyimpan desain, tampilannya akan terlihat seperti ini.
15.		Jika sudah selesai, klik <i>“Assign”</i> pada menu bar untuk membagikan LKPD kepada peserta didik.

3. *Development* (Pengembangan)

Fase Pengembangan dalam model ADDIE merupakan tahap penting untuk mewujudkan ide dan rancangan menjadi bahan ajar atau produk pembelajaran yang bisa dipakai. Pada tahap ini, peneliti menggunakan *website Wizer.me* untuk menerapkan desain E-LKPD yang telah disusun. Selanjutnya, Produk yang sudah terbentuk kemudian divalidasi oleh para ahli di bidang media, materi dan bahasa untuk memastikan produk yang dikembangkan layak untuk digunakan. Saran dan komentar dari para ahli sangat penting untuk meningkatkan produk E-LKPD yang sedang dikembangkan.

a. Validasi Media

Validasi dilakukan secara bertahap bersama dosen dari Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Pakuan yaitu Bapak Agung Prajuhana Putra, M.Kom. Tujuan dari validasi oleh ahli media adalah untuk mengevaluasi elemen dan format yang sesuai untuk LKPD, termasuk aspek visual, grafis, desain teks, video, kesesuaian dengan konten, dan aspek lainnya, agar produk tersebut layak untuk diuji coba pada peserta didik. Hasil dari validasi dan revisi yang dilakukan oleh ahli media dapat dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 4. 4 Revisi Produk dari Ahli Media

Sebelum Revisi	Sesudah Direvisi

Pastikan guru dapat menilai dan memberikan *feedback*, serta peserta didik dapat melihat nilai dan *feedback* tersebut.



Tabel 4. 5 Hasil Validasi Ahli Media Tahap 1

No.	Indikator	Skor Tiap Aspek
1.	Desain Teks	20
2.	Desain Gambar	15
3.	Desain E-LKPD menggunakan Wizer.me	14
Total Skor		49
Skor Maksimum		50
Presentase		100%
Presentase Kelayakan		98%

Berdasarkan konversi dengan tabel kelayakan yang telah disajikan sebelumnya, produk yang telah dikembangkan ini memenuhi kriteria "Sangat layak" dengan nilai antara 81% hingga 100%. Namun, terdapat beberapa aspek yang memerlukan perbaikan agar produk E-LKPD yang dikembangkan dapat ditingkatkan kualitasnya dan lebih efektif digunakan oleh peserta didik. Berikut ini disajikan hasil validasi dari ahli media kedua terhadap produk E-LKPD yang menggunakan *website Wizer.me* setelah dilakukan revisi.

Tabel 4. 6 Hasil Validasi Ahli Media Tahap 2

No.	Indikator	Skor Tiap Aspek
1.	Desain Teks	20
2.	Desain Gambar	15
3.	Desain E-LKPD menggunakan Wizer.me	15
Total Skor		50
Skor Maksimum		50
Presentase		100%
Presentase Kelayakan		100%

$$\text{Presentase Kelayakan} = \frac{50}{50} \times 100\% = 100\%$$

Berdasarkan hasil validasi dari ahli media, produk pengembangan E-LKPD yang menggunakan *website Wizer.me* dinyatakan "Sangat Layak" untuk diterapkan.

Persentase yang diperoleh mencapai 100% dari rentang 81%-100%, yang menunjukkan bahwa E-LKPD dengan *website Wizer.me* pada materi budaya daerah Indonesia memenuhi kriteria yang ditetapkan dan sangat layak untuk diuji cobakan.

b. Validasi Bahasa

Validasi oleh ahli bahasa berkaitan dengan penggunaan bahasa yang sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia, serta bahasa yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan peserta didik agar mudah dipahami saat mengerjakan E-LKPD. Validator ahli bahasa dalam pengembangan E-LKPD ini adalah Roy Efendi, M.Pd., yang merupakan dosen Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan di Universitas Pakuan.

Saran-saran yang diberikan oleh ahli bahasa tersebut disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 4. 7 Revisi Produk dari Ahli Bahasa

Sebelum Revisi	Sesudah Direvisi
1. Penulisan kelas “5B” sebaiknya diubah menjadi “V-B”. Begitu juga dengan kelas V. 2. Upayakan tidak menggunakan warna merah pada tulisan. 3. Pada bagian sampul “Selamat Datang di Kelas V-B Selamat Belajar!” sebaiknya diubah menjadi “Selamat belajar di kelas V-B!”	
	
1. Redaksi “Tonton Video ini untuk menambah wawasanmu.” Diubah kalimatnya menjadi “Simaklah tayangan video ini untuk menambah wawasan Anda!” 2. Frasa “...Keragaman Budaya Indonesia?” diubah menjadi “... keragaman budaya Indonesia?”.	
	
1. Kalimat “Ayo Kita Cari Tahu!” ubah hanya kata pertama yang menggunakan kapital. 2. Nama geografi Sabang dan Merauke wajib kapital awal kata.	
	
1. Kata masing-masing diubah menjadi tiap-tiap “pada ...,”	

masing-masing provinsi”.

2. Jika redaksi bersifat pertanyaannya atau pernyataan, maka upayakan warna tulisan disamakan (hindari warna merah).
3. Redaksi kalimat “Coba kalian tuliskan nama Kita pelajari.” Intonasi final menggunakan tanda baca seru (!).

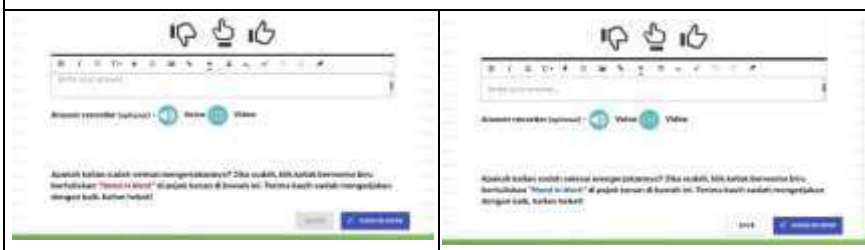


Pemakaian huruf kapital yang tidak tepat pada bagian “Ungkapkan pendapat kalian, /B/agaimana ... ?



Warna tulisan “*Hand in Work*” warna biru.

sebaiknya menggunakan



Tabel 4. 8 Hasil Validasi Ahli Bahasa Tahap 1

No.	Indikator	Skor Tiap Aspek
1.	Kesesuaian Bahasa	11
2.	Komunikatif	12
3.	Kesesuaian Kaidah Bahasa	14
Total Skor		37
Skor Maksimum		50
Presentase		100%
Presentase Kelayakan		74%

$$\text{Presentase Kelayakan} = \frac{37}{50} \times 100\% = 74\%$$

Berdasarkan hasil validasi tahap satu, produk pengembangan E-LKPD menggunakan *website Wizer.me* berada pada kriteria "Layak" untuk diterapkan, dengan persentase yang diperoleh sebesar 74%. Namun, terdapat beberapa aspek yang memerlukan perbaikan agar produk ELKPD yang dikembangkan dapat ditingkatkan kualitasnya dan lebih efektif digunakan oleh peserta didik. Berikut ini hasil validasi tahap dua dari ahli bahasa terhadap produk E-LKPD menggunakan *website Wizer.me*.

Tabel 4. 9 Hasil Validasi Ahli Bahasa Tahap 2

No.	Indikator	Skor Tiap Aspek
1.	Kesesuaian Bahasa	14
2.	Komunikatif	13
3.	Kesesuaian Kaidah Bahasa	17
Total Skor		44
Skor Maksimum		50
Presentase		100%
Presentase Kelayakan		88%

$$\text{Presentase Kelayakan} = \frac{44}{50} \times 100\% = 88\%$$

Berdasarkan hasil validasi tahap dua, produk pengembangan E-LKPD menggunakan *website Wizer.me*

berada pada kriteria "Sangat Layak" untuk diterapkan, serta mendapat nilai 88%. Produk dianggap sangat layak untuk digunakan di lapangan dengan revisi. Oleh karena itu dilakukan perbaikan kembali agar produk yang dikembangkan menjadi lebih baik, maka peneliti melakukan validasi ketiga. Berikut ini hasil validasi tahap tiga dari ahli bahasa terhadap produk E-LKPD menggunakan *website Wizer.me*.

Tabel 4. 10 Hasil Validasi Ahli Bahasa Tahap 3

No.	Indikator	Skor Tiap Aspek
1.	Kesesuaian Bahasa	15
2.	Komunikatif	14
3.	Kesesuaian Kaidah Bahasa	20
Total Skor		49
Skor Maksimum		50
Presentase		100%
Presentase Kelayakan		98%

$$\text{Presentase Kelayakan} = \frac{49}{50} \times 100\% = 98\%$$

Berdasarkan hasil validasi dari ahli media, produk pengembangan E-LKPD yang menggunakan *website Wizer.me* dinyatakan "Sangat Layak" untuk diterapkan.

Persentase yang diperoleh mencapai 98% dari rentang 81%100%, yang menunjukkan bahwa E-LKPD dengan *website Wizer.me* pada materi budaya daerah Indoensia memenuhi kriteria yang ditetapkan dan sangat layak untuk diuji cobakan.

c. Validasi Materi

Validasi oleh ahli materi difokuskan pada kesesuaian materi pembelajaran dan konten E-LKPD dengan CP, TP dan ATP, serta urutan kegiatan dalam E-LKPD tersebut. Untuk pengembangan E-LKPD ini, validator ahli materi terdiri dari seorang dosen dari Universitas Pakuan, yaitu Mira Mirawati, M.Pd., dan seorang guru kelas V di SDN Muara Beres yaitu M. Nasir Arifudin, S.Pd.

1) Hasil validasi materi oleh dosen

Saran yang diberikan oleh ahli materi dosen mengenai ELKPD menggunakan *website Wizer.me* pada materi budaya daerah Indonesia dijabarkan sebagai berikut.

Tabel 4. 11 Revisi Ahli Materi oleh Dosen

Sebelum Revisi	Sesudah Direvisi
Tambahkan pet injuk pengerjaan	
	
Cantumkan C ³ , TP dan ATP	
	
Jenis makanan lebih bervariasi, sesuaikan dengan daerah/provinsi	



Tabel 4. 12 Hasil Validasi Dosen Ahli Materi Tahap 1

No.	Indikator	Skor Tiap Aspek
1.	Kesesuaian CP, TP dan ATP	11
2.	Kelayakan materi	17
3.	Ketepatan rangkaian kegiatan LKPD	13
Total Skor		41
Skor Maksimum		50
Presentase		100%
Presentase Kelayakan		82%

$$\text{Presentase Kelayakan} = \frac{41}{50} \times 100\% = 82\%$$

Berdasarkan hasil validasi tahap satu, produk pengembangan E-LKPD menggunakan *website Wizer.me* berada pada kriteria "Sangat Layak" untuk diterapkan, dengan persentase yang diperoleh sebesar 82%. Namun, terdapat beberapa aspek yang memerlukan perbaikan agar produk E-LKPD yang dikembangkan dapat ditingkatkan kualitasnya dan lebih efektif digunakan oleh peserta didik. Berikut adalah hasil validasi tahap dua dari ahli materi terhadap produk E-LKPD menggunakan *website Wizer.me*.

Tabel 4. 13 Hasil Validasi Dosen Ahli Materi Tahap 2

No.	Indikator	Skor Tiap Aspek
1.	Kesesuaian CP, TP dan ATP	15
2.	Kelayakan materi	18
3.	Ketepatan rangkaian kegiatan LKPD	14
Total Skor		47
Skor Maksimum		50
Presentase		100%
Presentase Kelayakan		94%

$$\text{Presentase Kelayakan} = \frac{47}{50} \times 100\% = 94\%$$

Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi, produk pengembangan E-LKPD yang menggunakan *website Wizer.me* dinyatakan "Sangat Layak" untuk diterapkan.

Persentase yang diperoleh mencapai 94% dari rentang 81%-100%, yang menunjukkan bahwa E-LKPD dengan *website Wizer.me* pada materi budaya daerah Indoensia memenuhi kriteria yang ditetapkan dan sangat layak untuk diuji cobakan.

2) Hasil validasi materi oleh guru

Saran yang diberikan oleh ahli materi guru mengenai E-LKPD menggunakan *website Wizer.me* pada materi budaya daerah Indonesia dijabarkan sebagai berikut.

Tabel 4. 14 Revisi Ahli Materi oleh Guru

Sebelum Revisi	Sesudah Direvisi
Pertanyaan dalam E-LKPD harus mengkrucut pada materi, jangan yang bersifat global.	

Tabel 4. 15 Hasil Validasi Guru Ahli Materi Tahap 1

No.	Indikator	Skor Tiap Aspek
1.	Kesesuaian CP, TP dan ATP	14
2.	Kelayakan materi	16
3.	Ketepatan rangkaian kegiatan LKPD	15
Total Skor		45
Skor Maksimum		50
Presentase		100%
Presentase Kelayakan		90%

$$\text{Presentase Kelayakan} = \frac{45}{50} \times 100\% = 90\%$$

Berdasarkan hasil validasi tahap satu, produk pengembangan E-LKPD menggunakan *website Wizer.me* berada pada kriteria "Sangat Layak" untuk diterapkan, dengan persentase yang diperoleh sebesar 90%. Namun, terdapat beberapa aspek yang memerlukan perbaikan agar produk E-LKPD yang dikembangkan dapat ditingkatkan kualitasnya dan lebih efektif digunakan oleh peserta didik. Berikut adalah hasil validasi tahap dua dari

ahli materi terhadap produk E-LKPD menggunakan *website Wizer.me*.

Tabel 4. 16 Hasil Validasi Guru Ahli Materi Tahap 2

No.	Indikator	Skor Tiap Aspek
1.	Kesesuaian CP, TP dan ATP	15
2.	Kelayakan materi	18
3.	Ketepatan rangkaian kegiatan LKPD	15
Total Skor		48
Skor Maksimum		50
Presentase		100%
Presentase Kelayakan		96%

$$\text{Presentase Kelayakan} = \frac{48}{50} \times 100\% = 96\%$$

Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi, produk pengembangan E-LKPD yang menggunakan *website Wizer.me* dinyatakan "Sangat Layak" untuk diterapkan.

Persentase yang diperoleh mencapai 96% dari rentang 81%-100%, yang menunjukkan bahwa E-LKPD dengan *website Wizer.me* pada materi budaya daerah Indonesia memenuhi kriteria yang ditetapkan dan sangat layak untuk diuji cobakan.

Berdasarkan hasil uji validasi tahap satu dari ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi, diperoleh hasil rekapitulasi terhadap E-LKPD sebagai berikut:

Tabel 4. 17 Hasil Rekapitulasi Uji Validasi Tahap 1

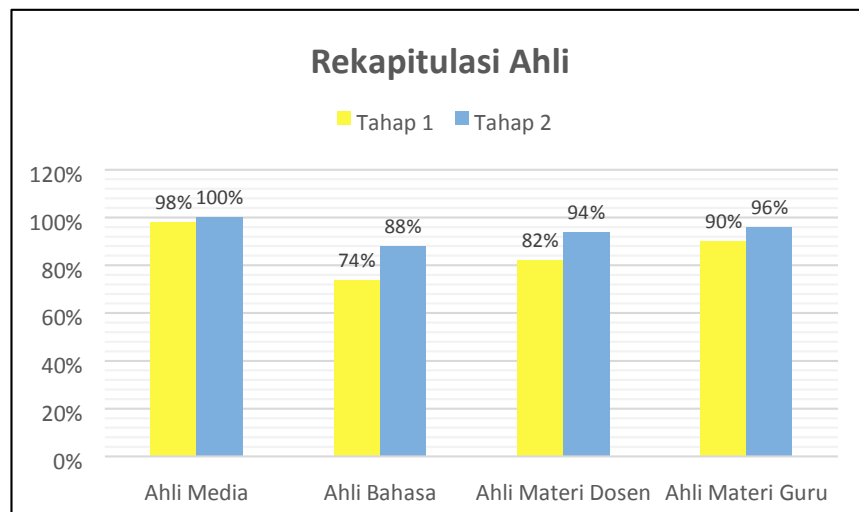
No.	Validator	Presentase	Kriteria
1.	Ahli Media	98%	Sangat Layak
2.	Ahli Bahasa	74%	Layak
3.	Ahli Materi Oleh Dosen	82%	Sangat Layak
4.	Ahli Materi Oleh Guru	90%	Sangat Layak
Rata-rata Presentase Penilaian		86%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil uji validasi tahap dua setelah dilakukan revisi dari ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi, diperoleh rekapitulasi mengenai E-LKPD yang menggunakan *website Wizer.me* sebagai berikut:

Tabel 4. 18 Hasil Rekapitulasi Uji Validasi Tahap 2

No.	Validator	Presentase	Kriteria
1.	Ahli Media	100%	Sangat Layak
2.	Ahli Bahasa	88%	Sangat Layak
3.	Ahli Materi Oleh Dosen	94%	Sangat Layak
4.	Ahli Materi Oleh Guru	96%	Sangat Layak
Rata-rata Presentase Penilaian		94,5%	Sangat Layak

Tabel 4.17 menunjukkan hasil rekapitulasi dari para validator yang meliputi ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi menunjukkan bahwa rata-rata persentase penilaian para ahli terhadap E-LKPD menggunakan *website Wizer.me* pada materi budaya daerah Indonesia mencapai 94,5%. Dengan demikian, produk E-LKPD ini dapat dikategorikan sangat layak untuk diuji coba di lingkungan sekolah.



Gambar 4. 1 Diagram Rekapitulasi Uji Validasi

Berdasarkan hasil validasi dan setelah melakukan revisi yang melibatkan ahli media, ahli bahasa, serta ahli materi, berikut ini disajikan *QR Code* dan tautan yang dapat diakses untuk E-LKPD yang menggunakan *website Wizer.me* pada materi budaya daerah Indonesia.



Gambar 4. 2 QR Code produk E-LKPD setelah direvisi

Tautan produk E-LKPD <https://app.wizer.me/learn/XVE3JL>

4. Implementation (Implementasi)

Setelah melakukan revisi berdasarkan masukan dari para ahli dan dinyatakan layak, produk yang telah dikembangkan diuji coba kepada

28 orang peserta didik di kelas V-B pada tanggal 23 Mei 2025. Proses uji coba dimulai dengan memberikan stimulus kepada peserta didik yang berkaitan dengan materi E-LKPD yang akan disampaikan. Selanjutnya, untuk meningkatkan pemahaman peserta didik, peneliti meminta mereka untuk mengamati gambar dan memberikan penjelasan mengenai materi tersebut. Setelah itu dilanjutkan dengan pengelompokan dan pembagian *QR Code*. Pada tahap ini setiap kelompok diminta untuk mengisi seluruh kegiatan yang terdapat di dalam E-LKPD menggunakan *website Wizer.me*.

Setelah kegiatan selesai dilaksanakan, peserta didik diminta untuk mengisi angket respon peserta didik yang berisi 10 pernyataan. Pengisian angket ini dilakukan oleh 28 peserta didik dan guru kelas VB. Berikut adalah deskripsi respon yang diperoleh dari peserta didik setelah menyelesaikan pengerjaan E-LKPD menggunakan *website Wizer.me*.

Tabel 4. 19 Rekapitulasi Respon Peserta Didik

Responden	Total Skor	Jumlah Skor	Persentase	Rata-rata Persentase
Iqbal Syammari	50	50	100%	
Al Ahad M.S	48	50	96%	
Sentanu Wijaya	49	50	98%	
Claudia Dewi Sekar H.	50	50	100%	
Radhyastha N. Subondo	50	50	100%	
M. Zaky Ramadhan	48	50	96%	
Ahmad Fatih A.	50	50	100%	

Salsabila N.P.	48	50	96%	97,21%
Naira Rizky	48	50	96%	
Meyrizka	48	50	96%	
Aline Casmira A.	50	50	100%	
Zahra A.S.	48	50	96%	
Ahmad Dede Y.	48	50	96%	
Azura B.K.	48	50	96%	
Miftah Mufti	48	50	96%	
Ainun Firlianti	48	50	96%	
Ragil Muthia K.	48	50	96%	
Zydan Aljabari A.	48	50	96%	
Irsyad Sabiq	48	50	96%	
Fadhilah Ramadhan	48	50	96%	
Siti Rohmah	48	50	96%	
Adifa Humaira A.	48	50	96%	
Sukainah H.S.	48	50	96%	
Riska Nurkhalifa	48	50	96%	

$$\text{Presentase Kelayakan} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 4. 20 Hasil Rekapitulasi Respon Guru

Responden	Total Skor	Jumlah Skor	Persentase	Rata-rata Persentase
M.Nasir Arifudin, S.Pd.	50	50	100%	100%

$$\text{Presentase Kelayakan} = \frac{50}{50} \times 100\% = 100\%$$

Berdasarkan rekapitulasi data di atas yang dilakukan terhadap 28 peserta didik dan guru kelas VB, E-LKPD menggunakan *website*

Wizer.me pada materi budaya daerah Indonesia mendapatkan tanggapan yang sangat positif dengan persentase hasil respon peserta didik mencapai 97,21% pada kriteria “Sangat Baik” dan persentase hasil respon guru mencapai 100%. Jumlah ini berada dalam rentang 81% - 100%, sehingga penggunaan E-LKPD yang menggunakan *website Wizer.me* pada materi budaya daerah Indonesia dinyatakan sangat layak untuk diterapkan dalam proses belajar mengajar.

5. Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir untuk menilai efektivitas, efisiensi, dan daya tarik seluruh proses pembelajaran dan produk yang dikembangkan. Adapun efektivitas E-LKPD menggunakan *website Wizer.me* yang dikembangkan diperoleh berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest*. *Pretest* dilakukan sebelum peserta didik mengerjakan ELKPD menggunakan *website Wizer.me*, sedangkan *posttest* dilaksanakan setelahnya. Kegiatan *pretest* dan *posttest* ini dilakukan kepada 28 peserta didik kelas VB SDN Muara Beres. Peningkatan hasil belajar peserta didik kelas VB SDN Muara Beres dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4. 21 Hasil Perhitungan N-Gain Pretest dan Posttest

Kriteria	Pretest	Posttest
Jumlah Peserta Didik	28	28
Nilai Tertinggi	90	100
Nilai Terendah	40	70
Nilai Rata-rata	77	93
Rata-rata N-Gain	0,7	
Keterangan	Tinggi	

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor pretest}}{\text{Skor maksimum} - \text{Skor} - \text{Skor Pretest}}$$

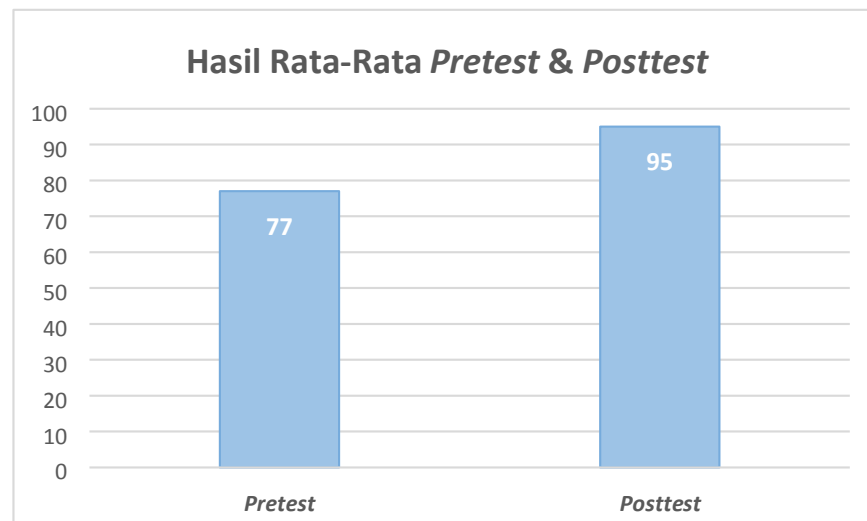
Penentuan kriteria nilai N-Gain disajikan sebagai berikut:

Tabel 4. 22 Kriteria Nilai N-Gain

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

Sumber: Ramdhani et al., (2020:164)

Berdasarkan data yang disajikan dalam Tabel 4.21, diperoleh rekapitulasi nilai rata-rata *pretest* sebesar 77 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 93. Selain itu, nilai rata-rata N-Gain yang tercatat adalah 0,7 yang tergolong dalam kategori tinggi. Oleh karena itu, penggunaan ELKPD menggunakan *website Wizer.me* pada materi budaya daerah Indonesia terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik di sekolah.



Gambar 4. 3 Diagram Hasil Pretest & Posttest

B. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan alat pembelajaran berupa Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (ELKPD) yang memanfaatkan *website Wizer.me*, dengan fokus pada topik Budaya Daerah Indonesia untuk peserta didik SD kelas V. Pengembangan E-LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik) menggunakan *website Wizer.me* menawarkan solusi inovatif untuk merancang materi pembelajaran yang interaktif dan menarik. Sejalan dengan itu Yusri et al., (2025:259) menyatakan pemanfaatan *platform Wizer.me* dilakukan sebagai solusi inovatif yang mendukung kebutuhan guru dalam menyesuaikan materi pembelajaran berdasarkan tingkat pemahaman dan kebutuhan peserta didik.

Website Wizer.me memungkinkan guru mendesain LKPD digital dengan beragam fitur seperti soal pilihan ganda, isian singkat, menjodohkan, menyortir, hingga menyertakan video, gambar, dan

tautan eksternal. Hal ini diperkuat oleh Kumalasari & Julianto (2021:2829) yang menyatakan *Wizer.me* menyediakan beragam jenis soal yang memungkinkan guru membuat LKPD interaktif. Fleksibilitas ini mempermudah personalisasi pembelajaran, memberikan umpan balik kepada peserta didik, dan memungkinkan guru memantau perkembangan belajar secara efisien. Dengan demikian, penggunaan *Wizer.me* dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dan efektivitas pembelajaran secara keseluruhan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara setelah penelitian pada peserta didik kelas V SDN Muara Beres, diperoleh bahwa peserta didik merasa senang dan antusias saat mengerjakan E-LKPD menggunakan *website Wizer.me*. Sejalan dengan hal tersebut, Puspita dan Dewi (2021:89) menyatakan bahwa E-LKPD dapat diterapkan dalam proses pembelajaran karena dapat menumbuhkan antusiasme belajar peserta didik, menjadikan pembelajaran lebih interaktif, memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk berlatih, serta memotivasi mereka dalam proses belajar. Adapun respon peserta didik menunjukkan bahwa penggunaan ELKPD melalui *website Wizer.me* mengurangi kebosanan dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh tampilan yang menarik, variasi jenis soal, serta kemudahan dalam navigasi dan penggunaan *website* tersebut. Hal tersebut sependapat dengan Susanti et al., (2023:1162) yang menyatakan bahwa *website*

Wizer.me memiliki tampilan yang dinamis namun tetap sederhana, sehingga sangat mudah untuk digunakan.

Dengan memanfaatkan E-LKPD menggunakan *website Wizer.me*, peserta didik dapat berpartisipasi secara aktif dalam berbagai aktivitas seperti menjawab pertanyaan interaktif, bermain *puzzle* kata, mencocokkan gambar, dan menonton video pembelajaran. Berkaitan dengan itu, Margaretha (2024:27) menyatakan bahwa dengan *Wizer.me*, guru bisa merancang materi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, mendorong peningkatan partisipasi peserta didik dalam belajar.

E-LKPD ini dikembangkan menggunakan *website Wizer.me*, mengikuti lima tahapan model ADDIE: *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Tahap pertama yang dilakukan yaitu **analysis (Analisis)**. Pada tahap analisis, Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan menyatakan bahwa Dalam pembelajaran, guru sudah menggunakan LKPD namun LKPD yang disajikan belum interaktif. Adapun LKPD masih manual atau berupa lembaran kertas. LKPD yang disajikan oleh guru berupa pertanyaan-pertanyaan sederhana yang berasal dari buku pelajaran, sehingga peserta didik kurang termotivasi untuk belajar. Dalam pembelajaran peserta didik cenderung pasif saat mengerjakan LKPD yang berbentuk cetak. Mereka juga belum pernah menggunakan LKPD elektronik.

Tahap kedua yaitu **design (perancangan)**, Pada tahap ini, peneliti merancang tampilan dengan mengumpulkan berbagai sumber referensi, termasuk gambar, video, langkah kegiatan serta menyusun desain menggunakan fitur-fitur yang ada pada website. Proses pengembangan E-LKPD menggunakan *website Wizer.me* dibuat semenarik mungkin dengan memperhatikan aspek desain, konten, dan petunjuk yang ada dalam E-LKPD. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan antusias belajar peserta didik dan memudahkan mereka dalam menyelesaikan setiap aktivitas yang terdapat di dalam E-LKPD.

Tahap ketiga yaitu **development (pengembangan)**. Pada tahap ini, peneliti menggunakan *website Wizer.me* untuk menerapkan desain E-LKPD yang telah disusun. Selanjutnya, dilakukan uji validasi guna memastikan kelayakan produk yang telah dikembangkan. Pada tahap ini, saran dan komentar dari para ahli sangat penting untuk meningkatkan produk E-LKPD yang sedang dikembangkan. Validasi produk pengembangan E-LKPD ini dilakukan oleh para ahli di bidang media, bahasa, dan materi.

Validator media dilakukan oleh Bapak Agung Prajuhana Putra, M. Kom, yang merupakan dosen Ilmu Komputer di Universitas Pakuan. Proses validasi dilakukan dua kali, di mana hasil validasi pertama menunjukkan persentase 98% dengan kriteria sangat layak, dan hasil validasi kedua menunjukkan persentase 100% dengan kriteria sangat layak.

Validator bahasa dilakukan oleh Bapak Roy Efendi, M.Pd., yang merupakan dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Universitas Pakuan. Proses validasi dilakukan tiga kali, di mana hasil validasi pertama menunjukkan persentase 74% dengan kriteria layak, hasil validasi kedua menunjukkan persentase 88% dan validasi ketiga mencapai 98% dengan kriteria sangat layak.

Validasi materi dilakukan oleh dua validator. Validator pertama adalah Ibu Mira Mirawati, M.Pd., dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Pakuan. Proses validasi dilakukan dua kali, dengan hasil validasi pertama menunjukkan persentase 82%, yang dinyatakan sangat layak, dan hasil validasi kedua mencapai 94%, juga dengan kriteria sangat layak. Validator kedua adalah Bapak M. Nasir Arifudin, S.Pd., selaku guru kelas V di SDN Muara Beres, yang melakukan dua kali validasi dengan hasil 90% untuk validasi pertama dan 96% untuk hasil validasi kedua dengan kriteria sangat layak. Berdasarkan hasil validasi dari ahli media, bahasa, dan materi, E-LKPD yang menggunakan *website Wizer.me* pada materi budaya daerah Indonesia dapat dianggap sangat layak untuk diuji coba kepada peserta didik.

Tahap keempat yaitu ***implementation (implementasi)***, di mana produk yang telah dikembangkan dan dinyatakan valid oleh para ahli diuji coba kepada peserta didik dalam proses pembelajaran. Uji coba ini dilakukan secara langsung di kelas dengan 28 peserta didik dari kelas VB SDN Muara Beres Kabupaten

Bogor. Kegiatan yang dilakukan selama proses pembelajaran dimulai dengan memberikan stimulus kepada peserta didik yang berkaitan dengan materi E-LKPD yang akan disampaikan. Selanjutnya, untuk meningkatkan pemahaman peserta didik, peneliti meminta mereka untuk mengamati gambar dan memberikan penjelasan mengenai materi tersebut. Setelah itu dilanjutkan dengan pengelompokan dan pembagian *QR Code* untuk mengerjakan ELKPD menggunakan *website Wizer.me*.

Setelah peserta didik menyelesaikan E-LKPD, mereka diminta untuk mengisi lembar instrumen penilaian terkait uji coba produk yang berupa angket respon peserta didik. Angket respon juga diberikan kepada guru kelas. Berdasarkan rekapitulasi data dari lembar penilaian produk yang dilakukan oleh 28 peserta didik, ELKPD dengan *website Wizer.me* memperoleh persentase 97,21% dan hasil persentase guru mencapai 100%, yang berada dalam kategori sangat layak.

Tahap kelima dalam penelitian ini adalah ***evaluation*** (**evaluasi**). Pada tahap ini, tujuan utamanya adalah untuk menilai efektivitas E-LKPD menggunakan *website Wizer.me*. *Pretest* dilakukan sebelum peserta didik mengerjakan E-LKPD untuk mengetahui hasil belajar peserta didik kelas VB SDN Muara Beres, dengan nilai tertinggi 90, terendah 40, dan rata-rata keseluruhan 77. Setelah menggunakan E-LKPD dalam proses pembelajaran, dilakukan *posttest* untuk mengetahui apakah hasil belajar peserta

didik meningkat. Hasil *posttest* menunjukkan nilai tertinggi 100, terendah 70, dan rata-rata keseluruhan 93. Dengan demikian, hasil belajar peserta didik kelas VB SDN Muara Beres menunjukkan peningkatan setelah menggunakan E-LKPD, dengan rata-rata nilai N-Gain 0,7 yang dikategorikan tinggi. E-LKPD yang menggunakan *website Wizer.me* pada materi budaya daerah Indonesia efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan penelitian yang relevan dengan judul “Pengembangan E-LKPD Berbasis *Website Wizer.me* Materi SifatSifat Bangun Ruang” yang dilakukan oleh Dewi dkk (2023), terdapat kesamaan dengan penelitian ini, yaitu peserta didik merasa senang dan termotivasi saat mengerjakan E-LKPD menggunakan *website Wizer.me*. Hal ini disebabkan oleh adanya gambar, video, dan fitur-fitur menarik dalam E-LKPD, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan.

Proses pengembangan produk E-LKPD ini telah dilakukan oleh peneliti dengan sebaik mungkin. Adapun tahapan dalam model ADDIE juga sudah diterapkan. Namun, tidak dapat dipungkiri bahwa penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Salah satu keterbatasan tersebut adalah adanya satu kelompok yang mengalami kendala pada gawai yang digunakan. sehingga mereka memerlukan waktu tambahan untuk mengakses tautan E-LKPD.

Meskipun penelitian ini memiliki kekurangan dan batasan, ELKPD yang memanfaatkan *website Wizer.me* memiliki beberapa

keunggulan. Adapun keunggulannya yaitu: 1) Mudah digunakan dan dipahami oleh peserta didik karena bersifat *online*, dapat diakses secara fleksibel, kapan pun dan dimana pun.; 2) Dilengkapi dengan berbagai fitur menarik yang dapat meningkatkan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran; 3) Menawarkan beragam jenis fitur. yang interaktif dan menarik, sehingga peserta didik tidak merasa bosan saat mengerjakan E-LKPD menggunakan *website Wizer.me*.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN PENGGUNAANNYA

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, dapat disimpulkan bahwa E-LKPD pada materi budaya daerah Indonesia yang dikembangkan menggunakan *website Wizer.me* telah berhasil dibuat dan teruji kelayakannya. Proses ini sejalan dengan tahap Pengembangan pada model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*).

Pada tahap awal, analisis dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas V di SDN Muara Beres. Informasi yang diperoleh menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran, ELKPD dengan menggunakan *website Wizer.me* belum diterapkan. Tahap kedua dalam penelitian ini adalah perancangan, di mana peneliti mengembangkan desain produk E-LKPD dengan menggunakan *website Wizer.me*, yang berfokus pada materi budaya daerah Indonesia. Tahap ketiga yaitu *development* (pengembangan), produk tersebut telah dikembangkan menjadi produk E-LKPD yang mencakup elemen-elemen seperti teks, gambar, video, dan audio. Selanjutnya, produk ini divalidasi oleh tiga ahli, yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi, dengan tujuan untuk mengidentifikasi kekurangan yang ada dan melakukan perbaikan guna mencapai hasil yang optimal. Tahap keempat yaitu

implementation (implementasi), di mana produk E-LKPD menggunakan *website Wizer.me* diuji coba secara langsung kepada 28 peserta didik kelas V untuk mengetahui respon peserta didik dan guru kelas. Tahap terakhir dalam penelitian ini adalah *evaluation* (evaluasi), yaitu tahapan untuk mengetahui tingkat keefektifan ELKPD yang dikembangkan berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest*.

Kelayakan E-LKPD yang dikembangkan menggunakan *website Wizer.me* diperoleh melalui uji validitas yang melibatkan para ahli. Hasil evaluasi dari ahli media menunjukkan persentase validitas sebesar 100%, sedangkan ahli bahasa diperoleh persentase sebesar 88%. Untuk evaluasi dari ahli materi dosen, diperoleh hasil sebesar 94%, dan dari ahli materi guru, hasilnya mencapai 96%. Selain itu, uji coba yang melibatkan 28 peserta didik kelas V menghasilkan persentase respon sebesar 97,21% dan persentase respon guru mencapai 100%. Temuan ini menunjukkan bahwa produk E-LKPD yang menggunakan *website Wizer.me* sangat layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran di sekolah.

Efektivitas E-LKPD yang menggunakan *website Wizer.me* diperoleh melalui analisis *pretest* dan *posttest*, yang menghasilkan rata-rata N-Gain sebesar 0,7, yang termasuk dalam kategori tinggi. Temuan ini mengindikasikan bahwa E-LKPD yang telah dirancang

dapat diimplementasikan dalam proses pembelajaran dan terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

B. Saran Penggunaannya

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

1. Bagi peserta didik, diharapkan pengembangan E-LKPD menggunakan *website Wizer.me* dapat digunakan selama proses pembelajaran, karena telah terbukti valid dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar.
2. Bagi guru, E-LKPD menggunakan *website Wizer.me* tidak hanya cocok untuk kelas V, tetapi juga dapat digunakan pada kelas tinggi sebagai alat pembelajaran yang menarik.
3. Bagi sekolah, Untuk memaksimalkan pemanfaatan E-LKPD menggunakan *website Wizer.me*, sekolah perlu mengupayakan penyediaan perangkat yang memadai dan akses internet yang stabil. Langkah ini penting agar inovasi pembelajaran ini dapat tersebar luas dan memberikan manfaat optimal bagi seluruh peserta didik di seluruh lingkungan belajar.
4. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan agar dalam melakukan uji coba produk, disediakan sarana dan prasarana yang mendukung, seperti akses internet yang stabil, agar E-LKPD menggunakan *website Wizer.me* dapat diakses dengan lebih cepat.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Gafur Marzuki, Valisneria Utami, F. L. (2022). *Adopsi Teknologi Metaverse Dalam Pendidikan*.
- Agustini, D., Lian, B., & Sari, A. P. (2020). School's Strategy for Teacher's Professionalism Through Digital Literacy in the Industrial Revolution 4.0. *International Journal of Educational Review*, 2(2), 160–173. <https://doi.org/10.33369/ijer.v2i2.10967>
- Aini, N., & Suryowati, E. (2023). Pelatihan Pembuatan Lembar Kerja Siswa Dengan Wizer.Me Di Sdn Darurejo I Pelandaan Jombang. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 7(2), 1041. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v7i2.14967>
- Apriliyani, S. W., & Mulyatna, F. (2021). Flipbook E-Lkpd dengan Pendekatan Etnomatematika pada Materi Teorema Pythagoras. *Jurnal Sinasis: Seminar Nasional Sains*, 2(1), 491–500. <https://www.proceeding.unindra.ac.id/index.php/sinasis/article/view/5389>
- Asmaryadi, A. I., Darniyanti, Y., & Nur, N. (2022). Pengembangan Bahan Ajar e-LKPD Berbasis MIKiR dengan Menggunakan Live Worksheets pada Muatan IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7377–7385. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3521>
- Ayuditasni Dewi, N., Purnamasari, R., & Karmila, N. (2023). Pengembangan E-Lkpd Berbasis Webiste Wizer.Me Materi Sifat-Sifat Bangun Ruang. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 2562–2575. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.995>
- Bela, N., & Ferawaty, L. (2023). Pelatihan Pembuatan E-LKPD Melalui Liveworsheets dan Canva di SMPN 3 Merauke. *Jubaedah: Jurnal Pengabdian Dan Edukasi Sekolah (Indonesian Journal of Community Services and School Education)*, 3(1), 14–24.
- Beno, J., Silen, A. ., & Yanti, M. (2022). Keragaman Budaya Lokal Dalam Pembangunan Karakter Bangsa. *Braz Dent J.*, 33(1), 1–12.
- Daud, D. (2024). Pengembangan E-LKPD Interaktif Berorientasi SETS dengan Liveworksheet untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa. *Open Journal Systems*, 18(9), 1978–3787. <https://binapatria.id/index.php/MBI/article/view/772>
- Devi, N. W. C., & Jatra, I. M. (2022). Pengembangan E-LKPD Berbasis Website Wizer.me Materi Perubahan Wujud Benda Kelas IV SD. *Jurnal Inovasi Pembelajaran dan Pendidikan*, 27(2), 58–66. <https://117.74.115.107/index.php/jemasi/article/view/537>

- Dewi, D. A., Hamid, S. I., Asyari, D., Setiawati, R., & Istiqomah, Y. Y. (2021). Implementasi Pendidikan Kewarganegaraan untuk Mewujudkan Identitas Dan Integritasi Nasional. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5221–5226.
- Elisa, S. N., Kurnia, D., & Anwar, W. S. (2023). Pengembangan E-LKPD Menggunakan Aplikasi Wizer.Me Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Transformasi Energi Di Sekitar Kita. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 16(2), 124–132. <https://doi.org/10.33369/pgsd.16.2.124-132>
- Erawati, N. K., Kadek, N., Purwati, R., Wayan, N., Putri, S., Wayan, I., & Wardika, G. (2023). Pelatihan Pemanfaatan Wizer.me Sebagai Media Pembelajaran Digital. *Edisi Januari*, 4(2), 126.
- F, I. A. N., Roesminingsih, M. V., & Yani, M. T. (2022). *Pengembangan LKPD Interaktif Berbasis Liveworksheet untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Sekolah Dasar*. 6(5), 8154–8162.
- Firtsanianta, H., & Khofifah, I. (2022). Efektivitas E-LKPD Berbantuan Liveworksheets Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Conference of Elementary Studies*, 140–147.
- Fitri Lintang, F. L., & Ulfatun Najicha, F. (2022). Nilai-Nilai Sila Persatuan Indonesia Dalam Keberagaman Kebudayaan Indonesia. *Jurnal Global Citizen : Jurnal Ilmiah Kajian Pendidikan Kewarganegaraan*, 11(1), 79–85.
- Hasan, H. (2022). Pengembangan sistem informasi dokumentasi terpusat pada stmik tidore mandiri. *Jurasik (Jurnal Sistem Informasi Dan Komputer)*, 2(1), 23-30.
- Herlina, P., Hamdu, G., & Nugraha, A. (2023). Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-Lkpd) Interaktif Berbasis Education for Sustainable Development (Esd) Di Sd. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 504–513.
- Ibrahim Maulana Syahid, Nur Annisa Istiqomah, & Azwary, K. (2024). Model Addie Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2(5), 258–268. <https://doi.org/10.62504/jimr469>
- Ika, A., Harahap, K., Fauzi, A., & Yani, S. (2021). *Pemanfaatan e-LKPD Menggunakan Website wizer . me pada Materi Stoikiometri Utilization of e-Student Worksheet using the wizer.me Website on Stoichiometry Material Pemerintah meneta*. 11(2), 325–336. <https://doi.org/10.33059/jj.v11i2.10603>
- Isda, M. N., Azzahwantara, A., Alvi, R. S., Fransisco, P. S., Ronald, O. A., Permata, A., Priyadika, L. A. A. K. W., Hanum, M., Fibrianti, C. O., &

- Fariza, I. (2024). Sosialisasi Pembuatan Lembar Kerja Peserta Didik Menggunakan Aplikasi Wizer. Me di MTs/MA Al-Karim Desa Sari Galuh. *KALANDRA Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 36–43.
- K.L.S. Utami, I.W. Suastra, & N.K. Suarni. (2022). Pengembangan E-Lkpd Berbasis Liveworksheet Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Ipa Tema Sumber Energi Kelas Iv Sd. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 6(2), 46–55. https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v6i2.952
- Kaliappen, N., Ismail, W. N. A., Ghani, A. B. A., & Sulisworo, D. (2021). Wizer.Me and socrative as innovative teaching method tools: Integrating tpack and social learning theory. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 10(3), 1028–1037. <https://doi.org/10.11591/IJERE.V10I3.21744>
- Kumalasari, O. D. Julianto.(2021). Pengembangan lembar kerja peserta didik ilmu pengetahuan alam berbantu website Wizer. me materi energi alternatif kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*, 9(07), 2827-2837.
- Lailiah, I., Wardani, S., & Edi Sutanto, dan. (2021). Implementasi Guided Inquiry Berbantuan E-Lkpd Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi Redoks Dan Tata Nama Senyawa Kimia. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 15(1), 2792–2801.
- Margaretha, L. (2024). Pengembangan E-LKPD Bebasis STEM Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Fungsi Ekspose. *Unja.Ac.Id*, 15(1), 37–48.
- Meidita, A. C., & Susilowibowo, J. (2021). *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan* Pengembangan Bahan Ajar E-Book Berbasis Flipbook sebagai Pendukung Pembelajaran Administrasi Pajak dengan Kompetensi Dasar PPh Pasal 21. 3(5), 2217–2231.
- Mispa, R., Prahatama Putra, A., & Zaini, M. (2022). Penggunaan E-Lkpd Berbasis Live Worksheet pada Konsep Protista terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X Sman 7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(01), 1–12. <https://doi.org/10.59141/japendi.v3i01.478>
- Napitupulu, N. M., Raikhapoor, R., & Agama, P. P. (2025). Komunikasi Antar Suku dikalangan Mahasiswa Etnik Batak Toba , Etnik Nias , dan Etnik Karo di rumah Baca Silangkitang. *Jurnal Pendidikan Dan Pemuridan Kristen Dan Katolik*, 2(1), 11–20.
- Nirmayani, L. H. (2022). Kegunaan Aplikasi Liveworksheet Sebagai LKPD Interaktif Bagi Guru-Guru SD di Masa Pembelajaran Daring Pandemi

- Covid 19. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 9. <https://doi.org/10.55115/edukasi.v3i1.2295>
- Pamungkas, N. E., & Fitriyani, F. (2023). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Berbasis Higher Order Thinking Skill (HOTS) Materi Magnet. *Pedagogia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Indonesia*, 5(1), 91–102. <https://doi.org/10.52217/pedagogia.v5i1.1205>
- Parapat, S. H., Caniago, I. W., & Suryani, I. (2024). Keberagaman Sosial dan Budaya di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 1255–1261.
- Puspita, V., & Dewi, I. P. (2021). Efektifitas E-LKPD berbasis pendekatan investigasi terhadap kemampuan berfikir kritis siswa sekolah dasar. *Jurnal Cendekia*, 5(1), 86-96.
- Puspitasari, A. D. (2019). Penerapan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Modul Cetak dan Modul Elektronik Pada Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 7(1), 17–25. <http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/PendidikanFisika>
- Rachman, A. (2024). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D* (Issue January).
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327.
- Rahmawati, L. H., & Wulandari, S. S. (2020). Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) Berbasis Scientific Approach Pada Mata Pelajaran Administrasi Umum Semester Genap Kelas X OTKP di SMK Negeri 1 Jombang. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(3), 504–515. <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n3.p504-515>
- Ramdhani, E. P., Khoirunnisa, F., & Siregar, N. A. N. (2020). Efektifitas modul elektronik terintegrasi multiple representation pada materi ikatan kimia. *Journal of Research and Technology*, 6(1), 162-167.
- Rika Widianita, D. (2023). Pengembangan Bahan Ajar E-LKPD Tari Kiamat Untuk Siswa Kelas X SMA. In *At-Tawassuth: Jurnal Ekonomi Islam: Vol. VIII* (Issue I).
- Roza, Y. M., Razali, G., Fatmawati, E., Syamsuddin, S., & Wibowo, G. A. (2023). Identitas Budaya Dan Sosial Pada Makanan Khas Daerah: Tinjauan Terhadap Perilaku Konsumsi Masyarakat Muslim Pada Bulan Ramadan Di Indonesia. *Jurnal Ilmiah Manajemen*, 4(1), 305–315.
- Saddam, S., Bidaya, J., Isnaini, I., Supratman, S., Wahyuni, D. E. M. S., Sulystyaningsih, N. D., & Rahmandari, I. A. (2022). Tradisi dan adatistiadat masyarakat suku kore kecamatan sanggar kabupaten

bima. *Jurnal Kajian, Penelitian & Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 7(2), 81–91.

Shalahuddin, M. H., & Hayuhantika, D. (2022). Pengembangan E-LKPD Berbasis Kontekstual dengan Media Liveworksheets Pada Materi Lingkaran Di Kelas VIII. *Jurnal Tadris Matematika*, 5(1), 71–86. <https://doi.org/10.21274/jtm.2022.5.1.71-86>

Sobri, M., Fauzi, A., Rahmatih, A. N., Indraswati, D., & Amrullah, L. W. Z. (2023). Pemanfaatan Website Wizer Me untuk Mengembangkan ELKPD Interaktif Bagi Guru Sekolah Dasar. *Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 22–29. <https://doi.org/10.37478/mahajana.v4i1.2527>

Sobri, M., Indraswati, D., Rahmatih, A. N., Fauzi, A., & Amrullah, L. W. Z. (2022). Pelatihan Pembuatan Worksheet Interaktif Dengan Wizer.Me Untuk Mengoptimalkan Pembelajaran Di Sd Negeri 26 Mataram. *Jurnal Warta Desa (JWD)*, 4(2), 118–124. <https://doi.org/10.29303/jwd.v4i2.189>

Soesilo, A., & Munthe, A. P. (2020). Pengembangan Buku Teks Matematika Kelas 8 Dengan Model ADDIE. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 231–243. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p231-243>

Subagja, L. B. (2022). Pengaruh model pembelajaran problem based learning (PBL) berbantuan aplikasi berbasis website wordwall.net dan E-LKPD Wizer.me terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 3(2), 141–150. <http://journal.umg.ac.id/index.php/postulat/article/view/5042>

Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.

Sulastri, I., Mahardika, N., Sugiarti, P., & Sudrajat, Y. (2023). Analisis hasil belajar dalam penggunaan lembar kerja peserta didik (LKPD) Interaktif dengan Aplikasi Wizer.Me Materi Interaksi Sosial. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(2), 57–62.

Suryaningsih, S., & Nurlita, R. (2021). Pentingnya Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Inovatif dalam Proses Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(7), 1256–1268. <https://doi.org/10.36418/japendi.v2i7.233>

Susanti, A., Yuliantini, N., Dalifa, Lorenza, S., Kurniasari, H., & Darmansyah, A. (2023). Pelatihan Pengembangan LKPD Menggunakan Aplikasi Wizer. Me Berbasis Model ASSURE untuk

Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah pada Guru Sekolah Dasar. *I-Com: Indonesian Community Journal*, 3(3), 1152–1165. <https://doi.org/10.33379/icom.v3i3.2991>

- Syahid, I. M., Istiqomah, N. A., & Azwary, K. (2024). *Model Addie Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran*. 2, 258–268.
- Syakhrani, A. W., & Kamil, M. L. (2022). Budaya dan kebudayaan: Tinjauan dari berbagai pakar, wujud-wujud kebudayaan, 7 unsur kebudayaan yang bersifat universal. *Cross-Border*, 5(1), 782–791.
- Triyani, R., Pamungkas, A. S., & Santosa, C. A. H. F. (2024). Pengembangan e-lkpd matematika berbasis liveworksheet dalam menunjang pembelajaran berdiferensiasi pada siswa smp. *Delta-Pi: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 13(1), 34–52. <https://doi.org/10.33387/dpi.v13i1.7775>
- Wales, R. (2022). Pendidikan multikultural di indonesia. *Jurnal Pendidikan, Seni, Sains dan Sosial Humanioral*, 1(01), 1–15. <https://doi.org/10.11111/nusantara.xxxxxxx>
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Wiranti, S. (2024). Pengembangan E-LKPD Materi Termokimia Berbasis Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Liveworksheet Kelas XI SMA. In *repositori Unja* (Vol. 15, Issue 1).
- Yusri, R., Delyana, H., Melisa, M., & Aprilianto, F. (2025). Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Wizer. me sebagai Penunjang Bahan Ajar Terdiferensiasi untuk Meningkatkan Keterampilan Guru. *BERDAYA: Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(2), 257–270.
- Zulfaturrochmah, Rosiana Mufliva, V. W. (2023). Pengembangan LKPD Berbasis Problem Based Learning pada Materi Penjumlahan Pecahan Berpenyebut Sama di Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pedagogik*, 13(1), 104–116.
- Zuliani et al. (2023). Kompetensi Pengetahuan Dan Teknik Penilaian Tindakan Kelas Di Sekolah Dasar. *Pendidikan Sosial Dan Konseling*, 1(2), 104–107.

Zumratul, T., Ermiana, I., & Tahir, M. (2023). Pengaruh Penggunaan LKPD Terhadap Hasil Belajar PPKn Siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 5(2), 143–148.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keterangan (SK)

		UNIVERSITAS PAKUAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN <i>Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian</i>	
SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS PAKUAN NOMOR: 212/SK/D/FKIP/X/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 terselesaikan dengan baik.	
Mengingat	:	1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional. 2. Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 Merupakan Perubahan dari Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005, tentang Standar Nasional Pendidikan. 3. Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010, tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan. 4. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi. 5. Keputusan Rektor Universitas Pakuan Nomor 150/KEP/REK/XI/2021, tentang Pemberhentian dan Pengangkatan Antar Waktu Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan Masa Bakti 2021-2025.	
Memperhatikan	:	Hasil rapat pimpinan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan.	
MEMUTUSKAN			
Menetapkan Pertama	:	Mengangkat Saudara: Nurlinda Safitri, M.Pd. : Pembimbing Utama Santa, M.Pd. : Pembimbing Pendamping sebagai pembimbing dari: Nama : Fitriyah Adilah Putri NPM : 037121031 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar Judul Skripsi : PENGEMBANGAN E-LKPD MENGGUNAKAN WEBSITE WIZER-ME PADA MATERI BUDAYA DAERAH INDONESIA	
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 seperfunya.	
		Ditetapkan di Bogor Pada tanggal 5 Oktober 2024  Eka Sunardi, M.Si. NIK. 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
Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian
Jalan Pakuan Kotak Pos 452, E-mail: fkip@unpak.ac.id, Telepon (0271) 5315608 Bogor

Nomor : 6880/WADEK I/FKIP/X/2024

14 Oktober 2024

Perihal : Observasi

Yth. Kepala SDN Muara Beres
di
Tempat

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

Nama : Fitriyah Adilah Putri
NPM : 037121031
Program : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Studi :

mengadakan observasi 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. Santi Budiana, M.Pd.
NIK: 11006025469

Lampiran

3 Balasan Surat Prapenelitian



**PEMERINTAH KABUPATEN BOGOR
DINAS PENDIDIKAN
SD NEGERI MUARA BERES**

Alamat : Jln Raya Pemda Kp. Muaraberes RT 04 RW 03 Kel. Sukahati, Kec. Cibinong

SURAT KETERANGAN

Nomor : 300.3.5.1/86-20200348

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala SD Negeri Muara Beres kecamatan Cibinong, kabupaten Bogor, Menerangkan bahwa :

N a m a : **FITRIYAH ADILAH PUTRI**
NPM : 037121031
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Telah selesai mengadakan Observasi dan wawancara di SD Negeri Muara Beres yang di laksanakan pada tanggal 18 Oktober 2024 mengenai: Pengembangan E-LKPD Menggunakan Website Wizer.me Pada Materi Budaya Daerah Indonesia.

Demikian Surat Keterangan ini, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

Cibinong, 02 November 2024

Kepala SD Negeri Muara Beres,



Lampiran

4 Surat Izin Penelitian



YAYASAN PAKUAN SILIWANGI
UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian
Jalan Pakuan Kotak Pos 452, E-mail: fkip@unpak.ac.id, Telepon (0251) 8375608 Bogor

Nomor : 9886/WADEK I/FKIPN/2025 20 Mei 2025
 Perihal : Izin Penelitian

Yth. Kepala SDN Muara Beres
 di
 Tempat

Dalam rangka penyusunan skripsi, bersama ini kami hadapkan mahasiswa :

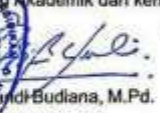
Nama : Fitriyah Adilah Putri
 NPM : 037121031
 Program Studi : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
 Semester : Delapan

Untuk mengadakan penelitian di instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun kegiatan penelitian yang akan dilakukan pada tanggal 22 Mei s.d 23 Mei 2025 mengenai:
PENGEMBANGAN E-LKPD MENGGUNAKAN WEBSITE WIZER.ME PADA MATERI BUDAYA DAERAH INDONESIA

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

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

a.n Dekan
 Wakil Dekan
 Bidang Akademik dan kemahasiswaan



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

Lampiran

5 Surat Balasan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN BOGOR
DINAS PENDIDIKAN
SD NEGERI MUARABERES

Alamat : Jl. Raya Ponda-Sukahati, Kp. Muaraberes RT 04 RW 03 Kel. Sukahati Kec. Cibinong Kab. Bogor

Nomor : 421 / 194 - SDN / 15.v / 2025
 Perihal : Pelaksanaan Kegiatan Penelitian

Kepada

Yth. Bapak Bidang Akademik dan Kemahasiswaan FKIP

Universitas Pakuan

di Tempat

Dengan hormat

Berdasarkan Surat nomor. 9886/WADEK I/FKIP/V/2025 tanggal 20 Mei 2025 yang dilayangkan oleh Universitas Pakuan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, tentang izin penelitian pada Sekolah Dasar Negeri Muara Beres kecamatan Cibinong, bahwa:

Nama : Fitriyah Adilah Putri
 NPM : 037121031
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Semester : Delapan

Mahasiswa tersebut diatas telah melaksanakan penelitian pada Kamis, 22 Mei 2025 s.d Jum'at, 23 Mei 2025, mengenai **Pengembangan E-LKPD Menggunakan Website Wizer.Me pada Materi budaya Daerah Indonesia.**

Atas perhatiannya, kami ucapkan terimakasih.

Cibinong, 23 Mei 2025
 Kepala SD Negeri Muara Beres

Dr. RADEN NITA ROSITA, S.Pd.
 NIP. 196001124992122001

Lampiran**6 Surat Permohonan Validator Ahli Media**

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

Nomor : 489/WADEK I/FKIP/IV/2025 Perihal : Permohonan Validator Data	15 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 : Fitriyah Adilah Putri
 NPM : 037121031
 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 : Agung Prajuhana Putra, M.Kom.

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

Wakil Dekan
 Bidang Akademik dan Kemahasiswaan,

 Sandi Mudiana, M.Pd.
 NIP. 196006 025 469

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

Lampiran

7 Surat Permohonan Validator Ahli Bahasa

	UNIVERSITAS PAKUAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN <i>Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian</i>
Nomor : 489/WADEK I/FKIP/IV/2025 Perihal : Permohonan Validator Data	15 April 2025
Yth. Bapak Roy Efendi, M.Pd. Dosen FKIP Universitas Pakuan Bogor	
Dengan hormat, Sehubungan dengan permohonan mahasiswa dengan identitas sebagai berikut: Nama : Fitriyah Adilah Putri NPM : 037121031 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,   Santia Budiana, M.Pd. NIK 1.1006 025 469	
Jalan Pakuan Kotak Pos 452, Bogor 16143, Telepon (0251) 8375608 http://www.fkip.unpak.ac.id email : fkip@unpak.co.id	

Lampiran

8 Surat Permohonan Validator Ahli Materi Dosen



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

Nomor : 489/WADEK I/FKIP/IV/2025
 Perihal : Permohonan Validator Data

15 April 2025

Yth. Ibu Mira Mirawati, M.Pd.
 Dosen FKIP Universitas Pakuan
 Bogor

Dengan hormat,

Sehubungan dengan permohonan mahasiswa dengan identitas sebagai berikut:

Nama : Fitriyah Adilah Putri
 NPM : 037121031
 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. Hana, M.Pd.
 NIK 1.1006 025 469

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

Lampiran 9 Surat Permohonan Validator Ahli Materi Guru

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

Nomor : 489/WADEK I/FKIP/IV/2025 Perihal : Permohonan Validator Data	15 April 2025
---	---------------

Yth. Kepala SDN Muara Beres
di Bogor

Dengan hormat,

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

Nama : Fitriyah Adilah Putri
 NPM : 037121031
 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 : Muh. Nasir Arifudin, S.Pd.

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

Wakil Dekan
Bidang Akademik dan Kemahasiswaan,




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

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

Lampiran Riwayat Penulis

Fitriyah Adilah Putri, seorang muslim, lahir di Bogor pada 13 Mei 2002. Merupakan anak pertama dari dua bersaudara, pasangan Bapak Fuad dan Ibu Lisa Yanti, dan bertempat tinggal di PERUM BDB III Blok KX No.9, Kelurahan Karadenan, Kecamatan Cibinong. Memulai Pendidikan formal dari SD Negeri Polisi 5 Bogor (2008-2014), lalu SMP Negeri 19 Bogor (2014-2017), dan SMK Dewantara Cibinong (2017-2020). Pada tahun 2021, melanjutkan studi di jenjang S1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pakuan.