

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

Nida Nur Adiilah¹, Elly Sukmanasa², Yuli Mulyawati³
^{1,2,3} PGSD FKIP Universitas Pakuan

¹nidanuradiilah96@gmail.com, ²ellysukmanasa@unpak.ac.id,

³yuli_mulyawati@unpak.ac.id

ABSTRACT

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

ABSTRAK

Subjek penelitian ini yaitu peserta didik kelas IV SDN Sukatani Kabupaten Bogor yang berjumlah 35 orang peserta didik, yang dilakukan pada semester genap tahun pembelajaran 2024/2025. Penelitian ini menggunakan model ADDIE (Analysis, Development, Implementation dan Evaluation). Pengumpulan informasi dan data dilaksanakan dengan cara observasi, wawancara, uji validasi ke validator ahli media, ahli bahasa, ahli materi serta pengisian angket reepon guru dan peserta didik. Hasil validasi oleh ahli media sebesar 96% dengan kriteria Sangat Layak, ahli bahasa sebesar 98% dengan kriteria Sangat Layak, ahli materi 1 oleh dosen sebesar 93% dengan kriteria Sangat Layak, dan ahli materi 2 oleh guru sebesar 96% dengan kriteria Sangat Layak. Hasil angket respon peserta didik sebesar 93% dengan kategori Sangat layak, angket respon guru sebesar 86% dengan kategori Sangat layak dan nilai rata-rata N-Gain hasil belajar yaitu 0,70 dengan kriteria "Tinggi". Hasil tersebut menunjukkan bahwa Pengembangan E-LKPD berbantuan Wizer.me pada Materi Keunikan Kebiasaan masyarakat di Sekitarku sangat layak

untuk digunakan dalam proses pembelajaran dan sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

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

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi saat ini berjalan cepat seiring dengan perubahan zaman, di mana dalam bidang pendidikan, teknologi berperan penting menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan serta membantu guru dan siswa selama proses belajar mengajar (Safitri, 2022).

Pada era sekarang, guru memanfaatkan teknologi untuk mengembangkan bahan ajar lebih interaktif, dan diatur semenarik mungkin, sehingga proses belajar mengajar tetap relevan dan tidak membosankan, yang membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran (Gusti, et al., 2023).

Pembelajaran yang menarik adalah dengan menyediakan alat pengajaran yang interaktif supaya dapat menyampaikan materi serta konsep dan dapat diterapkan dalam bentuk lembar kerja peserta didik (LKPD) (Susiyanto, et al., 2021).

LKPD juga dapat dianggap sebagai perangkat pembelajaran yang berfungsi sebagai alat evaluasi bagi siswa, yang terdiri dari lembaran-

lembaran kertas yang menyajikan materi, langkah-langkah penggunaan, tujuan dan capaian pembelajaran serta petunjuk pengerjaan soal yang dapat dikerjakan oleh siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai (Basrina. Et al., 2023).

Sebuah inovasi untuk meningkatkan kemampuan dan kreativitas guru dalam memanfaatkan teknologi dan komunikasi dalam proses pembelajaran dengan adanya E-LKPD digital atau yang biasa disebut Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (Apriliyani, S, et al., 2021).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara maka dari itu diperlukan pengembangan E-LKPD untuk pembelajaran interaktif dan diharapkan dapat meningkatkan antusias keterlibatan peserta didik mengikuti pembelajaran.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Reasearch and Development (R&D) dengan model teori ADDIE melalui tahapan analisis kebutuhan sampai evaluasi (Hidayat, F, et al., 2021).

Tempat Penelitian

Pelaksanaan penelitian dan pengembangan ini akan dilaksanakan pada kelas IV di sekolah SDN Sukatani Berlokasi di Cibedug Girang RT 01 RW 03, Sukatani, Kec. Sukaraja, Kabupaten Bogor, Jawa Barat 16710.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan Ahli Media

Tabel 4. 1 Validasi Kedua Ahli Media

Indikator	Butir Pertanyaan	Skor				
		1	2	3	4	5
Tampilan E-LKPD	1	Desain yang menarik				√
	2	Kemudahan dalam mengakses Aplikasi berbantuan wizer me				√
	3	Penempatan unsur Tata letak (layout)				√
	4	Komposisi warna yang digunakan sesuai			√	
	5	Penempatan Akses navigasi yang mudah				√
	6	Responsivitas E-LKPD sesuai kebutuhan				√
	7	Kesederhanaan dan kejelasan petunjuk kerja				√
Tampilan Teks	8	Keterbacaan Teks yang jelas				√
	9	Kesesuaian Jenis huruf			√	
	10	Ketepatan Ukuran huruf mudah dibaca			√	

	11	Penggunaan warna teks yang tepat					√
	12	Sistematika kalimat yang mudah dipahami				√	
	13	Pengorganisasian teks dengan tepat					√
Tampilan gambar	14	Penampilan Background yang menarik					√
	15	Menampilkan Kesesuaian gambar dengan Materi					√
	16	Kualitas gambar yang jelas					√
	17	Ilustrasi gambar yang jelas dan menarik					√
	18	Kesesuaian vidio dengan materi					√
	19	Kualitas video dengan HD tinggi dan jelas					√
	20	Vidio yang ditampilkan memudahkan dalam menjawab soal					√
Rata-rata Total Validitas 96 %							
Kriteria Sangat Layak							

Ahli Bahasa

Tabel 4. 2 Validasi Kedua Ahli Bahasa

Indikator	Butir Pertanyaan	Skor					
		1	2	3	4	5	
Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia	1	Penggunaan ejaan sesuai dengan EYD					√
	2	Penggunaan Simbol dan tanda baca yang jelas					√
	3	Penggunaan tata					√

		Bahasadan teks secara tepat					
	4	Penggunaan kata baku yang sesuai					√
Komunikatif	5	Penyajian informasi yang jelas rinci					√
	6	Kesesuaian Bahasa yang mudah dipahami					√
	7	Pada E-LKPD menggunakan huruf yang konsisten					√
	8	Penyajian unsur Bahasa dengan tepat					√
	9	Penyajian kata yang Menarik Perhatian siswa				√	
	10	Tingkat kesulitan bahasa				√	
	11	Tidak mengandung unsur ganda/kata ambigu					√
	12	Ungkapan jelas mudah di pahami siswa					√
Keefektifan	13	E-LKPD mendorong peserta didik untuk berinteraksi dan berkolaborasi					√
	14	Keefektifan kalimat					√
	15	Ketepatan struktur kalimat					√

	16	Penggunaan konjungsi dan preposisi dengan tepat					√
	17	Pelafalan kalimat yang jelas dan mudah dimengerti					√
	18	Konsep pertanyaan di E-LKPD pada pembelajaran sudah sesuai Tingkat perkembangan peserta didik					√
	19	Keterpaduan soal yang dibuat dalam E-LKPD dalam membantu belajar peserta didik secara kelompok					√
	20	Soal yang dibuat dalam E-LKPD sudah runtut sesuai materi.					√
Rata-rata Total Validitas 98 % Kriteria Sangat Layak							

Ahli Materi

Tabel 4. 3 Validasi Kedua Ahli Materi 1

Indikator	Butir Pertanyaan	Skor				
		1	2	3	4	5
Pembelajaran	1 Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran dan indikator					√
	2 Kesesuaian CP dan tujuan					√

	3	Keluasan dan kedalaman materi				√	
	4	Kesesuaian kurikulum					√
	5	Pembelajaran melibatkan partisipasi aktif peserta didik				√	
Kelengkapan Materi	6	Materi yang disajikan mudah dipahami					√
	7	Sesuai dengan karakteristik siswa					√
	8	Kesesuaian video, gambar, audio, dan teks dengan materi				√	
	9	Sumber yang digunakan valid					√
	10	Aktivitas tugas disajikan dengan menarik					√
	11	Menyajikan materi menggunakan contoh sehari-hari				√	
	12	Memberikan pemahaman lebih				√	
	13	Penyajian materi bervariasi					√
Ketepatan Rangkaian E-LKP D	14	Konsep materi disajikan secara sistematis					√
	15	Urutan kegiatan sesuai dengan materi					√
	16	Memberikan petunjuk dalam pengerjaan					√
	17	Konsep materi sesuai dengan fitur				√	
	18	Mendukung CP dan tujuan pembelajaran				√	
	19	Rangkaian aktivitas mencakup kesempatan bagi siswa					√
	20	Memberikan umpan balik yang konstruktif					√

Rata-rata Total Validitas 93 %
Kriteria Sangat Layak

Tabel 4. 4 Validasi Kedua Ahli Materi 2

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

	12	Memberikan pemahaman lebih				√
	13	Penyajian materi bervariasi				√
Ketepatan Rangkaian E-LKPD	14	Konsep materi disajikan secara sistematis				√
	15	Urutan kegiatan sesuai dengan materi				√
	16	Memberikan petunjuk dalam pengerjaan				√
	17	Konsep materi sesuai dengan fitur				√
	18	Mendukung CP dan tujuan pembelajaran				√
	19	Rangkaian aktivitas mencakup kesempatan bagi siswa				√
	20	Memberikan umpan balik yang konstruktif				√
	Rata-rata Total Validitas 96 % Kriteria Sangat Layak					

Dari hasil validasi pertama dan kedua diuraikan dalam bentuk diagram sebagai berikut



Tahap pertama yaitu Analyze (Analisis) mengidentifikasi dari hasil observasi dan wawancara guru kelas IV SDN Sukatani, dalam proses pembelajaran LKPD masih bersumber pada buku bacaan siswa, masih berbentuk cetak mengakibatkan pembelajaran kurang bervariasi. Peneliti menjadikan solusi alternatif dengan mengembangkan E-LKPD interaktif berbantuan *Wizer.me* yang menyediakan beragam fitur soal yang mendukung pembuatan LKPD interaktif, di antara fitur tersebut terdapat klasifikasi pencocokan, pilihan ganda, soal terbuka, menggambar, teka-teki kata, serta kemampuan untuk mendeskripsikan gambar (oktaviani, 2023).

Tahap kedua yaitu Design (Desain/perancangan) menetapkan capaian dan tujuan pembelajaran

Tabel 4. 5 Hasil Rekapitulasi Validasi Tahap 2

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

membuat desain yang bersumber pada buku dan jurnal artikel lainnya yang mencangkup materi keunikan kebiasaan masyarakat di sekitarku bab 6 topik A mata pelajaran IPAS.

Tahap ketiga yaitu Development (Pengembangan) setelah merancang E-LKPD yang sudah dibuat divalidasi ke para ahli yang terdiri dari ahli media, ahli bahasa dan ahli materi, hal ini dilakukan untuk melihat pengembangan dan kelayakan produk E-LKPD berbantuan *Wizer.me* pada materi keunikan kebiasaan masyarakat di sekitarku, agar bisa digunakan oleh peserta didik.

Hasil validasi ahli media pada E-LKPD hasil validasi yang pertama mendapatkan persentase 90% dan validasi kedua oleh mendapatkan persentase 96% dengan kriteria sangat layak . Hasil validasi ahli bahasa validasi pertama mendapatkan persentase 73% dan validasi ahli bahasa kedua mendapatkan persentase 98% dengan kriteria sangat layak tanpa revisi. Hasil validasi ahli materi 1 validasi pertama mendapatkan 89% dan validasi kedua oleh ahli materi 1 mendapatkan persentase 93% dengan kriteria sangat layak tanpa

revisi. Hasil validasi ahli materi 2 validasi pertama mendapatkan persentase 85% dan validasi kedua mendapatkan persentase 96% dengan kriteria sangat layak tanpa revisi. Hasil rata-rata empat validasi mendapatkan persentase sebesar 95,75% dengan kriteria "Sangat Layak". Hal ini sejalan dengan penelitian (Putri C, et al., 2024) penilaian oleh validator ahli materi mendapatkan persentase 85% dengan kriteria sangat layak.

Sebelum diuji coba peneliti melakukan uji soal terlebih dahulu kepada kelas atas memberikan soal HOTS pilihan ganda berjumlah 40 soal, lalu di uji cobakan kepada kelas atas (kelas control), setelah itu data di olah menggunakan uji validitas empiris, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran, dan uji daya pembeda, keempat uji tersebut dilakukan bertujuan untuk mengetahui ke validan soal yang nantinya soal valid tersebut dapat di implementasikan kepada kelas eksperimen. sehingga didapatkan rata-rata nilai N-Gain peserta didik sebesar 0.70 yang termasuk ke dalam kategori tinggi. Sejalan dengan penelitian (Azhar & Adri, 2008) untuk nilai rata-rata N-

Gain hasil belajar mendapatkan 0,70 dengan kriteria tinggi.

untuk diimplementasikan kepada peserta didik. Serta berdasarkan hasil respon 35 peserta didik dari uji coba berada pada kriteria sangat baik dengan hasil persentase rata-rata penilaian

D. Kesimpulan

1. Mengembangkan produk beruka E-LKPD berbantuan *wizer.me* materi keunikan kebiasaan masyarakat di sekitarku bab 6 topik A dalam mata pelajaran IPAS.
2. Kelayakan produk e-LKPD berbantuan *Wizer.me* dapat dibuktikan dari hasil validasi ahli dan respon peserta didik. Hasil validasi dari ahli bahasa yang memperoleh persentase 100%, ahli media yang memperoleh persentase 96%, ahli bahasa yang memperoleh persentase 98% , ahli materi 1 yang memperoleh 93%, dan ahli materi 2 yang memperoleh 96% dengan kriteria sangat layak yang menunjukkan kelayakan produk. Berdasarkan hasil tersebut dapat dikatakan bahwa pengembangan E-LKPD berbantuan *Wizer.me* sangat layak

sebesar 92%. Secara keseluruhan produk E-LKPD berbantuan *Wizer.me* sangat untuk digunakan.

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

DAFTAR PUSTAKA

- Apriliani dan Sari. (2024). Model Pembelajaran Islamic Living Values An Educational Program (I-Lvep) Berbasis Stem. Jakarta : KENCANA
- Azhar, N., & Adri, M. (2008). Uji Validitas dan Reliabilitas Paket Multimedia Interaktif. 1–15.
- Basrina, Y., Afryansih, N., & Febriani, T. (2023). Pengembangan Aplikasi Evaluasi Pembelajaran *Wizer.me* pada Mata Pelajaran IPS di MTs Darussalam Aryojeding. *JPIG (Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Geografi)*, 8(1), 31–38.
- Gusti, P. A. N., & Sodik, S. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Flipped Classroom Bermedia Wizer. Me Pada Materi Drama Untuk Peserta Didik Kelas Viii. *Bapala*, 10(3).
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38.
- Oktaviani, F., Mulyawati, Y., & Susanto, L. H. (2023). Pengembangan E-LKPD Interaktif Berbasis Wizer. Me pada Tema 9 Subtema 1 Pembelajaran 3. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 637-648.
- Safitri, O. N. (2022). Pengembangan Media Bahan Ajar E-LKPD Interaktif Menggunakan *Website Wizer. me* pada Pembelajaran IPS Materi Berbagai Pekerjaan Tema 4 Kelas IV SDN Tanah Kalikedinding II. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(1), 86- 97.
- Susiyanto, Deris. (2021). Merancang Lembar Kerja Siswa Interaktif Menggunakan Wizer.me. Malang: Ahlimedia Press.