

**PENGEMBANGAN E-LKPD BERBANTUAN WEBSITE WIZER.ME PADA
MATERI MENGHARGAI KEBERAGAMAN DI LINGKUNGAN SEKITAR
UNTUK SISWA KELAS V SD**

Tri Makhlisha¹, Putri Juwita²

^{1,2}PGSD FKIP Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah

[1trimakhalisa@umnaw.ac.id](mailto:trimakhalisa@umnaw.ac.id), [2putrijuwita@umnaw.ac.id](mailto:putrijuwita@umnaw.ac.id)

ABSTRACT

This research was conducted to develop an E-LKPD assisted by the Wizer.me Website on the material of Respecting Diversity in the surrounding environment for fifth grade elementary school students. This research is a Research and Development (R&D) study conducted using the ADDIE development procedure consisting of 5 stages. The data collection instruments used in this study were the E-LKPD expert questionnaire, material expert questionnaire, and student response questionnaire. The data analysis technique used the Likert scale method with a score of 1 to 5. From the results of the research conducted, it is known that the percentage of feasibility obtained from the E-LKPD expert validator is 84.2% with the criteria of "Very Feasible". The percentage of feasibility obtained from the material expert validator is 100% with the criteria of "Very Feasible". The percentage of feasibility from student responses is 92% with the criteria of "Very Feasible". Before the learning process using E-LKPD assisted by Wizer.me, the percentage of learning outcomes of fifth grade students of SD Negeri 101948 Bingkat only reached 52.63%. After the learning process was carried out using E-LKPD assisted by Wizer.me, the learning outcomes of fifth-grade students of SD Negeri 101948 Bingkat increased to 84.21%. From these results, it can be said that the E-LKPD assisted by Wizer.me on the material "Respecting Diversity in the Surrounding Environment" in fifth-grade elementary school that was developed is "Very Suitable" for use in the Pancasila Education learning process for fifth-grade students of SD Negeri 101948 Bingkat.

Keywords: E-LKPD, Wizer.me, Respecting Diversity Around Us.

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan E-LKPD yang dibantu oleh Website Wizer.me pada materi Menghormati Keberagaman di lingkungan sekitar untuk siswa kelas lima sekolah dasar. Penelitian ini merupakan studi Penelitian dan Pengembangan (R&D) yang dilakukan menggunakan prosedur pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner ahli E-LKPD, kuesioner ahli materi, dan kuesioner tanggapan siswa. Teknik analisis data menggunakan metode skala Likert dengan skor 1 sampai 5. Dari hasil penelitian yang dilakukan, diketahui bahwa persentase kelayakan yang diperoleh dari validator ahli E-LKPD adalah 84,2% dengan kriteria "Sangat Layak". Persentase kelayakan yang diperoleh dari validator ahli materi adalah 100% dengan kriteria "Sangat Layak". Persentase kelayakan dari tanggapan siswa adalah 92% dengan kriteria "Sangat Layak". Sebelum proses pembelajaran menggunakan E-LKPD yang dibantu oleh Wizer.me, persentase hasil

belajar siswa kelas lima SD Negeri 101948 Bingkat hanya mencapai 52,63%. Setelah proses pembelajaran dilakukan menggunakan E-LKPD yang dibantu oleh Wizer.me, hasil belajar siswa kelas lima SD Negeri 101948 Bingkat meningkat menjadi 84,21%. Dari hasil tersebut, dapat dikatakan bahwa E-LKPD yang dibantu oleh Wizer.me pada materi "Menghormati Keragaman di Lingkungan Sekitar" di kelas lima sekolah dasar yang dikembangkan "Sangat Cocok" untuk digunakan dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila bagi siswa kelas lima SD Negeri 101948 Bingkat.

Kata kunci: E-LKPD, Wizer.me, Menghormati Keragaman di Sekitar Kita.

A. Pendahuluan

Dunia pendidikan menjadi salah satu bagian yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Hal ini karena melalui pendidikan manusia memperoleh berbagai ilmu pengetahuan yang berguna dalam menjadikannya sumber daya manusia yang berkualitas. Menurut Rangkuti & Sukmawarti (2022) menyimpulkan bahwa pendidikan merupakan sebuah proses dalam kehidupan manusia sebagai sarana untuk mendapatkan ilmu pengetahuan yang kelak akan berguna untuk menompang kehidupan di masa yang akan datang. Sedangkan menurut Menurut Alda, R & Hasanah (2023:7775) pendidikan memiliki peranan yang sangat penting bagi kehidupan manusia, karena pendidikan merupakan sarana dalam mengembangkan berbagai potensi yang ada dalam diri manusia untuk

menjadi sumber daya manusia yang lebih baik kedepannya.

Dalam era globalisasi, pendidikan memiliki peran yang sangat penting karena kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi memerlukan peningkatan mutu pendidikan untuk memudahkan siswa dalam mengikuti perkembangan IPTEK. Menurut Nasution & Darwis (2022) dunia pendidikan juga dipengaruhi dan terbawa perubahan oleh berkembangnya IPTEK. Kemajuan teknologi informasi yang semakin maju saat ini dampaknya sangat besar pada dunia pendidikan.

Lebih jauh lagi, Sujarwo, dkk (2024) mengatakan pendidikan merupakan proses yang berkelanjutan dan tak pernah berakhir, sehingga dapat menghasilkan suatu kualitas yang berkesinambungan yang ditujukan pada perwujudan sosok manusia untuk masa depan, dan berakar pada nilai-nilai budaya

bangsa serta pancasila pendidikan melibatkan berbagai tingkat, mulai dari pendidikan formal seperti sekolah dan perguruan tinggi hingga pendidikan informal seperti pengalaman sehari-hari di masyarakat. Sedangkan menurut Yarshal (2015).

Dunia pendidikan menjadi salah satu bagian yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Hal ini karena melalui pendidikan manusia memperoleh berbagai ilmu pengetahuan yang berguna dalam menjadikannya sumber daya manusia yang berkualitas. Menurut Rangkuti & Sukmawarti (2022) menyimpulkan bahwa pendidikan merupakan sebuah proses dalam kehidupan manusia sebagai sarana untuk mendapatkan ilmu pengetahuan yang kelak akan berguna untuk menompang kehidupan di masa yang akan datang. Sedangkan menurut Menurut Alda, R & Hasanah (2023:7775) pendidikan memiliki peranan yang sangat penting bagi kehidupan manusia, karena pendidikan merupakan sarana dalam mengembangkan berbagai potensi yang ada dalam diri manusia untuk menjadi sumber daya manusia yang lebih baik kedepannya.

Dalam era globalisasi, pendidikan memiliki peran yang

sangat penting karena kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi memerlukan peningkatan mutu pendidikan untuk memudahkan siswa dalam mengikuti perkembangan IPTEK. Menurut Nasution & Darwis (2022) dunia pendidikan juga dipengaruhi dan terbawa perubahan oleh berkembangnya IPTEK. Kemajuan teknologi informasi yang semakin maju saat ini dampaknya sangat besar pada dunia pendidikan.

Lebih jauh lagi, Sujarwo, dkk (2024) mengatakan pendidikan merupakan proses yang berkelanjutan dan tak pernah berakhir, sehingga dapat menghasilkan suatu kualitas yang berkesinambungan yang ditujukan pada perwujudan sosok manusia untuk masa depan, dan berakar pada nilai-nilai budaya bangsa serta pancasila pendidikan melibatkan berbagai tingkat, mulai dari pendidikan formal seperti sekolah dan perguruan tinggi hingga pendidikan informal seperti pengalaman sehari-hari di masyarakat. Sedangkan menurut Yarshal (2015) dengan pendidikan, sumber daya manusia dapat dibangun, kecerdasan bangsa dapat ditingkatkan dan kesejahteraan juga dapat dirasakan oleh seluruh lapisan masyarakat.

Melalui pendidikan manusia akan belajar berbagai hal dari proses pembelajaran yang dilakukan. Menurut Karina & Sujarwo (2023:130) pembelajaran abad-21 ini berpusat pada proses perkembangan khususnya di Era Revolusi 4.0 yang mengutamakan pengaplikasian dalam aktivitas pembelajaran. Sedangkan menurut Sukmawati dkk, (2022) bahwa pembelajaran dibutuhkan dalam rangka mempersiapkan siswa dalam menghadapi era revolusi 4.0 yang kemudian menuntut keterampilan abad 21 yang berfikir secara kritis, kreatif, berkomunikasi serta berkolaborasi.

Kemajuan sebuah bangsa dapat terjadi apabila sumber daya manusia di bangsa tersebut memiliki kecerdasan dan keterampilan. Oleh sebab itu pemerintah harus berperan aktif dalam mengembangkan pendidikan agar dapat memajukan bangsa. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Gusyanti & Sujarwo (2021:123) yang mengatakan bahwa salah satu cara untuk membentuk sumber daya manusia yang baik adalah dengan meningkatkan mutu pendidikan.

Proses pembelajaran saat ini mengikuti Kurikulum Merdeka.

Kurikulum ini merupakan kurikulum intrakurikuler yang dikembangkan agar siswa dapat mendalami konsep materi pembelajaran yang diberikan. Menurut Sukmawati, dkk (2024) kurikulum merdeka mengarahkan setiap sekolah untuk tidak hanya memberikan materi pembelajaran secara konvensional, tetapi juga mengadopsi pendekatan yang lebih inovatif dan interaktif, termasuk penggunaan teknologi dalam proses belajar mengajar.

Pada perspektif merdeka belajar, teknologi memberikan kemudahan dalam implementasi merdeka belajar, kemajuan teknologi secara tidak langsung menuntut pendidik untuk mengubah media pembelajaran konvensional menjadi media digital modern. Menurut Khayroiyah, dkk (2022:77) perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang pesat saat ini juga berdampak pada dunia pendidikan. Menurut Hutagalung A.P & Silalahi B.R (2023:7778) perkembangan teknologi ini memudahkan para tenaga pendidik untuk membuat alat dan bahan ajar menggunakan kecanggihan teknologi untuk dapat memaksimalkan proses pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di kelas V di SDN 101948 Bingkat, diketahui bahwa dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Menghargai Keberagaman di Lingkungan Sekitar, LKPD yang digunakan masih berbasis buku konkrit yang kurang menarik. Selain itu belum ada penggunaan media pembelajaran yang variatif, sehingga berdampak pada rendahnya motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Dari pengamatan yang dilakukan, tampak siswa tidak tertarik dalam mengikuti pembelajaran, bahkan cenderung malas dalam mengerjakan tugas yang diberikan. Proses pembelajaran yang hanya mengandalkan buku materi menjadikan proses pembelajaran berjalan monoton.

Dari temuan tersebut, peneliti menilai perlu adanya inovasi yang dilakukan agar masalah tersebut dapat diatasi. Menurut Hidayat dan Khayroiyah (2018) untuk mengurangi munculnya hambatan belajar, maka guru perlu mempersiapkan perangkat pembelajaran yang tepat. Sedangkan menurut Sukmawati, dkk (2021) Inovasi-inovasi pembelajaran yang menuntut tenaga pendidik maupun peserta didik untuk berfikir kreatif

serta mampu menyesuaikan dengan perkembangan zaman untuk menghasilkan peserta didik yang aktif, kreatif, inovatif dan tentunya berakhlak mulia.

Guru dituntut untuk dapat berperan sangat aktif dalam menunjang keefektifan proses belajar-mengajar. Menurut Govin & Dwi, D.F (2023:719) Tokoh penting dalam pencapaian dan pengendalian tujuan dari pembelajaran adalah seorang pendidik. Guru dituntut untuk dapat memaksimalkan proses pembelajaran dengan menggunakan berbagai fasilitas dan kecanggihan teknologi yang ada. Menurut Hidayat, dkk (2021) di era modern ini, teknologi berkembang di berbagai bidang, seperti pendidikan, termasuk di tingkat pendidikan dasar. Hal tersebut dapat dimanfaatkan oleh Guru dalam mengatasi permasalahan yang ada di kelasnya.

Salah satu hal yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan, yaitu dengan mengembangkan sebuah e-LKPD. Bukan tanpa alasan, e-LKPD dinilai mampu mengatasi permasalahan yang terjadi, karena e-LKPD dapat memancing rasa penasaran siswa terhadap

perkembangan teknologi, sehingga siswa dapat termotivasi dalam mengerjakan soal-soal yang ada di dalamnya. Oleh karena itu peneliti sangat tertarik untuk melakukan pengembangan e-LKPD berbantuan Website *Wizer.me* dengan mengangkat materi tentang Menghargai Keberagaman di Lingkungan Sekitar.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan E-LKPD berbantuan Website *Wizer.me* pada materi Menghargai Keberagaman di Lingkungan Sekitar untuk siswa kelas V SD?
2. Bagaimana respon siswa terhadap E-LKPD pada Website *Wizer.me* pada materi Menghargai Keberagaman di Lingkungan Sekitar untuk siswa kelas V SD?

Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini, yaitu untuk:

1. Untuk menganalisis kelayakan E-LKPD berbantuan Website *Wizer.me* pada materi Menghargai Keberagaman di Lingkungan Sekitar untuk siswa kelas V SD.

2. Untuk mengetahui respon siswa terkait pengembangan E-LKPD berbantuan Website *Wizer.me* pada materi Menghargai Keberagaman di Lingkungan Sekitar untuk siswa kelas VSD.

B. Metode Penelitian

Pada penelitian e-LKPD berbantuan website *Wizer.me* ini menggunakan desain penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2019) *Research and Development* adalah kajian yang sistematis tentang bagaimana membuat rancangan suatu produk, mengembangkan rancangan tersebut, dan mengevaluasi kinerja produk tersebut dengan tujuan dapat diperoleh data yang empiris yang dapat digunakan sebagai dasar untuk membuat produk.

Dalam penelitian pengembangan ini, peneliti menggunakan prosedur pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap, yaitu: Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Alasan peneliti

menggunakan model pengembangan ini, di karenakan model ini memiliki prosedur kerja yang mengacu tahapan *Research and Development* (R&D) namun lebih sistematis dan sederhana sehingga mampu menghasilkan e-LKPD yang lebih efektif.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD yang berjumlah 19 siswa. Selain siswa subjek pada penelitian ini adalah dosen selaku validator. Objek dalam penelitian ini adalah pengembangan E-LKPD berbantuan website *Wizer.me* pada materi Menghargai Keberagaman di Lingkungan Sekitar untuk siswa kelas V SD.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu angket ahli E-LKPD, angket ahli materi, dan angket respon siswa. Analisis data dalam penelitian ini diperoleh dari penilaian validator yang berasal dari Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah dan siswa kelas V SDN 101948 Bingkat dengan memberi lembar validasi yang telah dirancang. Data proses pengembangan E-LKPD berbantuan website *Wizer.me* berupa teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif, dinyatakan dalam bentuk kelayakan validitas dan respon siswa.

Teknik analisis data menggunakan metode skala likert dengan skor yang berkisar antara 1 sampai 5. Artinya 1 (Sangat Kurang), 2 (Kurang), 3 (Cukup), 4 (Baik), 5 (Sangat Baik).

Hasil validasi dari ahli digunakan sebagai skor menguji kelayakan E-LKPD yang dikembangkan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

(Sumber: Fitri, dkk 2020)

Keterangan :

P = Persentase

$\sum x$ = Jumlah Jawaban responden dalam satu item

$\sum x_i$ = Skor Maksimal/Jumlah nilai ideal dalam satu item

Hasil analisis kemudian dicocokkan dengan tabel kategori kelayakan sebagai berikut:

Tabel 1.

Kriteria Kelayakan

Interval	Kriteria
81-100%	Sangat Layak
61-80%	Layak
41-60%	Kurang Layak
21-40%	Tidak Layak
<20%	Sangat Tidak Layak

(Sumber: Fitri, dkk 2020)

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan juga respon siswa terhadap E-LKPD berbantuan website *Wizer.me* pada materi “Menghargai Keberagaman di Lingkungan Sekitar” di kelas V SD Negeri 101948 Bingkat. Dalam mengembangkan E-LKPD ini, peneliti menggunakan prosedur pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Develompent* (Pengembangan), *Implementation* (Penerapan), dan *Evaluation* (Evaluasi).

Prosedur pengembangan ADDIE dipilih karena dinilai memberikan tahapan-tahapan yang sistematis, fleksibel, dan terstruktur, sehingga memudahkan peneliti dalam merancang, melaksanakan, serta menilai kelayakan dari E-LKPD berbantuan website *Wizer.me* pada materi “Menghargai Keberagaman di Lingkungan Sekitar” yang dikembangkan. Adapun tahap-tahap yang dilakukan, antara lain:

1. *Analysis* (Analisis)

a. Analisis Kebutuhan

Dari analisis ini diketahui bahwa LKPD yang digunakan masih berbasis buku konkrit yang kurang

menarik, sehingga siswa tampak tidak tertarik dalam mengerjakan soal-soal yang ada di dalamnya. Berdasarkan temuan tersebut, peneliti menilai perlu adanya pengembangan LKPD yang lebih disesuaikan dengan hal yang disukai oleh siswa. Terlebih, kecanggihan teknologi saat ini dapat digunakan untuk menarik perhatian siswa. Oleh sebab itu peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah E-LKPD berbantuan website *Wizer.me*.

b. Analisis Kurikulum

Dari analisis yang dilakukan diketahui bahwa SD Negeri 101948 Bingkat menggunakan Kurikulum Merdeka. Oleh karena itu, pengembangan E-LKPD ini diselaraskan dengan karakteristik Kurikulum Merdeka yang menekankan pada Capaian Pembelajaran (CP), penguatan Profil Pelajar Pancasila, serta pembelajaran yang berpusat pada siswa. Penyesuaian ini bertujuan agar E-LKPD yang dihasilkan relevan, kontekstual, dan mampu mendukung proses pembelajaran secara optimal.

c. Analisis Materi

Berdasarkan analisis yang dilakukan diketahui bahwa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, siswa kelas V SD Negeri 101948 Bingkat sedang mempelajari materi “Menghargai Keberagaman di Lingkungan Sekitar”. Dari hal tersebut, peneliti mengembangkan E-LKPD berbantuan website *Wizer.me* pada materi “Menghargai Keberagaman di Lingkungan Sekitar” di kelas V SD. Materi yang dimasukkan ke dalam E-LKPD disesuaikan dengan materi yang terdapat dalam buku pelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas SD Negeri 101948 Bingkat. Tujuannya agar siswa dapat menjawab soal-soal yang disajikan, karena relevan dengan materi pada buku pelajarannya.

2. *Design* (Perancangan)

Pada tahap ini peneliti mulai merancang E-LKPD berbantuan website *Wizer.me* pada materi “Menghargai Keberagaman di Lingkungan Sekitar” yang dikembangkan. Adapun langkah-langkah yang dilakukan, yaitu:

- a. Merancang rangka e-LKPD
Langkah pertama yang dilakukan, yaitu merancang rangka E-LKPD.

Tujuannya agar setiap aktivitas yang ada dalam E-LKPD dapat selaras dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Kompetensi yang diharapkan. Peneliti menggunakan buku pelajaran Pendidikan Pancasila yang digunakan siswa kelas V SD Negeri 101948 Bingkat sebagai pedoman dalam rancangan kerangka E-LKPD yang dikembangkan.

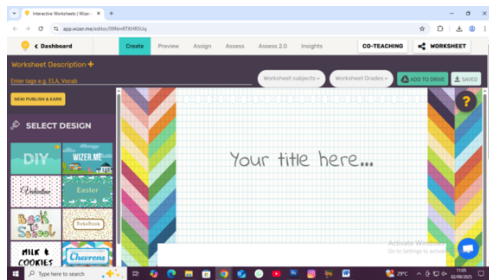
- b. Menentukan jenis aktivitas
Aktivitas dipilih sesuai dengan karakteristik materi dan gaya belajar siswa, sehingga dapat memfasilitasi pemahaman konsep secara lebih mendalam.
- c. Menyusun alur kerja e-LKPD
Alur disusun agar sistematis, mudah dipahami, serta memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan.

3. *Development* (Pengembangan)

Dalam mengembangkan E-LKPD tersebut terdapat beberapa langkah yang dilakukan, yaitu:

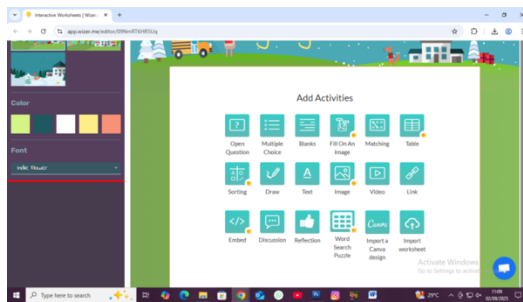
- a. Buka laman *Wizer.me*;
- b. Buat akun;
- c. Daftar menggunakan akun gmail;
- d. Masuk ke dashboard *Wizer.me*;

- e. Klik tombol “Create Worksheet” untuk mulai membuat E-LKPD;



Gambar 1.
Membuat e-LKPD

- f. Tambahkan aktivitas;



Gambar 2.
Menambahkan Aktivitas

- g. Susun e-LKPD dengan memuat:
- Halaman judul;
 - Capaian pembelajaran;
 - Tujuan pembelajaran;
 - Identitas peserta didik;
 - Petunjuk penggunaan;
 - Materi;
 - Soal pilihan berganda;
 - Soal pertanyaan singkat;
 - Mencocokkan gambar dengan pernyataan yang benar; dan
 - Biodata penulis.
- h. Simpan dan bagikan ke siswa dengan link;

- i. Lakukan Validasi

Validasi dilakukan kepada 2 orang validator ahli, yaitu validator ahli E-LKPD dan validator ahli materi.

- 1) Validasi ahli e-LKPD

Validasi ahli E-LKPD dilakukan oleh seorang validator yang berprofesi sebagai seorang Dosen di Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan, yaitu Bapak Dr. Juliandi Siregar, M.Si.

Nama Validator	Instrumen	Nilai Rata-rata Validator	Kriteria Penilaian
Dr. Juliandi Siregar, M.Si	Angket E-LKPD	4,21	Sangat Layak

Tabel 1.

Hasil Validasi Ahl e-LKPD

Dari hasil validasi yang dilakukan dengan validator ahli E-LKPD didapatkan persentase sebesar 84,2%. Merunut pada tabel kriteria kelayakan, persentase tersebut masuk pada kategori “Sangat Layak”.

- 2) Validasi ahli materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh seorang validator yang berprofesi sebagai seorang

Dosen di Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan, yaitu Bapak M. Faisal Husna, S.Sos., M.H.

Tabel 2.

Hasil Validasi Ahli Materi

Nama Validator	Instrumen	Nilai Rata-rata Validator	Kriteria Penilaian
M. Faisal Husna, S.Sos., M.H.	Angket Materi E-LKPD	5	Sangat Layak

Dari hasil validasi yang dilakukan dengan validator ahli materi didapatkan persentase sebesar 100%. Merunut pada tabel kriteria kelayakan, persentase tersebut masuk pada kategori "Sangat Layak".

4. *Implementation* (Penerapan)

Hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 101948 Bingkat pada pelajaran Pendidikan Pancasila materi "Menghargai Keberagaman di Lingkungan Sekitar" sebelum menggunakan E-LKPD berbantuan *Wizer.me* masih berada dalam kategori yang tidak memuaskan. Dari 19 siswa kelas V SD Negeri 101948

Bingkat, terdapat hanya sebanyak 10 siswa yang hasil belajarnya sudah mencapai standard KKM. Sedangkan sebanyak 9 siswa lainnya masih berada di bawah standard KKM. Persentase hasil belajar siswa hanya mencapai 52,63%.

Pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan E-LKPD berbantuan *Wizer.me* dilaksanakan pada tanggal 04 Agustus 2025. Hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 101948 Bingkat pada pelajaran Pendidikan Pancasila materi "Menghargai Keberagaman di Lingkungan Sekitar" sesudah menggunakan E-LKPD berbantuan *Wizer.me*. Dari 19 siswa kelas V SD Negeri 101948 Bingkat, terdapat hanya sebanyak 16 siswa yang hasil belajarnya sudah mencapai standar KKM. Hanya terdapat sebanyak 3 siswa lainnya masih berada di bawah standar KKM. Persentase hasil belajar siswa mencapai 84,21%.

Untuk mengetahui respon siswa kelas V SD

Negeri 101948 Bingkat, peneliti memberikan angket respon siswa untuk mengetahui ketertarikan siswa terhadap E-LKPD berbantuan *Wizer.me* pada materi “Menghargai Keberagaman di Lingkungan Sekitar” yang dikembangkan. Hasil dari angket respon siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Nama Siswa	Instrumen	Nilai Rata-rata	Kriteria Penilaian
Bintang	Angket Respon Siswa	4,6	Sangat Menarik

Tabel 3.

Hasil Respon Siswa

Dari hasil validasi respon siswa didapatkan persentase sebesar 92%. Merunut pada tabel kriteria respon siswa, persentase tersebut masuk pada kategori “Sangat Menarik”.

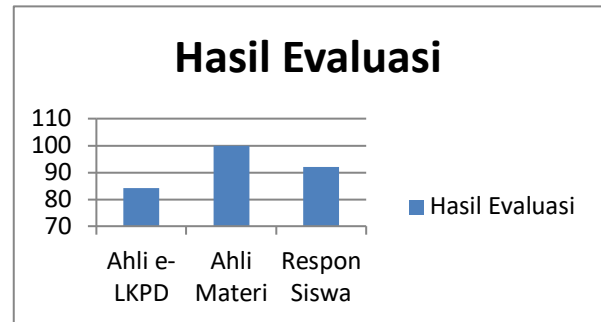
5. *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahap ini peneliti mengevaluasi setiap proses tahapan yang dilakukan dalam penelitian pengembangan menggunakan prosedur ADDIE yang dilakukan. Hasil evaluasi terhadap pengembangan E-LKPD berbantuan *Wizer.me* materi

“Menghargai Keberagaman di Lingkungan Sekitar” di kelas V SD dapat dilihat pada diagram berikut ini:

Gambar 3.

Diagram Hasil Evaluasi



Dari diagram di atas dapat terlihat bahwa E-LKPD berbantuan *Wizer.me* pada materi “Menghargai Keberagaman di Lingkungan Sekitar” di kelas V SD yang dikembangkan “Sangat Layak dan Sangat Menarik” untuk digunakan dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila materi “Menghargai Keberagaman di Lingkungan Sekitar” di kelas V SD Negeri 101948 Bingkat.

PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di kelas V SD Negeri 101948 Bingkat pada Bulan Agustus 2025. Tahap *Analysis* (Analisis) menjadi tahap pertama yang dilakukan dari prosedur pengembangan ADDIE yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini. Pada tahap ini

peneliti melakukan analisis, yaitu analisis kebutuhan, analisis kurikulum dan analisis materi.

Tahap berikutnya adalah tahap *Design* (Perancangan). Pada tahap ini, peneliti mulai menyusun rancangan awal E-LKPD berbantuan *Wizer.me* yang akan dikembangkan. Langkah pertama yang dilakukan yaitu merancang kerangka E-LKPD dengan tujuan agar setiap aktivitas di dalamnya selaras dengan Capaian Pembelajaran (CP) serta kompetensi yang diharapkan. Dalam penyusunannya, peneliti menjadikan buku ajar Pendidikan Pancasila kelas V SD Negeri 101948 Bingkat sebagai acuan utama dalam merancang kerangka E-LKPD tersebut.

Setelah rancangan selesai dilakukan, selanjutnya peneliti masuk pada prosedur pengembangan ADDIE yang ke tiga, yaitu tahap *Development* (Pengembangan). Pada tahap ini mulai dilakukan pengembangan dari rangka E-LKPD yang telah dibuat sebelumnya. Dalam mengembangkan E-LKPD tersebut terdapat beberapa langkah yang dilakukan, yaitu dari mulai masuk ke laman kerja *Wizer.me*, membuat akun, membuat lembar kerja, memilih template, memasukkan capaian pembelajaran,

tujuan pembelajaran dan materi, hingga merumuskan soal yang diberikan pada siswa.

Setelah pengembangan selesai, E-LKPD berbantuan *Wizer.me* divalidasi oleh dua validator ahli, yaitu ahli E-LKPD dan ahli materi. Hasil validasi dari ahli E-LKPD menunjukkan persentase sebesar 84,2%. Berdasarkan tabel kriteria kelayakan, nilai tersebut termasuk dalam kategori "Sangat Layak". Hasil validasi yang dilakukan oleh validator ahli materi menunjukkan persentase sebesar 100%. Berdasarkan tabel kriteria kelayakan, nilai tersebut termasuk dalam kategori "Sangat Layak".

Setelah dilakukan validasi, peneliti masuk pada tahap prosedur ADDIE yang ke empat, yaitu *Implementation* (Penerapan). Pada tahap ini E-LKPD berbantuan *Wizer.me* yang dikembangkan digunakan dalam proses pembelajaran. Akan tetapi untuk mengetahui hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi "Menghargai Keberagaman di Lingkungan Sekitar" dilakukan terlebih dahulu proses pembelajaran tanpa menggunakan E-LKPD yang dikembangkan. Sebelum

menggunakan E-LKPD berbantuan *Wizer.me*, hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 101948 Bingkat pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi “Menghargai Keberagaman di Lingkungan Sekitar” masih tergolong kurang memuaskan. Dari total 19 siswa, hanya 10 siswa yang mampu mencapai standar KKM, sedangkan 9 siswa lainnya masih berada di bawah standar tersebut. Secara keseluruhan, persentase ketuntasan belajar siswa baru mencapai 52,63%. Setelah diketahui hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 101948 Bingkat pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, pembelajaran kemudian dilaksanakan dengan menggunakan E-LKPD berbantuan *Wizer.me* yang telah dikembangkan. Penggunaan E-LKPD tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa pada materi “Menghargai Keberagaman di Lingkungan Sekitar”. Dari 19 siswa, sebanyak 16 orang berhasil mencapai standar KKM, sementara hanya 3 siswa yang masih berada di bawah standar. Secara keseluruhan, persentase hasil belajar siswa meningkat menjadi 84,21%.

Untuk mengetahui tingkat ketertarikan siswa kelas V SD Negeri 101948 Bingkat terhadap E-LKPD

berbantuan *Wizer.me* pada materi “Menghargai Keberagaman di Lingkungan Sekitar”, peneliti menggunakan angket respon siswa. Hasil angket menunjukkan persentase sebesar 92%. Berdasarkan tabel kriteria respon siswa, nilai tersebut termasuk kategori “Sangat Menarik”.

Tahap akhir dalam prosedur pengembangan ADDIE adalah tahap *Evaluation* (Evaluasi). Pada tahap ini diperoleh hasil bahwa E-LKPD berbantuan *Wizer.me* pada materi “Menghargai Keberagaman di Lingkungan Sekitar” untuk siswa kelas V SD dinyatakan “Sangat Layak dan Sangat Menarik” sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD Negeri 101948 Bingkat. Rata-rata persentase dari ke tiga penilaian mencapai 92,6%.

D. Kesimpulan

Berdasarkan proses penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan dengan menggunakan prosedur ADDIE, mulai dari tahap *Analysis* (Analisis) hingga tahap *Evaluation* (Evaluasi), peneliti menarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Produk yang dikembangkan berupa sebuah E-LKPD

berbantuan *Wizer.me* pada materi “Menghargai Keberagaman di Lingkungan Sekitar” di kelas V SD.

2. Persentase kelayakan yang didapat dari validator ahli E-LKPD, yaitu 84,2% dengan kriteria “Sangat Layak”. Persentase kelayakan yang didapat dari validator ahli materi, yaitu 100% dengan kriteria “Sangat Layak”. Dari hasil tersebut dapat dikatakan bahwa E-LKPD berbantuan *Wizer.me* pada materi “Menghargai Keberagaman di Lingkungan Sekitar” di kelas V SD yang dikembangkan “Sangat Layak” untuk digunakan pada proses pembelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas V SD Negeri 101948 Bingkat.
3. Sebelum proses pembelajaran menggunakan E-LKPD berbantuan *Wizer.me*, persentase hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 101948 Bingkat hanya mencapai 52,63%. Sesudah proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan E-LKPD berbantuan *Wizer.me*, hasil belajar siswa kelas V SD Negeri

101948 Bingkat meningkat menjadi 84,21%.

DAFTAR PUSTAKA

- Annisah Putri Hutagalung & Beta Rapita Silalahi. 2023. *Pengembangan Bahan Ajar Modul Berbasis Kontekstual Pada Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Kelas IV SD*. Jurnal Inovasi Penelitian Vol. 3 No. 9.
- Citra Gusyanti & Sujarwo. 2021. *Analisis Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa*. Cybernetics: Journal Educational Research and Social Studies Volume 2, Nomor 4.
- Dinda Yarshal. 2015. *Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Dalam Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar PPKn Pada Siswa Kelas IV MIN Medan Tahun 2014/2015*. Jurnal TEMATIK. Program Studi Pendidikan Pascasarjana UNIMED Vol.5 No. 1.

- Govin & Dara Fitrah Dwi. 2023. *Pengembangan Media Videoscribe Dengan Model Problem Based Learning Pada Pembelajaran Tematik Tema 7 Perkembangan Teknologi Kelas III SD.* *MIPA (JP2MIPA) Volume 7 Nomor 2.* <https://jurnalp2m.umnaw.ac.id/index.php/JP2MIPA/article/view/1849>
- Hidayat dan S. Khayroiyyah. 2018. *Pengembangan Desain Didaktis Pada Pembelajaran Geometri.* *Jurnal MathEducation Nusantara Vol. 1 (1), 2018, 15-19.* <https://jurnalpascaumnaw.ac.id/index.php/JMN/article/view/2/2>
- Hidayat, Sukmawarti, Suwanto. 2021. *The application of augmented reality in elementary school education.* *Research, Society and Development, v. 10, n. 3, e14910312823.*
- Karina & Sujarwo. 2023. *Pengembangan E-LKPD Interaktif Berbasis Masalah Pada Materi Penyajian Data dalam Bentuk Diagram Batang.* *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA (JP2MIPA) Volume 7 Nomor 2.* <https://jurnalp2m.umnaw.ac.id/index.php/JP2MIPA/article/view/1849>
- M. Friantona Nasution & Umar Darwis. 2022. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Menggunakan Articulate Storyline 3 Pada Siswa Kelas IV Di SD Negeri 068074 Medan Denai.* *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan Volume 01 Nomor 01 2022, pp. 45-54.*
- Rangkuti, C. J. S., & Sukmawarti. (2022). *Problematika Pemberian Tugas Matematika Dalam Pembelajaran Daring.* *IRJE: JURNAL ILMU PENDIDIKAN, 2(2), 565-572.* <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/irje/article/view/3848>
- Ria Alda & Hasanah. 2023. *Analisis Model Project Based Learning Terhadap Kreativitas Siswa Pada Tema Benda-Benda di Sekitar Kita di Kelas V SD*

- Negeri 067092 Medan. Jurnal Inovasi Penelitian Vol. 3 No. 9.
- Siti Khayroiyyah, Safrida Napitupulu, Desniarti. 2022. *Penerapan Pembelajaran Daring Menggunakan Media Online Selama Pandemi Covid-19 Pada Mata Kuliah Matematika SD*. EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan Volume 01 Nomor 01. <https://jurnallp2m.umnaw.ac.id/index.php/EduGlobal/article/download/1155/751>
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sujarwo, S., & Perangin-Angin, E., B.,(2024). *Pengembangan Media Papan Huruf Menggunakan Metode Scramble Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas II Sdn 105320 Kuta Jurung*. Didaktif : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 10(3),352-363.
- Sukmawarti, Hidayat, & Suwanto. 2021. *Desain Lembar Aktivitas Siswa Berbasis Problem Posing Pada Pembelajaran Matematika SD*. Jurnal Matheducation Nusantara, 4(1), 10–18. <https://jurnal.pascaumnaw.ac.id/index.php/JMN/article/viewFile/118/104>.
- Sukmawarti, Hidayat, Lili Amelia Putri. (2022). *Workshop Worksheet Berbasis Budaya bagi Guru MI Jami'atul Qamar Tanjung Morawa*. PaKMas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 2(1), Hal : 202-207. <https://doi.org/10.54259/pakmas.v2i1.848>
- Sukmawarti, S., Hidayat, H., Destini., R., Khairiah, K., Nasution, L.A., Firanti, E. M & Fauzy, M.R. (2024). *Desain Virtualisasi Geometri Berbasis Software Dinamis Untuk Meningkatkan Keterampilan Guru Dalam Pembelajaran Matematika di Upt sd Negeri 064982 Medan*. Amalia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat,8 (2),34-42.