

**PENGARUH PENGGUNAAN LKPD DIGITAL BERBASIS WIZER.ME TERHADAP
HASIL BELAJAR MATERI BANGUN RUANG PADA SISWA KELAS V
SD NEGERI 20 BANDA ACEH**

M.Anharul Habibi¹, Intan Safiah², Linda Vitoria³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu

^{1,2,3}Pendidikan, Universitas Syiah Kuala, Banda Aceh, Indonesia

¹anharulhabibi@gmail.com, ²Intan.afia@usk.ac.id, ³lindav@usk.ac.id

ABSTRACT

Low learning outcomes of students in Mathematics, particularly in spatial figures material, remain one of the problems found in elementary schools. This is caused by the lack of variation in teaching materials and the suboptimal use of technology in the learning process. This study aims to determine the effect of using digital LKPD based on Wizer.me on students' learning outcomes in spatial figures material in Grade V at SD Negeri 20 Banda Aceh. This research employs a quantitative approach with a quasi-experimental research type using a nonequivalent control group design. The research sample consisted of Class VB as the experimental class and Class VA as the control class, with a total of 57 students. Data collection was conducted through learning outcome tests in the form of pretest and posttest. Data analysis used the N-Gain test, normality test, and hypothesis testing using the Mann-Whitney U test. The results showed that the average N-Gain of the experimental class was higher than the control class. The hypothesis test yielded a significance value of $0.001 < 0.05$, so it can be concluded that the use of digital LKPD based on Wizer.me has a significant effect on students' learning outcomes in spatial figures material in Grade V at SD Negeri 20 Banda Aceh. Thus, digital LKPD based on Wizer.me can be used as an effective alternative teaching material to improve students' learning outcomes in elementary schools.

Keywords: *Digital LKPD, Wizer.me, Learning Outcomes, Spatial Figures.*

ABSTRAK

Rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Matematika materi bangun ruang masih menjadi salah satu permasalahan yang ditemukan di Sekolah Dasar. Hal ini disebabkan oleh penggunaan bahan ajar yang kurang variatif serta belum optimalnya pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan LKPD digital berbasis Wizer.me terhadap hasil belajar peserta didik pada materi bangun ruang di kelas V SD Negeri 20 Banda Aceh. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian quasi eksperimen menggunakan desain nonequivalent control group. Sampel penelitian terdiri atas kelas VB sebagai kelas eksperimen dan kelas VA sebagai kelas kontrol dengan jumlah 57 peserta didik. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar berupa pretest dan posttest. Analisis data menggunakan uji N-Gain, uji normalitas, dan uji hipotesis menggunakan uji Mann-Whitney U. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata N-Gain kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hasil uji hipotesis memperoleh nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan LKPD digital berbasis Wizer.me berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar

peserta didik pada materi bangun ruang di kelas V SD Negeri 20 Banda Aceh. Dengan demikian, LKPD digital berbasis Wizer.me dapat digunakan sebagai alternatif bahan ajar yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik di sekolah dasar.

Kata Kunci: LKPD Digital, Wizer.me, Hasil Belajar, Bangun Ruang.

A. Pendahuluan

Pendidikan pada jenjang sekolah dasar memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan berpikir logis, sistematis, dan pemecahan masalah peserta didik. Salah satu mata pelajaran yang berkontribusi dalam mengembangkan kemampuan tersebut adalah matematika. Pembelajaran matematika tidak hanya menekankan kemampuan berhitung, tetapi juga pemahaman konsep serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari (Hasanah & Safari, 2024).

Namun, hasil belajar matematika siswa sekolah dasar masih tergolong rendah, khususnya pada materi bangun ruang. Peserta didik cenderung menghafal rumus tanpa memahami konsep secara mendalam, sehingga mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal yang bervariasi. Hal ini disebabkan oleh sifat materi yang abstrak serta pembelajaran yang masih berpusat pada guru (Nugroho et al., 2025). Akibatnya, keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran menjadi kurang optimal.

Dalam pembelajaran bangun ruang, pemahaman konsep sangat diperlukan karena siswa harus mampu mengenali bentuk, sifat, serta hubungan antar unsur seperti sisi, rusuk, dan titik sudut. Namun, pada kenyataannya siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami dan menerapkan konsep tersebut dalam kehidupan sehari-hari (Nadia & Saputro, 2025). Kondisi ini menyebabkan siswa cenderung pasif, kurang antusias, dan hasil belajar yang diperoleh belum maksimal.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas V SD Negeri 20 Banda Aceh, pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan buku cetak dan metode konvensional. Pemanfaatan media pembelajaran digital belum optimal sehingga siswa cepat merasa bosan. Data hasil ulangan harian menunjukkan bahwa hanya sekitar 60% siswa yang mencapai ketuntasan belajar pada materi bangun ruang. Hal ini menunjukkan bahwa diperlukan inovasi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

Salah satu upaya yang dapat

dilakukan adalah penggunaan LKPD digital berbasis Wizer.me. LKPD digital mampu menyajikan materi secara interaktif melalui gambar, video, dan latihan yang menarik sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Zahroh & Yuliani, 2021; Safitri & Mulyani, 2022). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan LKPD digital berbasis Wizer.me terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi bangun ruang kelas V SD Negeri 20 Banda Aceh.

B. Metode Penelitian

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (quasi experiment). Desain penelitian yang digunakan adalah nonequivalent control group design, yaitu melibatkan dua kelompok, terdiri atas kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan berupa penggunaan LKPD digital berbasis *wizer.me* dan kelompok kontrol yang menggunakan LKPD konvensional. Desain ini digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan LKPD digital berbasis *wizer.me* terhadap hasil belajar

peserta didik pada materi bangun ruang.

Subjek Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 20 Banda Aceh yang terdiri atas tiga kelas. Sampel penelitian ditentukan menggunakan teknik purposive sampling, dengan mempertimbangkan kesamaan kemampuan akademik berdasarkan nilai rata-rata semester sebelumnya.

Kelas V B yang berjumlah 28 peserta didik ditetapkan sebagai kelas eksperimen yang diberikan pembelajaran menggunakan LKPD digital berbasis *wizer.me*, sedangkan kelas V A yang berjumlah 29 peserta didik ditetapkan sebagai kelas kontrol yang diberikan pembelajaran menggunakan LKPD konvensional. Jumlah total sampel dalam penelitian ini adalah 57 peserta didik

Instrument penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes hasil belajar yang terdiri atas soal pilihan ganda sebanyak 20 butir dengan empat pilihan jawaban, yaitu A, B, C, dan D. Soal disusun berdasarkan Capaian Pembelajaran (CP) Kurikulum Merdeka pada materi bangun ruang kelas V.

Setiap butir soal dirancang untuk mengukur hasil belajar siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Skor maksimum yang dapat diperoleh peserta didik adalah 100.

Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui metode tes, yaitu pretest dan posttest. Pretest diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum perlakuan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik. Setelah pembelajaran dilaksanakan, posttest diberikan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan. Instrumen yang digunakan pada pretest dan posttest adalah sama agar hasil yang diperoleh dapat dibandingkan secara objektif.

Teknik analisis data

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan bantuan perangkat lunak *Microsoft Excel* dan *SPSS* versi 31. Teknik analisis data yang digunakan meliputi uji N-Gain dan uji hipotesis. Uji N-Gain digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Selanjutnya, uji hipotesis

menggunakan uji Mann-Whitney U dilakukan untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan LKPD digital berbasis *wizer.me* terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 20 Banda Aceh.. Kriteria pengambilan keputusan adalah apabila nilai sig. (2-tailed) < α ($\alpha = 0,05$), maka H_1 diterima dan H_0 ditolak.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 20 Banda Aceh pada tanggal 1 April sampai dengan 2 April 2026 dengan subjek penelitian peserta didik kelas V yang terbagi ke dalam kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berupa hasil belajar peserta didik pada materi bangun ruang yang diperoleh melalui tes. Kelas eksperimen melaksanakan pembelajaran menggunakan LKPD digital berbasis *Wizer.me*, sedangkan kelas kontrol menggunakan LKPD konvensional. Penelitian ini dilaksanakan dalam empat pertemuan, yaitu dua pertemuan pada kelas eksperimen dan dua pertemuan pada kelas kontrol.

Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar pada kedua kelas. Rata-rata nilai

pretest kelas eksperimen sebesar 40,17 dan meningkat menjadi 72,14 pada posttest. Sementara itu, rata-rata nilai pretest kelas kontrol sebesar 41,37 dan meningkat menjadi 55 pada posttest. Data rata-rata hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1 Rata-rata Nilai Pre-test dan Post-test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Descriptive Statistics					
	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation
Pretest_ Ekperimen	28	20	70	40.17	6.71
Posttest_ Ekperimen	28	25	95	72.14	13.92
Pretest_ Kontrol	29	20	75	41.37	7.53
Posttest_ Kontrol	29	10	95	55	10.72
Valid	N 57				

Berdasarkan Tabel 1, peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan LKPD digital memberikan dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik pada materi bangun ruang.

1. Uji N-Gain Score

Untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar peserta didik setelah perlakuan, dilakukan perhitungan N-Gain pada kelas

eksperimen dan kelas kontrol. Hasil perhitungan N-Gain disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2 Rata-rata N-Gain hasil belajar peserta didik

Kelas	NGain_Score		
	Mean	N	Std.Deviation
Eksperimen	.56	28	.27175
Kontrol	.24	29	.31162
Total	.80	57	.58337

Berdasarkan Tabel 2, rata-rata N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,56 yang termasuk dalam kategori sedang, sedangkan rata-rata N-Gain kelas kontrol sebesar 0,24 yang termasuk dalam kategori rendah. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa peningkatan pemahaman peserta didik pada kelas eksperimen lebih optimal dibandingkan dengan kelas kontrol.

2. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data N-Gain score kedua kelas yang dianalisis

Tabel 3 Hasil Uji Normalitas Data N-Gain (Shapiro-Wilk)

Tests of Normality			
Shapiro-Wilk			
Kelas	Statistic	df	Sig.
Eksperimen	.921	28	.037
Kontrol	.949	29	.173

Berdasarkan Tabel 3, nilai signifikansi (Sig.) pada kelas kontrol lebih besar dari 0,05. Sedangkan, nilai

kelas eksperimen lebih kecil dari 0,05. Dengan perbandingan nilai $\alpha = 0,05$, maka kelas eksperimen $\text{Sig} < \alpha$ (0,037 > 0,05) dan kelas kontrol $\text{Sig} > \alpha$ (0,173 > 0,05). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwasanya data tersebut tidak berdistribusi normal.

3. Uji Hipotesis

Setelah diperoleh hasil bahwa data penelitian tidak berdistribusi normal, selanjutnya dilakukan uji hipotesis menggunakan uji Mann-Whitney U. Adapun hasil uji Mann-Whitney U adalah sebagai berikut.

**Tabel 4 Hasil Uji Hipotesis
uji Mann-Whitney U**

	NGain
Mann-Whitney U	175.500
Wilcoxon W	610.500
Z	-3.682
Asymp.Sig (2-tailed)	<,001

Berdasarkan Tabel 5, diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,001 < 0,05$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara peserta didik yang belajar menggunakan LKPD digital berbasis *wizer.me* dan peserta didik yang belajar menggunakan LKPD konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan LKPD digital berbasis *wizer.me* berpengaruh secara

signifikan terhadap hasil belajar peserta didik pada materi bangun datar kelas V SD Negeri 20 Banda Aceh.

Pembahasan

Hasil Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan LKPD digital berbasis *Wizer.me* memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar peserta didik pada materi bangun ruang. Hal ini dibuktikan dari adanya perbedaan peningkatan nilai antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, serta hasil uji hipotesis yang menunjukkan nilai signifikansi (Asymp. Sig. 2-tailed) sebesar $0,001 < 0,05$. Dengan demikian, pembelajaran menggunakan LKPD digital berbasis *Wizer.me* terbukti lebih efektif dibandingkan pembelajaran menggunakan LKPD konvensional.

Peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen tidak terlepas dari karakteristik LKPD digital yang dirancang secara interaktif dan sistematis. Dalam pembelajaran bangun ruang, peserta didik tidak hanya dituntut menghafal rumus, tetapi juga memahami konsep serta mengenali sifat-sifat bangun ruang seperti sisi, rusuk, dan titik sudut. Melalui LKPD digital, peserta didik diarahkan untuk mengidentifikasi, mencocokkan, dan

memahami konsep secara bertahap sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Selama proses pembelajaran, LKPD digital berbasis Wizer.me disajikan dalam bentuk misi pembelajaran yang menantang dan menarik. Setiap misi dirancang untuk mendorong peserta didik menyelesaikan tugas secara bertahap, sehingga menumbuhkan rasa ingin tahu dan motivasi belajar. Fitur interaktif seperti drag and drop, soal pilihan, serta visualisasi gambar membantu peserta didik memahami konsep bangun ruang secara lebih konkret. Hal ini sejalan dengan pendapat Safitri dan Mulyani (2022) yang menyatakan bahwa penggunaan Wizer.me dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik melalui fitur interaktif dan multimedia.

Selain itu, kegiatan diskusi kelompok dalam penggunaan LKPD digital turut berperan dalam meningkatkan hasil belajar. Peserta didik menjadi lebih aktif dalam bertukar pendapat, bekerja sama, dan menyelesaikan permasalahan secara bersama. Kondisi ini berbeda dengan kelas kontrol yang cenderung berpusat pada guru dan membuat peserta didik

lebih pasif. Qothrunnanda (2024) menyatakan bahwa penggunaan LKPD digital dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Chanra (2025) dan Dewi et al. (2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan LKPD digital mampu meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penyajian materi yang interaktif dan menarik. Kesamaan temuan ini memperkuat bahwa LKPD digital berbasis Wizer.me efektif digunakan dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi bangun ruang di sekolah dasar.

Secara keseluruhan, penggunaan LKPD digital berbasis Wizer.me mampu menciptakan pembelajaran yang interaktif, menarik, dan berpusat pada peserta didik. Hal ini berdampak pada peningkatan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional. Namun demikian, penelitian ini masih memiliki keterbatasan, seperti kendala teknis berupa perangkat yang kurang optimal dan ketergantungan pada jaringan internet. Oleh karena itu, diperlukan persiapan yang matang agar

penggunaan LKPD digital dapat berjalan lebih efektif pada pembelajaran selanjutnya.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan LKPD digital berbasis Wizer.me berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik pada materi bangun ruang di kelas V SD Negeri 20 Banda Aceh. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,001 < 0,05$, sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara peserta didik yang belajar menggunakan LKPD digital berbasis Wizer.me dengan peserta didik yang menggunakan LKPD konvensional. Dengan demikian, LKPD digital berbasis Wizer.me terbukti lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, guru disarankan untuk memanfaatkan LKPD digital berbasis Wizer.me sebagai salah satu alternatif bahan ajar dalam pembelajaran, karena telah terbukti dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Guru juga perlu terus

mengembangkan keterampilan dalam memanfaatkan teknologi agar penggunaan LKPD digital dapat berjalan secara optimal. Pihak sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan melalui penyediaan sarana dan prasarana yang memadai, seperti perangkat pembelajaran dan akses internet yang stabil, sehingga pembelajaran berbasis digital dapat terlaksana dengan baik. Selain itu, peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini pada materi maupun jenjang pendidikan yang berbeda dengan cakupan yang lebih luas agar diperoleh hasil yang lebih beragam dan mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Chanra, H. (2025). Pengembangan E-LKPD berbasis website Wizer.me materi bangun ruang sisi datar untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VIII SMP Negeri 3 Palopo [Skripsi, Universitas Islam Negeri Palopo]. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.
- Dewi, N. A., Purnamasari, R., & Karmila, N. (2023). Pengembangan E-LKPD berbasis website Wizer.me materi sifat-sifat bangun ruang. *Didaktik: Jurnal*

- Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri, 9(2), 2562–2575.
- Hasanah, A. F., & Safari, Y. (2024). Aktivitas menarik untuk meningkatkan keterampilan matematika di sekolah dasar. *Karimah Tauhid*, 3(6), 9695–9700.
- Nadia, K., & Saputro, T. V. D. (2025). Profil kemampuan pemahaman konsep bangun ruang siswa kelas V di SDN 09 Rangkang. *JIMAT: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 445–453.
- Nugroho, A., Sumarni, W., Subali, B., Sumartiningsih, S., & Yuwono, A. (2025). Analisis kesulitan belajar matematika materi bangun ruang pada siswa kelas 5 SDN 2 Tegalrejo. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 1–10.
- Qothrunnanda, A. (2024). Pengembangan bahan ajar E-LKPD berbasis platform Wizer.me pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) siswa kelas IV di SDS Islam Ulul Albab Jember [Skripsi, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember]. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.
- Safitri, O. N., & Mulyani. (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 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JPGSD)*, 10(1), 86–97. PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya.
- Zahroh, D. A., & Yuliani. (2021). Pengembangan e-LKPD berbasis literasi sains untuk melatih keterampilan berpikir kritis peserta didik pada materi pertumbuhan dan perkembangan. *BioEdu: Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi*, 10(3), 605–616.