

**PENGEMBANGAN E-LKPD INTERAKTIF BERBASIS WIZER.ME PADA TEMA
9 SUBTEMA 1 PEMBELAJARAN 3**

Finka Oktaviani¹, Yuli Mulyawati², Lufty Hari Susanto³

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Pakuan

¹finka16oktavianiii@gmail.com, ²yuli_mulyawati@unpak.ac.id,

³luftyhari@unpak.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the development of an interactive E-LKPD based on Wizer.Me to be developed for fifth grade students at SDN Bantarkemang 1 and to determine the feasibility of an interactive E-LKPD based on Wizer.Me for the learning process carried out in schools. The type of research used is Research and Development with the research model, namely the ADDIE method (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). In this study, validation tests were carried out on experts, namely media experts, linguists, and material experts. The validation results by media experts got 94% with very feasible criteria, by linguists got 96% with very feasible criteria, and by material experts got 94% with very feasible criteria. The results of the student response questionnaire got 90% with a very decent category, and the average value of N-Gain learning outcomes was 0.75 with high criteria. These results indicate that the interactive E-LKPD based on Wizer.Me is very feasible to use in the learning process and is very effective in improving student learning outcomes.

Keywords: E-LKPD, Wizer.Me, Research and Development

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan E-LKPD interaktif berbasis *Wizer.Me* untuk dikembangkan kepada peserta didik kelas V SDN Bantarkemang 1 serta untuk mengetahui kelayakan E-LKPD interaktif berbasis *Wizer.Me* terhadap proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* dengan model penelitian yaitu metode ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Pada penelitian ini dilakukan uji validasi kepada para ahli, yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Hasil validasi oleh ahli media mendapat 94% dengan kriteria sangat layak, oleh ahli bahasa mendapat 96% dengan kriteria sangat layak, dan oleh ahli materi mendapat 94% dengan kriteria sangat layak. Hasil angket respon peserta didik mendapat 90% dengan kategori sangat layak, dan nilai rata-rata N-Gain hasil belajar yaitu 0,75 dengan kriteria tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa E-LKPD interaktif berbasis *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

A. Pendahuluan

Memasuki era revolusi industri 5.0 perkembangan teknologi terjadi begitu cepat. Dalam dunia pendidikan, teknologi menjadi alat untuk mempermudah proses belajar mengajar antara guru dan peserta didik di dalam kelas maupun di luar kelas. Pada proses pembelajaran, guru perlu menyiapkan media pembelajaran yang mampu menjelaskan materi dan konsep serta mengaplikasikannya baik berupa lembar kerja maupun keterampilan peserta didik. Bahan ajar yang dapat digunakan sebagai media penyampaian materi dan melatih keterampilan peserta didik salah satunya adalah LKPD. Menurut Syarah, (2022) LKPD merupakan lembaran yang berisi tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik.

Menurut Karo-karo et al., (2020) Pembelajaran erat kaitannya dengan penggunaan teknologi pendidikan yang menuntut siswa untuk memperhatikan karakteristik pendengaran, visual, dan kinestetiknya. Penggunaan teknologi dalam metode pengajaran tematik dapat meningkatkan minat ketiga siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Sebuah inovasi untuk meningkatkan kemampuan guru

dalam memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran dengan adanya LKPD digital atau yang biasa disebut Elektronik Lembar Kerja Siswa (E-LKPD). E-LKPD sangat membantu proses pembelajaran terutama dalam pendidikan sekolah dasar, dimana peserta didik harus diberikan sesuatu yang bisa menarik perhatian dan menyenangkan agar dalam proses pembelajaran peserta didik tidak mudah bosan. Sari, (2019) mendefinisikan E-LKPD merupakan suatu bahan ajar yang disajikan dengan penyusunan secara sistematis ke dalam unit pembelajaran tertentu dalam format elektronik yang terdapat gambar, video, animasi, navigasi, dan lainnya yang membuat pengguna lebih interaktif dengan program. Sedangkan menurut Zahroh & Yuliani, (2021) mengemukakan E-LKPD adalah sebuah perangkat pembelajaran yang berbasis digital yang mana didalamnya terdapat latihan soal berupa gambar dan video yang dapat dijawab secara langsung serta dapat diakses melalui laptop maupun *handphone*. Selain itu menurut Suryaningsih & Nurlita, (2021) E-LKPD menjadi sarana yang menarik ketika minat peserta didik berkurang.

Berdasarkan hasil wawancara dan pengamatan yang dilakukan pada tanggal 10 Maret 2023 dengan wali kelas V SDN Bantarkemang 1 Kota Bogor, dikatakannya sekolah ini khususnya di kelas V masih menggunakan buku siswa dan tayangan video *youtube* dalam proses pembelajaran. Dalam membuat lembar kerja peserta didik, guru masih bersumber pada buku tematik. Lembar kerja peserta didik pun masih berbentuk lembaran kertas sehingga peserta didik kurang termotivasi. Selain itu, peserta didik belum mendapatkan LKPD bervariasi yang membuat peserta didik tidak terlihat bersemangat dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu, sangat penting menciptakan perangkat pembelajaran yang menarik dalam kegiatan belajar mengajar salah satunya LKPD interaktif. Dengan dibuatkannya pengembangan E-LKPD bisa membantu proses pembelajaran di kelas terasa hidup dan bermakna.

Berdasarkan dari pemaparan permasalahan di atas, peneliti bermaksud mengembangkan E-LKPD Interaktif dengan bantuan *Website Wizer.Me*. Menurut pendapat yang dinyatakan Sobri et al., (2022) *Wizer.Me* merupakan platform yang praktis, gratis serta menarik untuk memberikan penugasan *online* kepada peserta didik. Sejalan dengan itu Kopniak, (2018) menyatakan *Wizer.Me* adalah sebuah *website* lembar kerja siswa *online* gratis,

penggunaannya mudah, dan membutuhkan internet untuk membuat atau menggunakan lembar kerja multimedia interaktif dengan sistem penilaian yang otomatis.

Pada website ini guru bisa mendapatkan dan membuat sendiri LKPD interaktif sesuai kreativitas, guru bisa menambahkan gambar, audio dan video, serta melihat tanggapan peserta didik secara langsung. Selain itu *Wizer.me* mudah diakses oleh guru dan peserta didik baik melalui komputer, *smartphone*, tablet dan lain-lain di mana saja dan kapan saja, tidak terbatas oleh ruang dan waktu.

Wizer.me memiliki fitur soal yang beragam yang bisa mendukung untuk membuat LKPD interaktif. Beberapa fitur soal tersebut ialah mengklasifikasikan, mencocokkan, pilihan ganda, soal terbuka, menggambar, puzzle kata serta mendeskripsikan gambar. Yang mana ada beberapa fiturnya tidak bisa digunakan pada lembar LKPD, seperti menambahkan audio/video. *Website Wizer.Me* memiliki kelebihan dan kekurangan. Menurut Sobri et al., (2023) kelebihan *Wizer.Me* yaitu memudahkan guru untuk membuat evaluasi atau penilaian otomatis sehingga waktu menjadi lebih efisien. Sedangkan kekurangannya menyangkut beberapa aspek yaitu masalah teknis, keuangan, organisasi, psikologis dan metodologis tertentu.

Penggunaan *Wizer.Me* dalam membuat E-LKPD di dukung oleh penelitian yang dilakukan Oktavia Ning Safitri dan Mulyani pada tahun

2022 yaitu 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 dinyatakan sangat layak dan sudah divalidasi oleh ahli. Persamaan penelitian ini terletak pada sarana website yang digunakan yaitu website *Wizer.me*. Adapun penelitian yang dilakukan oleh Okta Dwi Kumalasari dan Julianto pada tahun 2021 dengan hasil penelitian menyimpulkan bahwa Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Ilmu Pengetahuan Alam Berbantu *Website Wizer.Me* Materi Energi Alternatif Kelas IV Sekolah Dasar sangat layak dan dapat digunakan dalam pembelajaran di sekolah.

Berdasarkan uraian yang telah dijabarkan, maka peneliti tertarik akan mengkaji permasalahan tersebut melalui "Pengembangan E-LKPD Interaktif Berbasis *Wizer.Me* pada Tema 9 Subtema 1 Pembelajaran 3 Kelas V SDN Bantarkemang 1 Kota Bogor Semester Genap Tahun Pelajaran 2022/2023".

Naskah menggunakan bahasa Indonesia. Naskah diketik dengan menggunakan huruf Arial (Microsoft Word) dengan ukuran 12 point pada kertas ukuran A4, dengan spasi 1,5, kemudian teks dibagi menjadi dua kolom, dengan batas kertas yaitu sebagai berikut : batas kiri dan atas 30 mm, batas kanan dan bawah 25 mm.

Pada bagian ini jelaskanlah bagian dasar dari artikel yang ditulis, yang mencakup uraian singkat tentang latar belakang, permasalahan penelitian, tujuan penelitian dan manfaat penelitian yang didalamnya mencakup mendeskripsikan fenomena permasalahan yang diamati, kondisi nyata yang diperoleh yang dapat ditunjang dengan beberapa teori. Bagian selanjutnya dapat dipaparkan data-data ataupun fakta-fakta yang mendukung penelitian maupun gagasan pemikiran. Kemudian dapat dipaparkan fokus permasalahan dan tujuan dilakukannya penelitian.

Bagian-bagian yang dimaksud di atas tidak harus diuraikan dalam bentuk poin-poin terpisah. Ketajaman bagian ini merupakan pondasi bagi reviewer untuk menilai naskah yang dikirim.

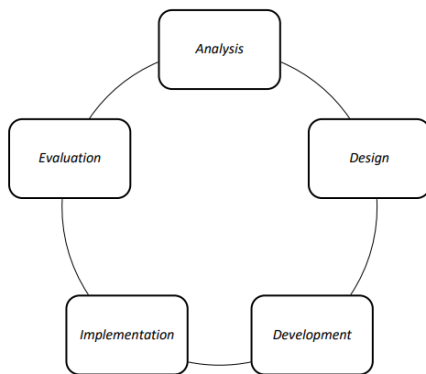
B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development*. Menurut Sugiyono, (2015) Penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Produk yang dihasilkan pada penelitian

pengembangan ini tidak selalu berupa perangkat keras seperti buku, modul dan alat peraga fisik. Produk yang dimaksud bisa berupa perangkat lunak seperti aplikasi dan program pengolahan data, pelatihan bimbingan dan model-model pembelajaran. Pada penelitian ini, produk yang dikembangkan berupa Pengembangan E-LKPD Interaktif Berbasis *Wizer.Me* pada Tema 9 Subtema 1 Pembelajaran 3.

Prosedur penelitian ini mengacu pada model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Menurut Rayanto & Sugianti (2020) ADDIE merupakan model desain instruksional yang membangun materi maupun produk berdasarkan kinerja. Berikut tahapan ADDIE:

Gambar 1 Tahapan ADDIE



Jenis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif yang didapatkan berupa skor dari hasil penilaian validasi E-LKPD oleh para validator. Hasil kepraktisan E-LKPD berupa angket respon didapatkan dari peserta didik. Hasil keefektifan E-LKPD diperoleh dari hasil *pretest* dan

posttest pada saat proses pembelajaran. Sedangkan data kualitatif berupa deskripsi yang didapat dari kritik dan saran dosen pembimbing, para validator dan peserta didik sebagai pengguna.

Berikut rumus hitung yang digunakan untuk mengetahui tingkat kevalidan produk berupa E-LKPD yang telah dinilai oleh ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi.

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

Keterangan:

P = angka presentase data angket

F = jumlah skor yang diperoleh

N = jumlah skor maksimum

Kemudian hasil dari persentase validasi ahli dapat dikelompokkan dalam kriteria interpretasi skor menurut skala likert sehingga akan diperoleh kesimpulan tentang kelayakan E-LKPD, kriteria interpretasi skor berdasarkan skala Likert adalah sebagai berikut.

Tabel 1 Kriteria Hasil Validasi E-LKPD

Penilaian	Kriteria Interpretasi
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80 %	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Tidak Layak
1% - 20%	Sangat Tidak Layak

Analisis kepraktisan didasarkan pada angket respon peserta didik. Data hasil jawaban angket yang sudah didapatkan selanjutnya akan dilakukan perhitungan, berikut rumus yang digunakan untuk mengetahui kepraktisan produk E-LKPD yang telah dikembangkan:

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

Keterangan:

P = angka presentase data angket

F = jumlah skor yang diperoleh

N = jumlah skor maksimum

Kemudian hasil dari persentase peserta didik dapat dikelompokkan dalam kriteria interpretasi skor menurut skala likert sehingga akan diperoleh kesimpulan tentang kelayakan E-LKPD, kriteria interpretasi skor berdasarkan skala Likert adalah sebagai berikut.

Tabel 2 Kriteria Hasil Angket E-LKPD

Penilaian	Kriteria Interpretasi
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80 %	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Tidak Layak
1% - 20%	Sangat Tidak Layak

Pembelajaran dengan menggunakan E-LKPD dapat diketahui efektivitasnya untuk meningkatkan hasil belajar dengan mencari nilai N-Gain dengan persamaan berikut:

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

Penentuan kriteria nilai N-Gain disajikan sebagai berikut:

Tabel 3 Kriteria Nilai N-Gain

Nilai N-Gain	Kriteria Interpretasi
> 0,7	Tinggi
0,3 – 0,7	Sedang
< 0,3	Rendah

Berdasarkan tahap demi tahap penelitian yang telah dijabarkan, penelitian pengembangan E-LKPD Interaktif Berbasis *Wizer.Me* Pada Tema 9 Subtema 1 Pembelajaran 3 ini, peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*.

Pertama yaitu *analysis*. Analisis dilakukan untuk mengidentifikasi masalah yang muncul dalam pembelajaran. Hasil dari analisis kebutuhan diperoleh sebagai berikut:

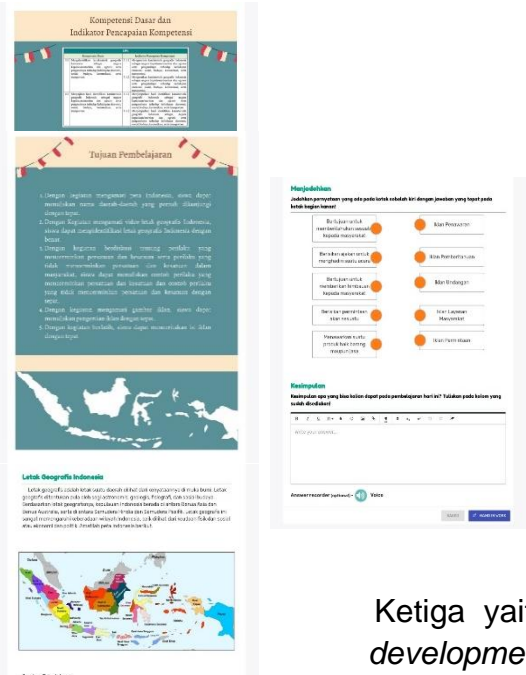
- a. Analisis kurikulum yang terdiri dari analisis KI dan KD pada tema 9 subtema 1 yang meliputi KI dan KD pengetahuan, keterampilan, dan sikap.
- b. Analisis karakteristik peserta didik dilakukan untuk mengetahui kebutuhan peserta didik. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peserta didik merasa kurang termotivasi karena LKPD yang digunakan masih berbentuk lembaran kertas.
- c. Analisis LKPD yang digunakan di sekolah bertujuan untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan LKPD yang tersedia. Berdasarkan hasil dari analisis memperoleh bahwa LKPD yang digunakan masih berbentuk lembaran kertas dan LKPD yang digunakan hanya bersumber pada buku tematik dan tidak dilakukan pengembangan LKPD



C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil Penelitian

Kedua yaitu *design* (perancangan). Tahapan yang dilakukan pada perancangan E-LKPD ini yang pertama yaitu memilih sumber yang digunakan dalam penyusunan E-LKPD terdiri dari jurnal, buku, dan referensi lain yang relevan. Kemudian dilakukan pemilihan format, sehingga tampilan, konten dan intruksi dalam E-LKPD dapat menarik minat belajar peserta didik dan memudahkan peserta didik dalam mengerjakan setiap kegiatan yang ada pada E-LKPD. Berikut adalah tampilan E-LKPD Interaktif Berbasis *Wizer.Me*.

Gambar 2 Tampilan E-LKPD Interaktif Berbasis *Wizer.Me*



Ketiga yaitu *development* (pengembangan).

Tahap ini dilakukan validasi kepada para ahli yang terdiri dari dua orang dosen dan satu orang guru kelas. Validasi ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan E-LKPD dari segi tampilan, bahasa, dan isi materi. Berikut hasil rekapitulasi validasi yang dilakukan oleh ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi.

Tabel 4 Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli

No	Validator	Presentase	Kriteria
1	Ahli Media	94%	Sangat Layak
2	Ahli Bahasa	96%	Sangat Layak
3	Ahli Materi	94%	Sangat Layak
Rata-rata Presentase Penilaian		94,6%	Sangat Layak

Hasil rekapitulasi menunjukkan bahwa rata-rata presentase penilaian ahli terhadap E-LKPD interaktif berbasis *Wizer.Me* pada tema 9 subtema 1 pembelajaran 3 adalah 94,66% sehingga produk ini dapat dikategorikan sangat layak untuk dilakukan uji coba di sekolah.

Keempat yaitu *implementation* (implementasi). Pada tahap ini dilakukan uji coba produk secara terbatas kepada peserta didik kelas V SDN Bantarkemang 1 dengan jumlah 26 peserta didik yang dilakukan secara luring atau tatap muka. Kegiatan yang dilakukan selama proses pembelajaran diantaranya yaitu kegiatan pendahuluan, pembagian kelompok dan pemberian *link* E-LKPD interaktif berbasis *Wizer.Me* kepada setiap kelompok. Pada kegiatan ini setiap kelompok diminta untuk mengisi semua yang ada pada E-LKPD. Setelah melakukan pembelajaran, peserta didik diberikan lembar angket terhadap penggunaan E-LKPD interaktif berbasis *Wizer.Me*. Hasil angket respon peserta didik tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 5 Hasil Respon Peserta Didik

Responden	Total Skor	Skor Maksimal	Presentase	Rata-rata Presentase
1	58	60	96,6%	90%
2	60	60	100%	
3	44	60	73,3%	
4	53	60	88,3%	
5	50	60	83,3%	
6	53	60	88,3%	
7	60	60	100%	
8	58	60	96,6%	
9	49	60	81,6%	
10	53	60	88,3%	
11	57	60	95%	
12	46	60	76,6%	
13	54	60	90%	
14	60	60	100%	
15	60	60	100%	
16	50	60	83,3%	
17	60	60	100%	
18	59	60	98,3%	
19	44	60	73,3%	
20	48	60	80%	
21	54	60	90%	
22	56	60	93,3%	
23	54	60	90%	
24	56	60	93,3%	
25	53	60	88,3%	
26	56	60	93,3%	

Keefektifan E-LKPD Interaktif Berbasis *Wizer.Me* didapatkan dari

hasil *pretest* dan *posttest* yang telah dikerjakan oleh peserta didik. Untuk mengetahui seberapa besar tingkat keefektifan, maka diberikan soal *pretest* sebelum menggunakan E-LKPD dan soal *posttest* setelah mengerjakan E-LKPD. Hasil *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 6 Hasil Perhitungan N-Gain Pretest dan Posttest

Kriteria	Pretest	Posttest
Jumlah Peserta Didik	26	26
Nilai Tertinggi	80	100
Nilai Terendah	25	70
Nilai Rata-rata	55	88
Rata-rata N-Gain	0,75	
Keterangan	Tinggi	

Berdasarkan tabel di atas, diketahui rekapitulasi nilai rata-rata *pretest* 55 dan nilai rata-rata *posttest* 88. Sedangkan rata-rata nilai N-Gain adalah 0,75 yang termasuk ke dalam kategori tinggi. Maka, E-LKPD interaktif berbasis *Wizer.Me* pada tema 9 subtema 1 pembelajaran 3 sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah karena meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Pembahasan

Pada proses pembelajaran tentunya harus memiliki ciri khas dalam menyampaikan materi kepada peserta didik seperti melakukan variasi perangkat pembelajaran agar peserta didik tidak mudah bosan. Menurut Satrio & Rini, (2022) masalah pembelajaran bukan hanya bersumber dari peserta didik. Guru juga memiliki berbagai masalah dalam

pelaksanaan pembelajaran. Salah satu masalah yang banyak ditemukan adalah pemanfaatan dan penggunaan media pembelajaran oleh guru. Maka dari itu perlu dikembangkan media pembelajaran yang menarik salah satunya E-LKPD. E-LKPD merupakan lembar kerja yang harus dikerjakan untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi dalam bentuk elektronik.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan setelah penelitian pada peserta didik kelas V SDN Bantarkemang 1, peserta didik merasa senang dan termotivasi pada saat menggunakan E-LKPD interaktif berbasis *Wizer.Me* dalam pembelajaran di kelas karena di dalamnya memuat gambar, video, dan audio. Selain itu, peserta didik tertarik untuk mengerjakan LKPD berbasis teknologi karena mudah dipahami dan mudah pada saat digunakan. Sejalan dengan itu Puspita & Dewi, (2021) mengemukakan E-LKPD dapat digunakan pada proses pembelajaran karena membuat aktivitas belajar peserta didik menjadi lebih menyenangkan, pembelajaran menjadi interaktif, memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berlatih dan memotivasi peserta didik dalam belajar.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Putri & Indrawati, (2021) kelebihan pengembangan media evaluasi menggunakan layanan website *wizer.me* yaitu (1) Media evaluasi berupa penilaian harian dikemas sangat menarik dimana hal ini didukung oleh tema/template yang telah website *wizer.me* sediakan. (2). Media

evaluasi menggunakan website *wizer.me* ini cukup mudah digunakan bagi peserta didik maupun pendidik. (3). Layanan website *wizer.me* tidak perlu berbayar/berlangganan, pendidik dapat menggunakan layanan gratis untuk membuat penilaian maupun penugasan sesuai kreatifitas pendidik. (4). Fitur soal beragam. (5). Siswa dapat mengakses melalui *smartphone* maupun *laptop* yang memiliki koneksi internet. (6). Seluruh kegiatan pengevaluasian pembelajaran mulai dari pemberian penilaian harian, pengerjaan, pengumpulan penilaian harian dapat dilakukan secara *online*.

Selain itu kelemahan pengembangan media evaluasi menggunakan layanan website *wizer.me* yaitu (1) Template yang digunakan terbatas, hanya yang disediakan di website *wizer.me*, pendidik tidak dapat mendesain sendiri. (2) Peserta didik kurang awam dengan website *wizer.me* sehingga masih butuh dampingan saat login website. (3) Jika menggunakan layanan website *wizer.me* gratis maka hanya pendidik yang dapat melihat skor siswa sehingga siswa tidak dapat melihat langsung skornya.

Proses pengembangan produk sudah dilakukan peneliti dengan sebaik mungkin. Seluruh tahapan model ADDIE yang digunakan pun sudah diterapkan, namun tidak dapat dipungkiri bahwa penelitian ini memiliki kesulitan sehingga muncul keterbatasan dan kekurangan. Salah satu kekurangan yang dialami saat penggunaan E-LKPD interaktif berbasis *Wizer.Me* terdapat satu kelompok yang terkendala oleh sinyal

sehingga harus menunggu beberapa saat untuk bisa mengakses E-LKPD kembali.

Dibalik keterbatasan dan kekurangan yang ada dalam penelitian ini, peneliti mendapatkan komentar dan antusias yang cukup baik dari peserta didik dari hasil observasi setelah penggunaan E-LKPD interaktif berbasis *Wizer.Me*. Peserta didik merasa senang dan termotivasi pada saat menggunakan E-LKPD interaktif berbasis *Wizer.Me* karena di dalam E-LKPD memuat gambar, video, dan audio yang menarik sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan. Adapun kelebihan dari E-LKPD interaktif berbasis *Wizer.Me* yang dikembangkan oleh penelitian ini ialah: 1) mudah digunakan dan dipahami oleh peserta didik karena E-LKPD ini berbasis *online* sehingga dapat diakses dimanapun dan kapanpun; 2) memuat gambar, video, dan audio yang menarik sehingga meningkatkan daya tarik peserta didik dalam kegiatan pembelajaran; 3) banyak jenis pertanyaan yang bisa digunakan sehingga peserta didik tidak mudah bosan dalam mengerjakan E-LKPD interaktif berbasis *Wizer.Me*.

D. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan mengenai pengembangan E-LKPD interaktif berbasis *Wizer.Me* pada tema 9 subtema 1 pembelajaran 3, dapat disimpulkan bahwa: pengembangan E-LKPD interaktif berbasis *Wizer.Me*

pada tema 9 subtema 1 pembelajaran 3 menggunakan metode *Research and Development* dengan model *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation* dinyatakan sangat layak secara keseluruhan. Kelayakan E-LKPD Interaktif Berbasis *Wizer.Me* diperoleh dari uji validasi yang dilakukan oleh tiga ahli yaitu ahli media, bahasa, dan materi. Hasil validasi E-LKPD interaktif berbasis *Wizer.Me* dengan hasil presentase ahli media 94% dengan kriteria sangat layak, hasil presentase ahli bahasa 96% dengan kriteria sangat layak, hasil presentase ahli materi 94% dengan kriteria sangat layak. Hasil respon angket peserta didik 90% dengan kriteria sangat layak. Sedangkan nilai rata-rata *N-Gain* adalah 0,75 dengan kriteria tinggi. Hal tersebut menunjukkan bahwa E-LKPD yang dikembangkan dapat digunakan dalam proses pembelajaran dan sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

Karo-karo, D., Rangkuti, I., & Wardhani, P. P. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Adobe Flash Cs5 Pada Tema 8 Lingkungan

- Sahabat Kita Subtema 1 Manusia Dan Lingkungan Kelas V Sd Negeri 104208 Cinta Rakyat T.a 2019/2020. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 10(3), 147.
<https://doi.org/10.24114/esjpgsd.v10i3.22977>
- Kopniak, N. B. (2018). The use of interactive multimedia worksheets at higher education institutions. Інформаційні технології і засоби навчання, (63,№ 1), 116-129
- 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.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/41382>
- Puspita, V., & Dewi, I. P. (2021). Efektifitas E-LKPD berbasis Pendekatan Investigasi terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. 05(01), 86–96.
- Putri, V. A. R., & Indrawati, D. (2021). Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Bilangan Berpangkat Tiga dan Akar Pangkat Tiga Berbantuan Wizer . me Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(10), 3542–3550.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/44143>
- Rayanto, Y. H., & Sugianti. (2020). Penelitian Pengembangan Model Addie dan R2D2: Teori dan Praktek. Lembaga Academic & Research Institute.
- Sari, (2019) Pengembangan LKPD Elektronik Dengan 3D *Pageflip Professional* Berbasis Literasi Sains Pada Materi Gelombang Bunyi
- 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 Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(1), 86–97.
- Satrio, A., & Rini, T. P. W. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Gamification Pengenalan Lingkungan Lahan Basah Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 12(4), 386.
<https://doi.org/10.24114/esjpgsd.v12i4.39591>
- Sobri, M., Fauzi, A., Rahmatih, A. N., & Indraswati, D. (2023). PEMANFAATAN WEBSITE WIZER ME UNTUK MENGEMBANGKAN E-LKPD INTERAKTIF BAGI GURU SEKOLAH DASAR. 4(1), 22–29.
- Sobri, M., Indraswati, D., Rahmatih, A. N., Fauzi, A., & Amrullah, 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>

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. CV Alfabeta.

Suryaningih, S., & Nurlita, R. (2021). *PENTINGNYA LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK ELEKTRONIK (E-LKPD) INOVATIF DALAM PROSES PEMBELAJARAN ABAD 21*. 2(7), 1256–1268.

Syarah, N. S. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Inquiry Learning Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas Iv Di Sdn Bama 2. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 12(2), 181.
<https://doi.org/10.24114/esjpgsd.v12i2.34267>

Zahroh, D. A., & Yuliani, Y. (2021). Pengembangan e-LKPD Berbasis Literasi Sains untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik pada Materi Pertumbuhan dan Perkembangan. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 10(3), 605–616.
<https://doi.org/10.26740/bioedu.v10n3.p605-616>