

**PENGEMBANGAN E-LKPD MENGGUNAKAN WEBSITE WIZER.ME
BERBASIS ARIAS PADA PEMBELAJARAN IPAS
DI KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Nadya Anni Shaza¹, Risda Amini²
^{1,2}PGSD FIP Universitas Negeri Padang
¹nadyaannishaza52@gmail.com, ²risdamini@yahoo.co.id

ABSTRACT

This research was motivated by the disparity in conditions that the researchers found in the field, namely that educators still presented LKPD in simple form such as sheets containing questions so that the LKPD presented was less attractive to students, coupled with the lack of use of technology in working on LKPD, which is also very unfortunate considering that education always goes hand in hand with technology. . This research aims to develop E-LKPD using website Wizer.me based ARIAS on science and science learning in class IV elementary school which is valid and practical. This research uses R&D research. With a 4D development model with stages Define, Design, Develop, and Disseminate. The results of research using E-LKPD Development Website Wizer.me based ARIAS In science and science learning in class IV elementary school, the material validity results were 93% in the very valid category, the language validity test results were 92.9% in the very valid category, the media validity test results were 80% in the valid category. Meanwhile, the results of the practicality test of the teacher response questionnaire obtained a result of 93.72% and the student response questionnaire obtained a result of 92.47%. Thus it can be concluded that E-LKPD uses Website Wizer.me based ARIAS in science and science learning in class IV elementary school, it is valid and practical to use.

Keywords: E-LKPD, Wizer.me, ARIAS, Model 4-D

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi ketika kesenjangan kondisi yang peneliti temukan dilapangan, bahwa pendidik masih menyuguhnya LKPD dalam bentuk sederhana seperti lembaran berisi soal sehingga LKPD yang disuguhkan kurang menarik bagi peserta didik ditambah dengan kurangnya pemanfaatan teknologi dalam pengerjaan LKPD juga sangat disayangkan mengingat pendidikan yang selalu beriringan dengan teknologi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan E-LKPD menggunakan *website Wizer.me* berbasis ARIAS pada pembelajaran IPAS di kelas IV Sekolah Dasar yang valid dan praktis. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian R&D. Dengan model pengembangan 4D dengan tahap *Define, Design, Develop, dan Disseminate*. Hasil dari penelitian Pengembangan E-LKPD menggunakan *Website Wizer.me* berbasis ARIAS pada pembelajaran IPAS di kelas IV Sekolah Dasar diperoleh hasil validitas materi 93% berkategori sangat valid, hasil uji validitas bahasa 92,9% berkategori sangat valid, hasil uji validitas media 80% berkategori valid. Sedangkan hasil uji praktikalitas angket respon guru memperoleh hasil 93,72% dan angket respon peserta didik memperoleh hasil 92,47%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa E-LKPD menggunakan

Website Wizer.me berbasis *ARIAS* pada pembelajaran IPAS di kelas IV Sekolah Dasar sudah valid dan praktis digunakan.

Kata Kunci: E-LKPD, *Wizer.me*, *ARIAS*, Model 4-D

A. Pendahuluan

Di era digital ini, pemanfaatan teknologi dalam konteks pendidikan menjadi suatu keharusan untuk mempersiapkan generasi yang handal dan adaptif terhadap perkembangan zaman. Salah satu aspek yang menjadi fokus dalam pengembangan pembelajaran adalah penggunaan E-Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD), yang dapat membantu memperkaya pengalaman belajar siswa melalui pemanfaatan teknologi. Sistem pendidikan diminta untuk dapat menyeimbangkan perkembangan sistem teknologi dan informasi dengan cara memadukan ke dalam sistem pembelajaran. Hal ini bertujuan agar sistem pendidikan mampu melahirkan lulusan yang mempunyai kemampuan berteknologi yang tinggi serta mampu bersaing secara global (dalam Akmal et al., 2022). LKPD sendiri adalah bahan ajar cetak berupa lembar-lembar kertas yang berisi materi, ringkasan dan petunjuk pelaksanaan tugas pembelajaran yang harus dikerjakan oleh siswa yang mengacu pada kompetensi dasar yang harus dicapai (Prasetak berupa lembar-

lembar kertas yang berisi materi, ringkasan dan petunjuk pelaksanaan tugas pembelajaran yang harus dikerjakan oleh siswa yang mengacu pada kompetensi dasar yang harus dicapai (Prastowo, 2011) (dalam Putri & Amini, 2021). Sedangkan E-LKPD merupakan LKPD yang dikemas didalam suatu teknologi multimedia yang dapat dijadikan sumber belajar dan dapat berupa tugas tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik yang dapat diakses dimana dan kapanpun menggunakan laptop dan smartphone (Ayuditasni Dewi et al., 2023). Di era teknologi ini, E-LKPD juga sudah memiliki berbagai macam bentuk dan cara pengamplifikasiannya yang membuat peserta didik belajar dengan lebih interaktif. Salah satunya, E-LKPD bisa diakses melalui website yang bernama *Wizer.me*.

Wizer.me adalah platform pendidikan berbasis *cloud computing* yang memungkinkan pengguna membuat lembar kerja multimedia interaktif dengan cepat dan mudah. Pendaftaran dapat menggunakan akun *Google*, yang secara signifikan menyederhanakan proses tersebut.

Layanan ini menawarkan dua opsi akses: sebagai guru (dengan kemampuan membuat konten dan mengevaluasi hasil penyelesaian tugas) dan sebagai siswa (dengan akses hanya ke konten yang disediakan) (Kopniak, 2018).

Penggunaan E-LKPD juga akan lebih optimal jika menggunakan model pembelajaran yang interaktif pula, seperti model pembelajaran ARIAS. Menurut pendapat Rahman dan Amri (2014:2), "Model pembelajaran ARIAS terdiri dari lima komponen (Assurance, Relevance, Interest, Assessment, and Satisfaction) yang disusun berdasarkan teori belajar. Kelima komponen tersebut merupakan satu kesatuan yang diperlukan dalam pembelajaran" (dalam Margawati, 2021)

Berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan pada tanggal SDN 06 Pulai Anak Air dan SDN 07 Sitapuang ditemukan permasalahan Guru kelas IV juga mengungkapkan belum pernah menggunakan LKPD yang bervariasi seperti LKPD berbentuk elektronik, Dalam pengerjaan LKPD hanya beberapa peserta didik yang mengerjakan secara konsentrasi dan sebagian lainnya masih sering mengalami kesulitan dan sebagian hanya mengisi

dengan asal asalan. Guru kelas IV SDN 06 Pulai Anak Air dan guru kelas IV SDN 07 Sitapuang juga mengungkapkan pemanfaat labor komputer yang dimiliki sekolah masih belum dimanfaatkan secara maksimal. Sedangkan dengan hasil pengisian lembar angket observasi yang dilakukan oleh peserta didik yang penulis sudah lampirkan, secara keseluruhan mengungkapkan bahwa LKPD yang sediakan oleh guru masih kurang menarik bagi peserta didik dengan hasil pengisian lembar angket observasi peserta didik keseluruhan dari 2 sekolah observasi bahwa 73% peserta didik menyatakan LKPD kurang menarik, peserta didik kerap bosan dengan bentuk LKPD yang hanya berupa lembaran dan soal soal didalamnya juga kurang bervariasi. Merujuk pada permasalahan diatas, dibutuhkan solusi dengan mengembangkan LKPD yang lebih interaktif dan menarik untuk peserta didik.

Penelitian ini menjadi salah satu upaya pengembangan E-LKPD berbasis ARIAS supaya kualitas belajar peserta didik di Sekolah Dasar dapat meningkat. Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan E-LKPD

Menggunakan *Website Wizer.me* berbasis *ARIAS* Pada Pembelajaran IPAS Di Kelas IV Sekolah Dasar “.

B. Metode Penelitian

Jenis data dalam penelitian pengembangan ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif sedangkan jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*). Menurut Purnama (2016) penelitian pengembangan di bidang pendidikan merupakan suatu jenis penelitian yang bertujuan menghasilkan produk-produk untuk pembelajaran yang diawali dengan analisis kebutuhan, pengembangan produk, evaluasi produk, revisi, dan penyebaran produk (diseminasi). Penelitian ini mengacu pada model pengembangan 4-D (Four-D) yang dikembangkan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel (1974). Langkah-langkah model pengembangan 4-D menurut Thiagarajan, dkk (dalam Puspa, 2020) terdiri dari empat tahap pengembangan, yaitu **define, design, develop, dan disseminate**.

Tahap define, merupakan kegiatan awal yang dilakukan sebelum melakukan pengembangan terhadap produk E-LKPD dengan tujuan untuk mengetahui keadaan permasalahan di lapangan dengan melakukan beberapa kegiatan yaitu analisis ujung depan, analisis peserta didik, analisis konsep, analisis tugas dan perumusan tujuan.

Tahap design, tahap ini meliputi tahap perencanaan ini peneliti

mulai dengan merancang E-LKPD pembelajaran berbasis *ARIAS*. Adapun E-LKPD yang dirancang meliputi 1) Mengumpulkan semua bahan yang diperlukan dalam pembuatan E-LKPD 2) Membuat garis besar pembuatan LKPD. 3) Merancang LKPD dengan menggunakan *website Wizer.me*. 4) Menyusun materi pada pembelajaran IPAS secara sistematis dengan bahasa yang mudah dipahami peserta didik. 5) Membuat E-LKPD sesuai dengan konsep *ARIAS*. 6) Terakhir adalah finising. Adapun rancangan akhir dari E-LKPD menggunakan *website Wizer.me* sebagai berikut

Gambar 1 Halaman depan E-LKPD

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

IDENTITAS

Nama Penyusun : Nadya Anni Shaza
Institusi : SD Negeri
Kelas : 4 (empat)
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
Bab : Wujud zat dan Perubahannya
Topik B : Wujud benda dan sifat-sifatnya
Materi Pokok : Karakteristik wujud benda

A. Ciptaan Pembelajaran

Peserta didik mengidentifikasi proses perubahan wujud zat dalam kehidupan sehari-hari

B. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik dapat membedakan karakteristik wujud padat, cair dan gas.
2. Peserta didik dapat menentukan jenis benda berdasarkan wujudnya.
3. Peserta didik dapat menunjukkan karakteristik wujud padat, cair dan gas

C. Petunjuk Penggunaan LKPD

- Berdoalah sebelum mengerjakan LKPD
- Lengkapi identitas pada tempat yang sudah tersedia
- Ikutilah langkah pengerjaan LKPD di bawah dengan teliti dan benar
- Duduklah berkelompok dan tontonlah video mengenai sifat-sifat wujud benda
- Kemudian lakukanlah percobaan terkait sifat dari wujud benda
- Setelah memahami sifat-sifat dari wujud benda, kerjakanlah lembar kerja dengan cara mengempakkan sifat-sifat dari wujud benda yang sebelumnya di soal
- Lalu ada puzzle huruf dimana Ananda diminta untuk mencari kata-kata yang berhubungan dengan contoh wujud benda yang ada di kehidupan sehari-hari
- Tanyakan pada guru apabila mengalami kesulitan
- Jangan lupa cermati dan teliti hasil jawaban Ananda
- Selamat bekerja

NAMA : _____
KELAS : _____

Write your answer...

Tahap develop, tahap ini adalah menghasilkan sebuah produk akhir berupa Lembar Kerja Peserta Didik berbasis *ARIAS* yang berdasarkan dengan masukan dan penilaian dari para ahli dan berdasarkan penilaian dan respon guru dan peserta didik uji coba

dilapangan. Tahap validasi ini meliputi validasi E-LKPD menggunakan *website Wizer.me* berbasis *ARIAS* pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD oleh beberapa orang ahli yaitu ahli materi, ahli media dan ahli bahasa dengan cara memberikan angket validasi. Setelah dilakukan validasi ahli kemudian dilakukan uji coba lapangan terbatas untuk mengetahui kepraktisan E-LKPD menggunakan *website Wizer.me* berbasis *ARIAS* dalam pembelajaran di kelas IV Sekolah Dasar, meliputi pengukuran motivasi belajar peserta didik, dan pengukuran hasil belajar peserta didik.

Tahap *Disseminate*, tahap ini adalah melakukan penyebaran dilakukan dengan cara sosialisasi E-LKPD melalui pendistribusian dalam jumlah terbatas kepada pendidik dan peserta didik. Apabila respon sasaran E-LKPD sudah baik maka dilakukan penyebaran lebih banyak lagi agar E-LKPD tersebut dapat digunakan oleh sasaran yang lebih luas.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil

Hasil dari studi ini mencakup uji validitas dan praktikalitas E-LKPD E-LKPD menggunakan *website Wizer.me* di kelas IV pada

pembelajaran IPAS dengan penyajian hasil pengembangan data hasil uji coba sebagai berikut

Validasi ahli materi

Uji validitas aspek materi validasi oleh dosen yang ahli pada bidang materi yang ahli dibidang materi yang sesuai dengan materi pada E-LKPD. Uji validasi dilakukan dengan memberikan lembar validasi untuk penilaian terhadap E-LKPD yang dikembangkan.

Validasi materi dilakukan sebanyak dua kali dengan hasil validasi yang berbeda. Pada validasi pertama memperoleh skor 83,33% dengan kategori sangat valid, namun masih dilakukan perbaikan terkait materi pada E-LKPD berdasarkan saran dan komentar dari ahli materi sehingga lebih mudah dimengerti dan agar dapat diuji cobakan kelapangan. Selanjutnya dilakukan revisi sesuai arahan validator diperoleh hasil skor 93% dengan kategori sangat valid. Sehingga, E-LKPD sudah layak diujicobakan di lapangan.

Validasi ahli Bahasa

Uji validitas aspek kebahasaan dilakukan untuk menilai kelayakan bahasa pada E-LKPD. Uji validitas dilakukan dengan memberikan penilaian pada terhadap E-LKPD yang dikembangkan.

Validasi materi dilakukan sebanyak dua kali dengan hasil validasi yang berbeda. Pada validasi pertama memperoleh skor 67,8% dengan kategori valid, namun masih dilakukan perbaikan terkait kebahasaan pada E-LKPD berdasarkan saran dan komentar dari ahli materi sehingga lebih mudah dimengerti dan agar dapat diuji cobakan kelapangan. Sealnjutnya dilakukan revisi sesuai arahan validator diperoleh hasil skor 92,9% dengan kategori sangat valid. Sehingga, E-LKPD sudah layak diujicobakan di lapangan.

Validasi ahli Media

Uji validitas aspek media dilakukan untuk menilai grafik dan estetika pada E-LKPD. Uji validitas dilakukan dengan memberikan penilaian pada terhadap E-LKPD yang dikembangkan.

Validasi materi dilakukan sebanyak dua kali dengan hasil validasi yang berbeda. Pada validasi pertama memperoleh skor 75% dengan kategori valid, namun masih dilakukan perbaikan terkait materi pada E-LKPD berdasarkan saran dan komentar dari ahli materi sehingga lebih mudah dimengerti dan agar dapat diuji cobakan kelapangan. Sealnjutnya dilakukan revisi sesuai

arahan validator diperoleh hasil skor 80% dengan kategori valid. Sehingga, E-LKPD sudah layak diujicobakan di lapangan.

E-LKPD menggunakan *website Wizer.me* berbasis *ARIAS* dalam pembelajaran di kelas IV Sekolah Dasar telah selesai divalidasi oleh ahli materi, media, dan bahasa. Hasil evaluasi menghasilkan persentase validitas yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 1. Hasil akhir persentase validasi E-LKPD

No	Aspek yang Dinilai	Nilai	Keterangan
1.	Materi	93%	Sangat Valid
2.	Bahasa	92,9%	Sangat Valid
3.	Media	80%	Valid
Rata-rata		88,63%	Sangat Valid

Hasil persentase validasi secara keseluruhan didapatkan dari rumus Riduwan dan Sunarto, (2017) sebagai berikut:

Keterangan :

\bar{x} : Rerata

Σxi : Jumlah nilai dari setiap validator

N : Jumlah validator

$$\bar{x} = \frac{\Sigma xi}{n} \times 100\%$$

$$\bar{x} = \frac{93+92,9+80}{3} \times 100 \%$$

$$\bar{x} = \frac{265,9}{3} \times 100 \%$$

$\bar{x} = 88,63 \%$ (**Kategori sangat valid**)

Praktikalitas

Teknik analisis praktikalitas digunakan untuk mengevaluasi respons guru dan peserta didik melalui angket praktikalitas. Peneliti meminta kepada dua orang guru yakni wali kelas IV SDN 06 Pulai Anak Air sebagai sekolah uji coba diperoleh hasil uji praktikalitas 87,45% dengan kategori sangat prakti dan wali kelas IV SDN 10 Kubu sebagai sekolah implementasi diperoleh hasil uji praktikalitas 100% dengan kategori sangat praktis. Sehingga hasil akhir yang diperoleh dari uji praktikalitas tersebut mendapatkan persentase sebesar 93,73% dengan kategori sangat praktis.

Selanjutnya, hasil uji praktikalitas respon peserta didik pada sekolah uji coba yang berjumlah 26 orang adalah 86,29% dengan kategori sangat praktis dan hasil uji coba praktikalitas peserta didik di sekolah implementasi dengan jumlah peserta didik 13 orang adalah 98,65% dengan kategori sangat praktis. Sehingga diperoleh hasil akhir dengan persentase sebesar 92,47% dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil uji praktikalitas tersebut, maka pengembangan E-LKPD menggunakan *website Wizer.me* berbasis *ARIAS* dalam pembelajaran

di kelas IV Sekolah Dasar sudah praktis digunakan.

Pembahasan

Berdasarkan penjelasan mengenai penelitian di atas, dapat dilihat proses pengembangan E-LKPD IPAS menggunakan *website Wizer.me* berbasis *ARIAS* di kelas IV SD telah sesuai dengan model 4-D dengan tahap *define, design, develop,* dan *disseminate*

Validasi E-LKPD dilakukan oleh ahli materi ahli materi, ahli bahasa dan ahli media. E-LKPD yang divaliasi oleh para ahli mengalami perbaikan. Nilai rata-rata keseluruhan hasil validitas E-LKPD IPAS menggunakan *website Wizer.me* berbasis *ARIAS* yang divalidasi oleh ahli bahasa, ahli materi, ahli media. Uji validitas materi mendapatkan persentase 93%, uji validitas bahasa mendapatkan pesentase 92,9%, dan uji validitas media mendapatkan persentase 80%. Nilai rata-rata keseluruhan validitas diperoleh 88,63% dengan kategori valid sesuai dengan kategori oleh Sugiyono (2014:15) dengan rentang 86% sampai 100% sudah dianggap sangat valid. Dengan demikian E-LKPD IPAS menggunakan *website Wizer.me* dinyatakan layak diterapkan dalam pembelajaran.

Adapun pelaksanaan pembelajaran menggunakan -LKPD menggunakan *website Wizer.me* berbasis *ARIAS* di sekolah uji coba dan sekolah penyebaran mendapatkan respon yang baik dari guru dan peserta didik, hal tersebut dapat dilihat pada hasil pengisian angket respon guru dan peserta didik, yang mana hasil akhir uji praktikalitas respon guru tersebut memperoleh hasil persentase dengan rata-rata 93,73% dengan kategori "Sangat Praktis" sedangkan hasil praktikalitas dari respon peserta didik sekolah uji coba dan sekolah penyebaran yakni sebesar 92,47% dan dapat dikategorikan "Sangat Praktis". Hal ini sesuai dengan kategori penilaian oleh (Gitnita et al., 2018) yaitu kategori dengan rentang 81% - 100% sudah dianggap sangat praktis. sehingga dapat disimpulkan hasil dari praktikalitas E-LKPD berada pada kategori praktis untuk digunakan dan sudah dapat disebarluaskan.

D. Kesimpulan

Penelitian yang berjudul "Pengembangan E-LKPD Menggunakan *Website Wizer.me* berbasis *ARIAS* Pada Pembelajaran IPAS Di Kelas IV Sekolah Dasar" telah dikembangkan menggunakan model

pengembangan 4-D dan dilakukan uji validitas dengan hasil uji validitas ahli materi, ahli bahasa dan ahli media dengan memperoleh hasil rata-rata sebesar 88,63% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan hasil uji validitas tersebut, maka LKPD sudah valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Penelitian ini juga sudah menghasilkan E-LKPD yang praktis untuk digunakan di Sekolah Dasar. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji praktikalitas oleh guru dan juga peserta didik kelas IV sekolah dasar baik di sekolah uji coba maupun di sekolah penelitian dengan memperoleh hasil rata-rata 93,73% untuk respon guru dan 92,47% untuk respon peserta didik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa E-LKPD menggunakan *website Wizer.me* berbasis *ARIAS* sudah layak untuk digunakan di lapangan dan dapat memecahkan permasalahan di sekolah dasar serta peserta didik menjadi antusias dan tertarik dalam mengerjakan LKPD.

DAFTAR PUSTAKA

Akmal, A. U., Anita, Y., Waldi, A., Kenedi, Kiswanto, A., Hamimah, Arwin, & Masniladevi. (2022). *Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Social and Emotional Learning untuk*

- Meningkatkan Nilai Profil Pelajar Pancasila Siswa Sekolah Dasar. 6(4), 7087–7095. <https://dx.doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3280> 304–315. <https://doi.org/10.36418/japendi.v2i2.92>
- Amini, R. & Putri, E. D., (2021). *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Menggunakan Live Worksheets Berbasis Problem Based Learning Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V SD*. 4(1). Puspa, A. (2020). *Jurnal Teknologi Pendidikan*. 22(2). <https://doi.org/10.21009/jtp.v22i2.16490>
- Ayuditasni Dewi, N., Purnamasari, R., & Karmila, N. (2023). Pengembangan E-Lkpd Berbasis Webiste Wizer.Me Materi Sifat-Sifat Bangun Ruang. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 2562–2575. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.995>
- Gitnita, S., Kamus, Z., & Gusnedi. (2018). Analisis Validitas, Praktikalitas, Dan Efektivitas Pengembangan Bahan Ajar Terintegrasi Konten Kecerdasan Spiritual Pada Materi Fisika Tentang Vektor Dan Gerak Lurus. *Pillar of Physics Education*, 11(2), 153–160.
- Kopniak, N. B. (2018). the Use of Interactive Multimedia Worksheets At Higher Education Institutions. *Information Technologies and Learning Tools*, 63(1), 116. <https://doi.org/10.33407/itlt.v63i1.1887>
- Margawati, S. (2021). Model Pembelajaran ARIAS (Assurance, Relevance, Interest, Assesment, Satisfaction) Melalui Media Kartu Bergambar dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Pantun. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(2),