PENGEMBANGAN LKPD DIGITAL MENGGUNAKAN WIZER.ME PADA MATERI NORMA ADAT ISTIADAT DAERAHKU

Ardhilla Megawati, Iyan Irdiyansyah, Elly Sukmanasa
[1,2,3]PGSD FKIP Universitas Pakuan
Alamat e-mail : ardhillamegawati@gmail.com

ABSTRACT

The objective at the research is to develop digital Student Worksheets (LKPD) using the Wizer.me platform on the subject of regional customs norms for fourth-grade students at SDN Tonjong 01. The fourth-grade are as respondents. The development of this digital LKPD was conducted using the Research and Development (R&D) method, which refers to the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The research results indicate that the developed digital LKPD received very good validation from the experts. The validation percentages were 87% from media experts, 100% from language experts, and 96% from subject matter experts. Additionally, the students' responses to the use of this digital LKPD were also very positive, with a percentage of 90%. This indicates that the digital LKPD using Wizer.me is effective in aiding the learning process of the regional customs norms material and enhancing students' interest and understanding of the taught material.

Keywords: Research and Development; Digital Students Worksheets;Wizer.Me

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) digital menggunakan platform Wizer.me pada materi norma adat istiadat daerahku untuk siswa kelas IV di SDN Tonjong 01. Subjek penelitian terdiri dari peserta didik kelas IV sebagai responden berjumlah 37 peserta didik. Pengembangan LKPD digital ini dilakukan dengan metode Research and Development (R&D) yang mengacu pada model pengembangan *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation).* Hasil penelitian menunjukkan bahwa LKPD digital yang dikembangkan mendapatkan validasi yang sangat baik dari para ahli. Persentase validasi oleh ahli media mencapai 87%, ahli bahasa 100%, dan ahli materi 96%. Selain itu, respon dari peserta didik terhadap penggunaan LKPD digital ini juga sangat positif dengan persentase sebesar 90%. Hal ini menunjukkan bahwa LKPD digital menggunakan Wizer.me efektif dalam membantu proses pembelajaran materi norma adat istiadat daerahku, serta meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan.

Kata Kunci: Pengembangan;LKPD Digital;Wizer.Me

A. Pendahuluan

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dapat menciptakan suatu inovasi dalam pendidikan. Seiring dengan perkembangan teknologi, Pendidikan pun ikut berkembang pula sesuai zaman dengan pembelajaran abad 21. Dalam

pembelajaran abad 21 guru tidak menjadi sumber utama pembelajaran sehingga peserta didik bisa belajar dimanapun dan kapanpun menggunakan teknologi digital. Peserta didik dituntut siap bersaing di era digital menggunakan implementasi kurikulum yang tersedia dalam hal ini guru menjadi fasilitator dalam membimbing peserta didik agar bisa berakhlak mulia, berbhinekaan global, mandiri, gotong royong, bernalar kritis, dan kreatif, serta memiliki kecakapan berpikir tingkat tinggi atau *higher order thinking skill (HOTS).*

Berdasarkan implementasi kurikulum merdeka, pembelajaran lebih difokuskan pada materi esensial dan pengembangan kompetensi peserta didik pada fasenya. Sekolah dituntut untuk menerapkan penilaian berorientasi HOTS yang meliputi literasi, numerasi, dan survei karakter. Pada pelaksanaan pembelajaran tingkat SD membutuhkan perangkat pembelajaran salah satunya adalah LKPD atau lembar kerja peserta didik untuk mendukung pembelajaran yang dilaksanakan di kelas. Lembar kerja peserta didik (LKPD) merupakan bahan ajar yang berbentuk lembar kerja yang membuat peserta didik mandiri dan dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis.

Pembelajaran sangat memerlukan lembar kerja peserta didik untuk mengetahui keberhasilan peserta didik dalam menguasai dan memahami materi yang diberikan guru, lembar kerja peserta didik atau LKPD merupakan salah satu aspek penting dalam mendukung proses pembelajaran. Namun lembar kerja yang digunakan kebanyakan masih berbentuk konvensional (lembar kertas) yang membuat peserta didik merasa bosan karena penggunaan lembar kerja berbentuk cetak yang tidak menarik sehingga peserta didik kurang memahami konsep materi yang diberikan oleh guru.

Proses pembelajaran akan terjadi dengan mudah dan sangat memungkinkan siswa untuk belajar mandiri dengan teknologi. Oleh karena itu, untuk mewujudkan hasil belajar yang baik, seorang guru harus memiliki kemampuan mengintegrasikan teknologi dengan membuat lembar kerja peserta didik yang inovatif, menarik, kreatif, serta praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan membuat pembelajaran yang menyenangkan dan menarik diyakini akan

memberikan dampak positif dalam berbagai aspek, peserta didik akan cenderung mau mempelajari semua materi yang ada dan mampu belajar dalam jangka waktu yang relatif lebih lama. Penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi menjadi salah satu langkah untuk membuat sebuah perubahan ke arah yang lebih baik, dan untuk mendukung pembelajaran maka perlu adanya inovasi dalam pengembangan pemanfaatan teknologi sehingga pendidikan tidak tertinggal oleh perkembangan tekonologi.

Lembar Kerja Peserta Didik Digital merupakan salah satu inovasi dalam pembelajaran yang dapat menjadi salah satu peluang untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang akan dicapai. Berbagai macam platform digital LKPD banyak ditemukan salah satunya adalah *wizer. me. Wizer. me* merupakan website yang digunakan untuk mengembangkan Lembar Kerja Peserta Didik Digital*, Website* ini digunakan untuk menghasilkan media pembelajaran digital yang valid, praktis, dan efektif. Media ini memiliki tampilan menarik, variasi soal yang sesuai dengan kebutuhan, audio, gambar, dan video yang mempermudah pemahaman siswa, serta kemudahan akses melalui berbagai perangkat.

Berdasarkan permasalahan yang ada, peneliti melakukan observasi dan wawancara berdasarkan wawancara tersebut ditemukan bahwa, dalam kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan peserta didik di kelas IV 4 tahun ke belakang meskipun setelah *post* pandemi, media yang digunakan pun hanya mengikuti apa yang ada dalam buku guru saja sehingga peserta didik cenderung merasa kurang antusias untuk belajar. Kemudian dari hasil observasi kepada peserta didik ditemukan bahwa, peserta didik kadang merasa kurang paham dengan pembelajaran, mereka juga belum pernah menggunakan lembar kerja peserta didik digital.

B. Metode Penelitian

Pada Penelitian Pengembangan LKPD digital menggunakan *wizer.me* pada materi norma adat istiadat daerahku ini termasuk ke dalam metode penelitian dan pengembangan *(Research and Development)*. Sugiyono, (2016:333) mengemukakan penelitian dan pengembangan, sering dikenal

sebagai penelitian dan pengembangan atau *R&D* merupakan penelitian yang menggabungkan kedua pendekatan penelitian tersebut dengan tujuan utama yaitu untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji efektivitas dari produk tersebut.

Terdapat beragam model pengembangan dalam jenis penelitian *R&D*, model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *ADDIE*. Model *ADDIE* menggunakan lima tahap pengembangan yakni, *analysis* (menganalisis), *design* (merancang), *development* (mengembangkan), *implementation* (menerapkan) dan *evaluation* (mengevaluasi).

Proses validasi ini dilakukan oleh tiga ahli yaitu ahli media, ahli bahasa dan ahli materi. Uji coba dilaukan pada 37 peserta didik kelas IV untuk mengobservasi respon peserta didik terhadap LKPD Digital. Untuk kriteria kelayakan LKPD Digital yang dikembangkan menggunakan skala likert menurut Arikunto (dalam natasyah, 2023)

Tabel 1. Kriteria Kelayakan LKPD Digital dan Rentang presentase

Tingkat Pencapaian (%)	Keterangan
81%-100%	Sangat Layak
61%-80%	Layak
41%-60%	Cukup Layak
21%-40%	Kurang Layak
$< 20\%$	Tidak Layak

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Menurut Sesuai dengan tahapan pada model *ADDIE*, sebelum merancang LKPD Digital, peneliti melakukan tahapan berikut:
1. Analisis: analisis yang dilakukan mencakup analisis capaian pembelajaran pada kurikulum Merdeka yang dituntut pada peserta didik. Kompetensi dasar yang digunakan mengacu pada kurikulum Merdeka yakni mengenal konsep norma adat istiadat daerahku 2. *Design*: perancangan dengan mengumpulkan berbagai referensi sumber materi, gambar, video, simbol, dan soal-soal. Desain tersebut disusun dengan memanfaatkan fitur-

No.	Responden	Jumlah Butir	Skor Maksimum	Skor yang didapat	Persentase Penilaian
1.	Ahli Meldia	14	70	61	87%
2.	Ahli Bahasa	10	50	50	100%
3.	Ahli Matelrri	10	50	49	96%
Rata-rata Persentase Penilaian					93%
Kriteria					Sangat layak

fitur yang tersedia dalam aplikasi. Selanjutnya, peneliti menyusun kisi-kisi instrumen untuk validasi oleh ahli berdasarkan analisis kebutuhan sebelumnya 3. *Developmen*t: mengimplementasikan desain LKPD digital yang telah direncanakan menggunakan aplikasi *Wizer.me*. Selanjutnya, produk tersebut diajukan untuk mengevaluasi kelayakannya 4. *Implementatio*n: Peserta didik diperkenalkan dengan LKPD digital menggunakan aplikasi *Wizer.me*, yang ditampilkan melalui proyektor dan peserta didik diberikan tautan untuk mengakses LKPD digital tersebut. 5. *Evaluation*: berdasarkan tahap pelaksanaan Peserta didik diperkenalkan dengan LKPD digital menggunakan aplikasi *Wizer.me*, yang ditampilkan melalui proyektor. Kemudian, peserta didik diberikan tautan untuk mengakses LKPD digital tersebut.

Tabel, grafik dan gambar sedapat mungkin disisipkan di tengah-tengah artikel, atau dilampirkan di bagian akhir artikel.

Tabel 1. Hasil validasi Ahli

Untuk tabel, tidak ada garis vertikal, namun hanya ada garis

Gambar 1. Persentase hasil validasi ahli dan respon peserta didik

Rekapitulasi data menunjukkan bahwa aplikasi *wizer.me* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. LKPD digital ini sangat layak digunakan, dengan materi pembelajaran yang lebih hidup, tampilan interaktif, dan penguasaan materi yang bervariasi. Fitur-fitur aplikasi ini mampu membuat peserta didik lebih antusias dalam proses belajar, sesuai dengan pendapat Erawati *et al*, (2023) dan Safitri (2022) bahwa *wizer.me* adalah platform digital yang menyediakan lembar kerja interaktif dengan fitur inovatif untuk mengembangkan E-LKPD interaktif. Pembuatan lembar kerja di aplikasi ini mudah karena tata letak menu yang mudah dikenali dan tampilan dinamis

namun sederhana, sebagaimana dikemukakan oleh Basrina *et al*. (2023) dan Sulastri *et al*. (2023). Fitur soal yang bervariasi, serta kemampuan untuk memuat gambar, audio, dan video mendukung kegiatan belajar peserta didik. Selain itu, peserta didik dapat mengakses LKPD melalui *smartphone*, tablet, atau laptop, memungkinkan fleksibilitas dalam pembelajaran, dan seluruh kegiatan mulai dari pengerjaan hingga pengumpulan tugas dapat dilakukan secara online.

D. Kesimpulan

Berdasarkan Berdasarkan paparan diatas dapat disimpulkan bahwa respon peserta didik terhadap penggunaan LKPD digital ini juga sangat positif. Sebagian besar peserta didik merasa bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran membuat materi lebih mudah dipahami dan lebih menyenangkan.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan dan penggunaan LKPD digital dengan *Wizer.me* dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan mendapatkan respon positif dari peserta didik. Implementasi teknologi dalam pembelajaran, seperti melalui *Wizer.me*, bukan hanya membuat proses belajar mengajar lebih menarik tetapi juga lebih efektif

DAFTAR PUSTAKA

Atti Helrawati & Iyan Irdiyansyah (2022). *Relselarch On Ellt* (Mulkodas, Eld.). Pelnelrbit Lindan Belstari.

Basrina, Y., Afryansih, N., & Felbriani, T. (2023). Pelngelmbangan Aplikasi Elvalulasi Pelmbellajaran Wizelr.Mel Pada Mata Pellajaran Ips Di Mts Darulssalam Aryojelding. In *Julrnal Pelndidikan Dan Ilmul Gelografi)* (Vol. 8, Issulel 1).

Dayanto Dan Bambang Suryanto, Ph. D. (2022). *Pembelajaran Abad 21 (Edisi Revisi)*. Gava Media.

Dwi Anggoro, F. (N.D.). *Pengembangan E-LKPD Berbasis Website Wizer.Me Materi Teks Cerita Fantasi Kelas Vii*. *1*(3), 80–91. Https://Doi.Org/10.59024/Atmosfer.V1i3.191

Dwi Fitriana, R. A. S. (2023). Pengembangan LKPD Berbasis Livewroksheet Pada Pembelajaran Tematik 4 Subtema 2 Kelas 5 Di SDN 04 Madiun Lor. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*.

E. Kosasih. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar* (Bunga Sari

Fatmawati, Ed.). Pt Bumi Aksara.

Erawati, N. K., Kadek, N., Purwati, R., Wayan, N., Putri, S., Wayan, I., & Wardika, G. (2023). Sebagai Media Pembelajaran Digital. In *Edisi Januari* (Vol. 4, Issue 2).

Erawati, N. K., Kadelk, N., Pulrwati, R., Wayan, N., Pultri, S., Wayan, I., & Wardika, G. (2023). Selbagai Meldia Pelmbellajaran Digital. In *Eldisi Janulari* (Vol. 4, Issulel 2).

Irdiyansyah, I., Tola, B., & Tjalla, A. (2020). *Constructing Attitude Measurement Toward Environmental Literacy: Validity Testing* (Vol. 7, Issue 1). Http://Pps.Unj.Ac.Id/Journal/Ijer

Iyan Irdiyansyah. (2020). *Pengembangan Instrumen Literasi Lingkungan Siswa Sekolah Dasar Negeri di Kota Bogor*

Lavtania, N., Nulhakim, L., & Utari, E. (2022a). Analisis Respon Peserta Didik Terhadap LKPD Digital Berbasis Kreativitas Materi Pembuatan Makanan Berupa Koloid Analysis Of Students' Response To Digital Lkpd Based On Creativity Materials For Making Food In The Form Of Coloids. In Universitas Sultan Ageng Tirtayasa (Vol. 9, Issue 1).

Made Candra Wahyudi Putra, I., Gede Astawan, I., & Aditya Antara, P. (2022). Lembar Kerja Peserta Didik Digital Berbasis PBL Pada Muatan IPA Sekolah Dasar. 10(1), 155–163. Https://Doi.Org/10.23887/Jjpgsd.V10i1

Maisarah, Ayudia, I., Prasetya, C., & Mulyani. (2023). Analisis Kebutuhan Media Digital Pada Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar. Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar, 2(1), 48–59. Https://Doi.Org/10.56855/Jpsd.V2i1.314

Mayta Novaliza Isda, Adil Azzahwantara,Rafi (2024). Sosialisasi Pembuatan Lembar Kerja Peserta Didik Menggunakan Aplikasi Wizer.Me Di Mts/Ma Al-Karim Desa Sari Galuh. Jurnal Pengabdian Masyarakat. Https://Doi.Org/10.55266/Jurnalkalandra.V3i1.328

Muhajir Ali Duka, (2021). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Pendekatan Rme Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa. E-Journal Unmuh Kupang, 2.

Muhammad Hasan, (2023). Riset Pendidikan.

Mulyono, B., Sari, N., Sukma, Y., Matematika, P., Sriwijaya, U., Alamat Korespondensi, I., Raya Palembang-Prabumulih Km, J., & Selatan, S. (2023). Pendampingan Perancangan Media Pembelajaran Matematika Untuk Mendukung Computational Thinking Peserta

Didik Bagi Guru-Guru Matematika Kota Kayuagung. In Journal Of Sriwijaya Community Services On Education (Vol. 2, Issue 2).

Safitri, (2022). Pengembangan Media LKPD Digital Interaktif Menggunakan Website Wizer.Me Pada Pembelajaran IPS Materi Berbagai Pekerjaan Tema 4 Kelas Iv SDN Tanah Kalikedinding Ii.

Sugiyono, D. (2013). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D.