

PENGEMBANGAN E-LKPD BERBASIS WEBSITE WIZER ME MATERI PERJUANGAN AWAL REVOLUSI PADA MATA PEMBELAJARAN SEJARAH

Kiki Maiyan¹, Liza Husnita², Kaksim³

^{1,2,3} Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora, Universitas PGRI
Sumatera Barat

kikimaiyana@gmail.com¹, lizahusnita1@upgrisba.com²,
Kaksim010983@gmail.com³

ABSTRACT

This study develops and tests the practicality of E-LKPD based on Wizer me for the subject of history, focusing on the 'Early Revolution Uprising' material at SMAN 1 Sutera. This research responds to the low motivation of students toward traditional paper-based worksheets. Utilizing the 4-D model (Define, Design, Develop, Disseminate), the study involved 32 students from class XII FASE F7. Validation by experts and practicality testing show that the E-LKPD is highly valid (95%) and practical, with an average score of 94% from teachers and 97% from students. The Wizer.me-based E-LKPD effectively enhances student engagement and understanding in history lessons. The conclusion is that this E-LKPD is an innovative and effective learning media, with the potential to replace traditional worksheets and enrich the learning process.

Keywords: E-LKPD, Wizer me, history, 4-D Model, Media Development.

ABSTRAK

Penelitian ini mengembangkan dan menguji kepraktisan E-LKPD berbasis Wizer me untuk mata pelajaran sejarah dengan materi 'Pergolakan Awal Revolusi' di SMAN 1 Sutera. Penelitian dilakukan sebagai respons terhadap rendahnya motivasi siswa terhadap lembar kerja tradisional. Menggunakan model 4-D (*Define, Design, Develop, Disseminate*), penelitian ini melibatkan 32 siswa kelas XII FASE F7. Validasi oleh ahli dan uji praktikalitas menunjukkan E-LKPD sangat valid (95%) dan praktis, dengan skor rata-rata 94% dari guru dan 97% dari siswa. E-LKPD berbasis Wizer.me terbukti meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa dalam pembelajaran sejarah. Kesimpulannya, E-LKPD ini merupakan media pembelajaran yang inovatif dan efektif, berpotensi menggantikan lembar kerja tradisional, serta memperkaya proses pembelajaran.

Kata Kunci: E-LKPD, *Wizer me*, Sejarah, Model 4-D, Pengembangan Media.

A. Pendahuluan

Dunia pendidikan dan 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 dengan 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 (Purnamasari Dkk, 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 siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan (Milanda Dkk, 2022). 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 merupakan 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* (Sobri Dkk, 2023).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada saat kegiatan PPLK dan pada tanggal 16 Februari

2024 pada semester genap di SMAN 1 SUTERA, peneliti mengamati peserta didik yang sedang mengerjakan soal pada lembar kerja yang telah disediakan oleh guru. Tetapi, lembar kerja masih bersumber buku paket. 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 E-LKPD. Dengan dibuatkannya pengembangan E-LKPD bisa membantu proses pembelajaran dikelas terasa hidup dan bermakna (Maghfiroh & Sukardiyono, 2017).

Berdasarkan dari pemaparan permasalahan diatas, peneliti bermaksud mengembangkan E-LKPD dengan bantuan *website Wizer me*. *Wizer Me* merupakan platform yang praktis, gratis serta menarik untuk memberikan penugasan online kepada peserta didik (Anjani Dkk, 2023). Sedangkan *Wizer Me* adalah

sebuah lembar kerja siswa berbentuk website online gratis yang penggunaannya mudah dengan menggunakan akses internet untuk membuat lembar kerja dengan sistem penilaian yang otomatis.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan merupakan penelitian menggunakan pendekatan (*Research and Development*). Tahapan Pengembangan media dalam penelitian ini menggunakan model 4-D seperti yang dikemukakan oleh Thiagarajan (Hildawati, 2024). meliputi (1) *Define* (mendefinisikan), pada tahap ini dimulai dengan melakukan analisis kebutuhan yang mencakup identifikasi masalah pembelajaran di kelas, analisis kurikulum. Kegiatan ini bertujuan untuk mengidentifikasi kesulitan yang dihadapi siswa dalam memahami materi sejarah, khususnya pada topik "Pergolakan Awal Revolusi." Selain itu, pada tahap ini juga dilakukan kajian terhadap literatur yang relevan untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diinginkan. (2) *Desain* (desain), Tahap perancangan meliputi pembuatan desain awal E-

LKPD. Proses ini mencakup pemilihan materi yang tepat, pemilihan media dan pemilihan format, serta pemilihan metode interaktif yang sesuai untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Dalam tahap ini, platform *Wizer me* digunakan sebagai basis pengembangan E-LKPD, yang memungkinkan integrasi berbagai elemen multimedia seperti gambar, video, dan quiz interaktif. (3) *Develop* (mengembangkan), Tahap ini melibatkan pengembangan E-LKPD sesuai dengan desain yang telah direncanakan. Setelah media dikembangkan, dilakukan validasi oleh para ahli yang terdiri dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Validasi bertujuan untuk mengevaluasi kelayakan konten, desain, dan bahasa yang digunakan dalam E-LKPD. Berdasarkan umpan balik dari para ahli, dilakukan revisi untuk menyempurnakan media yang dikembangkan. Selanjutnya, E-LKPD diuji coba dalam skala kecil kepada siswa kelas XII FASE F7 di SMAN 1 Sutera untuk menilai kepraktisan dan efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman siswa. (4) *Desseminate* (penyebaran), Tahap akhir dari pengembangan media ini adalah

penyebarnya E-LKPD. Setelah melalui proses revisi berdasarkan hasil uji coba, E-LKPD yang telah final didistribusikan kepada para guru sejarah di sekolah terkait sebagai media pembelajaran alternatif. Selain itu, dilakukan evaluasi dampak penggunaan E-LKPD dalam kelas, termasuk pengukuran keterlibatan siswa mereka setelah menggunakan E-LKPD ini.

Subjek penelitian ini adalah 32 siswa di kelas XII FASE F7 di SMAN 1 SUTERA, serta satu guru mata pelajaran sejarah yang bertindak sebagai pengajar dalam uji coba media. Pemilihan partisipasi dilakukan secara random sampling untuk memastikan ketewakilan karakteristik siswa yang relevan dengan tujuan penelitian.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi angket validasi oleh ahli, angket kepraktisan oleh pendidik dan respon peserta didik. Data dari angket dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui tingkat validitas dan kepraktisan E-LKPD, menggunakan skala likert berupa table berikut:

Table 1. pernyataan lembar validasi

No	Penilaian	Poin
1.	Sangat Baik	4

2.	Baik	3
3.	Tidak Setuju	2
4.	Sangat Tidak Setuju	1

Sumber: (Sugiono, 2016)

Teknik analisis data yang digunakan analisis data dipakai guna menganalisis data yang telah didapatkan dari penilaian para validator. Data tersebut kemudian dianalisis dengan memakai perhitungan sebagai berikut:

$$V_{ah} = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100 \%$$

Keterangan :

V_{ah} = validitas ahli

T_{se} = Total skor empiris yang diperoleh

T_{sh} = Total skor maksimal

(a) penskoran dilakukan dengan menggunakan skala Likert,

(b) menjumlahkan skor tiap validator untuk seluruh indikator, dan

(c) pemberian nilai validitas dengan rumus sebagai berikut. *Sumber:*

(Akbar, 2017)

Hasil persentase kevalidan E-LKPD yang telah didapatkan kemudian diinterpretasikan menggunakan menggunakan kriteria interpretasi skor validitas yang dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Table 2. kevalidan E-LKPD

No	Penilaian	Poin
1.	Sangat Baik	4
2.	Baik	3
3.	Tidak Setuju	2

4.	Sangat Tidak Setuju	1
----	---------------------	---

Sumber: (Sugiono,2016)

Dari hasil yang telah didapatkan dari para validator terhadap E-LKPD berbasis *Wizer me* yang dikembangkan oleh peneliti dapat dikatakan layak apabila memperoleh persentase ≥ 61 .

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada penelitian pengembangan ini dilakukan di SMAN 1 SUTERA yang dilakukan pada tanggal 01 Agustus 2024 dengan subjek penelitian kelas XII FASE F7 yang berjumlah 32 orang. Hasil penelitian pengembangan E-LKPD berbasis *Wizer me* ini dijelaskan menggunakan model 4-D sebagai berikut: Pada tahap *Define*, dilakukan analisis kebutuhan dan evaluasi kurikulum untuk memastikan bahwa E-LKPD sesuai dengan standar pendidikan. Pada tahap *Design*, dipilih konten, media, dan format yang tepat berdasarkan hasil analisis. Pada tahap *Develop*, E-LKPD dikembangkan menggunakan platform *Wizer me* dan divalidasi oleh ahli materi, media, dan bahasa, yang menunjukkan validitas yang sangat tinggi dengan hasil skor 95%. Tahap terakhir, *Disseminate*, melibatkan uji coba dan penyebaran E-LKPD

kepada siswa, yang menunjukkan bahwa E-LKPD ini sangat praktis dan efektif dalam meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa.

Tabel 3. Hasil rekapitulasi validasi ahli

No	Indicator	Skor	Tolak ujur Skor	Peres entase	Kategor i
1.	Aspek kelayaka n materi	92	96	96 %	Sanga t valid
2.	Aspek kelayaka n media	75	80	94 %	Sanga t valid
3.	Aspek kelayaka n bahasa	42	44	95 %	Sanga t valid
	Jumlah	209	220	95 %	Sanga t valid

Berdasarkan hasil tabel validasi ahli di atas, maka dapat disimpulkan secara umum bahwa E-LKPD berbasis *Wizer me* yang telah dikembangkan dengan kategori “sangat valid” dan persentase sebesar 95%. Hal tersebut berarti bahwa E-LKPD berbasis *Wizer me* dapat di uji cobakan kepada peserta didik untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Setelah dinyatakan dapat digunakan dalam proses pembelajaran berikut merupakan tabel hasil dari dari rekapitulasi praktikalitas oleh pendidik:

Tabel 4. Tabel praktikalitas pendidik

Aspek penilaian	Skor	present ase	Kategor i
--------------------	------	----------------	--------------

Konstruksi isi, Teknik penyajian, Bahasa, Manfaat/kegunaan	56	94%	Sangat praktis
---	----	-----	-----------------------

Berdasarkan hasil tabel di atas, maka dapat disimpulkan secara umum bahwa E-LKPD berbasis *Wizer me* yang telah dikembangkan dengan kategori “sangat praktis” dengan persentase sebesar 94%. Maka E-LKPD dapat diuji cobakan kepada peserta didik untuk digunakan dalam pembelajaran.

Tabel 4. Tabel responden peserta didik

Aspek penilaian	Skor	presentase	Kategori
Ketertarikan Materi Bahasa	1536	97%	Sangat praktis

Berdasarkan hasil penilaian di atas, maka dapat disimpulkan secara umum bahwa E-LKPD berbasis *Wizer me* yang telah dikembangkan dengan kategori “sangat praktis” dengan persentase sebesar 97%.

Dalam penelitian ini, pengembangan E-LKPD berbasis *Wizer.me* dilakukan di SMAN 1 Sutera pada tanggal 01 Agustus 2024 dengan subjek penelitian terdiri dari

32 siswa kelas XII FASE F7. Pengembangan media ini mengikuti model 4-D, yang mencakup *tahap Define, Design, Develop, dan Disseminate*.

Pada tahap *Define*, dilakukan analisis kebutuhan melalui observasi dan diskusi dengan guru sejarah untuk menentukan masalah dan kebutuhan dalam pembelajaran. Tahap *Design* melibatkan perancangan flowchart dan konsep E-LKPD yang akan diuji coba, memastikan bahwa konten, media, dan format yang dipilih sesuai dengan tujuan pembelajaran. Selanjutnya, pada tahap *Develop*, E-LKPD dikembangkan menggunakan platform *Wizer me* dan divalidasi oleh ahli materi, media, dan bahasa. Hasil validasi menunjukkan bahwa E-LKPD sangat valid dengan skor 95%.

Tahap *Disseminate* merupakan tahap penyebaran produk. Dalam penelitian ini, karena keterbatasan waktu, peneliti hanya dapat melaksanakan uji coba produk di satu sekolah. Uji coba menunjukkan bahwa E-LKPD berbasis *Wizer me* efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Penggunaan E-LKPD ini memungkinkan

pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan, dengan manfaat tambahan seperti efisiensi waktu dan kemudahan dalam penilaian.

Respon siswa terhadap E-LKPD sangat positif, menunjukkan antusiasme yang tinggi selama proses pembelajaran. Hasil penilaian menunjukkan bahwa E-LKPD berbasis *Wizer me* memfasilitasi proses belajar yang lebih aktif, sejalan dengan prinsip teori kognitif yang menekankan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Dengan skor kepraktisan 94% dari guru dan 97% dari siswa, E-LKPD ini dinilai sangat praktis dan bermanfaat dalam pembelajaran sejarah. Penelitian ini konsisten dengan temuan Oktaviani (2023), yang juga menunjukkan kepraktisan tinggi dari media serupa.

D. Kesimpulan

Penelitian ini mengembangkan dan menguji E-LKPD berbasis *Wizer me* untuk mata pelajaran sejarah dengan materi "Pergolakan Awal Revolusi" di SMAN 1 Sutera. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan sebagai berikut Kevalidan dan Kepraktisan, E-LKPD berbasis *Wizer me* telah melalui proses validasi yang melibatkan ahli

materi, media, dan bahasa, dan memperoleh skor validasi sebesar 95%, yang menunjukkan bahwa E-LKPD ini sangat valid dan sesuai dengan standar pendidikan. Uji coba di kelas FASE F7 menunjukkan bahwa E-LKPD ini sangat praktis, dengan skor kepraktisan rata-rata 94% dari guru dan 97% dari siswa, menandakan bahwa media ini efektif dalam mendukung proses pembelajaran.

Peningkatan Keterlibatan Siswa, E-LKPD berbasis *Wizer me* terbukti meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Media ini membuat proses belajar lebih interaktif dan menyenangkan, mengurangi kejenuhan, dan mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan prinsip teori kognitif yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran.

Efisiensi dan Kemudahan Penilaian, Penggunaan E-LKPD berbasis *Wizer me* mempermudah penilaian hasil belajar, menghemat waktu, dan mempermudah guru dalam menentukan skor yang dicapai oleh siswa. Media ini juga membuat

proses penilaian lebih menyenangkan dan efisien (Nur Dkk, 2023). Kebutuhan Motivasi Awal Meskipun E-LKPD ini menunjukkan hasil yang positif, beberapa siswa masih kurang berpartisipasi akibat terbatasnya penggunaan. Oleh karena itu, memberikan motivasi awal kepada siswa sangat penting untuk meningkatkan minat dan keterlibatan mereka dalam memanfaatkan E-LKPD. Secara keseluruhan, pengembangan E-LKPD berbasis Wizer.me berhasil menciptakan media pembelajaran yang inovatif dan efektif, yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah dan memenuhi kebutuhan pendidikan di SMAN 1 Sutera.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2017). *instrumen perangkat pembelajaran* (anwar holi). pt remaja rosdakarya.
- Anjani, Y., Meldawati, & Kaksim. (2023). Pengembangan media pembelajaran sejarah menggunakan aplikasi Powtoon pada materi upaya bangsa Indonesia dalam menghadapi ancaman disintegrasi bangsa. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(3), 622–626.
- Hildawati. (2024). *Buku Ajar Metodologi Penelitian Kuantitatif & Aplikasi Pengolahan Analisa*.
- Maghfiroh, A., & Sukardiyono. (2017). PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) FISIKA BERBASIS SCIENTIFIC INVESTIGATION UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN PROSES SAINS PADA MATERI FLUIDA DINAMIS PESERTA DIDIK SMA. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 6, 173–180.
- Milanda, I., Husnita, L., & Nazmi, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Aplikasi Sway Pada Materi Kerajaan Hindu Buddha Di Indonesia. *Puteri Hijau : Jurnal Pendidikan Sejarah*, 7(2), 282. <https://doi.org/10.24114/ph.v7i2.37715>
- Nur, D., Husnita, L., & Meldawati, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Spinning Wheel Game Berbantuan Power Point Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XII IPS SMAN 19 Tebo. *Journal on Education*, 6(1), 7928–7935.
- Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., & Afriliani, F. (2020). Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Word Wall. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 177–180.
- Sobri, M., Fauzi, A., Rahmatih, A. N., Indraswati, D., & Amrullah, L. W. Z. (2023). Pemanfaatan Website Wizer Me untuk Mengembangkan E-LKPD Interaktif Bagi Guru Sekolah Dasar. *Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 22–29. <https://doi.org/10.37478/mahajana.v4i1.2527>