

**PENGEMBANGAN E-LKPD BERBASIS KEARIFAN LOKAL MENGGUNAKAN
PLATFORM WIZER.ME UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR
PESERTA DIDIK KELAS IV MI NURUL ISLAMIYAH MLIDEG KABUPATEN
BOJONEGORO**

Umu Alviati¹, Midya Yuli Amreta², Firda Zakiyatur Rofi'ah³

¹²³PGMI FT Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri

¹umualviati@gmail.com, ²midyaamreta2@gmail.com, ³firda@unugiri.ac.id

ABSTRACT

This study was conducted to describe the development process of local wisdom-based E-LKPD using the wizer.me platform, determine the development results, and assess the effectiveness of E-LKPD in improving the learning motivation of grade IV students at MI Nurul Islamiyah Mlideg. The problems identified include low student learning motivation in IPAS learning, lack of understanding of moral values, unfamiliarity with Bojonegoro local traditions, and limited attractive and interactive teaching materials. This research uses the 4D development model consisting of Define, Design, Development, and Disseminate stages. Data collection techniques include observation, interviews, questionnaires, and tests with qualitative and quantitative data analysis. The results show that the E-LKPD development process was designed attractively with ice breaking videos, learning material videos, and various types of questions using easily understood language. Expert validation results show instrument expert 78% (feasible), material expert 80% (feasible), language expert part I 84% (very feasible), language expert part II 88% (very feasible), student responses 96% (very feasible), and N-Gain test 0.5 (moderate). The overall average of 84% indicates that local wisdom-based E-LKPD using the wizer.me platform is very feasible and practical for use in learning, especially in building civilized society material.

Keywords: E-LKPD based on local wisdom, wizer.me platform, IPAS.

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan proses pengembangan E-LKPD berbasis kearifan lokal menggunakan platform wizer.me, mengetahui hasil pengembangan, dan mengetahui efektivitas E-LKPD untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IV MI Nurul Islamiyah Mlideg. Permasalahan yang ditemukan meliputi rendahnya motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS, kurangnya pemahaman nilai-nilai adab, belum mengenali tradisi lokal Bojonegoro, dan keterbatasan bahan ajar yang menarik dan interaktif. Penelitian

menggunakan model pengembangan 4D yang terdiri dari pendefinisian (*Define*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Development*), dan penyebaran (*Disseminate*). Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket, dan tes dengan analisis data kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan proses pengembangan E-LKPD dirancang menarik dengan video ice breaking, materi pembelajaran, dan berbagai jenis soal menggunakan bahasa yang mudah dipahami. Validasi ahli instrumen memperoleh 78% (layak), ahli materi 80% (layak), ahli bahasa tahap I 84% (sangat layak), ahli bahasa tahap II 88% (sangat layak), respon peserta didik 96% (sangat layak), dan uji N-Gain 0,5 (sedang). Rata-rata keseluruhan 84% menunjukkan E-LKPD berbasis kearifan lokal menggunakan *platform wizer.me* sangat layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran materi membangun masyarakat beradab.

Kata Kunci: E-LKPD berbasis kearifan lokal, *platform wizer.me*, IPAS.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses kehidupan yang membantu setiap orang bertumbuh, sehingga mereka dapat hidup dan bertahan hidup. Pendidikan sangatlah penting karena semua warga negara memiliki hak yang sama untuk memperoleh pendidikan yang bermutu.

Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional menjelaskan bahwa: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang

diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pada proses pembelajaran terdapat beberapa komponen penting. Menurut Shilpy, pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri dari berbagai komponen saling berhubungan satu dengan yang lain. Komponen tersebut meliputi tujuan, materi, metode, dan evaluasi (Octavia, 2020). Keempat komponen pembelajaran tersebut harus diperhatikan oleh guru dalam memilih dan menentukan media, metode dan strategi serta pendekatan apa yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Tantangan pembelajaran pada saat ini mendorong para pendidik untuk menyajikan pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan

perkembangan teknologi untuk mendorong siswa supaya menjadi lebih mandiri dalam belajar. Salah satu bentuk sumber belajar yang sedang dikembangkan di berbagai lembaga pendidikan yaitu pembelajaran berbasis *Information and Communication Technology* (ICT) (Azizul, 2020). Pada saat ini, pembelajaran yang dilaksanakan perlu adanya penyesuaian dengan kemajuan teknologi yang sedang berkembang. Meluapnya beragam platform penunjang pembelajaran merupakan sebuah peluang besar untuk dunia Pendidikan (P, 2020). Namun realitanya, masih banyak sekolah-sekolah yang belum mampu dalam memaksimalkan pemanfaatan teknologi demi keberhasilan kegiatan pembelajaran. Sehingga peserta didik kurang berpartisipasi aktif dan merasa jenuh karena pembelajaran menjadi monoton dan membosankan. Salah satu cara yang dapat diterapkan oleh guru untuk membantu proses pembelajaran di kelas yaitu membuat bahan ajar yang layak. Bahan ajar tersebut tidak hanya berupa buku cetak, namun juga dapat berbasis teknologi (Costadena & Suniasih, 2022).

Peneliti melakukan observasi di MI Nurul Islamiyah Mlideg dan diketahui terdapat beberapa permasalahan pada pembelajaran IPAS di antaranya: 1) Rendahnya motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS. Motivasi belajar dapat mempengaruhi antusiasme peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Sehingga peserta didik kurang memahami materi yang disampaikan (Hikmah et al., 2023).

2) Peserta didik belum memahami nilai-nilai adab seperti toleransi, sopan santun, dan gotong royong dalam kehidupan sehari-hari. Generasi muda perlu diperkenalkan sejak dini tentang pentingnya nilai-nilai ini agar mereka memahami dan mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini dapat dilakukan melalui pendidikan formal di sekolah, pelatihan budaya, serta teladan yang diberikan oleh orang tua dan tokoh masyarakat. 3) Peserta didik belum mengenali adat istiadat atau tradisi lokal Bojonegoro. Budaya lokal Bojonegoro perlu dilestarikan agar tidak punah tergantikan dengan budaya luar. Melestarikan budaya memerlukan upaya yang konsisten, terutama dalam pendidikan dan keluarga. Budaya lokal harus

dikenalkan kepada peserta didik agar tahu bahwa budaya daerahnya sendiri itu cukup beragam. Dari situlah akan tercipta generasi muda yang dapat mencintai budaya lokal, rasa nasionalisme yang tercipta akan memberikan dampak baik kepada Indonesia terutama daerah tempat tinggalnya.

4) Keterbatasan penggunaan bahan ajar yang menarik dan interaktif dalam pembelajaran. LKPD yang hanya berupa cetak membuat peserta didik menjadi jenuh dan bosan. Penggunaan LKPD yang hanya berisi soal tanpa variasi dan desain yang menarik dapat mengurangi minat belajar siswa dan membuat mereka kurang antusias dalam mengerjakan.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi, dibutuhkan bahan ajar IPAS yang memiliki pembaharuan, menarik, praktis dan layak untuk mendukung proses kegiatan belajar mengajar. Salah satu bahan ajar yang dapat digunakan berupa E-LKPD (Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik). E-LKPD merupakan bahan ajar atau panduan kerja peserta didik untuk mempermudah peserta didik dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran dalam bentuk elektronik

yang dapat dilihat pada desktop komputer, notebook, smartphone, maupun handphone. Kegiatan yang dilakukan dalam pengembangan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) merupakan kegiatan merincikan dan menguraian kegiatan secara lengkap dan jelas setiap komponen yang terdapat di dalam sebuah LKPD (Noperman, 2022).

Peneliti dan guru harus kreatif dalam mendesain pembelajaran seperti membuat LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) agar lebih mudah diterima dan digunakan oleh peserta didik, contoh platform yang dapat digunakan untuk mengembangkan E-LKPD (Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik) ialah *wizer.me*. *Wizer.me* adalah sebuah *website* lembar kerja peserta didik online gratis, mudah digunakan, dan membutuhkan internet untuk membuat atau menggunakan lembar kerja multimedia interaktif dengan sistem penilaian yang otomatis (Idayanti & Sujana, 2022).

Setiap daerah memiliki kearifan lokal masing-masing. Lutfiana, dkk berpendapat bahwa Kearifan lokal ialah suatu bentuk kearifan setempat. Kearifan lokal dapat dipahami sebagai sistem gagasan dan pengetahuan

setempat yang bersifat bijaksana, penuh kearifan, bernilai baik, berbudi luhur, dan digunakan sebagai pedoman yang dilaksanakan oleh seluruh anggota masyarakat. Bojonegoro memiliki kearifan lokal yang perlu dilestarikan (Dwi et al., 2022). Budaya lokal yang tidak dilestarikan akan didominasi oleh intelektualitas yang dijadikan ukuran dalam menempuh pendidikan. Hal ini dapat mengakibatkan punahnya tata krama, etika, dan kreativitas pelajar. Di berbagai tempat, banyak sekali tindak kekerasan yang menunjukkan tidak terpatrynya pendidikan karakter dan budi pekerti. Seperti terjadinya kerusakan antar pelajar, dan pemukulan siswa kepada guru merupakan bukti konkret menipisnya pembangunan karakter dalam pendidikan (Pamungkas & Fitriyani, 2023).

Berdasarkan uraian di atas, peneliti mendapatkan kesimpulan bahwa perlu dilakukannya inovasi LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) dengan mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran dengan E-LKPD (Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik) berbasis kearifan lokal menggunakan platform wizer.me ini melalui media smartphone, dengan

begitu peserta didik dapat lebih aktif, semangat, dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Dari latar belakang inilah peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan bahan ajar berupa E-LKPD berbasis kearifan lokal menggunakan *platform wizer.me* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IV MI Nurul Islamiyah Mlideg Kabupaten Bojonegoro.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R & D) atau metode penelitian dan pengembangan. Penelitian pengembangan merupakan Langkah atau prosedur yang dilakukan dengan membuat, mendesain, merancang, serta menyempurnakan sebuah produk yang sesuai dengan kriteria pedoman yang telah dibuat (Aziz, 2020). Penelitian pengembangan bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk dengan melalui berbagai proses pengembangan dan perubahan yang disempurnakan. Pada penelitian ini, produk yang akan dikembangkan berupa E-LKPD berbasis kearifan lokal menggunakan

platform wizer.me materi membangun Masyarakat beradab kelas IV.

Prosedur penelitian ini menggunakan model Thiagarajan atau biasa disebut model 4D yang terdiri dari 4 tahapan yaitu: pendefinisian (*Define*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Development*), dan penyebaran (*Disseminate*).

Populasi dalam penelitian ini dilakukan kepada peserta didik kelas IV MI Nurul Islamiyah Mlideg dengan jumlah 17 peserta didik semester genap yang mempelajari membangun masyarakat beradab.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Pengembangan E-LKPD berbasis kearifan lokal menggunakan *platform wizer.me* ini telah melalui uji validasi. Tujuan validasi ahli yaitu untuk mengukur tingkat kelayakan suatu produk yang dikembangkan. Proses validasi E-LKPD menggunakan 3 validator, yaitu ahli instrumen, ahli bahasa, dan ahli materi.

Berdasarkan hasil angket validasi ahli instrumen memperoleh skor 78% kategori layak, validasi ahli materi memperoleh skor 80% kategori layak,

validasi ahli bahasa tahap I memperoleh skor 84% kategori sangat layak, dan validasi ahli bahasa tahap II memperoleh skor 88% kategori sangat layak. Maka perolehan nilai rata-rata keseluruhan yaitu 82%, menunjukkan bahwa bahan ajar E-LKPD berbasis kearifan lokal menggunakan *platform wizer.me* Layak digunakan dalam pembelajaran IPAS khususnya materi membangun masyarakat beradab. Berdasarkan kategori penilaian, setiap skor persentase rata-rata 81% -100% termasuk kategori sangat layak.

Tabel 1
Kategori Kelayakan Produk

Persentase	Kategori
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Kurang Layak
0% - 20%	Tidak Layak

a. Uji Coba Skala Kecil

Uji coba skala kecil dilakukan dengan melibatkan 5 peserta didik Kelas IV MI Nurul Islamiyah Mlideg dengan memberikan lembar soal *pre test* dan *post test*.

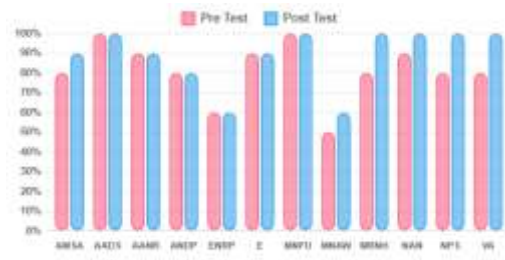


Grafik 1
Peningkatan Motivasi Belajar
Uji Coba Kelompok Kecil

Berdasarkan hasil *pre test* dan *post test* yang diperoleh dari uji coba skala kecil dalam tabel diatas menunjukkan bahwa antara sebelum dan sesudah diterapkannya E-LKPD berbasis kearifan lokal menggunakan *platform wizer.me* telah terjadi peningkatan nilai sebesar 26%. Perubahan persentase ditunjukkan bahwa pada kegiatan *pre test* mendapatkan persentase rata-rata 60%, sedangkan pada kegiatan *post test* mendapatkan persentase rata-rata 86%. Berdasarkan hasil *pre test* dan *post test* uji coba skala tersebut, maka uji coba produk E-LKPD dinyatakan berhasil dan layak untuk diuji cobakan kepada skala besar.

b. Uji Coba Skala Besar

Uji coba skala besar dilakukan dengan melibatkan 12 peserta didik Kelas IV MI Nurul Islamiyah Mlideg dengan memberikan lembar *soal pre test* dan *post test*.



Grafik 2
Peningkatan Motivasi Belajar
Uji Coba Kelompok Besar

Berdasarkan hasil *pre test* dan *post test* yang diperoleh dari uji coba skala besar dalam tabel diatas menunjukkan bahwa antara sebelum dan sesudah diterapkannya E-LKPD berbasis kearifan lokal menggunakan *platform wizer.me* telah terjadi peningkatan nilai sebesar 7%. Perubahan persentase ditunjukkan bahwa pada kegiatan *post test* mendapatkan persentase rata-rata 82%, sedangkan pada kegiatan *post test* mendapatkan persentase rata-rata 89%.

c. Uji Keefektifan (N-Gain)

Hasil analisis uji N-Gain dari 17 peserta didik menunjukkan rata-rata 0,53 yang termasuk dalam kategori sedang ($0,3 \leq g \leq 0,7$). Berdasarkan kategori N-Gain, maka E-LKPD berbasis kearifan lokal menggunakan *platform wizer.me* pada mata pelajaran IPAS Materi membangun masyarakat beradab layak memiliki tingkat keefektifan sedang.

Tabel 2 Kategori N-Gain	
Kategori	Skor Gain
Tinggi	$g > 0,7$
Sedang	$0,3 \leq g \leq 0,7$
Rendah	$g < 0,3$

61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Kurang Layak
0% - 20%	Tidak Layak

d. Respon Peserta Didik

Setelah dilakukan uji coba produk, peserta didik memberikan respon penilaian terhadap E-LKPD tersebut. Sehingga hasil persentase dapat diketahui dengan melakukan analisis data kuantitatif dengan menggunakan rumus berikut :

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Hasil angket respon yang diberikan kepada 17 peserta didik, diperoleh persentase kelayakan 96%. Setiap total penilaian yang diperoleh dari persentase 81% - 100% termasuk kategori sangat layak. Berdasarkan kategori persentase kelayakan tersebut, maka E-LKPD berbasis kearifan lokal menggunakan *platform wizer.me* sangat layak digunakan dalam pembelajaran IPAS khususnya materi membangun masyarakat beradab. Kategori kelayakan tersebut dapat dilihat di bawah ini:

Tabel 1 Kategori Kelayakan Produk	
Persentase	Kategori
81% - 100%	Sangat Layak

2. Pembahasan

Peneliti mengembangkan bahan ajar berupa E-LKPD berbasis kearifan lokal menggunakan *platform wizer.me*. E-LKPD yang dibuat untuk memuat mata pelajaran IPAS materi membangun masyarakat beradab. Penelitian ini dilakukan di kelas IV MI Nurul Islamiyah Mldeg. Pengembangan E-LKPD ini menggunakan model 4D yang terdiri dari empat tahapan, pendefinisian (*Define*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Development*), dan penyebaran (*Disseminate*). Adapun penjelasan dari setiap tahapan model 4D sebagai berikut:

Pada tahap pendefinisian, peneliti melakukan observasi dan wawancara secara langsung di MI Nurul Islamiyah Mldeg dengan tujuan untuk menggali data dalam proses pembelajaran berlangsung. Kegiatan pendefinisian terdiri dari analisis awal-akhir, analisis peserta didik, analisis tugas, analisis konsep, dan perumusan tujuan pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi dan

wawancara yang dilakukan oleh peneliti di MI Nurul Islamiyah Mlideg untuk mengidentifikasi ketersediaan dan kesesuaian bahan ajar, menunjukkan bahwa terjadi 1) Rendahnya motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS. 2) Peserta didik belum memahami nilai-nilai adab seperti toleransi, sopan santun, dan gotong royong dalam kehidupan sehari-hari. 3) Peserta didik belum mengenali adat istiadat atau tradisi lokal Bojonegoro. 4) Keterbatasan penggunaan bahan ajar yang menarik dan interaktif dalam pembelajaran (Kurniawan & Hidayah, 2020).

LKPD yang hanya berupa cetak membuat peserta didik menjadi jenuh dan bosan. Penggunaan LKPD yang hanya berisi soal tanpa variasi dan desain yang menarik dapat mengurangi minat belajar siswa dan membuat mereka kurang antusias dalam mengerjakan. Dari beberapa temuan permasalahan tersebut diperlukan E-LKPD yang berbasis kearifan lokal yang menarik dan interaktif. Guru harus kreatif dalam mendesain pembelajaran agar materi lebih mudah diterima dan dipahami oleh peserta didik.

Pada tahap perancangan (*Design*) terdiri dari dua tahapan yaitu desain isi dan desain tampilan. Ketika mendesain isi E-LKPD dirancang sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran berdasarkan hasil observasi dan wawancara. Sedangkan dalam mendesain tampilan, peneliti membuat storyboard agar runtutan dalam pembuatan bahan ajar E-LKPD lebih terstruktur (Lathifah et al., 2021).

Pada tahap pengembangan (*Development*), peneliti membuat E-LKPD berdasarkan rancangan yang telah dibuat sebelumnya menggunakan *platform wizer.me*. Kemudian E-LKPD tersebut divalidasi kepada ahli instrumen, ahli materi, dan ahli bahasa. Validator memberikan komentar dan saran untuk direvisi oleh peneliti sebagai evaluasi pengembangan produk yang lebih baik (Lestari et al., 2023).

Hasil validasi ahli instrumen memperoleh skor persentase 78%. Validasi ahli materi memperoleh skor persentase 80%. Dan validasi ahli bahasa memperoleh skor persentase 88%. Setelah uji validasi dan revisi, produk dapat diuji cobakan kepada peserta didik. Peserta didik juga diberikan lembar *pre test* dan *post test*

untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik sebelum dan setelah menggunakan produk E-LKPD. Selain itu, peneliti juga memberikan lembar angket respon peserta didik dengan tujuan untuk memperoleh hasil kelayakan secara keseluruhan. Dari angket respon peserta didik memperoleh skor persentase 96%.

Hasil uji keefektifan E-LKPD menggunakan N-Gain memperoleh skor rata-rata 0,53. Berdasarkan kategori N-Gain, setiap nilai yang diperoleh dari poin $0,3 \leq g \leq 0,7$ termasuk kategori keefektifan sedang. sehingga dapat disimpulkan bahwa E-LKPD berbasis kearifan lokal menggunakan *platform wizer.me* cukup efektif dalam membantu meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Marwa et al., 2023).

Pada tahap penyebaran (*Disseminate*), produk E-LKPD yang telah dikembangkan disebarkan kepada guru dan siswa. E-LKPD ini akan dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Produk E-LKPD berbasis 100 kearifan lokal menggunakan platform *wizer.me* dapat diakses melalui link berikut ini: <https://app.wizer.me/learn/0TUPUD>.

Penelitian ini sesuai dengan teori Kognitivisme menurut Jean

Piaget Teori kognitif juga berhubungan dengan perkembangan cara berpikir seseorang serta bagaimana proses pemikiran ini memengaruhi cara seseorang memahami dan berinteraksi dengan dunia. Selain itu, teori ini menjelaskan bagaimana kecerdasan berubah seiring dengan pertumbuhan dan perkembangan anak. Pada usia 7-12 tahun, anak memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang operasi mental. Tahap ini melibatkan pengelolaan yang umumnya bisa dilakukan dengan bantuan benda nyata. Anak-anak pada usia ini mulai menunjukkan perkembangan dalam mengamati dan berpikir. Ini merupakan tahap di mana anak memperoleh kemampuan baru, atau bisa dikatakan langkah berpikirnya naik satu tingkat. Kemampuan ini bermanfaat bagi anak untuk mengomunikasikan pikirannya tentang peristiwa yang mereka alami. Piaget menyatakan bahwa belajar akan berhasil apabila disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif anak.

Berdasarkan teori konstruktivisme vygotskian yang dikembangkan oleh Lev Vygotsky yang menekankan interaksi antara

aspek internal dan eksternal dari pembelajaran dan penekanannya pada lingkungan social pembelajaran. Karena menurutnya, fungsi kognitif manusia berasal dari interaksi social masing-masing individu dalam konteks budaya (Isti'adah, 2020). Setiap anak berkembang dengan keunikannya sendiri. Perkembangan-perkembangan tersebut dipengaruhi oleh pola asuh, pendidikan, dan lingkungan tempat anak bertumbuh. Perkembangan anak harus diperhatikan baik dari fisik maupun psikis.

Hal tersebut mendukung hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis. ELKPD berbasis kearifan lokal Bojonegoro sangat mendukung teori vygotsky, karena memberikan konteks budaya yang kuat dan relevan dengan kehidupan peserta didik. Memungkinkan siswa untuk belajar melalui interaksi sosial dan kolaboratif. Dan dapat menjadi alat untuk pengembangan bahasa, berpikir kritis, dan nilai sosial. Contoh implementasi teori vygotsky dalam pembelajaran yaitu, peserta didik menganalisis norma dan adat istiadat yang ada di Bojonegoro. Guru memberikan bimbingan awal

(*scaffolding*) untuk memahami latar budaya dan nilai moralnya.

E. Kesimpulan

Proses pengembangan E-LKPD dimulai dari ditemukannya beberapa permasalahan selama proses pembelajaran di kelas IV MI Nurul Islamiyah Mlideg. Dengan adanya permasalahan tersebut, maka peneliti mengembangkan produk bahan ajar berupa E-LKPD berbasis kearifan lokal menggunakan *platform wizer.me*, khususnya dalam pembelajaran IPAS materi membangun masyarakat beradab. Pengembangan ini dikembangkan menggunakan model pengembangan 4D yang meliputi empat tahap: pendefinisian (*Define*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Development*), dan penyebaran (*Disseminate*).

Hasil penelitian dan pengembangan E-LKPD berbasis kearifan lokal menggunakan *platform wizer.me* pada mata pelajaran IPAS materi membangun masyarakat beradab kelas IV MI Nurul Islamiyah Mlideg dapat dilihat dari penilaian yang diberikan oleh para validator ahli. Penilaian dari validator ahli instrumen memperoleh persentase 78% dengan

kategori sangat layak, validasi ahli materi memperoleh persentase 80% dengan kategori layak, dan validasi ahli bahasa memperoleh persentase 88% dengan kategori sangat layak untuk diterapkan dalam pembelajaran. Maka perolehan nilai rata-rata keseluruhan yaitu 89%, menunjukkan bahwa bahan ajar E-LKPD berbasis kearifan lokal menggunakan *platform wizer.me* sangat layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran, khususnya materi membangun masyarakat beradab.

Berdasarkan hasil uji efektivitas menggunakan uji N-Gain memperoleh skor penilaian rata-rata sebesar 0,53. Setiap nilai yang diperoleh dari poin $0,3 \leq g \leq 0,7$ termasuk kategori sedang. Berdasarkan kategori N-Gain, maka ELKPD berbasis kearifan lokal menggunakan *platform wizer.me* pada mata pelajaran IPAS Materi membangun masyarakat beradab layak memiliki tingkat keefektifan sedang.

DAFTAR PUSTAKA

Aziz, F. (2020). Pengembangan Cerpen Tematik Tema Menyayangi Tumbuhan Dan Hewan Menggunakan Aplikasi Powtoon Berbasis Video. *Dimar*, 2(1), 035–052.

Azizul. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Komik Digital Pada Materi Gerak. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 11(3), 97.

Costadena, M. P., & Suniasih, N. W. (2022). E-LKPD Interaktif Berbasis Discovery Learning pada Muatan IPA Materi Ekosistem. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(2), 180–190.
<https://doi.org/10.23887/jppp.v6i2.45848>

Dwi, L., Sari, I., Marzuqi, I., & Rahmawati, Z. D. (2022). *Nilai Budaya Seddekah Bumi Desa Turi Gede, Kepohbaru, Bojonegoro*. 8(1).

Hikmah, N., Ilhamdi, M. L., & Astria, F. P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pintar Berbasis Permainan Edukasi Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(3), 1809–1822.
<https://doi.org/10.29303/jipp.v8i3.1537>

Idayanti, I. A. M. D., & Sujana, I. W. (2022). LKPD Interaktif IPS Berbasis Scientific Approach pada Materi Pengaruh Lingkungan terhadap Mata Pencapaian. *Mimbar Ilmu*, 27(1), 33–43.
<https://doi.org/10.23887/mi.v27i1.45111>

Isti'adah, F. N. (2020). *Teori-Teori Belajar Dalam Pendidikan*. Edu Publisher.

Kurniawan, A. B., & Hidayah, R. (2020). Kepraktisan Permainan Zuper Abase Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Asam Basa Practically of Zuper

- Abase Game Based on Android As an Acid Bases Learning Media. *Unesa Journal of Chemical Education*, 9(3), 317–323.
- Lathifah, M. F., Hidayati, B. N., & Zulandri. (2021). Efektifitas LKPD Elektronik sebagai Media Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19 untuk Guru di YPI Bidayatul Hidayah Ampenan. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA Original*, 4(1), 25–30.
<https://doi.org/https://doi.org/10.29303/jpmpi.v3i2.668>
- Lestari, R., Jasiah, J., Rizal, S. U., & Syar, N. I. (2023). Pengembangan Media Berbasis Video pada Pembelajaran IPAS Materi Permasalahan Lingkungan di Kelas V SD. *Jurnal Holistika*, 7(1), 34.
<https://doi.org/10.24853/holistika.7.1.34-43>
- Marwa, N. W. S., Usman, H., & Qodriani, B. (2023). Persepsi Guru Sekolah Dasar Terhadap Mata Pelajaran IPAS Pada Kurikulum Merdeka. *Metodik Didaktik*, 18(2), 54–64.
<https://doi.org/10.17509/md.v18i2.53304>
- Noperman, F. (2022). *Inovasi Pembelajaran*. Laksbang Pustaka.
- Octavia, S. A. (2020). *Model-Model Pembelajaran*. Deepublish.
- P, D. (2020). Pemanfaatan Teknologi Pengembangan Pendagogik. *Publikasi Pendidikan*, 10(3), 90–191.
<https://doi.org/https://doi.org/http://doi.org/10.26858/publikan.v10i3.15275>
- Pamungkas, N. E., & Fitriyani, F. (2023). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Berbasis Higher Order Thinking Skill (HOTS) Materi Magnet. *Pedagogia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Indonesia*, 5(1), 91–102.
<https://doi.org/10.52217/pedagogia.v5i1.1205>