

PENGEMBANGAN E-LKPD BERBASIS WIZER.ME PADA MATA PELAJARAN IPAS MATERI BAGAIMANA KITA HIDUP DAN BERTUMBUH KELAS V SD

Lia Syafitri¹, Dara Fitrah Dwi², Hasanah³, Nurmainira⁴

^{1,2,3,4}Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah

Alamat e-mail : liasyafitri@umnaw.ac.id, darafitrahdwi@umnaw.ac.id,
hasanah@umnaw.ac.id, nurmainira@umnaw.ac.id

ABSTRACT

This study aims to: 1) determine the validity of the application of learning to E-LKPD based on wizer.me . 2) determine the practicality of the application of learning to E-LKPD based on wizer.me . 3) determine the response of students through E-LKPD based on wizer.me grade V on the material how we live and grow. This study is a type of research and development with reference to the ADDIE model which has 5 stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation . The instrument used to collect data is a questionnaire. The results of the validation of E-LKPD media experts, the overall assessment of the media expert validation obtained a percentage of 82% of 10 statements. The results of the validation of the material expert assessment obtained a percentage of 90% of 10 statements. The results of the validation of the teacher's practicality obtained a percentage of 96% of 10 statements. The results of the validation of the student response assessment obtained a percentage of 85% of 10 statements. Therefore, it can be concluded that the E-LKPD based on wizer.me on the subject of Natural Sciences, material on How We Live and Grow, grade V of Elementary School, is valid and practical to use.

Keyword : E-LKPD, wizzer.me, IPAS

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk : 1) untuk mengetahui kevalidan dalam penerapan pembelajaran terhadap E-LKPD berbasis *wizer.me*. 2) untuk mengetahui kepraktisan dalam penerapan pembelajaran terhadap E-LKPD berbasis *wizer.me*. 3) untuk mengetahui respon peserta didik melalui E-LKPD berbasis *wizer.me* kelas V pada materi bagaimana kita hidup dan bertumbuh. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*research and development*) dengan mengacu pada model ADDIE yang memiliki 5 tahap yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data ialah angket. Hasil validasi ahli media E-LKPD penilaian secara keseluruhan terhadap validasi ahli media mendapatkan persentase sebesar 82% dari 10 pernyataan. Hasil validasi penilaian ahli materi mendapatkan persentase sebesar 90% dari 10 pernyataan. Hasil validasi kepraktisan guru mendapatkan persentase sebesar 96% dari 10 pernyataan. Hasil validasi penilaian respon peserta didik mendapatkan persentase sebesar 85% dari 10 pernyataan. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa E-LKPD berbasis *wizer.me* pada mata pelajaran IPAS materi Bagaimana Kita Hidup dan Bertumbuh kelas V Sekolah Dasar sudah valid dan praktis digunakan.

Kata Kunci : E-LKPD, wizzer.me, IPAS

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses humanistik yang bertujuan untuk menghormati hak asasi manusia dan mengembangkan individu secara menyeluruh. Selain memberikan keterampilan khusus, pendidikan juga mencakup pengembangan pengetahuan, pertimbangan, dan kebijaksanaan. Dengan demikian, pendidikan berfungsi sebagai pembudayaan manusia yang beradap, serta sebagai upaya untuk mengatasi tantangan yang dihadapi oleh manusia dalam menghadapi alam dan perubahan zaman.

Agar mampu menghadapi kehidupan selanjutnya, pendidikan adalah cara penting untuk meningkatkan pengetahuan mereka. Pendidikan juga merupakan proses pembelajaran pengetahuan, keterampilan, tingkah laku sekelompok orang (Tanjung & Silalahi, 2022). Menurut Alda & Hasanah (2023) pendidikan memainkan peran penting dalam kehidupan manusia karena merupakan cara untuk mengembangkan berbagai potensi manusia untuk menjadi sumber daya manusia yang lebih baik untuk masa depan.

Sebagaimana dinyatakan dalam alinea keempat Pembukaan UUD 1945, pendidikan di Indonesia harus diprioritaskan dan memiliki peringkat tinggi. Menurut Lestari & Nasution (2022), salah satu tujuan negara adalah mewujudkan kehidupan bangsa yang cerdas melalui penyediaan pendidikan berkualitas tinggi di setiap tahapan proses pembelajaran. Salah satu dari perwujudan nyata untuk mencapai hal itu dengan penerapan proses pembelajaran pada diri anak, sesuai dengan UU RI No 20 Tahun 2003 Pasal 1 tentang sistem Pendidikan Nasional (Panjaitan & Napitupulu, 2021). Kurikulum Merdeka Belajar, program Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nadiem Makarim, bertujuan untuk membuat pendidikan menyenangkan dengan menerapkan kegiatan berbasis proyek (Iskak dkk.

2023). Menurut Hidayat & Khayroiayah (2018) pendidikan harus menyiapkan perangkat pembelajaran yang tepat untuk mengurangi hambatan belajar.

Pada kurikulum merdeka di sekolah dasar, pembelajaran IPA diintegrasikan dengan pembelajaran IPAS. IPAS adalah ilmu pengetahuan alam dan sosial. Akibatnya, ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) memiliki manfaat yang signifikan dalam pendidikan, menurut Sakina & Sukmawarti (2025) karena membantu siswa memperluas dan memperluas pengetahuan mereka. Selain memberikan teori dan pengetahuan, tujuan utamanya adalah memperkuat karakter peserta didik. Dalam pembelajaran IPAS kelas V SD, ada materi tentang Bagaimana Kita Hidup dan Bertumbuh. Materi tersebut membahas sistem pernapasan manusia, serta organ dan prosesnya, gangguan, dan cara menjaga kesehatannya.

Pembelajaran diperlukan dalam rangka mempersiapkan peserta didik menghadapi era Revolusi Industri 4.0 yang menuntut keterampilan abad ke-21 yakni berfikir kreatif, berpikir kritis, berkomunikasi, dan berkolaborasi menurut Sumawarti dkk, dalam Lestari & Dwi (2023). pembelajaran abad ke-21 berfokus pada proses perkembangan, dan Revolusi Industri 4.0 menekankan penggunaan aplikasi dalam pendidikan (Karina & Sujarwo, 2023). Karena proses pembelajaran yang baik dimulai dengan persiapan yang tepat. Untuk mencapai keberhasilan dalam belajar, dukungan dari guru, peserta didik, dan kepala sekolah diperlukan. Peserta didik juga berinteraksi dengan sumber belajar yang digunakan untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan (Rangkuti & Sukmawarti, 2022). Pembelajaran yang tepat dan bermakna untuk mencapai keberhasilan dengan adanya dukungan dari guru, peserta didik, dan kepala sekolah (Lestari dkk., 2025). Salah satunya adalah mengembangkan materi pendidikan yang berbasis elektronik, atau E-LKPD. Awe &

Ende (2019) mendefinisikan lembar kerja peserta didik elektronik sebagai lembar kerja peserta didik yang berisi daftar materi, pertanyaan, dan instruksi untuk menyelesaikan tugas. Lembar kerja ini harus mencakup elemen teks, audio, dan audio visual dan harus dilakukan oleh peserta didik untuk mencapai kompetensi dasar. Tujuan dari lembar kerja elektronik adalah untuk membantu peserta didik belajar dengan lebih terarah. Lioba, dkk (2021) juga menyatakan bahwa E-LKPD adalah metode pembelajaran digital sebagai latihan yang dapat diakses dengan mudah melalui smartphone, PC, atau PC. Data E-LKPD juga didukung oleh gambar dan video pertanyaan lisan yang dapat dijawab secara instan.

Perkembangan teknologi informasi yang berkelanjutan seharusnya menjadi motivasi yang kuat bagi para pendidik untuk selalu meningkatkan kemampuan mereka, khususnya dalam pemanfaatan teknologi. Dalam proses pembelajaran, teknologi informasi dapat digunakan baik sebagai teknologi utama maupun sebagai teknologi yang mendukung. Mereka berfungsi sebagai alat dan sumber daya dalam proses pembelajaran (Sukmawarti dkk., 2017). Tujuannya adalah agar belajar di kelas menjadi lebih menyenangkan bagi siswa. Selain itu, kemampuan teknologi guru dan siswa sangat penting untuk mencapai visi dan tujuan pendidikan nasional. Setiap siswa memiliki pemahaman yang berbeda tentang materi pelajaran, yang menyebabkan pelajaran IPAS menjadi membosankan bagi beberapa siswa karena terlalu berfokus pada catatan dan tugas yang diberikan setiap pertemuan. Menurut Sukmawarti dkk. dalam (Khayroiyah dkk. 2025) mengatakan bahwa guru tidak memahami bagaimana membuat dan menggunakan perangkat pembelajaran. Mengatasi masalah ini dengan melakukan inovasi dalam proses pembelajaran untuk menjadikannya lebih efektif dan menarik bagi siswa adalah penting bagi kita sebagai pendidik. Salah satu langkahnya adalah

mengembangkan E-LKPD yang lebih canggih dan relevan.

Dalam mengoptimalkan penggunaan E-LKPD dapat memanfaatkan aplikasi *wizer.me*. yang dimana *wizer.me* dapat memudahkan seorang guru untuk membuat evaluasi atau penilaian otomatis sehingga waktu lebih efisien (Sobri, dkk. 2023). *wizer.me* dikemas secara menarik, fitur soal bervariasi, memuat video, gambar dan audio yang dapat diakses melalui smartphone, tablet maupun laptop untuk menunjang pembelajaran (Indraswati, dkk. 2023).

Berdasarkan fakta yang terjadi di lapangan dalam proses pembelajaran di dalam kelas, yaitu pada kelas V SDN 060817 menunjukkan bahwa pemakaian perangkat pembelajaran masih terbatas, yang mana guru hanya memanfaatkan materi dan tugas LKPD yang berasal dari buku bank soal pegangan guru dan peserta didik saja. Sehingga sumber belajar masih terbatas dan kurang bervariasi terlebih kurang dalam memanfaatkan teknologi, yang dimana sekolah ini sudah terdapat fasilitas belajar untuk peserta didik yaitu *crome book*. *Crome book* ini bisa menjadi sumber belajar digital bagi peserta didik dan guru dapat mengelola kelas secara lebih efektif. Hal ini membuktikan hasil observasi yang dilakukan, adanya fenomena peserta didik yang masih kurang aktif dalam pembelajaran di kelas, karena media pembelajaran yang digunakan khususnya LKPD masih manual. Dokumen bagi peserta didik masih berisi teks, soal, dan gambar yang disajikan tanpa warna sehingga berdampak pada sikap apatis peserta didik serta menimbulkan rasa bosan saat memahami materi yang disampaikan.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan salah satu guru wali kelas V SDN 060817 mengatakan bahwa guru menggunakan LKPD hanya dari buku yang berisi bank soal, yang dimana dalam satu minggu terdapat dua pertemuan pada pertemuan pertama guru menggunakan buku modul yang dimana guru menjelaskan mengenai materi dan

tanya jawab kepada peserta didik, pada pertemuan kedua LKPD yang digunakan adalah dari bank soal yang didalamnya berisi ringkasan materi dan soal-soal yang dimana guru mengatakan peserta didik lebih mudah menjawab pertanyaan tersebut. Guru juga pernah melakukan pembelajaran dengan menggunakan *quizizz paper mode* tetapi tidak sering dilakukan karna kendala yang terdapat di sekolah yaitu arus listrik yang tidak kuat untuk melaksanakan pembelajaran menggunakan media digital dan wifi yang tidak memadai. Guru juga mengatakan belum pernah membuat LKPD berbasis *wizer.me* dikarenakan masih asing didengar belum banyak yang mengetahui website tersebut dan tidak mengetahui cara menggunakan. Namun, dalam pelaksanaan pembelajaran guru lebih menyukai belajar konvensional, dikarenakan kurangnya kemampuan guru dalam memanfaatkan dan memodifikasi pembelajaran IPAS menggunakan LKPD digital.

Sebagaimana permasalahan tersebut sejalan dengan penelitian Fauhah dalam Purba & Landong (2024) menyatakan guru memiliki peran yang sangat berpengaruh dengan pembelajaran, bukan sekedar memberikan pengetahuan saja, melainkan guru dituntut untuk membuat pembelajaran berlangsung lebih aktif. Maka peneliti bermaksud mengembangkan LKPD digital atau yang biasa disebut Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) interaktif menggunakan *wizer.me*. Menurut Savitri (2024) E-LKPD berbasis *wizer.me* masih jarang digunakan untuk kebutuhan pendidikan di sekolah dasar. Platform web *wizer.me* memungkinkan guru membuat tugas dengan berbagai jenis pertanyaan, gambar menarik, dan penilaian otomatis. Di situs *wizer.me*, guru dapat menggunakan imajinasinya untuk membuat lembar kerja interaktif dengan berbagai jenis pertanyaan. Berdasarkan hasil penelitian lainnya dilakukan Elisa, dkk (2023) Menurut penjelasan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian karena aplikasi

wizer.me menjadi salah satu media pembelajaran digital gratis yang sesuai dengan era saat ini untuk membuat lembar kerja online dengan fitur lengkap dan memadai yakni tersedianya beragam pilihan jenis pertanyaan dan tampilan yang menarik. Aplikasi ini mudah digunakan dan berkecepatan tinggi untuk membuat lembar kerja multimedia interaktif.

Menurut Nurjannah & Nurmairina (2023) LKPD adalah sebuah perangkat pembelajaran yang berperan penting dalam pembelajaran. LKPD diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, dan meningkatkan pemahaman materi pada mata pelajaran. Selain itu, dengan adanya LKPD dapat membantu guru untuk mencapai tujuan pembelajaran di kelas (Masdar & Lestari, 2022).

Yuniasih (2021) juga menyatakan bahwa E-LKPD adalah metode pembelajaran digital sebagai latihan yang dapat diakses dengan mudah melalui komputer, laptop, atau ponsel (HP). Data E-LKPD juga didukung oleh pertanyaan lisan dengan gambar dan video.

Dewi, dkk (2023) mengatakan E-LKPD adalah LKPD yang dibuat menggunakan teknologi multimedia sebagai sumber belajar. Ini dapat mencakup tugas-tugas yang dapat dilakukan oleh peserta didik kapan saja dan di mana saja melalui ponsel atau laptop mereka. Di era teknologi saat ini, E-LKPD juga memiliki banyak pengaplikasian yang membuat peserta didik lebih interaktif saat belajar.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa E-LKPD ialah lembar kerja yang berisi materi, soal-soal, dan instruksi pengerjaan yang harus diselesaikan oleh peserta didik selama pembelajaran yang dirancang dengan media.

Fungsi LKPD adalah sebagai berikut, menurut Prianto dan Harnoko dalam Niawati & Sujarwo (2022) yaitu:

1. Mengaktifkan peserta didik dalam proses belajar.

2. Membantu peserta didik dalam mengembangkan konsep.
3. Melatih peserta didik untuk menemukan dan mengembangkan proses belajar mengajar.
4. Sebagai pedoman pendidik dalam menyusun pembelajaran.
5. Sebagai pedoman pendidik dan peserta didik dalam menjalankan proses pembelajaran.
6. Membantu peserta didik memperoleh catatan tentang materi yang dipelajari melalui kegiatan pembelajaran.
7. Membantu peserta didik untuk menambah informasi tentang konsep yang dipelajari melalui kegiatan yang sistematis.

METODE PENELITIAN

Desain Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan adalah *Research and Developmet* (RnD). *Research and Developmet* adalah tahap awal dan tahap eksplorasi dengan melakukan riset dan pengembangan serta pengujian pada suatu produk.

Prosedur penelitian tertulis mengacu ke dalam model pengembangan ADDIE dengan 5 tahapan sebagai berikut "*Analyze* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *Evaluation* (evaluasi)".

Dalam penelitian pengembangan ini yang menjadi subjek dalam penelitian adalah seluruh peserta didik kelas V SD dan Validator Ahli Media, Ahli Materi, dan Guru Kelas. Dalam penelitian pengembangan ini yang menjadi objek dalam penelitian adalah pengembangan E-LKPD berbasis *wizer.me* pada mata pelajaran IPAS.

Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan yaitu berupa angket ahli media, angket ahli materi, angket respon peserta didik dan guru. Angket ini digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan media, materi, respon guru dan peserta didik pada saat proses pembelajaran IPAS materi Bagaimana

Kita Hidup dan Bertumbuh yang disampaikan.

Teknik analisis data ini terdiri dari dua kategori: data kuantitatif dan data kualitatif. Kuantitatif adalah data yang berupa penilaian yang dikumpulkan melalui angket penilaian uji coba media, sedangkan kualitatif adalah jenis data yang mencakup analisis kondisi saat ini dan diwakili dalam bentuk kata-kata dan simbol.

Analisis data kuantitatif penelitian ini untuk mengetahui kelayakan E-LKPD berbasis *wizer.me* melalui skor nilai dari angket yang diberikan kepada ahli media, materi, serta respon guru dan peserta didik. Penelitian ini dilakukan untuk analisis data instrumen validasi ahli serta respon guru dan peserta didik.

Analisis data kualitatif penelitian ini untuk mengetahui bagaimana penerapan pengembangan E-LKPD berbasis *wizer.me* pada mata pelajaran IPAS pada materi Bagaimana Kita Hidup dan Bertumbuh. Hasilnya diperoleh dengan melihat kegiatan belajar mengajar, berbicara dengan wali kelas, dan menilai dan menyarankan validator.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada kelas V di UPT SDN 060817 Medan. Adapun pengembangan E-LKPD pembelajaran interaktif ini dilaksanakan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahap pengembangan, yaitu : (1) tahap analisis (*analyze*), (2) tahap desain (*design*), (3) tahap pengembangan (*Development*), (4) tahap implementasi (*implementation*), (5) tahap evaluasi (*Evaluation*)

Hasil pengembangan dari penelitian ini adalah berupa E-LKPD berbasis *wizer.me* pada mata pelajaran IPAS materi bagaimana kita hidup dan bertumbuh. Sesuai dengan model pengembangan produk yang digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran ini yaitu model

pengembangan ADDIE, maka terdapat lima tahapan yang harus dilalui. Adapun tahapan-tahapan dalam pelaksanaan penelitian pengembangan sebagai berikut:

1) Analisis (*analyze*)

Pengembangan E-LKPD ini dilaksanakan dengan tujuan untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran di UPT SDN 0660817 Medan pada pembelajaran IPAS dengan materi bagaimana kita hidup dan bertumbuh siswa kelas V. Pada tahap ini dilakukan kegiatan analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis karakteristik peserta didik. **Pengembangan (*Development*)**

Sebelum diterapkan ke sekolah, pada tahap pengembangan ini E-LKPD yang sudah dibuat sebelumnya akan diuji dan divalidasi oleh dosen ahli E-LKPD dan ahli materi untuk menguji kelayakan produk yang telah dikembangkan.

a. Hasil Validasi Ahli E-LKPD

Ahli validasi berperan untuk memberikan penilaian terhadap E-LKPD dari segi teknis dan penggunaan E-LKPD dalam pembelajaran. Ahli E-LKPD yakni Lia Afriyanti Nst, M. Pd selaku dosen Universitas Muslim Nusantara Al-Wasliyah. Adapun validasi tersebut dapat diketahui bahwa aspek penilaian ahli E-LKPD berbasis *wizer.me* pada materi bagaimana kita hidup dan bertumbuh terdiri dari 9 pernyataan yang terdiri dari 3 aspek yaitu dari ketepatan pemilihan perangkat lunak yang digunakan, desain dan penyajian E-LKPD. Hasil validasi tersebut dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$p = \frac{41}{50} \times 100 = 82\%$$

E-LKPD pada materi bagaimana kita hidup dan bertumbuh yang dikembangkan sudah valid dan dapat diterapkan sebagai langkah awal untuk proses belajar mengajar di sekolah. Dalam hal ini peneliti tidak perlu melakukan revisi.

b. Hasil validasi Ahli Materi

Ahli validasi materi berperan untuk memberikan penilaian terhadap E-

LKPD dari segi teknis dan penggunaan materi dalam pembelajaran. Ahli materi yakni Dra. Dalimawaty Kadir, M. Pd selaku dosen Universitas Muslim Nusantara Al-Wasliyah.

Berdasarkan data validasi ahli materi dapat diketahui bahwa kualitas E-LKPD berbasis *wizer.me* pada materi bagaimana kita hidup dan bertumbuh terdiri dari 10 pernyataan yang terdiri dari 3 aspek yaitu dari kelayakan isi, kelayakan penyajian dan kelayakan bahasa. Hasil validasi tersebut dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$p = \frac{45}{50} \times 100 = 90\%$$

E-LKPD pada materi bagaimana kita hidup dan bertumbuh yang dikembangkan sudah valid dan dapat diterapkan sebagai langkah awal untuk proses belajar mengajar di sekolah. Dalam hal ini peneliti melakukan 2 kali revisi.

2) Penerapan (*Implementation*)

Tahap implementasi ini dilakukan untuk menguji cobakan E-LKPD berbasis *wizer.me* uji coba dilakukan kepada peserta didik kelas V SDN 060817 Medan. Uji coba lapangan dilakukan setelah menyelesaikan seluruh rangkaian proses revisi E-LKPD sebelum melakukan implementasi atau uji coba E-LKPD. Selain itu guru dan peserta didik juga akan diberikan angket respon yang gunanya untuk mengetahui respon guru dan peserta didik terhadap E-LKPD yang telah dibuat oleh peneliti.

Selanjutnya, untuk mengumpulkan data, uji coba terbatas pada E-LKPD yang telah dikembangkan akan dilakukan di sekolah yang telah ditetapkan sebagai tempat penelitian. Uji coba ini akan dilakukan pada guru dan peserta didik kelas V di SDN 060817 Medan. Tujuan dari tahapan pelaksanaan ini adalah untuk mengetahui seberapa praktis dan efektif pengembangan E-LKPD. Berikut ini adalah hasil angket respons guru:

Sesuai dengan rumus :

$$p = \frac{48}{50} \times 100 = 96\%$$

Berdasarkan data terlihat bahwa respon guru terhadap E-LKPD berbasis *wizer.me* yang telah digunakan sebagai uji coba secara terbatas, menunjukkan kategori sangat baik dengan perolehan skor 96% sehingga E-LKPD berbasis *wizer.me* yang digunakan sangat menarik dan memiliki kepraktisan, membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran.

Selanjutnya, uji coba dilakukan sebagai bagian dari pelaksanaan E-LKPD terhadap peserta didik, yang dimaksudkan untuk memberikan pemahaman dan pengenalan materi yang disampaikan dalam E-LKPD. Peserta didik yang dijadikan sampel data diberikan E-LKPD untuk menyelesaikannya. Peserta didik diminta untuk mengerjakan pertanyaan secara berkelompok dengan empat kelompok masing-masing enam orang, dengan tugas dan kerja sama yang diperlukan. Berikut ini adalah hasil angket respons peserta didik:

Sesuai dengan rumus

$$p = \frac{977}{1.150} \times 100 = 85\%$$

Berdasarkan data terlihat bahwa respon peserta didik terhadap E-LKPD berbasis *wizer.me* yang telah digunakan sebagai uji coba secara terbatas, menunjukkan kategori sangat baik dengan perolehan skor 85% sehingga E-LKPD berbasis *wizer.me* yang digunakan sangat menarik dan memiliki kepraktisan, membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran.

3) Evaluasi (Evaluation)

Hasil uji coba produk di kelas V SDN 060817 Medan menunjukkan respons yang sangat baik terhadap pengembangan E-LKPD berbasis *wizer.me* pada pelajaran IPAS. Hasil ini juga menunjukkan bahwa E-LKPD membantu peserta didik memahami materi, khususnya bagaimana kita hidup dan bertumbuh.

Menurut analisis terhadap data angket menyukai E-LKPD berbasis *wizer.me* telah diterima dengan sangat baik oleh 23 peserta didik kelas V. Peserta didik menunjukkan tingkat perhatian yang antusias dan partisipasi selama proses pembelajaran.

Untuk memperbaiki E-LKPD pada setiap tahapnya, tahap evaluasi, yang biasanya disebut sebagai evaluasi formatif, digunakan untuk menghasilkan E-LKPD yang layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa E-LKPD berbasis *wizer.me* telah dikategorikan layak oleh validator setelah melakukan perbaikan (Revisi) pada tahap pengembangan. Guru kelas dan peserta uji coba memberikan tanggapan yang sangat baik, sehingga tahap implementasi E-LKPD tidak perlu diubah. Ini dilakukan untuk memastikan bahwa E-LKPD yang akan dikembangkan benar-benar sesuai dan dapat digunakan dengan baik oleh peserta didik.

PEMBAHASAN

Dalam mengembangkan E-LKPD berbasis *wizer.me* dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*analyze, design, development, implemntation, evaluation*) untuk merancang sistem pembelajaran yang dimodifikasi. Tujuan dari pengembangan ini ialah untuk menghasilkan produk berupa perangkat pembelajaran E-LKPD berbasis *wizer.me*. Namun dalam mengembangkan E-LKPD ini harus diuji kualitas seperti kevalidannya, kepraktisan serta respon siswa.

Validitas Pengembangan E-LKPD Berbasis Wizer.me

Untuk mengetahui kevalidan dari E-LKPD berbasis *wizer.me* pada materi bagaimana kita hidup dan bertumbuh yang dikembangkan, peneliti masuk pada tahap prosedur ADDIE selanjutnya, yaitu tahap pengembangan (*Development*). Pada tahap ini hasil rancangan E-LKPD yang dikembangkan terdiri dari 2 orang ahli yaitu validator ahli E-LKPD dan ahli materi.

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli E-LKPD diperoleh skor sebesar 82% dari 10 pernyataan dengan kategori “sangat valid”. Selanjutnya hasil validasi oleh ahli materi diperoleh skor sebesar 90% dari 10 pernyataan dengan kategori “sangat valid” setelah melakukan revisi berdasarkan saran dan komentar ahli.

Platform *wizer.me* dapat digunakan untuk mengumpulkan data hasil penelitian di atas, yang ditunjukkan dengan hasil penilaian validator yang baik. Karena itu, E-LKPD ini sangat cocok untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan *wizer.me*, pembelajaran menjadi lebih hidup dan penugasan menjadi lebih bervariasi dengan tampilan yang lebih interaktif. Membuat siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran dapat dicapai dengan memanfaatkan fitur yang tersedia. Sebagaimana dinyatakan oleh Erawati dkk. (2023) bahwa *wizer.me* adalah media pendidikan digital yang mendukung pembelajaran modern karena *platform* ini merupakan *web* yang memiliki fitur utuh untuk membuat penugasan online, yang memudahkan guru dalam meningkatkan minat dan partisipasi siswa dalam pendidikan. Karena tata letak dan menu yang ditampilkan mudah dikenali dan tampilannya dinamis namun tetap sederhana, pembuatan E-LKPD ini juga sangat mudah.

Kepraktisan Pengembangan E-LKPD Berbasis Wizer.me

Untuk mengetahui kepraktisan dari E-LKPD berbasis *wizer.me* materi bagaimana kita hidup dan bertubuh yang dikembangkan, peneliti melakukan validasi kepada Guru kelas V SDN 060817 Medan. Dalam melakukan validasi, peneliti menyerahkan modul dan E-LKPD berbasis *wizer.me* yang dikembangkan beserta angket validasi kepada Guru kelas V.

Angket validasi yang digunakan untuk mengetahui kepraktisan dari E-LKPD berbasis *wizer.me* yang dikembangkan berisi 3 aspek dengan 10

butir pernyataan. Dari validasi yang telah dilakukan terhadap E-LKPD hasil persentase skor yaitu 96%. Dari hasil tersebut dapat dikategorikan “sangat praktis”.

Guru memerlukan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) elektronik untuk mendukung kegiatan pembelajaran IPAS dan meningkatkan partisipasi peserta didik. Sehubungan dengan itu, Puspita & Dewi (2021) menyatakan bahwa karena E-LKPD memudahkan penyebaran materi pembelajaran, peserta didik memiliki kesempatan yang lebih besar untuk terlibat secara aktif dalam pengajaran guru. Hal ini sangat penting untuk proses pembelajaran karena memungkinkan peserta didik berpartisipasi aktif dan mengasimilasi secara efektif seluruh materi. Kopniak (2018) menunjukkan banyak bukti untuk perspektif ini, menunjukkan bahwa ketika E-LKPD digunakan dalam proses belajar mengajar, peserta didik mengalami transformasi dan beralih dari pengetahuan pasif ke partisipasi aktif. Dengan bantuan E-LKPD berbasis *wizer.me*, diharapkan peserta didik akan lebih tertarik untuk belajar.

Respon Peserta Didik Terhadap E-LKPD Berbasis Wizer.me

Tujuan dari data respon peserta didik ialah untuk mengetahui ketertarikan, kepuasan, dan keterkinian perangkat pembelajaran. Setelah melakukan E-LKPD, peserta didik mengisi angket yang menunjukkan tanggapan mereka terhadap penggunaan E-LKPD. Data dari angket ini dianalisis berdasarkan persentase.

Berdasarkan hasil analisis data hasil pelaksanaan diketahui bahwa persentase rata-rata respon peserta didik bernilai positif dengan skor 85%. Ini menunjukkan bahwa peserta didik menunjukkan respon yang “sangat baik” terhadap E-LKPD berbasis *wizer.me* dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian, terlihat bahwa perangkat pembelajaran yang dikembangkan berkontribusi sangat baik respon peserta didik terhadap

pembelajaran. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa perangkat pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kriteria efektif yang ditinjau dari respon peserta didik.

Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini tidak terlepas dari kekurangan dan kelemahan karena adanya berbagai keterbatasan yang tidak dapat dihindari, antara lain:

1. Perangkat pembelajaran E-LKPD yang dikembangkan dalam penelitian ini khusus digunakan untuk materi bagaimana kita hidup dan bertumbuh dan belum mencakup materi lainnya.
2. Perangkat pembelajaran E-LKPD terbatas digunakan untuk peserta didik kelas V SD

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang berjudul "Pengembangan E-LKPD Berbasis Wizer.me Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Bagaimana Kita Hidup dan Bertumbuh Kelas V SD " dapat ditarik Kesimpulan sebagai berikut:

1. Kevalidan E-LKPD diperoleh berdasarkan hasil angket validasi. Validasi dilakukan oleh 2 ahli validator, yaitu ahli E-LKPD mendapatkan nilai rata-rata 82% yang terdiri dari 10 pernyataan, ahli materi mendapatkan rata-rata 92% yang terdiri dari 10 pernyataan.
2. Kepraktisan E-LKPD diperoleh berdasarkan hasil angket respon guru. Hasil angket respon guru mendapatkan skor 48 dari total maksimum 50 dengan nilai rata-rata 96% yang terdiri dari 10 pernyataan. Berdasarkan hasil angket respon guru tersebut menunjukkan bahwa E-LKPD berbasis wizer.me memiliki kepraktisan dan menarik digunakan dalam pembelajaran di kelas V SD.
3. Respon peserta didik diperoleh berdasarkan hasil angket respon peserta didik dari 23 peserta didik

mendapatkan skor 977 dari total maksimum 1.150 sehingga total nilai rata-rata secara keseluruhan mendapatkan 85%.

DAFTAR PUSTAKA

- Alda, R., & Hasanah, H. (2023). Analisis Model Project Based Learning Terhadap Kreativitas Siswa Pada Tema Benda-Benda Di Sekitar Kita Di Kelas V SD Negeri 067092 Medan. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 3(9), 7775–7782.
- Awe, E. Y., & Ende, M. I. (2019). Pengembangan lembar kerja siswa elektronik bermuatan multimedia untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa pada tema daerah tempat tinggalku pada siswa kelas IV SDI Rutosoro di Kabupaten Ngada. *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(2), 48–61.
- Dewi, N. A., 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.
- Dewi, T. M., & Indriyani, D. (2023). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Berbasis Kontekstual Pada Pembelajaran Tematik Tema 3 Subtema 1 Kelas V Sd. *Jurnal Minda*, 5(1), 47–54.
- Elisa, S. N., Kurnia, D., & Anwar, W. S. (2023). Pengembangan E-Lkpd Menggunakan Aplikasi Wizer. Me Pada Mata Pelajaran Ipas Materi Transformasi Energi Di Sekitar Kita. *Jurnal Pgsd: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 16(2), 124–132.
- Hidayat, H., & Khayroiyah, S. (2018). Pengembangan Desain Didaktis Pada Pembelajaran Geometri. *Jurnal MathEducation Nusantara*, 1(1), 15–19.
- Indraswati, D., Sobri, M., Fauzi, A., Amrullah, L. W. Z., & Rahmatih, A. N. (2023). Keefektifan Pelatihan Pembuatan Worksheet Interaktif dengan Wizer. Me untuk

- Mengoptimalkan Pembelajaran di SDN 26 Mataram. *Journal on Education*, 5(4), 14615–14624.
- Khayroiyyah, S., Sukmawarti, S., Hidayat, H., & Kadir, D. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Sebagai Daya Dukung Kemampuan Representasi Matematis Siswa. *AKSIOMA: Jurnal Sains Ekonomi Dan Edukasi*, 2(1), 190–196.
- Lestari, D., & Nasution, A. S. (2022). Pengembangan Instrumen Portofolio Asesmen Pada Materi Bagian-Bagian Tumbuhan Dalam Mata Pelajaran Ipa Di Kelas IV SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA*, 6(2), 28–34.
- Lestari, H. L. H., & Dwi, D. F. (2023). Pengembangan LKPD berbasis inquiry training tema panas dan perpindahannya kelas V SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA*, 7(2), 155–165.
- Lestari, I. L., Sarjani, T. M., & Wahyuni, A. (2025). Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa MAN 2 Langsa: (Implementation of the deep independent curriculum improves learning outcomes MAN 2 langsa students). *Biodik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 11(1), 82–93.
- Masdar, M., & Lestari, N. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Penjumlahan Kelas Ii Sd. *Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 8(1), 16–21.
- Niawati, D., & Sujarwo, S. (2022). Pengembangan LKPD Berbasis Aktivitas pada Mata Pelajaran IPS Materi Sumber Daya Alam Kelas IV SD. *Indonesian Research Journal on Education*, 2(2), 608–615.
- Nurjannah, N., & Nurmairina, N. (2023). Pengembangan LKPD Tematik Model Picture And Picture berbasis Budaya Lokal Tema 7 Materi Indahnya Keragaman di Negeriku Kelas IV SD. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 4(7), 1253–1258.
- Panjaitan, S. K., & Napitupulu, S. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis Keterampilan Proses Pada Pembelajaran Ipa Materi Cahaya Kelas V Sd. *PENDALAS: Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Dan Pengabdian Masyarakat*, 1(3), 242–246.
- Purba, R. S. D., & Landong, A. (2024). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Tema 3 Benda Disekitarku Menggunakan Model Discovery Learning Berbantuan Videoscribe Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Iii Sd Nurhasanah. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 243–255.
- Rangkuti, C. J. S., & Sukmawarti, S. (2022). Problematika Pemberian Tugas Matematika Dalam Pembelajaran Daring. *Indonesian Research Journal on Education*, 2(2), 593–600.
- Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(1), 86–97.
- Sakina, A., & Sukmawarti. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Big Book Berbasis Kearifan Lokal Pada Materi Indonesiaku Kaya Budaya Untuk Meningkatkan Aktivitas Siswa Kelas Iv Sd. *Didaktik: Jurnal Ilmiah Pgsd Stkip Subang*, 11(02), 228–240.
- Savitri, R. (2024). *Pengembangan E-Lkpd Berbasis Website Wizer. Me Materi Perubahan Wujud Benda Kelas Iv Sd*. Universitas PGRI Adi Buana Surabaya.
- Sobri, M., Fauzi, A., Rahmatih, A. N., Indraswati, D., & Amrullah, L. W. Z. (2023).
- Sukmawarti, S., Hidayat, H., Firmansyah, & Mujib, A. (2017). Ibm Guru Cerdas Geogebra. *Amaliah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 52–59.
- Wizer. Me. Ahlimedia Book.
- Tanjung, E. S., & Silalahi, B. R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif

Berbasis Humanisme Pada Tema
Makna Nilai-Nilai Pancasila Di Kelas
IV SD. *Jurnal Pendidikan Dan
Pembelajaran Terpadu*, 4(1), 70–81.