

## **PENGEMBANGAN E-LKPD BERBANTUAN APLIKASI WIZER.ME MATERI TRANSFORMASI ENERGI DI SEKITAR KITA**

Muhamad Ramadan<sup>1</sup>, Elly Sukmanasa<sup>2</sup>, Jaja Sudarjat<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> PGSD FKIP Universitas Pakuan, Bogor

Alamat e-mail: [1ramamuhadrama02@gmail.com](mailto:1ramamuhadrama02@gmail.com)

Alamat e-mail: [2ellysukmanasa@unpak.ac.id](mailto:2ellysukmanasa@unpak.ac.id)

Alamat e-mail: [2jajasudarjat@unpak.ac.id](mailto:2jajasudarjat@unpak.ac.id)

### **ABSTRACT**

*Muhamad Ramadan. 037121050. This research is a Research and Development (R&D), which is a series of systematic activities carried out to create new products, services, or processes or develop and improve existing products, services, or processes based on research findings. The ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). This research aims to develop E-LKPD with the help of a Wizer.me application about Energy Transformation Around Us. This research was conducted at Dewi Sartika 3 State Elementary School, Bogor City in the odd semester of the 2025/2026 academic year. In this study, validation tests were carried out on E-LKPD products by media, language, and material experts. The validation results by media experts obtained 85% with very feasible criteria, language experts obtained 98% with very feasible criteria, and by material experts 92% with very feasible criteria. The results of the student response questionnaire were 97% with a very good category. This demonstrates that the developed e-LKPD can be used by students in the learning process at school. The results indicate that the e-LKPD, supported by the Wizer.me application, is an effective and practical application for learning about energy transformation around us. This application can increase interaction, increase student enthusiasm and interest in learning, and facilitate teachers in creating online assignments, thus increasing student enthusiasm and active participation in learning. It can also facilitate teachers in conducting evaluations during learning.*

### **ABSTRAK**

Muhamad Ramadan. 037121050. Penelitian ini merupakan penelitian Research and Development (R&D), adalah serangkaian kegiatan sistematis yang dilakukan untuk menciptakan produk, layanan, atau proses baru atau mengembangkan dan menyempurnakan produk, layanan, atau proses yang sudah ada berdasarkan temuan riset. Model pengembangan ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan E-LKPD dengan berbantuan sebuah aplikasi Wizer.me tentang Transformasi Energi Di Sekitar Kita. Penelitian ini dilaksanakan Di Sekolah Dasar Negri Dewi Sartika 3 Kota Bogor pada semester gasal tahun ajaran 2025/2026. Dalam penelitian ini uji validasi dilakukan terhadap produk E-LKPD oleh ahli media, bahasa, dan materi. Hasil validasi oleh ahli media memperoleh 85% dengan kriteria sangat layak, ahli bahasa memperoleh 98% dengan kriteria sangat layak, dan oleh ahli materi 92% dengan kriteria sangat layak. Hasil angket respon peserta didik sebesar 97% dengan kategori sangat baik. Hal tersebut menunjukkan bahwa E-LKPD yang telah dikembangkan dapat digunakan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran di sekolah dan hasil menunjukkan bahwa E-LKPD berbantuan aplikasi Wizer.me

merupakan aplikasi yang efektif dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran transformasi energi di sekitar kita, aplikasi ini dapat meningkatkan interaksi, meningkatkan antusiasme dan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran, serta memudahkan guru dalam membuat penugasan online sehingga peserta didik menjadi lebih antusias dan lebih aktif dalam belajar, serta dapat memudahkan guru dalam melakukan evaluasi didalam pembelajaran.

Kata Kunci: E-LKPD, Research and Development, ADDIE, *Wizer.me*

#### **A. Pendahuluan**

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) memiliki dampak yang sangat signifikan pada dunia Pendidikan, mendorong inovasi dalam memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan kualitas pada pembelajaran. Pendidikan tidak hanya mengandalkan dari buku cetak, tetapi juga memanfaatkan teknologi seperti *e-book*, *slide PowerPoint*, dan *animasi flash* dalam proses pembelajaran di kelas. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran sangat bermanfaat bagi peserta didik karena dapat meningkatkan mutu serta efektivitas dalam pembelajaran. Salah satu inovasi yang dapat dilakukan untuk penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD), yang mampu memperkaya pengalaman belajar peserta didik menjadi lebih bervariasi, bermakna, dan menyenangkan.

Tercapainya tujuan pendidikan

bergantung pada bagaimana proses pembelajaran yang berlangsung dan dilaksanakan secara profesional. Peserta didik dapat memahami materi pembelajaran dengan baik. Dengan demikian, di dalam proses pembelajaran seorang guru terinspirasi untuk menjadi kreatif, yang dapat memotivasi mereka untuk belajar dengan giat, berpikir kritis, menciptakan, dan berkompetisi, serta meningkatkan standar Pendidikan dalam memanfaatkan teknologi.

Terdapat banyak teknologi digital (*hardware dan software*) yang bisa dimanfaatkan sebagai media belajar, contohnya yaitu tersedianya beragam aplikasi dan *website* yang dapat membantu dalam merancang kegiatan belajar yang menarik, interaktif, dan menyenangkan. Dengan demikian pembelajaran berbasis digital ini menjadi salah satu aspek yang perlu dikuasai guru dalam mengembangkan perangkat pembelajaran guna mengoptimalkan

kegiatan belajar yang berorientasi pada peserta didik aktif dan mampu membuat peserta didik lebih tertarik untuk belajar.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti terhadap guru kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Dewi Sartika 3 Bogor diperoleh informasi bahwa, penggunaan LKPD disekolah masih berbentuk cetak, materi yang diberikan bersumber dari buku utama saja. Terlebih LKPD yang dibuat oleh guru sendiri tidak selalu diberikan, namun guru lebih sering memberikan penugasan langsung yang terdapat dalam buku peserta didik. LKPD cetak dan tugas dalam buku peserta didik masih sulit dipahami oleh peserta didik dikarenakan tidak adanya ilustrasi nyata berkaitan dengan materi.

Berdasarkan hasil observasi, ditemukan bahwa pola pembelajaran yang diterapkan dikelas didominasi oleh pemberian tugas dari guru yang dalam waktu tertentu peserta didik diminta untuk mengumpulkan tugas tersebut sehingga terkesan monoton. Pemakaian bahan ajar pada kelas yaitu materi dan tugas pada LKPD hanya berasal dari buku utama saja, terlebih tampilan LKPD cetak yang digunakan kurang bervariasi.

Sehingga pemanfaatan bahan ajar dan sumber belajar masih terbatas dan kurang bervariasi terutama dalam pemanfaatan sumber belajar digital.

Dengan hal tersebut peserta didik cenderung bosan dan kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran, terutama dalam menyelesaikan LKPD atau tugas yang diberikan. Dimana peserta didik kurang aktif dalam mendalami materi yang diberikan. Sebab LKPD yang diberikan tidak mendukung peserta didik untuk aktif mengeksplorasi materi.

Melihat penggunaan LKPD cetak disekolah belum menimbulkan ketertarikan peserta didik dalam mengerjakannya dan membuat peserta didik menjadi tidak aktif untuk mencari tahu dalam menjawab soal karena isinya di anggap monoton. Untuk itu sangat pentingnya merancang perangkat pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik aktif dengan dibuat menjadi interaktif agar materi yang diberikan bisa lebih hidup, lebih mendalam serta dapat menambah kreativitas peserta didik. Salah satunya ialah dengan melakukan pengembangan LKPD cetak ke dalam bentuk digital atau elektronik LKPD (E-LKPD) dengan

berbantuan aplikasi *Wizer.me* yang menjadi solusi dari permasalahan tersebut.

Penggunaan E-LKPD pada dasarnya dapat memudahkan peserta didik dalam mengerjakan soal karena sifatnya fleksibel dan materi yang disajikan bersifat multiarah. *Wizer.me* merupakan salah satu aplikasi yang diakses melalui *website* yang dapat digunakan untuk membuat LKPD interaktif. Dengan adanya aplikasi tersebut akan menjadikan penggunaan LKPD dalam pembelajaran dikelas menjadi lebih bervariasi melalui pemanfaatan fitur-fitur yang tersedia sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara interaktif dan menyenangkan.

Penggunaan E-LKPD berbantuan aplikasi *Wizer.me* dapat membuat materi menjadi lebih hidup dan bervariasi dengan mengkombinasikan gambar, audio, dan video ilustrasi yang dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi. Peserta didik akan lebih tertarik dalam menyelesaikan penugasan, karena selain bersifat interaktif peserta didik mampu mengeksplorasi materi dengan bentuk penyajian materi dan soal yang lebih bervariasi. Tentu hal ini mampu

mengembangkan kemampuan berpikir yang dapat membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan antusias terhadap kegiatan belajar yang diberikan sehingga pembelajaran menjadi lebih berkesan dan bermakna.

Dengan demikian E-LKPD menggunakan aplikasi *Wizer.me* diharapkan bisa menjadi solusi dan alternatif pembelajaran yang dapat membantu menarik perhatian peserta didik dalam memperdalam materi, menambah variasi dalam proses pembelajaran dan untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam mengeksplorasi materi serta mencegah terjadinya kebosanan saat belajar.

Pemanfaatan E-LKPD berbantuan aplikasi *Wizer.me* menjadi alat alternatif perangkat pembelajaran yang praktis dan mampu membuat pembelajaran menjadi lebih efektif. Hal ini dibuktikan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Kumalasari, Okta, Dwi. dan Julianto (2022), hasil penelitian tersebut mengemukakan bahwa E-LKPD berbantuan aplikasi *Wizer.me* pada materi Energi Alternatif Kelas IV Sekolah Dasar yang dikembangkan peneliti sangat valid, sangat praktis

dan efektif untuk dijadikan alat alternatif perangkat pembelajaran.

Beginu pula hasil penelitian yang dilakukan oleh Safitri Oktavia Ning dan Mulyani (2022), dengan hasil penelitian E-LKPD berbantuan *Website Wizer.me* Materi Pekerjaan Tema 4 Kelas IV sangat valid dan sangat praktis untuk dijadikan LKPD Elektronik pada pembelajaran kelas IV Sekolah Dasar dan efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian E-LKPD ini menggunakan pendekatan pengembangan Research and Development (R&D). Menurut Sugiyono (2017) penelitian dan pengembangan atau Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji ke efektifan produk tersebut. Berdasarkan hal tersebut yang sesuai dengan namanya, Research and Development dipahami sebagai kegiatan penelitian yang dimulai dengan research produk penelitian melalui analisis kebutuhan sedangkan kegiatan development sebagai uji keefektifitas produk agar dapat

berfungsi dimasyarakat luas. Pengembangan produk menjadi lebih praktis, efektif dan efisien dengan menguji keefektifan produk tersebut dengan tujuan untuk mengembangkan bahan ajar E-LKPD interaktif berbasis *Wizer.me*.

Metode penelitian dan pengembangan ini merupakan jenis penelitian yang bertujuan menghasilkan sebuah produk yang inovatif melalui proses pengkajian terlebih dahulu. Oleh karena itu, peneliti menggunakan metode ini untuk mengembangkan sebuah produk berupa E-LKPD berbantuan aplikasi *wizer.me*.

Prosedur merupakan langkah-langkah yang harus dilakukan peneliti untuk menyelesaikan penelitian yang dilakukan. Prosedur penelitian mengacu pada tahapan pengembangan ADDIE model ini sesuai dengan nama tersebut memiliki lima tahapan pengembangan meliputi *Analysis* (Analisis), *Design* (Perencanaan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Pelaksanaan), dan *Evaluation* (Evaluasi).

Penelitian dilaksanakan pada Sekolah Dasar Negri Dewi Sartika 3 Bogor yang terletak Di Jl. Re.

Martadinata No.7, RT.03/RW 03,Cibogor, Kecamatan Bogor Tengah, Kota Bogor diselenggarakan pada semester gasal tahun ajaran 2025/2026. Waktu pelaksanaan penelitian dilakukan pada bulan Oktober 2024 sampai bulan Juli 2025 Masa pelaksanaan penelitian ini terhitung dari observasi lingkungan sekolah sampai pada penulisan skripsi.

Penelitian ini melibatkan dua kelompok subjek: Subjek pertama yaitu validator, yang terdiri dari tiga dosen sebagai ahli media, ahli bahasa dan ahli materi. Subjek kedua yaitu kelas IV yang berjumlah 16 peserta didik sebagai responden untuk memberi informasi terkait respon penggunaan E-LKPD menggunakan Wizer.me pada materi Transformasi Energi Di Sekitar Kita.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Analysis (Analisis)**

Dalam proses pembelajaran guru masih menggunakan LKPD cetak, guru masih menggunakan buku tema sebagai satu-satunya sumber belajar, sehingga membuat peserta didik merasa jemu dan bosan dalam proses pembelajaran. Kurikulum yang diterapkan pada kelas IV di Sekolah

Dasar Negri Dewi Sartika 3 yaitu kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan, dalam hal ini kelebihan yaitu berfokus pada pengembangan seluruh aspek peserta didik mulai dari kognitif, afektif, dan psikomotorik serta dapat mendorong pembelajaran yang aktif, kreatif, dan inovatif. Oleh sebab itu, guru perlu menggunakan LKPD elektronik berbantuan aplikasi Wizer.me.

### **Design (Desain)**

Tahapan perancangan yang pertama dilakukan pada E-LKPD ini yaitu pemilihan sumber yang akan digunakan dalam penyusunan E-LKPD mulai dari jurnal , buku, dan referensi lain yang relevan. Kemudian dilakukan pemilihan format, sehingga tampilan, konten dan intruksi dalam E-LKPD dapat menarik minat belajar peserta didik dan memudahkan peserta didik dalam meyelesaikan setiap kegiatan yang terdapat di dalam E-LKPD.

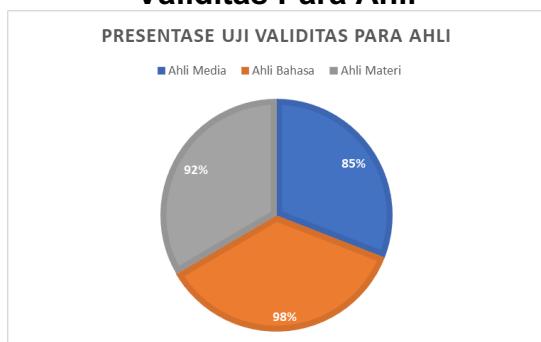
### **Development (Pengembangan)**

#### **Tabel 4.11 Hasil Rekapitulasi Uji Validasi**

No	Validator	Presentase	Kriteria
1	Ahli Media	85%	Sangat Layak
2	Ahli Bahasa	98%	Sangat Layak
3	Ahli Materi	92%	Sangat Layak
	<b>Rata-Rata Presentase Penilaian</b>	<b>91,67%</b>	<b>Sangat Layak</b>

Dari tabel 4.11 di atas, hasil rekapitulasi menunjukkan bahwa rata-rata presentase penilaian para ahli terhadap E-LKPD berbantuan aplikasi *Wizer.me* Materi Transformasi Energi Di Sekitar Kita adalah 91,67% sehingga produk pengembangan ini sudah sangat layak untuk dilakukan uji coba kepada peserta didik di sekolah.

**Gambar 4.1 Presentase Uji Validitas Para Ahli**



### **Implementation (Implementasi)**

Diketahui rekapitulasi data penilaian yang dilakukan oleh 16 peserta didik terhadap penggunaan E-LKPD berbantuan aplikasi Wizer.me memperoleh rata-rata presentase sebesar 97% dengan kriteria sangat layak. Maka, dilihat dari respon peserta didik terhadap E-LKPD berbantuan aplikasi *Wizer.me* Materi Transformasi Energi Di Sekitar Kita dapat dinyatakan sangat layak untuk digunakan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran dan secara umum media pembelajaran E-LKPD tidak memerlukan perbaikan atau revisi.

### **Tahap Evaluasi (Evaluation)**

Berdasarkan tahap implementasi, produk yang dikembangkan telah layak digunakan tanpa revisi. Hal ini dikarenakan hasil tanggapan peserta didik pada pengisian angket berada pada kriteria sangat baik dan berdasarkan pengamatan selama proses pembelajaran, peserta didik sangat tertarik dengan E-LKPD ini karena merasa kebaruan pada media belajar yang digunakan. Terlihat semangat dan antusias peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Dengan

demikian dapat dikatakan E-LKPD berbantuan aplikasi *Wizer.me* materi Transformasi Energi Di Sekitar Kita dapat memotivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Berikut diagram presentasi hasil validasi dan respon peserta didik:

**Gambar 5.1 Hasil Validasi Ahli dan Respon Peserta Didik**



### **Pembahasan Hasil Penelitian**

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini adalah sebuah produk berupa E-LKPD berbantuan aplikasi *Wizer.me* Materi Transformasi Energi Di Sekitar Kita. E-LKPD merupakan suatu lembar kerja yang didalamnya terdapat ringkasan materi, soal-soal dan petunjuk-petunjuk pelaksanaan tugas yang memuat unsur teks, audio, dan audio visual yang harus dikerjakan oleh peserta didik yang mengacu pada kompetensi dasar yang harus dicapai, dengan maksud untuk membantu peserta didik belajar secara terarah Awe &

Ende (2019).

E-LKPD memiliki peranan penting dalam pembelajaran agar peserta didik tidak hanya menerima suapan melainkan mencari sendiri dengan turut andil dalam proses pembelajaran Prastika & Masniladevi (2021).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan setelah penelitian pada peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Negeri Dewi Sartika 3, peserta didik merasa senang dan termotivasi dalam penggunaan E-LKPD berbantuan aplikasi *Wizer.me* saat pembelajaran di kelas karena konten materi di dalam E-LKPD yang bervariasi seperti gambar, audio, video, dan berisi soal-soal yang menggunakan beragam fitur. Selain itu, peserta didik juga tertarik dalam penggunaan E-LKPD karena penggunaanya E-LKPD ini cukup mudah dipahami oleh peserta didik. Sebagaimana yang disampaikan Elwi et al.,(2017) manfaat dari LKPD interaktif terdapat 4 komponen ialah LKPD multimedia interaktif ini memfasilitasi peserta didik untuk dapat berlatih memecahkan soal, LKPD multimedia interaktif ini membantu peserta didik untuk lebih menalar lebih tinggi, animasi, video,

audio, dan gambar membantu peserta didik memahami materi, serta LKPD multimedia interaktif ini meningkatkan minat belajar peserta didik.

Tahap pertama yaitu **Analysis (Analisis)**, bertujuan untuk memperoleh data mengenai kebutuhan atau masalah yang terjadi di dalam kelas khususnya pada peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Negeri Dewi Sartika 3. Setelah melakukan observasi dan wawancara dengan wali kelas IV ditemukan permasalahan yang terjadi bahwa kurangnya ketersediaan media pembelajaran yang bervariatif, pembelajaran masih mengandalkan buku sebagai satu-satunya sumber belajar di kelas sehingga peserta didik merasa kurang antusias dalam belajar. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Safitri & Mulyani (2022) Pengembangan Media Bahan Ajar E-LKPD Interaktif Menggunakan Website *Wizer.me* pada Pembelajaran IPS Materi Berbagai Pekerjaan Tema 4 Kelas IV sangat valid dan sangat praktis digunakan dalam pembelajaran peserta didik kelas IV. Dengan adanya pengembangan E-LKPD berbantuan aplikasi *Wizer.me* yang memuat gambar, audio, video dan kegiatan-

kegiatan dengan fitur yang beragam pada tema Transformasi Energi Di Sekitar Kita membuat peserta didik lebih antusias dan termotivasi untuk belajar.

Tahap kedua yaitu **Design (Perancangan)**, menetapan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan indicator, mulai mencari referensi materi dan isi untuk merancang bagian-bagian yang akan disajikan di dalam E-LKPD berbantuan aplikasi *Wizer.me* Materi Transformasi Energi Di Sekitar Kita. *Wizer.me* merupakan platform yang praktis, gratis serta menarik untuk memberikan penugasan online kepada peserta didik sobri et al., (2021). Peneliti mulai mendesain cover, petunjuk penggunaan E-LKPD, kompetensi dasar, indicator pencapaian kompetensi, dan rancangan kegiatan berupa soal dan instruksi yang harus diselesaikan oleh peserta didik. Menurut Kumalasari & Julianto (2021) menyatakan bahwa *Website Wizer.me* memiliki fitur soal yang beragam yang bisa mendukung untuk membuat LKPD interaktif. Dalam penggunaannya aplikasi *Wizer.me* tidak hanya memuat soal-soal namun dapat menyisipkan gambar, audio, dan video. Hasil dari tahap

perancangan ini merupakan draft awal E-LKPD yang nantinya akan diujicobakan.

Tahap berikutnya yaitu **Development (Pengembangan)**, desain yang telah dirancang kemudian akan direalisasikan menjadi produk. Selain itu, pada tahap ini dibuat pula instrument penelitian yaitu lembar validasi ahli dan angket peserta didik yang mana instrument tersebut digunakan untuk mengukur kelayakan produk yang dikembangkan. Setelah melakukan konsultasi dengan dosen pembimbing untuk mendapatkan saran terhadap produk, kemudian peneliti melakukan validasi produk dengan ahli. Validasi pada produk pengembangan ini dilakukan oleh ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi untuk mengetahui Tingkat kelayakan produk serta mendapatkan saran dari ahli untuk perbaikan produk yang dikembangkan.

Pengembangan E-LKPD berbantuan aplikasi *Wizer.me* memperoleh hasil validasi uji media dengan presentase 85%. Hasil validasi uji bahasa memperoleh hasil dengan presentase 98%. Hasil validasi uji Materi dengan presentase 92%. Demikian pula hasil yang terdiri

dari tiga orang penguji validasi diperoleh hasil keseluruhan dengan presentase 91,67%. Dari hasil validasi E-LKPD berbantuan aplikasi *Wizer.me* Materi Transformasi Energi Di Sekitar Kita dapat dikatakan sangat layak untuk diujicobakan kepada peserta didik.

Tahap berikutnya yang dilakukan yaitu ***Implementation (Implementasi)***, produk yang telah dikembangkan dan dinyatakan valid oleh para ahli kemudian diujicobakan pada peserta didik dalam proses pembelajaran. Uji coba dilakukan secara luring atau tatap muka di kelas pada 16 peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Negri Dewi Sartika 3 Kota Bogor. Kegiatan yang dilakukan selama proses pembelajaran diantaranya kegiatan pendahuluan, pembagian kelompok dan pemberian tautan E-LKPD, sebelumnya peneliti menjelaskan terlebih dahulu terkait cara penggunaan E-LKPD berbantuan aplikasi *Wizer.me*. Setelah melakukan pembelajaran peserta didik mengisi angket untuk memberikan respon terhadap penggunaan E-LKPD. Presentase skor respon peserta didik dengan perolehan skor sebesar 97% dengan kategori sangat layak untuk digunakan dalam proses

pembelajaran.

E-LKPD berbantuan *Wizer.me* Materi Transformasi Energi Disekitar Kita yang dikembangkan ini tidak luput dari kelebihan dan kekurangan. Kelebihan yang ada pada E-LKPD tentu saja mempermudah peserta didik dalam penggunaanya, proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, serta memberikan pengalaman yang baru terhadap peserta didik. Sedangkan kelemahannya yaitu membutuhkan koneksi yang stabil untuk mengakses. Sesuai dengan yang dijelaskan oleh Veronika & Yani, (2022) bahwa LKPD interaktif memiliki kelebihan yaitu dapat diakses dengan gratis, lebih praktis, dapat diakses menggunakan smartphone atau laptop, dapat digunakan sebagai media serta penugasan saat pembelajaran daring, dan tidak memakan ruang penyimpanan. Meskipun memiliki kelebihan tentu saja suatu aplikasi memiliki suatu kekurangan, menurut Cyntia, R, (2021) faktor utama yang menjadi kekurangan dalam menggunakan E-LKPD adalah koneksi internet jika tidak ada internet maka E-LKPD tidak dapat diakses atau digunakan. Pada penggunaannya E-LKPD ini

menggunakan sebuah website online yaitu *Wizer.me* yang tidak terlepas dari kelebihan dan kekurangannya. Menurut Marzuki et al., (2022) kelebihan dari aplikasi *Wizer.me* yaitu menyediakan beragam jenis soal dan memiliki fitur yang memungkinkan guru untuk bisa melihat skor atau nilai peserta didik yang telah mengerjakan tugas yang diberikan karena aplikasi ini dilengkapi fitur penilaian otomatis. Kelemahan yang dimiliki *Wizer.me* menurut Safitri & Mulyani (2022) yaitu aplikasi ini berbayar jika kita ingin menggunakan fitur premium yang dimiliki *Wizer.me*.

Berdasarkan hasil dari pengembangan E-LKPD berbantuan aplikasi *Wizer.me* pada materi Transformasi Energi Di Sekitar Kita dapat disimpulkan bahwa E-LKPD sangat layak untuk diterapkan Di Sekolah Dasar Negri Dewi Sartika 3 Kota Bogor.

### **E. Kesimpulan**

Penelitian pengembangan E-LKPD berbantuan aplikasi *Wizer.me* dapat dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Tahap pertama melakukan observasi

serta wawancara dengan salah satu guru kelas IV yang kemudian diperoleh informasi bahwa dalam proses pembelajaran belum menerapkan penggunaan E-LKPD berbantuan aplikasi *Wizer.me*. Tahap kedua peneliti membuat rancangan desain produk E-LKPD yang akan dikembangkan berupa pemilihan sumber, pemilihan format, desain tampilan, dan isi materi. Tahap ketiga peneliti mulai merealisasikan desain yang telah dirancang, kemudian produk yang dikembangkan diuji kelayakannya oleh validator yang terdiri dari ahli media, ahli bahasa dan ahli materi untuk mengetahui kekurangan produk dan melakukan perbaikan produk untuk mendapatkan hasil produk yang sesuai. Tahap keempat dilakukan uji coba produk kepada 16 peserta didik kelas IV untuk mengetahui respon peserta didik setelah menggunakan produk E-LKPD berbantuan aplikasi *Wizer.me*.

Hasil penelitian dan pengembangan E-LKPD berbantuan aplikasi *Wizer.me* memperoleh hasil presentase ahli media sebesar 85% dengan kriteria sangat layak, hasil presentase ahli bahasa sebesar 98% dengan kriteria sangat layak, dan hasil presentase ahli materi sebesar 92%

dengan kriteria sangat layak. Hal tersebut menunjukkan bahwa E-LKPD yang telah dikembangkan dapat digunakan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Ainun Najib Alfatih, "Wizer.me Sebuah Platform Lembar Kerja," Edoe Media, Diakses 16 Februari 2022.
- Awe. Dan. Ende. (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. Stkip Citra Bakti: Jurnal Didika. Vol. V, No.2. Hal 51.
- Azhari, Azhar. Dan. Huda, Yasdinul. (2022). Pengembangan Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronik Di Kelas X Teknik Audio Video Smk Negeri 1 Batang Natal. Padang: Jurnal Pendidikan Tambusai. Vol 6 No 1. Hal 264.
- Budi, Tri., Ramadhona, Rezky., Dan Tambunan, Linda, Rosmery. (2021). Pengembangan E-LKPD Berbasis Gaya Belajar Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Peserta Didik. Maritim: Universitas Maritim Raja Ali Haji. Vol: 2, No: 2. Hal 1569.
- Bunga Jenada, "Pengembangan E-LKPD Berbasis Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (Pmri) Materi Kekongruenan Dan Kesebangunan Kelas IX SMPN 1 Kec. Situjuah Limo Nagari"(Skripsi, lain Batusangkar, 2021). Hal 24.
- Cyntia, R. (2021). "Implementasi Pembelajaran Berbasis Lembar Kerja Didik Digital (LKPD-D) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Sejarah Siswa Kelas XI IPA 2 SMA Pangudi Luhur Sedayu". Jurnal Universitas Sanarta Dharma. Hal 4.
- Diani, Dini, Rahma. Dkk. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Menulis Cerpen Berbasis Aplikasi Android. Universitas Sriwijaya: Basastra Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya Vol 7 No 2. Hal 10.
- Erawati, Ni, Ketuut. Dkk. (2023). Pelatihan Pemanfaatan Wizer.Me Sebagai Media Pembelajaran Digital. Denpasar: Jurnal Puan Indonesia. Vol 4. No 2 Hal 132.
- Erawati, Ni, Ketuut. Dkk. (2023). Pelatihan Pemanfaatan Wizer.Me Sebagai Media Pembelajaran Digital. Denpasar: Jurnal Puan Indonesia. Vol 4. No 2 Hal 132.
- Erawati, Ni, Ketuut. Dkk. (2023). Pelatihan Pemanfaatan Wizer.Me Sebagai Media Pembelajaran Digital. Denpasar: Jurnal Puan Indonesia. Vol 4. No 2 Hal 132.
- Jamila, Nur, Hikmatul. Dan. Faziah, Silvana, Nur. (2021). Efektivitas Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik Berbasis Problem Based Learning Di Era New Normal Terhadap Hasil Belajar Tematik. Universitas Islam Lamongan : Journal Of Art And Science Primary Education. Vol. 2. No. 2. Hal 61.

- Julianti, B., Haryadi, R., & Oktarisa, Y. (2021). "Pengembangan E- LKPD Virtual Laboratorium Menggunakan PJBL Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis". *Jurnal Universitas Tirtayasa*. Hal 13.
- Kaliappen, Narentheren. Dkk, (2021). Wizer.Me Dan Socrative Sebagai Alat Metode Pengajaran Yang Inovatif: Mengintergrasikan Tpack Dan Teori Pembelajaran Sosial. *Malaysia: International Journal Of Evaluation And Research In Education (Ijere)* Vol. 10, No. 3. Hal 1029.
- Kaliappen, Narentheren. Dkk, (2021). Wizer.Me Dan Socrative Sebagai Alat Metode Pengajaran Yang Inovatif: Mengintergrasikan Tpack Dan Teori Pembelajaran Sosial. *Malaysia: International Journal Of Evaluation And Research In Education (Ijere)* Vol. 10, No. 3. Hal 1029.
- Kamila, Okta, Ridho. (2022). Pengembangan Electronic Lembar Kerja Peserta Didik (E-Lkpd) Menggunakan Wizer.Me Materi Peluang Kelompok Matematika Wajib Kelas XII MA Annur Rambipuji. Skripsi: Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Hal 42.
- Kholifatus, Yurike, Firma., Agustiningsih., Wardoyo, Arik, Aguk. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Berbasis Higher Order Thinking Skill (Hots). Jember: PGSD Universitas Jember. Hal 143-151.
- Khotimah, S. K., Yasa, A. D., & Nita, C. I. R. (2020). "Pengembangan E- LKPD Matematika Berbasis Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) Kelas V Sd". Seminar Nasional Pgsd Unikama, 4. Hal 407.
- Lathifah, Miqro',Fajari., Hidayati, Baiq, Nunung., Zulandr. (2021). Efektifitas LKPD Elektronik Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19 Untuk Guru Di YPI Bidayatul Hidayah Ampenan. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan Ipa*, Vol 4 No 1. Hal 26 & 28.
- Lathifah, Miqro',Fajari., Hidayati, Baiq, Nunung., Zulandr. (2021). Efektifitas LKPD Elektronik Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19 Untuk Guru Di YPI Bidayatul Hidayah Ampenan. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan Ipa*, Vol 4 No 1. Hal 26 & 28.
- Lestari, D. D., & Muchlis, M. (2021). "Pengembangan E-LKPD Berorientasi Contextual Teaching And Learning (CTL) Untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Termokimia Kelas Xi Sma". *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, Vol 5 No 1, Hal 25-33.
- Marzuki, Abdul, Gafur. Dkk. (2022). Adopsi Teknologi Metaverse Dalam Pendidikan. *Tulungagung: Academia Pustaka*. Hal 115-118.
- Marzuki, Abdul, Gafur. Dkk. (2022). Adopsi Teknologi Metaverse Dalam Pendidikan. *Tulungagung: Academia Pustaka*. Hal 115-118.
- Marzuki, Abdul, Gafur. Dkk. (2022). Adopsi Teknologi Metaverse Dalam Pendidikan. *Tulungagung:*

- Academia Pustaka. Hal 115-118.
- Nasution, Elly, Anggriani. Dkk. (2021). Pengembangan Lks Digital Dengan Menggunakan Wizer.me Untuk Mengajar Keterampilan Mendengarkan Pada Siswa Kelas X SMK Negeri 7 Medan. Medan. Hal 7.
- Nufus, Virda, Fithrotun. Dkk. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik Berbasis Flipbook Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI. Universitas Negeri Surabaya: Jurnal PTK Dan Pendidikan Vol. 7, No. 1. Hal 28.
- Prastika, Y., & Masniladevi. (2021). Pengembangan E-LKPD Interaktif Segi Banyak Beraturan Dan Tidak Beraturan Berbasis Liveworksheets Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. Journal Of Basic Education Studies, Vol 4 No 1. Hal 2601-2614.
- Putri, Vena, A.R. Dan. Indrawati, Delia. (2021). Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Bilangan Berpangkat Tiga dan Akar Pangkat Tiga Berbantuan Wizer.me Untuk Siswa Sekolah Dasar. FIP PGSD Universitas Negeri Surabaya: Surabaya. Vol 9 No 10. Hal 10.
- Rahayu, Sri. Dkk. (2021). Pengembangan LKPD Elektronik Pembelajaran Tematik Berbasis High Order Thinking Skill (Hots). Universitas PGRI Kanjuruhan Malang 3 Universitas Negeri Malang: Eduhumaniora : Jurnal Pendidikan Dasar. Vol. 13 No.2. Hal 116.
- Rahmawati, L. H., & Wulandari, S. S. (2020). "Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) Berbasis Scientific Approach Pada Mata Pelajaran Administrasi Umum Semester Genap Kelas X Otkp Di SMK Negeri 1 Jombang". Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP), Vol 8 No 3. Hal 504-515.
- Ratumanan, T.G. Dan. Rosmiati, Imas. (2019). Perencanaan Pembelajaran. Depok: Pt. Rajagrafindo Persada. Hal 293-298
- Ritonga, Shuaibatul, Aslamiah. Dan. Ramdhani. (2022). Model Pembelajaran Blended Learning Berbasis Wizer.Me Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematis. Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah : Journal Mathematics Paedagogic. Vol. 7 No. 1 Hal. 34.
- Safitri, Oktavia, Ning., Dan. Mulyani. (2022). Pengembangan Media Bahan Ajar E-Lkpd Interaktif Menggunakan Website Wizer.Me Pada Pembelajaran IPS Materi Berbagai Pekerjaan Tema 4 Kelas IV Sdn Tanah Kalikedidung II. Pgsd Fip Unesa. Vol 10 No 1. Hal 88.
- Safitri, Oktavia, Ning., Dan. Mulyani. (2022). Pengembangan Media Bahan Ajar E-Lkpd Interaktif Menggunakan Website Wizer.Me Pada Pembelajaran IPS Materi Berbagai Pekerjaan Tema 4 Kelas IV Sdn Tanah Kalikedidung II. Pgsd Fip Unesa. Vol 10 No 1. Hal 88.
- Simamora, Maria, A. (2022). The Use Of Wizer.Me As A Media To Stimulate Students' Motivation In Writing Descriptive Text In SMA Swasta HKBP Doloksanggul'. Universitas HKBP Nommensen. Hal 12.

- Simamora, Maria, A. (2022). The Use Of Wizer.Me As A Media To Stimulate Students' Motivation In Writing Descriptive Text In SMA Swasta HKBP Doloksanggul'. Universitas HKBP Nommensen. Hal 12.
- Sobri, Muhamad. (2022). Pelatihan Pembuatan Worksheet Interaktif Dengan Wizer.Me Untuk Mengoptimalkan Pembelajaran Di Sd Negeri 26 Mataram. Universitas Mataram: Jurnal Warta Desa. Vol. 4, No. 2. Hal 120.
- Sobri, Muhamad. (2022). Pelatihan Pembuatan Worksheet Interaktif Dengan Wizer.Me Untuk Mengoptimalkan Pembelajaran Di Sd Negeri 26 Mataram. Universitas Mataram: Jurnal Warta Desa. Vol. 4, No. 2. Hal 120.
- Soekamto, Hadi. (2020). Panduan Penyusunan Lembar Kegiatan Peserta Didik (Lkpd). Jurnal Universitas Negeri malang.
- Susiyanto, Deris. (2021). Merancang Lembar Kerja Siswa Interaktif Menggunakan Wizer.me Malang: Ahlimedia Press. Hal 16-18.
- Syaidah, Nissa'atul (2021) Pengembangan Lembar Kerja Siswa Elektronik Pada Tema 6 Subtema 4 Kelas 3 Di MI Pembangunan Lamongan. Other Thesis, Universitas Islam Lamongan. Hal 19.
- Vita, Rani, Nur. (2022). Desain Dan Uji Coba Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Berbasis Lingkungan Menggunakan Live Worksheet Pada Materi Asam Basa. Pekanbaru: Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Hal 18.
- Yakin, Ainul. (2021). Pengembangan E-LKPD Berciri Multimedia Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Disposisi Matematis. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang. Hal 5-7.
- Yuniasih, N., & Nita, C. I. R. (2021). Pengembangan E-LKPD Berbasis Aplikasi Liveworksheets Pada Materi Volume Bangun Ruang Kelas V SDN Kebonsari 4 Malang Universitas. Angewandte Chemie International Edition, Vol 6 No 11. Hal 5- 24.