

**PENGEMBANGAN E-LKPD MENGGUNAKAN APLIKASI WIZER.ME
PADA MATA PELAJARAN IPAS PENDEKATAN PENELITIAN *RESEARCH
AND DEVELOPMENT* PADA PESERTA DIDIK KELAS V DI SEKOLAH DASAR
NEGERI SIRNAGALIH 04 KABUPATEN BOGOR SEMESTER GANJIL TAHUN
PELAJARAN 2025/2026**

Siti Sajida Fitria Rahmah¹, Fitri Siti Sundari², Ade Wijaya³

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Pakuan

Alamat e-mail: sitisajidafr@gmail.com¹, fitri.siti.sundari@unpak.ac.id²,
ade.wijaya@unpak.ac.id³

ABSTRACT

The purpose of this study is to develop LKPD, test its feasibility and test its effectiveness. This study uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) development model. The research subjects were 25 students of class VA SDN Sirnagalih 04. The study was conducted in the odd semester of the 2025/2026 academic year. LKPD validation was carried out by involving media experts, language experts, lecturer material experts and teacher material experts. The results of media validation obtained a percentage of 90% with very feasible criteria, language validation obtained a percentage of 100% with very feasible criteria and material validation by lecturers and teachers obtained a percentage of 97% with very feasible criteria. The results of the student response questionnaire obtained 91% with very good criteria and the teacher response questionnaire obtained 97% with very good criteria. The effectiveness test yielded an N-Gain of 0.73, a high criterion. These results indicate that the E-LKPD using the Wizer.me application is highly feasible and effective for use in the learning process.

Keywords: E-LKPD, Wizer.me, IPAS

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan LKPD, menguji kelayakan dan menguji efektivitas. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek penelitian peserta didik kelas VA SDN Sirnagalih 04 yang berjumlah 25 peserta didik. Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2025/2026. Validasi LKPD dilakukan dengan melibatkan ahli media, ahli bahasa, ahli materi dosen dan ahli materi guru. Hasil validasi media memperoleh persentase 90% dengan kriteria sangat layak, validasi bahasa memperoleh persentase 100% dengan kriteria sangat layak serta validasi materi oleh dosen dan guru memperoleh persentase 97% dengan kriteria sangat layak. Hasil angket respon peserta didik memperoleh 91% dengan kriteria sangat

baik dan angket respon guru memperoleh 97% dengan kriteria sangat baik. Untuk uji efektivitas diperoleh hasil N-Gain sebesar 0,73 dengan kriteria tinggi. Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa E-LKPD Menggunakan Aplikasi *Wizer.me* sangat layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: E-LKPD, *Wizer.me*, IPAS

A. Pendahuluan

Pembelajaran IPAS di sekolah dasar berperan penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, serta pemahaman peserta didik terhadap konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari dan hubungan manusia dengan lingkungan. Namun, pelaksanaannya masih menghadapi kendala, terutama rendahnya minat dan antusiasme peserta didik akibat penggunaan metode pembelajaran yang monoton dan kurang memanfaatkan teknologi. Seiring perkembangan era digital, pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi solusi strategis untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran. Salah satu inovasi yang dapat diterapkan adalah pengembangan LKPD menjadi E-LKPD yang bersifat interaktif, menarik, dan variatif sehingga mampu menghidupkan pembelajaran IPAS.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas VA dan VB di SDN

Sirnagalih 04 Kabupaten Bogor, diketahui bahwa LKPD yang digunakan dalam pembelajaran IPA masih berbentuk cetak, kurang bervariasi, dan belum memanfaatkan teknologi. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik cepat merasa jenuh, kurang termotivasi, serta mengalami kesulitan memahami materi dan instruksi, terutama pada materi yang memerlukan dukungan gambar dan video. Selain itu, guru belum pernah mengembangkan LKPD elektronik, meskipun menyadari bahwa pembelajaran IPA membutuhkan media yang lebih interaktif dan menarik. Oleh karena itu, pengembangan E-LKPD berbasis platform digital seperti *Wizer.me* dipandang sebagai solusi untuk meningkatkan minat, pemahaman, dan efektivitas pembelajaran peserta didik.

Wizer.me merupakan platform daring yang memudahkan guru dalam mengembangkan LKPD digital yang interaktif, namun pemanfaatannya

dalam pembelajaran IPA, khususnya pada materi listrik, masih relatif terbatas. Padahal, materi tersebut memiliki keterkaitan kuat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik sehingga memerlukan penyajian yang kontekstual dan menarik. Melalui *Wizer.me*, E-LKPD dapat diperkaya dengan media gambar, audio, dan video yang membantu peserta didik memahami serta mengingat konsep pembelajaran secara lebih efektif. Hal ini didukung oleh penelitian Savitri dan Setianingsih (2024) yang menunjukkan bahwa E-LKPD berbasis *Wizer.me* terbukti sangat layak dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Penelitian Safftri dan Mulyani (2022) menunjukkan bahwa E-LKPD interaktif berbasis *Wizer.me* pada pembelajaran IPS dinyatakan sangat layak, mudah digunakan, dan memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Hasil serupa juga diperoleh dari penelitian Zein dan Musyarofah (2024) yang menyatakan bahwa LKPD digital interaktif menggunakan *Wizer.me* memiliki tingkat validitas yang sangat tinggi sehingga layak diterapkan di kelas. Temuan-temuan tersebut mengindikasikan bahwa *Wizer.me*

efektif digunakan sebagai media pengembangan LKPD digital dalam pembelajaran di sekolah dasar. Oleh karena itu, peneliti terdorong untuk mengembangkan E-LKPD menggunakan aplikasi *Wizer.me* melalui pendekatan *Research and Development* pada mata pelajaran IPAS di SDN Sirnagalih 04 Kabupaten Bogor Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2025/2026.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan E-LKPD menggunakan aplikasi *Wizer.me* pada mata pelajaran IPAS kelas VA SD Negeri Sirnagalih 04 Kabupaten Bogor semester ganjil tahun pelajaran 2025/2026. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk menganalisis tingkat kelayakan dan keefektifan E-LKPD yang dikembangkan dalam mendukung pembelajaran IPAS.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) untuk mengembangkan e-LKPD IPAS kelas 5 BAB 7 Magnet, Listrik dan Teknologinya pada topik "Listrik" dengan bantuan aplikasi *Wizer.me*. Tujuannya adalah menghasilkan produk e-LKPD yang layak dan efektif sebagai media

pembelajaran. Dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan produk ADDIE, yang meliputi lima tahapan, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi).

Penelitian ini dilaksanakan di kelas VA SD Negeri Sirnagalih 04 yang dipilih karena memiliki permasalahan pada LKPD yang kurang bervariasi. Waktu penelitian dilakukan pada bulan Oktober 2024, mulai dari tahap observasi pendahuluan hingga penyusunan skripsi.

Populasi penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VA SDN Sirnagalih 04 Kota Bogor semester ganjil tahun ajaran 2025/2026, dengan sampel sebanyak 25 peserta didik. Subjek penelitian meliputi validator (ahli media, ahli bahasa, ahli materi dosen, dan guru kelas) serta peserta didik kelas VA sebagai responden. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Instrumen penelitian mencakup lembar observasi, wawancara, validasi produk, dan angket respon peserta didik, yang

dianalisis menggunakan teknik kualitatif dan kuantitatif.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Pengembangan

a. Tahap Analisis

1) Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan melalui wawancara dan observasi di kelas VA menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS masih menggunakan LKPD cetak yang kurang bervariasi sehingga tidak mampu menarik minat dan motivasi peserta didik secara optimal. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik cepat merasa jenuh, kesulitan memahami konsep IPAS terutama materi yang membutuhkan dukungan visual serta sering mengalami kebingungan terhadap instruksi dalam LKPD. Guru juga mengungkapkan belum pernah mengembangkan LKPD elektronik, meskipun menyadari pentingnya media pembelajaran yang lebih interaktif dengan dukungan gambar, video, dan elemen digital. Oleh karena itu, pengembangan E-LKPD berbasis aplikasi *Wizer.me* pada

materi listrik dipandang perlu untuk meningkatkan keterlibatan, pemahaman konsep, dan kualitas pembelajaran IPAS secara keseluruhan.

2) Analisis Kurikulum

Penerapan Kurikulum Merdeka di SDN Sirnagalih 04 menuntut pengembangan LKPD IPAS yang inovatif dan interaktif, sehingga penelitian ini difokuskan pada Bab 7 Topik B Listrik untuk meningkatkan pemahaman konsep, penerapan dalam kehidupan sehari-hari, dan keterampilan berpikir kritis peserta didik kelas VA.

Tabel 1 Capaian Pembelajaran Fase C



IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial)	Peserta didik melakukan simulasi dan penyelidikan tentang sistem organ tubuh manusia, hubungan komponen ekosistem, serta penerapan konsep gelombang dalam kehidupan sehari-hari. Mereka juga mempelajari ancaman krisis energi, mengusulkan solusi penghematan energi, dan mengenali sumber energi alternatif di lingkungan sekitar. Selain itu, peserta didik memahami sistem tata surya, perubahan kondisi alam, serta dampak perilaku manusia terhadap lingkungan dan sosial ekonomi. Di akhir fase, mereka mengenal kondisi geografis Indonesia, keragaman budaya, perjuangan
--	---













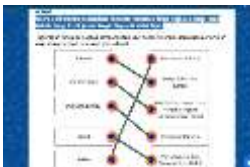
bangsa, kegiatan ekonomi kreatif, serta menerapkan nilai-nilai kearifan lokal dalam kehidupan sehari-hari.




b. Tahap Perancangan

Pada tahap perancangan, LKPD digital dikembangkan dengan desain visual menggunakan Canva, kemudian diunggah ke *Wizer.me* dan diperkaya fitur interaktif seperti soal terbuka, isian gambar, mencocokkan, serta integrasi teks, gambar, video, dan tautan. Materi Bab 7 Topik B Listrik disajikan secara multimodal melalui video pembelajaran dan demonstrasi rangkaian listrik seri dan paralel untuk memperkuat pemahaman konsep peserta didik. Selanjutnya, LKPD digital divalidasi oleh ahli media, bahasa, dan materi guna memastikan kelayakan visual, kebahasaan, dan akademik sebelum digunakan dalam pembelajaran.

Tabel 2 Desain LKPD Digital Menggunakan Aplikasi *Wizer.me*

No.	Tahapan	Deskripsi
1.		Buka Canva untuk membuat desain lembar kerja lalu pilih " <i>Template</i> " dan masukan isi lembar kerja.
2.		Selanjutnya klik " <i>Unduh</i> " untuk menyimpan desain dan Download desain sebagai JPG.

No.	Tahapan	Deskripsi	No.	Tahapan	Deskripsi
3.		Kemudian masuk ke aplikasi <i>Wizer.me</i>	9.		Mengupload video materi dengan menggunakan fitur "Video"
4.		Pilih guru sebagai dan mendaftar melalui email.	10.		Kegiatan pertama sampai keenam dalam LKPD digunakan fitur "Video dan Open Question"
5.		Selanjutnya klik "Create Worksheet"	11.		Kegiatan ketujuh dalam LKPD digunakan fitur "Open Question, Video dan Image"
6.		Pilih <i>Template</i>	12.		Kegiatan kedelapan dalam LKPD digunakan fitur "Fill on an Image"
7.		Selanjutnya klik "Fill on an Image" dan upload JPG yang dijadikan lembar kerja.	13.		Kegiatan kesembilan dalam LKPD digunakan fitur "Fill on an Image"
8.		Terdapat beberapa jenis fitur tugas yang interaktif seperti: <i>Open Questions, Multiple Choice, Blanks, Fill On An Image, Matching, Table, Sorting, Text, Video, Image, Link, Embed, Discussion, Reflection, Word Search, Puzzle, Import A Canva Design</i> dan <i>Import Worksheet</i> .	14.		Kegiatan kesepuluh dalam LKPD digunakan fitur "Open Question"
			15.		Kegiatan kesebelas dalam LKPD digunakan fitur "Matching"

No.	Tahapan	Deskripsi
16.		Kegiatan keduabelas dalam LKPD digunakan fitur "Open Question"
17.		Untuk menyimpan lembar kerja klik "Save" pojok kanan atas.
18.		Lalu, LKPD sudah dapat dibagikan melalui link atau barcode.

Berikut QR Code LKPD digital menggunakan aplikasi *Wizer.me* sebelum direvisi:



Gambar 1 QR Code Desain LKPD Digital Sebelum Revisi

c. Tahap Pengembangan

1) Deskripsi Validasi Ahli

a) Ahli Media

Tabel 3 Validasi Media Tahap Pertama

No.	Indikator	Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
Aspek					
1.	Desain LKPD Digital	20	25	80%	Layak

2.	Desain Teks	9	15	60%	Cukup Layak
3.	Desain Gambar	20	30	66%	Layak
Skor Keseluruhan		49	70	70%	Layak

Tabel 4 Revisi Produk Dari Ahli Media

Sebelum revisi	Setelah revisi
Tambahkan video menggunakan suara dubbing	Melaksanakan perbaikan dengan menambahkan suara dubbing pada video yang telah dibuat.
	
Warna teks dan background saling berlawanan serta memakai dua jenis huruf saja.	Melaksanakan perbaikan dengan mengganti warna teks dan background dengan pemilihan warna yang berlawanan serta memakai hanya dua jenis huruf saja.
	

Tabel 5 Validasi Media Tahap Kedua





No.	Indikator	Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
Aspek					
1.	Desain LKPD Digital	25	25	100%	Sangat Layak
2.	Desain Teks	12	15	80%	Layak
3.	Desain Gambar	26	30	86%	Sangat Layak
Skor Keseluruhan		63	70	90%	Sangat Layak

b) Ahli Materi

Tabel 6 Validasi Materi Tahap Pertama Oleh Dosen

No.	Indikator	Skor Tiap Aspek	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
1.	Menerapkan kesesuaian materi dengan CP dan Tujuan Pembelajaran	8	15	53%	Kurang Layak
2.	Menerapkan kelayakan materi	12	20	60%	Kurang layak
3.	Menyajikan ketepatan rangkaian kegiatan LKPD Digital	12	15	80%	Layak
Skor Keseluruhan		32	50	64%	Layak

Tabel 7 Revisi Produk Dari Ahli Materi Oleh Dosen

Sebelum revisi	Setelah revisi
Pertanyaan yang ada dalam video dimasukkan kedalam E LKPD.	Melaksanakan perbaikan dengan menambahkan pertanyaan yang ada dalam video kedalam E LKPD.
	
Alat dan bahan yang terdapat dalam video dihilangkan, karena sudah tertera dalam LKPD.	Melaksanakan perbaikan dengan menghilangkan alat dan bahan didalam video.
	
Tambahkan pertanyaan yaitu peserta didik diharuskan mengupload bukti foto atau video, ketika peserta didik sudah melakukan merakit rangkaian listrik seri dan paralel.	Melaksanakan perbaikan dengan menambahkan pertanyaan untuk peserta didik mengupload bukti merakit rangkaian seri dan paralel.

Sebelum revisi



Setelah revisi



Tabel 8 Validasi Materi Tahap Kedua Oleh Dosen

No.	Indikator	Skor Tiap Aspek	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
1.	Menerapkan kesesuaian materi dengan CP dan Tujuan Pembelajaran	15	15	100%	Sangat Layak
2.	Menerapkan kelayakan materi	19	20	95%	Sangat Layak
3.	Menyajikan ketepatan rangkaian kegiatan LKPD Digital	13	15	86%	Sangat Layak
Skor Keseluruhan		47	50	94%	Sangat Layak

Tabel 9 Validasi Materi Oleh Guru Tahap Pertama

No.	Indikator	Skor Tiap Aspek	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
1.	Menerapkan kesesuaian materi dengan CP dan Tujuan Pembelajaran	15	15	100%	Sangat Layak
2.	Menerapkan kelayakan materi	16	20	80%	Layak

3.	Menyajikan ketepatan rangkaian kegiatan LKPD Digital	15	15	100%	Sangat Layak	Menyajikan ketepatan rangkaian kegiatan LKPD Digital	15	15	100%	Sangat Layak	
Skor Keseluruhan		46	50	92%	Sangat Layak	Skor Keseluruhan		50	50	100%	Sangat Layak

Tabel 10 Revisi Produk Dari Ahli Materi Oleh Guru

Sebelum revisi	Setelah revisi
Video materi rangkaian listrik seri dan rangkaian listrik paralel lebih diperlambat jangan terlalu cepat.	Melaksanakan perbaikan dengan memperlambat durasi pada video materi rangkaian listrik seri dan rangkaian listrik paralel.
	
Video langkah rangkaian listrik pembuatan seri dan rangkaian listrik paralel lebih diperlambat jangan terlalu cepat.	Melaksanakan perbaikan dengan memperlambat durasi pada video langkah pembuatan rangkaian listrik seri dan rangkaian listrik paralel.
	

c) Ahli Bahasa


Tabel 12 Validasi Bahasa Tahap Pertama

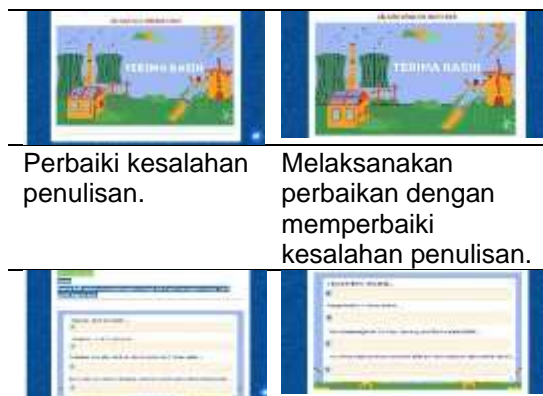
No.	Indikator	Skor Tiap Aspek	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
1.	Menerapkan kelugasan pada kalimat yang digunakan.	15	15	100%	Sangat Layak
2.	Menggunakan bahasa yang komunikatif.	14	15	94%	Sangat Layak
3.	Menerapkan kesesuaian dengan kaidah bahasa.	8	10	80%	Layak
4.	Menyajikan keefektifan kalimat.	8	10	80%	Layak
Skor Keseluruhan		45	50	90%	Sangat Layak

Tabel 11 Validasi Materi Oleh Guru Tahap Kedua

No.	Indikator	Skor Tiap Aspek	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
1.	Menerapkan kesesuaian materi dengan CP dan Tujuan Pembelajaran	15	15	100%	Sangat Layak
2.	Menerapkan kelayakan materi	20	20	100%	Sangat Layak

Tabel 13 Revisi Produk Dari Ahli Bahasa

Sebelum Revisi	Setelah Revisi
Gunakan tanda baca dengan baik.	Melaksanakan perbaikan dengan menggunakan tanda baca yang baik dan benar.
	
Miringkan penulisan istilah asing.	Melaksanakan perbaikan dengan memiringkan penulisan istilah asing.



Perbaiki kesalahan penulisan.

Melaksanakan perbaikan dengan memperbaiki kesalahan penulisan.

leh				
1. Ahli media	14	70	63	90%
2. Ahli materi oleh dosen dan	20	100	97	97%
3. Ahli bahasa	10	50	50	100%
Rata-rata persentase penilaian Kriteria				95% Sangat Layak

Tabel 14 Validasi Bahasa Tahap Kedua

No.	Indikator	Skor Tiap Aspek	Skor Maksi mal	Persenta se	Kriteria
1.	Menerapkan kelugasan pada kalimat yang digunakan.	15	15	100%	Sangat Layak
2.	Menggunakan bahasa yang komunikatif.	15	15	100%	Sangat Layak
3.	Menerapkan kesesuaian dengan kaidah bahasa.	10	10	100%	Sangat Layak
4.	Menyajikan keefektifan kalimat.	10	10	100%	Sangat Layak
Skor Keseluruhan		50	50	100%	Sangat Layak

Tabel 15 Nilai Rata-rata total Validasi Tahap Pertama

No.	Respon den	Jum lah Butir	Skor Maksi mal	Skor yang Dipero leh	Persen tase Kelayakan
1.	Ahli media	14	70	49	70%
2.	Ahli materi oleh dosen dan	20	100	78	78%
3.	Ahli bahasa	10	50	45	90%
Rata-rata persentase penilaian Kriteria					78 Layak

Tabel 16 Nilai Rata-rata total Validasi Tahap Kedua

No.	Respon den	Jum lah Butir	Skor Maksi mal	Skor yang Dipero leh	Persen tase Kelayakan
-----	---------------	---------------------	----------------------	-------------------------------	-----------------------------



Gambar 2 Presentase Uji Validitas Para Ahli

Berikut disertakan QR Code yang dapat digunakan untuk mengakses LKPD Digital pada materi Listrik setelah revisi.



Gambar 3 QR Code Desain LKPD Digital Setelah Revisi

d. Tahap Implementasi

Setelah dinyatakan layak, LKPD Digital berbasis *Wizer.me* diuji coba pada 25 peserta didik kelas VA SDN Sirnagalih 04 pada 6 Agustus 2025 dengan pemberian pengarahan penggunaan dan akses produk. Selama

pelaksanaan, peserta didik menunjukkan antusiasme dan partisipasi aktif yang mengindikasikan meningkatnya motivasi serta efektivitas pembelajaran. Selanjutnya, tanggapan peserta didik dikumpulkan melalui angket skala lima tingkat untuk memperoleh data kuantitatif mengenai efektivitas, kemudahan, dan daya tarik LKPD Digital.

Tabel 17 Hasil Angket Respon Peserta Didik

Respon den	Total Skor	Skor Maksi mal	Prese ntase	Rata- rata present ase
1	36	60	60%	
2	60	60	100%	
3	54	60	90%	
4	60	60	100%	
5	57	60	95%	
6	48	60	80%	
7	60	60	100%	
8	40	60	66%	
9	60	60	100%	
10	53	60	88%	91%
11	51	60	85%	
12	58	60	96%	
13	58	60	96%	
14	60	60	100%	
15	56	60	93%	
16	60	60	100%	
17	55	60	91%	
18	53	60	88%	
19	60	60	100%	
20	60	60	100%	

Rata-rata skor tanggapan peserta didik terhadap penggunaan LKPD Digital berbasis *Wizer.me*

pada materi Listrik mencapai 91%, termasuk kategori sangat baik, yang menunjukkan respon positif, tingginya minat, dan keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa penyajian konten, media, dan bahasa dalam LKPD Digital sesuai dengan kebutuhan peserta didik serta efektif dalam mendukung pemahaman konsep. Selanjutnya, tanggapan guru dikumpulkan melalui angket berisi 15 butir untuk menilai efektivitas, kemudahan penggunaan, dan kesesuaian LKPD Digital sebagai dasar evaluasi implementasi produk.

Tabel 18 Hasil Angket Respon Guru

Responden	Nomor Pernyataan														
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Guru	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5
Skor yang diperoleh															73%
Skor maksimal															75%
Persentase rata-rata															97%

Hasil angket menunjukkan bahwa tanggapan guru terhadap penggunaan LKPD Digital berbasis *Wizer.me* sangat positif dengan skor rata-rata 97%, yang menandakan produk dinilai efektif, mudah digunakan, dan sesuai dengan proses pembelajaran. Temuan ini menjadi bukti empiris bahwa LKPD Digital layak diterapkan di kelas serta berpotensi meningkatkan kualitas dan

efektivitas pembelajaran berbasis teknologi.

e. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi bertujuan untuk mengukur efektivitas E-LKPD berbasis *Wizer.me* pada materi listrik melalui pemberian pretest dan posttest. Instrumen tes berupa 30 soal pilihan ganda diberikan kepada 25 peserta didik kelas VA SDN Sirnagalih 04. Selanjutnya, hasil pretest dan posttest dianalisis menggunakan perhitungan N-Gain untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar peserta didik.

Tabel 19 Hasil Analisis Pretest dan Posttest (Nilai N Gain)

Kriteria	Uji Instrument Soal Tes	
	Pretest	Posttest
Jumlah peserta didik	25	25
Nilai tertinggi	70	100
Nilai terendah	40	70
Nilai rata-rata	66	89
Rata-rata N-gain	0,73	
Keterangan	Tinggi	

Penggunaan LKPD Digital berbasis *Wizer.me* pada materi listrik terbukti efektif karena dapat meningkatkan pemahaman peserta didik setelah proses pembelajaran berlangsung.

2. Pembahasan

Pengembangan LKPD Digital berbasis *Wizer.me* pada materi Listrik dilakukan menggunakan model

ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi untuk menghasilkan media pembelajaran yang efektif dan mudah dipahami. Hasil validasi tahap awal oleh ahli media, bahasa, dan materi menunjukkan bahwa produk dinilai layak digunakan, dengan persentase penilaian sebesar 70% dari ahli media, 90% dari ahli bahasa, serta 78% dari ahli materi dosen dan guru. Meskipun telah memenuhi standar kelayakan dasar, hasil evaluasi tersebut menunjukkan perlunya beberapa penyempurnaan agar LKPD Digital semakin optimal, khususnya dari segi tampilan, keterbacaan, dan kesesuaian materi dengan karakteristik peserta didik.

Perbaikan LKPD Digital berbasis *Wizer.me* dilakukan berdasarkan masukan para ahli dengan penyempurnaan pada aspek media, materi, dan bahasa. Revisi meliputi penambahan dubbing untuk memperjelas instruksi, penyesuaian warna agar tampilan lebih menarik dan terbaca, penyederhanaan langkah percobaan serta durasi video, dan penambahan fitur unggah foto atau video sebagai bukti praktik peserta didik. Secara keseluruhan,

perbaikan ini bertujuan meningkatkan interaktivitas, keterbacaan, dan efektivitas LKPD Digital sehingga lebih mendukung pemahaman konsep listrik dan kualitas pembelajaran.

Validasi lanjutan setelah revisi menunjukkan peningkatan skor yang signifikan, dengan penilaian ahli media sebesar 90%, ahli bahasa 100%, dan ahli materi 97% yang seluruhnya termasuk kategori sangat layak. Hasil ini menandakan bahwa perbaikan yang dilakukan berhasil meningkatkan kualitas LKPD Digital dari aspek media, materi, dan bahasa sesuai standar akademik dan pedagogis. Dengan demikian, LKPD Digital berbasis *Wizer.me* dinyatakan siap digunakan dalam pembelajaran untuk mendukung pemahaman konsep listrik dan meningkatkan keterlibatan peserta didik secara efektif.

Setelah validasi kedua, LKPD Digital berbasis *Wizer.me* disempurnakan pada aspek tampilan dan kemudian diuji coba kepada 25 peserta didik kelas VA pada 6 Agustus 2025 secara luring. Hasil uji coba menunjukkan tingkat kepuasan peserta didik sebesar 91% dengan kategori sangat positif, yang menandakan peningkatan minat, motivasi, dan keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Berdasarkan masukan peserta didik, dilakukan

penyempurnaan lanjutan pada navigasi, tampilan, dan penggunaan bahasa agar lebih responsif dan mudah dipahami. Secara keseluruhan, LKPD Digital berbasis *Wizer.me* terbukti efektif sebagai media pembelajaran interaktif yang mampu meningkatkan partisipasi dan pemahaman konsep listrik secara lebih optimal dibandingkan media konvensional.

Efektivitas LKPD Digital berbasis *Wizer.me* didukung oleh tanggapan positif peserta didik, penilaian para ahli, serta temuan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa media ini memenuhi standar pedagogis dan layak digunakan dalam pembelajaran IPAS. Berbagai studi, seperti Savitri dan Setianingsih (2024), Safitri dan Mulyani (2022), serta Zein dan Musyarofah (2024), membuktikan bahwa E-LKPD berbasis *Wizer.me* efektif, mudah digunakan, dan berdampak positif terhadap pemahaman serta keterlibatan peserta didik. Temuan tersebut menegaskan bahwa penggunaan LKPD Digital tidak hanya meningkatkan interaksi dan motivasi belajar, tetapi juga memperkuat pemahaman konsep dan keterampilan

berpikir kritis melalui pembelajaran yang lebih interaktif dan inovatif.

LKPD Digital berbasis *Wizer.me* memiliki keunggulan berupa penyajian pembelajaran yang interaktif dan menarik melalui integrasi multimedia serta akses yang fleksibel pada berbagai perangkat, sehingga mampu meningkatkan partisipasi dan pemahaman konsep peserta didik, khususnya pada materi listrik. Namun demikian, penerapannya juga memiliki keterbatasan, seperti ketergantungan pada koneksi internet yang stabil dan kebutuhan adaptasi peserta didik terhadap penggunaan media berbasis web. Oleh karena itu, diperlukan strategi pendampingan yang tepat agar pemanfaatan LKPD Digital dapat berjalan optimal dan memberikan manfaat maksimal dalam pembelajaran.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengembangan dan uji coba, E-LKPD berbasis *Wizer.me* dikembangkan menggunakan model ADDIE dan dinyatakan layak serta efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS materi listrik di kelas VA SDN Sirnagalih 04. Hasil validasi menunjukkan kategori sangat layak

dengan penilaian ahli media 90%, ahli bahasa 100%, dan ahli materi 97%, serta tingkat kepuasan peserta didik sebesar 91% yang menandakan tingginya minat dan keterlibatan belajar. Keefektifan produk juga dibuktikan melalui peningkatan hasil belajar yang signifikan, ditunjukkan oleh nilai N-gain sebesar 0,73 (kategori tinggi), sehingga E-LKPD berbasis *Wizer.me* terbukti mampu meningkatkan pemahaman konsep, keterampilan berpikir kritis, dan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

DAFTAR PUSTAKA

Jurnal:

- Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Sekolah Dasar*. Jurnal Kiprah Pendidikan, 1(1), 33–42.
- Aini, N., & Suryowati, E. (2023). *Pelatihan Pembuatan Lembar Kerja Siswa Dengan Wizer.me Di SDN Darurejo I Pelandaan Jombang*. Selaparang: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan, 7(2), 1041.
- 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.

- Firtsanianta, H., & Khofifah, I. (2022). *Efektivitas e-LKPD Berbantuan Liveworksheets Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik*. Conference of Elementary Studies, 140–147.
- Herlina, P., Hamdu, G., & Nugraha, A. (2023). *Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) Interaktif Berbasis Education for Sustainable Development (ESD) di SD*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 8(2), 504–513.
- Jamilah, N. H., & Faizah, S. N. (2021). *Efektivitas Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik Berbasis Problem Based Learning di Era New Normal Terhadap Hasil Belajar Tematik*. Basica: Journal of Arts and Science in Primary Education, 2(2), 63.
- Khoerunnisa, N., Badruzzaman, N., & Gani, R. A. (2023). *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (e-lkpd) Berbasis Liveworksheets Pada Subtema Lingkungan Tempat Tinggalku*. Dwija Cendikia: Jurnal Riset Pedagogik, 7(1), 391.
- Masruhah, G. D., Rusdianto, R., & Wahyuni, S. (2022). *Pengembangan e-lkpd Berbasis Inkuiri Terbimbing untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Siswa SMP*. SAP (Susunan Artikel Pendidikan), 7(1).
- Rahayu, S., Ladamay, I., Ulfatin, N., Kumala, F. N., & Watora, S. A. (2021). *Pengembangan Lkpd Elektronik Pembelajaran Tematik Berbasis High Order Thinking Skill (Hots)*. Edu Humaniora Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru, 13(2), 112–118.
- Sulastri, I., Mahardika, N., Sugiarti, P., & Sudrajat, Y. (2023). *Analisis hasil belajar dalam penggunaan lembar kerja peserta didik (Lkpd) Interaktif dengan Aplikasi Wizer.me Materi Interaksi Sosial*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 2(2), 57–62.
- Wahab, A., Junaedi, J., & Azhar, M. (2021). *Efektivitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain di PGMIL*. Jurnal Basicedu, 5(2), 1039–1045.
- Zahroh, D. A., & Yuliani, Y. (2021). *Pengembangan e-lkpd Berbasis Literasi Sains untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik pada Materi Pertumbuhan dan Perkembangan*. Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (Bioedu), 10(3), 605–616.
- Zein, F. A., & Musyarofah, M. (2024). *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Digital Interaktif Menggunakan Wizer.me*. 57–68.
- Prosiding :**
- Khotimah, S. K., Yasa, A. D., & Nita, C. I. R. (2020). *Pengembangan E-Lkpd Matematika Berbasis Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) Kelas V SD*. Prosiding Seminar, 4, 401–408.
- Sari, F. N., Nurhayati, & Soetopo, S. (2019). *Pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) elektronik teks cerita pendek berbasis budaya lokal*. Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Indonesia, 1(1), 83–98.
- Umbaryati, U. (2019). *Pentingnya LKPD pada pendekatan scientific pembelajaran matematika*. Prisma,

Prosiding Seminar Nasional
Matematika, 217–225.

Tesis/Disertasi

Nasution, E. A. (2020). *Developing Digital Worksheet by Using Wizer.me for Teaching Listening Skill to the Tenth Grade Students in SMK Negeri 7 Medan*. Universitas Negeri Medan.

Savitri, R. (2024). *Pengembangan E-Lkpd Berbasis Website Wizer.me Materi Perubahan Wujud Benda Kelas IV SD*. (Doctoral dissertation, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya).