

**PENGEMBANGAN E-LKPD MENGGUNAKAN APLIKASI WIZER.ME PADA
MATA PELAJARAN IPAS MATERI NORMA DAN ADAT ISTIADAT
DAERAH KU KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Nur Iklimah Azahra¹, Fitri Siti Sundari², Mira Mirawati³

¹Universitas Pakuan, ²PGSD FKIP Universitas Pakuan

¹iklimahazahra007@gmail.com

ABSTRACT

Education has now entered the era of industrial revolution 5.0 with the digitalization process occurring in various aspects of life, especially in the world of education. Learning innovation efforts are something that teachers need to do to master learning technology. This research aims to determine the feasibility of E-LKPD using the wizer.me application in science subjects. This research method uses the ADDIE model, the development limit in this research reaches the implementation stage to determine the response to product use by students. The results of this research show that the development of E-LKPD using the wizer.me application in the material on the norms and customs of my region is declared "very feasible". This product development was used based on validation from media experts with a percentage of 80%, language experts with a percentage of 100%, material experts with a percentage of 90% and the results of recapitulation of student responses reached 93.19% because they were able to provide more meaningful learning with an attractive E-LKPD display in the process. learn how to teach.

Keywords: E-LKPD, Wizer.me, IPAS

ABSTRAK

Pendidikan saat ini telah memasuki era revolusi industri 5.0 dengan terjadinya proses digitalisasi pada berbagai aspek kehidupan terutama dalam dunia pendidikan. Upaya inovasi pembelajaran menjadi suatu hal yang perlu dilakukan guru untuk menguasai teknologi belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan E-LKPD menggunakan aplikasi wizer.me pada mata pelajaran IPAS. Metode penelitian ini menggunakan model ADDIE, batas pengembangan pada penelitian ini sampai pada tahap implementasi untuk mengetahui respon pemakaian produk oleh peserta didik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan E-LKPD menggunakan aplikasi wizer.me dalam materi norma dan adat istiadat daerahku dinyatakan "sangat layak". Pengembangan produk ini digunakan Berdasarkan validasi ahli media dengan persentase 80%, ahli bahasa sebesar 100%, ahli materi dengan persentase 90% serta hasil rekapitulasi respon peserta didik mencapai 93.19% karena mampu memberikan pembelajaran yang lebih bermakna dengan tampilan E-LKPD yang menarik dalam aktivitas pembelajaran.

Kata Kunci: LKPD digital, Wizer.me, IPAS

A. Pendahuluan

Kualitas pembelajaran pada abad ke-21 ini menjadi suatu hal yang

mampu menjamin peserta didik memiliki keterampilan belajar menggunakan kecakapan hidup (*life*

skills). Sistem pembelajaran ini merupakan suatu penerapan kurikulum yang dikembangkan melalui cara menuntut sekolah mengubah pendekatan belajar yang berpusat pada peserta didik. Hal ini sesuai dengan tuntutan dunia masa depan dimana peserta didik harus memiliki kecakapan berpikir dan belajar. Perkembangan digital dalam dunia pendidikan memberikan pengaruh yang signifikan pada pola interaksi guru dengan peserta didik.

Pembelajaran berbasis digital dapat diwujudkan dengan mengembangkan lembar kerja peserta didik dalam bentuk yang lebih interaktif. Pengembangan LKPD digital merupakan salah satu bahan ajar yang digunakan guru sebagai sarana pendukung dalam proses pembelajaran yang terdiri dari berbagai bentuk latihan soal sebagai penunjang keberhasilan belajar peserta didik dengan menambahkan interaksi gambar, video, dan audio melalui tampilan LKPD yang lebih menarik. Hal ini dilakukan kepada peserta didik agar pembelajaran lebih interaktif dan tidak bersifat monoton. Salah satunya ialah dengan melakukan pengembangan LKPD

berbasis digital menggunakan aplikasi *Wizer.me* pada pembelajaran IPAS.

Pengembangan *E-LKPD* dalam kegiatan proses pembelajaran dapat berorientasi pada kemampuan berpikir peserta didik dalam menciptakan proses pembelajaran sesuai abad ke-21 untuk membantu peserta didik memahami sebuah konsep dengan bermakna yang berkaitan dengan materi yang diberikan oleh guru. Menurut Noperman (2022) menyatakan bahwa *E-LKPD* merupakan bahan ajar berbentuk elektronik berisi tugas yang perlu dikerjakan peserta didik untuk mempermudah dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang disajikan menggunakan perangkat seperti *computer dan handphone*. menurut Fitriani Nur dan Masita (2022), Sukorini & Purnomo (2019) mengungkapkan bahwa fungsi LKPD untuk membantu guru dalam menyediakan perangkat pembelajaran yang memudahkan siswa dalam menguasai materi, membuat siswa aktif, terdapat tugas - tugas supaya siswa berlatih, dan mempermudah aktivitas pembelajaran.

Pengembangan materi pembelajaran tidak hanya sekedar

untuk mengatasi masalah pengembangan bahan ajar, namun juga berfungsi sebagai alternatif pemecahan masalah pembelajaran. Menurut Silvia & Mulyani (2019) mengemukakan langkah-langkah pengembangan *E-LKPD* yaitu analisis Kurikulum, membuat peta kebutuhan *E-LKPD*, menentukan judul *E-LKPD*, serta menulis *E-LKPD*. Pembelajaran digital berpusat terhadap proses berpikir kritis dan pemecahan suatu masalah dalam membantu aktivitas belajar. Seperti yang dikemukakan oleh Sya'idah et al., (2020) *E-LKPD* memiliki kelebihan yaitu 1) Lebih tercipta suasana kelas yang lebih menyenangkan karena peserta didik terlibat langsung dalam pembelajaran. 2) Meningkatkan hasil belajar peserta didik karena dapat belajar secara fleksibel. 3) Peserta didik dapat belajar dengan mandiri untuk mengeksplor mengenai pengetahuan yang baru. 4) Mempermudah peserta didik memecahkan masalah melalui diskusi. Bahan ajar berbasis *elektronik* seperti *E-LKPD* dalam pembuatannya memerlukan suatu aplikasi yang membantu guru dan peserta didik terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Sementara itu, *E-LKPD* ini hanya dapat diakses melalui *link*

secara *online* atau dengan bantuan koneksi internet dengan memiliki spesifikasi *smartphone* pada perangkat IT yang memadai (Purnama 2020).

Wizer.me ini memfasilitasi kreativitas yang dimiliki guru dalam pembuatan lembar kerja elektronik dengan berbagai pilihan jenis pertanyaan. Seperti yang dikatakan oleh Sobri et al., (2022) *Wizer.me* merupakan platform yang praktis, gratis, serta menarik untuk memberikan penugasan *online* kepada peserta didik. *Wizer.me* memiliki tampilan yang bersifat dinamis namun tetap memiliki tampilan yang sederhana dimana tata letak menu untuk mampu mengakses fitur yang disediakan mudah dikenali sehingga memberikan kemudahan dalam menggunakannya. Berdasarkan hal tersebut dikemukakan bahwa menu-menu dan fitur yang ada dapat dengan mudah dipahami dan digunakan (Suryowati 2023). Sementara itu menurut Susanti et al., (2023) bahwa *wizer.me* mudah diakses dimana saja dan kapan saja oleh guru dan peserta didik baik melalui laptop, *smartphone* dan lain-lain tidak terbatas oleh ruang dan waktu. Namun, *website wizer.me* ini

memiliki kekurangan yaitu dibutuhkan akses internet yang memadai serta perangkat yang memadai seperti *smartphone* berbasis android atau iOS (Sulastri *et al.* 2023). Akan tetapi website ini memiliki keterlibatan yang baik untuk meningkatkan proses pembelajaran dengan tampilan yang menarik. Sejalan dengan pendapat tersebut Kaliappen *et al.*, (2021) mengungkapkan bahwa *wizer.me* memiliki fitur yang dapat memaksimalkan kreatifitas guru secara visual yang menarik bagi siswa dan dapat dilakukan penilaian secara langsung.

Berdasarkan penjelasan di atas disimpulkan bahwa *E-LKPD* merupakan lembar kerja bersifat sistematis dalam penyelesaian tugas sesuai dengan tujuan pembelajaran untuk mempermudah mengembangkan konsep pembelajaran. salah satu aplikasi untuk membuat *E-LKPD* yaitu melalui *wizer.me* platform *online* praktis untuk digunakan dalam penugasan *online* yang memiliki fitur online berbentuk soal yang bervariasi sehingga menjadikan peserta didik aktif, efektif, dan kreatif untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam proses belajar yang disajikan secara

online dengan lebih interaktif menggunakan audio, video dan gambar yang dapat diakses secara gratis dengan akses internet, sinyal stabil, dan perangkat hp atau laptop yang memadai. Sejalan dengan itu, diketahui bahwa menjadikan peserta didik mampu mengerjakan tugas secara mandiri untuk memahami materi, mendukung proses pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan komunikasi matematis, dan mampu memotivasi guru untuk berinovasi dalam mengembangkan perangkat pembelajaran (Siregar & Suparman (2022).

B. Metode Penelitian

Penelitian ini melibatkan peserta didik di SDN Cipaku Perumda Kota Bogor yang berlangsung pada bulan Mei 2024. Penelitian pengembangan *E-LKPD* menggunakan aplikasi *wizer.me* menggunakan model *ADDIE* yang terdiri dari 5 tahapan diantaranya *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation* dan *Evaluation*. Model ini digunakan karena tahapan model *ADDIE* mengembangkan pendekatan yang sistematis pada inovasi bahan ajar melalui perbaikan produk sehingga dapat dikatakan sangat

layak atau valid. Lokasi penelitian berada di SDN Cipaku Perumda pada semester genap tahun ajaran 2023-2024 dan dilaksanakan pada bulan mei 2024.

Populasi merupakan unsur yang ditentukan oleh peneliti terhadap objek/subjek dengan memiliki kualitas dan karakteristik tertentu untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono 2017). Berdasarkan hal tersebut bahwasannya populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV-C SD Negeri Cipaku Perumda Kota Bogor, semester genap tahun pelajaran 2023-2024 seluruhnya sebanyak 27 peserta didik. Menurut Sugiyono (2017) Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut dengan demikian sampel ditentukan melalui teknik *purposive sampling* yang terdapat pada penelitian ini sama seperti populasi yang digunakan ialah 27 peserta didik kelas IV. Pengembangan produk meliputi dua subjek yaitu pertama adalah validator yakni terdiri dari dua orang dosen sebagai ahli media dan ahli bahasa serta dua ahli materi yaitu guru kelas dan doseni serta kedua adalah

peserta didik kelas IV-C yang berjumlah 27 peserta didik sebagai responden.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Tahap Analysis

Tahapan ini merupakan awal dalam pengembangan *E-LKPD* untuk mengetahui permasalahan yang berada dalam proses pembelajaran kelas IV. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini diujicobakan di SDN Cipaku Perumda pada tanggal 28 Mei sampai 31 Mei 2024 di kelas IV-C menggunakan aplikasi *Wizer.me* pada mata pelajaran IPAS materi Norma dan Adat Istiadat Daerahku sebagai bentuk dasar dalam mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan.

Permasalahan yang terdapat di SDN Cipaku Perumda dikemukakan melalui kegiatan pra penelitian sebagai berikut.

a) Analisis Kebutuhan

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti guru lebih banyak menggunakan LKPD berbentuk cetak yang dikaitkan dengan benda-benda konkret di lingkungan sekolah pada saat proses pembelajaran. Hal ini

menjadikan peserta didik kurang antusias dalam belajar memahami konsep pembelajaran yang bersifat abstrak. Oleh karena itu, permasalahan tersebut dapat dirumuskan sebagai tujuan penelitian menggunakan model pendekatan yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik untuk mengembangkan bahan ajar yang menarik. Fakta-fakta yang diperoleh dapat dijadikan solusi dalam mengatasi permasalahan yang ada yaitu pengembangan *E-LKPD* interaktif yang menggunakan berbagai gambar, video, dan audio untuk menarik minat peserta didik dalam proses belajar.

b) Analisis Peserta Didik

Analisis yang dilakukan peneliti sebagai upaya dalam mengidentifikasi kemampuan peserta didik untuk menjadi subjek penelitian dalam pengembangan produk berdasarkan kemampuan belajar, keaktifan belajar dan semangat belajar peserta didik dalam mengikuti proses belajar.

c) Analisis Kurikulum

Kurikulum yang digunakan di SDN Cipaku Perumda menerapkan dua kurikulum untuk

kelas III dan kelas VI menggunakan kurikulum 2013 serta kelas I, II, IV, dan V dengan menggunakan kurikulum merdeka berdasarkan buku guru dan buku siswa. Pada penelitian ini memilih pembelajaran pada bab 8 membangun masyarakat yang beradab dengan topik a norma dan adat istiadat daerahku pada muatan pembelajaran IPAS.

2. Tahapan Design

Pada tahap ini melakukan rancangan *E-LKPD* menggunakan aplikasi *wizer.me* ini dirancang sesuai dengan kebutuhan materi pembelajaran dan desain yang menarik minat belajar. Selanjutnya setelah selesai dibuat produk oleh peneliti dilakukan validasi kepada tim ahli dalam mengetahui implementasi kelayakan produk kepada peserta didik antara lain, ahli media, ahli bahasa, ahli materi dengan tampilan. Video dan materi yang berada didalam perencanaan produk *E-LKPD* merupakan bahan ajar materi berisi pada mata pelajaran IPAS tentang norma dan adat istiadat daerahku.

3. Tahapan Development

Tahapan ini dibuat untuk merealisasikan produk *E-LKPD*

yang telah dirancang dengan perpaduan penggunaan aplikasi *canva* dan *website wizer.me*. Hal ini untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan dari segi tampilan, bahasa dan materi yang digunakan. Validasi produk dilakukan kepada tiga dosen Universitas Pakuan dan 1 guru SDN Cipaku Perumda Kota Bogor. Hasil validasi kepada ahli pada tahap pertama digunakan oleh peneliti sebagai saran dalam memperbaiki produk tersebut sedangkan hasil validasi tahap kedua digunakan sebagai tolak ukur kelayakan untuk diujicobakan dalam penelitian.

Setelah perancangan dan pembuatan produk E-LKPD dapat diperoleh hasil data validasi antara lain: mengacu berdasarkan tabel kelayakan berikut :

Tabel 1. Penskoran Validitas terkait aspek kelayakan

Validator	Penilaian Produk	Kriteria Interpretasi
Ahli Media	80%	Layak
Ahli Bahasa	100%	Sangat Layak
Ahli Materi	90%	Sangat Layak
Rata-Rata		90%

4. Tahapan Implementation

Tahapan ini dilakukan dengan ujicoba penelitian produk

pengembangan E-LKPD menggunakan aplikasi *wizer.me* kepada peserta didik kelas IV-C di SDN Cipaku Perumda dengan jumlah 25 peserta didik. Penelitian ini dilakukan untuk mencari tahu respon peserta didik dalam penggunaan E-LKPD pada aplikasi *wizer.me*. Uji coba produk dilaksanakan secara langsung dalam proses pembelajaran dengan bimbingan guru untuk mengkondusifkan kelas pembelajaran IPAS. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan dalam meningkatkan semangat belajar peserta didik dengan LKPD elektronik yang bervariasi. Selanjutnya melalui analisa data yang dilakukan terhadap rekapitulasi angket peserta didik mendapatkan hasil sebesar 93.19 %. Hal ini berpacuan pada kriteria interpretasi kelayakan respon antara 90% - 100% dinyatakan “sangat baik” untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan rumus menurut (Aurelya 2023):

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Skor Presentase Data Angket

f = Total Skor Yang Diperoleh

N = Total Skor Maksimum

Tabel 2. Rekapitulasi Respon Peserta Didik

Keterangan	Persentase	Kriteria
Aspek Penilaian Respon	93,19 %	Sangat Layak

Setelah pengembangan produk *E-LKPD* yang dikembangkan menunjukkan respon yang sangat baik dengan jumlah keseluruhan pencapaian nilai rata-rata memperoleh persentase sebesar 93.19% dan hasil validasi kelayakan produk sebesar 90%. Hasil pencapaian penelitian produk *E-LKPD* menggunakan aplikasi *wizer.me* tersebut menunjukkan adanya suatu umpan balik yang sangat baik atau sangat layak dari peserta didik dalam meningkatkan semangat belajar peserta didik akan sebuah inovasi bahan ajar yang menyenangkan.

E-LKPD menggunakan aplikasi *wizer.me* sebagai alat bantu bahan ajar yang mampu dilakukan untuk belajar dalam memahami materi yang bersifat abstrak. Perancangan serta pengembangan *E-LKPD* ini melalui pendekatan *RnD* sebab mampu dianalisis dengan tahapan yang sistematis sehingga membuat peserta

didik menjadi lebih aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat dilihat capaian produk *E-LKPD* menggunakan aplikasi *wizer.me* mengenai hasil validasi produk oleh validator dan mengetahui respon peserta didik dengan kelayakan yang sesuai dengan kriteria interpretasi. Pengembangan produk ini dilakukan sampai tahapan pengembangan dan implementasi untuk menjadikan tampilan pembelajaran menarik sehingga membuat peserta didik lebih memahami materi secara keseluruhan. Penggunaan variasi kegiatan yang beragam melalui tampilan video, gambar dan audio untuk menjawab pertanyaan yang telah di sediakan.

D. Kesimpulan

Hasil dari penilaian oleh validator diperoleh bahwa hasil kelayakan produk yang diberikan ahli media mendapatkan rata-rata persentase nilai 80 % yang artinya produk ini layak untuk digunakan, hasil validasi ahli bahasa memperoleh persentase sebesar 100% dengan kriteria sangat layak digunakan dalam pembelajaran, ahli materi memberikan perolehan nilai sebesar 90% dengan kriteria sangat layak dan rata-rata

keseluruhan dari ketiga ahli dalam penilaian produk memperoleh hasil persentase 90%. Selanjutnya berdasarkan ujicoba produk dalam penelitian pada 27 peserta didik di kelas IV-C dengan mendapatkan respon yang sangat baik sebanyak 83.43% dengan kriteria “baik” dan melibatkan tampilan yang menarik adanya video, gambar dan audio untuk mengaktifkan peserta didik dalam proses belajar mengajar. Sehingga disimpulkan dengan data tersebut dinyatakan sangat layak serta efektif dan efisien untuk digunakan dalam penelitian mata pelajaran IPAS materi norma dan adat istiadat daerahku.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Nurul, and Eny Suryowati. 2023. “Pelatihan Pembuatan Lembar Kerja Siswa Dengan Wizer.Me Di SDN Darurejo I Pelandaan Jombang.” *Selaparang: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan* 7(2): 1041.
- Fitriani Nur dan Masita. 2022. “Pengembangan Pembelajaran Matematika.” : 48.
- Idawati, moch bakhtiar, mifta hulaika. 2023. *Model Pembelajaran Dalam Meningkatkan Literary Skill.Pdf*. jakarta: academia productions.
- Noperman, Feri. 2022. *Inovasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Laksbang Pustaka.
- Purnama, Agus, and Suparman Suparman. 2020. “Studi Pendahuluan: E-LKPD Berbasis PBL Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematis Peserta Didik.” *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)* 6(1): 131.
- Silvia, Tira, and Sri Mulyani. 2019. “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Etnomatematika Pada Materi Garis Dan Sudut.” *Widyagogik (Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar)* 1(2): 82–95.
- Siregar, Ummu Habibah, and Suparman Suparman. 2022. “Pengembangan E-LKPD Berbasis PBL Dalam Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis.” *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)* 6(4): 672.
- Sobri, Muhammad et al. 2022. “Pelatihan Pembuatan Worksheet Interaktif Dengan Wizer.Me Untuk Mengoptimalkan Pembelajaran Di Sd Negeri 26 Mataram.” *Jurnal Warta Desa (JWD)* 4(2): 118–24.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: alfabeta.
- Sukorini, Paramastuti Ayu, and Tarzan Purnomo. 2019. “Kelayakan Dan Kepraktisan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) Berbasis Problem Based Learning (Pbl) Untuk Melatihkan Keterampilan Penyelesaian

Masalah Pada Submateri Daur Ulang Limbah Peserta Didik.” *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi* 8(1).

Sulastri, Iis, Nurlaela Mahardika, Putri Sugiarti, and Yayan Sudrajat. 2023. “Analisis Hasil Belajar Dalam Penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Interaktif Dengan Aplikasi Wizer.Me Materi Interaksi Sosial.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran* 2(2): 57–62.

Susanti, Atika et al. 2023. “Pelatihan Pengembangan LKPD Menggunakan Aplikasi Wizer.Me Berbasis Model ASSURE Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Guru Sekolah Dasar.” *I-Com: Indonesian Community Journal* 3(3): 1152–65.

Sya'idah, Fatin Atikah Nata, Nanik Wijayati, Murbangun Nuswowati, and Sri Haryani. 2020. “Pengaruh Model Blended Learning Berbantuan E-LKPD Materi Hidrolisis Garam Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik.” *Chemistry in Education* 9(1): 1–8.