

PENGEMBANGAN E-LKPD BERBASIS WEBISTE WIZER.ME MATERI SIFAT-SIFAT BANGUN RUANG

Najla' Ayuditasni Dewi¹, Ratih Purnamasari², Nita Karmila³

¹²³ Universitas Pakuan

¹ najla.037119063@unpak.ac.id, ²ratihpurnamasari@unpak.ac.id,

³nitakarmila@unpak.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the development and feasibility of the E-LKPD based on the website wizer.me material spatial properties. This study uses an R&D research approach using the ADDIE model which consists of five stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. The subjects of this study were students of class V A at Julang State Elementary School which consisted of 21 students. In the expert validation, it was declared valid as evidenced by the results of the media validation obtaining a percentage of 100%, language experts obtaining a percentage of 100%, material experts obtaining a percentage of 92%. The development of the E-LKPD based on the website wizer.me material geometrical properties obtained the "Very Eligible" category as a whole the percentage obtained was 97.3% and the results of the student response questionnaire obtained a percentage of 96.52%. So it can be concluded that the development of an E-LKPD based on the website wizer.me material on spatial properties is very feasible to apply in learning at SDN Julang, Bogor City.

Keyword : E-LKPD, Website Wizer.me, Spatial Property

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan serta kelayakan E-LKPD berbasis *website wizer.me* materi sifat-sifat bangun ruang. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian R&D dengan menggunakan model ADDIE yang terdapat lima tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Subjek penelitian ini yaitu peserta didik kelas V A Sekolah Dasar Negeri Julang yang terdiri dari 21 Peserta Didik. Pada validasi ahli dinyatakan valid dibuktikan dengan hasil dari validasi media memperoleh persentase sebesar 100%, ahli Bahasa memperoleh persentase sebesar 100%, ahli materi memperoleh persentase sebesar 92%. Pengembangan E-LKPD berbasis *website wizer.me* materi sifat-sifat bangun ruang memperoleh kategori "Sangat Layak" secara keseluruhan persentase yang diperoleh 97,3% dan hasil angket respon peserta didik memperoleh persentase 96,52%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan E-LKPD berbasis *website wizer.me* materi sifat-sifat bangun ruang sangat layak diterapkan dalam pembelajaran di SDN Julang Kota Bogor.

Kata Kunci : E-LKPD, *Website Wizer.me*, Sifat-sifat bangun ruang

A. Pendahuluan

Kehidupan masyarakat akan terus menerus mengalami perubahan

sebagai akibat dari kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Kemajuan ilmu pengetahuan dan

teknologi dapat mencapai taraf luar biasa, bahkan bisa dikatakan semakin meningkat lebih pesat. Perubahan itu berpengaruh pada bidang Pendidikan, termasuk di dalamnya kurikulum dan pembelajaran. Terlebih dengan berlakunya kurikulum 2013, pendidik diharuskan lebih ekstra dalam membantu peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan LKPD yang inovatif.

Matematika merupakan salah satu dari sekian banyak cabang ilmu yang memiliki peran penting dalam segala aspek kehidupan manusia. Namun, masih banyak peserta didik yang menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang paling sulit dipahami.

LKPD berfungsi sebagai sumber tugas untuk berlatih dari isi materi pembelajaran yang disampaikan. Ada banyak jenis pembelajaran menggunakan elektronik salah satunya menggunakan E-LKPD. E-LKPD pada Pendidikan sangat dibutuhkan karena teknologi yang canggih menuntut untuk memanfaatkan bahan ajar dalam bentuk digital dan memanfaatkan media lingkungan agar memberi pengalaman nyata kepada peserta didik agar pembelajaran lebih efektif (Suni Amtonis, 2022).

Pembelajaran matematika sangat membutuhkan E-LKPD (Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik) yang inovatif sebagai alternatif sehingga menjadikan matematika lebih menyenangkan. Penggunaan E-LKPD jarang digunakan sehingga guru hanya menggunakan LKPD untuk mengukur keberhasilan pada materi yang telah disampaikan.

Guru hanya memberikan penjelasan bagaimana cara mengerjakan soal latihan tersebut dan memberikan tugas kepada peserta didik. Dan juga, guru belum mengetahui tentang *website wizer.me* sebagai E-LKPD untuk mendukung pembelajaran. Sehingga, peneliti perlu mengembangkan E-LKPD berbasis *website wizer.me* di SDN Julang untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Pada kenyataannya kurikulum 2013 ini banyak sekali keterbatasan yang terjadi salah satunya seperti keterbatasan E-LKPD sebagai sumber belajar dalam ketercapaian proses belajar. Hal tersebut, dialami juga di SDN Julang yang masih memiliki keterbatasan dalam menggunakan teknologi untuk LKPD dan masih belum dilaksanakan secara efektif dan efisien. LKPD yang

digunakan masih berupa kertas soal sederhana.

E-LKPD merupakan LKPD yang dimasukkan pada suatu teknologi multimedia sebagai sumber yang bisa menjadi sumber belajar menjadi lebih baik daripada LKPD media cetak (S. E. Sari, 2022). Namun, menurut (D. N. I. Sari et al., 2022) E-LKPD merupakan media pembelajaran elektronik yang berisi tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik. Sedangkan, menurut (Apriliyani & Mulyatna, 2021) E-LKPD merupakan lembar kerja peserta didik berbentuk elektronik yang dapat digunakan dimanapun dan kapanpun dengan menggunakan laptop atau *smartphone*.

Karakteristik E-LKPD menurut (JK & Yuliani, 2021), yaitu : (1) *Output* E-LKPD yang dibuat nantinya berupa *link* atau *html* sehingga dapat digunakan secara daring laptop atau *smartphone*, (2) Di dalam E-LKPD tidak hanya berisi materi kontekstual namun juga berisi materi visual berupa gambar atau video, (3) E-LKPD dilengkapi tujuan pembelajaran sehingga peserta didik mudah dalam pengoperasiannya.

Adapun kelebihan serta kelemahan pada E-LKPD yaitu

penggunaan E-LKPD terbukti memberikan dampak positif bagi peserta didik dengan adanya peningkatan hasil belajar karena pembelajaran lebih mudah diterapkan dan pembelajaran menjadi lebih terstruktur (Ilmy et al., 2022). Serta kelemahan E-LKPD yang dikembangkan ditemukan setelah dilakukannya validasi oleh para ahli yang menguji produk E-LKPD tersebut, pengujian oleh ahli ini bertujuan untuk menemukan kelemahan pada E-LKPD agar kualitas E-LKPD dapat ditingkatkan (Prastika & Masniladevi, 2021).

Terdapat banyaknya jenis E-LKPD yang dapat membuat membuat peserta didik belajar secara interaktif salah satunya adalah *website wizer.me*. *Wizer.me* merupakan salah satu website yang menawarkan fitur lengkap untuk menyelesaikan tugas online. *Wizer.me* mendorong kreativitas guru dalam membuat lembar kerja secara elektronik dengan banyak pilihan jenis soal, seperti soal terbuka, pilihan ganda, penugasan, menemukan kata, menggambar, mengisi celah dan tabel (Kopniak, 2018).

Lembar kerja interaktif dalam *website wizer.me* ini bisa membangun konsep materi melalui percobaan

seederhana, memahami materi melaluo video, serta berlatih soal-soal, dan menyimpulkan pembelajaran yang dituangkan dalam peta pikiran (Kumalasari & Julianto, 2021). Dan, memungkinkan guru serta orang tua dapat melihat kemajuan pembelajaran serta memberikan umpan balik dan dorongan kepada peserta didik (Nasution et al., 2020).

Karakteristik pada *website wizer.me* ada pada bagian aktivitas peserta didik seperti fitur yang beragam dan pada fiturnya dapat didukung dengan menambahkan audio/video (Kumalasari & Julianto, 2021). Serta, dapat digunakan dalam pembelajaran jarak jauh (PJJ) dan dapat memudahkan pekerjaan guru sebab dalam *website wizer.me* terdapat fitur media evaluasi sehingga mempermudah guru untuk mengeprint sesuai materi yang telah dibuat. Adapun contoh kegiatan lainnya yang dapat dilakukan seperti membuat LKPD, evaluasi penilaian harian, kegiatan pengayaan, dan remedial maupun pekerjaan rumah (PR) (Putri & Indrawati, 2021).

Website wizer.me memiliki kelebihan, yaitu menurut (Sulastri et al., 2023) : (1) E-LKPD dapat dikemas secara menarik karena didukung dengan tema yang telah disediakan

wizer.me, (2) Fitur soal yang disediakan juga bervariasi bisa digunakan sesuai dengan kebutuhan guru, terlebih dapat membuat soal seperti tipe ujian Analisis Nasional. (3) E-LKPD juga dapat memuat gambar, audio, dan video yang mendukung kegiatan belajar peserta didik. (4) Peserta didik dapat mengakses E-LKPD melalui *smartphone*, tablet, maupun laptop. (5) Seluruh kegiatan, dari peserta didik mengerjakan tugas sampai dengan tahap mengumpulkan tugas dapat dilakukan secara *online*, serta guru langsung dapat melihat skor hasil pengerjaan.

Kekurangannya *website wizer.me* yaitu tidak semua guru memiliki kemampuan dan pengetahuan untuk mengembangkan E-LKPD dan yang menjadi kelemahan tidak semua sekolah memiliki jaringan internet yang stabil (Indraswati et al., 2023). Dan, menurut (Kumalasari & Julianto, 2021) kekurangan pada *wizer.me* menyangkut beberapa aspek masalah teknis, keuangan, organisasi, psikologis dan metodologis tertentu.

Dengan banyaknya fitur pada E-LKPD berbasis *website wizer.me* dapat mendukung pembelajaran matematika agar tidak membosankan dan dapat menarik perhatian peserta

didik. Sebab, Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan berargumentasi, memberi kontribusi dalam menyelesaikan masalah sehari-hari serta memberikan dukungan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Dodik & Lailatul, 2022).

E-LKPD ini dapat mencakup seluruh mata pelajaran. Salah satunya yaitu mata pelajaran Matematika. Dan, pada materi sifat-sifat bangun ruang menjadi materi yang akan diangkat dalam penelitian ini.

Materi bangun ruang merupakan materi yang tepat digunakan dalam E-LKPD *website wizer.me* ini. Dimana bangun ruang merupakan bangun geometri yang memiliki tinggi atau ketebalan. Hal tersebut dapat dijelaskan melalui sifat-sifat dari setiap bangun ruang terdiri atas sisi, rusuk, dan titik sudut. Sisi merupakan bidang yang membatasi suatu bangun ruang. Rusuk merupakan garis yang pertemuan atau perpotongan sisi-sisi pada suatu bangun ruang, sedangkan titik sudut merupakan titik potong dari beberapa rusuk (Sipayung, 2018).

Dengan mempelajari sifat-sifat bangun ruang kemudian dimasukkan kedalam E-LKPD *website wizer.me* dapat menarik perhatian peserta didik

dan membuat peserta didik menjadi interaktif dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, dapat disimpulkan tujuan dari penelitian ini adalah: (1) Mengembangkan E-LKPD berbasis *website wizer.me* pada pembelajaran Matematika kelas V, (2) Kelayakan E-LKPD berbasis *wizer.me* pada pembelajaran Matematika Kelas V.

Manfaat dari penelitian ini yaitu : untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru serta bagi guru dapat menggunakan E-LKPD berbasis *website wizer.me* ini sebagai E-LKPD baru agar pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan dalam pembelajaran matematika kelas V.

fakta-fakta yang mendukung penelitian maupun gagasan pemikiran. Kemudian dapat dipaparkan fokus permasalahan dan tujuan dilakukannya penelitian.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) atau metode penelitian dan

pengembangan. Penelitian pengembangan merupakan langkah atau prosedur yang dilakukan dengan membuat, mendesain, merancang, serta menyempurnakan sebuah produk yang sesuai dengan kriteria pedoman yang sudah dibuat (Aziz, 2020). Serta, bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk dengan melalui berbagai proses pengembangan dan perubahan yang terjadi sesuai waktu penggarapan produk tersebut. Pada penelitian ini produk yang akan dikembangkan berupa E-LKPD berbasis *website wizer.me* materi sifat-sifat bangun ruang kelas V.

1. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini menggunakan model ADDIE dengan lima langkah penelitian yakni : *Anaysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*.

2. Populasi

Model yang akan digunakan dalam penelitian ini model ADDIE. Model ini dapat digunakan berbagai macam bahan ajar, media pembelajaran LKPD dan strategi pembelajaran, dengan disusun secara sistematis dalam upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik. Model ADDIE terdiri dari 5 langkah yaitu :

Analisis (*Analyze*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Populasi dalam penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas V SDN Julang Kota Bogor dan sampel peneliti menggunakan kelas V SDN Julang Kota Bogor dengan jumlah 21 peserta didik semester genap yang mempelajari materi sifat-sifat bangun ruang. Model pengembangan ADDIE menurut (Rohaeni, 2020) yaitu Tahap *Analysis*, Tahap *Design*, Tahap *Development*, Tahap *Implementation*, Tahap *Evaluation*. Model pengembangan ADDIE dilakukan untuk mengetahui kelayakan produk serta pengumpulan data tahapan pengembangan dengan cara melihat hasil persentase dari angket yang telah disebarkan kepada para ahli dan peserta didik.

3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian dari pengembangan ini meliputi dua subjek. Subjek pertama adalah validator, yakni terdiri dari ahli Bahasa, ahli media, dan ahli materi. Subjek kedua adalah peserta didik kelas V-A SDN Julang Kota Bogor sejumlah 21 peserta didik sebagai responden untuk mengetahui kelayakan peserta didik dalam

penggunaan E-LKPD yang sedang dikembangkan oleh peneliti.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Pengembangan E-LKPD dalam penelitian ini telah melakukan beberapa proses validasi berdasarkan dengan suatu instrumen penilaian yang telah disusun sebelumnya. Tujuan validasi yaitu untuk mengukur tingkat kelayakan dan keberhasilan pada produk. Proses untuk validasi E-LKPD menggunakan 3 validator, yaitu ahli media, ahli Bahasa, dan ahli materi. Hasil dari validasi E-LKPD yang telah dilakukan pada materi sifat-sifat bangun ruang . berdasarkan dengan hasil penelitian, rata-rata keseluruhan yang didapatkan oleh validasi ahli sebesar 97,3% dan jumlah tersebut berada diantara 90-100% dengan kategori “Sangat Layak”

untuk di uji cobakan. Berdasarkan hak tersebut dapat menunjukan bahwa E-LKPD ini akan di uji cobakan kepada peserta didik dan guru, untuk mengukur apakah E-LKPD ini layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Guru dan peserta didik akan memberikan respon terhadap E-LKPD. Sehingga dapat diketahui dengan menggunakan perhitungan data kualitatif sederhana. Hasil persentase kemudian dikelompokkan menjadi Kriteria Interpretasi Skor menurut skala likert untuk mengetahui kesimpulan dari respon guru dan peserta didik terhadap E-LKPD.

Berdasarkan hasil penilaian yang diberikan oleh validator terhadap E-LKPD berbasis *website wizer.me* materi sifat-sifat bangun ruang, maka dapat ditentukan persentase dengan menggunakan rumus berikut :

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

Tabel 1 Hasi Rekapitulasi Validasi Ahli

No	Responden	Jumlah Butir	Skor Maksimum	Skor yang Didapat	Persentase Penilaian
1	Ahli Media	11	55	55	100%
2	Ahli Bahasa	10	50	50	100%
3	Ahli Materi	15	75	69	92%
Rata-rata					97,3%

Hasil rekapitulasi menunjukkan bahwa rata-rata persentase penillaian ahli

terhadap E-LKPD berbasis *website wizer.me* dapat dikategorikan **Valid**.

Tabel 2 Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Persentase Rata-rata

No	Skor	Interprestasi
1	90-100%	Sangat Layak
2	75-89%	Layak
3	65-74%	Cukup Layak
4	55-64%	Kurang Layak
5	0-54%	Sangat Kurang Layak

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa E-LKPD berbasis website wizer.me di Kelas V SDN Julang “Sangat Layak” digunakan dan diuji coba dalam pembelajaran. Hasil tersebut berdasarkan penilaian atau validasi dari ahli media, ahli Bahasa, ahli materi.

Analisis respon peserta didik dilakukan untuk mengetahui tanggapan peserta didik tentang pembelajaran menggunakan E-LKPD berbasis website wizer.me yang

dianalisis menggunakan skala likert. Skala likert merupakan skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang. Respon tersebut merupakan 5 (sangat baik), 4 (baik), 3 (cukup baik), 2 (kurang baik), 1 (sangat kurang baik). Hasil tanggapan peserta didik mengenai E-LKPD berbasis website wizer.me yang diambil melalui angket dapat dianalisis dengan rumus :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Tabel 3 Kriteria Tanggapan Peserta Didik Terhadap E-LKPD Berbasis Website Wizer.me

Presentase	Kriteria
80-100%	Sangat Baik
66-79%	Baik
56-65%	Cukup Baik
41-55%	Kurang Baik
>40%	Tidak Baik

Dalam penilaian ini peneliti melakukan tahapan uji coba produk

terlebih dahulu yang diikuti oleh 21 orang peserta didik kelas VA SDN Julang Kota Bogor dengan latar

belakang dan kemampuan akademik yang berbeda untuk menggunakan dan menilai E-LKPD berbasis *website wizer.me*. Hasil nilai rata-rata keseluruhan yang dicapai pada saat tahap uji coba adalah 96,52% sehingga dapat dikatakan bahwa E-LKPD mendapat kategori layak untuk digunakan peserta didik dalam pembelajaran materi sifat-sifat bangun ruang.

2. Pembahasan

Pengembangan E-LKPD berbasis *website wizer.me* untuk memenuhi kebutuhan perangkat pembelajaran seperti lembar kerja peserta didik yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik khususnya mata pelajaran matematika kelas 5 SD. Penggunaan media yang cenderung monoton dapat membuat peserta didik merasa jenuh dan bosan. Oleh karena itu, diperlukan alat peraga yang berbeda dengan yang sering digunakan oleh guru.

Salah satu platform *website* yang dapat digunakan oleh guru adalah *website wizer.me*. Platform tersebut mudah digunakan dan fitur yang disediakan dalam penyusunan E-LKPD sangat lengkap. Beberapa fitur yang dapat digunakan oleh

pengguna antara lain *community*, *my worksheets*, *create new worksheets*, *my learners*, serta *coffee room*. Adapun jenis soal yang dapat dibuat pada *website wizer.me* dapat dilihat pada *add activities* yaitu jenis soal *open question* (jenis soal uraian singkat), *multiple choice* (pilihan ganda), *blanks* (uraian Panjang), *fill on an image* (memberi label pada gambar), *matching* (mencocokkan), *table* (soal isian tabel), *sorting* (soal mengurutkan), *draw* (menggambar), *discussion* (diskusi), *reflection* (refleksi), serta *word search puzzle* (mencari kata) (Sobri et al., 2023)

Berdasarkan model pengembangan yang digunakan, tahap awal pengembangan E-LKPD berbasis *website wizer.me* ini adalah tahap analisis. Tahap ini dilakukan dengan mengumpulkan data dan menganalisis kebutuhan awal peserta didik dan guru kelas V SDN Julang, khususnya kebutuhan akan daya tarik peserta didik dan media interaktif dalam kegiatan pembelajaran. Teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data dengan menggunakan Teknik observasi dan wawancara. Observasi dilakukan dengan mengamati gaya mengajar guru dan cara peserta didik menerima serta memahami materi dari media

yang digunakan oleh guru. Wawancara dilakukan dengan guru kelas VA SDN Julang secara langsung. Setelah data yang diinginkan sudah diperoleh, peneliti menganalisis data tersebut untuk dijadikan dasar pengembangan produk.

Setelah wawancara kemudian tahap berikutnya yaitu analisis kebutuhan kurikulum. Pembelajaran saat ini memakai kurikulum 2013. Analisis kurikulum dilakukan dengan menetapkan Kompetensi Dasar (KD) pada kurikulum yang berlaku.

Tabel 4.4 Kompetensi Dasar Kelas V Materi Sifat-Sifat Materi Bangun Ruang

Matematika	
3.6	Menjelaskan, dan menentukan volume bangun ruang dengan menggunakan satuan volume (seperti kubus satuan) serta hubungan pangkat tiga dengan akar pangkat tiga.
4.6	Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan volume bangun ruang dengan menggunakan satuan volume (seperti kubus satuan) melibatkan pangkat tiga dan akar pangkat tiga.

Sesuai dengan Tabel Kompetensi Dasar (KD) pencapaian kompetensi disesuaikan dengan materi yang akan disajikan dalam E-LKPD yang akan dikembangkan. Menurut hasil analisis kebutuhan dan analisis kurikulum, peneliti mengembangkan E-LKPD berbasis *website wizer.me* agar peserta didik dapat menyelesaikan pemecahan masalah pada soal yang telah diberikan oleh guru. Hasil evaluasi tahap analisis menunjukkan bahwa analisis kebutuhan dan analisis kurikulum di kelas V SDN Julang memerlukan pembaharuan dalam proses pembelajaran khususnya pada

LKPD. Untuk itu perlu dikembangkan dan dirancang sebuah LKPD yang menarik sesuai dengan kriteria pembelajaran yang diterapkan di sekolah tersebut. Berdasarkan informasi yang diperoleh maka peneliti akan melanjutkan ke tahap perancangan (*design*).

Tahapan selanjutnya yaitu tahap *design* atau perancangan. Pada tahap ini data hasil analisis kebutuhan awal menjadi sebuah standar untuk menentukan tujuan, materi, serta rancangan produk yang akan dibuat. Berdasarkan, tahap analisis materi yang digunakan untuk menyusun LKPD yaitu materi untuk kelas V.

Pembelajaran yang diakan dikembangkan yaitu Matematika pada materi sifat-sifat bangun ruang. Langkah-langkah penyusunan *design* produk LKPD ini, antara lain menyesuaikan kompetensi inti dan kompetensi dasar berdasarkan kurikulum 2013.

Setelah tahap mendesign bentuk E-LKPD yang digunakan seperti terdiri tujuan pembelajaran dan petunjuk penggunaan berupa soal-soal yang dapat diselesaikan dengan percobaan secara nyata. Selanjutnya, peneliti mengembangkan produk. Produk dikembangkan menjadi tiga komponen, yaitu desain *cover*, fitur interaktif, dan soal-soal interaktif. Peneliti Menyusun desain *cover* dan fitur interaktif sesuai dengan layout yang telah disediakan dan tahap perancangan serta menambahkan berbagai efek warna sesuai dengan tema pada materi E-LKPD. Produk ini desain menggunakan gambar dan video untuk mendukung materi pembelajaran. Hal ini, dilakukan agar produk yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Tahap selanjutnya yaitu tahap implementasi. Implementasi E-LKPD yang sudah di validasi akan diuji cobakan kepada peserta didik melalui

satu tahap yaitu uji terbatas. Dalam uji coba, peneliti berperan sebagai guru yang akan menggunakan E-LKPD untuk meningkatkan daya tarik peserta didik dalam mempelajari materi sifat-sifat bangun ruang. Diawali dengan proses stimulus kepada peserta didik berupa pertanyaan terkait materi yang terdapat dalam E-LKPD. Untuk memperkuat pemahaman peserta didik, guru meminta peserta didik untuk menyimak video yang sudah disediakan pada laman E-LKPD yang dikembangkan. Tayangan video tersebut menjadi salah satu kunci jawaban untuk kegiatan pengamatan, diskusi dan tanya jawab dari guru.

Berdasarkan hasil uji coba produk pada peserta didik, E-LKPD berbasis *website wizer.me* mendapatkan persentase nilai 91% untuk uji coba terbatas sehingga mendapat kategori Sangat Baik. Sehingga, berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa E-LKPD berbasis *website wizer.me* dapat digunakan untuk meningkatkan daya tarik peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

D. Kesimpulan

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil uji coba E-

LKPD berbasis *website wizer.me* materi sifat-sifat bangun ruang pada kelas V Sekolah Dasar, maka dapat disimpulkan dengan hasil persentase ahli media dengan menyatakan sangat layak, persentase ahli bahasa dengan kriteria sangat layak, serta persentase ahli materi dengan kriteria sangat layak. Hal tersebut menunjukkan bahwa E-LKPD yang dikembangkan dapat digunakan sebagai LKPD yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Kelayakan E-LKPD berbasis *website wizer.me* ini dapat dibuktikan dari hasil validasi dari para ahli serta respon peserta didik. Hasil validasi uji ahli E-LKPD sudah dinyatakan layak untuk digunakan, hasil analisis data dari angket ahli media yang telah diperoleh sebesar 100% yang dapat disimpulkan bahwa produk ini sangat layak digunakan. Serta, dari ahli materi memperoleh persentase sebesar 92%, serta berdasarkan uji coba terbatas yang telah dilakukan kepada peserta didik kelas V sebanyak 21 peserta didik memperoleh hasil respon yang sangat baik dengan persentase 96,52% yang artinya produk ini sangat layak untuk digunakan. Dengan melalui angket dengan jumlah 21 peserta didik kelas V SDN Julang memperoleh hasil 96,52% sehingga penggunaan E-

LKPD berbasis *website wizer.me* ini dinyatakan sangat layak digunakan oleh peserta didik dalam materi sifat-sifat bangun ruang secara keseluruhan tidak perlu adanya revisi.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriliyani, S. W., & Mulyatna, F. (2021). Flipbook E-LKPD dengan Pendekatan Etnomatematika pada Materi Teorema Pythagoras. *Seminar Nasional Sains*, 2(1), 491–500.
- Aziz, F. (2020). Pengembangan Cerpen Tematik Tema Menyayangi Tumbuhan Dan Hewan Menggunakan Aplikasi Powtoon Berbasis Video. *Dimar*, 2(1), 035–052.
- Dodik, Y. E., & Lailatul, Q. N. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Talking Stick Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Mengenal Sifat-Sifat Bangun Datar dan Bangun Ruang Pada Kelas V di SD ISLAM AL-ABROR. *CONSILIUM Journal*, 337–345.
- Ilmy, L. A., Zaini, M., & Rezeki, A. (2022). Studi penggunaan LKPD-Elektronik konsep keanekaragaman hayati terhadap hasil belajar dan keterampilan berpikir kritis. *Practice of The Science of Teaching Journal: Jurnal Praktisi Pendidikan*, 1(2), 97–105.
<https://doi.org/10.58362/hafecspost.v1i2.12>
- Indraswati, D., Sobri, M., Fauzi, A., Wira, L., Amrullah, Z., & Nikmah, A. (2023). *Keefektifan Pelatihan*

- Pembuatan Worksheet Interaktif dengan Wizer . Me untuk Mengoptimalkan Pembelajaran di SDN 26 Mataram. 05(04), 14615–14624.*
- JK, A. K. R., & Yuliani, Y. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Berbasis Inkuiri pada Submateri Fotosintesis untuk Meningkatkan Kemampuan Argumentasi Peserta Didik. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 10(3), 663–673. <https://doi.org/10.26740/bioedu.v10n3.p663-673>
- Kopniak, N. B. (2018). the Use of Interactive Multimedia Worksheets At Higher Education Institutions. *Information Technologies and Learning Tools*, 63(1), 116. <https://doi.org/10.33407/itlt.v63i1.1887>
- Kumalasari, O. D., & Julianto. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Ilmu Pengetahuan Alam Berbantu Website Wizer . me Materi Energi Alternatif Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*, 9(07), 2827–2837. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/41382>
- Nasution, E. A., Sumarsih, & Dewi, N. R. (2020). Developing Digital Worksheet by Using Wizer.me for Teaching Listening Skill to The Tenth Grade Students in SMK Negeri 7 Medan. *TRANSFORM Journal of English Language Teaching and Learning of FBS UNIMED*, 9(1), 1–12. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jelt/article/view/19959>
- 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*, 4(1), 2601–2614.
- Putri, V. A. R., & Indrawati, D. (2021). Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Bilangan Berpangkat Tiga dan Akar Pangkat Tiga Berbantuan Wizer . me Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(10), 3542–3550. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/44143>
- Rohaeni, S. (2020). Pengembangan Sistem Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum 2013 Menggunakan Model Addie Pada Anak Usia Dini. *Instruksional*, 1(2), 122. <https://doi.org/10.24853/instruksional.1.2.122-130>
- Sari, D. N. I., Budiarso, A. S., & Wahyuni, S. (2022). Pengembangan E-LKPD Berbasis Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Kemampuan Higher Order Tingking Skill (HOTS) pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3699–3712. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2691>
- Sari, S. E. (2022). Penggunaan Google Form Sebagai E-LKPD Pada Materi Lambang Unsur, Rumus Kimia Dan Persamaan Reaksi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X Semester Ganjil Di SMKN 1 Seberida TP 2021/2022. *Jurnal ESTUPRO*, 7(1), 11–20.

- Sipayung, A. (2018). Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika tentang Sifat-Sifat Bangun Ruang Sederhana melalui Contextual Teaching and Learning. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 401–412. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v7i3.153>
- Sobri, M., Fauzi, A., Rahmatih, A. N., & Indraswati, D. (2023). *Pemanfaatan Website Wizer Me Untuk Mengembangkan E-Lkpd Interaktif Bagi Guru Sekolah Dasar*. 4(1), 22–29.
- 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*. 2(2), 57–62.
- Suni Amtonis, J. (2022). E-Lkpd Dan Literasi Lingkungan Pada Pendidikan Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Koulutus*, 5(1), 71–80. <https://doi.org/10.51158/koulutus.v5i1.786>