

**PENGEMBANGAN E-LKPD BERBANTUAN WIZER.ME PADA TOPIK SEPerti
APAKAH BUDAYA DAERAHku?
MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL**

Abas Husen¹, Yuyun Elizabeth Patras², Dita Destiana³
^{1,2,3}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pakuan
¹husenabas2207@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to develop and test the feasibility and effectiveness of interactive E-LKPD assisted by Wizer.me as a solution to the low student motivation caused by the use of monotonous conventional LKPD. This research uses the research and development (R&D) method with the ADDIE model. The research subjects involved three expert validators, a teacher, and 30 fifth-grade students from SDN Citayam 1. Data were collected through validation sheets, user response questionnaires, and learning outcome tests (pre-test and post-test). The research results show that the developed product is deemed highly suitable for use, with an average expert validation score of 96%. User responses were also very positive, with scores of 84% from teachers and 91% from students. The product's effectiveness in improving learning outcomes was proven to be high, with an N-Gain score of 0.71. It is concluded that the Wizer.me-assisted E-LKPD is a valid, practical, and effective learning medium to enhance student motivation and learning outcomes in IPAS education at elementary schools.

Keywords: E-LKPD, Wizer.me, Interactive Learning Media, Learning Outcomes, Development

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan serta menguji kelayakan dan efektivitas E-LKPD interaktif berbantuan Wizer.me sebagai solusi atas rendahnya motivasi belajar siswa akibat penggunaan LKPD konvensional yang monoton. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE. Subjek penelitian melibatkan tiga validator ahli, seorang guru, dan 30 siswa kelas V SDN Citayam 1. Data dikumpulkan melalui lembar validasi, angket respons pengguna, serta tes hasil belajar (pre-test dan post-test). Hasil penelitian menunjukkan produk yang dikembangkan dinyatakan sangat layak digunakan dengan skor rata-rata validasi ahli sebesar 96%. Respons pengguna juga sangat positif, dengan perolehan skor dari guru sebesar 84% dan dari siswa sebesar 91%. Efektivitas produk dalam meningkatkan hasil belajar terbukti tinggi, dengan perolehan skor N-Gain sebesar 0,71. Disimpulkan bahwa E-LKPD berbantuan Wizer.me merupakan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Kata kunci: E-LKPD, Wizer.me, Media Pembelajaran Interaktif, Hasil Belajar, Pengembangan

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi yang cepat membuat dunia pendidikan perlu ikut beradaptasi. Terutama di tingkat sekolah dasar, pembelajaran perlu didukung oleh media yang dapat menarik perhatian dan memotivasi siswa sejak dini. Penggunaan media yang tepat dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif dan membuat siswa lebih aktif berpartisipasi (Kosasih, 2021). Oleh karena itu, guru diharapkan bisa menggunakan teknologi untuk membuat suasana belajar menjadi lebih hidup dan interaktif.

Selama ini, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) sering digunakan untuk melatih pemahaman siswa. Namun, LKPD yang hanya berupa lembaran kertas punya kelemahan. Bentuknya yang cenderung monoton dan kurang interaktif bisa membuat siswa menjadi bosan. Padahal, media pembelajaran yang baik seharusnya dapat mendorong siswa untuk ikut serta mencari tahu sendiri jawaban dari permasalahan yang diberikan secara mandiri (Prastika & Masniladevi, 2021).

Untuk mengatasi masalah itu, ada platform digital seperti Wizer.me yang bisa menjadi solusi. Wizer.me adalah platform yang praktis, gratis, dan

menarik untuk memberikan tugas secara online kepada siswa (Susanti et al., 2023). Guru bisa dengan mudah menambahkan beragam elemen seperti gambar, rekaman suara, dan video untuk mendukung aktivitas belajar (Kumalasari & Julianto, 2021). Beberapa penelitian sebelumnya juga mendukung penggunaan platform ini. Menurut Fatimah et al. (2024), E-LKPD dengan Wizer.me terbukti valid dan layak dipakai membuat belajar lebih menarik dan efektif.

Masalah ini juga benar-benar terjadi di lapangan. Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara di kelas V SDN Citayam 1 Kota Depok, ditemukan bahwa pembelajaran masih sangat bergantung pada buku paket dan LKPD dari kertas biasa. Akibatnya, banyak siswa yang terlihat kurang antusias dan tidak termotivasi saat mengerjakan tugas-tugas yang diberikan.

Meskipun penggunaan E-LKPD sudah mulai dikenal, penelitian ini menawarkan sesuatu yang baru. Penggunaan platform Wizer.me untuk membuat E-LKPD yang interaktif pada materi IPAS topik "Seperti Apakah Budaya Daerahku?" untuk siswa SD adalah hal yang masih jarang dilakukan. Karena itu, penelitian ini menjadi penting. Penelitian ini

mencoba menunjukkan cara agar materi tentang budaya yang kaya dan beragam bisa diajarkan dengan metode yang lebih modern dan menarik bagi anak-anak zaman sekarang.

Berdasarkan masalah tersebut, maka tujuan dari penelitian ini ada dua. Pertama, untuk membuat (mengembangkan) sebuah E-LKPD interaktif menggunakan Wizer.me pada topik "Seperti Apakah Budaya Daerahku?". Kedua, untuk menguji seberapa layak E-LKPD tersebut untuk digunakan dalam pembelajaran, berdasarkan penilaian dari para ahli, guru, dan juga siswa.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Prosedur pengembangan produk E-LKPD ini mengadopsi model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan sistematis, yaitu Analysis (Analisis), Design (Perancangan), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi).

Pada tahap Analysis, peneliti melakukan observasi pembelajaran dan wawancara dengan guru kelas V di SDN Citayam 1 untuk mengidentifikasi

permasalahan. Hasilnya menunjukkan bahwa LKPD yang digunakan kurang bervariasi dan siswa membutuhkan media pembelajaran digital yang lebih menarik. Tahap Design meliputi perancangan materi, penyusunan storyboard E-LKPD, dan desain antarmuka produk menggunakan platform Wizer.me.

Selanjutnya, pada tahap Development, draf awal produk divalidasi oleh tiga orang ahli, yang terdiri dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa dari Universitas Pakuan. Produk direvisi secara bertahap berdasarkan saran dan masukan kualitatif maupun kuantitatif dari para validator. Tahap Implementation merupakan uji coba produk yang dilaksanakan kepada seorang guru dan 30 peserta didik kelas V di SDN Citayam 1, Kota Depok, pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Terakhir, tahap Evaluation adalah analisis terhadap seluruh data yang terkumpul untuk menilai kelayakan dan efektivitas produk akhir.

Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi dan wawancara (pada tahap analisis), serta angket pada tahap pengembangan dan implementasi. Instrumen yang digunakan meliputi lembar validasi

untuk para ahli (media, materi, bahasa) serta angket respons untuk guru dan peserta didik. Selain itu, digunakan instrumen tes (pre-test dan post-test) untuk mengukur efektivitas produk terhadap hasil belajar.

Data kualitatif berupa saran dan komentar dari para ahli dianalisis secara deskriptif untuk dijadikan dasar perbaikan produk. Data kuantitatif dari lembar validasi dan angket respons dianalisis menggunakan statistik deskriptif persentase untuk menentukan tingkat kelayakan produk. Kriteria interpretasi kelayakan ditetapkan sebagai berikut: Sangat Layak (80%-100%), Layak (60%-79,99%), Cukup Layak (40%-59,99%), Kurang Layak (20%-39,99%), dan Tidak Layak (0-19,99%).

Untuk menganalisis efektivitas produk, dilakukan analisis Normalized Gain (N-Gain) dari skor pre-test dan post-test dengan kriteria interpretasi Tinggi ($>0,7$), Sedang ($0,3-0,7$), dan Rendah ($<0,3$). Selain itu, untuk menguji kualitas butir soal yang ada di dalam E-LKPD, dilakukan analisis kuantitatif yang meliputi uji validitas (korelasi Product-Moment), uji reliabilitas (formula KR-20), tingkat kesukaran, dan daya pembeda soal.

C. Hasil dan Pembahasan

Hasil

Kelayakan E-LKPD dinilai oleh tiga orang ahli (materi, media, dan bahasa) melalui dua tahap validasi hingga produk dinyatakan final. Berdasarkan analisis data dari lembar validasi tahap akhir, E-LKPD yang dikembangkan dinyatakan Sangat Layak untuk digunakan. Rekapitulasi hasil akhir validasi dari ketiga ahli disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli (Tahap Akhir)

No	Aspek Validasi	Presentase Kelayakan (%)	Kategori
1	Ahli Media	92	Sangat Layak
2	Ahli Bahasa	100	Sangat Layak
3	Ahli Materi	96	Sangat Layak
Rata-Rata		96	Sangat Layak

Kepraktisan produk diukur melalui angket respons yang diberikan kepada seorang guru dan 30 peserta didik kelas V setelah implementasi produk. Hasilnya menunjukkan bahwa E-LKPD ini dinilai sangat baik dan praktis oleh pengguna. Ringkasan data respons pengguna disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Respons Pengguna

No	Responden	Presentase Respon (%)	Kategori
1	Guru	84	Sangat Baik
2	Peserta Didik	91	Sangat Baik
	Rata-Rata	87,5	Sangat Baik

Efektivitas produk dalam meningkatkan hasil belajar diukur menggunakan analisis N-Gain dari skor pre-test dan post-test terhadap 30 siswa. Hasil analisis menunjukkan skor N-Gain sebesar 0,71, yang masuk dalam kategori "Tinggi". Untuk kualitas 25 butir soal evaluasi yang dikembangkan, hasil analisis menunjukkan validitas sebanyak 20 butir soal (80%) dinyatakan valid. Diperoleh koefisien reliabilitas (KR-20) sebesar 0,90, yang termasuk dalam kategori "Sangat Tinggi". Lalu, rata-rata indeks kesukaran soal adalah 0,29, yang masuk dalam kategori "Sulit". Selanjutnya rata-rata indeks daya pembeda soal adalah 0,48, yang masuk dalam kategori "Baik".

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa E-LKPD berbantuan Wizer.me yang dikembangkan sangat layak,

praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS di kelas V. Skor kelayakan dari para ahli yang mencapai rata-rata 96% (Sangat Layak) mengonfirmasi bahwa produk ini matang dari segi materi, media, maupun bahasa. Tingginya skor ini, terutama setelah melalui revisi, membuktikan bahwa proses pengembangan dengan model ADDIE yang melibatkan validasi ahli secara bertahap sangat efektif untuk menghasilkan produk berkualitas. Hal ini sejalan dengan pendapat (Febrianto & Puspitaningsih, 2020) yang menyatakan bahwa tahap pengembangan dan validasi ahli adalah proses krusial untuk mewujudkan desain menjadi produk yang sesuai harapan.

Dari sisi pengguna, respons yang sangat positif dari guru (84%) dan siswa (91%) menunjukkan bahwa E-LKPD ini mudah diimplementasikan dan diterima dengan baik. Tingginya antusiasme siswa dapat diatribusikan pada fitur-fitur interaktif Wizer.me yang menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik dibandingkan LKPD cetak konvensional. Penggunaan elemen visual seperti video, gambar, dan variasi soal terbukti mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan

siswa, sesuai dengan temuan pada tahap analisis kebutuhan.

Efektivitas produk ini terbukti secara kuantitatif melalui perolehan skor N-Gain sebesar 0,71 (Tinggi), yang menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa secara signifikan setelah menggunakan E-LKPD ini. Peningkatan ini didukung oleh kualitas instrumen evaluasi yang andal, dengan tingkat reliabilitas 0,90 (Sangat Tinggi) dan daya pembeda butir soal yang "Baik" (0,48). Menariknya, tingkat kesukaran soal yang tergolong "Sulit" (0,29) mengindikasikan bahwa E-LKPD ini mampu menantang siswa untuk berpikir lebih dalam, tidak hanya sekadar mengingat fakta, yang sejalan dengan tuntutan pembelajaran modern.

Secara praktis, penelitian ini menghasilkan produk bahan ajar digital yang siap pakai dan terbukti efektif bagi guru SDN Citayam 1. Secara teoretis, penelitian ini menyumbangkan bukti empiris tentang keberhasilan penerapan model ADDIE dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis Wizer.me. Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan, yaitu uji coba hanya dilakukan di satu sekolah dan kelancaran penggunaan produk sangat bergantung pada kestabilan koneksi

internet. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji coba produk ini pada skala yang lebih luas dan pada sekolah dengan kondisi infrastruktur digital yang beragam.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa produk E-LKPD berbantuan Wizer.me untuk topik "Seperti Apakah Budaya Daerahku?" telah berhasil dikembangkan secara sistematis menggunakan model ADDIE. Produk ini terbukti sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran, yang ditunjukkan oleh hasil validasi ahli dengan skor rata-rata 96% serta respons yang sangat positif dari guru (84%) dan peserta didik (91%). Selain itu, produk ini juga terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, yang dibuktikan oleh perolehan skor N-Gain sebesar 0,71 dengan kategori "Tinggi".

Mengacu pada temuan tersebut, beberapa saran praktis diajukan. Bagi guru, produk E-LKPD ini dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran alternatif yang inovatif untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Pihak sekolah diharapkan dapat mendukung implementasi media digital serupa,

misalnya dengan memfasilitasi pelatihan bagi para guru untuk memaksimalkan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan E-LKPD interaktif pada cakupan materi atau jenjang kelas yang berbeda. Menguji produk ini pada skala yang lebih besar dengan beragam karakteristik sekolah juga direkomendasikan untuk mengonfirmasi efektivitasnya dalam berbagai konteks pembelajaran secara lebih umum.

Daftar Pustaka

- Kosasih, E. (2021). Pengembangan Bahan Ajar. Bumi Aksara.
- 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.
- Susanti, A., Yuliantini, N., Dalifa, Lorenza, S., Kurniasari, H., & Darmansyah, A. (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), 1152–1165.
<https://doi.org/10.33379/icom.v3i3.2991>.
- 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.
- Fatimah, M. N., Sukmanasa, E., & Mulyawati, Y. (2024). Pengembangan E-LKPD Interaktif Berbasis Website Wizer.Me Pada Materi Sebab-Akibat. *Pendas:Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 7856–7875.