PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) BERBASIS WIZZER. ME PADA MATERI RAGAM HIAS SUMATERA UTARA DI KELAS V SD NEGERI 104241 KELURAHAN KAMPUNG SYAHMAD

Cucu Tri Ayu Ningrum[1], Putra Afriadi[2], Robenhart Tamba[3,]
Winara[4], Try Wahyu Purnomo[5]
PGSD FIP Universitas Negeri Medan
cucuayu21@gmail.com

ABSTRACT

This study aimed to develop a Wizer.me-based Student Worksheet (LKPD) on the topic of North Sumatra Traditional Ornament for fifth-grade students at SD Negeri 104241 Kelurahan Kampung Syahmad and to determine its validity, practicality, and effectiveness. This research employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of the Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. Data were collected through observations, interviews, documentation, validation questionnaires, practicality questionnaires, and learning outcome tests. The results showed that the developed Wizer.me-based LKPD met the criteria of being highly valid, highly practical, and highly effective. The media expert validation obtained a score of 96%, the material expert validation obtained 92%, and the assessment rubric validation obtained 93.75%, all of which were categorized as highly valid. The teacher practicality test obtained a score of 92.7%, indicating that the LKPD was highly practical, while the effectiveness test showed an N-Gain score of 0.80 (80%), which falls into the high category. Therefore, the developed Wizer.me-based LKPD is considered valid, practical, and effective for use as instructional material in teaching North Sumatra Traditional Ornament to fifth-grade elementary school students.

Keywords: Student Worksheet (LKPD), Wizer.me, North Sumatra Traditional Ornament, ADDIE, learning outcomes.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis Wizer.me pada materi Ragam Hias Sumatera Utara di kelas V SD Negeri 104241 Kelurahan Kampung Syahmad, serta mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifannya. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, angket validasi, angket praktikalitas, serta tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa LKPD berbasis Wizer.me memperoleh tingkat kelayakan yang sangat baik, dengan persentase validasi ahli media sebesar 96%, ahli materi 92%, dan validasi rubrik penilaian 93,75%. Hasil uji kepraktisan oleh guru memperoleh persentase 92,7% dengan kategori sangat praktis, sedangkan uji

keefektifan menunjukkan nilai N-Gain sebesar 0,70 (70%) dengan kategori efektif. Dengan demikian, LKPD berbasis Wizer.me yang dikembangkan dinyatakan valid, praktis, dan efektif sehingga layak digunakan sebagai bahan ajar pada pembelajaran Ragam Hias Sumatera Utara di kelas V sekolah dasar.

Kata Kunci: LKPD, Wizer.me, Ragam Hias Sumatera Utara, ADDIE, hasil belajar.

A. Pendahuluan

Pendidikan seni di Indonesia memiliki peran penting dalam membentuk generasi muda yang kreatif, berbudaya, dan peduli terhadap seni dan budaya lokal serta global. Hal tersebut mencakup identitas budaya, pembentukan karakter, dan kreativitas, serta kontribusi pada pemberdayaan ekonomi kreatif yang perlu mendapatkan perhatian khusus oleh pemerintah (T. Awalini, 2023, h. 164-178). Melalui pendidikan seni, generasi penerus bangsa tetap dapat belajar hingga mampu mempertahankan akar budayanya, menginspirasi generasi untuk terus berinovasi, meningkatkan apresiasi terhadap seni, dan mendorong perkembangan industri seni dan budaya. Pendidikan seni rupa menjadi salah satu cabang ilmu seni yang diajarkan di sekolah. Sejarah panjang perjalanan bangsa Indonesia menjadi negara merdeka juga mempengaruhi proses terbentuknya pelajaran ini di kurikulum pendidikan di Indonesia (T. Awalini, 2023, h. 164-178) . Pendidikan seni rupa di sekolah dasar memiliki peranan penting dalam mengembangkan kreativitas, keterampilan, serta apresiasi siswa terhadap seni dan budaya. Salah satu materi yang diajarkan adalah ragam hias. Namun pada kenyataannya, masih banyak siswa sekolah dasar yang kurang mengenal ragam hias, baik dari segi jenis, bentuk, maupun penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Ragam hias merupakan segala sesuatu yang diciptakan untuk menyampaikan rasa keanggunan dan keindahan (S.Irfan, Pangeran Pita Yunus &Aulia Evawani Nurdin, 2023). Ragam hias tidak hanya berfungsi sebagai unsur estetika, tetapi juga merefleksikan identitas dan nilai budaya daerah. Namun, pada kenyataannya, pembelajaran ragam hias di sekolah dasar sering kali belum maksimal. Hal ini terlihat dari

rendahnya pemahaman siswa terhadap jenis-jenis ragam hias, khususnya ragam hias batik yang berasal dari sumatera utara.

Proses pembelajaran yang baik dapat membuat siswa mampu memahami materi dengan lebih mudah, salah satu faktor yang dapat mempengaruhi berjalannya pembelajaran dengan baik adalah bahan ajar. Para guru juga sadar bahwa bahan ajar adalah sumber belajar yang sampai saat ini sangat berperan penting untuk menunjang proses pembelajaran (N.Setiawan, 2023, hal. 85-104). Selain itu proses pembelajaran yang baik itu, pembelajaran yang berbasis proyek, disini siswa diajak lebih aktif, kreatif dan mampu bekerja sama dengan tim, sehingga siswa dapat lebih memahami materi belajar tersebut. Maka dari itu salah satu cara melakukan pembelajaran yang baik yaitu dengan menggunakan bahan ajar yang berbasis proyek berupa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), beberapa sekolah dasar juga sudah sering menggunakan LKPD dalam pembelajaran, namun dalam lembar kerja peserta didik masih berbentuk sederhana dalam materi dan tampilannya.

Lembar kerja peserta didik itu sendiri merupakan suatu bahan ajar cetak berupa lembar-lembar kertas yang berisi materi ringkasan, dan petunjuk-petunjuk pelaksanaan tugas pembelajaran yang harus dikerjakan oleh peserta didik, yang mengacu pada kompetensi dasar yang harus dicapai (S.Collins, A. Storrowet, D. Liu etcal., 2021, h. 167-186). Selain itu sejalan dengan penelitian yang menjelaskan bahwa Untuk membangkitkan minat belajar dan peningkatan keterampilan proses peserta didik salah satunya dengan memanfaatkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang dikembangkan atau dirancang sendiri oleh guru. Pengembangan atau perancangan LKPD tersebut dapat dibuat berdasarkan kondisi sekolah dan lingkungan (E.Aldiyah, 2021, h. 67-76). LKPD dapat dimanfaatkan selama ini dengan aset pembelajaran atau media pembelajaran lainnya.

Berdasarkan hasil observasi langsung yang peneliti lakukan di SD Negeri 104241 kelurahan Kampung Syahmad, dengan berfokus pada 24 siswa kelas V. Proses

pembelajarannya terlihat guru berfokus pada modul ajar dan menjelaskan dengan sistem ceramah, serta LKPD yang masih konvensional. Antusias siswa menjadi tidak terlihat karena proses pembelajaran yang diciptakan guru juga kurang memberikan kesan menyenangkan dan terlihat monoton. Siswa tidak memperhatikan guru saat menjelaskan karena merasa bosan. Hal itu membuat pemahaman siswa terhadap materi juga rendah. Para siswa lebih menyukai dan tertarik terhadap LKPD yang berisi gambar-gambar karena dapat menarik perhatian dan mempermudah siswa dalam belajar serta memberikan Gambaran yang jelas tentang materi yang dipelajari. Selain itu, siswa kelas V umumnya lebih tertarik pada kegiatan praktik yang menantang dan mendorong kreativitas.

Hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di SD Negeri 104241 Kelurahan Kampung Syahmad, diperoleh data nilai harian SBdP dengan fokus materi Ragam Hias siswa kelas V, masih dalam kategori rendah dan banyak siswa tidak tuntas.

Pelajaran	KKTP	Jumlah Siswa	Siswa Tuntas		Siswa Tidak Tuntas	
			Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
SBdP	70	25	11	42%	14	58%

Hasil data dari tabel 1.1 nilai harian siswa kelas V SD Negeri 104241 sebanyak 25 siswa pada mata pelajaran SBdP dengan persentase tidak tuntas lebih tinggi dibandingkan yang tuntas. Dapat disimpulkan bahwa siswa masih belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Dapat diuraikan persentase nilai SBdP tidak tuntas sebanyak 58%, menunjukkan persentase angka yang lebih besar dari pada siswa yang tuntas. Proses pembelajaran seharusnya dapat memberikan pemahaman yang baik agar pencapaian semua siswa dapat memenuhi kriteria dengan cara menciptakan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan.

Berdasarkan dari permasalahan di atas dapat disimpulkan salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah mengembangkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis Wizer.me. Wizer.me merupakan

platform pembelajaran interaktif yang memungkinkan guru menyajikan materi, gambar, video, latihan, dan evaluasi dalam satu media sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Beberapa penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa penggunaan LKPD berbasis Wizer.me mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik pada berbagai mata pelajaran.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini bertujuan mengembangkan LKPD berbasis Wizer.me pada materi Ragam Hias Sumatera Utara untuk peserta didik kelas V SD Negeri 104241 Kelurahan Kampung Syahmad menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Produk yang dikembangkan diharapkan memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif sehingga dapat menjadi media pembelajaran yang inovatif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Ragam Hias Sumatera Utara.

B. Metode Penelitian

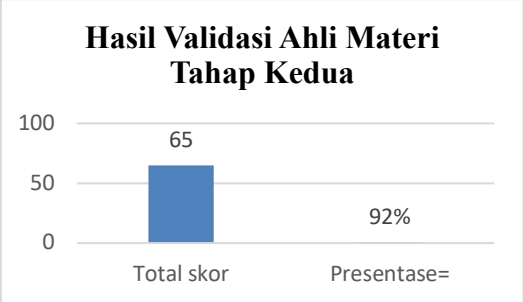
Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahapan, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 104241 Kelurahan Kampung Syahmad dengan subjek penelitian peserta didik kelas V. Produk yang dikembangkan berupa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis Wizer.me pada materi Ragam Hias Sumatera Utara.

Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, angket, dan tes. Instrumen penelitian terdiri atas lembar validasi ahli media, ahli materi, dan ahli rubrik penilaian untuk menguji kevalidan produk, angket respons guru untuk menguji kepraktisan, serta tes pretest dan posttest untuk mengukur keefektifan produk. Data dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase tingkat validitas, kepraktisan, serta skor N-Gain untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan LKPD berbasis Wizer.me.

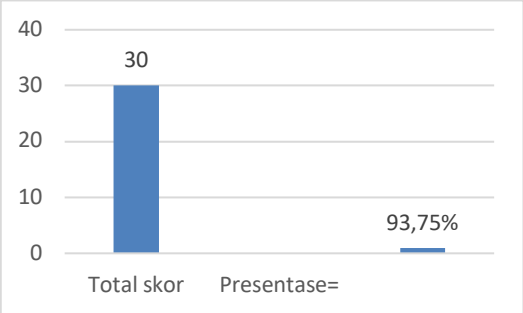
C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan produk berupa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis Wizer.me pada materi Ragam Hias Sumatera Utara untuk peserta didik kelas V SD Negeri 104241 Kelurahan Kampung Syahmad. Pengembangan produk dilakukan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Pada tahap analysis, ditemukan bahwa pembelajaran masih menggunakan LKPD konvensional sehingga peserta didik kurang aktif dan hasil belajar belum optimal. Selanjutnya, pada tahap design dan development, LKPD dirancang dan divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli rubrik penilaian.

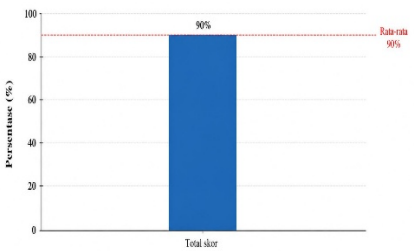
Hasil validasi menunjukkan bahwa LKPD memperoleh persentase 96% dari ahli media, 92% dari ahli materi, dan 93,75% dari ahli rubrik penilaian dengan kategori sangat valid.



Hasil Validasi Rubrik



Pada tahap Implementation, LKPD berbasis Wizer.me diimplementasikan kepada peserta didik kelas V. Hasil uji kepraktisan yang diberikan oleh guru memperoleh persentase 92,7% dengan kategori sangat praktis. Hasil ini menunjukkan bahwa LKPD mudah digunakan, mudah dipahami, serta membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran. Menurut Nieveen (1999), suatu produk pembelajaran dikatakan praktis apabila mudah digunakan oleh pengguna dan dapat diterapkan sesuai tujuan pembelajaran.



Tahap terakhir yaitu Evaluation dilakukan untuk mengetahui efektivitas LKPD Keefektifan LKPD

diukur melalui hasil pretest dan posttest menggunakan uji N-Gain. Rata-rata nilai pretest sebesar 47,75 meningkat menjadi 89 pada posttest, dengan nilai N-Gain sebesar 0,70 (70%) yang termasuk kategori tinggi/efektif. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan LKPD berbasis Wizer.me mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Ragam Hias Sumatera Utara.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori Branch (2009) yang menyatakan bahwa model ADDIE menghasilkan produk pembelajaran yang sistematis dan berkualitas, serta didukung oleh pendapat Arsyad (2019) bahwa media pembelajaran berbasis teknologi mampu meningkatkan motivasi, keaktifan, dan hasil belajar peserta didik. Dengan demikian, LKPD berbasis Wizer.me yang dikembangkan dinyatakan valid, praktis, dan efektif sehingga layak digunakan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran SBdP pada materi Ragam Hias Sumatera Utara.

Dengan demikian, berdasarkan seluruh tahapan model ADDIE, hasil validasi, uji kepraktisan, dan uji efektivitas, dapat disimpulkan bahwa LKPD berbasis Wizer.me pada materi Ragam Hias Sumatera Utara memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif sehingga layak digunakan sebagai bahan ajar dalam proses pembelajaran di kelas V sekolah dasar. Hasil tersebut juga menunjukkan bahwa pengembangan LKPD berbasis teknologi digital mampu mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan berpusat pada peserta didik sesuai dengan tujuan Kurikulum Merdeka.Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan LKPD berbasis *Wizer.me* berhasil menghasilkan bahan ajar digital yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah dasar. Penggunaan *Wizer.me.* ini tidak hanya meningkatkan kualitas proses pembelajaran, tetapi juga mampu mendorong siswa menjadi lebih aktif, mandiri, kreatif, dan termotivasi dalam mempelajari materi Ragam Hias Sumatera Utara.

Penelitian ini sejalan dengen Penelitian yang dilakukan oleh Nikma Fitri Ruzika (2024, h. 297-315) dalam artikel Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang berjudul Pengembangan Lembar Kerja

Peserta Didik (LKPD) Berbasis Website Wizr.me untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SDN Gampeng 2 Nganjuk, penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan yang fokus pada pengembangan produk LKPD berbasis website Wizer.me. Model yang diterapkan dalam penelitian dan pengembangan ini mengikuti pendekatan pengembangan yang dikembangkan oleh Borg & Gall. Hasil menunjukkan bahwa produk lembar kerja peserta didik berbasis website wizer.me memenuhi standar kelayakan dengan tingkat persentase 73%. Validitas materi yang dievaluasi juga menunjukkan skor 56%, menunjukkan tingkat validitas yang cukup. Keefektifan bahan ajar untuk peserta didik dalam pembelajaran dinilai valid dengan presentase keseluruhan mencapai 82%.

Adapun Kelebihan Wizer.me Bagi Peneliti Selama proses penelitian, penggunaan Wizer.me memberikan beberapa manfaat bagi peneliti, yaitu:Mempermudah proses pembuatan LKPD digital tanpa harus memiliki kemampuan pemrograman, Menyediakan berbagai template yang menarik sehingga tampilan LKPD lebih profesional Memiliki banyak variasi soal interaktif seperti pilihan ganda, menjodohkan, menggambar, dan isian singkat, Memungkinkan penyisipan gambar, video, audio, serta tautan pendukung pembelajaran, Mempermudah proses revisi produk selama tahap pengembangan, Memudahkan pengumpulan hasil pekerjaan siswa secara daring, sistem penilaian otomatis membantu peneliti memperoleh hasil belajar siswa dengan lebih cepat, Memudahkan dokumentasi seluruh aktivitas pembelajaran karena data tersimpan secara digital, Mendukung penerapan pembelajaran yang lebih inovatif sesuai perkembangan teknologi pendidikan, Membantu peneliti menghasilkan LKPD yang lebih menarik, efektif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Adapun kelemahan produk yang dikembangkan yaitu: Membutuhkan koneksi internet yang stabil, Siswa harus memiliki perangkat seperti smartphone atau laptop, Guru perlu memiliki kemampuan dasar menggunakan teknologi, Sebagian fitur Wizer.me hanya tersedia pada

versi premium, Pelaksanaan pembelajaran membutuhkan waktu adaptasi bagi siswa yang belum terbiasa menggunakanLKPDdigital.

D. Kesimpulan

Penelitian ini berhasil mengembangkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis Wizer.me pada materi Ragam Hias Sumatera Utara menggunakan model pengembangan ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa LKPD yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat valid, dengan persentase validasi ahli media sebesar 96%, ahli materi 92%, dan ahli rubrik penilaian 93,75%. Selain itu, LKPD memperoleh tingkat kepraktisan sebesar 90% dengan kategori sangat praktis. Hasil uji keefektifan menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik yang ditunjukkan oleh rata-rata nilai pretest 47,75 menjadi 89 pada posttest, dengan nilai N-Gain sebesar 0,70 yang termasuk kategori tinggi/efektif. Dengan demikian, LKPD berbasis Wizer.me dinyatakan valid, praktis, dan efektif sehingga layak digunakan sebagai bahan ajar untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Ragam Hias Sumatera Utara di kelas V sekolah dasar.

Saran

1. Bagi Guru

Guru disarankan untuk memanfaatkan LKPD berbasis Wizer.me sebagai salah satu alternatif bahan ajar dalam pembelajaran SBdP, khususnya pada materi Ragam Hias Sumatera Utara. Penggunaan media pembelajaran berbasis digital diharapkan dapat meningkatkan keaktifan, kreativitas, serta hasil belajar peserta didik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif.

2. Bagi peserta didik

Peserta didik diharapkan dapat memanfaatkan LKPD berbasis Wizer.me secara optimal untuk meningkatkan pemahaman materi, mengembangkan kreativitas dalam berkarya, serta lebih aktif dan mandiri dalam mengikuti proses pembelajaran.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan LKPD berbasis Wizer.me pada materi, mata pelajaran, atau jenjang pendidikan yang berbeda. Selain itu, penelitian dapat dilakukan dengan jumlah subjek yang lebih luas atau menggunakan

model pembelajaran lain sehingga diperoleh hasil yang lebih beragam dan dapat memperkuat temuan mengenai efektivitas penggunaan LKPD berbasis teknologi dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Aisyah, I. M., Matematika, S. P., & Pedagogi, F. (2024). *Pengembangan Platform Pembelajaran Wizer . Wizer.me. untuk Wizer.me.ningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Materi Bangun Ruang Tabung*. *8*, 19129–19140.

Aldiyah, E. (2021). Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Pengembangan Sebagai Sarana Peningkatan Keterampilan Proses Pembelajaran Ipa Di Smp. *TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, *1*(1), 67–76.

Basrina, Y., Afryansih, N., & Febriani, T. (2023). *Pengembangan Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Wizer . Wizer.me. pada Mata Pelajaran IPS di MTs Darussalam Aryojeding*. *8*(1), 31–38.

Collins, S. P., Storrow, A., Liu, D., Jenkins, C. A., Miller, K. F., Kampe, C., & Butler, J. (2021). *No Title 済無No Title No Title No Title*. *3*(5), 167–186.

Dasar, K. V. S., Murni, A. W., & Yasin, F. N. (2021). *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Proyek pada Materi Siklus Air Kelas V Sekolah Dasar Arie Widya Murni 1 , Fajar Nur Yasin 2*. *5*(6), 6196–6210.

Dewi, M. R. (2023). *Inovasi Kurikulum*. *19*(2), 213–226.

Lampung, U. (2013). *Pentingnya LKPD pada Pendekatan Scientific Pembelajaran Matematika*. 217–225.

Latip. (2018). Evaluasi pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Lubis, I. S., & Sdn, U. (2025). *Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) Untuk Wizer.me.ningkatkan Pemahaman Nilai - Nilai Keislaman*.

Mulyatiningsih, E. (2014). *Wizer.me*.tode penelitian terapan bidang pendidikan. Bandung: Alfabeta.

Muslimah. (2020). *No Title*. *3*(3), 1471–1479.

Najla Ayuditiasni Dewi, Ratih Purnamasari, Nita Karmila, U. P. (2023). *1 , 2, 3 123*. *09*, 2562–2575.

Purwaningsih, I., Oktariani, O., Hernawati, L., Wardarita, R., & Utami, P. I. (2022). Pendidikan Sebagai Suatu Sistem. *Jurnal Visionary : Penelitian Dan Pengembangan Dibidang*

Administrasi Pendidikan, *10*(1), 21. https://doi.org/10.33394/vis.v10i1.5113

Rusdi, M. (2018). Penelitian desain dan pengembangan kependidikan (Konsep, prosedur, dan sintesis pengetahuan baru). Depok: PT RajaGrafindo Persada.

Sobri, M., Fauzi, A., Rahmatih, A. N., & Indraswati, D. (2023). *PEMANFAATAN WEBSITE WIZER WIZER.ME. UNTUK WIZER.ME.NGEMBANGKAN E-LKPD INTERAKTIF BAGI GURU SEKOLAH DASAR*. *4*(1), 22–29.