



PENGEMBANGAN E- LKPD BERBASIS WEBSITE WIZER.ME PADA TOPIK MEMBACA CERITA DAN MEMAHAMI BACAAN KELAS IV SDN 1 TRENCENG

Budiningtyas Hafizhah^{1*}, Janattaka Nugrananda²

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Sosial dan Humaniora
Universitas Bhinneka PGRI

*Email: hafizhahbdngtyas@gmail.com , nandahanduk@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i3.3931>

Article info:

Submitted: 06/08/25

Accepted: 14/08/25

Published: 30/08/25

Abstrak

Penelitian pengembangan E- LKPD berbasis wizer.me dilatarbelakangi oleh Pembelajaran siswa kelas IV masih didominasi dengan sumber belajar yang terbatas pada buku *Cerdas Tangkas* tanpa variasi bahan ajar yang menarik, Guru jarang menggunakan bahan ajar yang bervariatif dalam kegiatan pembelajaran, padahal sekolah telah menyediakan perangkat dan fasilitas penunjang.E- LKPD berbasis wizer.me terfokus pada topik membaca cerita dan memahami bacaan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD. Penelitian ini menggunakan model *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation* (ADDIE). Kevalidan pengembangan media ini ditentukan dari hal validasi ahli media dan ahli materi. Hasil uji coba kelayakan E- LKPD berbasis wizer.me ahli media mendapat skor presentase 96,25% dengan kategori “sangat valid”. Penilaian ahli materi memperoleh skor presentase yaitu 93,75% dengan kategori “sangat valid”. Uji coba lapangan pada 18 peserta didik kelas IV SDN 1 Trenceng memperoleh skor presentase 94% dengan kategori “sangat valid”. E- LKPD dikategorikan sangat valid digunakan apabila E- LKPD sesuai dengan kebutuhan pembelajaran serta dapat mendukung isi dari materi pembelajaran.

Kata Kunci: E- LKPD, Wizer.me, Membaca Cerita dan Memahami Bacaan

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar yang menyenangkan agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi diri dan memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang berguna bagi dirinya dan masyarakat. Pendidikan mencakup pengajaran keahlian khusus serta aspek yang lebih mendalam, seperti pemberian pengetahuan, pengembangan kemampuan untuk membuat pertimbangan, dan pembentukan kebijaksanaan yang menjadi dasar dalam menjalani kehidupan dengan bijak dan bermakna (Pristiwanti et al, 2022). Pendidikan merupakan hal penting dalam kehidupan manusia, tanpa pendidikan maka tidak ada kemajuan suatu daerah, bangsa dan negara. Pendidikan yang akan menjadi bekal bagi manusia dalam menghadapi tantangan zaman yang terus berubah. Zaman telah berubah dengan arus globalisasi dan kemajuan teknologi yang semakin meningkat, salah satu perubahan tersebut adalah perkembangan sistem pendidikan ke arah yang lebih baik untuk memenuhi kebutuhan manusia dalam menghadapi tantangan zaman yang terus berubah.

Pada era Abad 21 yang ditandai oleh kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, peran teknologi sebagai media pembelajaran telah menjadi sangat signifikan, mengubah cara



kita mengakses informasi, berinteraksi, dan belajar. Teknologi memberikan peluang baru bagi peserta didik dan guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui aksesibilitas, interaktivitas, personalisasi, kolaborasi, dan pengembangan keterampilan digital (Said, 2023).

Pada era society 5.0, peran sekolah dan guru semakin penting karena pembelajaran tidak lagi hanya bergantung pada buku sebagai satu-satunya sumber, tetapi juga memanfaatkan berbagai sumber lain seperti internet dan media sosial. Guru harus mampu memilah informasi secara bijak dan memiliki kecakapan dalam leadership, literasi digital, komunikasi, kewirausahaan, serta pemecahan masalah. Era revolusi industri 5.0, di mana semua sektor terus berkembang pesat, pendidikan harus dipersiapkan untuk mengikuti perkembangan agar tidak tertinggal. Guru di era society 5.0 harus menjadi penggerak perubahan yang mengutamakan murid, mengambil inisiatif untuk berinovasi, bertindak tanpa arahan, dan berpihak kepada peserta didik guna menghadapi tantangan zaman yang terus berkembang (Subandowo, 2022). Pengembangan media merupakan salah satu komponen inovasi pendidikan yang berupaya menyelaraskan pembelajaran dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam jangka waktu tertentu.

Media elektronik dalam pembelajaran sering kali dijadikan alat bantu yang dapat berdampak pada kualitas pembelajaran peserta didik jika digunakan dengan benar. LKPD adalah salah satu alat yang dapat digunakan untuk membantu peserta didik belajar. Peserta didik akan mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang materi dengan menggunakan LKPD yang tepat. Peserta didik menunjukkan hal ini melalui respons mereka terhadap sumber pembelajaran interaktif yang baik. LKPD dapat berfungsi sebagai media pembelajaran yang sederhana dan kaya akan tugas berlatih, mempermudah pemahaman peserta didik tentang topik, dan mempermudah guru menyampaikan informasi. Kemajuan zaman dan perkembangan teknologi yang pesat mendorong perkembangan LKPD. LKPD tidak hanya berbentuk cetak tetapi juga berbasis digital atau disebut LKPD Elektronik (E-LKPD). E-LKPD merupakan LKPD yang berbentuk digital bersifat interaktif yang lebih efektif dan efisien ditinjau dari cara mengaksesnya. Keunggulan E-LKPD adalah membuat peserta didik lebih mudah melakukan latihan pembelajaran dalam bentuk elektronik, yang dapat diakses melalui desktop, komputer, notebook, smartphone, atau ponsel (Faidah et al, 2024).

Fakta di lapangan menunjukkan bahwa pemanfaatan LKPD berbasis teknologi dalam pembelajaran masih dapat ditingkatkan untuk mendukung pengalaman belajar yang lebih menarik. Saat ini, sumber belajar yang digunakan masih terbatas pada buku *Cerdas Tangkas* dan LKPD konvensional, yang penggunaannya pun terbilang jarang. Situasi ini dapat menurunkan minat belajar peserta didik karena dominasi latihan soal yang berulang tanpa dukungan bahan ajar yang lebih dinamis. Penyusunan bahan ajar yang lebih variatif dan interaktif berbasis teknologi menjadi solusi untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Integrasi bahan ajar digital yang lebih inovatif dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Salah satu platform yang mendukung evaluasi pembelajaran digital adalah Wizer.me, yang menyediakan fitur interaktif untuk membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik.

Wizer.me merupakan sebuah platform online gratis yang memungkinkan guru untuk membuat lembar kerja peserta didik berbasis multimedia interaktif dengan sistem penilaian otomatis. Platform ini memungkinkan para guru untuk membuat tugas pembelajaran yang menarik dan efisien. Guru dapat memanfaatkan berbagai jenis soal menggunakan Wizer.me, mulai dari pertanyaan terbuka, pilihan ganda, soal mencocokkan, mencari kata, menggambar,



mengisi bagian yang rumpang, hingga mengisi tabel. Fitur-fitur yang ditawarkan oleh Wizer.me memungkinkan guru untuk membuat materi pembelajaran yang sangat bervariasi dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Wizer.me bisa menjadi cara yang tepat untuk memperbaiki kualitas pembelajaran dengan bantuan teknologi, mengurangi rasa jemu peserta didik, dan membantu guru dalam menyampaikan materi yang lebih interaktif dan menyenangkan (Basrina et al, 2023).

Penelitian yang relevan dilakukan oleh Ayuditiasni Dewi 2023 dengan judul “Pengembangan E-LKPD Berbasis Webiste Wizer.Me Materi Sifat-Sifat Bangun Ruang” Dari hasil pengembangan E-LKPD berbasis wizer.me dapat disimpulkan berdasarkan tanggapan ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi menjelaskan bahwa, E-LKPD berbasis website wizer.me materi sifat-sifat bangun ruang memperoleh kategori “Sangat Layak”. Disimpulkan bahwa pengembangan E-LKPD berbasis website wizer.me materi sifat-sifat bangun ruang sangat layak diterapkan dan dapat digunakan untuk meningkatkan daya tarik peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan Hasil observasi di kelas IV SDN 1 Trenceng menunjukkan metode pembelajaran yang diterapkan masih bersifat klasikal, sehingga potensi keaktifan peserta didik belum sepenuhnya tergali. Pembelajaran saat ini banyak bergantung pada buku cerdas tangkas, yang meskipun bermanfaat, masih dapat dikombinasikan dengan metode lain agar lebih menarik. Sekolah telah menyediakan perangkat teknologi yang dapat mendukung proses pembelajaran, sehingga pemanfaatannya dapat lebih dioptimalkan. Pendekatan ceramah masih menjadi metode utama dalam kegiatan belajar. Variasi dalam penggunaan sumber belajar digital dan bahan ajar inovatif dapat semakin dikembangkan. Pengembangan materi dan soal dalam buku cerdas tangkas menjadi lebih bervariasi diharapkan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Menghadirkan bahan ajar pembelajaran yang lebih interaktif dan inovatif akan membuat peserta didik lebih termotivasi, suasana belajar menjadi lebih menyenangkan, serta pemahaman terhadap materi dapat lebih optimal. Pengembangan LKPD berbasis teknologi menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan mengurangi kejemuhan peserta didik.

Peneliti berupaya melakukan pengembangan bahan ajar digital yang dapat membangkitkan keaktifan dan semangat belajar peserta didik yaitu E-LKPD berbasis website wizer.me, dengan mempertimbangkan beberapa alasan yaitu, metode pembelajaran masih menggunakan pendekatan ceramah serta penggunaan buku cerdas tangkas menjadi sumber utama. Meskipun sekolah telah menyediakan perangkat teknologi, pemanfaatannya dalam pembelajaran belum optimal. Kurangnya variasi dalam penggunaan sumber belajar digital dan bahan ajar inovatif menyebabkan peserta didik kurang termotivasi dan cenderung mengalami kejemuhan dalam belajar. E-LKPD berbasis Wizer.me dikembangkan untuk meningkatkan interaksi peserta didik dengan tambahan video dan soal bervariasi tentang membaca cerita serta memahami bacaan. Pembelajaran yang membosankan dan kurangnya fokus dan semangat belajar mendorong peneliti melakukan penelitian berjudul “Pengembangan E-LKPD Berbasis Wizer.me pada Topik Membaca Cerita dan Memahami Bacaan di Kelas IV SD Negeri 1 Trenceng.”

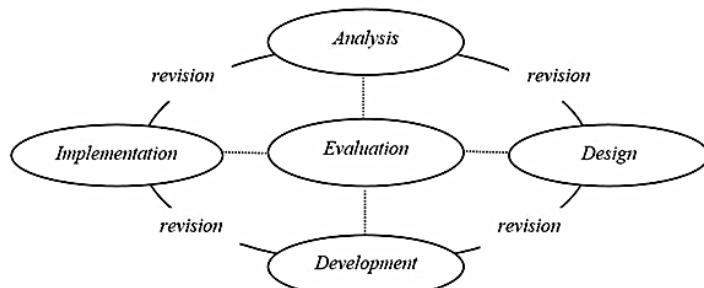


2. METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (Research and Development). Menurut Sugiyono (2015) dalam Finka Oktavia, penelitian dan pengembangan merupakan metode yang dirancang untuk menciptakan suatu produk tertentu sekaligus menguji keefektifan dari produk tersebut. Produk yang dikembangkan melalui pendekatan ini tidak terbatas pada bentuk fisik seperti buku, modul, maupun alat peraga, tetapi juga dapat berupa produk nonfisik seperti perangkat lunak, aplikasi, program pelatihan, maupun model pembelajaran. Dalam penelitian ini, produk yang dikembangkan berupa Pengembangan E-LKPD Berbasis Wizer.Me pada topic membaca cerita dan memahami bacaan. (Oktaviani Finka, Mulyawati Yuli, 2023)

Pengembangan E-LKPD berbasis Wizer.me pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan model ADDIE, yang dilaksanakan secara bertahap. Model ADDIE dipilih karena menyediakan pendekatan pengembangan yang terorganisir dan menyeluruh sehingga mendukung pencapaian hasil yang optimal, serta dapat diterapkan pada berbagai jenis produk pengembangan seperti media, bahan ajar, dan strategi pembelajaran. Setiap langkah dalam pengembangan dilakukan secara sistematis dengan merujuk pada hasil dari tahapan sebelumnya yang telah diperbaiki, sehingga memungkinkan terciptanya produk E-LKPD yang menarik dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran. Gambar berikut menggambarkan alur pengembangan media berdasarkan model ADDIE:

Gambar 1 Bagan Model ADDIE



(Syahid et al, 2024)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Analisis (Analysis)

Berdasarkan hasil identifikasi masalah yang dilakukan di SD Negeri 1 Trenceng, diketahui bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV masih didominasi oleh metode ceramah dan tanya jawab. Sumber belajar yang digunakan terbatas pada buku Cerdas Tangkas dan LKPD dalam bentuk cetak yang kurang bervariasi dan tidak menarik secara visual. Hal ini berdampak pada rendahnya partisipasi aktif dan motivasi belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Padahal, sekolah telah menyediakan sarana pendukung seperti perangkat laptop, LCD, dan jaringan internet yang dapat dimanfaatkan untuk menunjang pembelajaran berbasis digital.

Hasil analisis menunjukkan bahwa guru belum optimal dalam memanfaatkan bahan ajar digital. Siswa cenderung lebih tertarik pada pembelajaran yang interaktif, visual, dan menyenangkan. Media digital seperti Wizer.me dinilai mampu menjawab kebutuhan tersebut



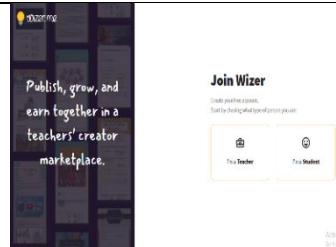
karena menyediakan fitur-fitur seperti kuis, gambar, dan elemen multimedia lainnya yang dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah. Oleh karena itu, pengembangan E-LKPD berbasis Wizer.me dipandang sebagai solusi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, khususnya dalam topik membaca cerita dan memahami isi bacaan.

Berdasarkan analisis kebutuhan, pengembangan E-LKPD ini dirancang untuk menyesuaikan dengan capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran (TP) kelas IV SD. Media pembelajaran ini diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, meningkatkan motivasi, serta mendorong keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, E-LKPD berbasis Wizer.me dapat menjadi inovasi yang relevan dan bermanfaat dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 1 Trenceng.

2. Desain (*design*)

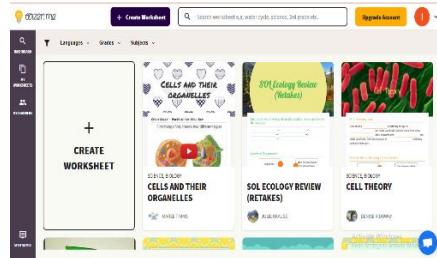
Pada tahap ini melakukan rancangan E-LKPD dengan mendesain tampilan produk, mengumpulkan referensi sumber seperti video, gambar, materi, dan membuat produk dengan memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia dalam website untuk memacu semangat belajar peserta didik dalam mengerjakan soal yang telah tersedia. Penyusunan produk E-LKPD menggunakan website wizer.me ini dirancang berdasarkan kebutuhan materi pembelajaran dengan desain yang mampu menarik minat belajar seperti menggunakan warna kontras pada tampilan produk, menampilkan video youtube yang sesuai dengan materi, penggunaan gambar, membuat soal dengan bahasa yang sederhana, dan penggunaan tombol navigasi yang mampu memudahkan pengerjaan peserta didik pada aplikasi wizer.me. Berikut tampilan E-LKPD berbasis website wizer.me :

Tabel 1. Tampilan Desain Pengembangan E- LKPD Berbasis Website Wizer.me

No	Tahapan	Keterangan
1.		Langkah pertama ketik wizer.me pada logo pencarian google atau melalui link https://app.wizer.me/ . Maka, akan muncul tampilan pada laman wizer.me. Setelah itu Klik <i>Join Now</i> untuk masuk pada aplikasi tersebut
2.		Selanjutnya membuat akun terlebih dahulu menggunakan akun google, lalu klik sign up. Kemudian pilih <i>I'm a teacher</i> .



3



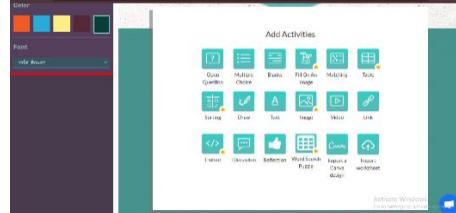
Kemudian akan muncul tampilan beranda dari pada wizer.me, klik Create Worksheet untuk membuat E-LKPD dengan desain yang menarik. Pengguna dapat memasukan deskripsi tugas, memasukan judul dengan berbagai template, dan mengelompokkan lembar kerja

4.



Tampilan ini memungkinkan pengguna untuk mendesain sampul E-LKPD, dimulai dengan mengisi judul pada kolom *your title here*. Selanjutnya, penyesuaian dapat dilakukan melalui menu *cover image* untuk gambar sampul, *font* untuk gaya huruf, dan *color* untuk warna teks.

5



Pengguna kemudian dapat memanfaatkan menu “*add activities*” untuk memilih beragam bentuk template soal dalam rangka menciptakan E-LKPD dengan tampilan yang menarik.

6



Judul pada tampilan E-LKPD mencantumkan mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan fokus pada topik Membaca Cerita dan Memahami Isi Bacaan untuk kelas IV SD.

7



Tampilan selanjutnya ini merupakan identitas E-LKPD, capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari.

8



Tulisan petunjuk dalam mengerjakan E-LKPD



9



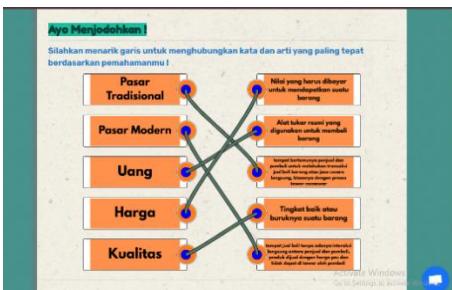
Tampilan ini menggunakan fitur “*Open Question*” untuk menjawab pertanyaan dari cerita yang telah dibacanya.

10



Peserta didik diminta untuk menyimak materi pembelajaran melalui video youtube yang dilampirkan melalui fitur “Link”.

11



Lalu fitur pada tampilan ini ialah “*matching* (menjodohkan)” sesuai dengan makna kata baru yang telah ditentukan

12



Setelah selesai pembuatan E LKPD dibagian pojok kanan atas bisa mengklik “Saved” dan “Preview” untuk melihat hasil produk. Dan dapat di bagikan menggunakan share link.

3. Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan, peneliti mengembangkan sebuah produk berupa E- LKPD berbasis website wizer.me yang telah dirancang sejak tahap desain (design). Proses perancangan E- LKPD ini menggunakan website wizer.me karena menyediakan berbagai fitur interaktif dan visual yang mendukung pembelajaran. Selanjutnya, dilakukan proses validasi oleh para ahli. Validasi yang dilakukan mencakup aspek media dan materi guna memastikan kevalidan dari E-LKPD berbasis wizer.me yang dikembangkan.



a. Validasi ahli Media

Validitas produk diuji melalui penilaian yang dilakukan oleh ahli media. Ahli media terdiri dari 2 validator yaitu Ibu AML dan Ibu LSA. Hasil rata-rata presentase pada kedua validator media mendapatkan hasil 96, 25% layak digunakan dengan revisi dengan ketgori “sangat valid”. Berikut hasil akhir validasi ahli materi sebagai berikut:

Tabel 2. Data Hasil Validasi Ahli Media

No	Pernyataan	Skor yang diberikan ahli media ke-		Rata- rata hasil validasi	Tingkat Kevalidan
		1	2		
1	Desain E- LKPD menarik	4	4	100%	Sangat Valid
2	Kualitas tampilan sangat jelas dan mudah dilihat	3	4	87,5%	Sangat Valid
3	Sangat fleksibel karena bisa diakses kapanpun dan dimanapun	3	3	75%	Valid
4	E- LKPD ini dapat digunakan secara berulang- ulang, bisa digunakan pembelajaran didalam maupun di luar kelas	4	4	100%	Sangat Valid
5	Ukuran huruf yang jelas dapat dengan mudah dibaca oleh peserta didik	4	4	100%	Sangat Valid
6	Kalimat yang digunakan dapat dipahami oleh peserta didik	4	4	100%	Sangat Valid
7	Gambar pada E- LKPD sesuai dengan materi	4	4	100%	Sangat Valid
8	Penggunaan gambar sesuai dengan karakteristik peserta didik	4	4	100%	Sangat Valid
9	Gambar tidak mengandung elemen yang membingungkan atau menyimpang dari materi	4	4	100%	Sangat Valid
10	Tampilan gambar pada E- KPD memberikan kesan menarik bagi peserta didik	4	4	100%	Sangat Valid
Skor Total		38	39	96,25%	Sangat Valid



b. Validasi Ahli Materi

Penilaian validator materi divalidasi oleh ahli materi yang berjumlah dua, validator 1 yakni Bapak APS dan validator 2 Ibu RO. Hasil validasi ahli materi rata-rata presentase pada kedua validator materi mendapatkan hasil 93,75% dengan ketgori “sangat valid”. Berikut hasil akhir validasi ahli materi sebagai berikut:

Tabel 3. Data Hasil Validasi Ahli Materi

No	Pernyataan	Skor yang diberikan ahli media ke-		Rata- rata hasil validasi	Tingkat Kevalidan
		1	2		
1	Materi sesuai dengan kurikulum di Sekolah Dasar yaitu kurikulum merdeka	4	4	100%	Sangat Valid
2	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran (CP)	4	4	100%	Sangat Valid
3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4	4	100%	Sangat Valid
4	Tugas yang diberikan dalam E-LKPD sesuai dengan tujuan pembelajaran	3	4	87,5%	Sangat Valid
5	Penyusunan materi secara sistematis sehingga memudahkan peserta didik dalam belajar	3	4	87,5%	Sangat Valid
6	Keruntutan materi yang terdapat pada E- LKPD	3	3	75%	Valid
7	Kesesuaian tugas dengan materi	4	4	100%	Sangat Valid
8	Kejelasan materi pada E- LKPD sesuai dengan materi membaca cerita dan memahami bacaan	4	4	100%	Sangat Valid
9	Kelengkapan materi pada E- LKPD	4	4	100%	Sangat Valid
10	Materi yang diuraikan dapat membantu pemahaman peserta didik	4	4	100%	Sangat Valid
Skor		37	38	93,75%	Sangat Valid

4. Implementasi (*Implementation*)

E- LKPD yang sudah dinyatakan valid oleh validator akan digunakan pada tahap selanjutnya yaitu tahap implementasi. Pada tahap ini dilakukan tahap uji coba produk untuk mengukur tingkat keterterapan dari E- LKPD yang telah dikembangkan. Subjek uji coba adalah 18 peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Trenceng. Tingkat keterterapan dinilai setelah selesainya pembelajaran menggunakan E- LKPD berbasis wizer.me



topik membaca cerita dan memahami isi bacaan melalui penyebaran angket kepada peserta didik. Adapun hasil angket peserta didik dapat dilihat dari tabel dibawah ini.

Tabel 4. Hasil Angket Respon Peserta Didik

No	Nama Responden	Hasil Respon	
		Total Skor	Skor (%)
1	AFA	39	97,5%
2	ASP	38	95%
3	AIF	37	92,5%
4	AKA	36	90%
5	AZA	36	90%
6	ACM	39	98%
7	DFW	38	95%
8	HAR	36	90%
9	HHS	38	95%
10	MAA	35	87,5%
11	MFDF	39	97,5%
12	SA	38	95%
13	MTA	36	90%
14	MZMA	39	97,5%
15	PPW	39	97,5%
16	QR	35	87,5%
17	SAN	39	97,5%
18	ADP	38	95%
Total Skor		675	1688%
Skor Rata- Rata		37,5	94%

Pada tabel 4. Menunjukkan bahwa hasil perolehan respon peserta didik berjumlah 18 dengan rata- rata 37,5 dan mendapatkan hasil presentase dengan angka 94% sehingga E- LKPD berbasis wizer.me dalam kategori “sangat valid”. Data kualitatif yang diperoleh melalui saran dan komentar dari peserta didik adalah peserta didik senang dalam belajar, mudah dalam pengoperasian, tertarik dalam belajar dalam penggunaan E- LKPD berbasis wizer.me. Pelaksana uji coba lapangan di kelas menunjukkan bahwa peserta didik sangat antusias dalam pembelajaran menggunakan E- LKPD berbasis wizer.me.

5. Evaluasi (Evaluation)

Pada tahap ini, dilakukan evaluasi untuk menilai hasil pengembangan E- LKPD berbaasis website wizer.me di kelas IV SDN 1 Trenceng. Tahap evaluasi ini bertujuan untuk memperoleh umpan balik terkait E- LKPD yang telah dikembangkan. Evaluasi dilakukan guna mengukur ketercapaian aspek validitas, kepraktisan, dan efektivitas dari E- LKPD berbasis wizer.me tersebut. Setelah dilakukan penilaian kelayakan, peneliti dapat mengetahui kelebihan dan kekurangan dari E- LKPD yang dikembangkan, sehingga dapat menjadi dasar untuk penyempurnaan lebih lanjut.

Pembahasan

1. Proses Pengembangan E- LKPD Berbasis Website Wizer.me

Pengembangan E-LKPD berbasis Wizer.me untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV dengan topik membaca cerita dan memahami isi bacaan dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ini terdiri dari lima tahapan, yaitu



analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Model ADDIE sering digunakan dalam pengembangan produk atau model pembelajaran karena mampu menghasilkan produk yang valid melalui proses sistematis yang mencakup proses analisis yang mendalam, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. (Waruwu, 2024)

Tahap pertama yang dilakukan pada penelitian dan pengembangan ini adalah tahap analisis (Analysis). Pada tahap ini peneliti melakukan analisis masalah dan kebutuhan peserta didik. Adapun masalah yang ditemukan peneliti pada kegiatan analisis ini adalah kurang aktifnya siswa dalam pembelajaran. Pada kegiatan pembelajaran yang dilakukan siswa terkesan kurang tertarik akan penjelasan dan kegiatan tanya jawab oleh guru. Penggunaan buku cerdas tangkas dan buku siswa pada kegiatan pembelajaran membuat siswa mudah bosan. Langkah yang dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut, dibutuhkan pengembangan bahan ajar yang dapat menarik minat dan keaktifan siswa untuk mengikuti pembelajaran.

Tahap kedua dalam proses pengembangan adalah tahap desain (Design), yang bertujuan untuk merancang perangkat E-LKPD berbasis Wizer.me. Pada tahap ini, perancangan dilakukan melalui platform Wizer.me dengan langkah-langkah yang meliputi: merumuskan capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran (TP), memilih ilustrasi atau gambar yang relevan, menentukan jenis dan ukuran huruf, menetapkan latar belakang (background), serta menentukan bentuk soal. Seluruh komponen tersebut disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik kelas IV SDN 1 Trenceng.

Tahap ketiga adalah tahap pengembangan (Development) yang mana produk sudah dirancang pada tahap ini akan dilakukan validasi kepada ahli media dan ahli materi. Hasil validasi tersebut akan dijadikan revisi terkait E- LKPD berbasis wizer.me yang sudah dirancang sesuai masukan ahli media maupun ahli materi

Tahap selanjutnya yaitu implementasi (Implementation) yang dilakukan dengan mengimplementasikan E- LKPD berbasis wizer.me topik membaca cerita dan memahami bacaan yang dilakukan kepada 18 peserta didik kelas IV SDN 1 Trenceng.

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dalam pengembangan E-LKPD berbasis Wizer.me. Pada tahap ini, produk yang dikembangkan dievaluasi oleh ahli media dan ahli materi untuk menilai validitasnya. E-LKPD yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia topik membaca cerita dan memahami isi bacaan di kelas IV SDN 1 Trenceng divalidasi oleh para ahli. Selain itu, tanggapan dari peserta didik juga dikumpulkan sebagai dasar penilaian sejauh mana E-LKPD berbasis Wizer.me telah memenuhi standar validitas yang ditetapkan.

2. Hasil Uji Kevalidan E- LKPD Berbasis Website Wizer.me

Hasil uji kelayakan terhadap E-LKPD berbasis Wizer.me diperoleh melalui analisis lembar validasi yang telah diisi oleh ahli materi dan ahli media. Lembar validasi dari ahli media terdiri atas 10 pernyataan. Berdasarkan analisis yang dilakukan oleh kedua validator ahli media, diperoleh rata-rata skor sebesar 96,25%, yang termasuk dalam kategori "sangat valid". Hal ini menunjukkan bahwa kualitas tampilan, penggunaan teks, dan gambar dalam E-LKPD mampu menarik minat peserta didik. Adapun lembar validasi dari ahli materi juga mencakup 10 pernyataan yang diisi oleh kedua validator ahli materi. Berdasarkan hasil analisis yang diperoleh dari kedua ahli materi terhadap kelayakan E- LKPD berbasis wizer.me mendapatkan skor rata rata yaitu 93,75% dengan kategori "sangat valid" yang artinya kurikulum dan materi sesuai dengan yang diterapkan disekolah. Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Nur Iklimah Azahra dan Fitri Siti Sundari yang menyatakan bahwa hasil uji kelayakan E- LKPD berbasis wizer.me pada mata pelajaran IPAS dari ahli materi yang menunjukkan E- LKPD berbasis wizer.me sangat valid dengan persentase 90%, dan dari hasil review ahli media pembelajaran



menunjukkan E- LKPD berbasis wizer.me sangat valid dengan persentase 80%. (Azahra et al, 2024)

3. Keterterapan E- LKPD Berbasis Website Wizer.me

Angket respons siswa digunakan oleh peneliti untuk mengukur tingkat keterterapan E- LKPD berbasis Wizer.me dalam pembelajaran. Instrumen angket ini disusun untuk memperoleh gambaran mengenai tanggapan siswa terhadap penggunaan E-LKPD. Lembar angket terdiri atas tiga indikator utama, yaitu tampilan E-LKPD, kejelasan materi, dan kebermanfaatan dalam pembelajaran. Setiap indikator terdiri dari beberapa butir pernyataan, dengan total 10 pertanyaan menggunakan 4 skala penilaian. Angket ini dibagikan kepada 18 peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Trenceng sebagai responden penelitian. Secara keseluruhan, nilai persentase rata-rata dari angket tersebut adalah 94%, yang termasuk dalam kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat keterterapan E-LKPD berbasis Wizer.me cukup tinggi dan dapat diterapkan dengan baik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SDN 1 Trenceng. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Azahra et al. (2024), yang menyatakan bahwa produk pembelajaran yang berada pada kategori sangat baik tersebut menunjukkan adanya umpan balik yang sangat positif atau sangat layak dari peserta didik. Hal ini turut memperkuat temuan dalam penelitian ini, bahwa inovasi bahan ajar yang menyenangkan dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik secara signifikan.

4. SIMPULAN

Berdasarkan pemaparan hasil pengembangan E- LKPD menggunakan website wizer.me mengenai topik membaca cerita dan memahami isi bacaan yang telah dijabarkan pada bab sebelumnya, berikut ini adalah kesimpulan yang dapat diambil :

1. Proses pengembangan E- LKPD berbasis wizer.me topik membaca cerita dan memahami bacaan kelas IV SDN 1 Trenceng berdasar pada model pengembangan ADDIE yaitu Analisis (Analysis), perancangan (Design), pengembangan (Development), implementasi (Implementation), dan evaluasi (Evaluation)
2. Uji kevalidan E- LKPD berbasis wizer.me melalui validasi dua ahli media dan dua ahli materi. Hasil dari penilaian ahli media mendapatkan skor presentase rata- rata 96,25% dan ahli materi mendapatkan skor presentase rata- rata 93,75%. Berdasarkan kriteria kevalidan hasil nilai tersebut termasuk dalam kategori “sangat valid”.
3. Uji keterterapan E- LKPD berbasis wizer.me mendapatkan nilai presentase melalui angket peserta didik. Angket peserta didik mendapatkan nilai presentase 94%. Hasil tersebut berada dalam kategori “sangat valid, yang menunjukkan bahwa E- LK PD berbasis wizer.me pada mata pelajaran Bahasa Indonesia topic membaca cerita dan memahami bacaan layak dan dapat diterapkan secara efektif dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.

5. DAFTAR PUSTAKA

Azahra, N. I., Sundari, F. S., & Mirawati, M. (2024). Pengembangan E- LKPD Menggunakan Plikasi Wizer.me Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Norma dan Adat Istiadat Daerahku. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(2), 1658–1667.

Basrina, Y., Afryansih, N., & Febriani, T. (2023). Pengembangan Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Wizer.Me pada Mata Pelajaran IPS di MTs Darussalam Aryojedeng. *JPIG (Jurnal Pendidikan dan Ilmu Geografi)*, 8(1), 31–38. <https://doi.org/10.21067/jpig.v8i1.7361>

Faidah, N., Usman, H., Yarmi, G., Jakarta, U. N., & Genre, B. (2024). Analisis Kebutuhan Pengembangan E-LKPD Interaktif. *Jurnal Pendidikan*, 9(2), 225–233.

Oktaviani, F., Mulyawati, Y., & Susanto, L. H. (2023). Pengembangan E-LKPD Interaktif Berbasis Wizer. Me pada Tema 9 Subtema 1 Pembelajaran 3. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 637–648.



Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911–7915.

Said, S. (2023). Peran Teknologi Sebagai Media Pembelajaran di Era Abad 21. *Jurnal PenKoMi : Kajian Pendidikan & Ekonomi.*, 6(2), 194–202.

Subandowo, M. (2022). Teknologi Pendidikan di Era Society 5.0. *Jurnal Sagacious*, 9(1), 24–35. <https://rumahjurnal.net/sagacious/article/view/1139>

Waruwu, M. (2024). Metode penelitian dan pengembangan (R&D): konsep, jenis, tahapan dan kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220-1230.