

Pengembangan E-LKPD Menggunakan *Wizer.Me* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Makna Sila-Sila Pancasila

Rifka Maulida Aprianti¹, Yuyun Elizabeth Patras², Santa³

^{1,2,3}Universitas Pakuan Bogor, Indonesia

E-mail: rifkamaulidaaprianti@gmail.com¹, yuyunpatras64@gmail.com², santa@unpak.ac.id³

Article History:

Received: 17 Juni 2026

Revised: 23 Juli 2026

Accepted: 30 Agustus 2026

Kata Kunci: E-LKPD, *Wizer.Me*, Hasil Belajar, Pendidikan Pancasila.

Abstrak: Pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar memerlukan media yang mampu meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar peserta didik. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah E-LKPD berbasis digital melalui *Wizer.Me*. Penelitian ini bertujuan mengembangkan E-LKPD menggunakan *Wizer.Me* yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi makna sila-sila Pancasila. Penelitian menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Subjek penelitian melibatkan peserta didik kelas IV SD Negeri Citeureup 01 pada uji coba terbatas dan uji coba luas. Instrumen penelitian meliputi lembar validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, angket respons peserta didik, angket respons guru, serta tes hasil belajar berupa pretest dan posttest. Hasil penelitian menunjukkan bahwa E-LKPD yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat layak berdasarkan penilaian para ahli. Respons peserta didik dan guru juga menunjukkan tingkat kepraktisan yang sangat baik dalam penggunaan E-LKPD selama pembelajaran secara menarik dan interaktif. Selain itu, hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan setelah penggunaan E-LKPD, dan hasil pengujian statistik menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah pembelajaran. Dengan demikian, E-LKPD berbasis *Wizer.Me* dinyatakan valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila serta mampu mendukung peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi makna sila-sila Pancasila.

PENDAHULUAN

Pendidikan pada era digital mengalami perkembangan yang sangat pesat seiring dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang memengaruhi berbagai aspek pembelajaran di sekolah dasar. Proses pembelajaran abad ke-21 menuntut peserta didik untuk lebih aktif, kreatif,

kritis, dan mampu memanfaatkan teknologi sebagai sarana belajar yang mendukung pemahaman konsep secara mandiri dan bermakna. Patras et al. (2024) menyatakan bahwa pembelajaran pada abad ke-21 perlu mengembangkan keterampilan 4C (*critical thinking, collaboration, communication, dan creativity*) agar peserta didik memiliki kemampuan yang dibutuhkan untuk menghadapi tantangan masa kini. Dalam konteks tersebut, penggunaan perangkat pembelajaran berbasis digital menjadi salah satu kebutuhan penting untuk menciptakan pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Salah satu perangkat yang memiliki potensi besar untuk mendukung proses tersebut adalah E-Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD), karena mampu mengintegrasikan materi, aktivitas, evaluasi, serta media pembelajaran dalam satu platform digital yang lebih menarik dibandingkan LKPD cetak konvensional. Penggunaan E-LKPD juga dinilai mampu meningkatkan partisipasi peserta didik dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih fleksibel serta efektif dalam pembelajaran sekolah dasar (Hamidah & Mastoah, 2025; Agung et al., 2022).

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dasar semakin penting karena peserta didik saat ini memiliki karakteristik yang dekat dengan penggunaan media digital dalam kehidupan sehari-hari. Oleh sebab itu, guru dituntut untuk mampu mengembangkan media pembelajaran yang tidak monoton dan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. E-LKPD berbasis digital menjadi alternatif yang relevan karena dapat memuat aktivitas interaktif seperti video, audio, kuis, maupun latihan berbasis visual yang mampu membantu peserta didik memahami materi secara lebih konkret dan sistematis. Kehadiran platform pembelajaran digital seperti *Wizer.Me* memungkinkan guru untuk menyusun E-LKPD secara lebih variatif melalui berbagai fitur interaktif yang mendukung keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan E-LKPD berbasis *Wizer.Me* mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, meningkatkan keterampilan berpikir peserta didik, serta mendukung pembelajaran mandiri di sekolah dasar (Amanda & Alfiandra, 2025; Yuliana et al., 2025).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di kelas IV SD Negeri Citeureup 01 Kabupaten Bogor, ditemukan bahwa proses pembelajaran masih menggunakan LKPD konvensional berbentuk cetak sehingga kegiatan belajar cenderung monoton dan kurang mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya antusiasme peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Dari 21 peserta didik, sebanyak 11 peserta didik mengalami kesulitan memahami materi serta menunjukkan kurangnya fokus dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, guru belum pernah menggunakan E-LKPD berbasis digital karena keterbatasan penguasaan teknologi dan minimnya sarana pendukung pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih membutuhkan inovasi media pembelajaran yang lebih interaktif agar mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara optimal. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Hamidah dan Mastoah (2025) yang menyatakan bahwa keterbatasan keterampilan teknologi guru dan sarana pembelajaran menjadi hambatan utama dalam penerapan E-LKPD di sekolah dasar. Penelitian lainnya juga menunjukkan bahwa LKPD konvensional cenderung membuat peserta didik kurang aktif dan kurang tertarik mengikuti pembelajaran (Syafira & Erita, 2025; Hamidah & Mastoah, 2025).

Permasalahan rendahnya keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran juga berkaitan dengan kurang variatifnya media dan aktivitas pembelajaran yang digunakan guru. LKPD cetak yang bersifat statis sering kali hanya berfokus pada pengerjaan soal tanpa memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan kontekstual. Akibatnya, peserta didik mudah merasa bosan dan kurang termotivasi untuk memahami materi secara mendalam. Dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya materi makna sila-sila Pancasila, diperlukan media yang mampu membantu peserta didik memahami nilai-nilai secara konkret melalui aktivitas yang menarik dan dekat dengan

.....

kehidupan sehari-hari. Penggunaan E-LKPD berbasis *Wizer.Me* dinilai dapat menjadi solusi karena menyediakan berbagai fitur interaktif seperti soal pilihan ganda, menjodohkan, pertanyaan terbuka, serta integrasi media audio visual yang dapat meningkatkan fokus dan partisipasi peserta didik selama pembelajaran. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa E-LKPD berbasis *Wizer.Me* memiliki tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas yang tinggi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik (Putri et al., 2025).

Pembelajaran yang dirancang dengan memperhatikan karakteristik dan kebutuhan peserta didik dapat membantu mereka mengalami kemajuan belajar secara optimal. Patras et al. (2024) menyatakan bahwa pembelajaran yang mewadahi perbedaan individu peserta didik akan mendukung proses belajar yang lebih efektif. Oleh karena itu, pengembangan E-LKPD berbasis *Wizer.Me* dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran digital yang mendukung keterlibatan aktif peserta didik serta membantu guru menyajikan pembelajaran yang lebih interaktif dan sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik. Selain itu, beberapa penelitian terdahulu membuktikan bahwa penggunaan *Wizer.Me* dalam pengembangan E-LKPD mampu meningkatkan hasil belajar dan kemampuan berpikir peserta didik secara signifikan. Zuhriah et al. (2025) menjelaskan bahwa E-LKPD berbasis *Wizer.Me* memiliki validitas dan kepraktisan yang sangat baik serta mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Penelitian Habie et al. (2024) juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Wizer.Me* mampu meningkatkan ketuntasan belajar peserta didik secara bertahap hingga mencapai indikator ketuntasan klasikal. Meskipun demikian, penelitian terkait pengembangan E-LKPD berbasis *Wizer.Me* pada materi makna sila-sila Pancasila di sekolah dasar masih terbatas. Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih banyak berfokus pada mata pelajaran IPAS, matematika, maupun informatika, sehingga diperlukan pengembangan media pembelajaran yang lebih kontekstual sesuai karakteristik materi Pendidikan Pancasila dan kebutuhan peserta didik sekolah dasar (Amanda & Alfandra, 2025).

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan E-LKPD menggunakan website *Wizer.Me* pada materi makna sila-sila Pancasila untuk peserta didik kelas IV SD Negeri Citeureup 01, mengetahui tingkat kelayakan media, serta menguji efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini penting dilakukan karena pengembangan E-LKPD berbasis digital dapat menjadi alternatif inovasi pembelajaran yang mendukung transformasi pendidikan berbasis teknologi di sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini memiliki unsur kebaruan karena mengembangkan E-LKPD berbasis *Wizer.Me* yang dirancang secara kontekstual pada materi makna sila-sila Pancasila dengan menyesuaikan karakteristik peserta didik sekolah dasar, sehingga diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan belajar dan hasil belajar peserta didik secara lebih optimal dibandingkan penggunaan LKPD konvensional.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* yang bertujuan untuk menghasilkan produk pembelajaran berupa E-Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) berbasis *Wizer.Me* pada materi makna sila-sila Pancasila untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV sekolah dasar. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang terdiri atas tahap *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Model ADDIE dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis dan sesuai untuk pengembangan bahan ajar digital sehingga memungkinkan produk dikembangkan secara bertahap mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi efektivitas produk dalam pembelajaran (Sugiyono, 2022; Cresswell & Guetterman, 2023). Pengembangan E-LKPD berbasis *Wizer.Me* juga didukung oleh penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan media

pembelajaran interaktif mampu meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar peserta didik (Amanda & Alfiandra, 2025; Syafira & Erita, 2025).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SD Negeri Citeureup 01 Kabupaten Bogor tahun ajaran 2025/2026. Sampel penelitian ditentukan menggunakan teknik *purposive sampling* dengan melibatkan 21 peserta didik kelas IV sebagai subjek penelitian. Namun, pada pelaksanaan uji coba luas, 1 peserta didik tidak mengikuti seluruh rangkaian penelitian sehingga data yang dianalisis pada uji coba luas berjumlah 20 peserta didik. Selain peserta didik, penelitian ini juga melibatkan validator ahli yang terdiri atas ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, serta guru kelas IV sebagai pengguna produk untuk memberikan penilaian terhadap kelayakan dan kepraktisan E-LKPD berbasis *Wizer.Me*. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa pembelajaran masih menggunakan LKPD konvensional sehingga diperlukan inovasi media pembelajaran berbasis digital yang lebih interaktif dan menarik (Sugiyono, 2022; Hamidah & Mastoah, 2025).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dokumentasi, dan tes hasil belajar. Observasi dan wawancara dilakukan untuk mengetahui kebutuhan pembelajaran, kendala penggunaan media, serta karakteristik peserta didik di kelas IV SD Negeri Citeureup 01. Instrumen angket digunakan untuk memperoleh data validasi dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, serta respon guru dan peserta didik terhadap penggunaan E-LKPD berbasis *Wizer.Me*. Selain itu, tes hasil belajar berupa *pretest* dan *posttest* digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik setelah penggunaan E-LKPD. Seluruh instrumen penelitian disusun berdasarkan indikator pembelajaran dan diuji validitas serta reliabilitasnya menggunakan bantuan aplikasi SPSS agar layak digunakan dalam penelitian (Sudaryono, 2022; Emzir, 2023). Prosedur penelitian ini mengacu pada tahapan model ADDIE yang terdiri atas lima tahap. Tahap *analysis* dilakukan dengan menganalisis kebutuhan pembelajaran melalui observasi dan wawancara. Tahap *design* dilakukan dengan merancang isi, tampilan, aktivitas pembelajaran, dan instrumen penelitian. Tahap *development* dilakukan dengan mengembangkan E-LKPD menggunakan platform *Wizer.Me* dan melakukan validasi produk kepada ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Selanjutnya, tahap *implementation* dilakukan melalui uji coba penggunaan E-LKPD kepada peserta didik kelas IV SD Negeri Citeureup 01. Tahap terakhir yaitu *evaluation* dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas produk berdasarkan hasil validasi, respon pengguna, dan hasil belajar peserta didik (Sugiyono, 2022; Branch, 2022).

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk menganalisis data hasil observasi, wawancara, serta saran dan masukan dari validator ahli sebagai bahan perbaikan produk E-LKPD. Sementara itu, analisis kuantitatif digunakan untuk menganalisis hasil validasi ahli, respon guru dan peserta didik, serta hasil tes belajar peserta didik menggunakan statistik deskriptif berupa persentase dan rata-rata. Analisis efektivitas produk dilakukan melalui uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk*, uji *Wilcoxon Signed Rank Test* untuk mengetahui perbedaan hasil *pretest* dan *posttest*, serta uji *N-Gain* untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar peserta didik setelah penggunaan E-LKPD berbasis *Wizer.Me* (Cresswell & Guetterman, 2023; Selis et al., 2023).

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Tahap *Analysis* (Analisis)

1. Hasil Analisis Kebutuhan E-LKPD

Analisis kebutuhan dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri Citeureup 01 untuk mengetahui penggunaan LKPD dan kebutuhan pembelajaran peserta

.....

didik. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran masih menggunakan LKPD cetak dan belum memanfaatkan E-LKPD berbasis digital. Selain itu, beberapa peserta didik masih mengalami kesulitan memahami materi dan menyelesaikan tugas tepat waktu karena aktivitas pembelajaran kurang bervariasi. Berdasarkan hasil wawancara, guru juga menyampaikan bahwa rendahnya minat membaca dan kurangnya konsentrasi peserta didik menjadi faktor yang memengaruhi pemahaman pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan E-LKPD yang lebih interaktif dan menarik untuk mendukung proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2. Hasil Analisis Karakteristik Peserta Didik

Analisis karakteristik peserta didik dilakukan melalui observasi dan wawancara untuk mengetahui kebutuhan peserta didik terhadap penggunaan E-LKPD dalam pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan bahwa peserta didik lebih tertarik dan antusias mengikuti pembelajaran yang menggunakan media interaktif dibandingkan LKPD konvensional. Guru kelas IV menyampaikan bahwa peserta didik lebih aktif ketika pembelajaran menggunakan perangkat digital seperti *handphone*. Selain itu, peserta didik juga mengungkapkan bahwa penggunaan gambar dan video membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan membantu mereka memahami materi dengan lebih mudah. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa peserta didik membutuhkan E-LKPD yang interaktif, variatif, dan sesuai dengan karakteristik belajar mereka.

3. Hasil Analisis Kurikulum dan Tujuan Pembelajaran

Analisis kurikulum dilakukan melalui studi dokumentasi terhadap Kurikulum Merdeka pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV sekolah dasar. Hasil analisis menunjukkan bahwa materi makna sila-sila Pancasila sesuai dengan capaian pembelajaran Fase B pada elemen Pancasila. Dalam pembelajaran ini, peserta didik diharapkan mampu mengidentifikasi, menjelaskan, dan menghubungkan makna sila-sila Pancasila dengan kehidupan sehari-hari. Hasil analisis kurikulum tersebut menjadi dasar dalam penyusunan tujuan pembelajaran dan pengembangan E-LKPD berbasis *Wizer.Me* agar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran peserta didik kelas IV sekolah dasar.

Tabel 1. Hasil Analisis Dokumen Kurikulum Merdeka Kelas IV Sekolah Dasar

Komponen	Uraian
Elemen	Pancasila
Capaian Umum	Pendidikan Pancasila pada Fase B menekankan pada penerapan nilai-nilai Pancasila dalam konteks yang dekat dengan kehidupan peserta didik. Pembelajaran bersifat konkret, kontekstual, dan interaktif.
Capaian Pembelajaran	Peserta didik mampu mengidentifikasi, menjelaskan, dan mengaitkan makna sila-sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan masyarakat.
Keterkaitan dengan Topik Penelitian	Topik penelitian ini adalah pengembangan E-LKPD menggunakan <i>Wizer.Me</i> untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi makna sila-sila Pancasila. Pengembangan E-LKPD ini membantu peserta didik memahami materi secara interaktif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Tabel 2. Tujuan Pembelajaran E-LKPD Menggunakan *Wizer.Me*

Indikator			Tujuan Pembelajaran
Peserta didik mampu mengidentifikasi, menjelaskan, dan mengaitkan makna sila-sila	Peserta didik dapat mengidentifikasi lambang sila-sila Pancasila		Melalui kegiatan pada E-LKPD menggunakan <i>Wizer.Me</i> , peserta didik dapat mengidentifikasi lambang sila-sila Pancasila dengan benar

	Indikator	Tujuan Pembelajaran
Pancasila dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan masyarakat	Peserta didik dapat menjelaskan makna sila-sila Pancasila	Melalui kegiatan pada E-LKPD menggunakan <i>Wizer.Me</i> , peserta didik dapat menjelaskan makna sila-sila Pancasila dengan benar
	Peserta didik dapat mengaitkan makna sila-sila Pancasila dengan contoh penerapannya dalam kehidupan sehari-hari	Melalui kegiatan pada E-LKPD menggunakan <i>Wizer.Me</i> , peserta didik dapat mengaitkan makna sila-sila Pancasila dengan contoh penerapannya dalam kehidupan sehari-hari dengan benar

Analisis kurikulum diperkuat melalui penyusunan tujuan pembelajaran yang mengacu pada capaian pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV sekolah dasar. Tujuan pembelajaran tersebut meliputi kemampuan peserta didik dalam mengidentifikasi lambang sila-sila Pancasila, menjelaskan makna sila-sila Pancasila, serta mengaitkannya dengan penerapan dalam kehidupan sehari-hari. Hasil analisis kurikulum dan tujuan pembelajaran digunakan sebagai dasar dalam pengembangan materi dan aktivitas pada E-LKPD berbasis *Wizer.Me*.

B. Tahap Design (Perancangan)

1. Hasil Rancangan E-LKPD

Pada tahap ini, peneliti merancang produk berupa E-LKPD menggunakan *Wizer.Me* pada materi makna sila-sila Pancasila. E-LKPD dirancang dengan memuat materi pembelajaran, petunjuk penggunaan, video pembelajaran, gambar, serta berbagai aktivitas dan latihan soal interaktif yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Peneliti memanfaatkan beberapa fitur pada *Wizer.Me*, seperti *Open Question*, *Video*, *Matching*, *Fill on an Image*, dan *Word Search Puzzle* untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan membantu peserta didik memahami materi secara lebih mudah. Selain itu, tampilan E-LKPD juga disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar melalui pengaturan warna, latar belakang, dan jenis huruf. Setelah rancangan produk selesai dibuat, tahap selanjutnya adalah melakukan validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa untuk memperoleh masukan dan saran perbaikan sebelum E-LKPD diimplementasikan kepada peserta didik.

2. Hasil Rancangan Materi E-LKPD

Tabel 3. Hasil rancangan materi E-LKPD menggunakan *Wizer.Me*

Topik	Materi
Makna Sila-Sila Pancasila	Lambang Sila-Sila Pancasila
	Makna Sila-Sila Pancasila
	Contoh Penerapan Sila-Sila Pancasila Dalam Kehidupan Sehari-hari

Hasil rancangan materi E-LKPD menggunakan *Wizer.Me* disusun berdasarkan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran pada materi makna sila-sila Pancasila. Materi disajikan secara runtut mulai dari pengenalan lambang sila-sila Pancasila, makna sila-sila Pancasila, hingga contoh penerapan sila-sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, peserta didik diharapkan lebih mudah memahami materi pembelajaran melalui penggunaan E-LKPD yang interaktif dan menarik.

C. Tahap Development (Pengembangan)

1. Hasil Validasi Ahli Materi

Hasil Validasi Ahli Materi oleh Dosen

Tabel 4. Hasil Validasi Ke 1 Ahli Materi Dosen

Aspek	Indikator	Skor	Persentase	Kategori
Pembelajaran	Kesesuaian dengan kurikulum	4	60%	Cukup Layak
	Kesesuaian dengan capaian pembelajaran	3		
	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	2		
Materi	Kesesuaian dengan materi Pancasila	2	45%	Cukup Layak
	Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik	2		
	Kesesuaian media dengan materi	3		
	Ketepatan konsep materi	2		
Ketepatan rangkaian kegiatan	Keruntutan rangkaian kegiatan	3	53%	Cukup Layak
	Kejelasan petunjuk kegiatan	3		
	E-LKPD	2		
Skor Keseluruhan		26	52%	Cukup Layak

Validator memberikan beberapa saran terhadap produk yang dikembangkan, yaitu:

- Menyesuaikan isi E-LKPD dengan tujuan pembelajaran.
- Menyesuaikan materi dalam E-LKPD dengan materi yang dipelajari di kelas.
- Membuat variasi soal sesuai dengan materi pembelajaran.
- Memperhatikan jumlah soal agar sesuai dengan cakupan materi pembelajaran.

Tabel 5. Hasil Validasi Ke 2 Ahli Materi Dosen

Aspek	Indikator	Skor	Persentase	Kategori
Pembelajaran	Kesesuaian dengan kurikulum	5	87%	Sangat Layak
	Kesesuaian dengan capaian pembelajaran	4		
	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	4		
Materi	Kesesuaian dengan materi Pancasila	5	85%	Sangat Layak
	Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik	4		
	Kesesuaian media dengan materi	4		
	Ketepatan konsep materi	4		
Ketepatan rangkaian kegiatan	Keruntutan rangkaian kegiatan	5	93%	Sangat Layak
	Kejelasan petunjuk kegiatan	4		
	E-LKPD	5		
Skor Keseluruhan		44	88%	Sangat Layak

Hasil validasi ahli materi tahap II memperoleh persentase sebesar 88% dengan kategori “sangat layak”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa E-LKPD yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran tanpa revisi.

Hasil Validasi Ahli Materi oleh Guru Kelas

Tabel 6. Hasil Validasi Ke 1 Ahli Materi Guru

Aspek	Indikator	Skor	Persentase	Kategori
Pembelajaran	Kesesuaian dengan kurikulum	3	60%	Cukup Layak
	Kesesuaian dengan capaian pembelajaran	2		
	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	4		
Materi	Kesesuaian dengan materi Pancasila	4	75%	Layak
	Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik	3		

Aspek	Indikator	Skor	Persentase	Kategori
Ketepatan rangkaian kegiatan E-LKPD	Kesesuaian media dengan materi	4	73%	Layak
	Ketepatan konsep materi	4		
	Keruntutan rangkaian kegiatan	3		
	Kejelasan petunjuk kegiatan	4		
	Kesesuaian kegiatan dengan materi	4		
Skor Keseluruhan		35	70%	Layak

Validator memberikan beberapa saran terhadap produk yang dikembangkan, yaitu:

- Menyesuaikan isi E-LKPD dengan materi yang akan dijelaskan.
- Menambahkan kolom identitas untuk peserta didik menuliskan nama.
- Menambahkan soal menjodohkan lambang Pancasila dengan sila yang sesuai.

Tabel 7. Hasil Validasi Ke 2 Ahli Materi Guru

Aspek	Indikator	Skor	Persentase	Kategori
Pembelajaran	Kesesuaian dengan kurikulum	5	93%	Sangat Layak
	Kesesuaian dengan capaian pembelajaran	4		
	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	5		
Materi	Kesesuaian dengan materi Pancasila	5	95%	Sangat Layak
	Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik	4		
	Kesesuaian media dengan materi	5		
	Ketepatan konsep materi	5		
Ketepatan rangkaian kegiatan E-LKPD	Keruntutan rangkaian kegiatan	4	93%	Sangat Layak
	Kejelasan petunjuk kegiatan	5		
	Kesesuaian kegiatan dengan materi	5		
Skor Keseluruhan		47	94%	Sangat Layak

Hasil validasi ahli materi tahap II memperoleh persentase sebesar 94% dengan kategori “sangat layak”. Hal ini menunjukkan bahwa E-LKPD yang dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran tanpa revisi.

Hasil Validasi Ahli Media

Tabel 8. Hasil Validasi Ke 1 Ahli Media

Aspek	Indikator	Skor	Persentase	Kategori
Tampilan Media	Kesesuaian desain sampul	4	72%	Layak
	Keselarasan warna, gambar, dan tulisan	4		
	Kesesuaian jenis dan ukuran huruf	3		
	Kualitas media	3		
	Kemenarikan tampilan	4		
Penyajian Isi dalam E-LKPD	Kesesuaian susunan E-LKPD	4	80%	Layak
	Kesesuaian teks dan gambar dengan materi	4		
	Kemenarikan penyajian soal	4		
	Variasi bentuk soal	4		
	Kerapihan penyajian soal	4		
Pemrograman	Kemudahan penggunaan	4	80%	Layak
	Kemudahan memilih jawaban	4		
	Efisiensi kolom isian	4		
	Kesesuaian Dengan karakteristik peserta didik	4		
	Kemenarikan fitur	4		
Skor Keseluruhan		58	77%	Layak

Validator memberikan beberapa saran terhadap produk yang dikembangkan, yaitu:

- a. Menyesuaikan jenis huruf dan ukuran huruf pada E-LKPD.
- b. Menyesuaikan penggunaan warna agar konsisten dan tidak menggunakan warna merah.
- c. Mengecilkan ukuran tulisan “E-LKPD” pada tampilan media dan menambahkan logo.

Tabel 9. Hasil Validasi Ke 2 Ahli Media

Aspek	Indikator	Skor	Persentase	Kategori
Tampilan Media	Kesesuaian desain sampul	5	92%	Sangat Layak
	Keselarasan warna, gambar, dan tulisan	5		
	Kesesuaian jenis dan ukuran huruf	4		
	Kualitas media	4		
	Kemenarikan tampilan	5		
Penyajian Isi dalam E-LKPD	Kesesuaian susunan E-LKPD	5	100%	Sangat Layak
	Kesesuaian teks dan gambar dengan materi	5		
	Kemenarikan penyajian soal	5		
	Variasi bentuk soal	5		
	Kerapihan penyajian soal	5		
Pemrograman	Kemudahan penggunaan	5	100%	Sangat Layak
	Kemudahan memilih jawaban	5		
	Efisiensi kolom isian	5		
	Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik	5		
	Kemenarikan fitur	5		
Skor Keseluruhan		73	97%	Sangat Layak

Hasil validasi ahli media tahap II memperoleh persentase sebesar 97% dengan kategori “sangat layak”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa E-LKPD telah memenuhi kriteria kelayakan media dan layak digunakan dalam proses pembelajaran tanpa revisi.

Hasil Validasi Ahli Bahasa

Tabel 10. Hasil Validasi Ke 1 Ahli Bahasa

Aspek	Indikator	Skor	Persentase	Kategori
Penulisan	Kesesuaian penggunaan kata dengan EYD	3	47%	Cukup Layak
	Ketepatan penggunaan tanda baca	2		
	Kesesuaian dengan PUEBI	2		
Kesantunan	Kesantunan bahasa	4	80%	Layak
	Kesesuaian bahasa dengan peserta didik	4		
	Penggunaan bahasa yang sopan	4		
Pemahaman	Kejelasan bahasa	4	70%	Layak
	Keterpahaman kata	3		
	Kejelasan penjelasan dan contoh	3		
	Kejelasan makna kalimat	4		
Skor Keseluruhan		33	66%	Layak

Validator memberikan beberapa saran terhadap produk yang dikembangkan, yaitu:

- a. Mengganti kata “simaklah” menjadi kata “perhatikan”.
- b. Penulisan kata save dan hand in work tidak menggunakan tanda kutip.
- c. Mengganti kata “dan” menjadi “serta” agar kalimat lebih efektif.

Tabel 11. Hasil Validasi Ke 2 Ahli Bahasa

Aspek	Indikator	Skor	Persentase	Kategori
Penulisan	Kesesuaian penggunaan kata dengan EYD	4	80%	Layak
	Ketepatan penggunaan tanda baca	4		
	Kesesuaian dengan PUEBI	4		
Kesantunan	Kesantunan bahasa	5	93%	Sangat Layak
	Kesesuaian bahasa dengan peserta didik	5		
	Penggunaan bahasa yang sopan	4		
Pemahaman	Kejelasan bahasa	5	90%	Sangat Layak
	Keterpahaman kata	5		
	Kejelasan penjelasan dan contoh	4		
	Kejelasan makna kalimat	4		
Skor Keseluruhan		44	88%	Sangat Layak

Hasil validasi ahli bahasa tahap II memperoleh persentase sebesar 88% dengan kategori “sangat layak”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa bahasa dalam E-LKPD telah sesuai dengan kaidah PUEBI, mudah dipahami, dan layak digunakan dalam proses pembelajaran tanpa revisi.

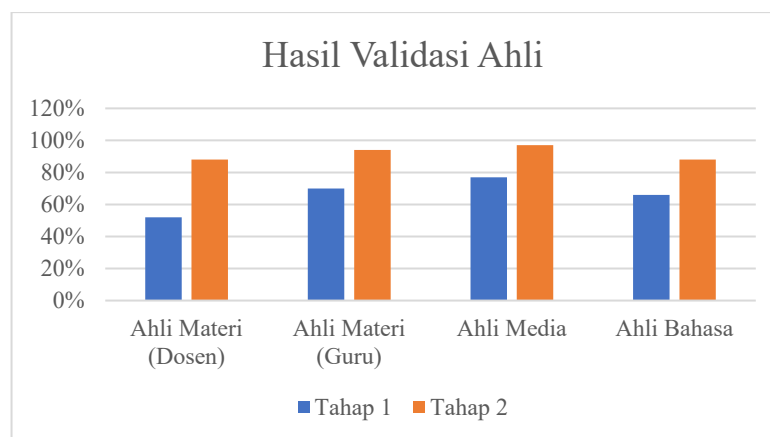
D. Rekapitulasi Validasi Produk

Tabel 12. Rekapitulasi Hasil Validasi Tahap I

No	Validator	Butir	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
1	Ahli Materi (Dosen)	10	50	52%	Cukup Layak
2	Ahli Materi (Guru)	10	50	70%	Layak
3	Ahli Media	15	75	77%	Layak
4	Ahli Bahasa	10	50	66%	Layak
Rata-rata				66,25%	Layak

Tabel 13. Rekapitulasi Hasil Validasi Tahap II

No	Validator	Butir	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
1	Ahli Materi (Dosen)	10	50	88%	Sangat Layak
2	Ahli Materi (Guru)	10	50	94%	Sangat Layak
3	Ahli Media	15	75	97%	Sangat Layak
4	Ahli Bahasa	10	50	88%	Sangat Layak
Rata-rata				91,75%	Sangat Layak

**Gambar 1. Diagram Hasil Validasi Ahli**

Berdasarkan hasil validasi, seluruh aspek mengalami peningkatan setelah revisi produk, yaitu ahli materi dosen dari 52% menjadi 88%, ahli materi guru dari 70% menjadi 94%, ahli media dari 77% menjadi 97%, dan ahli bahasa dari 66% menjadi 88%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa E-LKPD berbasis *Wizer.Me* telah memenuhi kriteria sangat layak dan dapat digunakan pada tahap implementasi kepada peserta didik.

E. Uji Instrumen Penelitian

1. Uji Validitas Instrumen Tes

Tabel 14. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Butir Soal

Kriteria	Nomor Soal	Jumlah
Valid	4, 5, 6, 12, 13, 15, 16, 18, 20, 22, 23, 25, 26, 29, 32, 33, 36, 37, 38, dan 39	20
Tidak Valid	1, 2, 3, 7, 8, 9, 10, 11, 14, 17, 19, 21, 24, 27, 28, 30, 31, 34, 35, dan 40	20
Total		40

Berdasarkan hasil uji validitas terhadap 40 butir soal, diperoleh 20 butir soal yang valid dan 20 butir soal yang tidak valid. Butir soal yang valid kemudian digunakan sebagai instrumen *pretest* dan *posttest*, sedangkan soal yang tidak valid tidak digunakan. Selanjutnya, soal yang valid diuji reliabilitasnya untuk mengetahui tingkat konsistensi instrumen tes dalam penelitian.

2. Uji Reliabilitas Instrumen Tes

Tabel 15. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Tes

Cronbach's Alpha	Batas Reliabilitas	Keterangan
0,897	0,60	Reliabel

Berdasarkan hasil uji reliabilitas diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,897. Nilai tersebut menunjukkan bahwa instrumen tes memiliki tingkat reliabilitas sangat tinggi sehingga layak digunakan dalam penelitian.

3. Uji Tingkat Kesukaran Soal

Tabel 16. Rekapitulasi Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal

Kategori	Rentang Indeks	Nomor Soal	Jumlah
Mudah	0,71–1,00	3, 5, 7, 9, 14, 18, 19	7
Sedang	0,31–0,70	4, 6, 8, 10, 15, 16, 17	7
Sukar	0,00–0,30	1, 2, 11, 12, 13, 20	6

Berdasarkan hasil uji tingkat kesukaran, diperoleh 7 butir soal berkategori mudah, 7 butir soal berkategori sedang, dan 6 butir soal berkategori sukar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa instrumen tes memiliki tingkat kesukaran yang bervariasi dan layak digunakan dalam penelitian.

4. Uji Daya Pembeda Soal

Tabel 17. Rekapitulasi Hasil Uji Daya Pembeda Soal

Kategori	Rentang Daya Pembeda	Nomor Soal	Jumlah
Sangat Baik	0,71–1,00	16, 18	2
Baik	0,41–0,70	2, 3, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 17, 19, 20	16
Cukup	0,21–0,40	1, 4	2

Berdasarkan Tabel 17, diperoleh 2 butir soal berkategori sangat baik, 16 butir soal berkategori baik, dan 2 butir soal berkategori cukup. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar butir soal memiliki kemampuan yang baik dalam membedakan peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi dan rendah sehingga layak digunakan sebagai instrumen penelitian.

F. Tahap *Implementation* (Implementasi)

1. Uji Coba Terbatas

Tabel 18. Hasil Pretest, Posttest, dan N-Gain Peserta Didik pada Uji Coba Terbatas

Nama	Kategori Kemampuan	Pretest	Posttest	N-Gain	Kategori
AKZ	Tinggi	66	95	0,853	Tinggi
GAP	Rendah	55	80	0,556	Sedang
SN	Tinggi	60	90	0,750	Tinggi
WRP	Sedang	70	85	0,500	Sedang
Rata-rata		63	87,5	0,665	Sedang

Hasil *pretest* dan *posttest* menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik, dari rata-rata nilai 63 menjadi 87,5. Selain itu, nilai rata-rata *N-Gain* sebesar 0,665 berada pada kategori sedang, sehingga menunjukkan bahwa penggunaan E-LKPD menggunakan *Wizer.Me* efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi makna sila-sila Pancasila.

2. Uji Coba Luas

Tabel 19. Hasil Pretest, Posttest, dan N-Gain Peserta Didik pada Uji Coba Luas

No	Nama	Pretest	Posttest	N gain	Kategori
1	AL	50	90	0,800	Tinggi
2	ASA	75	95	0,800	Tinggi
3	ANA	75	95	0,800	Tinggi
4	CAA	50	75	0,500	Sedang
5	DAR	80	100	1,000	Tinggi
6	DPS	55	90	0,778	Tinggi
7	DM	75	90	0,600	Sedang
8	HA	55	80	0,556	Sedang
9	KUS	60	75	0,375	Sedang
10	KANR	40	85	0,750	Tinggi
11	MZA	60	90	0,750	Tinggi
12	MAN	60	90	0,750	Tinggi
13	MGR	60	90	0,750	Tinggi
14	MLAA	60	95	0,875	Tinggi
15	MR	50	80	0,600	Sedang
16	MAZ	40	85	0,750	Tinggi
17	NZS	70	95	0,833	Tinggi
18	PAN	75	80	0,200	Rendah
19	RH	75	95	0,800	Tinggi
20	YS	70	95	0,833	Tinggi
Rata-rata		62	89	0,705	Tinggi

Hasil *pretest* dan *posttest* menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik, dari rata-rata nilai 62 menjadi 89. Selain itu, nilai rata-rata *N-Gain* sebesar 0,705 berada pada kategori tinggi, sehingga menunjukkan bahwa penggunaan E-LKPD menggunakan *Wizer.Me* efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi makna sila-sila Pancasila.

3. Hasil Uji Normalitas dan Uji Hipotesis

Tabel 20. Hasil Uji Normalitas Data

Data	Sig. (Shapiro-Wilk)	Kesimpulan
Pretest	0,105	Normal
Posttest	0.045	Tidak normal

Tabel 21. Hasil uji Wilcoxon Signed Rank Test

Statistik	Nilai
Negative Ranks	0
Positive Ranks	20
Ties	0
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,000

Berdasarkan Tabel 20, hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data posttest tidak berdistribusi normal karena nilai signifikansi $0,045 < 0,05$. Oleh karena itu, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji Wilcoxon Signed Rank Test. Berdasarkan Tabel 21, diperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest peserta didik.

G. Kendala Implementasi

Selama pelaksanaan implementasi E-LKPD menggunakan *Wizer.Me*, terdapat beberapa kendala yang ditemukan, seperti tampilan beberapa soal yang kurang optimal ketika diakses melalui *handphone*, proses login menggunakan email yang cukup rumit, serta beberapa peserta didik yang masih memerlukan bimbingan dalam menggunakan fitur-fitur E-LKPD. Selain itu, jaringan internet yang kurang stabil dan beberapa perangkat yang mengalami keterlambatan akses (*lag*) menyebabkan proses pengerjaan membutuhkan waktu lebih lama. Namun, kendala-kendala tersebut dapat diatasi melalui pendampingan guru dan penggunaan hotspot pribadi, sehingga kegiatan pembelajaran tetap berjalan dengan baik dan tidak menghambat keseluruhan proses implementasi.

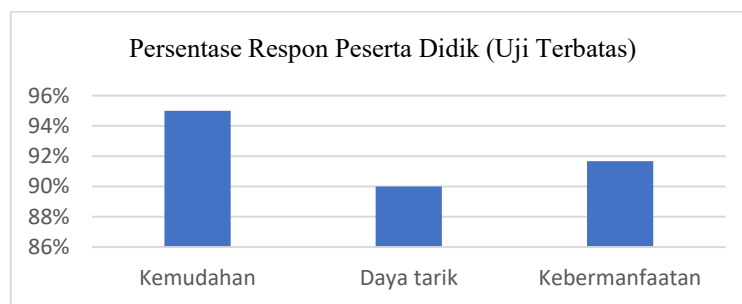
H. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

1. Hasil Respon Peserta Didik pada Uji Coba Terbatas

Tabel 22. Hasil Respon Peserta Didik (Uji Coba Terbatas)

No	Nama	Total Skor	Jumlah Skor Maksimal	Persentase
1	AKZ	43	50	86%
2	GAP	47	50	94%
3	SN	47	50	94%
4	WRP	47	50	94%
Rata-rata		46	50	92%

Berdasarkan tabel tersebut, diperoleh rata-rata persentase respon peserta didik sebesar 92% dengan kategori sangat baik. Untuk memperjelas hasil angket respon peserta didik pada uji coba terbatas, data persentase respon peserta didik disajikan dalam bentuk diagram berikut.



Gambar 2. Diagram Respon Peserta Didik pada Uji Coba Terbatas

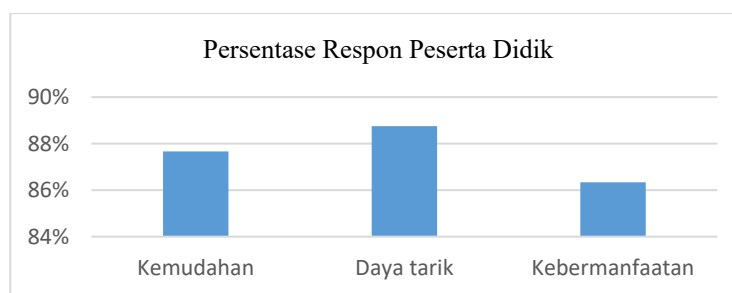
Berdasarkan Tabel dan Gambar diagram hasil respon peserta didik pada uji coba terbatas, aspek kemudahan penggunaan E-LKPD memperoleh persentase sebesar 95% dengan kategori sangat baik. Aspek daya tarik E-LKPD memperoleh persentase sebesar 90% dengan kategori sangat baik, sedangkan aspek kebermanfaatan E-LKPD memperoleh persentase sebesar 92% dengan kategori sangat baik. Secara keseluruhan, rata-rata respon peserta didik memperoleh persentase sebesar 92% dengan kategori sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa E-LKPD menggunakan *Wizer.Me* mudah digunakan, menarik, dan membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

2. Hasil Respon Peserta Didik pada Uji Coba Luas

Tabel 23. Hasil Respon Peserta Didik (Uji Coba Luas)

No	Nama	Total Skor	Jumlah Skor Maksimal	Persentase
1	AL	28	50	56%
2	ASA	50	50	100%
3	ANA	40	50	80%
4	CAA	49	50	98%
5	DAR	40	50	80%
6	DPS	50	50	100%
7	DM	49	50	98%
8	HA	45	50	90%
9	KUS	38	50	76%
10	KANR	44	50	88%
11	MZA	50	50	100%
12	MAN	41	50	82%
13	MGR	48	50	96%
14	MLAA	47	50	94%
15	MR	44	50	88%
16	MAZ	48	50	96%
17	NZS	46	50	92%
18	PAN	44	50	88%
19	RH	39	50	78%
20	YS	37	50	74%
Rata-rata		43,85	50	88%

Berdasarkan tabel tersebut, diperoleh rata-rata persentase respon peserta didik sebesar 88% dengan kategori sangat baik. Untuk memperjelas hasil angket respon peserta didik pada uji coba luas, data persentase respon peserta didik disajikan dalam bentuk diagram berikut.



Gambar 3. Diagram Respon Peserta Didik pada Uji Coba Luas

Berdasarkan Tabel dan Gambar diagram hasil respon peserta didik pada uji coba luas, aspek kemudahan penggunaan E-LKPD memperoleh persentase sebesar 88% dengan kategori sangat baik. Aspek daya tarik E-LKPD memperoleh persentase sebesar 89% dengan kategori sangat baik, sedangkan aspek kebermanfaatan E-LKPD memperoleh persentase sebesar 86% dengan kategori sangat baik. Secara keseluruhan, rata-rata respon peserta didik memperoleh persentase sebesar 88% dengan kategori sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa E-LKPD menggunakan *Wizer.Me* mudah digunakan, menarik, dan membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

3. Hasil Respon Guru

Tabel 24. Hasil Respon Guru

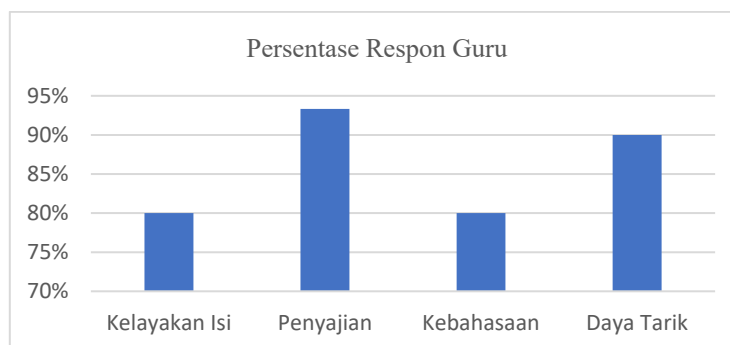
Nama	Total Skor	Jumlah Skor Maksimal	Persentase
K	63	75	84%

Berdasarkan tabel tersebut, diperoleh persentase respon guru sebesar 84% dengan kategori sangat baik. Selanjutnya, hasil respon guru berdasarkan aspek penilaian disajikan pada **Tabel 25** berikut.

Tabel 25. Rekapitulasi Respon Guru

No	Aspek	Butir	Persentase	Kategori
1	Kelayakan isi E-LKPD	1-6	80%	Sangat Baik
2	Penyajian E-LKPD	7-10	93%	Sangat Baik
3	Kebahasaan E-LKPD	10-13	80%	Sangat Baik
4	Daya tarik E-LKPD	14-15	90%	Sangat Baik
Rata-rata			86%	Sangat Baik

Untuk memperjelas hasil angket respon guru, data persentase respon guru disajikan dalam bentuk diagram berikut.



Gambar 4. Diagram Respon Guru

Berdasarkan Tabel dan diagram hasil respon guru pada uji coba luas, aspek kelayakan isi E-LKPD memperoleh persentase sebesar 80% dengan kategori sangat baik. Aspek penyajian E-LKPD memperoleh persentase sebesar 93% dengan kategori sangat baik, aspek kebahasaan E-LKPD memperoleh persentase sebesar 80% dengan kategori sangat baik, dan aspek daya tarik E-LKPD memperoleh persentase sebesar 90% dengan kategori sangat baik. Secara keseluruhan, rata-rata respon guru memperoleh persentase sebesar 86% dengan kategori sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa E-LKPD menggunakan *Wizer.Me* layak digunakan dalam proses pembelajaran.

I. Pembahasan

Pengembangan E-LKPD menggunakan *Wizer.Me* pada materi makna sila-sila Pancasila dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV sekolah dasar. Pengembangan ini dilatarbelakangi oleh penggunaan LKPD cetak yang kurang menarik sehingga dikembangkan E-LKPD sebagai alternatif bahan ajar yang lebih interaktif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Hal ini sejalan dengan pendapat Suryani & Rini (2023) yang menyatakan bahwa E-LKPD membantu peserta didik mengikuti pembelajaran secara lebih terarah melalui aktivitas belajar yang tersusun secara sistematis. Pengembangan produk menggunakan model ADDIE yang terdiri atas tahap *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. E-LKPD dirancang dengan memadukan materi, gambar, video pembelajaran, dan soal interaktif yang mengaitkan makna sila-sila Pancasila dengan contoh penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Penyajian tersebut sesuai dengan karakteristik E-LKPD yang mampu mengintegrasikan berbagai media pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan (Kholifahtus et al., 2021).

Kelayakan E-LKPD ditunjukkan oleh hasil validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa yang memperoleh kategori sangat layak setelah dilakukan revisi. Temuan ini sejalan dengan penelitian Hafizhah & Nugrananda (2025) yang menunjukkan bahwa E-LKPD berbasis *Wizer.Me* memiliki tingkat validitas yang tinggi sehingga layak digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, instrumen penelitian juga telah memenuhi syarat validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda sehingga layak digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik. Efektivitas E-LKPD ditunjukkan oleh peningkatan nilai posttest dibandingkan pretest, nilai N-Gain yang berada pada kategori tinggi, serta hasil uji *Wilcoxon Signed Rank Test* yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan setelah penggunaan E-LKPD. Temuan ini didukung oleh Apreasta et al. (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan E-LKPD dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik sehingga hasil belajar menjadi lebih optimal, Habie et al. (2024) yang menunjukkan bahwa *Wizer.Me* dapat meningkatkan hasil belajar melalui pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, serta Santa et al. (2023) yang menyatakan bahwa pembelajaran Pancasila membantu peserta didik memahami dan menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Selain efektif, E-LKPD juga menunjukkan tingkat kepraktisan yang sangat baik berdasarkan respon positif guru dan peserta didik. Peserta didik menilai E-LKPD mudah digunakan dan membantu memahami materi, sedangkan guru menilai E-LKPD mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama pembelajaran. Temuan ini didukung oleh Safitri & Mulyani (2022) yang menyatakan bahwa *Wizer.Me* menyediakan berbagai fitur interaktif yang dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran. E-LKPD yang dikembangkan memiliki keunggulan berupa perpaduan materi, gambar, video, dan soal interaktif dalam satu platform serta sistem penilaian otomatis yang membantu guru melakukan evaluasi pembelajaran secara lebih efisien (Isda et al., 2024). Meskipun demikian, masih ditemukan kendala berupa koneksi internet yang kurang stabil, proses login yang cukup rumit, dan keterlambatan akses pada beberapa perangkat. Namun, kendala tersebut dapat diatasi melalui pendampingan guru selama pembelajaran berlangsung. Berdasarkan seluruh hasil penelitian, E-LKPD menggunakan *Wizer.Me*

.....

telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif sehingga layak digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi makna sila-sila Pancasila di kelas IV sekolah dasar.

KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan E-LKPD berbasis *Wizer.Me* pada materi makna sila-sila Pancasila yang terbukti valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri Citeureup 01. Temuan utama menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan memperoleh validasi tahap II dengan rata-rata 91,75 persen dan kategori sangat layak, terdiri atas ahli materi dosen 88 persen, ahli materi guru 94 persen, ahli media 97 persen, dan ahli bahasa 88 persen. Keefektifan produk juga terlihat dari peningkatan hasil belajar peserta didik, ditandai oleh kenaikan rata-rata pretest dari 63 menjadi 87,5 pada uji coba terbatas dengan N-Gain 0,665 kategori sedang, serta dari 62 menjadi 89 pada uji coba luas dengan N-Gain 0,705 kategori tinggi. Hasil ini menunjukkan bahwa E-LKPD berbasis *Wizer.Me* mampu membantu peserta didik memahami makna sila-sila Pancasila secara lebih baik melalui pembelajaran yang interaktif dan menarik.

Meskipun demikian, penelitian ini masih memiliki keterbatasan, yaitu pelaksanaan pembelajaran sangat bergantung pada kestabilan jaringan internet dan ketersediaan perangkat yang digunakan peserta didik selama implementasi. Selain itu, penelitian hanya dilakukan pada satu sekolah dengan materi yang terbatas, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan secara luas. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan E-LKPD pada materi lain, jenjang pendidikan yang berbeda, dan jumlah sampel yang lebih besar agar diperoleh hasil yang lebih komprehensif. Secara praktis, penelitian ini memberikan implikasi bahwa E-LKPD berbasis *Wizer.Me* dapat menjadi alternatif media digital yang inovatif bagi guru sekolah dasar untuk meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan aktif peserta didik, dan hasil belajar dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

DAFTAR PUSTAKA

- Amanda, D., & Alfiandra. (2025). Efektifitas E-LKPD Berbantuan Website Wizer Me dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik. *Jiip (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 8(6), 6930–6937. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i6.8194>
- Apreasta, L., Darniyanti, Y., & Sapira, B. (2023). Pengembangan E-LKPD mata pelajaran bahasa indonesia pada elemen membaca dan memirsra dalam kurikulum merdeka di kelas IV Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09(03), 979-984. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i3.1567/didaktik.v9i3.1567>
- Branch, R. M. (2022). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer.
- Creswell, J. W., & Guetterman, T. C. (2023). *Educational research: Planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research*. Pearson.
- Emzir. (2023). *Metodologi penelitian pendidikan: Kuantitatif dan kualitatif*. RajaGrafindo Persada.
- Hamidah, J. N., & Mastoah, I. (2025). Penerapan teknologi dalam LKPD siswa era digital di SD/MI. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(1), 9742–9748. <https://doi.org/10.31004/jptam.v9i1.26136>
- Habie, I. A., Panai, A. H., & Marshanawiah, A. (2024). Meningkatkan hasil belajar menggunakan media berbasis Wizer.me pada materi luas persegi dan persegi panjang. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 7(2), 913–925. <https://doi.org/10.30605/jsgp.7.2.2024.4310>
- Hafizhah, B., & Nugrananda, J. (2025). Pengembangan E-LKPD berbasis Wizer.me pada topik membaca cerita dan memahami bacaan kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*

- (JIPDAS), 5(3), 3062–3074.
- Isda, M. N., Azzahwantara, A., Alvi, R. S., et al. (2024). Sosialisasi pembuatan Lembar Kerja Peserta Didik menggunakan Wizer.me di MTs/MA Al-Karim. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 3(1), 36–43. <https://doi.org/10.55266/jurnalkalandra.v3i1.328>
- Kholifahtus, Y. F., Agustiningih, & Wardoyo, A. A. (2021). Pengembangan LKPD elektronik berbasis HOTS. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 143–151. <https://doi.org/10.26740/eds.v5n2.p143-151>
- Patras, Y. E., Horiah, S., Saeful Zen, D., & Hidayat, R. (2021). Pengaruh Efikasi Diri Terhadap Kemandirian Belajar Siswa. *Edum Journal*, 4(2), 69–75. <https://doi.org/10.31943/edumjournal.v4i2.99>
- Patras, Y. E., Kurniani, D., Hidayat, R., & Info, A. (2024). Peningkatan Kompetensi Guru Melalui Pengembangan Modul Pembelajaran Berdiferensiasi. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 14(3), 206–219. <https://doi.org/10.24246/j.js.2024.v14.i3.p206-219>
- Patras, Y. E., Yolanita, C., Wildan, D. A., & Fajrudin, L. (2024). Pembelajaran Berbasis STEM di Sekolah Dasar Guna Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dalam Rangka Menyongsong Pencapaian Kompetensi Siswa Abad 21. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12(2), 858–867. <https://doi.org/10.20961/jkc.v12i2.87662>
- Putri, R. C., Sukmanasa, E., & Muhajang, T. (2024). Pengembangan E-LKPD interaktif berbantuan Wizer.me pada materi Negaraku Indonesia. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 300–312.
- Santa, Mirawati, M., & Puteri, A. N. (2023). Analisis Penerapan Penguatan Pendidikan Karakter Peserta Didik di SD. DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik, 7(1), 218–228. <https://doi.org/10.20961/jdc.v7i1.70777>
- Selis, T., Artamevia, T., Ramdani, T., Efendi, V. A., & Rahayu, E. T. (2023). Efektivitas project-based learning dalam kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 5(1), 1118–1122. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i1.11120>
- Sudaryono. (2022). *Metodologi penelitian*. Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian pendidikan (kuantitatif, kualitatif, dan R&D)*. Alfabeta.
- Suryani, E., & Rini, Z. R. (2023). Pengembangan E-LKPD berbasis SETS untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 13(2), 158–167. <https://doi.org/10.24246/j.js.2023.v13.i2.p158-167>
- Syafira, L., & Erita, Y. (2025). Jurnal pendidikan ips. *JURNAL PENDIDIKAN IPS*, 15(1), 76–85. <https://doi.org/10.37630/jpi.v15i1.2769>
- Tsabita, H., Ahmadi, A., & Raharjo, R. P. (2024). Pemanfaatan Wizer.me sebagai alat evaluasi pembelajaran. *ALFABETA: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya*, 7(2), 450–457. <https://doi.org/10.33503/alfabeta.v7i2.144>
- Wulandari, K. A. S., Agustiana, I. G. A. T., & Dharmayanti, P. A. (2024). E-LKPD berbasis OPPEMEI untuk meningkatkan hasil belajar IPAS kelas IV. *Journal of Education Action Research*, 8(2), 198–208. <https://doi.org/10.23887/jeaar.v8i2.77704>
- Yuliana, D., Astindari, T., & Husna, Z. N. (2025). Development of electronic-based student worksheets (E-LKPD) with Wizer.me application. *TOFEDU: The Future of Education Journal*, 4(3), 641–651. <https://doi.org/10.61445/tofedu.v4i3.464>
- Zuhriah, A., Erfansyah, N. F., & Juhaeni. (2025). Pengembangan E-LKPD interaktif berbasis Wizer.me dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. *Jurnal Wahana Didaktika*, 23(1), 34–48.
-