

Pengembangan E-LKPD Menggunakan Wizer.me untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Kondisi Perekonomian di Daerahku

Destha Trimustika Ayu

Universitas Pakuan

E-mail: destha.mustika@gmail.com

Article History:

Received: 05 Agustus 2026

Revised: 20 Agustus 2026

Accepted: 26 Agustus 2026

Kata Kunci: ADDIE Model, Digital Worksheet, Elementary Education, Learning Outcomes, Wizer.me

Abstrak: Pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih didominasi penggunaan LKPD cetak yang kurang interaktif sehingga berdampak pada rendahnya keterlibatan dan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini bertujuan mengembangkan E-LKPD menggunakan Wizer.me pada materi Kondisi Perekonomian di Daerahku serta menguji kelayakan dan efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian menggunakan metode Research and Development dengan model ADDIE yang meliputi Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Populasi penelitian adalah peserta didik kelas V SD Negeri Citeureup 01, dengan sampel sebanyak 21 peserta didik. Instrumen penelitian meliputi lembar observasi, pedoman wawancara, angket validasi ahli, angket respons guru dan peserta didik, serta tes pretest dan posttest. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif menggunakan persentase skala Likert serta analisis N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa E-LKPD memperoleh rata-rata validasi sebesar 95% dengan kategori sangat layak, respons peserta didik sebesar 86%, respons guru sebesar 83%, serta peningkatan nilai rata-rata dari 52 menjadi 81 dengan nilai N-Gain 0,59 berkategori sedang. Disimpulkan bahwa E-LKPD berbasis Wizer.me layak dan cukup efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS.

PENDAHULUAN

Transformasi pendidikan di era digital mendorong perubahan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik melalui pemanfaatan teknologi sebagai media belajar yang interaktif. Pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar, penggunaan bahan ajar digital seperti E-LKPD menjadi penting untuk membantu peserta didik memahami konsep secara lebih kontekstual, meningkatkan keterlibatan belajar, serta mengembangkan keterampilan abad ke-21 (Safitri et al., 2025; Yuliana et al., 2025).

Salah satu media yang dapat mendukung pembelajaran tersebut adalah E-LKPD berbasis Wizer.me. Platform ini menyediakan berbagai fitur interaktif, seperti integrasi multimedia dan penilaian otomatis, sehingga mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik sekaligus

memudahkan guru dalam proses evaluasi. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Wizer.me dapat meningkatkan motivasi maupun hasil belajar peserta didik (Nasution, 2020; Astawan, 2020).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara prapenelitian pada 23 Oktober 2025 di SD Negeri Citeureup 01, pembelajaran IPAS masih didominasi metode ceramah dan penggunaan LKPD cetak. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik mudah merasa bosan, kurang aktif dalam pembelajaran, dan hasil belajar yang diperoleh masih tergolong rendah. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan belum mampu memenuhi kebutuhan peserta didik di era digital (Safitri et al., 2025; Insana et al., 2025).

Selain itu, penggunaan LKPD cetak juga menimbulkan kendala bagi guru karena proses koreksi dilakukan secara manual sehingga umpan balik kepada peserta didik tidak dapat diberikan secara cepat. Padahal, umpan balik yang segera diterima berperan penting dalam meningkatkan pemahaman peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu menyajikan aktivitas interaktif sekaligus menyediakan penilaian otomatis agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif (Astawan, 2020; Fitriarahmah et al., 2025).

Penelitian terdahulu telah membuktikan bahwa E-LKPD berbasis Wizer.me memiliki tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas yang tinggi dalam meningkatkan hasil belajar. Namun, pengembangan E-LKPD pada materi Kondisi Perekonomian di Daerahku di sekolah dasar masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan mengembangkan, menguji kelayakan, dan menganalisis efektivitas E-LKPD menggunakan Wizer.me pada materi tersebut. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan E-LKPD yang mengintegrasikan multimedia dan umpan balik otomatis untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekaligus mendukung pembelajaran IPAS yang lebih interaktif (Nasution, 2020; Safitri et al., 2025).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Model ini dipilih karena memberikan langkah yang sistematis dalam mengembangkan, memvalidasi, dan menguji efektivitas produk. Produk yang dikembangkan berupa E-LKPD berbasis Wizer.me pada materi *Kondisi Perekonomian di Daerahku* untuk peserta didik kelas V sekolah dasar (Sugiyono, 2019; Rayanto & Sugianti, 2020).

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Citeureup 01 Kabupaten Bogor pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian terdiri atas ahli materi, ahli media, ahli bahasa, guru kelas V, dan peserta didik kelas V. Validator bertugas menilai kelayakan produk, sedangkan guru dan peserta didik menjadi subjek uji coba untuk mengetahui kepraktisan dan efektivitas E-LKPD yang dikembangkan (Sudaryono, 2021; Creswell & Creswell, 2023).

Prosedur penelitian mengikuti lima tahapan model ADDIE, yaitu analisis kebutuhan melalui observasi dan wawancara, perancangan E-LKPD, pengembangan dan validasi produk oleh para ahli, implementasi melalui pembelajaran menggunakan E-LKPD disertai pretest dan posttest, serta evaluasi untuk menyempurnakan produk berdasarkan hasil validasi dan uji coba (Sugiyono, 2019; Rayanto & Sugianti, 2020).

Instrumen penelitian meliputi lembar observasi, pedoman wawancara, angket validasi ahli, angket respons guru dan peserta didik, serta tes pretest dan posttest. Data kualitatif dianalisis secara deskriptif berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan masukan validator, sedangkan data kuantitatif dianalisis menggunakan persentase skala Likert untuk menentukan tingkat kelayakan dan kepraktisan, serta membandingkan hasil pretest dan posttest untuk mengetahui efektivitas E-LKPD dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik (Sugiyono, 2019; Sudaryono, 2021).

.....

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Analisis (*Analysis*)

1. Analisis Kebutuhan

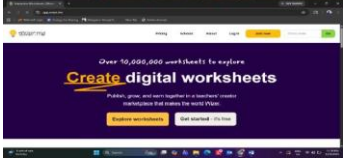
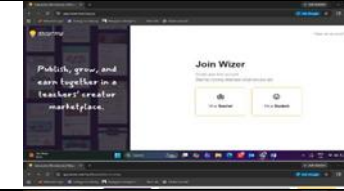
Tahap analisis dilaksanakan pada tanggal 24 Oktober 2025 melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas V SDN Citeureup 01 untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS masih menggunakan LKPD cetak dan media berupa buku paket sehingga kurang menarik perhatian peserta didik. Guru juga belum memanfaatkan platform digital dalam penyusunan LKPD maupun pemberian tugas, yang berdampak pada rendahnya antusiasme dan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan kondisi tersebut, dikembangkan E-LKPD berbasis Wizer.me sebagai media pembelajaran interaktif yang diharapkan mampu meningkatkan minat, motivasi, keaktifan, dan hasil belajar peserta didik.

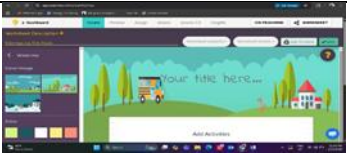
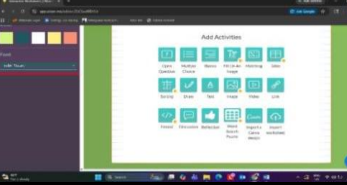
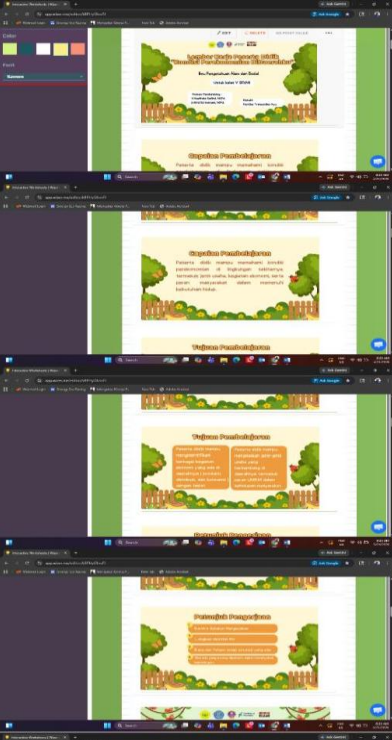
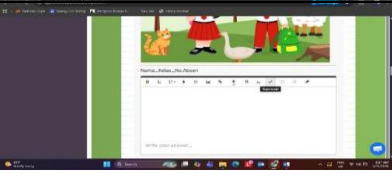
2. Analisis Kurikulum

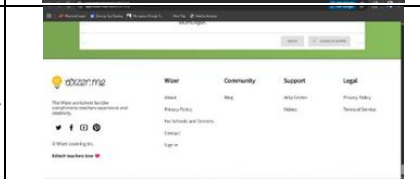
Hasil analisis kurikulum menunjukkan bahwa SDN Citeureup 01 menerapkan Kurikulum Merdeka dengan pendekatan *deep learning*, sehingga diperlukan bahan ajar yang mampu mendukung pembelajaran bermakna. Pengembangan E-LKPD disesuaikan dengan capaian pembelajaran IPAS kelas V Fase C pada Bab 7 *Daerah Kebanggaanku* Topik B *Kondisi Perekonomian di Daerahku*. Tujuan pembelajaran difokuskan agar peserta didik mampu mengidentifikasi kegiatan ekonomi, menjelaskan jenis usaha yang berkembang di daerahnya, serta memahami peran UMKM dalam kehidupan masyarakat.

Tahap Perancangan (*Design*)

Tabel 1. Rancangan E-LKPD

No	Tahapan	Deskripsi
1		Langkah pertama buka website https://www.wizer.me
2		Untuk mengakses website wizer.me pengguna dapat memilih <i>log in</i> . Namun jika belum terdaftar, maka langkah awal yang perlu dilakukan adalah mengklik <i>join now</i> untuk membuat akun terlebih dahulu.
3		Kemudian pilih <i>I'm teacher</i>
4		Setelah berhasil masuk ke dalam akun, guru cukup mengklik tombol <i>create worksheet</i>

5		Guru memiliki kesempatan untuk menentukan judul dari lembar kerja serta memilih tema yang diinginkan dalam proses perancangan.
6		Berbagai jenis tugas dapat dipilih oleh pendidik dalam merancang lembar kerja, seperti <i>open question</i> , <i>multiple choice</i> , <i>blanks</i> , <i>fill on an image</i> , <i>matching</i> , <i>table</i> , <i>sorting</i> , <i>draw</i> , <i>text</i> , <i>image</i> , <i>video</i> , <i>link</i> serta opsi lainnya yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran.
7		Upload cover, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan petunjuk pengerjaan.
8		Aktivitas pertama peserta didik diarahkan untuk mengisi nama anggota kelompok, kelas dan nomor absen terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan.
9		Aktivitas kedua peserta didik menyimak video dengan menggunakan fitur link video.
10		Aktivitas ketiga menggunakan fitur <i>matching</i> . Peserta didik diminta untuk menyesuaikan gambar dan pernyataan yang sesuai dengan gambar tersebut dengan cara menariknya.

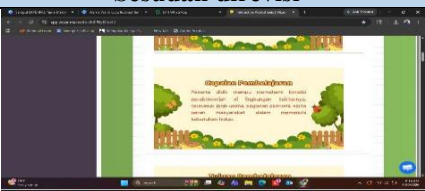
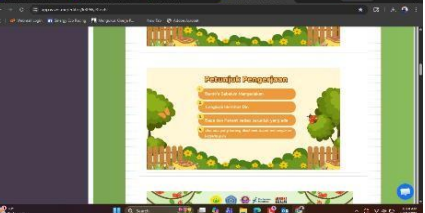
11		Aktivitas keempat yaitu menyimpulkan materi dengan menggunakan fitur <i>open question</i> dan menambahkan intruksi untuk pengerjaannya.
12		Aktivitas kelima yaitu mendiskusikan dengan menggunakan fitur <i>open question</i> , serta menambahkan beberapa gambar intruksi untuk pengerjaannya.
13		Aktivitas ke enam yaitu menggunakan <i>multiple choice</i> dengan menambahkan intruksi untuk mengerjakannya.
14		Terakhir setelah mengerjakan peserta didik diminta untuk mensubmit semua jawaban dengan meng-klik tombol “ <i>hand in work</i> ”.

Tahap Pengembangan (*Development*)

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media Tahap 1

Aspek	Indikator	Skor	Persentase	Kategori
Desain dan Tampilan Visual	Desain keseluruhan media menarik dan mudah dipahami	3	70%	Layak
	Gambar dan teks tersusun dengan rapi dan teratur	4		
	Kombinasi warna yang digunakan tidak membingungkan	3		
	Jenis huruf yang dipilih mudah dibaca	4		
Penggunaan Gambar dan Video	Gambar dan video relevan dengan materi yang dibahas	4	80%	Layak
	Kualitas gambar dan video cukup jelas	4		
	Durasi video sesuai dengan kebutuhan pembelajaran	4		
	Gambar dan video memperjelas materi yang diberikan	4		
Kemudahan Akses	Petunjuk pengerjaan yang jelas	3	70%	Layak
	Media mudah diakses	4		
Skor Keseluruhan			74%	Layak

Tabel 3. Revisi Produk dari Ahli Media

Sebelum Direvisi	Sesudah direvisi	Catatan
		Mengubah tata letak penempatan Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran agar terpisah dan menyesuaikan font agar lebih mudah terbaca oleh peserta didik.
		Mengubah tata letak penempatan Petunjuk Pengerjaan dan mengubah font agar lebih mudah terbaca oleh peserta didik.
		Mengubah bentuk font LKPD agar lebih kecil dari judul materi.

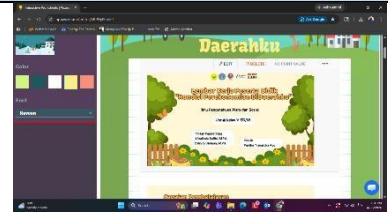
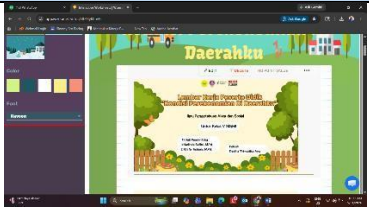
Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Media Tahap 2

Aspek	Indikator	Skor	Persentase	Kategori
Desain dan Tampilan Visual	Desain keseluruhan media menarik dan mudah dipahami	4	90%	Sangat Layak
	Gambar dan teks tersusun dengan rapi dan teratur	5		
	Kombinasi warna yang digunakan tidak membingungkan	4		
	Jenis huruf yang dipilih mudah dibaca	5		
Penggunaan Gambar dan Video	Gambar dan video relevan dengan materi yang dibahas	5	100%	Sangat Layak
	Kualitas gambar dan video cukup jelas	5		
	Durasi video sesuai dengan kebutuhan pembelajaran	5		
	Gambar dan video memperjelas materi yang diberikan	5		
Kemudahan Akses	Petunjuk pengerjaan yang jelas	4	90%	Sangat Layak
	Media mudah diakses	5		
Skor Keseluruhan			94%	Sangat Layak

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Bahasa Tahap 1

Aspek	Indikator	Skor	Persentase	Kategori
Kejelasan dan Kemudahan Membaca	Kata-kata yang dipilih sederhana.	3	67%	Layak
	Bahasa pada materi yang digunakan mudah dipahami.	3		
	Kalimat yang digunakan jelas dan tidak membuat bingung.	4		
Kesesuaian dengan Tujuan Pembelajaran	Bahasa yang digunakan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.	4	80%	Layak
	Bahasa yang dipakai sesuai dengan konteks materi dan tujuan pembelajaran.	4		
Kesederhanaan dalam Penggunaan Bahasa	Bahasa yang digunakan sesuai dengan intelektual peserta didik.	3	68%	Layak
	Bahasa yang digunakan tidak berbelit-belit.	4		
	Kalimat yang digunakan tidak terlalu panjang dan rumit.	4		
	Penyajian informasi yang jelas.	3		
	Struktur kalimat sederhana dan efektif.	3		
Skor Keseluruhan			70%	Layak

Tabel 6. Revisi Produk dari Ahli Bahasa

Sebelum direvisi	Sesudah direvisi	Catatan
		Kesalahan penulisan kata “DiDaerahku” menjadi “Di Daerahku” dan kesalahan penulisan kata “Untuk Kelas V SD/MI” menjadi “Untuk kelas V SD/MI”.
		Kesalahan penulisan kata “Menjelaskan” menjadi “Menguraikan”
		Menambahkan “.” Pada setiap akhir kalimat.

Tabel 7. Hasil Validasi Ahli Bahasa Tahap 2

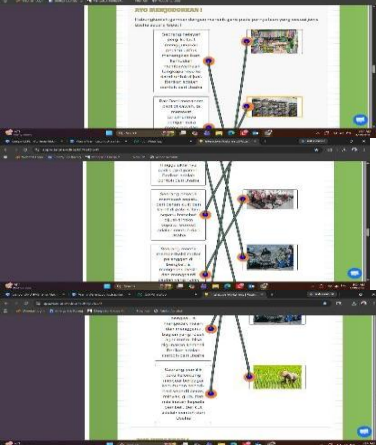
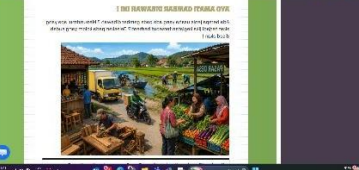
Aspek	Indikator	Skor	Persentase	Kategori
Kejelasan dan Kemudahan Membaca	Kata-kata yang dipilih sederhana.	5	93%	Sangat Layak
	Bahasa pada materi yang digunakan mudah dipahami.	4		
	Kalimat yang digunakan jelas dan tidak membuat bingung.	5		
Kesesuaian dengan Tujuan Pembelajaran	Bahasa yang digunakan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.	5	90%	Sangat Layak
	Bahasa yang dipakai sesuai dengan konteks materi dan tujuan pembelajaran.	4		

Kesederhanaan dalam Penggunaan Bahasa	Bahasa yang digunakan sesuai dengan intelektual peserta didik.	4	84%	Sangat Layak
	Bahasa yang digunakan tidak berbelit-belit.	4		
	Kalimat yang digunakan tidak terlalu panjang dan rumit.	4		
	Penyajian informasi yang jelas.	4		
	Struktur kalimat sederhana dan efektif.	5		
Skor Keseluruhan		88%	Sangat Layak	

Tabel 8. Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 1

Aspek	Indikator	Skor	Persentase	Kategori
Kesesuaian	Informasi dalam materi sudah akurat.	4	87%	Sangat Layak
Materi dengan Tujuan	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.	4		
Pembelajaran	Kesesuaian materi yang dijabarkan	5		
Kejelasan dan Kemudahan Materi	Materi menjelaskan topik secara mendalam.	5	87%	Sangat Layak
	Materi disusun secara terstruktur.	4		
Kesesuaian Dengan Karakter SD	Materi disertai dengan contoh dan ilustrasi yang relevan.	4	95%	Sangat Layak
	Materi sesuai dengan kebutuhan dan tingkat pemahaman peserta didik.	4		
	Materi dilengkapi dengan media yang relevan seperti gambar dan video untuk mendukung pemahaman peserta didik.	5		
	Penggunaan E-LKPD menarik minat belajar.	5		
Materi menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami oleh peserta didik.		5		
Skor Keseluruhan			90%	Sangat Layak

Tabel 9. Revisi Produk dari Ahli Materi

Sebelum direvisi	Sesudah direvisi	Catatan
		Penulisan pada kolom pernyataan di buat narasi agar peserta didik lebih berfikir secara kritis.
		Gambar yang tadinya digabung menjadi satu gambar dibuat terpisah agar peserta didik lebih mudah mengetahui contoh gambar visualnya.

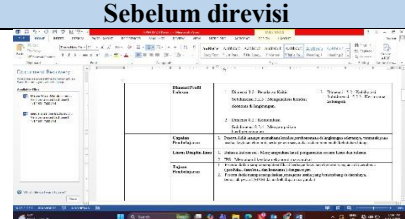
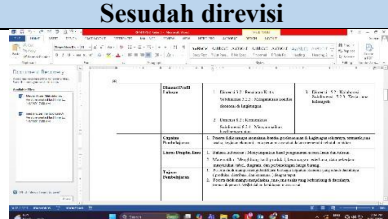
Tabel 10. Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 2

Aspek	Indikator	Skor	Persentase	Kategori
Kesesuaian Materi dengan Tujuan Pembelajaran	Informasi dalam materi sudah akurat.	5	93%	Sangat Layak
	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.	5		
	Kesesuaian materi yang dijabarkan	4		
Kejelasan dan Kemudahan Materi	Materi menjelaskan topik secara mendalam.	5	90%	Sangat Layak
	Materi disusun secara terstruktur.	4		
	Materi disertai dengan contoh dan ilustrasi yang relevan.	5		
Kesesuaian Dengan Karakter SD	Materi sesuai dengan kebutuhan dan tingkat pemahaman peserta didik.	5	100%	Sangat Layak
	Materi dilengkapi dengan media yang relevan seperti gambar dan video untuk mendukung pemahaman peserta didik.	5		
	Penggunaan E-LKPD menarik minat belajar.	5		
	Materi menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami oleh peserta didik.	5		
Skor Keseluruhan			96%	Sangat Layak

Tabel 11. Hasil Validasi Ahli Materi Guru Tahap 1

Aspek	Indikator	Skor	Persentase	Kategori
Kesesuaian Materi dengan Tujuan Pembelajaran	Informasi dalam materi sudah akurat.	5	93%	Sangat Layak
	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.	5		
	Kesesuaian materi yang dijabarkan	4		
Kejelasan dan Kemudahan Materi	Materi menjelaskan topik secara mendalam.	5	87%	Sangat Layak
	Materi disusun secara terstruktur.	4		
	Materi disertai dengan contoh dan ilustrasi yang relevan.	4		
Kesesuaian Dengan Karakter SD	Materi sesuai dengan kebutuhan dan tingkat pemahaman peserta didik.	5	90%	Sangat Layak
	Materi dilengkapi dengan media yang relevan seperti gambar dan video untuk mendukung pemahaman peserta didik.	5		
	Penggunaan E-LKPD menarik minat belajar.	4		
	Materi menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami oleh peserta didik.	4		
Skor Keseluruhan			90%	Sangat Layak

Tabel 12. Revisi Produk dari Ahli Materi (Guru)

Sebelum direvisi	Sesudah direvisi	Catatan
		Perbaikan pada indikator Lintas Disiplin Ilmu dari yang tadinya IPS menjadi Matematika.

Tabel 13. Hasil Validasi Ahli Materi Guru Tahap 2

Aspek	Indikator	Skor	Persentase	Kategori
Kesesuaian Materi dengan Tujuan Pembelajaran	Informasi dalam materi sudah akurat.	5	100%	Sangat Layak
	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.	5		
	Kesesuaian materi yang dijabarkan	5		
Kejelasan dan Kemudahan Materi	Materi menjelaskan topik secara mendalam.	5	100%	Sangat Layak
	Materi disusun secara terstruktur.	5		
	Materi disertai dengan contoh dan ilustrasi yang relevan.	5		
Kesesuaian Dengan Karakter SD	Materi sesuai dengan kebutuhan dan tingkat pemahaman peserta didik.	5	100%	Sangat Layak
	Materi dilengkapi dengan media yang relevan seperti gambar dan video untuk mendukung pemahaman peserta didik.	5		
	Penggunaan E-LKPD menarik minat belajar.	5		
	Materi menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami oleh peserta didik.	5		
Skor Keseluruhan			100%	Sangat Layak

Tabel 14. Nilai rata-rata Total Validasi Tahap 1

No	Validator	Butir	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
1.	Ahli Media	10	50	74%	Layak
2.	Ahli Bahasa	10	50	70%	Layak
3.	Ahli Materi (Dosen)	10	50	90%	Sangat Layak
4.	Ahli Materi (Guru)	10	50	90%	Sangat Layak
Rata-rata Persentase Penilaian				81%	Sangat Layak

Tabel 15. Nilai rata-rata Total Validasi Tahap 2

No	Validator	Butir	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
1.	Ahli Media	10	50	94%	Sangat Layak
2.	Ahli Bahasa	10	50	88%	Sangat Layak
3.	Ahli Materi (Dosen)	10	50	96%	Sangat Layak
4.	Ahli Materi (Guru)	10	50	100%	Sangat Layak
Rata-rata Persentase Penilaian				95%	Sangat Layak

Tabel 16. Kualifikasi Tingkat Kelayakan

No	Kriteria	Kualifikasi
1.	0%-20%	Sangat tidak layak (tidak boleh digunakan)
2.	21%-40%	Tidak layak (Tidak boleh digunakan)
3.	41%-60%	Kurang layak (disarankan tidak digunakan karena perlu revisi)
4.	61%-80%	Layak (dapat digunakan dengan revisi sedikit)
5.	81%-100%	Sangat layak (dapat digunakan tanpa revisi)

Tabel 17. Hasil Uji Validitas Instrumen Tes

No. Soal	Perason Correlation	Nilai Sig	Kesimpulan	Interpretasi
Soal 1	0,925	0,000	Valid	Sangat Tinggi
Soal 2	0,048	0,825	Tidak Valid	Sangat Rendah
Soal 3	0,002	0,993	Tidak Valid	Sangat Rendah
Soal 4	-0,012	0,955	Tidak Valid	Sangat Rendah
Soal 5	0,054	0,802	Tidak Valid	Sangat Rendah
Soal 6	0,925	0,000	Valid	Sangat Tinggi
Soal 7	0,081	0,708	Tidak Valid	Sangat Rendah
Soal 8	0,356	0,087	Tidak Valid	Rendah
Soal 9	0,925	0,000	Valid	Sangat Tinggi
Soal 10	0,925	0,000	Valid	Sangat Tinggi
Soal 11	0,925	0,000	Valid	Sangat Tinggi
Soal 12	0,925	0,000	Valid	Sangat Tinggi
Soal 13	0,431	0,036	Valid	Sedang
Soal 14	0,764	0,000	Valid	Tinggi
Soal 15	0,925	0,000	Valid	Sangat Tinggi
Soal 16	0,330	0,116	Tidak Valid	Rendah
Soal 17	0,515	0,010	Valid	Sedang
Soal 18	0,925	0,000	Valid	Sangat Tinggi
Soal 19	0,064	0,767	Tidak Valid	Sangat Rendah
Soal 20	0,925	0,000	Valid	Sangat Tinggi
Soal 21	0,925	0,000	Valid	Sangat Tinggi
Soal 22	0,486	0,016	Valid	Sedang
Soal 23	-0,048	0,823	Tidak Valid	Sangat Rendah
Soal 24	0,169	0,431	Tidak Valid	Sangat Rendah
Soal 25	0,542	0,006	Valid	Sedang
Soal 26	-0,134	0,534	Tidak valid	Sangat Rendah
Soal 27	-0,078	0,716	Tidak Valid	Sangat Rendah
Soal 28	0,317	0,131	Tidak Valid	Rendah
Soal 29	0,416	0,043	Valid	Sedang
Soal 30	0,278	0,189	Tidak Valid	Rendah
Soal 31	0,384	0,064	Tidak Valid	Rendah
Soal 32	0,169	0,431	Tidak Valid	Sangat Rendah
Soal 33	0,081	0,708	Tidak Valid	Sangat Rendah
Soal 34	0,472	0,020	Valid	Sedang
Soal 35	0,412	0,045	Valid	Sedang
Soal 36	0,133	0,535	Tidak Valid	Sangat Rendah
Soal 37	0,485	0,016	Valid	Sedang
Soal 38	0,153	0,477	Tidak Valid	Sangat Rendah
Soal 39	0,508	0,011	Valid	Sedang
Soal 40	0,284	0,179	Tidak Valid	Rendah

Tabel 18. Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,959	20

Tabel 19. Hasil Uji Tigkat Kesukaran

No. Soal	N		Mean	Katergori
	Valid	Missing		
Soal 1	24	0	0,54	Sedang
Soal 2	24	0	0,54	Sedang

Soal 3	24	0	0,54	Sedang
Soal 4	24	0	0,54	Sedang
Soal 5	24	0	0,54	Sedang
Soal 6	24	0	0,54	Sedang
Soal 7	24	0	0,63	Sedang
Soal 8	24	0	0,50	Sedang
Soal 9	24	0	0,54	Sedang
Soal 10	24	0	0,83	Mudah
Soal 11	24	0	0,54	Sedang
Soal 12	24	0	0,54	Sedang
Soal 13	24	0	0,54	Sedang
Soal 14	24	0	0,83	Mudah
Soal 15	24	0	0,92	Mudah
Soal 16	24	0	0,75	Mudah
Soal 17	24	0	0,83	Mudah
Soal 18	24	0	0,79	Mudah
Soal 19	24	0	0,71	Mudah
Soal 20	24	0	0,71	Mudah

Tabel 20. Hasil Uji Daya Beda Soal

No Soal	Corrected Item-Total Correlation	Kategori
Soal 1	0,965	Sangat Baik
Soal 2	0,965	Sangat Baik
Soal 3	0,965	Sangat Baik
Soal 4	0,965	Sangat Baik
Soal 5	0,965	Sangat Baik
Soal 6	0,965	Sangat Baik
Soal 7	0,393	Cukup
Soal 8	0,768	Sangat Baik
Soal 9	0,965	Sangat Baik
Soal 10	0,488	Baik
Soal 11	0,965	Sangat Baik
Soal 12	0,965	Sangat Baik
Soal 13	0,965	Sangat Baik
Soal 14	0,454	Baik
Soal 15	0,422	Baik
Soal 16	0,372	Cukup
Soal 17	0,386	Cukup
Soal 18	0,313	Cukup
Soal 19	0,431	Baik
Soal 20	0,459	Baik

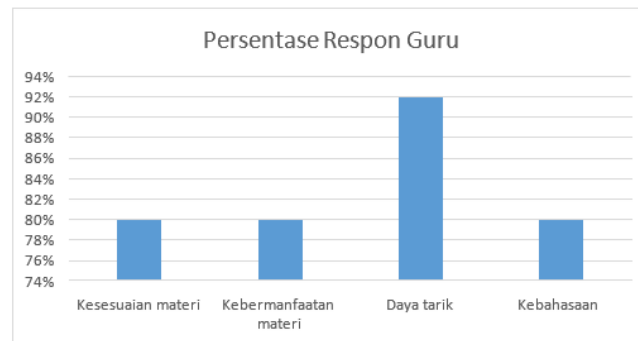
Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tabel 21. Hasil Respon Peserta Didik

No	Uraian	Hasil
1.	Jumlah Responden	21 Responden
2.	Jumlah Pernyataan	10 Butir
3.	Skor Maksimal	50
4.	Persentase Tertinggi	96%
5.	Persentase Terendah	70%
6.	Rata-rata Persentase Respon	86%
7.	Kategori Respon Peserta Didik	Sangat Baik



Gambar 1. Persentase Respon Peserta Didik



Gambar 2. Hasil Uji Coba Respon Guru

Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tabel 22. Hasil Analisis Pretest dan Posttest Peserta Didik

Kriteria	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Jumlah Peserta Didik	21	21
Nilai Tertinggi	65	95
Nilai Terendah	35	65
Nilai Rata-rata	52	81
Rata-rata N-Gain	0,59	
Keterangan	Sedang	

Pembahasan Hasil Penelitian

Pengembangan E-LKPD pada penelitian ini menggunakan website Wizer.me dengan model ADDIE yang meliputi tahapan *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada 24 Oktober 2025 di SDN Citeureup 01 menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS masih menggunakan LKPD cetak dan media berupa buku paket, sedangkan guru belum pernah memanfaatkan E-LKPD interaktif. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik kurang tertarik dan kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, E-LKPD berbasis Wizer.me dikembangkan sebagai media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan teks, gambar, video, audio, dan berbagai bentuk soal interaktif untuk meningkatkan motivasi serta hasil belajar peserta didik.

Pada tahap *Analysis*, peneliti menganalisis kebutuhan melalui observasi dan wawancara sebagai dasar pengembangan produk. Tahap *Design* dilakukan dengan menyusun tujuan pembelajaran, materi, tampilan, petunjuk penggunaan, dan aktivitas pembelajaran dalam E-LKPD. Selanjutnya pada tahap *Development*, produk divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli

bahasa. Hasil validasi menunjukkan bahwa E-LKPD memperoleh kategori sangat layak, dengan persentase kelayakan ahli media sebesar 94%, ahli bahasa 88%, dan ahli materi 90%. Setelah dinyatakan layak, produk diimplementasikan kepada 21 peserta didik kelas V SDN Citeureup 01. Hasil angket menunjukkan respons peserta didik sebesar 86% dan respons guru sebesar 83%, yang mengindikasikan bahwa E-LKPD praktis dan mendapat tanggapan sangat baik dalam pembelajaran.

Tahap Evaluation dilakukan melalui pemberian pretest dan posttest untuk mengukur efektivitas penggunaan E-LKPD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata peserta didik meningkat dari 52 pada pretest menjadi 81 pada posttest dengan nilai N-Gain sebesar 0,59 atau 59%, yang termasuk kategori cukup efektif. Meskipun masih terdapat kendala berupa keterbatasan jaringan internet, perangkat digital, dan kebijakan penggunaan telepon pintar di sekolah, E-LKPD berbasis Wizer.me memiliki keunggulan berupa tampilan yang interaktif, kemudahan penggunaan, serta dukungan multimedia yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik. Dengan demikian, E-LKPD yang dikembangkan dinyatakan sangat layak dan cukup efektif digunakan sebagai media pembelajaran IPAS pada materi Kondisi Perekonomian di Daerahku.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, pengembangan E-LKPD menggunakan Wizer.me pada materi *Kondisi Perekonomian di Daerahku* berhasil dilaksanakan melalui model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Produk yang dikembangkan memperoleh kategori **sangat layak** berdasarkan hasil validasi ahli media (94%), ahli bahasa (88%), ahli materi dosen (96%), dan ahli materi guru (100%) dengan rata-rata kelayakan sebesar 95%. Pada tahap implementasi, E-LKPD memperoleh respons sangat baik dari peserta didik (86%) dan guru (83%). Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik, ditandai dengan kenaikan nilai rata-rata dari 52 pada pretest menjadi 81 pada posttest serta nilai N-Gain sebesar 0,59 yang termasuk kategori sedang. Temuan ini menunjukkan bahwa E-LKPD berbasis Wizer.me layak dan cukup efektif digunakan sebagai media pembelajaran IPAS untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Penelitian ini masih memiliki keterbatasan karena dilaksanakan pada satu sekolah dengan jumlah sampel yang relatif terbatas serta dipengaruhi oleh kendala jaringan internet, ketersediaan perangkat digital, dan kebijakan penggunaan telepon pintar di sekolah. Meskipun demikian, hasil penelitian memberikan implikasi praktis bahwa E-LKPD berbasis Wizer.me dapat menjadi alternatif media pembelajaran digital yang interaktif, membantu guru dalam penyampaian materi dan penilaian, serta meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Penelitian selanjutnya disarankan melibatkan sampel yang lebih luas, mengimplementasikan E-LKPD pada materi maupun jenjang pendidikan yang berbeda, serta mengembangkan fitur pembelajaran yang lebih adaptif agar efektivitas media dapat diuji secara lebih komprehensif.

DAFTAR REFERENSI

- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2023). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (6th ed.). SAGE Publications.
- Fitriarahmah, S., Sundari, F. S., & Wijaya, A. (2025). Pengembangan E-LKPD menggunakan aplikasi Wizer.me pada mata pelajaran IPAS (Pendekatan penelitian Research and Development pada peserta didik kelas V di Sekolah Dasar Negeri Sirnagalih 04 Kabupaten Bogor semester ganjil tahun pelajaran 2025/2026). *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4). <https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.38779>

- Nasution, E. A. (2020). Developing digital worksheet by using Wizer.me for teaching listening skill to the tenth grade students in SMK Negeri 7 Medan. *TRANSFORM Journal of English Language Teaching and Learning*, 9(1), 1–13. <https://doi.org/10.24114/tj.v9i1.19959>
- Rayanto, Y. H., & Sugianti. (2020). *Penelitian pengembangan model ADDIE dan R2D2: Teori & praktek*. Lembaga Academic & Research Institute.
- Safitri, A. D., MZ., A. S. A., & Irmaningrum, R. N. (2025). Pengembangan E-LKPD berbasis Wizer.me untuk meningkatkan penguasaan konsep peserta didik pada mata pelajaran IPAS kelas V sekolah dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 4(3), 389–401. <https://doi.org/10.33578/kpd.v4i3.p389-401>
- Sudaryono. (2021). *Metodologi penelitian: Kuantitatif, kualitatif, dan mix method* (Edisi ke-2). Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D)*. Alfabeta.
- Yuliana, Y., & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis kebutuhan bahan ajar digital interaktif untuk pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam abad 21. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6034–6039. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1733>
-