

Pengembangan E-LKPD Berbasis *Website Wizer.Me* pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia untuk Meningkatkan Motivasi Peserta Didik

Assyifa Nurur Sobariah¹, Tustiyana Windiyani², Tatang Muhajang³

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

E-mail: asifanurul9248@gmail.com¹

Article History:

Received: 09 Agustus 2026

Revised: 24 Agustus 2026

Accepted: 30 Agustus 2026

Kata Kunci: Digital Learning Media, Elementary Education, Learning Motivation, Wizer.me, Worksheet Development

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya penggunaan bahan ajar digital interaktif pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar, khususnya pada materi Kekayaan Budaya Indonesia. Penelitian bertujuan untuk mengembangkan E-LKPD berbasis website Wizer.me yang layak, praktis, dan efektif untuk meningkatkan motivasi serta hasil belajar peserta didik kelas IV. Penelitian menggunakan metode Research and Development dengan model ADDIE yang meliputi tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Populasi penelitian adalah peserta didik kelas IV SDN Ciheuleut 2 Kota Bogor dengan sampel sebanyak 21 peserta didik kelas IV-A menggunakan teknik sampling jenuh. Instrumen penelitian meliputi angket validasi ahli, angket respon peserta didik dan guru, observasi, wawancara, dokumentasi, serta soal pretest dan posttest. Teknik analisis data menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif melalui persentase, rata-rata, dan N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa E-LKPD memperoleh kategori sangat layak berdasarkan validasi ahli serta memperoleh respon sangat baik dari guru dan peserta didik. Selain itu, hasil N-Gain sebesar 73% menunjukkan bahwa E-LKPD efektif meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Kesimpulan penelitian ini menunjukkan bahwa E-LKPD berbasis website Wizer.me dapat digunakan sebagai bahan ajar digital interaktif yang mendukung pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dalam era digital saat ini telah membawa perubahan signifikan pada berbagai aspek kehidupan, khususnya dalam bidang pendidikan. Transformasi ini mendorong terjadinya pergeseran paradigma pembelajaran dari konvensional menuju pembelajaran berbasis teknologi yang lebih interaktif dan adaptif terhadap kebutuhan peserta didik abad ke-21. Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran menjadi salah satu strategi penting untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar, termasuk dalam pengembangan bahan ajar

yang mampu menumbuhkan motivasi belajar peserta didik (Hwang & Fu, 2019; UNESCO, 2023).

Salah satu bentuk inovasi pembelajaran digital adalah pengembangan *Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik* (E-LKPD) yang bersifat interaktif. E-LKPD memungkinkan integrasi berbagai elemen multimedia seperti teks, gambar, video, dan evaluasi otomatis yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Penggunaan platform berbasis web seperti *Wizer.me* memberikan peluang bagi guru untuk merancang bahan ajar yang lebih menarik, fleksibel, dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran abad ke-21 (Sari et al., 2023; Kim & Park, 2024). Namun, berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SDN Ciheuleut 02 Kota Bogor pada kelas IV yang berjumlah 24 peserta didik, ditemukan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran masih terbatas pada penggunaan komputer dan *projector* untuk menayangkan video pembelajaran dari *YouTube*. Guru belum pernah menggunakan platform *Wizer.me* dalam pembelajaran, meskipun memiliki pandangan positif terhadap pengembangan LKPD digital. Kondisi ini menunjukkan bahwa inovasi bahan ajar digital belum diterapkan secara optimal dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari (Fatmawati, 2024; Rofi'ah, 2025).

Selain itu, hasil observasi menunjukkan bahwa pada materi *Kekayaan Budaya Indonesia*, sebagian peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran, mudah terdistraksi, dan kurang antusias dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Hal ini mengindikasikan bahwa motivasi belajar peserta didik masih rendah, padahal motivasi merupakan faktor penting yang memengaruhi keberhasilan belajar. Peserta didik dengan motivasi tinggi cenderung lebih aktif, tekun, dan mampu mencapai hasil belajar yang lebih baik (Ryan & Deci, 2022; Schunk & DiBenedetto, 2020). Permasalahan lain yang ditemukan adalah penggunaan LKPD yang masih bersifat konvensional dalam bentuk lembar kerja cetak yang bersumber dari buku tematik. Guru belum mengembangkan LKPD berbasis digital yang interaktif, sehingga pembelajaran menjadi kurang menarik dan kurang mampu mendorong partisipasi aktif peserta didik. Selain itu, keterbatasan fasilitas seperti perangkat gawai juga menjadi tantangan dalam implementasi pembelajaran berbasis digital di kelas (Kim & Park, 2024; Sari et al., 2023).

Selanjutnya, peserta didik juga mengalami kesulitan dalam memahami materi *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial* (IPAS), khususnya pada topik *Kekayaan Budaya Indonesia*, yang bersifat kontekstual dan membutuhkan visualisasi yang menarik. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi dalam pengembangan bahan ajar yang lebih interaktif dan sesuai dengan karakteristik materi serta peserta didik sekolah dasar. Oleh karena itu, diperlukan solusi yang mampu menjembatani kesenjangan tersebut melalui pemanfaatan teknologi pembelajaran yang lebih efektif (Rofi'ah, 2025; Fatmawati, 2024). Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *E-LKPD* berbasis *website Wizer.me* pada materi *Kekayaan Budaya Indonesia* di kelas IV sekolah dasar, serta menguji kelayakan dan efektivitasnya dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Urgensi penelitian ini terletak pada kebutuhan akan inovasi bahan ajar digital yang mampu menjawab tantangan pembelajaran abad ke-21. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan *E-LKPD* berbasis *Wizer.me* yang difokuskan pada materi *Kekayaan Budaya Indonesia* di sekolah dasar dengan penekanan pada peningkatan motivasi belajar peserta didik, yang masih terbatas dikaji dalam penelitian sebelumnya (Sari et al., 2023; Ryan & Deci, 2022).

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) untuk menghasilkan produk *E-LKPD* interaktif berbasis *Wizer.me* serta menguji kelayakan, kepraktisan, dan efektivitasnya. Metode R&D merupakan metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji efektivitasnya melalui tahapan pengembangan yang sistematis (Sugiyono,

2022; Emzir, 2017). Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) karena bersifat sistematis dan banyak digunakan dalam pengembangan media pembelajaran digital (Branch, 2009; Sudaryono, 2019). Model ini dipilih karena mampu memberikan alur pengembangan yang jelas dari analisis kebutuhan hingga evaluasi produk. Subjek penelitian terdiri dari validator ahli (ahli media, bahasa, dan materi) serta peserta didik kelas IV-A SDN Ciheuleut 2 Kota Bogor yang berjumlah 21 peserta didik. Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas IV, sedangkan sampel diambil menggunakan teknik sampling jenuh karena seluruh populasi dijadikan sampel penelitian. Penelitian dilaksanakan di SDN Ciheuleut 2 Kota Bogor pada semester genap tahun pelajaran 2025/2026 karena sekolah tersebut memiliki kebutuhan pengembangan LKPD berbasis digital dalam proses pembelajaran.

Instrumen penelitian meliputi angket validasi ahli, angket respon guru dan peserta didik, lembar observasi, pedoman wawancara, soal *pretest-posttest*, serta dokumentasi. Angket validasi digunakan untuk menilai kelayakan produk berdasarkan aspek media, bahasa, dan materi menggunakan skala *Likert*. Angket respon digunakan untuk mengukur kepraktisan, sedangkan *pretest* dan *posttest* digunakan untuk mengukur efektivitas produk terhadap hasil belajar. Instrumen ini dikembangkan berdasarkan prinsip validitas isi dan pengukuran pendidikan sebagaimana dikemukakan oleh Sugiyono (2022) dan Creswell & Creswell (2018). Teknik analisis data menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari observasi, wawancara, dan masukan validator yang dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Miles, Huberman, & Saldaña, 2014). Data kuantitatif diperoleh dari angket dan hasil tes yang dianalisis menggunakan statistik deskriptif berupa persentase dan rata-rata dengan skala *Likert*. Instrumen juga diuji melalui uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda untuk memastikan kualitas instrumen penelitian (Sudaryono, 2019; Arikunto, 2018).

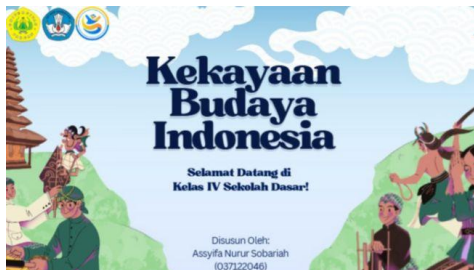
Prosedur penelitian mengikuti model ADDIE yang terdiri dari lima tahap. Tahap *analysis* dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran melalui observasi dan wawancara. Tahap *design* digunakan untuk merancang E-LKPD berbasis *Wizer.me* termasuk materi, media, dan *storyboard*. Tahap *development* dilakukan untuk menghasilkan produk dan melakukan validasi oleh ahli. Tahap *implementation* dilakukan melalui uji coba kepada peserta didik menggunakan angket, *pretest*, dan *posttest*. Tahap *evaluation* digunakan untuk menganalisis hasil uji coba dan memperbaiki produk berdasarkan data kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

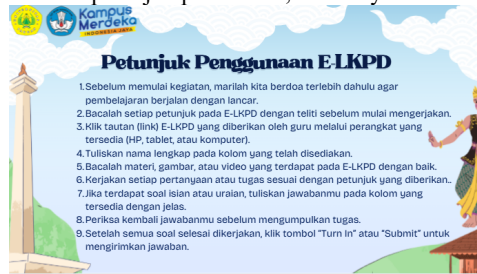
Hasil Validasi Ahli (Teoritik) dan Revisi Produk

1. Validasi Media

Tabel 1. Tabel Revisi Produk Ahli Media

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
- Logo kampus merdeka, sebaiknya diganti dengan logo kampus berdampak. - Tambahkan nama penyusun E-LKPD. - Pada bagian sampul, "Selamat Datang di Kelas IV!", sebaiknya ditambahkan menjadi "Selamat Datang di Kelas IV Sekolah Dasar."	
	

Sebelum slide petunjuk pemakaian, sebaiknya tambahkan TP serta CP



Sebaiknya pada kalimat pertanyaan lebih spesifik lagi berapa banyak gambar yang harus dipilih peserta didik, contoh: “pilihlah 1 gambar mana yang termasuk suku Batak yang berasal dari Sumatera Barat?”



Tabel 2. Tabel Hasil Validasi Ahli Media Tahap 1

No.	Indikator	Skor Tiap Aspek
1	Desain Teks	15
2	Desain Gambar	12
3	Desain Penggunaan E-LKPD menggunakan <i>Wizer.me</i>	15
	Total Skor	42
	Skor Maksimum	50
	Persentase Maksimum	100%
	Persentase Kelayakan	84%

$$\text{Persentase Kelayakan} = \frac{42}{50} \times 100\% = 84\%$$

Berlandaskan hasil validasi dari ahli media pada tahap pertama, skor yang diperoleh untuk aspek desain teks ialah 15, desain gambar 12, serta desain E-LKPD memakai *website wizer.me* mendapatkan skor 15. Total skor yang didapat ialah 42 dari angka maksimum 50. Persentase kelayakan produk dihitung dengan rumus persentase, yakni total skor dibagi dengan skor maksimum, kemudian dikalikan dengan 100%. Hasilnya ialah 84%. Sesuai dengan tabel konversi kelayakan yang sudah ditetapkan, persentase berikut jatuh pada kisaran 81%-100%, sehingga E-LKPD yang dibuat termasuk pada kategori “Sangat Layak”. Hasil berikut menandakan bahwasannya media pembelajaran yang sudah dikembangkan memenuhi standar kelayakan yang sangat baik untuk dipakai pada proses pembelajaran. Namun, ada beberapa hal yang bisa

diperbaiki, terutama pada aspek desain gambar agar tampilan media lebih menarik serta efektif bagi peserta didik.

Tabel 3. Tabel Hasil Validasi Ahli Media Tahap 2

No	Indikator	Skor Tiap Aspek
1.	Desain Teks	17
2.	Desain Gambar	15
3.	Desain Pemakaian E-LKPD memakai <i>Wizer.me</i>	15
	Total Skor	47
	Skor Maksimum	50
	Persentase	100%
	Persentase Kelayakan	94%

$$\text{Persentase Kelayakan} = \frac{47}{50} \times 100 = 94\%$$

Berlandaskan hasil validasi kepada aspek desain E-LKPD, diperoleh total skor 47 dari nilai maksimum 50, dengan presentase kelayakannya mencapai 94%. Temuan berikut mengindikasikan bahwasannya kualitas desain E-LKPD yang dibuat termasuk pada kategori “sangat layak”. Dalam rincian lebih lanjut, indikator desain teks memperoleh nilai 17, yang memperlihatkan bahwasannya pemilihan jenis huruf, ukuran, keterbacaan, serta kerapian tata letak teks sudah sesuai dengan prinsip-prinsip desain pembelajaran yang efektif. Indikator desain gambar mendapat nilai 15, yang memperlihatkan bahwasannya gambar yang dipakai relevan dengan konten, mempunyai kualitas visual yang baik, serta bisa membantu pemahaman peserta didik. Sedangkan, indikator desain pemakaian E-LKPD berbasis *website wizer.me* juga mendapatkan nilai 15, yang memperlihatkan bahwasannya tampilan, navigasi, serta kemudahan pemakaian media berbasis *website wizer.me* sudah dirancang dengan efektif serta interaktif. Dengan persentase kelayakan mencapai 94%, bisa disimpulkan bahwasannya E-LKPD berbasis *website wizer.me* yang sudah dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan dari aspek desain serta bisa dipakai pada proses pembelajaran tanpa perlu revisi besar, meskipun perbaikan kecil masih bisa dilaksanakan untuk penyempurnaan produk.

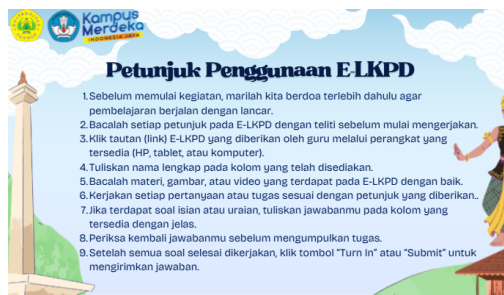
2. Validasi Bahasa

Tabel 4. Tabel Revisi Produk Ahli Bahasa

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1. Logo kampus merdeka, sebaiknya diganti dengan logo kampus berdampak. 2. Tambahkan nama penyusun E-LKPD.	



1. Kalimat “sebelum memulai kegiatan, marilah kita...” sebaiknya diganti menjadi “Berdoalah terlebih dahulu...”
2. Kalimat *link* sebaiknya dicetak miring.
3. Kalimat “Tuliskan” sebaiknya diganti menjadi “Tulislah”.



Kalimat “Perhatikan” sebaiknya diganti menjadi “simak”. serta kalimat “fokus” sebaiknya diganti menjadi “cermat”.



Kalimat “Setelah kalian menyimak tayangan video tersebut, apa saja faktor yang menyebabkan keberagaman di Indonesia?”, sebaiknya diganti menjadi “Berlandaskan tayangan video tersebut faktor yang menyebabkan keberagaman di Indonesia yakni...”



Kalimat “Pilihlah” sebaiknya diganti menjadi “Berikut ini” serta di akhir kalimat tambahkan kalimat “yakni....”

Ayo Mengamatil!

Pilihlah gambar mana yang termasuk suku Batak yang berasal dari Sumatera Utara?

a



✓

b



d

EDIT DELETE SET POINT VALUE (1) ...

Pilihlah gambar mana yang termasuk makanan tradisional khas Palembang?

a



b



EDIT DELETE SET POINT VALUE (1) ...

pilihlah gambar mana yang termasuk alat musik tradisional khas Jawa Barat yang dimainkan dengan cara ditiup?

a



b



EDIT DELETE SET POINT VALUE (1) ...

Pesan Moral

"Kita harus saling menghargai perbedaan budaya dalam persahabatan"

Petunjuk:

Berikan tanggapan kalian bagaimana cara menghargai perbedaan dari kisah Made dan Asep.

Ayo Mengamatil!

Berikut ini, pilih satu gambar yang termasuk suku Batak yang berasal dari Sumatera Utara yaitu....

a



✓

b



d

EDIT DELETE SET POINT VALUE (5) ...

Berikut ini, pilih satu gambar mana yang termasuk makanan tradisional khas Palembang yaitu....

a



b



EDIT DELETE SET POINT VALUE (5) ...

Cerita Daerah: Sahabat dari Dua Daerah

Di sebuah desa di Jawa Barat, hiduplah seorang anak bernama Asep. Ia suka bermain angklung sepulang sekolah. Suatu hari, datanglah murid baru bernama Made dari Bali. Made pandai menari tari daerah Bali. Awalnya, mereka malu untuk saling menyapa. Namun, saat latihan pentas budaya di sekolah, Asep dan Made bekerja sama. Asep memainkan angklung, sedangkan Made menari dengan semangat. Penampilan mereka mendapat tepuk tangan meriah. Sejak saat itu, Asep dan Made menjadi sahabat. Mereka belajar bahwa perbedaan budaya membuat persahabatan menjadi lebih indah.

Pesan Moral

"Kita harus saling menghargai perbedaan budaya dalam persahabatan".

Petunjuk:

Berikanlah tanggapan mengenai bagaimana cara menghargai perbedaan dari kisah Made dan Asep.

Kalimat "kalian" sebaiknya dihilangkan serta diganti dengan kalimat "di".

Tabel 5. Tabel Hasil Validasi Ahli Bahasa Tahap 1		
No	Indikator	Skor Tiap Aspek
1.	Kelugasan	9
2.	Komunikatif	10
3.	Kesesuaian dengan kaidah bahasa	13
Total Skor		32
Skor Maksimum		50
Persentase		100%
Persentase Kelayakan		64%

$$\text{Persentase Kelayakan} = \frac{32}{50} \times 100\% = 64\%$$

Berlandaskan analisis dari ahli bahasa pada tahap pertama, diperoleh nilai untuk indikator kelugasan sebesar 9, untuk komunikasi sebesar 10, serta kesesuaian dengan aturan bahasa sebesar 13, sehingga total nilai yang diraih ialah 32 dari skor maksimal 50. Hasil berikut memperlihatkan bahwasannya persentase kelayakan produk sudah mencapai 64%. Secara umum, aspek bahasa dari produk yang dibuat termasuk pada kategori “Layak”. berikut memperlihatkan bahwasannya pemakaian bahasa pada produk sudah cukup baik serta bisa dimengerti oleh peserta didik, meskipun masih ada beberapa kelemahan, seperti pada kejelasan penyampaian kalimat (kelugasan), tingkat komunikasi bahasa, serta ketepatan pemakaian aturan bahasa yang perlu diperbaiki. Oleh sebab itu, diperlukan perbaikan di beberapa bagian agar bahasa yang dipakai menjadi lebih efektif, jelas, komunikatif, serta sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang benar, sehingga kualitas produk bisa ditingkatkan di tahap berikutnya.

Tabel 6. Tabel Hasil Validasi Ahli Bahasa Tahap 2

No	Indikator	Skor Tiap Aspek
1.	Kelugasan	12
2.	Komunikatif	14
3.	Kesesuaian dengan kaidah bahasa	26
	Total Skor	42
	Skor Maksimum	50
	Persentase	100%
	Persentase Kelayakan	84%

$$\text{Persentase Kelayakan} = \frac{42}{50} \times 100\% = 84\%$$

Berlandaskan analisis dari pakar bahasa, diperoleh total skor 42 dari angka maksimal 50 dengan persentase kelayakan mencapai 84%. berikut memperlihatkan bahwasannya unsur kebahasaan pada E-LKPD yang dibuat sudah memenuhi kriteria “Sangat Layak” untuk dipakai. Dilihat dari tiap indikator, aspek kelugasan mendapatkan skor 12, aspek komunikatif 14, serta kesesuaian dengan kaidah bahasa 26. Hasil berikut memperlihatkan bahwasannya pemakaian bahasa pada E-LKPD sudah cukup jelas mudah dimengerti, serta sesuai dengan norma bahasa yang baik, meskipun masih ada beberapa bagian yang perlu diperbaiki. Dengan demikian, bisa disimpulkan bahwasannya E-LKPD yang dirancang sudah layak untuk dipakai pada pembelajaran dari segi bahasa, namun masih disarankan guna melaksanakan revisi kecil guna meningkatkan mutu kebahasaan agar semakin optimal.

3. Validasi Materi

a. Hasil validasi materi oleh dosen

Tabel 7. Revisi Produk Ahli Materi Oleh Dosen

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Video pembelajaran sebaiknya diganti dengan video pembelajaran lainnya.	
	

1. Sebaiknya uraian lebih dilengkapi lagi, posisi uraian ada disebelah kanan serta gambar di sebelah kiri.
2. Sebaiknya 5 soal ditambahkan menjadi 10 soal.



Tabel 8. Hasil Validasi Dosen Ahli Materi Tahap 1

No	Indikator	Skor Tiap Aspek
1.	Kesesuaian materi pembelajaran dengan Kompetensi Dasar (KD), Indikator, serta Tujuan Pembelajaran	12
2.	Penilaian kelayakan materi	16
3.	Ketepatan rangkaian kegiatan E- LKPD	10
Total Skor		38
Skor Maksimum		50
Persentase		100%
Persentase Kelayakan		76%

$$\text{Persentase Kelayakan} = \frac{38}{50} \times 100\% = 76\%$$

Berlandaskan hasil evaluasi dari dosen ahli materi tahap 1, didapatkan skor untuk kesesuaian materi pembelajaran dengan Kompetensi Dasar (KD), indikator, serta tujuan pembelajaran sebesar 12. Untuk penilaian kelayakan materi, diperoleh nilai 16, sedangkan pada aspek kestabilan rangkaian kegiatan E-LKPD, nilainya ialah 10. Secara keseluruhan, total skor yang didapat ialah 38, dengan skor maksimum 50, sehingga persentase kelayakan yang tercapai ialah 76%. Hasil berikut memperlihatkan bahwasannya E-LKPD yang sudah dikembangkan berada pada kategori yang “Layak” untuk dipakai pada pembelajaran. Namun, hasil validasi tersebut juga mengindikasikan adanya beberapa bagian yang perlu diperbaiki serta disempurnakan mengacu pada masukan dari dosen ahli materi. Tujuan dari revisi berikut ialah guna meningkatkan kualitas materi, memastikan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, serta memperjelas langkah-langkah kegiatan pada E-LKPD agar lebih efektif untuk peserta didik.

Tabel 9. Hasil Validasi Dosen Ahli Materi Tahap 2

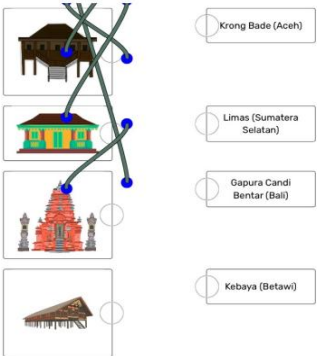
No.	Indikator	Skor Tiap Aspek
1	Kesesuaian materi pembelajaran dengan Kompetensi Dasar (KD), indikator, serta tujuan pembelajaran	15
2	Penilaian kelayakan materi	18
3	Ketepatan rangkaian kegiatan LKPD	14
Total Skor		47

Skor Maksimum	50
Persentase	100%
Persentase Kelayakan	94%

$$\text{Persentase Kelayakan} = \frac{47}{50} \times 100\% = 94\%$$

b. Hasil validasi materi oleh guru

Tabel 10. Revisi Produk Ahli Materi Oleh Guru

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
“Selain media yang tidak memakai audio, sebaiknya memakai media berupa gambar seperti rumah adat, pakaian adat, serta sebagainya”	
	

Tabel 11. Hasil Validasi Guru Ahli Materi Tahap 1

No.	Indikator	Skor Tiap Aspek
1	Kesesuaian materi pembelajaran dengan Kompetensi Dasar (KD), indikator, serta tujuan pembelajaran	12
2	Penilaian kelayakan materi	14
3	Ketepatan rangkaian kegiatan LKPD	12
	Total Skor	38
	Skor Maksimum	50
	Persentase	100%
	Persentase Kelayakan	76%

$$\text{Persentase Kelayakan} = \frac{38}{50} \times 100\% = 76\%$$

Mengacu pada hasil evaluasi dari para ahli materi, E-LKPD mendapatkan skor 38 dari total 50 dengan persentase kelayakan 76%, yang termasuk pada kategori “layak” dengan beberapa revisi. Hal berikut memperlihatkan bahwasannya E-LKPD sudah memenuhi kriteria dasar selaku bahan ajar, meskipun masih memerlukan beberapa perbaikan. Dalam hal kesesuaian materi dengan kompetensi dasar, indikator, serta tujuan pembelajaran, diperoleh skor 12, yang memperlihatkan bahwasannya materi berikut cukup sesuai, tetapi perlu disempurnakan agar lebih optimal. Indikator kelayakan materi meraih skor tertinggi, yakni 14, yang memperlihatkan bahwasannya materi tersebut sudah cocok, jelas, serta relevan dengan karakteristik peserta didik. Sementara itu, urutan kegiatan mendapatkan skor 12, yang berarti sudah cukup terstruktur, tetapi masih memerlukan perbaikan pada alur kegiatan. dengan cara keseluruhan, E-LKPD dinilai layak untuk dipakai dengan beberapa revisi demi meningkatkan kualitas pembelajaran.

Tabel 12. Hasil Validasi Guru Ahli Materi Tahap 2

No	Indikator	Skor Tiap Aspek
1.	Kesesuaian materi pembelajaran dengan Kompetensi Dasar (KD), Indikator, serta Tujuan Pembelajaran	15
2.	Penilaian kelayakan materi	18
3.	Ketetapan rangkaian kegiatan LKPD	14
	Total Skor	47
	Skor Maksimum	50
	Persentase	100%
	Persentase Kelayakan	94%

$$\text{Persentase Kelayakan} = \frac{47}{50} \times 100\% = 94\%$$

Berlandaskan hasil uji validasi tahap satu oleh beberapa para ahli validator yakni ahli media, ahli bahasa, serta juga ahli materi. Diperoleh rekapitulasi mengenai E-LKPD berbasis *website wizer.me* ialah seperti dibawah ini:

Tabel 13. Hasil Rekapitulasi Uji Validasi Tahap 1

No	Validator	Persentase	Kriteria
1.	Ahli Media	84%	Sangat Layak
2.	Ahli Bahasa	64%	Layak
3.	Ahli Materi Oleh Dosen	76%	Layak
4.	Ahli Materi Oleh Guru	76%	Layak
Rata-rata Persentase Penilaian		75%	Layak

$$\text{Persentase Kelayakan} = \frac{300}{4} = 75\%$$

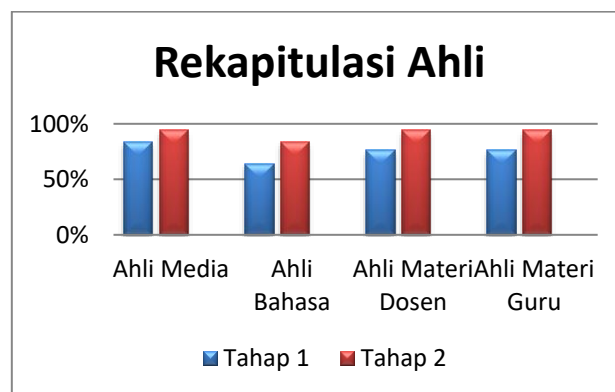
Berlandaskan hasil uji validasi tahap dua oleh beberapa para ahli validator yakni ahli media, ahli bahasa, serta juga ahli materi. diperoleh rekapitulasi mengenai E-LKPD berbasis *website wizer.me* ialah seperti dibawah ini:

Tabel 14. Hasil Rekapitulasi Uji Validasi Tahap 2

No	Validator	Persentase	Kriteria
1.	Ahli Media	94%	Sangat Layak
2.	Ahli Bahasa	84%	Sangat Layak
3.	Ahli Materi Oleh Dosen	94%	Sangat Layak
4.	Ahli Materi Oleh Guru	94%	Sangat Layak
Rata-rata Persentase Penilaian		91,5%	Sangat Layak

$$\text{Persentase Kelayakan} = \frac{366}{4} = 91,5\%$$

Tabel 14 Memperlihatkan hasil dari rekapitulasi dari para ahli validator yakni ahli media, ahli bahasa, serta ahli materi. Menunjukkan bahwasannya hasil rata-rata dari persentase penilaian kepada E-LKPD berbasis *website wizer.me* pada materi Kekayaan Budaya Indonesia mencapai 91,5%. Maka dari itu, produk E-LKPD berikut bisa dikategorikan sangat layak untuk diuji coba serta bisa diimplementasikan pada sekolah.



Gambar 1. Diagram Rekapitulasi Uji Validasi

4. Hasil Uji Coba serta Revisi Produk

Tabel 15. Rekapitulasi Respon Peserta Didik

Responden	Total Skor	Jumlah Skor	Persentase	Rata-rata Persentase
AG	47	50	94%	92,67
AN	44	50	88%	
AH	49	50	98%	
FZ	46	50	92%	
KH	44	50	88%	
KE	46	50	92%	
MA	42	50	84%	
MR	50	50	100%	
MI	47	50	94%	
MF	48	50	96%	
ML	47	50	94%	
MR	45	50	90%	
NA	45	50	90%	
NB	45	50	90%	
NU	50	50	100%	
PU	50	50	100%	
RA	47	50	94%	
RN	45	50	90%	
SA	45	50	90%	
YA	49	50	98%	
ZA	50	50	100%	

$$\text{Persentase Kelayakan} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 16. Hasil Rekapitulasi Respon Guru

Responden	Total Skor	Jumlah Skor	Persentase	Rata-rata Persentase
DD	50	50	100%	100%

$$\text{Persentase Kelayakan} = \frac{50}{50} \times 100\%$$

Berlandaskan ringkasan data di atas yang melibatkan 21 peserta didik serta guru kelas IV-A, E-LKPD yang memanfaatkan *website wizer.me* mengenai Kekayaan Budaya Indonesia

mendapatkan umpan balik yang sangat baik. Persentase respon peserta didik mencapai 92,67 pada kategori "Sangat Baik", sementara persentase respon dari guru mencapai 100%. Angka-angka berikut berada pada kisaran 81%-100%, yang memperlihatkan bahwasannya pemakaian E-LKPD berbasis *website wizer.me* untuk materi Kekayaan Budaya Indonesia dinyatakan sangat layak untuk diterapkan pada proses pembelajaran.

5. Hasil Uji Efektivitas serta Penyempurnaan Produk

a. Angket Motivasi Peserta Didik

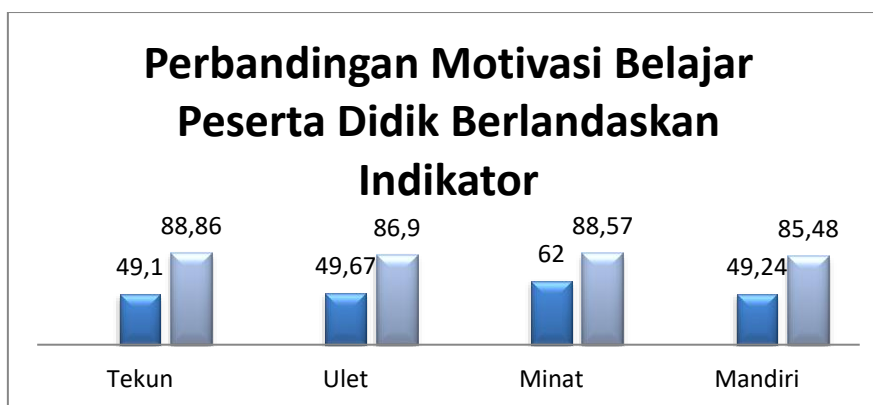
Tabel 17. Hasil *Pretest* Motivasi Peserta Didik Pada Tiap Indikator

Indikator	Sebelum Pemakaian E-LKPD
Tekun	49,10%
Ulet	49,67%
Minat	62,00%
Mandiri	49,24%
Rata-rata	52,50%

Tabel 18. Hasil *Posttest* Motivasi Peserta Didik Pada Tiap Indikator

Indikator	Sesudah Pemakaian E-LKPD
Tekun	88,86%
Ulet	86,90%
Minat	88,57%
Mandiri	85,48%
Rata-rata	87,45%

Hasil analisis angket motivasi belajar peserta didik memperlihatkan bahwasannya persentase motivasi belajar dengan cara keseluruhan sebelum pemakaian E-LKPD berbasis *website Wizer.me* sebesar 52,50%, serta sesudah pemakaian E-LKPD berbasis *website wizer.me* meningkat menjadi 87,45%. Hasil memperlihatkan bahwasannya semua indikator motivasi belajar meningkat sesudah pemakaian E-LKPD berbasis *website wizer.me*. Persentase tekun meningkat dari 49,10% menjadi 88,86%, ulet meningkat dari 49,67% menjadi 86,90%, minat meningkat dari 62,00% menjadi 88,57%, serta mandiri meningkat dari 49,24% menjadi 85,48%. Secara keseluruhan, peningkatan persentase motivasi belajar memperlihatkan bahwasannya pengembangan E-LKPD bisa membuat pembelajaran lebih menarik serta interaktif serta mendorong keterlibatan peserta didik. Oleh sebab itu, E-LKPD berbasis *website wizer.me* dapat membantu meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada materi Kekayaan Budaya Indonesia di kelas IV sekolah dasar.



Gambar 2. Diagram Perbandingan Motivasi Belajar Peserta Didik Berlandaskan Indikator

Tabel 19. Persentase Motivasi Belajar Peserta Didik dengan cara Keseluruhan

Kondisi	Persentase	Kategori
Sebelum Pemakaian E-LKPD	52,50%	Cukup
Sesudah Pemakaian E-LKPD	87,45%	Sangat Tinggi

Tabel 20. Kriteria Motivasi Belajar

Persentase	Kriteria
0%-20%	Motivasi Sangat Rendah
21%-40%	Motivasi Rendah
41%-60%	Motivasi Cukup
61%-80%	Motivasi Tinggi
81%-100%	Motivasi Sangat Tinggi

Sumber: Riduwan (Nasrah & Muafiah, 2020)

Sebelum pemakaian E-LKPD berbasis *website wizer.me*, persentase motivasi belajar peserta didik dengan cara keseluruhan sebesar 52,50%, berlandaskan kriteria motivasi belajar, nilai tersebut termasuk pada kategori cukup. Sesudah pemakaian E-LKPD berbasis *website wizer.me*, persentase motivasi belajar peserta didik meningkat menjadi 87,45%, serta juga termasuk pada kategori sangat baik. Peningkatan persentase motivasi belajar memperlihatkan bahwasannya E-LKPD, yang berbasis pada *website wizer.me*, mempunyai kemampuan guna membuat proses pembelajaran lebih menarik serta mendorong keterlibatan peserta didik. Melalui penyajian materi yang interaktif, pemakaian media berbasis *web*, serta berbagai aktivitas pembelajaran, peserta didik menjadi lebih tertarik guna mengikuti pembelajaran, lebih fokus pada materi, serta lebih aktif dalam mengelola tugas-tugas mereka sendiri. Oleh sebab itu, temuan analisis memperlihatkan bahwasannya pemakaian E-LKPD berbasis *website wizer.me* meningkatkan motivasi belajar peserta didik untuk belajar tentang materi Kekayaan Budaya Indonesia. berikut terbukti dengan peningkatan persentase motivasi belajar dari kategori cukup menjadi kategori sangat baik sesudah implementasi E-LKPD.

b. Nilai N-Gain

Tabel 21. Statistik Deskriptif Pretest serta Posttest

Variabel	N	Minimum	Maksimum	Rata-rata	Std. Deviation
<i>Pretest</i>	21	50	90	74,29	11,433
<i>Posttest</i>	21	75	100	93,10	7,661

Berlandaskan analisis data yang dilaksanakan, diperoleh statistik deskriptif mengenai nilai *pretest* serta *posttest* peserta didik. Terdapat 21 peserta didik yang menjadi subjek penelitian. Untuk nilai *pretest*, ditemukan nilai terendah sebesar 50 serta nilai tertinggi 90, dengan rata-rata sebesar 74,29 serta deviasi standar sebesar 11,433. Di sisi lain, nilai *posttest* memperlihatkan nilai terendah 75 serta nilai tertinggi 100, dengan rata-rata sebesar 93,10 serta deviasi standar sebesar 7,661. Hasil tersebut mengindikasikan adanya peningkatan rata-rata nilai peserta didik dari sebelum pembelajaran (*pretest*) menjadi sesudah pembelajaran (*posttest*). Selain itu, nilai terendah serta tertinggi pada *posttest* juga memperlihatkan kemajuan jika dibandingkan dengan *pretest*. Deviasi standar pada *posttest* yang lebih kecil dibandingkan *pretest* memperlihatkan bahwasannya distribusi nilai peserta didik lebih merata sesudah pembelajaran.

Tabel 22. Hasil Perhitungan N-Gain

Keterangan	Nilai
Rata-rata <i>Pretest</i>	74,29
Rata-rata <i>Posttest</i>	93,10
N-Gain	0,73
Kategori Interpretasi	Tinggi Efektif

$$\text{N-Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Posttest}}$$

Tabel 23. Kriteria Nilai N-Gain

Nilai N-Gain	Kriteria Interpretasi
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Sumber: Ramadhani *et al.*, (2020:164)

Tabel 24. Kriteria Penentuan Peningkatan Keefektifan

Nilai N-Gain	Interpretasi
< 40	Kurang Efektif
40-55	Cukup Efektif
56-75	Efektif
>76	Sangat Efektif

Sumber: Arikunto, S (2021)

Selanjutnya, guna memahami lebih jauh tentang peningkatan motivasi belajar peserta didik, sudah dilaksanakan analisis N-Gain. Hasil dari penghitungan memperlihatkan nilai N-Gain mencapai 0,73, nilai itu termasuk pada kategori tinggi. Oleh sebab itu, bisa disimpulkan bahwasannya penerapan E-LKPD berbasis *website wizer. me* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan mengembangkan E-LKPD berbasis website *Wizer.me* pada materi Kekayaan Budaya Indonesia untuk peserta didik kelas IV. Platform *Wizer.me* dipilih karena mampu menghadirkan pembelajaran interaktif melalui integrasi gambar, video, audio, serta berbagai bentuk latihan digital yang menarik. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SDN Ciheuleut 2 Kota Bogor, peserta didik menunjukkan antusiasme tinggi dalam menggunakan E-LKPD karena pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, interaktif, dan tidak monoton dibandingkan penggunaan LKPD cetak. Pengembangan E-LKPD dilakukan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada tahap analisis ditemukan bahwa guru masih menggunakan LKPD cetak sehingga peserta didik kurang termotivasi dan cenderung pasif dalam pembelajaran. Tahap desain dilakukan dengan menyusun tampilan, materi, gambar, video, dan aktivitas pembelajaran menggunakan fitur pada website *Wizer.me*. Selanjutnya pada tahap pengembangan, produk divalidasi oleh ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi dengan hasil persentase kelayakan yang berada pada kategori sangat layak.

Tahap implementasi dilakukan kepada 21 peserta didik kelas IV-A melalui kegiatan *pretest*, pembelajaran menggunakan E-LKPD, dan *posttest*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa respon peserta didik terhadap E-LKPD memperoleh persentase 92,67%, sedangkan respon guru mencapai 100% dengan kategori sangat layak. Motivasi belajar peserta didik meningkat dari 52,50% menjadi

87,45% setelah menggunakan E-LKPD. Selain itu, hasil *pretest* dan *posttest* menunjukkan peningkatan hasil belajar dengan nilai *N-Gain* sebesar 73% yang termasuk kategori efektif. Temuan ini menunjukkan bahwa E-LKPD berbasis website *Wizer.me* mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik secara optimal. Meskipun penelitian memiliki kendala, seperti keterbatasan perangkat pada beberapa kelompok peserta didik, masalah tersebut dapat diatasi dengan penyediaan laptop sebagai alternatif. E-LKPD berbasis website *Wizer.me* memiliki keunggulan berupa tampilan menarik, fitur soal yang variatif, dukungan multimedia, serta kemudahan akses melalui *smartphone*, tablet, maupun laptop sehingga mendukung proses pembelajaran yang lebih fleksibel dan interaktif.

KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan E-LKPD berbasis website *Wizer.me* pada materi Kekayaan Budaya Indonesia untuk peserta didik kelas IV SDN Ciheuleut 2 Kota Bogor dengan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa E-LKPD yang dikembangkan memperoleh kategori sangat layak berdasarkan validasi ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Respon peserta didik dan guru terhadap penggunaan E-LKPD juga berada pada kategori sangat layak. Selain itu, penggunaan E-LKPD terbukti mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik dengan tingkat efektivitas yang tinggi. Temuan tersebut menunjukkan bahwa E-LKPD berbasis website *Wizer.me* mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan mendukung keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar.

Meskipun demikian, penelitian ini masih memiliki keterbatasan pada cakupan sampel yang hanya melibatkan satu kelas serta ketersediaan perangkat digital peserta didik selama pelaksanaan pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan sampel yang lebih luas, jenjang pendidikan yang berbeda, serta mengembangkan E-LKPD dengan fitur yang lebih inovatif dan terintegrasi dengan berbagai platform pembelajaran digital lainnya. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat menjadi alternatif bagi guru sekolah dasar dalam mengembangkan bahan ajar digital yang inovatif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik, khususnya pada materi yang berkaitan dengan budaya dan pembelajaran berbasis teknologi.

DAFTAR REFERENSI

- Arikunto, S. (2018). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2021). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan* (Edisi ke-3). Bumi Aksara.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer.
<https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). SAGE Publications.
- Emzir. (2017). *Metodologi penelitian pendidikan: Kuantitatif dan kualitatif*. Rajawali Pers.
- Hwang, G.-J., & Fu, Q.-K. (2019). Trends in the research design and application of mobile language learning: A review of 2007–2016 publications in selected SSCI journals. *Interactive Learning Environments*, 27(4), 567–581.
<https://doi.org/10.1080/10494820.2018.1486861>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Nasrah, & Muafiah, A. (2020). Analisis motivasi belajar dan hasil belajar daring mahasiswa pada masa pandemik COVID-19. *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 3(2), 207–213.
<https://doi.org/10.26618/jrpd.v3i2.4219>

- Ramadhani, R., Masrul, Nofriansyah, D., Hamid, M. A., Sudarsana, I. K., Sahri, Simarmata, J., Safitri, M., & Suhelayanti. (2020). *Belajar dan pembelajaran: Konsep dan pengembangan*. Yayasan Kita Menulis.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2017). *Self-determination theory: Basic psychological needs in motivation, development, and wellness*. Guilford Press.
<https://doi.org/10.1521/978.14625/28806>
- Schunk, D. H., & DiBenedetto, M. K. (2020). Motivation and social cognitive theory. *Contemporary Educational Psychology*, 60, Article 101832.
<https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2019.101832>
- Sudaryono. (2019). *Metodologi penelitian: Kuantitatif, kualitatif, dan mix method* (Edisi ke-2). Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D)*. Alfabeta.
- UNESCO. (2023). *Global education monitoring report 2023: Technology in education—A tool on whose terms?* <https://doi.org/10.54676/UZQV8501>
-