



Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Menggunakan Wizer. Me pada Mata Pelajaran IPAS Sistem Organ Tubuh Manusia Kelas V Sekolah Dasar

Fatmawati¹, Faizal Chan², Akhmad Faisal Hidayat³

^{1,2,3}Universitas Jambi, Indonesia

E-mail: fatmawati581@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2024-05-07 Revised: 2024-06-27 Published: 2024-07-01 Keywords: <i>Electronic LKPD; Wizer. Me; Science.</i>	This research aims to: 1) Describe the procedures, the validity and the practically for developing electronic student worksheets using Wizer. Me This research is Research and Development (R&D) using a combination of qualitative and quantitative approaches. The development model used is ADDIE analyze, design, develop, implement, and evaluate. This research was conducted at SD Negeri 34/I Teratai in April 2024. This research data was obtained from interviews to analyze student needs, questionnaire responses from educators and students as a benchmark for the practicality of worksheet products using Wizer. Me. The research results showed that the final results of material validation obtained an assessment score of 4.9 in the very valid category. Validation results by language experts with a score of 4.8 in the very valid category. The media validation results obtained an assessment score of 4.7 with a very valid category. And finally, the practicality score from the questionnaire response was 4.4 for educators and 4.56 for students in the very practical category.

Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2024-05-07 Direvisi: 2024-06-27 Dipublikasi: 2024-07-01 Kata kunci: <i>LKPD Elektronik; Wizer. Me; IPAS.</i>	Penelitian ini bertujuan untuk: Mendeskripsikan prosedur, validitas dan kepraktisan pengembangan lembar kerja peserta didik elektronik menggunakan Wizer. Me. Penelitian ini merupakan <i>Research and Development (R&D)</i> dengan menggunakan gabungan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE <i>analyze (menganalisis), design (desain), develop (mengembangkan), implement (melaksanakan), dan evaluate (evaluasi)</i> . Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 34/I Teratai pada bulan April 2024. Data penelitian ini diperoleh dari hasil wawancara untuk menganalisis kebutuhan peserta didik, angket respon pendidik dan peserta didik sebagai tolak ukur kepraktisan produk lembar kerja menggunakan Wizer. Me. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil akhir validasi materi memperoleh skor penilaian 4,9 dengan kategori sangat valid. Hasil validasi oleh ahli bahasa dengan skor 4,8 dengan kategori sangat valid. Hasil validasi media memperoleh skor penilaian 4,7 dengan kategori sangat valid. Dan yang terakhir dengan nilai kepraktisan hasil angket respon pendidik 4,4 dan peserta didik 4,56 dengan kategori sangat praktis.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan berkaitan erat dengan revolusi 4.0 dimana perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang salah satunya menjadi alat untuk mempermudah kehidupan manusia, khususnya di bidang pendidikan (Sobri, dkk: 2023:22-23). Hal ini sesuai dengan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 1 yang menyatakan bahwa pendidikan adalah upaya membangun yang terencana dengan tujuan mewujudkan aktivitas belajar yang aktif untuk mengembangkan potensi diri peserta didik memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Keberadaan teknologi sekarang sangat membantu penggunaannya dalam memudahkan

dan memperbanyak informasi di ruang lingkup pendidikan. Manfaat teknologi dalam bidang pendidikan sebagai salah satu diantaranya yaitu berperan sebagai penyokong suatu keberhasilan pembelajaran. Selaras dengan Permendikbud Ristek No. 16 Tahun 2022 pasal 9 ayat (1) menyatakan bahwa pembelajaran dalam satuan pendidikan diselenggarakan secara inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Pendidik harus mampu mengoperasikan teknologi untuk memanfaatkan metode pembelajaran sebagai sarana perolehan materi, konsep intelektual, atau pengembangan alat penilaian. Dengan berkembangnya teknologi, salah satu upaya pemanfaatannya dapat

diterapkan oleh pendidik dengan menggunakan LKPD.

LKPD elektronik meliputi gambar, video, dan konten lainnya untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan (Ani & Lazulva, 2020) Lembar kerja merupakan salah satu *platform* penilaian yang diterapkan pendidik dengan tujuan meningkatkan keikutsertaan peserta didik dalam pembelajaran (Noprinda & Soleh, 2019: 170). LKPD Elektronik menyajikan soal-soal dalam bentuk perintah dan penjelasan secara interaktif. LKPD Elektronik disajikan secara sistematis dengan adanya pencapaian pembelajaran, karakteristik terpenting bagi pengguna yaitu tidak hanya memperhatikan penyajian atau objek, tetapi peserta didik dapat berinteraksi selama mengikuti pembelajaran. Dalam penggunaan LKPD Elektronik peserta didik diinstruksikan untuk berinteraksi secara auditori, visual, dan kinestetik sehingga dapat merasakan suasana belajar yang lebih menarik, dinamis, dan kinestetik. Salah satu LKPD Elektronik yang dapat diimplementasikan dalam pembelajaran adalah menggunakan *Wizer. Me*.

Adanya LKPD Elektronik menggunakan *Wizer. Me* dengan harapan dapat melibatkan peserta didik secara aktif dalam kegiatan pendidikan sehingga dapat mengikuti pembelajaran yang efektif, menarik, dan mandiri serta mampu menyelesaikan permasalahan terkait kegiatan yang dimaksudkan untuk memenuhi kebutuhan dasar manusia (Safitri & Mulyani 2022:88). *Wizer. Me* adalah perangkat lunak online dan fitur dasarnya gratis untuk diunduh dan digunakan oleh pendidik maupun peserta didik (Kaliappen, dkk 2021:1029). Penggunaan *Wizer. Me* ini harus terhubung ke internet agar dapat dikatakan interaktif. Namun, hal tersebut dapat diantisipasi dengan mencetak file LKPD yang sudah dibuat, dengan catatan tidak dapat menggunakan fitur-fitur yang ada.

Penelitian yang dilakukan oleh Ayunda & Indrawati (2021:3543) dengan topik "Pengembangan Media Evaluasi Materi Bilangan Berpangkat Tiga dan Akar Pangkat Tiga Berbantuan *Wizer. Me* Untuk Siswa SD menyatakan bahwa perlu adanya inovasi pendidik dalam mengembangkan media penilaian, salah satunya menggunakan LKPD elektronik menggunakan *Wizer. Me* bertujuan memudahkan pekerjaan pendidik pada saat pengoreksian soal yang dapat dilakukan secara otomatis. Pendidik meminimalisir terjadinya kerumunan pada saat peserta didik mengumpulkan lembar kerja cetak

yang menyebabkan kondisi kelas yang tidak kondusif. Oleh sebab itu, perlu adanya inovasi pendidik dalam mengevaluasi pembelajaran peserta didiknya dengan memanfaatkan teknologi berupa LKPD menggunakan elektronik.

Berdasarkan pengamatan peneliti, kurikulum yang sedang diterapkan di SDN 34/I Teratai adalah kurikulum Merdeka. Dibandingkan dengan kurikulum sebelumnya yaitu kurikulum 2013. Hasil yang didapat berdasarkan wawancara bersama wali kelas V A menyatakan bahwa banyak terjadi perubahan pada sistematika materi pada mata pembelajaran. Misalnya pada materi sistem organ tubuh manusia, kurikulum sebelumnya memisahkan topik materi sistem organ pernapasan, pencernaan dan peredaran darah pada manusia. Sangat berbeda jika dibandingkan pada implementasi kurikulum merdeka, dimana seluruh topik yang disebutkan sebelumnya digabung dalam satu kesatuan materi yaitu sistem organ tubuh manusia. Hal tersebut menyebabkan pendidik hanya mampu menjelaskan pengetahuan dasar yang berkaitan dengan materi sehingga peserta didik alih-alih memahami konsep materi, menggabungkan beberapa topik membuat pengetahuan peserta didik menjadi terbatas. Selanjutnya, dengan perubahan tersebut yang menyebabkan pendidik belum memiliki lembar kerja peserta didik menggunakan elektronik pada materi ini.

Peneliti memilih mata pelajaran IPAS disebabkan karena hal baru pada pengimplementasian kurikulum Merdeka ini. Pelajaran IPAS merupakan yang mendorong perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan baik dari dimensi terapan maupun penalarannya (Gumilar 2023: 131). Menurut Agustina, dkk (2022:9181) tujuan pembelajaran IPAS adalah untuk meningkatkan berpikir kritis dan keinginan belajar peserta didik, bersikap proaktif, mengembangkan rasa ingin tahu intelektual, meningkatkan kesadaran diri dan kesadaran lingkungan sosial. IPAS mencakup materi yang kompleks sehingga banyak materi yang harus dikuasai peserta didik. Implementasi pembelajaran IPAS di sekolah dasar dibagi menjadi 2 fokus yang berbeda, semester satu muatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan semester dua dengan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Ditinjau dari karakteristik anak SD, peserta didik usia 7-11 tahun berada pada tahap operasional konkret. Oleh karena itu, selain latihan soal di buku, LKPD interaktif harus diberikan untuk membantu anak dalam

meningkatkan pemahamannya terhadap konsep Sistem Organ Tubuh Manusia (pernapasan dan pencernaan) dan menjaga kesehatan organ tubuhnya dengan benar. Kesulitan pendidik dalam menjelaskan materi ini adalah cakupan materi yang cukup banyak dengan keterbatasan waktu dan contoh konkret organ tubuh manusia. Setelah dilakukannya observasi di sekolah tujuan uji coba produk kelas VA SD Negeri 34/I Teratai Muara Bulian pada Senin 13 November 2023 mendapatkan informasi mengenai kurikulum yang digunakan sekolah tersebut adalah Merdeka Belajar, terkecuali kelas III dan VI masih menggunakan Kurikulum 2013. Pendidik sudah memanfaatkan TIK sebagai sarana melakukan pembelajaran di kelas dengan menggunakan media berbentuk visual maupun audio. Sekolah sudah memiliki beberapa fasilitas dalam menunjang penggunaan teknologi di kelas seperti terdapat *chromebook* sebanyak 15 unit, 2 buah jaringan *WiFi*. Tetapi, jumlah *chromebook* tersebut belum bisa dikatakan cukup dengan jumlah siswa di kelas sebanyak 22 orang.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak RH, diperoleh informasi yang mengatakan bahwa dengan keterbatasan jumlah *chromebook* di sekolah ini peserta didik disarankan untuk membawa *smartphone* dalam menunjang keberhasilan pembelajaran tentunya melalui izin orang tua. Beliau juga menyebutkan bahwa pembelajaran dengan melibatkan teknologi membuat peserta didik lebih terkesan karena adanya interaksi yang melibatkan mereka. Pernyataan tersebut berbanding terbalik dengan implementasi teknologi pada lembar kerja. Wali kelas VA menjelaskan bahwa dalam pembelajaran beliau sudah menggunakan teknologi tetapi pada saat menggunakan LKPD masih berbentuk cetak. Penggunaan LKPD cetak dapat menyebabkan kurang kondusifnya suasana kelas. Dampak lainnya, peserta didik sering berkerumunan didepan meja wali kelas apabila ingin mengumpulkan latihan soal atau tugas lainnya yang telah dibagikan. Hal tersebut nantinya akan mengganggu fokus siswa yang belum selesai dalam mengerjakan lembar kerjanya.

II. METODE PENELITIAN

Peneliti menggunakan jenis penelitian dan pengembangan. Penelitian adalah mempelajari konsep secara ilmiah mendapatkan informasi bersifat sebuah penemuan, pembuktian suatu masalah, dan pengembangan produk sesuai kegunaannya. Sedangkan pengembangan adalah

perolehan suatu data yang didapat dari penelitian untuk mengulik lebih dalam suatu ilmu (Sugiyono, 2021:2). Penelitian pengembangan adalah kajian ilmu yang bertujuan memperbaiki atau mengembangkan produk untuk melihat studi kelayakannya penelitian pengembangan adalah kajian ilmu yang bertujuan memperbaiki atau mengembangkan produk untuk melihat studi kelayakannya. Sejalan dengan pendapat Hamzah (2019: 1) *Research and Development (R&D)* dikenal dengan sebutan penelitian dan pengembangan adalah proses melakukan kajian untuk mengembangkan produk yang akan dievaluasi efektivitasnya. Sedangkan menurut istilah, penelitian untuk pengembangan meliputi kegiatan dalam bidang keilmuan yang sesuai dengan bidang akademik, meliputi penyusunan, pelaksanaan, evaluasi, dan penyempurnaan produk yang dihasilkan dari kegiatan yang dilakukan (Sa'adah & Wahyu, 2020: 11). Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE melalui tahapan *analyze, design, develop, implement, evaluate*.

Subjek uji coba pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V A SDN 34/I Teratai pada produk pengembangan LKPD Elektronik menggunakan *Wizer. Me*. Uji coba dilakukan peneliti dengan mengelompokkan peserta didik menjadi uji coba terbatas dan uji coba masal sebanyak. Penelitian ini menggunakan instrumen pengumpulan data berupa wawancara. Wawancara adalah percakapan antara dua partisipasi atau lebih oleh pewawancara dan seorang sumber. yang digunakan peneliti untuk mengekstrak data atau informasi dari responden (Anufia & Alhamid, 2019:7). Wawancara dilakukan terhadap pendidik dan peserta didik bertujuan melakukan analisa kebutuhan, serta menyebarkan angket kuesioner untuk menguji nilai praktisi dan validitas

Penelitian pengembangan ini menggunakan jenis data yang bersifat kualitatif dan kuantitatif. Data kuantitatif merupakan data yang berbentuk numerik atau angka, sedangkan data kualitatif berupa kata, kalimat, grafik, gambar, dan foto. Data kualitatif didapat peneliti dari: a). Komentar, saran, dari para tim ahli dari ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi pada saat memvalidasi produk LKPD Elektronik. b) Komentar, saran, dari respon pendidik dan peserta didik. c). Kesimpulan peneliti dari hasil validasi para tim ahli. Selanjutnya, data kuantitatif didapatkan dari: a). Hasil nilai yang diberikan validator untuk menentukan seberapa valid produk yang dibuat. b). Hasil nilai yang

digunakan untuk melihat kepraktisan pengembangan produk yang didapat dari pendidik.

Persentase nilai akhir validasi yang diperoleh tim ahli dengan berpedoman terhadap seluruh indikator hasil ahli materi, bahasa, dan media. Persentase nilai tersebut didapat dengan menggunakan analisis data kuantitatif menggunakan rumus sebagai di bawah ini:

$$Vah = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Keterangan:

Vah : Hasil validasi ahli

Tse : Jumlah nilai yang akan dicapai

Tsh : Keseluruhan nilai

Validitas produk pengembangan LKPD Elektronik menggunakan *Wizer. Me* dapat dilihat dari persentase interval skor dapat diketahui dengan tabel berikut

Tabel 1. Presentase Hasil Validasi

Persentase Pencapaian Nilai	Tingkat validitas
≥81,5-100	Sangat valid
≥62,5-81,5	Valid
≥43,5-62,5	Kurang valid
≥25-43,5	Tidak valid

Sumber: Modifikasi Satriyanti (2022)

Hasil respon pendidik dan peserta didik terhadap angket yang telah dibagikan peneliti bertujuan untuk menganalisis kepraktisan pengembangan produk menggunakan *Wizer. Me* melalui rumus berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_{max}} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Nilai kepraktisan

$\sum X$ = Jumlah keseluruhan nilai responden

$\sum X_{max}$ = Jumlah skor maksimal dalam item

Selanjutnya, cara menentukan persentase nilai kepraktisan respon pendidik dan peserta didik setelah perolehan nilai persentase akhir. Kriteria kepraktisan dapat ditentukan dengan pedoman tabel di bawah ini:

Tabel 2. Persentase Skor Kepraktisan

Interval nilai (%)	Kriteria kepraktisan	Keterangan
75,01 - 100	Sangat praktis	Bisa langsung digunakan
50,01 - 75	Cukup praktis	Bisa digunakan dengan sedikit revisi

25,01 - 50	Tidak praktis	Tidak bisa digunakan
≤ 25	Sangat tidak praktis	Tidak boleh digunakan

Sumber: Modifikasi Satriyanti (2022)

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti menghasilkan produk berupa lembar kerja peserta didik menggunakan *Wizer. Me* dengan bantuan *canva* dan *youtube* sebagai informasi pendukung. Produk lembar kerja yang dikembangkan berisi capaian pembelajaran, diturunkan menjadi tujuan pembelajaran menggunakan pedoman kata kerja operasional (KKO), kegiatan pembelajaran yang berisi materi yang dirancang dengan pemilihan tema dengan perpaduan warna yang menarik, langkah-langkah pengerjaan yang jelas, dan penggunaan bahasa sesuai PUEBI. Berikut merupakan *prototype* produk lembar kerja sebagai berikut:



Gambar 1. Halaman Awal LKPD



Gambar 2. Capaian dan Tujuan Pembelajaran



Gambar 3. Contoh Kegiatan pada LKPD

Kegiatan selanjutnya adalah menentukan validitas oleh ahli materi, bahasa, dan media. Setelah produk dinyatakan valid, tahapan berikutnya yaitu menguji kepraktisan melalui

uji coba angket oleh ahli praktisi untuk menilai kelayakan produk pada saat uji coba di lapangan. Berikut:

1. Validasi Produk

Produk dinyatakan sangat valid setelah melakukan penilaian angket oleh tim ahli. Hasil validasi akhir materi yaitu dengan rata-rata 4,9 dengan presentase 98%. Hasil validasi akhir materi yaitu dengan rata-rata 4,8 dengan presentase 96%. Hasil validasi akhir materi yaitu dengan rata-rata 4,7 dengan presentase 94%.

2. Kepraktisan Produk

Uji kepraktisan dilakukan oleh peserta didik dengan jumlah 22 orang dengan hasil sangat praktis memperoleh rata-rata secara keseluruhan 4,56% dengan tingkat kepraktisan sebanyak 90,9%. Pendidik yang merupakan wali kelas juga melakukan uji kepraktisan bertujuan untuk membaca kepraktisan suatu produk dan kemudahan dalam penggunaan produk oleh peserta didik dengan skor penilaian rata-rata 4,4 dengan tingkat kepraktisan 88%.

B. Pembahasan

Lembar kerja peserta didik menggunakan *Wizer. Me* merupakan *website* interaktif yang dapat dikembangkan pendidik menggunakan model pengembangan ADDIE dengan beberapa tahapan diantaranya *analyze, design, develop, implement and evaluate*. Penggunaan lembar kerja peserta didik menggunakan *Wizer. Me* menjadi salah satu opsi guru dalam mengembangkan soal kuis yang interaktif sehingga dapat merangsang kreativitas peserta didik di era penggunaan teknologi sekarang ini (Erawati, dkk 2023: 132). Selain mengenai hal tersebut pemilihan materi IPAS juga menjadi salah satu landasan peneliti dalam pengembangan lembar kerja ini karena perlunya penggunaan *student center* dengan melibatkan kreatifitas dan keaktifan peserta didik (Kumalasari, 2021: 2828).

Tahapan analisis sangat penting dilakukan karena sangat berguna untuk menentukan kesenjangan antara kondisi aktual dengan kondisi seharusnya, serta menentukan sebuah prioritas (Arthur, dkk 209: 42). Adapun analisa yang dilakukan dalam penelitian ini adalah analisis kurikulum, analisis kebutuhan, analisis karakteristik peserta didik dan analisis sumber daya manusia. Analisa kurikulum

menghasilkan data bahwa SD Negeri 34/I Teratai menggunakan kurikulum merdeka sehingga materi dan mata pelajaran yang dipilih merupakan suatu keterbaruan di kelas v sekolah dasar. Analisa kebutuhan melalui wawancara bersama pendidik dan peserta didik bahwa kurang adanya variasi jenis soal latihan yang digunakan karena hanya bersumber dari buku cetak pemerintah. Analisa karakteristik peserta didik kelas v bahwa diperlukannya kegiatan penilaian di kelas dengan ditambahkannya gambar yang menarik, video pembelajaran, audio yang jelas dan tema yang bisa menarik minat peserta didik. Selanjutnya, analisa sumber daya bahwa sekolah memiliki fasilitas yang sangat mendukung dengan era perkembangan teknologi sekarang ini. Adanya *chromebook*, jaringan *WiFi*, *audio speaker*, *proyektor*, dan jaringan listrik yang mendukung.

Ancer, dkk (2021: 25) mengatakan bahwa tahapan yang dilakukan setelah menganalisa pada model ADDIE yaitu perencanaan sebelum dilakukannya pengembangan perlu adanya gambaran produk yang akan dibuat terlebih dahulu oleh peneliti. Safitri & Mulyani (2022:91) menjelaskan bahwa pada **tahapan perancangan** ini perlu dilakukan pembuatan instrumen guna menilai tingkat validitas dan kepraktisan produk. Hal lainnya yang sangat penting adalah membuat *storyboard*. Pembuatan desain membutuhkan beberapa peralatan dan bahan baku berupa perangkat lunak laptop, modul ajar, bantuan aplikasi *canva* dan *Wizer. Me*. Pemilihan warna, gambar serta tulisan peneliti buat pada aplikasi *canva*. Setelah itu, masukkan draft pada *Wizer. Me* dengan membuat tema, soal kuis, serta video pembelajaran yang diunggah menggunakan *link youtube* sesuai kebutuhan.

Pengembangan dilakukan dengan melakukan tahapan validasi produk lembar kerja dan melakukan uji coba kelompok kecil. Validasi dilakukan oleh para ahli yang merupakan bagian dari dosen Universitas Jambi sesuai bidangnya berupa materi, bahasa dan media. Validasi dilakukan sebanyak 2 kali tahapan, setelah dilakukannya tahapan I dosen ahli memberikan saran perbaikan produk pengembangan. Tujuan dilakukan hal tersebut adalah untuk menentukan kelayakan produk untuk diterapkan di sekolah. Melakukan uji coba kelompok kecil bertujuan untuk memperbaiki kelemahan produk lembar kerja. Hasil akhir validasi materi

adalah 98%, menunjukkan kategori sangat valid, hasil validasi akhir bahasa 96% dapat dikategorikan sangat valid dan hasil validasi akhir 94% memasuki kategori sangat valid.

Tahapan selanjutnya adalah **penerapan** setelah produk pengembangan dinyatakan layak uji coba oleh validator dan perbaikan melalui uji coba kelompok kecil. Uji coba kelompok besar diberi penilaian oleh peserta didik melalui angket respon, sama halnya dengan peran pendidik yang akan mengisi angket kepraktisan. Hasil angket penilaian pendidik 90,9% dan uji coba kelompok besar dengan nilai 88% memuat skor nilai yang sangat baik dengan kategori yaitu "sangat praktis". Tahap evaluasi merupakan secara formatif dan sumatif. Dimana jika menurut strukturnya evaluasi produk dilakukan pada setiap tahapan guna menyempurnakan produk lembar kerja serta di akhir tahapan ADDIE.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari hasil penelitian dan pengembangan lembar kerja peserta didik elektronik menggunakan *Wizer. Me* pada mata pelajaran IPAS Sistem Organ Tubuh Manusia kelas V sekolah dasar adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan lembar kerja peserta didik elektronik menggunakan *Wizer. Me* pada mata pelajaran IPAS Sistem Organ Tubuh Manusia kelas V sekolah dasar menggunakan model pengembangan ADDIE yang memiliki lima tahapan diantaranya: *analyze (menganalisis)*, *design (desain)*, *develop (mengembangkan)*, *implement (melaksanakan)*, dan *evaluate (evaluasi)*. Pertama, pada tahapan analisis adapun kegiatan yang dilakukan yaitu analisis kurikulum, analisis kebutuhan, analisis sumber daya dan analisis karakteristik peserta didik. Kedua, tahapan desain/perancangan adalah membuat rancangan produk lembar kerja dengan berpedoman dengan tahapan sebelumnya yaitu analisis. Ketiga, tahapan pengembangan dimana dilakukan validasi materi, bahasa, dan media produk serta melakukan uji coba kelompok kecil untuk mengetahui keterbacaan produk. Selanjutnya, tahapan pelaksanaan dimana dilakukan percobaan di sekolah dasar dan melakukan uji kepraktisan respon pendidik dan peserta

didik. Terakhir, tahapan evaluasi dilakukan perbaikan terhadap setiap keempat tahapan sebelumnya yaitu dengan melakukan revisi atas produk yang sudah dibuat.

2. Hasil validasi produk lembar kerja peserta didik elektronik menggunakan *Wizer. Me* pada mata pelajaran IPAS Sistem Organ Tubuh Manusia kelas V sekolah dasar dikategorikan "sangat valid". Hasil validasi akhir validasi materi kategori "sangat valid" dengan rata-rata 4,8 dengan persentase 96%. Tingkat validitas ahli bahasa juga dikategorikan "sangat valid" dengan 4,9 dengan persentase 98%. Selanjutnya adalah skor akhir penilaian validasi media dengan rata-rata 4,7 dengan persentase 94%.
3. Tingkat kepraktisan dari hasil angket respon pendidik mencapai rata-rata 4,4 dengan persentase 88% dengan kategori "sangat praktis". Selanjutnya, hasil angket respon peserta didik memiliki rata-rata 90,9% dengan rata-rata 4,13 dengan kategori "sangat praktis".

B. Saran

Adapun saran yang dapat peneliti berikan sebagai berikut:

1. Peneliti menyarankan agar pendidik dapat memastikan seluruh peserta didik mempunyai akun *google/email* yang terhubung pada perangkat *smartphone/laptop* yang akan digunakan untuk mengoperasikan lembar kerja.
2. Peneliti memberi saran untuk lebih kreatif dalam menggunakan fitur *Wizer. Me* dalam mengembangkan soal.
3. Peneliti menyarankan untuk penelitian pengembangan lembar kerja menggunakan *Wizer. Me* selanjutnya pada tingkatan kelas dan materi lainnya agar peserta didik bersemangat mengerjakan lembar kerja

DAFTAR RUJUKAN

- Ancer, T., Sidabutar, U. B., & Aritonang, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mobile Learning Menggunakan Appype Pada Mata Pelajaran Instalasi Tenaga Listrik Kelas XI TITL SMK. JUPENTUS: Jurnal Pendidikan, Teknologi dan Sains, 1(1), 22-30. <https://journal.physan.id/index.php/jupentus/article/view/29>

- Agustina, N. S., dkk (2022). Analisis Pedagogical Content Knowledge terhadap Buku Pendidikan IPAS pada Muatan IPA Sekolah Dasar Kurikulum Merdeka. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9180 - 9187
<https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/3662>
- Ayunda, V. R., & Indrawati, D. (2021, 9 (10)). Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Bilangan Berpangkat Tiga dan Akar Pangkat. *Jurnal PGSD*, 3542-3550.
- Erawati, N. K., dkk (2023). Pelatihan Pemanfaatan Wizer. Me sebagai Media Pembelajaran Digital. *Jurnal Puan Indonesia*, 4(2), 125-134
- Gumilar, E. B. (2023). Problematika Pembelajaran IPA pada Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Ilmiah Pedagogy*, 2(1) 129-145.
<https://jurnal.staimuhblora.ac.id/index.php/pedagogy/article/view/159/141>
- Hamzah, A. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research & Development)*. Jawa Timur: Literasi Nusantara.
- Kaliappen, N., dkk (2021). Wizer.me and Socrative innovative teaching method tools: Integrating TPACK and Social Learning Theory. *International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE)*, 10 (3), 1028-1037.
<https://ijere.iaescore.com/index.php/IJERE/article/view/21744>
- Kumalasari, O. D., & Julianto. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Ilmu Pengetahuan Alam Berbantu Website Wizer. Me Materi Energi Alternatif Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*, 8 (3), 2548-6950.
<https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/10603/4535>
- Noprinda, C. T., & Soleh, S. M. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Higher Order Thinking Skill (HOTS). *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 168-176.
<http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/IJSME/article/view/4342>
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan
- Safitri, O. N., & Mulyani. (2022). Pengembangan Media Bahan Ajar E-LKPD Interaktif Menggunakan Website Wizer.me pada. *Jurnal Pendidikan Pendidik Sekolah Dasar*. 10(1), 86-97. <http://ejournal.unipma.ac.id/index.php/JEMS/issue/view/312>
- Sa'adah R.N., & Wahyu. (2020). *Metode Penelitian R&D (Research and Development): Kajian Teoritis dan Aplikatif*. Jawa Timur: Literasi Nusantara.
<https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=1304957>
- Sobri, M., dkk (2023). Pemanfaatan Website Wizer Me Untuk Mengembangkan E-LKPD Interaktif Bagi Pendidik Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat* 4(1), 22-23.
<https://ejournal.uniflor.ac.id/index.php/mahajana/article/view/2527>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta. 394-455.
- Sugiyono. (2021). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.