

PENGEMBANGAN E-LKPD INTERAKTIF YANG BERBASIS LAMAN WEB WIZER. ME UNTUK MATA PELAJARAN IPAS MATERI KENAMPAKAN ALAM KELAS V SEKOLAH DASAR

Oleh :

Fakhriza Anggraeni¹⁾, Mustamiroh²⁾, Makmun³⁾, Andi Asrafiani Arafah⁴⁾

^{1,2,3,4} Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mulawarman

¹email: fakhrianggraeni@gmail.com

²email: mustamiroh@fkip.unmul.ac.id

³email: makmun@fkip.unmul.ac.id

⁴email: andiasra@fkip.unmul.ac.id

Informasi Artikel

Riwayat Artikel :

Submit, 1 Juni 2025

Revisi, 26 Juni 2025

Diterima, 7 Agustus 2025

Publish, 15 September 2025

Kata Kunci :

Pengembangan,

E-LKPD,

Interaktif,,

Wizer.Me.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh perlunya inovasi dalam penggunaan LKPD yang lebih interaktif dan menarik, khususnya pada mata pelajaran IPAS dengan topik Kenampakan Alam di kelas V Sekolah Dasar. Banyak guru masih menggunakan LKPD konvensional dan LKS cetak, yang cenderung membosankan bagi peserta didik. Oleh karena itu, dikembangkanlah Elizerpas, yaitu E-LKPD interaktif berbasis website *Wizer.me* yang dirancang untuk membantu peserta didik memahami dan menyelesaikan tugas secara lebih menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan Elizerpas, menilai kelayakan, serta kepraktisannya dalam pembelajaran. Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE, yang meliputi lima tahap: Analisis, Perencanaan, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan penyebaran kuesioner kepada ahli media, ahli materi, guru, dan peserta didik. Instrumen penelitian mencakup lembar observasi, panduan wawancara, serta kuesioner penilaian yang dianalisis menggunakan skala Likert dan persentase sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Elizerpas memperoleh skor kelayakan dari ahli media sebesar 93,7% dan dari ahli materi sebesar 98%, keduanya termasuk dalam kategori sangat layak. Uji kepraktisan dilakukan melalui dua tahap, yaitu uji coba skala kecil yang memperoleh nilai 90,2%, dan uji coba skala besar dengan hasil 96%, keduanya termasuk kategori sangat praktis. Selain itu, penilaian dari guru mencapai 100%, menandakan media ini sangat layak digunakan. Kesimpulannya, E-LKPD Elizerpas terbukti layak dan praktis sebagai alat bantu evaluasi dalam pembelajaran IPAS materi Kenampakan Alam di kelas V SD. Media ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik dan efektif.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license



Corresponding Author:

Nama: Mustamiroh

Afiliasi: Universitas Mulawarman

Email: mustamiroh@fkip.unmul.ac.id

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu aspek penting dalam pembangunan suatu bangsa karena

berperan dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Di abad ke-21, pendidikan ditandai oleh perubahan teknologi yang sangat cepat, yang

mengharuskan proses pembelajaran beradaptasi dengan perkembangan tersebut. Saat ini, pendidikan di Indonesia memerlukan inovasi dalam metode pengajaran yang lebih modern. Perkembangan teknologi membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan, terutama dalam cara mengajar, alat yang digunakan, dan sudut pandang para pengajar. Saat ini, ada tantangan di mana sejumlah guru kesulitan mengikuti metode pengajaran yang lebih modern. Beberapa masih menggunakan pendekatan konvensional, seperti sesi ceramah dengan papan tulis serta mengandalkan evaluasi melalui lembar kerja manual dan LKS instan yang harus dibeli oleh siswa. Rendahnya penggunaan teknologi disebabkan oleh beberapa faktor, termasuk kurangnya pemahaman dan keterbatasan waktu untuk mengeksplorasi penggunaannya (Satria & Muntaha, 2022). Perkembangan teknologi digital dalam pendidikan juga berpengaruh pada interaksi antara guru dan peserta didik. Diharapkan bahwa penerapan teknologi dalam pembelajaran di ruang kelas akan menjadikan pengalaman belajar lebih menarik, di mana guru juga harus mematuhi kurikulum pemerintah dan menggunakan buku ajar serta lembar kerja siswa (LKS). Penggunaan buku paket dan LKS dalam pengajaran pastinya bisa membantu proses belajar. Buku paket menyediakan penjelasan mengenai materi pembelajaran yang dapat menjadi alat bantu bagi para pengajar, sedangkan LKS berisi kumpulan soal yang digunakan untuk evaluasi maupun sebagai bahan dalam membuat LKPD. Buku-buku ini berfungsi sebagai sumber belajar dan alat perantara pendidikan untuk mendukung keberhasilan pengajaran. Namun, pencapaian tujuan pendidikan sangat tergantung pada bagaimana proses belajar mengajar dirancang dan dilaksanakan secara maksimal untuk menciptakan suasana belajar yang dinamis dan inovatif (Nurtanto & Suneki, 2024).

Berdasarkan pengamatan dan wawancara yang dilakukan sebelum penelitian di kelas V A SDN 007 Samarinda Ilir, diperoleh bahwa media pembelajaran untuk mata pelajaran IPAS di sekolah sangat terbatas, hanya tersedia buku paket, buku lembar kerja siswa, dan LKPD. Selain itu, tidak semua peserta didik memiliki buku-buku tersebut. Peserta didik yang tidak memiliki buku LKS harus menyalin soal ke dalam buku catatan dan menuliskan jawabannya di buku tulis, yang tentunya mengganggu peserta didik lain yang memiliki buku dan juga memakan waktu lama, sehingga proses belajar bisa terhambat. Selain itu, LKPD yang digunakan masih berbentuk manual atau berbasis kertas, yang dianggap kurang menarik dan efektif, karena masih ada peserta didik yang hasil belajarnya di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Dengan mempertimbangkan masalah ini, diperlukan solusi yang tepat untuk mengatasi keadaan tersebut.

Solusi terbaik untuk mengatasi masalah ini adalah dengan memanfaatkan teknologi yang bersifat

interaktif. Salah satu contoh penggunaan teknologi digital interaktif adalah E-LKPD atau lembar kerja elektronik untuk peserta didik yang bisa diakses melalui komputer, laptop, atau ponsel yang terhubung ke internet. E-LKPD ini menjadi solusi bagi peserta didik yang tidak memiliki buku LKS dan juga membantu guru dalam proses penilaian, karena saat siswa mengirimkan jawaban, nilai mereka secara otomatis akan muncul, sehingga dapat menghemat waktu guru dalam memeriksa dan memberikan nilai atas tugas yang dikerjakan peserta didik.

Mengembangkan E-LKPD dapat dilakukan dengan memanfaatkan platform daring bernama Wizer. me. Wizer. me adalah sebuah alat online yang mendukung guru dalam memproduksi lembar kerja interaktif yang menarik dan efektif. Dengan menggunakan Wizer. me, para pendidik dapat membuat berbagai jenis lembar kerja, mulai dari soal pilihan ganda, isian singkat, menjodohkan, hingga pertanyaan esai. Mereka juga dapat memasukkan beragam media seperti gambar, video, audio, dan bahkan simulasi interaktif guna meningkatkan daya tarik lembar kerja tersebut (Safitri, 2022). Wizer. me menawarkan umpan balik otomatis untuk siswa setelah mereka menyelesaikan lembar kerja yang diberikan. Pendidik bisa memantau kinerja siswa secara keseluruhan atau per individu. Situs ini juga memiliki berbagai template E-LKPD yang sudah tersedia. Pengguna bisa mendaftar atau masuk dengan menggunakan email, akun Facebook, atau Google. Meskipun Wizer. me menawarkan banyak manfaat, terdapat beberapa kekurangan, seperti kebutuhan akan akses internet yang stabil dan fitur premium berbayar bagi yang ingin mengaksesnya secara maksimal (Safitri, 2022). Kelebihan dan kekurangan dari platform Wizer. me dapat membantu para guru dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan kreatif. Wizer. me dapat digunakan untuk semua mata pelajaran di tingkat Sekolah Dasar (SD), termasuk Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

Sesuai dengan penelitian sebelumnya yang berjudul "Pengembangan LKPD digital menggunakan wizer.me terkait norma-norma lokal di daerah saya" (Sakinah, 2024). Respon siswa terhadap penerapan LKPD digital ini sangat mendukung. Mayoritas siswa merasa bahwa penggunaan teknologi dalam proses belajar membuat materi lebih mudah dipahami dan memberikan pengalaman yang lebih menyenangkan secara keseluruhan. Studi ini menunjukkan bahwa pengembangan dan pelaksanaan LKPD digital dengan *Wizer. me* dapat meningkatkan efektivitas dalam kegiatan pembelajaran, serta siswa memberikan tanggapan yang positif. Penerapan teknologi dalam pendidikan, seperti yang dilakukan melalui *Wizer. me*, tidak hanya menjadikan proses belajar mengajar lebih menarik, tetapi juga lebih efisien. Fokus utama penelitian ini terletak pada materi yang dibahas, yaitu Kenampakan Alam untuk

kelas V, serta jenis pertanyaan yang lebih bervariasi dan interaktif. Sementara itu, kesamaan terletak pada penggunaan *platform Wizer. me*.

Berdasarkan pengamatan dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan pengajar kelas V A di SDN 007 Samarinda Ilir, informasi yang diperoleh menunjukkan bahwa meskipun siswa sudah memahami materi dalam pelajaran IPAS, mereka mengalami kebosanan saat mengerjakan soal. Selain itu, guru belum menerapkan berbagai jenis Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Terutama, guru masih mengalami kesulitan dalam memanfaatkan teknologi interaktif untuk menciptakan LKPD akibat keterbatasan dalam fasilitas, infrastruktur, dan kemampuan pengajar itu sendiri. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan Elizerpas (E-LKPD Interaktif yang Berbasis Website Wizer. me untuk Mata Pelajaran IPAS) yang menekankan pada materi mengenai bentuk-bentuk alam. Penelitian ini memberikan fokus khusus pada aspek kelayakan dan kepraktisan dari E-LKPD yang telah dikembangkan.

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian pengembangan yang bertujuan untuk merancang produk tertentu dan mengevaluasi proses pengembangannya. Pengembangan berupaya menciptakan produk yang bermanfaat dan efektif dalam konteks pembelajaran, bukan hanya sekadar untuk menguji teori (Tarisa Aulia, Larasati Ahluwalia, 2023). Penelitian pengembangan, atau *Research and Development (R and D)*, merupakan tipe penelitian yang bertujuan menghasilkan produk, khususnya di bidang pendidikan, untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas pembelajaran (Shahwa, Mustamiro, & Iksam, 2024). Dalam penelitian pengembangan ini, diterapkan model ADDIE yang mencakup analisis, desain, pengembangan, pelaksanaan, dan evaluasi. Model ADDIE ini dibuat oleh Dick dan Carry pada tahun 1996 (Andi Rustandi & Rismayanti, 2021). Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan Elizerpas (E-LKPD Interaktif Berbasis Website Wizer. Me untuk Mata Pelajaran IPAS) dengan fokus pada Materi Kenampakan Alam. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V A di SDN 007 Samarinda Ilir, dengan total sebanyak 30 siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui metode observasi, wawancara, dan kuesioner. 1) Kisi-kisi observasi mencakup berbagai aspek seperti aktivitas dalam proses pembelajaran, penggunaan teknologi informasi dan komunikasi oleh guru, minat siswa dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran, serta fasilitas yang tersedia di sekolah; 2) Kisi-kisi wawancara pra-penelitian untuk guru terdiri dari 8 pertanyaan yang mencakup kurikulum yang digunakan, karakteristik dan gaya belajar siswa, pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses belajar, serta tantangan yang dihadapi dalam pembelajaran dan

penggunaan E-LKPD; 3) Kisi-kisi kuesioner terdiri dari bersikap kuesioner untuk validator media yang meliputi dua aspek, yaitu aspek bahasa dan tampilan, kuesioner validator materi yang mencakup dua aspek, yaitu kelayakan isi dan penyajian, kuesioner respons siswa yang menilai dua aspek, yaitu pembelajaran dan tampilan, serta kuesioner respons guru yang meliputi tiga aspek, yaitu pembelajaran, tampilan, dan penggunaan.

Teknik analisis data dalam penelitian ini didasarkan pada sejauh mana produk tersebut dapat dinilai dari aspek kelayakan dan kepraktisan. Kelayakan Elizerpas diperoleh melalui validasi yang dilakukan oleh dua ahli media serta dua pakar materi, sedangkan kepraktisannya dinilai dari kuesioner yang diisi oleh peserta didik, umpan balik dari guru, dan wawancara yang dilakukan dengan guru. Dengan menganalisis data berdasarkan aspek-aspek ini, peneliti bisa mengevaluasi seberapa efektif dan bermanfaat E-LKPD Interaktif yang telah dibuat untuk mendukung proses pembelajaran. Untuk kuesioner, skala yang digunakan adalah skala Likert. Selain itu, panduan penilaian disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Pedoman Pemberian Skor

Kriteria	Skor
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Ragu-ragu (R)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Sumber: (Sugiyono, 2017:166)

Berdasarkan keseluruhan skor dari kuesioner dan perhitungan persentase mengenai kelayakan dan kepraktisan Elizerpas (E-LKPD Interaktif Berbasis Website Wizer. Me Pada Mata Pelajaran IPAS), maka dapat diambil kesimpulan dari hasil kuesioner. Kriteria untuk menilai kelayakan dan kepraktisan bisa dilihat dalam tabel 2.

Tabel 2. Kriteria kelayakan dan kepraktisan

No	Kriteria/Skor (%)	Kategori
1	86 % - 100 %	Layak
2	66 % - 85 %	Cukup Layak
3	56 % - 65 %	Kurang Layak
4	0 % - 55 %	Tidak Layak

Sumber : (Arikunto dalam Rachma & Rezanita, 2022)

Data yang dihasilkan dari studi ini mencakup tingkat evaluasi kualitas yang menggunakan skala Likert, hasil validasi dari para ahli media dan materi, kuesioner umpan balik dari peserta didik, kuesioner umpan balik dari guru, serta wawancara dengan para pengajar. Hasil evaluasi tersebut akan diubah menjadi nilai dan selanjutnya menggunakan tabel kriteria kelayakan serta kepraktisan untuk menentukan kategori atau kriteria penilaian.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini adalah Elizerpas (E-LKPD Interaktif Berbasis Website Wizer. Me pada pelajaran IPAS) yang mengulas tentang Kenampakan Alam untuk siswa kelas V SDN 007 Samarinda Ilir. Produk ini dibuat dengan menggunakan model ADDIE, yang terdiri dari lima langkah: Analisis, Desain, Pengembangan,

Implementasi, dan Evaluasi. Di tahap Analisis, peneliti mengevaluasi produk yang sedang dikembangkan. Proses analisis ini terbagi menjadi tiga jenis kegiatan, yaitu: analisis kebutuhan, analisis peserta didik, dan analisis kurikulum. Analisis kebutuhan dilakukan pada tahap pra-penelitian dengan melakukan observasi di kelas serta wawancara dengan guru kelas V A di SDN 007 Samarinda Ilir. Tujuan dari analisis ini adalah untuk memahami penggunaan media pembelajaran serta berbagai masalah yang terjadi di kelas selama proses pembelajaran. Dari data yang dikumpulkan, terungkap bahwa LKPD yang digunakan masih tradisional, seperti LKPD bentuk manual dan buku LKS (Lembar Kerja Siswa). Dalam tahap analisis peserta didik, penulis melakukan observasi di kelas dan berinteraksi dengan guru wali kelas V A untuk menggali kebutuhan E-LKPD yang sedang dibuat. Hasil analisis ini menunjukkan kurangnya minat dan semangat belajar peserta didik, terutama ketika mengerjakan tugas, disebabkan oleh penggunaan LKPD berbasis kertas, jumlah teks yang terlalu banyak, serta kurangnya unsur visual. Temuan ini juga mengindikasikan bahwa LKPD yang saat ini digunakan terkesan monoton dan tidak interaktif, sehingga menyebabkan peserta didik kehilangan minat dan motivasi untuk menyelesaikan tugas. Sementara itu, pada analisis kurikulum, terlihat bahwa semua kelas di SDN 007 Samarinda Ilir telah mengikuti kurikulum Merdeka.

Tahap seterusnya adalah tahap *Design* (Perancangan). Dalam tahap ini, penulis menyusun rancangan media dengan mencipta *storyboard* Elizerpas. Tujuan tahap ini adalah untuk merancang produk berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan sebelumnya agar produk tersebut dapat digunakan. Proses reka bentuk bermula dengan penciptaan *storyboard*. *Storyboard* dicipta untuk memudahkan penulis dalam merangka ciri-ciri yang terdapat dalam Elizerpas.

Setelah proses perancangan selesai, langkah selanjutnya adalah tahap pembuatan. Di tahap ini, serangkaian langkah diambil untuk menghasilkan E-LKPD. E-LKPD yang siap akan ditinjau dan diakui oleh beberapa ahli, termasuk ahli media dan ahli materi. Proses pembangunan dimulai dengan mengumpulkan informasi tentang fenomena alam sesuai dengan kurikulum, dimulai dengan analisis hasil belajar dan tujuan pembelajaran. Setelah analisis hasil dan tujuan pembelajaran selesai, penulis menyusun pertanyaan dan kemudian mengunggah pertanyaan tersebut ke platform Wizer. Me. Setelah masuk ke situs Wizer. Me, penulis akan memilih latar belakang untuk Elizerpas dan kemudian menentukan fitur-fitur pertanyaan sebelum menyertakan pertanyaan di situs tersebut. Setelah Elizerpas selesai dibuat, ia akan direview oleh empat ahli, terdiri dari dua ahli media dan dua ahli materi. Berikut adalah evaluasi yang diberikan oleh para ahli.

Tabel 3. Hasil Validasi ahli Media 1

No	Aspek yang dinilai	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Presentase (%)	Kategori
1	Aspek Bahasa	13	15	86,6%	Layak
2	Aspek Tampilan	23	25	92%	Layak
Jumlah Skor Perolehan		48	50	90%	Layak

Sumber: (Hasil Penelitian, 2025)

Berdasarkan tabel 3 yang tercantum di atas, terlihat bahwa hasil penilaian oleh validator media 1 pada Aspek Bahasa mencapai 86,6% dengan kategori "Layak", pada Aspek tampilan memperoleh nilai 92% dengan kategori "Layak", dan untuk keseluruhan Aspek penilaian mencapai 90% yang juga berada dalam kategori "Layak" untuk digunakan dalam uji coba tanpa perlu ada perubahan. Selanjutnya, validasi dilakukan oleh ahli media 2 dan hasilnya ditampilkan pada tabel 4 di bawah ini.

Tabel 4. Hasil Validasi ahli Media 2

No	Aspek yang dinilai	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Presentase (%)	Kategori
1	Aspek Bahasa	15	15	100%	Layak
2	Aspek Tampilan	24	25	96%	Layak
Jumlah Skor Perolehan		39	40	97,5%	Layak

Sumber: (Hasil Penelitian, 2025)

Berdasarkan tabel 4 yang ditunjukkan, dapat dilihat bahwa hasil penilaian oleh ahli media 2 untuk Aspek Bahasa mencapai 100% dengan kategori "Layak", untuk aspek tampilan adalah 96% yang juga termasuk dengan kategori "Layak", sedangkan untuk keseluruhan penilaian memperoleh nilai 97,5% dan tergolong "Layak" untuk digunakan tanpa perlu melakukan revisi. Kemudian, penilaian dilanjutkan oleh Ahli Materi 1 dan hasilnya ditunjukkan dalam tabel 5 berikut.

Tabel 5. Hasil Validasi ahli Materi 1

No	Aspek yang dinilai	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Presentase (%)	Kategori
1	Aspek Kelayakan Isi	34	35	97,1%	Layak
2	Aspek Kelayakan Penyajian	14	15	93%	Layak
Jumlah Skor Perolehan		48	50	98%	Layak

Sumber: (Hasil Penelitian, 2025)

Berdasarkan tabel 5 di atas dapat diketahui bahwa hasil validasi oleh validator ahli materi 1 pada penilaian Aspek Kelayakan Isi sebesar 97,1% dengan kategori "Layak", Aspek Kelayakan Penyajian sebesar 93% dengan kategori "Layak", dan keseluruhan Aspek penilaian sebesar 98% dengan kategori "Layak" digunakan tanpa revisi. Selanjutnya dilakukan validasi oleh ahli media 2 dan didapatkan hasil seperti pada tabel 6 berikut.

Tabel 6. Hasil Validasi ahli Materi 2

No	Aspek yang dinilai	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Presentase (%)	Kategori
----	--------------------	----------------	---------------	----------------	----------

1	Aspek Kelayakan Isi	33	35	94,2%	Layak
2	Aspek Kelayakan Penyajian	15	15	100%	Layak
Jumlah Skor Perolehan		48	50	98%	Layak

Sumber: (Hasil Penelitian, 2025)

Berdasarkan tabel 6 di atas dapat diketahui bahwa hasil validasi oleh validator ahli materi 2 pada penilaian Aspek Kelayakan Isi sebesar 94,1% dengan kategori “Layak”, Aspek Kelayakan Penyajian sebesar 100% dengan kategori “Layak”, dan keseluruhan Aspek penilaian sebesar 98% dengan kategori “Layak” digunakan tanpa revisi.

Setelah E-LKPD mendapatkan validasi dari para pakar, langkah berikutnya adalah fase implementasi. Pada fase ini, penulis melaksanakan dua tahap, yaitu uji coba dalam skala kecil yang melibatkan 7 siswa dan uji coba skala besar dengan 30 siswa. Hasil kuesioner respon dari siswa pada uji coba skala kecil dapat dilihat pada tabel 7 di bawah ini.

Tabel 7. Hasil Uji Coba Skala Kecil

No	Aspek yang dinilai	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Presentase (%)	Kategori
1	Aspek Pembelajaran	91	105	86,6%	Layak
2	Aspek Tampilan	67	70	95,7%	Layak
Jumlah Skor Perolehan		48	50	90,2%	Layak

Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil pada 7 orang peserta didik diketahui bahwa penilaian aspek pembelajaran sebesar 86,6% dengan kategori “Layak”, aspek tampilan sebesar 95,7% dengan kategori “Layak” dan keseluruhan aspek memperoleh presentase sebesar 90,2% dengan tingkat validitasnya adalah termasuk kategori “Layak”. Hasil uji coba kelompok kecil tidak terdapat revisi. Maka peneliti melanjutkan ke tahap berikutnya yaitu uji coba kelompok besar. Hasil uji coba skala besar ada pada tabel 8 berikut.

Tabel 8. Hasil Uji Coba Skala Besar

No	Aspek yang dinilai	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Presentase (%)	Kategori
1	Aspek Pembelajaran	429	450	95,3 %	Layak
2	Aspek Tampilan	291	300	97%	Layak
Jumlah Skor Perolehan		720	750	96%	Layak

Sumber: (Hasil Penelitian, 2025)

Berdasarkan hasil dari uji coba yang melibatkan banyak orang, diketahui bahwa penilaian pada aspek pembelajaran mencapai 95,3% dengan kategori 'Layak', aspek tampilan mendapatkan angka

97% dengan kategori 'Layak', dan secara keseluruhan aspek memperoleh persentase 96%, dengan tingkat validitas yang masuk dalam kategori 'Layak'. Selanjutnya, hasil uji coba guru dapat dilihat pada tabel 9 di bawah ini.

Tabel 9. Hasil Uji Coba Guru

No	Aspek yang dinilai	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Presentase (%)	Kategori
1	Aspek Pembelajaran	15	15	100%	Layak
2	Aspek Tampilan	15	15	100%	Layak
3	Aspek Penggunaan	15	15	100%	Layak
Jumlah Skor Perolehan		45	45	100%	Layak

Sumber: (Hasil Penelitian, 2025)

Berdasarkan hasil uji coba guru diketahui bahwa penilaian aspek pembelajaran sebesar 100% dengan kategori “Layak”, aspek tampilan sebesar 100% dengan kategori “Layak”, aspek penggunaan sebesar 100% dengan kategori “Layak”, dan keseluruhan aspek memperoleh presentase 100% dengan Tingkat validitasnya adalah termasuk kategori “Layak”.

Tahap selanjutnya adalah proses evaluasi, yang bertujuan untuk mengevaluasi kelayakan dan kepraktisan produk dengan mendapatkan umpan balik dari para ahli media dan materi, serta reaksi dari pengguna seperti siswa dan guru. Berdasarkan masukan yang didapat, penulis melakukan revisi pada E-LKPD tersebut. Perubahan yang dilakukan mencakup beberapa hal. Para ahli media merekomendasikan agar warna diperbaiki agar lebih sesuai untuk peserta didik sekolah dasar, mendesain ulang, serta menjaga agar tampilannya lebih konsisten. Di sisi lain, ahli materi memberikan masukan untuk memperjelas istilah dalam pilihan jawaban dan memperbaiki jawaban yang dianggap benar.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan pengembangan Elizerpas (E-LKPD Interaktif Berbasis Website *Wizer. Me* untuk Mata Pelajaran IPAS), yang membahas tentang bentuk-bentuk alam bagi siswa kelas V Sekolah Dasar, berikut adalah kesimpulan yang dapat diambil. Proses pengembangan Elizerpas (E-LKPD Interaktif Berbasis Website *Wizer. Me* untuk Mata Pelajaran IPAS) mengenai Materi Kenampakan Alam di SDN 007 Samarinda Ilir untuk tahun ajaran 2024/2025 mengikuti model ADDIE yang meliputi lima tahap, yaitu: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Kelayakan dari pengembangan Elizerpas dievaluasi melalui validasi oleh para pakar. Berdasarkan penilaian dua pakar media, Elizerpas dianggap “Layak” dengan skor yang diperoleh sebesar 90% dan 97,5%. Sementara itu, menurut penilaian dua pakar materi, Elizerpas juga dinilai dalam kategori “Layak” dengan skor yang mencapai 98%. Untuk aspek kepraktisan, pengembangan Elizerpas

dievaluasi berdasarkan hasil uji kepraktisan yang berasal dari umpan balik siswa dan guru. Dari hasil evaluasi kepraktisan, Elizerpas memperoleh kategori "Layak" dengan nilai dari siswa pada uji coba skala kecil mencapai 90,2%, respon dari uji coba skala besar mencapai 96%, dan umpan balik guru mencapai 100%. Dalam studi ini, penulis menyarankan agar peneliti selanjutnya dapat meningkatkan Elizerpas dengan menambahkan fitur interaktif yang baru dan mengembangkan materi atau pelajaran yang berbeda.

5. REFERENSI

- Andi Rustandi, & Rismayanti. (2021). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasilkom*, 11(2), 57–60. <https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2546>
- Ayuditisani Dewi, N., Purnamasari, R., & Karmila, N. (2023). Pengembangan E-Lkpd Berbasis Webiste Wizer.Me Materi Sifat-Sifat Bangun Ruang. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 2562–2575. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.995>
- Basrina, Y., Afriansih, N., & Febriani, T. (2023). Pengembangan Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Wizer.Me pada Mata Pelajaran IPS di MTs Darussalam Aryojeding. *JPIG (Jurnal Pendidikan dan Ilmu Geografi)*, 8(1), 31–38. <https://doi.org/10.21067/jpig.v8i1.7361>
- Fransiskus Dwi Anggoro. (2023). Pengembangan E-LKPD Berbasis Website Wizer.Me Materi Teks Cerita Fantasi Kelas VII. *Atmosfer: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Budaya, dan Sosial Humaniora*, 1(3), 80–91. <https://doi.org/10.59024/atmosfer.v1i3.191>
- Ichsan, I., & Ali, A. (2020). Metode Pengumpulan Data Penelitian Musik Berbasis Observasi Auditif. *Musikolastika: Jurnal Pertunjukan dan Pendidikan Musik*, 2(2), 85–93. <https://doi.org/10.24036/musikolastika.v2i2.48>
- K. Tariani, I.W. Suastra, & I.G. Astawan. (2022). Pengembangan E-Lkpd Ipa Berbasis Catur Asrama Kelas V. *PENDASI Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 6(1), 94–104. https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v6i1.563
- Nurtanto, Y., & Suneki, S. (2024). Penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Berbasis Software Liveworksheet Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(2), 1479–1493.
- Okpatrioka Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1(1), 86–100. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Puspita, V., & Dewi, I. P. (2021). Efektifitas E-LKPD berbasis Pendekatan Investigasi terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 86–96. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.456>
- Safitri. (2022). Pengembangan media bahan ajar E-Lkpd interaktif menggunakan website wizer.me pada pembelajaran Ips materi berbagai pekerjaan tema 4 kelas IV SDN tanah kalikedinding II. *Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 22–29.
- Satria, A. B. A., & Muntaha, A. A. (2022). Inovasi pendidikan abad 21: penerapan design thinking dan pembelajaran berbasis proyek dalam pendidikan Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(2).
- Shahwa, D. N., Mustamiro, M., & Iksam, I. (2024). Pengembangan Bahan Ajar E-Comic melalui Aplikasi Canva pada Mata Pelajaran IPAS di Sekolah Dasar PENDAHULUAN Kurikulum pendidikan selalu berubah sesuai dengan perkembangan dan kebutuhan karakter siswa (Cholilah dkk ., 2023). Beberapa sekolah di Indonesi. 225–242.