

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

Oktavia Ning Safitri

PGSD FIP UNESA (oktavia.18212@mhs.unesa.ac.id)

Mulyani

PGSD FIP UNESA (mulyan@unesa.ac.id)

Abstrak

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran pokok pada jenjang Sekolah Dasar. Untuk mencapai hasil yang maksimal dalam pembelajaran IPS maka dibutuhkan keterlibatan siswa yang ikut aktif saat kegiatan pembelajaran. Dengan adanya pembelajaran daring yang diakibatkan adanya pandemi covid-19 saat ini, menyebabkan siswa sulit untuk memahami materi pelajaran karena keterbatasan penggunaan media pembelajaran. Untuk itu peneliti ingin mengembangkan sebuah media pembelajaran digital yang dapat digunakan siswa baik saat pembelajaran daring. Media pembelajaran tersebut adalah Elektronik Lembar Kerja Siswa (E-LKPD) dengan menggunakan website *wizer.me* dalam mengembangkan E-LKPD. Peneliti menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (RnD) menggunakan model ADDIE. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan E-LKPD Interaktif menggunakan Website *Wizer.me* Materi Berbagai Pekerjaan pada Tema 4 untuk Kelas IV Sekolah Dasar dengan kualifikasi valid, praktis dan efektif. Hasil validasi E-LKPD Interaktif menggunakan website *wizer.me* memperoleh presentase validasi materi 96% dan validasi media 91%. Kepraktisan media E-LKPD Interaktif menggunakan Website *Wizer.me* memperoleh nilai presentase kuesioner respon siswa 92% dan nilai presentase kuesioner respon guru 93%. Keefektifan media ditinjau dari hasil pretest dan posttest siswa dengan nilai rata-rata 92 dan memperoleh nilai presentase 97% sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa E-LKPD interaktif menggunakan website *wizer.me* materi Berbagai Pekerjaan tema 4 kelas IV Sekolah Dasar layak digunakan.

Kata Kunci: E-LKPD, IPS, Tema 4, *Wizer.me*

Abstract

Social Sciences (IPS) is one of the main subjects at the elementary school level. To achieve maximum results in social studies learning, it is necessary to involve students who are actively involved in learning activities. With online learning caused by the current covid-19 pandemic, it is difficult for students to understand the subject matter due to the limited use of learning media. For this reason, researchers want to develop a digital learning media that can be used by students both when learning online. The learning media is the Electronic Student Worksheet (E-LKPD) using the *wizer.me* website in developing the E-LKPD. The researcher uses the Research and Development (RnD) type of research using the ADDIE model. This study aims to produce an Interactive E-LKPD using the *Wizer.me* Website Materials for Various Jobs on Theme 4 for Grade IV Elementary School with valid, practical and effective qualifications. The results of the Interactive E-LKPD validation using the *wizer.me* website obtained a percentage of material validation 96% and media validation 91%. The practicality of the Interactive E-LKPD media using the *Wizer.me* website obtained a 92% student response questionnaire percentage value and 93% teacher response questionnaire percentage score. The effectiveness of the media in terms of the results of the pretest and posttest of students with an average value of 92 and a percentage value of 97% so that it can be concluded that the interactive E-LKPD using the *wizer.me* website material Various Jobs theme 4 grade IV Elementary School is feasible to use.

Keywords: E-LKPD, Social Studies, Theme 4, *Wizer.me*

PENDAHULUAN

Pendidikan dapat berlangsung dimana saja, mulai dari rumah, sekolah dan lingkungan masyarakat. Dalam konteks ini, tempat yang paling umum digunakan sebagai tempat mengenyam pendidikan adalah sekolah. Sekolah sebagai lembaga pendidikan

formal mampu menciptakan lingkungan dan suasana yang kondusif. Guru di sekolah berperan penting dalam mengasah kemampuan intelektual anak agar dapat menjadi manusia yang bermanfaat. Sejak adanya pandemi, pemerintah telah memberlakukan sebuah kebijakan yang tertuang dalam surat edaran No. 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan

Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19). Pada surat edaran tersebut mewajibkan seluruh satuan pendidikan untuk melakukan pekerjaan dari rumah atau istilahnya WFH (Work From Home) sehingga proses belajar mengajar dilakukan secara jarak jauh atau daring (Dalam jaringan). Handarini & Wulandari (2020) mendefinisikan pembelajaran daring adalah kegiatan pembelajaran yang pelaksanaan secara online sehingga siswa dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dimana saja dan kapan saja. Pembelajaran daring dilakukan dengan adanya interaksi didunia maya yakni memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi contohnya media (platform) *google classroom*, *zoom meeting*, *google form*, *edmodo*, *zenius* dan *microsoft teams*. Salah satu kelebihan adanya teknologi informasi dan komunikasi yaitu tersedianya media yang dapat digunakan dalam pembelajaran contohnya sebagai sarana penyampaian materi, penyampaian suatu konsep, pemberian tugas-tugas, pelaksanaan ujian semester, hingga membantu dalam penyelesaian tugas akhir. Tetapi, dibalik banyaknya kelebihan penggunaan media tersebut, nampaknya ada beberapa siswa dan guru yang merasa kesulitan, baik dalam penggunaan platformnya atau sarana prasarana yang mendukung penggunaan platform tersebut. Hal ini sejalan dengan pendapat Ni'mah (2016) yang memaparkan terkait permasalahan apa saja yang timbul saat pembelajaran jarak jauh (*Distance Learning*) mulai dari kurang tersedianya arus listrik, kualitas jaringan internet yang kurang mendukung, kurangnya kerjasama orang tua dengan siswa, tidak ingat jadwal pelajaran sehingga sering tertinggal saat pembelajaran berlangsung. Pembelajaran secara daring ini diharapkan mampu mengasah keterampilan dan pengetahuan siswa layaknya pembelajaran seperti di kelas.

Peneliti melakukan pengamatan saat kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) yang dilakukan di SDN Tanah Kalikedinding II/252 yang menerapkan pembelajaran daring. pada saat pelaksanaan PLP, peneliti menemukan beberapa masalah pada sekolah tersebut. Pertama, kurangnya pemanfaatan teknologi yang digunakan guru saat proses pembelajaran. Kedua, saat pembelajaran daring hanya memanfaatkan kuis pada aplikasi *microsoft teams* untuk membuat latihan soal. Ketiga, beberapa siswa kurang antusias saat pembelajaran sehingga tidak tercapainya kegiatan belajar yang efektif dan bermakna bagi siswa. Belajar bermakna dapat dikatakan jika dalam pembelajaran, siswa dapat mengaitkan dengan aspek kognitif yang dimiliki siswa

sehingga materi pembelajaran dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari, mengutip teori Ausubel (dalam Harefa & Muniharti, 2021). Agar tercipta pembelajaran efisien dan efektif, dibutuhkan media pembelajaran yang mampu menjelaskan materi dan konsep serta mengaplikasikannya baik berupa lembar kerja maupun keterampilan siswa.

Media pembelajaran adalah sarana penunjang yang digunakan saat pembelajaran yang tujuannya merangsang proses pembelajaran agar berjalan efektif (Tafonao, 2018). Media pembelajaran contohnya seperti buku, modul, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan alat peraga. Bahan ajar yang dapat digunakan sebagai media penyampaian materi dan melatih keterampilan siswa, salah satunya adalah LKPD. Menurut Prastowo (dalam Astawan & I Gusti, 2020) Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) merupakan bahan ajar yang dicetak berupa lembaran kertas yang didalamnya memuat materi, ringkasan materi, petunjuk pengerjaan soal-soal yang dapat dikerjakan siswa dengan berpedoman pada kompetensi dasar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Saat kegiatan pembelajaran di sekolah, umumnya menggunakan LKPD berwujud lembaran-lembaran kertas yang berisi materi, ringkasan materi, petunjuk pengerjaan soal-soal dan instruksi untuk mengasah keterampilan yang harus dikerjakan oleh siswa. Sedangkan dengan situasi pandemi saat ini, guru mengalami kendala yaitu pendistribusian LKPD kepada siswa karena harus mengambil tugas tersebut ke sekolah, sedangkan jika terjadi hal tersebut sangat dihindari selama pandemi karena akan membuat kerumunan. Salah satu akibat dari keterbatasan media yang digunakan guru saat pembelajaran yaitu kurang maksimalnya pemahaman siswa terhadap materi yang telah dijabarkan bapak/ibu guru. Contohnya pemahaman mata pelajaran IPS materi Berbagai Pekerjaan yang ada di buku tema 4. IPS merupakan mata pelajaran perpaduan dari mata pelajaran geografi, ekonomi, sejarah, dan mata pelajaran ilmu sosial lainnya. (Sapriya. 2009: 7). Pembelajaran IPS sangat berkaitan dengan berbagai aspek kehidupan manusia, mulai dari mengatur kesejahteraan dan pemerintahan, pemanfaatan sumber daya, dan usaha manusia untuk memenuhi kebutuhannya contohnya kebutuhan materi. Dengan mempelajari IPS akan memperoleh ilmu bagaimana mempelajari, mengamati, menelaah, menganalisis dan mengkaji kehidupan manusia. kebutuhan manusia dalam konteks sosial yang luas sehingga membutuhkan batasan yang sesuai dengan kemampuan siswa dan jenjangnya masing-masing

(Wahab, 2009: 3.6-3.7). manusia memerlukan suatu pekerjaan yang dilakukan guna memenuhi kebutuhan hidupnya dengan cara dan bidang pekerjaan yang berbeda. Berbagai macam pekerjaan tergantung dari beberapa faktor, salah satunya kondisi alam dan lingkungan. Misalnya masyarakat yang tinggal di desa mayoritas bekerja sebagai buruh tani dan ladang, sedangkan masyarakat yang tinggal di kota mayoritas bekerja sebagai pegawai suatu perusahaan atau karyawan pabrik. Berdasarkan berbagai contoh jenis pekerjaan yang ada, kemudian dibagi menjadi jenis pekerjaan yang dapat menghasilkan barang atau jasa. Jenis-jenis pekerjaan yang ada baik di kota ataupun di desa harus mampu berinteraksi dengan lingkungannya (Indarti & Suntara, 2006: 77).

Dengan mempelajari mata pelajaran IPS pada saat daring, membuat siswa kurang bisa membedakan antara pekerjaan yang dapat menghasilkan barang dan pekerjaan yang dapat menghasilkan jasa. Terlebih dari itu, siswa juga kurang memahami potensi apa saja yang dapat digunakan sebagai mata pencaharian warga sekitar dengan bergantung pada kondisi alam. Banyak siswa yang kurang mampu membedakan mana pekerjaan yang ada di dataran tinggi, dataran rendah dan pekerjaan yang ada di pesisir pantai.

Dengan adanya beberapa masalah tersebut, dibutuhkan media yang dapat mengantarkan informasi materi dan menyajikannya dalam bentuk yang inovatif sehingga siswa senang, mudah mencerna maksud dari tujuan pembelajaran dan dapat menunjang kegiatan pembelajaran secara mandiri di rumah.

Setelah menganalisis permasalahan peneliti bermaksud mengembangkan LKPD digital atau yang biasa disebut Elektronik Lembar Kerja Siswa (E-LKPD) Interaktif menggunakan Website *Wizer.me*. Kopniak (2018) *Wizer.me* adalah sebuah Website lembar kerja siswa online gratis, penggunaannya mudah, dan membutuhkan internet untuk membuat atau menggunakan lembar kerja multimedia interaktif dengan sistem penilaian yang otomatis. *Wizer.me* merupakan salah satu sebuah Website yang memiliki fitur lengkap untuk membuat penugasan online. *Wizer.me* ini memfasilitasi kreativitas yang dimiliki guru dalam pembuatan lembar kerja elektronik dengan berbagai pilihan jenis pertanyaan seperti pertanyaan terbuka, pilihan ganda, mencocokkan, mencari kata, menggambar, mengisi bagian yang rumpang, dan mengisi tabel. Pada website *wizer.me* memiliki latar belakang dengan tema yang bagus sehingga menarik perhatian siswa agar fokus dalam kegiatan pembelajaran. Website *wizer.me* juga memudahkan guru untuk menambahkan video, audio, gambar yang

dapat langsung diletakkan pada lembar kerja interaktif sehingga siswa dengan gaya belajar visual maupun auditori dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Terlebih dari itu, guru dapat melihat tanggapan siswa secara langsung. E-LKPD Interaktif menggunakan website *wizer.me* mudah diakses oleh siapapun baik guru dan siswa dengan melalui *smartphone*, tablet, komputer, dengan tanpa terbatas ruang dan waktu. Penelitian yang telah dilakukan oleh Kopniak (2018) menjelaskan bahwa penggunaan website *wizer.me* mempunyai beberapa kelebihan dan kekurangan. Kelebihan yang dimiliki *wizer.me* yakni penggunaan *wizer.me* untuk membuat E-LKPD sifatnya interaktif dan terdiri dari multimedia mulai dari tahap pemahaman materi, penyelesaian tugas, dan pengumpulan tugas. Sedangkan kekurangan yang dimiliki *wizer.me* ini yaitu berbayar jika kita ingin menggunakan fitur premium yang dimiliki *wizer.me*.

Peneliti mengembangkan E-LKPD Interaktif menggunakan website *wizer.me* karena dirasa sesuai dan efektif dengan kondisi yang terjadi saat ini dimana proses pembelajaran yang mengharuskan siswa untuk melakukan pembelajaran dari rumah. Diharapkan adanya E-LKPD Interaktif menggunakan website *wizer.me* mampu membuat siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga menciptakan proses pembelajaran mandiri yang efektif dan menyenangkan serta mampu menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan kegiatan memenuhi kebutuhan hidup. Nasution (2020) telah melakukan penelitian dengan memanfaatkan website *wizer.me* sebagai pengembangan E-LKPD Interaktif yang digunakan untuk mengajarkan kemampuan listening pada siswanya. Pada penelitian tersebut, hasil produk dinyatakan layak dan telah divalidasi oleh ahli. Pada penelitian tersebut, didapatkan adanya persamaan yang terletak pada website yang digunakan yaitu website *Wizer.me*. Terdapat pula penelitian yang telah dilakukan oleh Rizqi Haqsari (2014). Hasil dari penelitian menyimpulkan pembelajaran IPS pokok bahasan Berbagai Pekerjaan kelas IV dinyatakan layak sebagai salah satu media atau sumber belajar. Pada penelitian tersebut, didapatkan adanya persamaan pada materi pembelajaran yang digunakan yaitu Berbagai Pekerjaan. Sedangkan perbedaannya pada media yang digunakan yaitu media *Card Match Circle*.

Berdasarkan masalah dan analisis solusi, maka peneliti melakukan penelitian yang berjudul "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".

RUMUSAN MASALAH

Ada beberapa masalah yang diidentifikasi berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimanakah pengembangan Media Bahan Ajar E-LKPD Interaktif Menggunakan Website *Wizer.me* pada pembelajaran IPS untuk kelas IV pada Tema 4 Berbagai Pekerjaan?
2. Bagaimana kepraktisan Media Bahan Ajar E-LKPD Interaktif Menggunakan Website *Wizer.me* pada pembelajaran IPS untuk kelas IV pada Tema 4 Berbagai Pekerjaan?
3. Bagaimana keefektifan Media Bahan Ajar E-LKPD Interaktif Menggunakan Website *Wizer.me* pada pembelajaran IPS untuk kelas IV pada Tema 4 Berbagai Pekerjaan?

METODE

Peneliti menggunakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Metode penelitian dan pengembangan ini digunakan untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk, Sugiyono (2018: 396). Hal ini sejalan dengan Amir Hamzah (2020: 1) yang menyatakan bahwa penelitian pengembangan merupakan penelitian yang digunakan untuk menciptakan sebuah produk baru yang kemudian dapat diuji keefektifitasnya. Produk yang dihasilkan pada penelitian pengembangan ini tidak selalu berupa perangkat keras seperti buku, modul dan alat peraga fisik. Produk yang dimaksud bisa berupa perangkat lunak seperti aplikasi dan program pengolahan data, pelatihan bimbingan dan model-model pembelajaran. Pada penelitian ini, produk yang dikembangkan berupa Pengembangan Media Bahan Ajar Elektronik Lembar Kerja Siswa (E-LKPD) Interaktif Menggunakan Website *Wizer.me* pada Pembelajaran IPS Materi Berbagai Pekerjaan Tema 4 Kelas IV.

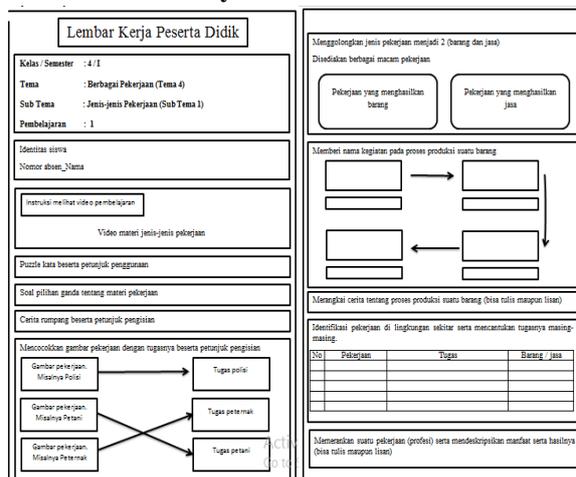
Peneliti menggunakan model penelitian ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry dengan memiliki 5 tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation* atau biasanya disingkat menjadi ADDIE.

Pertama yaitu tahap analisis, peneliti melakukan analisis terhadap media pembelajaran, siswa, guru, proses pembelajaran dan analisis materi IPS yang digunakan selama pembelajaran daring. Guna memenuhi data yang dibutuhkan, maka peneliti melakukan analisis yang diperoleh dari hasil observasi dan wawancara kepada siswa dan guru kelas IV yaitu Bapak Sutrisno, S.Pd. Kegiatan observasi mengacu

pada observasi buku tema 4 kelas IV yang digunakan sebagai bahan ajar utama saat proses pembelajaran, melakukan analisis kurikulum yang meliputi analisis KI (Kompetensi Inti) dan KD (Kompetensi Dasar) sebagai acuan mengembangkan E-LKPD sehingga diketahui kompetensi minimal yang harus dicapai siswa.

Kedua, pada tahap desain, peneliti perlu melakukan perancangan sehingga dapat memudahkan pengembangan E-LKPD. Perancangan dilakukan dengan desain materi dan desain E-LKPD. Desain materi dibuat yang sesuai dengan ciri khas mata pelajaran IPS materi Berbagai Pekerjaan. Sedangkan desain E-LKPD akan dibuat sesuai kreatifitas guru. Peneliti juga membuat rancangan instrumen penelitian yang akan digunakan sebagai uji validitas media dan materi,serta kepraktisan media yang berupa lembar validasi dan kuesioner yang digunakan untuk mengetahui respon dan tanggapan dari siswa yang digunakan untuk menguji kelayakan E-LKPD serta membuat storyboard media yang digunakan sebagai gambaran media E-LKPD yang dihasilkan.

Gambar 1. Storyboard E-LKPD Interaktif



Ketiga, yaitu tahap pengembangan. Desain pada tahap kedua telah dibuat akan dikembangkan menjadi sebuah produk. Pada tahap ini nantinya akan menghasilkan bahan ajar berupa E-LKPD materi Berbagai Pekerjaan. E-LKPD yang sudah dibuat dan dievaluasi akan direvisi oleh dosen pembimbing. Peneliti juga membuat instrumen penelitian untuk mengetahui seberapa tingkat kealidan, kepraktisan dan keefektifan media. Instrumen tersebut dapat berupa lembar validasi E-LKPD, angket respon guru dan siswa. Setelah E-LKPD sudah dikembangkan dan siap akan dikonsultasikan dengan dosen pembimbing yang digunakan sebagai acuan perbaikan E-LKPD. Selanjutnya, peneliti akan melakukan validasi media

dan validasi materi pada ahli bidang tersebut. Validasi bertujuan untuk mengukur kelayakan E-LKPD yang digunakan sebagai bahan ajar atau media dalam kegiatan pembelajaran. Hasil validasi digunakan sebagai acuan dalam perbaikan E-LKPD.

Keempat, pada tahap implementasi, peneliti menguji cobakan produk E-LKPD kepada siswa kelas IV yang dilakukan secara daring. Tahap implementasi ini merupakan tahap penyampaian materi atau menerapkan media dari peneliti, narasumber atau instruktur (Hasyim, 2016: 99). Uji coba E-LKPD dilakukan pada 30 orang siswa kelas IV di SDN Tanah Kalikedinding II untuk mengetahui keefektifan dan kepraktisan E-LKPD. Saat uji coba media pembelajaran, peneliti akan melakukan observasi terhadap siswa. Saat observasi siswa, peneliti akan mengetahui seberapa besar respon siswa saat menggunakan E-LKPD. hal itu diperkuat dengan pengisian angket respon guru dan siswa yang digunakan untuk mengukur kepraktisan media E-LKPD. Keefektifan E-LKPD dapat dilihat dan diukur dengan tes sebelum implementasi media (pretest) dan sesudah implementasi media (posttest).

Kelima, pada tahap evaluasi, hasil dari pengembangan E-LKPD diperoleh pada tahap implementasi. Selanjutnya peneliti akan melakukan revisi terhadap media E-LKPD apakah sudah sesuai dengan hasil evaluasi atau belum.

Peneliti menggunakan 2 jenis data yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif yang didapatkan berupa skor dari hasil penilaian validasi E-LKPD oleh guru. Hasil kepraktisan E-LKPD berupa angket respon didapatkan dari guru dan siswa yang. Hasil keefektifan E-LKPD diperoleh dari hasil pretest dan posttest belajar siswa pada saat proses pembelajaran. Sedangkan data kualitatif berupa deskripsi yang didapat dari kritik dan saran dosen pembimbing, guru selaku validator media dan validator materi, guru kelas dan siswa sebagai pengguna E-LKPD yang telah dikembangkan.

Untuk menghitung tingkat kevalidan produk berupa E-LKPD Interaktif menggunakan website *Wizer.me* pada Pembelajaran IPS Materi Berbagai Pekerjaan Tema 4 yang telah dinilai oleh guru selaku validator media dan validator materi, maka peneliti menggunakan rumus hitung. Selanjutnya, presentase nilai akhir yang diperoleh, akan dianalisis dengan menggunakan kriteria sebagai berikut :

Tabel 1. Kriteria Kevalidan Media

No.	Presentase Nilai Akhir	Kriteria
1.	$80% < P \leq 100%$	Sangat valid
2.	$60% < P \leq 80%$	Valid

3.	$40% < P \leq 60%$	Cukup valid
4.	$20% < P \leq 40%$	Kurang valid
5.	$0% < P \leq 20%$	Tidak valid

dimodifikasi dari (Ridwan, 2013)

Untuk menghitung tingkat kepraktisan produk berupa E-LKPD Interaktif menggunakan Website *Wizer.me* pada Pembelajaran IPS Materi Berbagai Pekerjaan Tema 4 yang telah diperoleh berdasarkan pada pemberian kuesioner respon siswa dan guru kelas, akan dihitung menggunakan rumus hitung. Selanjutnya, presentase nilai akhir yang telah diperoleh, akan dianalisis dengan menggunakan kriteria sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria Kepraktisan Produk

No.	Presentase Nilai Akhir	Kriteria
1.	$80% < P \leq 100%$	Sangat praktis
2.	$60% < P \leq 80%$	Praktis
3.	$40% < P \leq 60%$	Cukup praktis
4.	$20% < P \leq 40%$	Kurang praktis
5.	$0% < P \leq 20%$	Tidak praktis

dimodifikasi dari (Ridwan, 2013)

Untuk menghitung tingkat keefektifan produk E-LKPD Interaktif menggunakan Website *Wizer.me* pada Pembelajaran IPS Materi berbagai Pekerjaan Tema 4 yang telah diperoleh berdasarkan pada pencapaian siswa dalam menyelesaikan hasil pretest dan posttest siswa. Maksimal nilai yang diperoleh dari hasil pretest dan posttest adalah 100 dan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang sudah ditetapkan pada mata pelajaran IPS adalah 78. Berikut rumus untuk menghitung presentase ketuntasan hasil belajar siswa :

Tabel 3. Kriteria Ketuntasan Hasil Tes Belajar Siswa

No.	Presentase Nilai Akhir	Kriteria
1.	$x \geq 80%$	Sangat baik
2.	$60% < x \leq 80%$	Baik
3.	$40% < x \leq 60%$	Cukup
4.	$20% < x \leq 40%$	Kurang
5.	$0% < x \leq 20%$	Sangat kurang

(S. Eko Putro Widoyoko, 2009: 238)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan tahap demi tahap penelitian yang telah dijabarkan, penelitian pengembangan E-LKPD Interaktif menggunakan Website *Wizer.me* pada Pembelajaran IPS Materi Berbagai Pekerjaan Tema 4 Kelas IV di SDN Tanah Kalikedinding II/252 ini, peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu analisis, desain,

development (pengembangan), implementasi dan evaluasi.

Pertama yaitu analisis. Pada tahap ini, peneliti menganalisis media pembelajaran, siswa, guru, proses pembelajaran dan analisis materi IPS yang digunakan selama pembelajaran. Yang pertama adalah analisis siswa. Peneliti melakukan analisis siswa dengan cara observasi dan wawancara bersama siswa. Berdasarkan hasil wawancara, diketahui mata pelajaran yang disenangi dan diminati oleh siswa salah satunya adalah mata pelajaran IPS. Tetapi di sisi lain, beberapa siswa merasa sulit untuk memahami beberapa materi yang ada dalam mata pelajaran IPS.

Kedua yaitu analisis materi Berbagai Pekerjaan yang termasuk salah satu materi mata pelajaran IPS. Materi ini ada kelas IV semester 1 dengan Tema 4 Berbagai Pekerjaan. Berdasarkan wawancara dengan wali kelas IV SDN Tanah Kalikedinding II/252, saat melakukan pembelajaran guru hanya menggunakan buku tematik. Dalam buku tematik hanya terdapat fakta dan konsep saja dan kurang contoh-contoh yang ada di lingkungan sekitar terkait dengan jenis-jenis pekerjaan.

Ketiga yaitu analisis media. Dalam proses menganalisis media, peneliti melakukan wawancara non formal bersama Bapak Sutrisno, S.Pd selaku wali kelas IV SDN Tanah Kalikedinding II/252. Dari hasil wawancara, diperoleh informasi bahwa selama kegiatan pembelajaran daring, media pembelajaran yang digunakan guru hanya ada 2 yaitu *whatsapp group* dan kuis karena aplikasi ini biasa digunakan dengan berbagai *smartphone*. *Whatsapp Group* digunakan sebagai komunikasi antara guru dengan siswa, penyampaian tugas dan pengumpulan tugas. Yang kedua ada pemberian soal-soal yang dikemas pada fitur kuis yang terdapat dalam *microsoft teams*. Terkadang, dalam pemberian kuis terdapat video pembelajaran sehingga diharapkan akan meningkatkan tingkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan.

Setelah melakukan serangkaian proses analisis, maka peneliti menyimpulkan tentang permasalahan yang ada antara lain media pembelajaran. Media yang digunakan juga harus melibatkan siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran agar mereka dapat lebih memahami materi Berbagai Pekerjaan dan kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Kemudian peneliti melakukan evaluasi hasil analisis. Hal tersebut bertujuan untuk menemukan ide yang dapat digunakan sebagai pemecahan masalah yang ada. Peneliti dengan dibantu oleh dosen pembimbing untuk menemukan ide untuk membuat media pembelajaran berbasis digital

agar dapat digunakan saat pembelajaran daring. Dalam pengembangan ide, peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa E-LKPD Interaktif yang menggunakan layanan berbasis website yang bisa diakses dengan menggunakan perangkat apapun dan yang memiliki koneksi internet. Layanan yang dimaksud adalah website *wizer.me*.

Tahap kedua adalah membuat rancangan media atau mendesain produk. Peneliti pada tahap ini juga membuat instrumen. Instrumen yang digunakan pada penelitian untuk mengukur kualifikasi produk telah dihasilkan. Instrumen yang dimaksud adalah lembar validasi media dan lembar validasi materi untuk mengukur kevalidan produk, lembar kuesioner siswa serta guru untuk mengukur tingkat kepraktisan produk.

Tahap ketiga, peneliti melakukan pengembangan. Peneliti mengembangkan LKPD dengan bantuan website *wizer.me* sehingga dapat menjadi E-LKPD Interaktif. *Wizer.me* merupakan layanan berbasis website yang mudah digunakan untuk membuat lembar kerja interaktif menggunakan berbagai multimedia, Kopniak (2018). Hal ini sejalan dengan pendapat Nasution (2020) *Wizer.me* merupakan layanan website yang memungkinkan guru membuat atau menggunakan lembar kerja interaktif untuk siswa. Berdasarkan pengertian tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa *Wizer.me* merupakan layanan yang menggunakan koneksi internet dan berbasis website yang bisa diakses melalui perangkat apapun sehingga pengguna dapat menggunakan lembar kerja yang sudah tersedia atau membuat lembar kerja sendiri sesuai dengan kreativitas pengguna.

Ada berbagai variasi soal-soal pada LKPD dengan tersedianya berbagai fitur yang ada pada website *Wizer.me*. Untuk mengakses E-LKPD Interaktif menggunakan website *wizer.me*, siswa terlebih dahulu mengklik link yang sudah dibagikan melalui *whatsapp group*, kemudian login dengan menggunakan akun *google* masing-masing. Selanjutnya, siswa mengisi identitas seperti nama dan nomor absen. Sebelum menjumpai berbagai variasi soal, siswa diminta untuk mencermati video pembelajaran yang terdapat pada E-LKPD tersebut. Setelah memahami video pembelajaran, siswa bisa mulai mengerjakan soal-soal yang ada pada E-LKPD. Variasi soal yang pertama ada puzzle kata (mencari kata). Siswa diminta untuk mencari kata-kata mengenai berbagai contoh bidang pekerjaan. Kedua ada *multiple choice* (pilihan ganda). Ketiga, mencocokkan gambar yaitu mencocokkan gambar berbagai pekerjaan berikut dengan tugasnya masing-masing. Keempat, *sorting* atau menyortir. Pada variasi

soal ini, siswa dihadapkan dengan berbagai macam contoh pekerjaan, kemudian siswa diminta untuk memilah mana pekerjaan yang dapat menghasilkan barang dan mana pekerjaan yang dapat menghasilkan jasa.

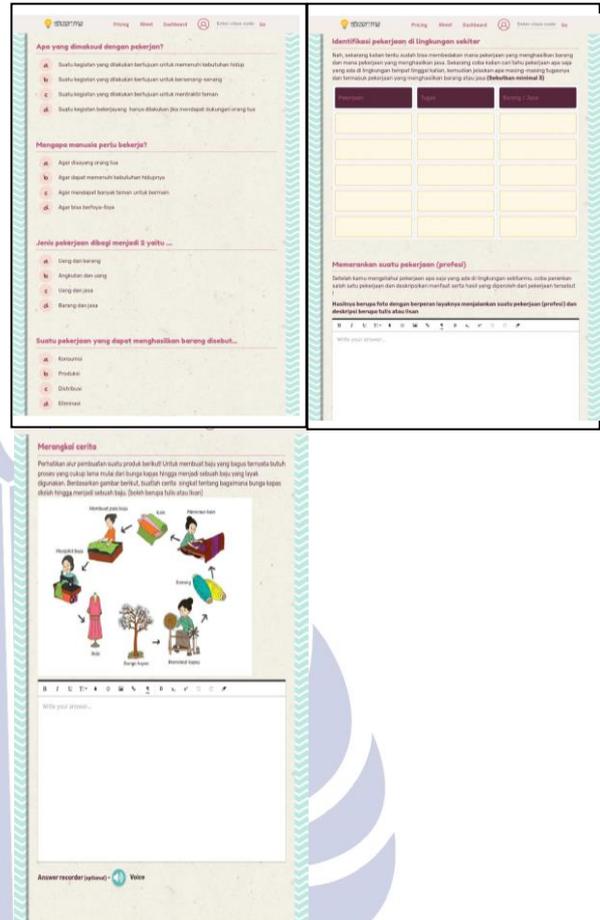
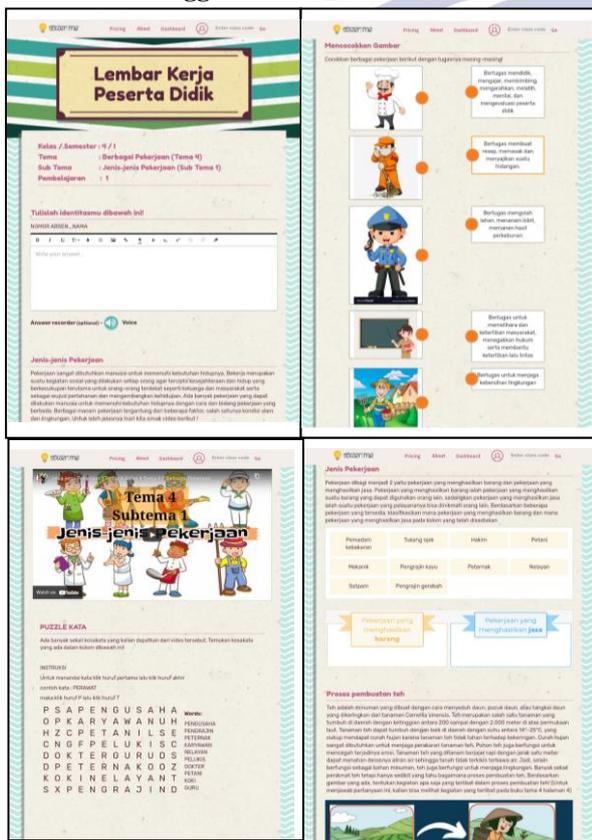
Kelima ada fill on image (memberi label pada gambar). Pada variasi soal ini, terdapat deskripsi singkat tentang bagaimana proses pembuatan suatu produk mulai dari alam hingga menjadi produk yang siap digunakan. Pada variasi soal ini, siswa diminta untuk memberi keterangan pada gambar tentang kegiatan apa yang ada pada gambar.

Keenam, ada merangkai cerita. Pada variasi soal ini, siswa dihadapkan dengan suatu gambar beralur, kemudian siswa diminta untuk merangkai suatu cerita singkat berdasarkan alur kegiatan yang ada pada gambar.

Ketujuh, ada identifikasi pekerjaan di lingkungan sekitar. Pada variasi soal ini, siswa diminta untuk mengidentifikasi pekerjaan apa saja yang terdapat di lingkungan sekitar berdasarkan kondisi dan potensi alam yang ada.

Kedelapan, ada memerankan suatu pekerjaan atau profesi. Pada variasi soal ini, siswa diminta untuk berperan layaknya seseorang yang sedang menjalankan suatu profesi, kemudian siswa membuat deskripsi singkat mengenai tugas profesi yang diperankan.

Gambar 2. Tampilan E-LKPD Interaktif menggunakan Website Wizer.me



Tahap keempat yang dilakukan peneliti adalah implementasi. Sebelum E-LKPD diimplementasikan pada siswa, peneliti memberikan E-LKPD tersebut kepada validator media dan validator materi untuk diuji. Setelah E-LKPD Interaktif menggunakan Website Wizer.me dinyatakan valid, maka peneliti melaksanakan uji coba pada siswa pada tanggal 25 November 2021. Tetapi sebelum melaksanakan uji coba, terlebih dahulu peneliti memberikan soal pretest agar peneliti mengetahui seberapa besar tingkat pemahaman siswa mengenai materi Berbagai Pekerjaan yang ada pada Tema 4 mata pelajaran IPS ini. Setelah siswa diberikan soal pretest dan mengerjakan E-LKPD, siswa dan guru kelas diminta untuk mengisi kuesioner yang akan digunakan untuk mengukur seberapa besar tingkat kepraktisan media E-LKPD yang dikembangkan peneliti. Setelah siswa mengisi kuesioner, siswa diarahkan untuk mulai mengerjakan soal posttest yang digunakan untuk mengukur seberapa efektif media E-LKPD dalam menyampaikan materi dan melatih keterampilan berpikir siswa.

Tahap kelima adalah evaluasi. Peneliti melakukan perbaikan berdasarkan hasil implementasi media serta kritik dan saran dari pengguna E-LKPD.

Hasil Validasi Produk

16 November 2021 dilakukan validasi media oleh Ibu Dra. Isriati, M.Pd selaku Guru di SDN Tanah Kalikedinding II/252. Terdapat 8 aspek yang dinilai dengan total 20 butir pernyataan pada tabel berikut :

Tabel 4. Hasil Kevalidan Media

Aspek Penilaian	Indikator	Skor Penilaian
Tampilan	Tampilan media bahan ajar E-LKPD interaktif menggunakan Website <i>Wizer.me</i> menarik.	5
	Tata letak komponen seperti judul, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, petunjuk pengerjaan dan variasi soal jelas.	5
	Perpaduan warna satu dengan yang lainnya sudah bagus.	4
Pemilihan Media	Relevan dengan tujuan pembelajaran untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar	4
Penggunaan Media	Kemudahan dalam menggunakan E-LKPD.	4
	Terdapat petunjuk dan penggunaan media yang mudah dipahami dan dipraktikkan siswa kelas IV Sekolah Dasar	5
Efektivitas Media	Media tepat digunakan siswa kelas IV Sekolah Dasar	4
	Media memotivasi belajar siswa	5
Tulisan	Pemilihan dan penggunaan warna untuk font sudah tepat.	5
	Tipe font yang digunakan jelas dan bervariasi sehingga menarik perhatian.	5
	Ukuran font yang digunakan jelas.	4
	Keterbacaan font tulisan	5
	Ketepatan tata letak tulisan	4
	Gambar / Animasi	Gambar yang digunakan jelas.
	Kesesuaian warna yang digunakan dengan gambar dan tampilan sudah cocok.	5
Audio	Audio / suara yang ditampilkan cukup jelas.	4

Bahasa	Bahasa yang digunakan sudah baik dan baku.	5
	Kalimat yang digunakan jelas dan mudah dipahami.	5
	Bahasa yang digunakan komunikatif.	4
	Bahasa yang digunakan tidak ambigu.	5
Total		91

Diketahui skor hasil uji kevalidan media berdasarkan tabel hasil kevalidan media dan kemudian dihitung dengan menggunakan hitungan rumus sehingga memperoleh hasil presentase sebesar 91%.

Dengan perolehan nilai 91%, dapat disimpulkan bahwa media E-LKPD Interaktif menggunakan Website *Wizer.me* pada pembelajaran IPS Materi Berbagai Pekerjaan Tema 4 Kelas IV termasuk dalam kriteria sangat valid.

16 November 2021 dilakukan validasi materi oleh Ibu Rifatul Amperawati, S.Pd. Sd.MM selaku Guru di SDN Tanah Kalikedinding II/252. Terdapat 2 aspek yang dinilai dengan total 10 butir pernyataan pada tabel berikut ini :

Tabel 5. Hasil Kevalidan Materi

Aspek Penilaian	Indikator	Skor Penilaian
Relevansi materi dengan kurikulum	Sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) yang harus dikuasai siswa kelas IV Sekolah Dasar	5
	Kompetensi Dasar (KD) sesuai dengan tujuan pembelajaran.	5
	Materi yang digunakan sesuai dengan pembelajaran kelas IV sekolah dasar.	5
Kelayakan isi	Soal yang digunakan sudah sesuai dengan materi yang diberikan.	5
	Materi disusun secara praktis dan sistematis	5
	Materi pengenalan berbagai pekerjaan sesuai digunakan pada siswa kelas IV Sekolah Dasar	4
	Materi yang disampaikan pada produk media bahan ajar E-LKPD interaktif menggunakan Website <i>wizer.me</i> lengkap	5

Kejelasan materi yang disampaikan	4
Materi yang digunakan dapat menunjang pengetahuan siswa.	5
Materi dapat memberikan manfaat yang cukup untuk memahami pembelajaran IPS materi Berbagai Pekerjaan.	5
Total	48

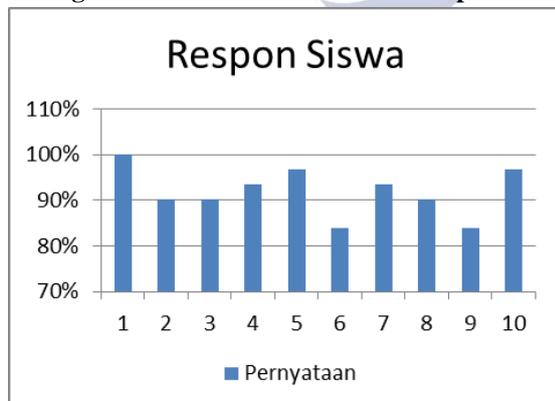
Diketahui skor hasil uji kevalidan materi berdasarkan tabel hasil kevalidan materi dan kemudian dihitung dengan menggunakan hitungan rumus sehingga memperoleh hasil presentase sebesar 96%.

Dengan perolehan 96%, dapat disimpulkan bahwa materi E-LKPD Interaktif menggunakan Website *Wizer.me* pada pembelajaran IPS Materi Berbagai Pekerjaan Tema 4 Kelas IV yang telah dikembangkan termasuk dalam kriteria sangat valid.

Hasil Kepraktisan Produk

Kepraktisan E-LKPD Interaktif menggunakan Website *Wizer.me* pada Pembelajaran IPS Materi Berbagai Pekerjaan Tema 4 Kelas IV didapat dari hasil kuesioner respon pada google form yang telah diisi pengguna, baik siswa maupun guru kelas. Untuk mengetahui seberapa besar tingkat kepraktisan, maka setiap butir pernyataan dihitung dan dimasukkan pada diagram batang. Berikut ini merupakan hasil data kuesioner respon siswa :

Diagram 1. Hasil Data Kuesioner Respon Siswa

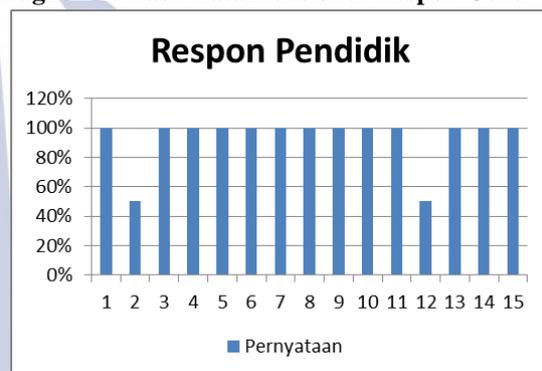


Ada berbagai macam pernyataan yang ada dalam kuesioner respon siswa mulai dari tampilan E-LKPD yang menarik, mudahnya petunjuk pengerjaan soal dalam E-LKPD, bahasa yang digunakan, materi yg sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, penggunaan E-LKPD yang menyenangkan, hingga adanya gambar dan video yang menunjang siswa dalam memahami materi .

Hasil kuesioner siswa menunjukkan total perolehan nilai sebanyak 275 dari skor total 300. Berdasarkan data hasil kuesioner respon siswa pada tabel di atas, dapat diketahui hasil kepraktisan produk berdasarkan kuesioner respon siswa dengan hitungan pada rumus sehingga memperoleh hasil presentase sebesar 92%.

Hasil perhitungan E-LKPD Interaktif menggunakan Website *Wizer.me* pada Pembelajaran IPS Materi Berbagai Pekerjaan Tema 4 Kelas IV yang telah dikembangkan memperoleh nilai presentase sebesar 92% dan dapat dikatakan sangat praktis sesuai dengan kriteria kepraktisan. Selanjutnya, data hasil kuesioner respon yang diberikan pada guru kelas dapat dilihat pada tabel hasil kuesioner respon guru berikut :

Diagram 2. Hasil Data Kuesioner Respon Guru



Ada berbagai macam pernyataan yang ada dalam kuesioner respon guru mulai dari tampilan E-LKPD menarik, penempatan tata letak seperti judul, teks, dan gambar, pemilihan jenis huruf dan ukuran yang konsisten, pemilihan materi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan sesuai dengan tingkat kemampuan siswa, penggunaan kalimat dalam E-LKPD sederhana dan mudah dipahami, petunjuk pengerjaan yang jelas, menggunakan bahasa yang komunikatif, perpaduan antar gambar dan tulisan yang menarik perhatian hingga keberadaan video dan gambar yang dapat menyampaikan maksud dari materi yang disampaikan sehingga menunjang pemahaman siswa. Berdasarkan data hasil kuesioner respon guru pada gambar bagan diatas, dapat diketahui hasil kepraktisan produk dengan hitungan pada rumus sehingga memperoleh hasil presentase sebesar 93%

Hasil perhitungan E-LKPD Interaktif menggunakan Website *Wizer.me* pada Pembelajaran IPS Materi Berbagai Pekerjaan Tema 4 Kelas IV yang telah dikembangkan memperoleh nilai presentase sebesar 93% dapat dikatakan sangat praktis sesuai dengan kriteria kepraktisan.

Hasil Keefektifan Produk

Kefektifan E-LKPD Interaktif menggunakan Website *Wizer.me* pada Pembelajaran IPS Materi

Berbagai Pekerjaan Tema 4 Kelas IV didapat dari hasil pretest dan posttest yang telah dikerjakan oleh siswa. Untuk mengetahui seberapa besar tingkat keefektifan, maka diberikan soal pretest sebelum menggunakan media E-LKPD dan soal posttest setelah mengerjakan media E-LKPD. Hasil perolehan rata-rata hasil pretest mendapatkan nilai 78 dengan total yang lulus KKM sebanyak 15 siswa sedangkan rata-rata hasil posttest mendapatkan nilai 92 dengan total yang lulus KKM sebanyak 29 siswa.

Berdasarkan data hasil pretest dan posttest siswa pada tabel di atas, maka dapat diketahui hasil keefektifan produk berdasarkan pemberian soal pretest dan soal posttest siswa dengan hitungan pada rumus sehingga memperoleh hasil presentase sebesar 97%. Diketahui ketuntasan belajar mencapai 97% dengan perolehan nilai rata-rata sebesar 92 dan menunjukkan kriteria ketuntasan sangat baik.

Pembahasan

E-LKPD ini membantu pemahaman siswa terkait materi pembelajaran yang disampaikan guru, terutama saat pembelajaran daring. E-LKPD merupakan media atau bahan ajar yang membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga siswa lebih aktif merespon apa yang telah disampaikan guru. Hal itu penting karena dalam proses pembelajaran, siswa dapat menyerap seluruh materi pembelajaran dengan baik jika melibatkan mental siswa secara aktif (Purba, dkk. 2021). Pendapat tersebut juga didukung Kopniak (2018) yang menyatakan dengan penggunaan LKPD dalam proses belajar mengajar, siswa dengan sendirinya merubah dari penerima pengetahuan pasif menjadi partisipan aktif. Diharapkan dengan adanya E-LKPD Interaktif menggunakan website *wizer.me* mampu membuat siswa ikut aktif saat kegiatan pembelajaran sehingga menciptakan pembelajaran mandiri yang efektif dan menyenangkan serta mampu menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan kegiatan memenuhi kebutuhan hidup.

Tujuan penelitian pengembangan ini agar dapat mengembangkan sebuah produk media yang dapat digunakan saat pembelajaran daring. Produk tersebut adalah E-LKPD Interaktif menggunakan Website *Wizer.me* pada Pembelajaran IPS Materi Berbagai Pekerjaan Tema 4 Kelas IV yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan memenuhi kriteria layak. E-LKPD ini memanfaatkan layanan berbasis website *wizer.me* dengan keleluasaan mengakses melalui perangkat apapun yang memiliki koneksi internet. layanan berbasis website yang dapat diakses melalui perangkat apapun dan memiliki koneksi

internet. E-LKPD yang dikembangkan memuat video pembelajaran sehingga diharapkan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi dan latihan-latihan yang terdiri dari berbagai variasi soal sehingga tidak membuat siswa merasa jenuh. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar penting diperhatikan pada saat pembuatan soal sehingga tujuan pembelajaran yang dapat tercapai. Dengan adanya E-LKPD ini, peneliti berharap produk ini mampu membantu siswa dalam menguasai materi pembelajaran saat daring, khususnya mata pelajaran IPS. Kelebihan dan kekurangan tentu dimiliki produk media E-LKPD ini. Kelebihan menggunakan E-LKPD yaitu : (1) E-LKPD mempunyai tampilan tema background yang disediakan website *wizer.me* sehingga tampilannya sangat menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar sehingga tidak membuat jenuh. (2) Banyaknya variasi soal yang dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan. (3) Dalam E-LKPD terdapat audio, gambar dan video yang mempermudah pemahaman siswa. (4) Kemudahan siswa dalam mengakses E-LKPD baik itu melalui *smartphone*, komputer atau tablet baik android maupun Ios. (5) Kegiatan siswa mulai dari login, mengerjakan E-LKPD hingga pengumpulan E-LKPD dilakukan secara *online* sehingga memudahkan guru untuk memantau siswa. (6) Variasi soal dalam E-LKPD juga dapat langsung diberi skor nilai sehingga memudahkan guru dalam menilai hasil kerja siswa. Selain beberapa kelebihan yang dimiliki E-LKPD Interaktif menggunakan Website *Wizer.me* ini, terdapat sedikit kekurangan yang dimilikinya yaitu membutuhkan akses internet yang memadai serta didukung *smartphone* berbasis android Ios.

Berbagai kelebihan yang dimiliki E-LKPD Interaktif menggunakan Website *Wizer.me* ini, didukung dengan hasil validasi media oleh guru. Berdasarkan data hasil validasi, E-LKPD Interaktif menggunakan Website *Wizer.me* pada Pembelajaran IPS Materi Berbagai Pekerjaan Tema 4 Kelas IV dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan hasil presentase sebesar 91%. Terdapat pula data hasil validasi materi yang digunakan pada E-LKPD Interaktif menggunakan Website *Wizer.me* pada Pembelajaran IPS Materi Berbagai Pekerjaan Tema 4 Kelas IV sebesar 96% dan dinyatakan sangat valid.

Berdasarkan data hasil kuesioner respon pengguna yang telah diberikan pada 30 siswa dan 1 guru kelas, E-LKPD Interaktif menggunakan Website *Wizer.me* pada Pembelajaran IPS Materi Berbagai Pekerjaan Tema 4 Kelas IV bahwa media pembelajaran tersebut

termasuk kategori sangat praktis. Data hasil kuesioner respon siswa mendapatkan skor total 275 dari skor ideal 300 sehingga memperoleh hasil hitungan presentase sebesar 92% dan termasuk dalam kriteria sangat praktis. Data hasil kuesioner guru kelas mendapatkan skor total 14 dari skor ideal 15 sehingga memperoleh hasil hitungan presentase sebesar 93% yang termasuk dalam kriteria sangat praktis.

Keefektifan E-LKPD Interaktif menggunakan Website *Wizer.me* pada Pembelajaran IPS Materi Berbagai Pekerjaan Tema 4 Kelas IV diperoleh dari hasil belajar siswa. Ketercapaian indikator siswa dapat dilihat melalui hasil pretest dan posttest siswa. Dapat dikatakan tuntas jika siswa memperoleh nilai yang melampaui KKM mata pelajaran IPS yang telah ditentukan yaitu sebesar 78. Hasil pretest yang telah dilakukan pada 30 siswa mendapatkan rata-rata nilai sebesar 78 dengan presentase sebesar 50%. Sedangkan hasil posttest yang telah dilakukan pada 30 siswa memperoleh nilai rata-rata 92 dengan presentase ketuntasan mencapai 97%. Berdasarkan hasil data ketuntasan siswa setelah mengerjakan tes belajar, dapat ditarik kesimpulan bahwa media E-LKPD Interaktif menggunakan Website *Wizer.me* pada Pembelajaran IPS Materi Berbagai Pekerjaan Tema 4 Kelas IV termasuk dalam kriteria ketuntasan sangat baik karena berada pada rentang nilai 100%-80%. Berdasarkan data-data yang diperoleh, maka disimpulkan bahwa pengembangan produk media E-LKPD Interaktif menggunakan Website *Wizer.me* pada Pembelajaran IPS Materi Berbagai Pekerjaan Tema 4 Kelas IV efektif digunakan sebagai media pembelajaran.

PENUTUP

Simpulan

Untuk membuat suatu produk tentu memerlukan berbagai tahapan agar dapat dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran. E-LKPD Interaktif menggunakan Website *Wizer.me* pada Pembelajaran IPS Materi Berbagai Pekerjaan Tema 4 Kelas IV telah mengalami berbagai tahapan. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan penelitian pengembangan atau yang biasa disebut *Research and Development* (RnD) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ini menggunakan 5 tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*. Setelah melakukan serangkaian tahapan dalam pengembangan E-LKPD, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa peneliti telah mengembangkan produk dengan kualifikasi : (1) Nilai validasi media memperoleh

presentase sebesar 91% yang sesuai dengan kriteria “Sangat Valid” dan validasi materi memperoleh presentase sebesar 96% yang sesuai dengan kriteria “Sangat Valid” sehingga E-LKPD Interaktif menggunakan Website *Wizer.me* pada Pembelajaran IPS Materi Berbagai Pekerjaan Tema 4 Kelas IV layak digunakan sebagai media pembelajaran; (2) Kepraktisan produk ditunjukkan oleh hasil kuesioner respon siswa yang termasuk dalam kriteria sangat praktis karena memperoleh nilai presentase sebesar 92% dan hasil kuesioner respon guru yang termasuk dalam kriteria sangat praktis karena memperoleh nilai presentase sebesar 93% sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa E-LKPD Interaktif menggunakan Website *Wizer.me* pada Pembelajaran IPS Materi Berbagai Pekerjaan Tema 4 Kelas IV sangat praktis digunakan sebagai bahan ajar atau media pembelajaran; (3) Keefektifan produk diketahui dari hasil ketuntasan belajar siswa setelah mengerjakan soal pretest dan soal posttest. Sebanyak 30 siswa diberikan soal pretest dengan memperoleh nilai rata-rata 78 dengan presentase ketuntasan sebesar 50%. Sedangkan pada pemberian soal posttest memperoleh nilai rata-rata 92 dengan presentase ketuntasan sebesar 97%. Berdasarkan data tersebut maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan produk E-LKPD Interaktif menggunakan Website *Wizer.me* pada Pembelajaran IPS Materi Berbagai Pekerjaan Tema 4 Kelas IV memperoleh nilai ketuntasan belajar yang baik dan efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Saran

Hasil penelitian pengembangan E-LKPD Interaktif menggunakan Website *Wizer.me* masih terbatas pada mata pelajaran IPS materi Berbagai Pekerjaan dan bagi peneliti lain perlunya untuk mengembangkan E-LKPD Interaktif menggunakan Website *Wizer.me* dengan materi dan mata pelajaran yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Andi Prastowo. 2014. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Astawan, I Gede dan Agustina, I. G. A. T. 2020. *Pendidikan IPA Sekolah Dasar di Era Revolusi Industri 4.0*. Badung: Nilacakra.
- Handarini, O. I & Wulandari, S. S. 2020. *Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study From Home (SFH) Selama Pandemi Covid 19*. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(3), 639-643.

- Harefa, Darmawan dan Sarumaha, Muniharti. 2020. *Teori Pengenalan Ilmu Pengetahuan Alam Pada Anak Usia Dini*. Yogyakarta: PM Publisher
- Indarti, S. & Suntara, S. 2006. *Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas III SD*. Jakarta: Yudhistira.
- Kopniak, N. B. (2018). *The use of interactive multimedia worksheets at higher education institutions. Інформаційні технології і засоби навчання, (63,№ 1), 116-129.*
- 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* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Medan).
http://www.irbis-nbu.gov.ua/cgi-bin/irbis_nbu/cgiirbis_64.exe?C21COM=2&I21DBN=UJRN&P21DBN=UJRN&IMAGE_FILE_DOWNLOAD=1&Image_file_name=PDF/ITZN_2018_63_1_13.pdf
- Purba, Ramen A, dkk. 2021. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Yayasan Kita Menulis.
- Ridwan. 2013. *Cara Mudah Belajar SPSS 17 dan Aplikasi Statistik Penelitian*. Bandung: Alfabeta.