



## PENGEMBANGAN ELEKTRONIK LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (E-LKPD) INTERAKTIF MENGGUNAKAN WIZER.ME PADA PEMBELAJARAN IPS

Firly Annisa' Zein<sup>1\*</sup>, Musyarofah<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, Indonesia

\*Corresponding Author: [firlyannz00@gmail.com](mailto:firlyannz00@gmail.com)

### Sejarah Artikel

Diterima : 12/12/2023

Direvisi : 29/12/2023

Disetujui: 09/01/2024

### Keywords:

Electronic interactive student worksheets, Wizer.me, Social studies.

### Kata Kunci:

E-LKPD interaktif, Wizer.me, Pembelajaran IPS.

**Abstract.** This research has a background, namely teachers in making E-LKPD is still limited to the form of multiple-choice questions and essays. Electronic student worksheets (E-LKPD) are also directly components on doing questions or answering questions. E-LKPD uses this Wizer.me platform has never been used by teachers in social studies learning and also wants to develop other interesting technologies such as this Wizer.me which has a variety of question forms such as drawing, filling in clumped sentences, and so on, and this can generate student interest in social studies. The purpose of this study is to determine the validity and effectiveness of Interactive E-LKPD using Wizer.me in social studies learning Community Life Material During the Hindu-Buddhist Period grade VII SMP Negeri 1 Panti for the 2022/2023 academic year. This research uses research and development methods. The research model used is ASSURE. The data obtained is in the form of qualitative and quantitative data. Data collection techniques used include interviews, documentation, and questionnaires. This research has the following results: 1) The results of the validity test conducted by material experts obtained a percentage of 76% which means quite valid, media / design experts obtained a percentage of 87% which means very valid, and linguists obtained a percentage of 87% which means very valid. Of the three results, an average percentage of 83% was obtained with a fairly valid category. 2) The results of the effectiveness of E-LKPD tested on students get a percentage of 87% which is categorized as very effective.

**Abstrak.** Penelitian ini mempunyai latar belakang yaitu guru dalam membuat E-LKPD ini masih terbatas pada bentuk soal pilihan ganda dan uraian. Elektronik lembar kerja peserta didik (E-LKPD) ini komponen-komponennya juga langsung pada mengerjakan soal atau menjawab pertanyaan. E-LKPD menggunakan platform Wizer.me ini belum pernah digunakan oleh guru dalam pembelajaran IPS dan juga ingin mengembangkan teknologi yang menarik lainnya seperti Wizer.me ini yang memiliki variasi bentuk soal seperti menggambar, mengisi kalimat rumpang, dan lain sebagainya, dan hal tersebut bisa memunculkan ketertarikan siswa dalam pembelajaran IPS. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui kevalidan dan keefektifan E-LKPD Interaktif menggunakan Wizer.me pada pembelajaran IPS Materi Kehidupan Masyarakat Pada Masa Hindu-Budha kelas VII SMP Negeri 1 Panti Tahun Pelajaran 2022/2023. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan. Model penelitian yang digunakan adalah ASSURE. Data yang diperoleh berupa data kualitatif dan kuantitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan antara lain wawancara, dokumentasi, dan angket. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil uji kevalidan yang dilakukan oleh ahli materi memperoleh persentase 76% yang berarti cukup valid, ahli media/desain memperoleh persentase 87% yang berarti sangat valid, dan ahli bahasa memperoleh persentase 87% yang berarti sangat valid. Dari ketiga hasil tersebut memperoleh rata-rata persentase sebesar 83% dengan kategori cukup valid. Hasil penelitian selanjutnya adalah hasil keefektifan E-LKPD yang diujikan pada peserta didik mendapatkan persentase sebesar 87% yang dikategorikan sangat efektif.

**How to Cite:** Zein, F. A., & Musyarofah, M. (2024). PENGEMBANGAN ELEKTRONIK LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (E-LKPD) INTERAKTIF MENGGUNAKAN WIZER.ME PADA PEMBELAJARAN IPS. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 5(1), 57-68. <https://doi.org/10.37478/jpm.v5i1.3573>

### Alamat korespondensi:

Jl. Mataram No. 1, Mangli, Kabupaten Jember, Jawa Timur, Indonesia Indonesia [firlyannz00@gmail.com](mailto:firlyannz00@gmail.com)

### Penerbit:

Program Studi PGSD Universitas Flores. Jln. Samratulangi, Kelurahan Paupire, Ende, Flores. [primagistrauniflor@gmail.com](mailto:primagistrauniflor@gmail.com)

## PENDAHULUAN

Abad 21 ini pendidik di dalam kelas tidak hanya sekedar mengajar saja, pendidik juga harus menguasai teknologi yang sedang berkembang. Teknologi pembelajaran saat ini pesat sekali perkembangannya. Teknologi pembelajaran yang ditawarkan melalui aplikasi yang

berasal dari internet. Semua pembelajaran masa kini tidak terlepas dari teknologi, karena teknologi ini yang sifatnya mudah diakses dimana saja, kapan saja, dan oleh siapa saja. Selain dijadikan alat mencapai tujuan pendidikan, teknologi juga sebagai pemberi karakteristik dalam memajukan dunia pendidikan. Maka dari itulah, memajukan dunia pendidikan dapat menjadikan cita-cita yang besar bagi suatu pendidikan yaitu pada standar mutu dan kualitas pendidikan (Haryanto, 2015). Pendidikan menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 adalah “Usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara” (Sekretariat Negara RI, 2003).

Seiring berkembangnya zaman, teknologi terus berkembang. Hal ini hendaknya menjadi motivator yang kuat bagi pendidik untuk terus mengembangkan kompetensinya, khususnya penguasaan teknologi, agar pelaksanaan pembelajaran di kelas tetap relevan dengan kondisi dunia saat ini. Selain itu, penguasaan teknologi dan informasi oleh pendidik juga dapat menjadi salah satu strategi nasional untuk mewujudkan cita-cita dan tujuan pendidikan nasional (Susilawati et al., 2021). Teknologi dapat dikreasikan pada apa saja dalam pembelajaran. Bahan ajar adalah salah satu dari sekian banyak bahan dalam pembelajaran yang tidak luput dari teknologi. Bahan ajar adalah merupakan alat atau perangkat pembelajaran berisi tentang materi pembelajaran, metode, batasan-batasan, serta cara menguji atau menilai yang didesain dengan sistematis dan juga menarik dalam menggapai tujuan yang diharapkan. Tujuan tersebut adalah kompetensi atau subkompetensi dengan segala kompleksitasnya (Magdalena et al., 2020). Dalam menyusun bahan ajar perlu adanya langkah-langkah penyusunannya, diantaranya : 1) melakukan analisis kebutuhan bahan ajar, 2) memahami kriteria pemilihan sumber belajar, 3) menyusun peta bahan ajar, 4) memahami struktur bahan ajar, dan 5) memahami teknik penyusunan bahan ajar (Prastowo, 2015).

Salah satu teknologi yang dikembangkan untuk tugas yang diberikan pada peserta didik yaitu lembar kerja peserta didik yang diakses melalui internet. Lembar kerja peserta didik berbasis teknologi menjadikan pendidik lebih kreatif, inovatif untuk membuat peserta didik memiliki ketertarikan untuk belajar. E. Kosasih menyatakan bahwa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) merupakan bahan ajar yang paling sederhana, karena muatan utamanya bukan uraian materi, melainkan beberapa kegiatan yang dapat dilakukan peserta didik sesuai dengan persyaratan KD dalam kurikulum atau indikator pembelajaran. LKPD berfokus pada soal-soal dan latihan-latihan pengembangan. Dengan adanya LKPD ini, para pendidik dapat mengkomunikasikan kegiatan pembelajaran dengan lebih mudah karena semuanya tersaji secara lengkap, sistematis dan lebih jelas dalam LKPD (Kosasih, 2021).

LKPD yang dibuat oleh peneliti adalah berbentuk elektronik dan interaktif. Yang penting dalam E-LKPD adalah materi yang diberikan. Pemilihan materi dimulai dengan analisis kemampuan dasar. Kompetensi dasar tersebut kemudian diwujudkan dalam bentuk indikator pembelajaran (Wahyuni, Candiasa, & Wibawa, 2021). Zahroh dan Yuliani menjelaskan bahwa E-LKPD merupakan sarana pembelajaran digital yang dapat diakses dengan mudah melalui PC/Laptop atau Smartphone sebagai latihan, data E-LKPD dapat mendukung gambar dan video pertanyaan lisan dan dapat dijawab pada saat itu juga (Vonna et al., 2022).

Lembar kerja peserta didik elektronik ialah lembar kerja peserta didik yang didalamnya ada ringkasan modul, soal-soal serta petunjuk- petunjuk penerapan tugas yang memuat faktor bacaan, audio serta audio visual yang wajib dikerjakan oleh peserta didik yang mengacu pada kompetensi dasar yang wajib dicapai, dengan maksud guna membantu peserta didik belajar secara terencana (Awe & Ende, 2019). Interaktif menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah bersifat saling melakukan aksi; antar-hubungan; saling aktif (Kemendikbud, 2024).

E-LKPD yang interaktif ini melalui proses pembelajaran interaktif, peserta didik dapat mengajukan pertanyaan, menjawab dan mengemukakan pendapatnya, sekaligus menyelesaikan tugas yang diberikan oleh pendidik, baik tugas individu maupun tugas kelompok. Sistem

pembelajaran ini juga tidak menekankan hasil, melainkan proses. Memungkinkan peserta didik untuk memperoleh pengetahuan bukanlah hafalan hafalan. tapi melalui pengalaman.

Karena teknologi yang semakin canggih, maka banyak sekali aplikasi, platform yang bisa digunakan dalam penyusunan E-LKPD, salah satunya adalah Wizer.me. Wizer.me adalah platform digital gratis untuk membuat lembar kerja secara online dengan penilaian otomatis (Sobri et al., 2022). Wizer.me adalah perangkat lunak online yang fungsi dasarnya tersedia secara gratis untuk diunduh dan digunakan oleh komunitas akademik. Pembuat lembar kerja Wizer.me menghargai pengalaman dan kreativitas pendidik dengan membuat berbagai jenis pertanyaan dengan cepat: pertanyaan terbuka, pilihan ganda, menjodohkan, mengisi bagian yang kosong, mengisi peta, dan tabel (Kaliappen et al., 2021). Dalam Wizer.me dapat memasukkan video, teks, audio, maupun gambar ke dalam lembar kerja peserta didik. Peserta didik mempunyai pilihan untuk menulis atau memasukkan rekaman suara di lembar kerja tersebut (Peachey, 2018). Wizer.me terdapat alat untuk menambahkan fitur interaktif dan juga mendigitalkan, seperti suara dan video. Wizer.me terdapat fitur pemeriksaan, penilaian yang otomatis serta catatan pribadi dari tugas peserta didik tersebut dalam bentuk *feedback* (Gunning & Stanbrough, 2022). Adapun fitur dalam Wizer.me diantaranya: *community*, *my worksheets*, *create new worksheets*, *my learners*, dan *coffee room* (Susiyanto, 2021).

E-LKPD interaktif menggunakan wizer.me ini juga bisa dilakukan pada pembelajaran IPS. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menurut NCSS menyatakan bahwa IPS adalah studi terpadu dari ilmu sosial dan humaniora untuk mengembangkan kompetensi warga negara. Dalam program sekolah, IPS menyediakan studi yang terkoordinasi dan sistematis yang mengacu pada disiplin ilmu seperti antropologi, arkeologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, filsafat, ilmu politik, psikologi, agama, dan sosiologi, serta konten yang sesuai dari humaniora, matematika, dan ilmu alam (Susanti & Endayani, 2018). IPS adalah ilmu-ilmu sosial yang telah dipilih dan diadaptasi untuk digunakan dalam program pendidikan di sekolah atau kelompok belajar lain yang sederajat (Nasution & Lubis, 2018). Oleh karena itu, Ilmu Pengetahuan Sosial dapat dikatakan sebagai penelitian yang menggabungkan ilmu-ilmu sosial dan humaniora untuk menciptakan pelaku-pelaku baru. Pelaku sosial yang dapat berpartisipasi memecahkan masalah sosial dan etnis.

Penelitian ini didukung oleh penelitian terdahulu dari Sari (2019) mengenai LKPD Elektronik dengan menggunakan 3D Pageflip Professional pada materi Gelombang Bunyi menghasilkan produk berupa LKPD Elektronik berbasis literasi sains, sedangkan E-LKPD yang dikembangkan peneliti adalah pembelajaran IPS materi kehidupan masyarakat pada masa Hindu-Budha menggunakan platform Wizer.me. Penelitian yang dilakukan oleh Utami (2019) menunjukkan terdapat pengaruh atau tidak menggunakan LKPD berbasis *conceptual attainment* di sekolah, sementara peneliti bermaksud mengembangkan LKPD yang berbentuk elektronik dengan model ASSURE. Penelitian Arifin (2022), menghasilkan E-LKPD yang dikembangkan memiliki kriteria sangat baik dengan persentase rata-rata 88% sehingga E-LKPD sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Sedangkan penelitian Kamila (2022) menyimpulkan bahwa E-LKPD dapat menunjang pembelajaran secara online atau daring karena sangat praktis bisa diakses dimana saja dan kapan saja. Terdapat penelitian dari Agustini (2022) menunjukkan jika E-LKPD yang dikembangkan adalah berbasis kontekstual yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik, sehingga hasil yang diperoleh sangat valid dengan adanya uji coba oleh para ahli, pendidik dan peserta didik.

Berdasarkan wawancara dengan pendidik mata pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Panti, beliau mengatakan bahwa kurikulum yang digunakan di SMP Negeri 1 Panti adalah Kurikulum 2013. Pada semester genap ini pembelajaran IPS di kelas VII menggunakan 3 buku dalam pembelajaran yaitu dua buku LKS dan satu buku Paket. Buku Paket lebih banyak materinya, sedangkan latihan soal lebih sedikit. Dua buku LKS ini terdapat ringkasan materi dan lebih banyak latihan soal. Buku LKS yang digunakan oleh peserta didik tersebut tidak dibuat oleh sekolah atau pendidik itu sendiri, tetapi dibuat oleh suatu penerbit buku. Buku LKS ini diterbitkan oleh Galileo dan Erlangga. Peserta didik untuk mendapatkan buku LKS tersebut harus membeli dari yang telah disediakan pihak sekolah yang dibeli dari penerbit buku,



sedangkan buku Paket dipinjamkan oleh sekolah. E-LKPD pernah digunakan pada saat pembelajaran daring ketika Covid-19 tetapi hanya langsung bentuk pertanyaan. E-LKPD yang pernah digunakan sebelumnya masih kurang terinci dengan komponen LKPD yang benar. Jadi untuk semester genap ini pendidik tidak memakai E-LKPD maupun LKPD karena adanya buku LKS dan buku Paket, kegiatan pembelajaran dapat dilakukan. E-LKPD yang telah dilakukan adalah menggunakan Google Forms, sedangkan menggunakan platform Wizer.me ini belum sama sekali dikembangkan dalam mata pelajaran IPS.

Berdasarkan latar belakang diatas maka dari itu peneliti bertujuan untuk menghasilkan produk berupa E-LKPD interaktif menggunakan platform Wizer.me pada pembelajaran IPS materi Kehidupan Masyarakat Pada Masa Hindu-Budha, untuk menguji kevalidan dan keefektifan produk E-LKPD yang telah dikembangkan. Pengembangan produk ini didesain berbantu dengan aplikasi Canva. E-LKPD terdiri dari dua pertemuan yang masing-masing pertemuan berisi 1) Cover atau sampul E-LKPD. 2) Daftar Isi. 3) Kompetensi Dasar, Indikator Kompetensi, dan Tujuan Pembelajaran. 4) Peta Konsep dan Petunjuk Belajar. 5) Materi pertemuan 1 dan 2, dan 6) Soal-soal yang berjumlah 10 pada setiap pertemuan. E-LKPD ini bisa diakses dengan menggunakan *smartphone*, laptop, komputer melalui link yang telah dibuat sehingga dapat dilaksanakan oleh peserta didik dimanapun dan kapanpun. Maka dari itu, penelitian ini diharapkan bisa memberitahukan pentingnya produk E-LKPD ini bagi peserta didik dapat meningkatkan minat dan ketertarikan dalam belajar mata pelajaran IPS karena tampilan yang menarik, terdapat bentuk-bentuk soal yang mengasah pemikiran peserta didik sehingga menambah semangat dan motivasi peserta didik dalam belajar mata pelajaran IPS serta bagi pendidik E-LKPD ini diharapkan mampu sebagai referensi bahan ajar dalam mata pelajaran IPS sehingga membangkitkan keinginan peserta didik dalam belajar mata pelajaran IPS untuk dikembangkan oleh pendidik di SMP Negeri 1 Panti.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 1 Panti Kecamatan Jember, Kabupaten Jawa Timur pada semester genap tahun pelajaran 2022/2023. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan, *Research and Development (R&D)*. Metode penelitian dan pengembangan menurut Borg and Gall yang dikutip dari Sugiyono merupakan metode penelitian yang digunakan demi menghasilkan produk tertentu dan juga menguji keefektifan produk yang dihasilkan tersebut (Sugiyono, 2019). Produk yang dikembangkan meliputi materi pelatihan pendidik, bahan ajar, media pembelajaran, soal dan sistem pengelolaan pembelajaran (Ibrahim et al, 2018).

Model penelitian dan pengembangan yang digunakan oleh peneliti adalah model ASSURE (Priyadi, 2011). Model ASSURE merupakan langkah perencanaan secara sistematis dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas menggabungkan penggunaan teknologi dan media (Syahril, 2018). Model ASSURE menjadi acuan bagi pendidik untuk merencanakan dan menyusun instruksi pembelajaran secara sistematis dengan mengintegrasikan teknologi dan media sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna bagi peserta didik (Achmadi et al., 2014). Berikut adalah tahapan model ASSURE (Mudrikah et al., 2021) yaitu 1) *Analyze Learners* (Analisis Pembelajar). 2) *State Standars and Objectives* (Merumuskan Standar dan Tujuan) Merumuskan standar dan tujuan dengan menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). 3) *Select Strategies, Technology, Media, and Materials* (Memilih Strategi, Teknologi, Media, dan Bahan). Memilih strategi pembelajaran yang digunakan disesuaikan dengan materi pelajaran, teknologi dan media yang digunakan adalah bahan ajar berupa E-LKPD menggunakan Wizer.me. 4) *Utilize Technology, Media and Materials* (Menggunakan Teknologi, Media dan Bahan) . 5) *Evaluate and Revise* (Evaluasi dan Revisi).

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, dokumentasi, dan angket. Analisis data yang digunakan oleh peneliti adalah analisis deskriptif kualitatif dan analisis data kuantitatif. Analisis data deskriptif kualitatif dilakukan dengan mengumpulkan data berdasarkan hasil kritik, serta saran yang diberikan oleh para ahli. Sedangkan analisis data kuantitatif

dilakukan dengan mengumpulkan skor menggunakan rumus kevalidan yaitu Rumus (1) dan keefektifan pada Rumus (2).

$$\text{Rumus Kevalidan : } V\text{-ah} = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\% \dots\dots\dots (1)$$

Keterangan: V – ah : Validasi ahli, Tse: Total skor empiris, Tsh : Total skor yang diharapkan.

$$\text{Rumus Keefektifan : } V\text{-au} = \frac{Tse}{Tsh} 100\% \dots\dots\dots (2)$$

Keterangan: V – au : Nilai Persentase Uji Respon peserta didik (*Validitas Audience*), TSe: Total Skor Empiris yang Dicapai, TSh: Total Skor yang Diharapkan

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### *Analyze Learners (Analisis Pembelajaran)*

Tahap ini adalah tahap pertama dari model ASSURE. Analisis tersebut meliputi karakteristik umum, kompetensi yang sudah ada dalam diri peserta didik serta gaya belajar peserta didik. Peneliti memulai dengan mewawancarai pendidik dan peserta didik di SMP Negeri 1 Panti untuk mengetahui karakteristik, kompetensi dan gaya belajar peserta didik kelas VII. Hasil wawancara dengan pendidik adalah pendidik menggunakan tiga buku sebagai sumber belajar yaitu buku LKS Galileo, buku LKS Solatif dan buku paket dari pemerintah. Pendidik memberikan tugas berupa LKPD dalam bentuk kertas dan online ketika pelaksanaan daring. LKPD yang diberikan hanya langsung berupa soal atau pertanyaan saja. Peserta didik menyukai pembelajaran dengan gambar atau video. Wawancara kedua dengan peserta didik yaitu menghasilkan bahwa pendidik lebih banyak mengajar dengan metode ceramah dan diskusi. Sesekali pendidik menggunakan media *powerpoint* ketika mengajar dalam kelas. Peserta didik lebih sering disuruh mengerjakan soal atau pertanyaan yang telah ada di buku LKS.

### *State Standards and Objectives (Merumuskan Standar dan Tujuan)*

Tahap kedua ini adalah merumuskan standar dan tujuan. Dalam merumuskan standar dan tujuan, peneliti mengacu pada silabus yang digunakan di SMP Negeri 1 Panti. Pada silabus tersebut terdapat kompetensi dasar materi Kehidupan Masyarakat Pada Masa Hindu-Budha yaitu dalam KD 3.4. dan KD 4.4. KD 3.4. berisi memahami berpikir kronologi, perubahan dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada aspek politik, sosial, budaya, geografis, dan pendidikan sejak masa praaksara sampai masa Hindu-Buddha dan Islam. KD 4.4. berisi Menyajikan hasil analisis kronologi, perubahan, dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada aspek politik, sosial, budaya, geografis dan pendidikan sejak masa praaksara sampai masa Hindu-Buddha dan Islam.

Mengacu pada KD 3.4. dan KD 4.4. peneliti menentukan tujuan : 3.4.1. Menjelaskan Masuknya Kebudayaan Hindu-Buddha ke Indonesia. 3.4.2. Mendiskripsikan Pengaruh Hindu-Budha terhadap Masyarakat di Indonesia. 3.4.3. Menyebutkan Kerajaan-Kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia. 3.4.4. Menyebutkan Macam-Macam Peninggalan Kebudayaan Masa Hindu-Buddha. 4.4.1. Mengerjakan ELKPD mengenai Masuknya Kebudayaan, Pengaruhnya, Nama Kerajaan, serta macam-macam peninggalan kebudayaan Hindu-Budha.

### *Select Strategies, Technology, Media, and Materials (Memilih Strategi, Teknologi, Media, dan Bahan)*

Setelah merumuskan standar dan tujuan yaitu memilih strategi, teknologi, media, dan bahan. Peneliti menggunakan platform *Wizer.me* sebagai media pembuatan lembar kerja peserta didik. *Wizer.me* berisi teknologi seperti menjawab menggunakan rekaman suara, mengunggah video dari link, dan bisa menghubungkan dengan platform lembar kerja yang lain seperti *google classroom*. Dengan adanya teknologi dalam *Wizer.me* ini lembar kerja peserta didik berbentuk elektronik dapat diakses menggunakan *smartphone*, laptop dan komputer, serta menambah interaktif peserta didik.

Peneliti mendesain sendiri Elektronik lembar kerja peserta didik (E-LKPD) dengan bantuan aplikasi Canva. Elektronik lembar kerja peserta didik (E-LKPD) yang berisi materi Kehidupan Masyarakat Pada Masa Hindu-Budha mengacu pada buku paket pemberian



pemerintah kelas VII mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kurikulum 2013 edisi revisi tahun 2016 penulis Iwan Setiawan, Dedi, Suciati, dan A. Mushlih. Strategi yang digunakan oleh peneliti yaitu lebih mengutamakan interaktif. Berikut bagian dalam elektronik lembar kerja peserta didik (E-LKPD) menggunakan *Wizer.me* (Gambar 1-Gambar 8).



Gambar 1. Cover atau sampul E-LKPD Pertemuan 1 (Kiri) dan Pertemuan 2 (Kanan)



Gambar 2. Daftar Isi E-LKPD Pertemuan 1(Kiri) dan Pertemuan 2 (Kanan)



Gambar 3. Kompetensi Dasar, Indikator Kompetensi, dan Tujuan Pembelajaran E-LKPD Pertemuan 1 (Kiri) dan Pertemuan 2 (Kanan)

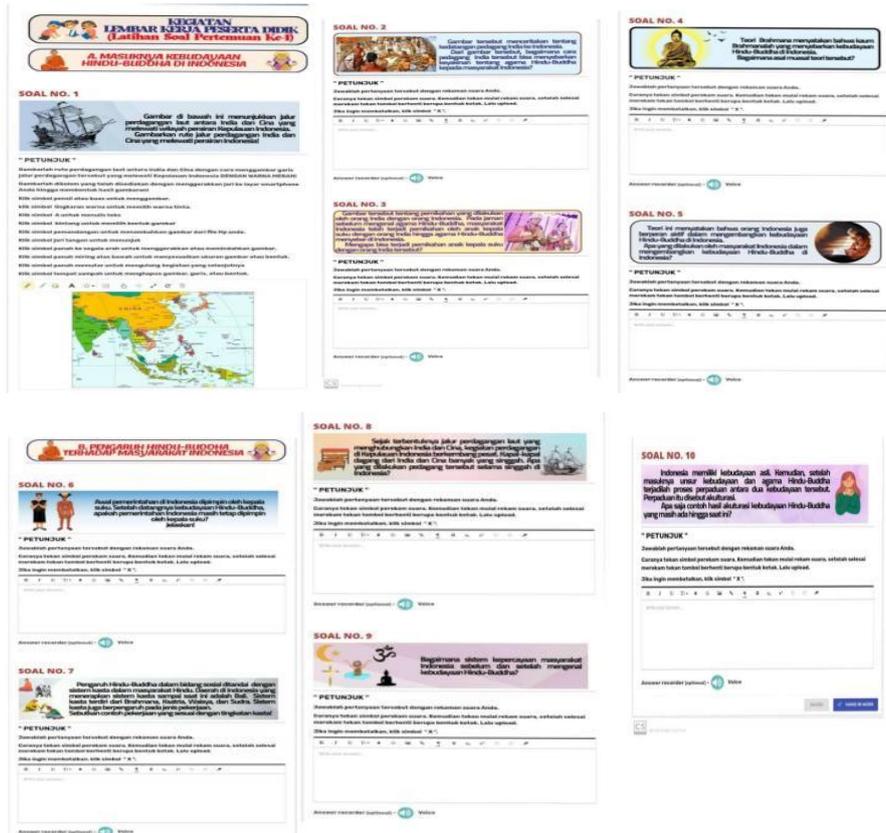


Gambar 4. Peta Konsep dan Petunjuk Belajar E-LKPD Pertemuan 1 (Kiri) dan Pertemuan 2 (Kanan)

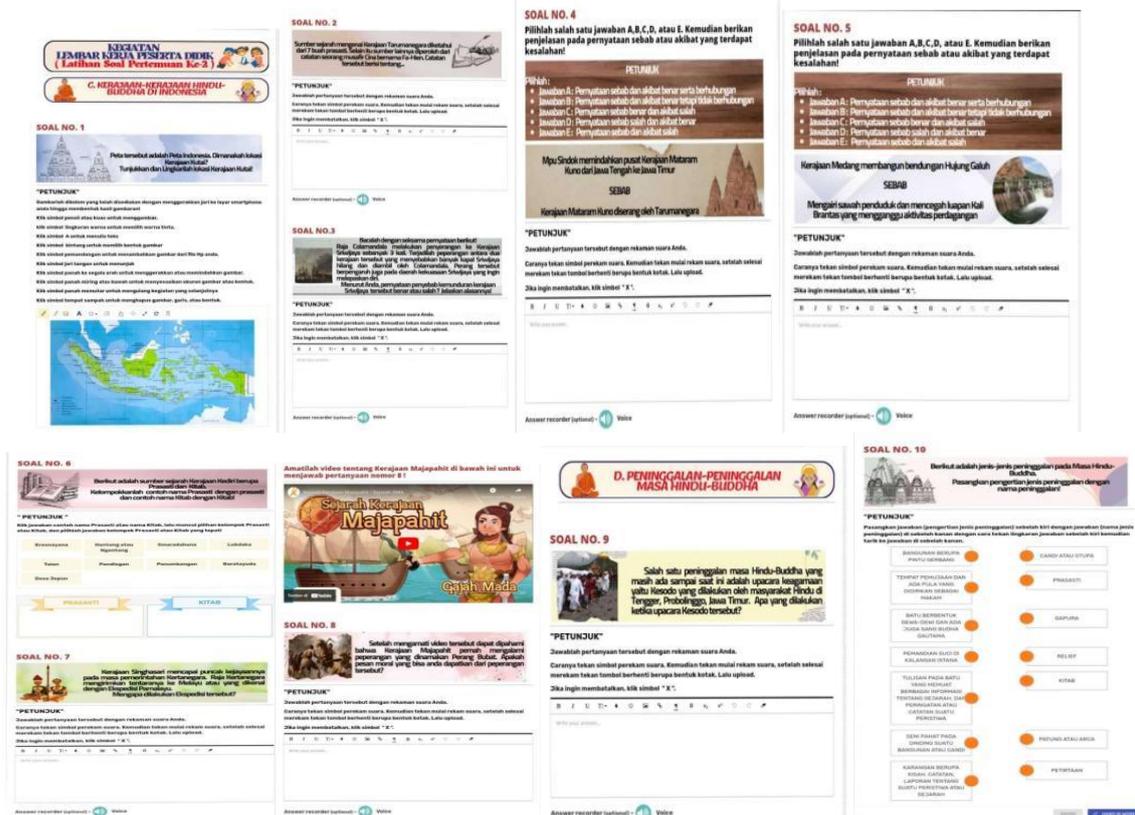
Gambar 5. Rangkuman Materi E-LKPD Pertemuan 1 (Materi Teori Masuknya Kebudayaan dan Pengaruh Hindu-Budha di Masyarakat Indonesia)

Gambar 6. Rangkuman Materi E-LKPD Pertemuan 2 (Materi Kerajaan dan Peninggalan masa Hindu-Budha)





Gambar 7. Soal E-LKPD 1-10 Pertemuan 1



Gambar 8. Soal E-LKPD 1-10 Pertemuan 2



### **Utilize Technology, Media and Materials (Menggunakan Teknologi, Media dan Bahan)**

Tahap ini peneliti menggunakan RPP dalam merencanakan proses pembelajaran. RPP ini disusun berdasarkan materi Kehidupan Masyarakat pada Masa Hindu-Buddha kelas VII. Setelah selesai merencanakan RPP, selanjutnya peneliti melaksanakan analisis uji kevalidan atau kelayakan produk yang telah dibuat yaitu E-LKPD menggunakan *Wizer.me* ini yang dilakukan oleh validator. Dalam Sa'dun Akbar kriteria kevalidan adalah Sangat Valid (85,01-100%); Cukup Valid (70,01-85,%); Kurang Valid (50,01-70%); Tidak Valid (01,00-50%) (Akbar, 2013). Berikut hasil rekapitulasi dari para validator tertera pada **Tabel 1**.

**Tabel 1.** Hasil Rekapitulasi Validasi Materi, Media, dan Bahasa

	<b>Validasi Materi</b>	<b>Validasi Media</b>	<b>Validasi Bahasa</b>
Jumlah skor	42	48	35
Skor maksimal	55	55	40
presentase	76%	87%	87%
Kriteria	Cukup Valid	Sangat Valid	Sangat Valid

Dilihat dari **Tabel 1**, hasil validasi E-LKPD interaktif menggunakan *Wizer.me* pada materi Kehidupan Masyarakat Pada Masa Hindu-Budha, penilaian oleh validator materi ini mendapatkan skor 42 dengan persentase 76% masuk dalam kriteria cukup valid. Dalam penilaian oleh validator media memperoleh skor 48 dengan persentase 87% tergolong dalam kriteria sangat valid. Penilaian oleh validator bahasa menunjukkan skor 35 dengan persentase 87% yang termasuk kriteria sangat valid. Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan E-LKPD interaktif menggunakan *Wizer.me* pada materi Kehidupan Masyarakat Pada Masa Hindu-Budha dikatakan cukup valid dan sangat valid karena produk yang dikembangkan telah melalui penilaian dari para ahli media yang mahir di bidangnya sehingga bisa diujicobakan atau digunakan oleh peserta didik dalam pembelajaran IPS dengan terdapat beberapa koreksi dan perbaikan pada beberapa bagian E-LKPD.

### **Require Learner Participation (Membutuhkan Partisipasi Pembelajar)**

Penelitian ini membutuhkan partisipasi dari peserta didik dalam melangsungkan pembelajaran. Peserta didik yang dibutuhkan yaitu 8 peserta didik untuk uji coba kelompok kecil atau skala kecil dan 33 peserta didik untuk uji coba kelompok besar atau skala besar. Peserta didik sebagai subjek penelitian ini memiliki peran secara langsung pada penelitian produk ini berupa E-LKPD menggunakan *Wizer.me* pada materi kehidupan masyarakat pada masa Hindu-Buddha. Dalam mengakses E-LKPD menggunakan *Wizer.me*, peserta didik langsung saja memasuki link yang akan dikerjakan. Berikut tahapan penggunaan E-LKPD menggunakan *Wizer.me*: 1) Peserta didik langsung klik link E-LKPD yaitu <https://app.wizer.me/learn/GE26F6> (E-LKPD Pertemuan ke-1) dan link <https://app.wizer.me/learn/ES2RK8> (E-LKPD Pertemuan ke-2). 2) Lalu klik "*sign in with Google*". 3) Peserta didik mengisi kolom nama, kelas, dan nomor absen. 4) Peserta didik membaca dari cover, daftar isi, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, peta konsep, petunjuk belajar, hingga rangkuman materi. 5) Peserta didik mengerjakan soal yang telah tertera sesuai dengan petunjuk soal. Dimana masing-masing pertemuan E-LKPD terdapat 10 soal yang harus dijawab oleh peserta didik. Terdapat soal uraian yang dijawab dengan rekaman suara peserta didik, soal menggambar, soal menjodohkan, soal benar-salah, dan soal mengelompokkan. 6) Setelah mengerjakan semua soal, peserta didik menyimpan jawaban tersebut dengan mengklik "*saved*" yang berada di tepi bawah kanan E-LKPD. 7) Kemudian mengirimkan jawaban soal tersebut dengan klik "*hand in work*" yang berada di tepi bawah kanan E-LKPD.

### **Evaluate and Revise (Evaluasi dan Revisi)**

Evaluasi dan Revisi adalah tahap terakhir dalam model ASSURE. Pada penelitian ini tahap evaluasi dilihat dari tingkat keefektifan produk E-LKPD menggunakan *Wizer.me* pada materi kehidupan masyarakat pada masa Hindu-Buddha. Tingkat keefektifan penelitian ini dilihat dari angket respon peserta didik kelompok kecil dan kelompok besar. Kriteria skor keefektifan ini menurut Sa'dun Akbar antara lain 81-100% (sangat efektif); 61-80% (efektif); 41-60% (cukup efektif); 21-40% (kurang efektif); 0-20% (tidak efektif) (Akbar, 2013).

Pengisian angket dilakukan oleh peserta didik pada tanggal 17 Mei 2023 dan 19 Mei 2023. Adapun hasil angket respon peserta didik tertera pada [Tabel 2](#).

**Tabel 2.** Hasil Rekapitulasi Uji Kelompok Kecil dan Besar

	Uji Kelompok Kecil	Uji Kelompok Besar
Jumlah skor	368	1582
Skor maksimal	440	1815
Persentase	83%	87%
Kriteria	Sangat Efektif	Sangat Efektif

Dilihat dari [Tabel 2](#) bahwa angket respon peserta didik uji coba kelompok kecil oleh 8 peserta didik memperoleh skor 368 dengan persentase 83% . Persentase tersebut dikategorikan sangat efektif. Berdasarkan kategori tersebut, maka E-LKPD menggunakan Wizer.me ini tidak direvisi, sehingga bisa dilanjutkan pada uji coba kelompok besar. Angket respon peserta didik uji coba kelompok besar berjumlah 33 peserta didik memperoleh skor 1582 dengan persentase 87%. Persentase tersebut dikategorikan sangat efektif. Berdasarkan kategori tersebut, maka E-LKPD menggunakan Wizer.me ini tidak ada revisi. Berdasarkan hasil tersebut bahwa E-LKPD interaktif menggunakan Wizer.me pada materi Kehidupan Masyarakat Pada Masa Hindu-Budha sangat efektif digunakan dalam pembelajaran IPS.

## SIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti berupa elektronik lembar kerja peserta didik (E-LKPD) interaktif pada pembelajaran IPS materi kehidupan masyarakat pada masa Hindu-Buddha kelas VII SMP Negeri 1 Panti tahun pelajaran 2022/2023 telah disampaikan pada penjelasan sebelumnya, dapat diketahui bahwa kajian produk pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Kevalidan E-LKPD ini ditunjukkan dari hasil validasi oleh ahli materi memperoleh persentase 76% yang dinyatakan cukup valid. Validasi oleh ahli media/desain memperoleh persentase 87% yang dinyatakan sangat valid. Validasi oleh ahli bahasa memperoleh persentase 87% yang dinyatakan sangat valid.
2. Keefektifan E-LKPD ini ditunjukkan dari hasil respon peserta didik kelompok kecil mendapatkan persentase sebesar 83% berarti sangat efektif dan uji kelompok besar mendapatkan persentase sebesar 87% dinyatakan sangat efektif.

Saran pengembangan produk E-LKPD interaktif menggunakan Wizer.me pada pembelajaran IPS materi kehidupan masyarakat pada masa Hindu-Buddha kelas VII yaitu:

1. E-LKPD dapat dibuat lebih menarik dan interaktif, dengan menambah gerakan atau interaksi peserta didik dalam pengerjaan soal atau latihan pertanyaan dalam E-LKPD pada pembuatan selanjutnya.
2. Gambar yang digunakan dalam E-LKPD dapat disajikan dengan menarik peserta didik.
3. Platform Wizer.me yang digunakan lebih baik diupgrade ke premium.

## DAFTAR PUSTAKA

- Achmadi, H., Suharno, & Suryani, N. (2014). PENERAPAN MODEL ASSURE DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA POWER POINT DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS SEBAGAI USAHA PENINGKATAN MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS X MAN SUKOHARJO TAHUN PELAJARAN 2012/2013. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 35-48. <https://core.ac.uk/download/pdf/289791679.pdf>
- Agustin, S. (2022). Pengembangan E-LKPD Berbasis Kontekstual Menggunakan Liveworksheets Pada Materi Konflik Dan Integrasi dalam Kehidupan Sosial Kelas VIII Di SMP Negeri 3 Jember. *Skripsi*. <https://digilib.uinkhas.ac.id/id/eprint/8255>
- Akbar, S. (2013). *Instrument Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya. <https://www.rosda.id/pendidikan-keguruan/instrumen-perangkat-pembelajaran>
- Arifin, M. (2022). Pengembangan E-LKPD Interaktif Liveworksheets Berbasis Contextual Teaching and Learning (CTL) Pada Materi Minyak Bumi. *Skripsi*. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/61778>



- Awe, E. Y., & Ende, M. I. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Siswa Elektronik Bermuatan Multimedia Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Pada Tema Daerah Tempat Tinggalku Pada Siswa Kelas IV SDI Rutosoro Di Kabupaten Ngada. *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(2), 48. <https://doi.org/10.29408/didika.v5i2.1782>
- Gunning, T. G., & Stanbrough, R. J. (2022). *Closing the Literacy Gap: Accelerating the Progress of Underperforming Students*. New York: Guilford Publications. [Google Scholar](#)
- Haryanto. (2015). *Teknologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press. <https://staffnew.uny.ac.id/upload/131656343>
- Hinton, J. (1974). Talking with People about to Die. *British Medical Journal*, 3(5922), 25–27. <https://doi.org/10.1136/bmj.3.5922.25>
- Ibrahim, A., Alang, A. H., Madi, B., & Ahmad, M. A. (2018). Darmawati. *Metodologi Penelitian. Pertama. Ismail I, editor. Makassar: Gunadarma Ilmu*, 1-166. <https://repositori.uin-alauddin.ac.id/12366/1/BUKU%20METODOLOGI.pdf>
- Kaliappen, N., Ismail, W. N. A., Ghani, A. B. A., & Sulisworo, D. (2021). Wizer. me and Socrative as Innovative Teaching Method Tools: Integrating TPACK and Social Learning Theory. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 10(3), 1028-1037. <https://doi.org/10.11591/IJERE.V10I3.21744>
- Kamila, O. R. (2022). Pengembangan Electronic Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) Menggunakan Wizer.Me Materi Peluang Kelompok Matematika Wajib Kelas XII MA Annur Rambipuji. *Skripsi*. <https://digilib.uinkhas.ac.id/id/eprint/9704>
- Kemendikbud. (2024). Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Daring. <https://kbbi.kemdikbud.go.id>
- Kosasih, E. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Bumi Aksara. [Google Scholar](#)
- Magdalena, I., Prabandani, R. O., Rini, E. S., Fitriani, M. A., & Putri, A. A. (2020). Analisis pengembangan bahan ajar. *Nusantara: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2 (2), 170–187.. <https://core.ac.uk/download/pdf/327208713.pdf>
- Mudrikah, S., Pahleviannur, M. R., Surur, M., Rahmah, N., Siahaan, M. N., Wahyuni, F. S., ... & Nurhayati, R. (2021). *Perencanaan Pembelajaran di Sekolah: Teori dan Implementasi*. Sukoharjo: Pradina Pustaka. [Google Scholar](#)
- Nasution, T. & Lubis, M. A. (2018). *Konsep Dasar IPS*. Yogyakarta: Samudra Biru. [Google Scholar](#)
- Peachey, N. (n.d.). *Digital Tools for Teachers - Trainers' Edition V.2*. United States: PeacheyPublications Ltd. [Google Scholar](#)
- Prastowo, A. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press. <https://ecampus-fip.umj.ac.id/repo/handle/123456789/5218>
- Pribadi, B. A. (2011). *Model ASSURE untuk Mendesain Pembelajaran Sukses*. Jakarta: Dian Rakyat. <https://repository.ut.ac.id/9317>
- Sekretariat Negara RI. (2003). Undang Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. [Google Scholar](#)
- Sari, Y. P. (2019). *Pengembangan LKPD Elektronik dengan 3D Pageflip Professional Berbasis Literasi Sains pada Materi Gelombang Bunyi* (Skripsi, UIN Raden Intan Lampung). <http://repository.radenintan.ac.id/8054>
- Sobri, M., Indraswati, D., Rahmatih, A. N., Fauzi, A., & Amrullah, L. W. Z. (2022). Pelatihan Pembuatan Worksheet Interaktif Dengan Wizer. Me Untuk Mengoptimalkan Pembelajaran Di Sd Negeri 26 Mataram. *Jurnal Warta Desa (JWD)*, 4(2), 118-124. <https://doi.org/10.29303/jwd.v4i2.189>
- Susilawati, S. A., MP, S. S., Muhammad Musiyam, M. T., & Wardana, Z. A. (2021). *Pengantar pengembangan bahan dan media ajar*. Muhammadiyah University Press. [Google Scholar](#)
- Susiyanto, D. (2021). *Merancang Lembar Kerja Siswa Interaktif Menggunakan Wizer.Me*. Ahlimedia Book. [Google Scholar](#)

- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development/ R&D)* Bandung: Alfabeta. [Google Scholar](#)
- Susanti, E & Endayani, H. (2018). *Konsep Dasar IPS*. Medan: Widya Puspita. <http://repository.uinsu.ac.id/10915/1/BUKU%20KONSEP%20DASAR%20IPS%20Dr.%20Eka%20Susanti.pdf>
- Syahril. (2018). Pengembangan Desain Model Assure Pada Pembelajaran IPS SD/MI. *Jurnal Tarbiyah Al-Awlad*, 8(1), 65–75. <https://doi.org/10.15548/alawlad.v8i1.1592>
- Utami, R.W. (2019) Pengaruh Penerapan LKPD Berbasis Conceptual Attainment Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ranah Kognitif dan Keterampilan Proses Sains Peserta Didik Kelas X SMA. *Skripsi*. <https://eprints.uny.ac.id/64535>
- Wahyuni, K.S.P., Candiasa, I.P. & Wibawa, I.M.C. (2021). Pengembangan E-LKPD Berbasis Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Mata Pelajaran Tematik Kelas Iv Sekolah Dasar. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 5(2), 301–311. [https://doi.org/10.23887/jurnal\\_pendas.v5i2.476](https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v5i2.476)
- Vonna, A. M., Saputra, N. N., & Saleh, H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kontekstual Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD ) Berbantuan Liveworksheet. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika UMT 2022*, 149–157. <https://jurnal.umt.ac.id/index.php/cpu/article/view/6866>