

## PENGEMBANGAN E-LKPD BERBASIS PLATFORM *WIZER.ME* PADA MATA PELAJARAN IPAS MATERI SISTEM PERNAPASAN MANUSIA SISWA KELAS V DI SDN GUGUS IV KECAMATAN SUKASADA

Komang Rista Apriani<sup>1</sup>, I Made Sedana<sup>2</sup>, IG Agung Jaya Suryawan<sup>3</sup>  
<sup>123</sup>PGSD, IAHN Mpu Kuturan

Email: [aprianirista99@gmail.com](mailto:aprianirista99@gmail.com), [made\\_sedana23@yahoo.com](mailto:made_sedana23@yahoo.com), [jayasuryawan@gmail.com](mailto:jayasuryawan@gmail.com)

diterima : 25 Desember 2025, direvisi : 5 Februari 2026, diterbitkan : 11 April 2026

**ABSTRAK:** Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah bahan ajar berupa E-LKPD berbasis platform *wizer.me* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) materi sistem pernapasan manusia siswa kelas V di SDN Gugus IV Kecamatan Sukasada yang valid dan praktis dalam meningkatkan minat dan semangat belajar siswa. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada kurangnya keaktifan dan hasil belajar siswa, keterbatasan bahan ajar yang interaktif, serta belum optimalnya pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang dibagi menjadi lima tahapan, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. E-LKPD ini memiliki keunggulan berupa tampilan menarik, interaktif, mudah diakses melalui berbagai perangkat digital, dan mendukung pembelajaran mandiri siswa. Subjek dari penelitian ini adalah 3 ahli jugdes instrumen 6 ahli uji produk dan 1 guru S2 golongan IV, 4 guru dan peserta didik kelas V di SDN Gugus IV Kecamatan Sukasada. Adapun metode pengumpulan data yang digunakan diantaranya observasi, wawancara, dan angket/kuisisioner. Hasil penelitian menunjukkan E-LKPD berbasis platform *wizer.me* dinilai sangat valid dengan perolehan validasi media 0,93, validasi materi 0,94 dan validasi bahasa 0,91. Sedangkan hasil uji kepraktisan oleh guru dan siswa memperoleh hasil kepraktisan oleh guru secara keseluruhan sebesar 95,5% dan penilaian oleh siswa sebesar 92%. Hal ini menandakan, produk yang dikembangkan termasuk ke dalam predikat/kategori sangat praktis. Dengan demikian, E-LKPD berbasis platform *wizer.me* layak digunakan sebagai bahan ajar yang inovatif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPAS serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran di era digital.

**Kata Kunci:** E-LKPD, Platform *Wizer.me*, IPAS, Model ADDIE

**ABSTRACT:** This research aims to develop teaching materials in the form of E-LKPD (Electronic Student Worksheets) based on the *wizer.me* platform for Natural and Social Sciences (IPAS) subject, specifically on human respiratory system material for fifth-grade students at Elementary Schools in Cluster IV, Sukasada District, which is valid and practical in enhancing students' interest and enthusiasm for learning. The background of this research is based on the lack of student activity and learning outcomes, limited interactive teaching materials, and suboptimal utilization of technology in the learning process. This research employs the ADDIE model, which is divided into five stages: *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. This E-LKPD has advantages including an attractive appearance, interactivity, easy access through various digital devices, and support for independent student learning. The research subjects consisted of 3 expert judges for instruments, 6 experts for product testing, 1 teacher with Master's degree at Grade IV civil service level, 4 teachers, and fifth-grade students at Elementary Schools in Cluster IV, Sukasada District. The data collection methods used include observation, interviews, and questionnaires/surveys. The research results show that the E-LKPD based on the *wizer.me* platform is assessed as highly valid with media validation scores of 0.93, material validation of 0.94, and language validation of 0.91. Meanwhile, the practicality test results by teachers and

*students obtained overall practicality results by teachers of 95.5% and assessment by students of 92%. This indicates that the developed product falls into the category of highly practical. Therefore, the E-LKPD based on the wizer.me platform is suitable for use as innovative teaching material to enhance student engagement in IPAS learning and support the achievement of learning objectives in the digital era.*

**Keywords:** *E-LKPD, Wizer.me Platform, IPAS, ADDIE Model*

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting dalam kehidupan untuk membentuk sumber daya manusia yang berkualitas serta mampu mengikuti perkembangan yang semakin maju. Setiap manusia berhak memperoleh pendidikan secara utuh dan mampu mengembangkan potensi dirinya melalui pendidikan. Dunia pendidikan tidak terlepas dari pembelajaran yang menjadi komponen yang paling penting dan proses pembelajaran selalu berkaitan erat dengan kurikulum, karena kurikulum memiliki peran yang sangat penting dalam pelaksanaan pendidikan. Kurikulum yang digunakan pada proses pembelajaran saat ini adalah kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka merupakan bagian dari upaya pemulihan pembelajaran, di mana guru memiliki kebebasan untuk memilih berbagai perangkat pengajaran untuk menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan dan minat siswa. Kurikulum merdeka menghadirkan inovasi dengan menggabungkan mata pelajaran IPA dan IPS menjadi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) di jenjang pendidikan dasar. Pembelajaran IPAS dirancang untuk menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap berbagai fenomena di lingkungan sekitarnya

*Data Programme for International Student Assessment (PISA) tahun 2022* mengungkapkan bahwa tingkat literasi sains siswa Indonesia mengalami penurunan. Skor literasi sains Indonesia menurun sebesar 13 poin, yang hampir sebanding dengan penurunan rata-rata global sebesar 12 poin. Hal ini menandakan perlunya tindakan lebih lanjut dalam mendukung pembelajaran siswa, terutama pada aspek-aspek yang berkaitan dengan kemampuan berpikir kritis, analitis, dan pemahaman konsep sains. Berdasarkan hal tersebut proses pembelajaran perlu terus ditingkatkan secara berkesinambungan sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Perkembangan teknologi yang semakin maju, pendidik dapat mengembangkan bahan ajar digital melalui *platform* atau *website*.

Salah satu bahan ajar digital yang dapat dibuat oleh guru adalah E-LKPD. E-LKPD mengintegrasikan ringkasan materi, pertanyaan-pertanyaan, dan instruksi penugasan dalam format interaktif yang digunakan selama proses pembelajaran, sehingga mendorong partisipasi aktif siswa. Salah satu platform yang bisa digunakan untuk membuat E-LKPD adalah platform *wizer.me*. Platform *wizer.me* merupakan salah satu platform yang menyediakan layanan pembuatan lembar kerja interaktif. Platform *wizer.me* ini memiliki keunggulan yaitu, guru dapat mengintegrasikan konten multimedia seperti video, audio, dan gambar secara langsung ke dalam lembar kerja interaktif. E-LKPD interaktif yang dibuat melalui *wizer.me* dapat diakses secara fleksibel oleh guru dan siswa melalui berbagai perangkat seperti smartphone, tablet, dan komputer tanpa batasan tempat dan waktu, *wizer.me* memiliki fitur-fitur dan jenis-jenis soal yang bisa dibuat dengan menarik dan interaktif. Platform *wizer.me* ini juga memiliki keterbatasan yaitu beberapa fitur premium *wizer.me* memerlukan biaya berlangganan untuk dapat diakses.

Seiring dengan berkembangnya teknologi digital, guru dituntut untuk bisa membuat bahan ajar yang menarik salah satunya adalah E-LKPD. Namun faktanya guru masih mengalami kesulitan untuk membuat bahan ajar yang inovatif, menarik, dan interaktif. LKPD yang digunakan masih berbentuk cetak yang kurang interaktif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian mengenai penggunaan E-LKPD berbasis digital masih terbatas,

khususnya dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada materi sistem pernapasan manusia.

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara yang dilakukan di SDN Gugus IV Kecamatan Sukasada yang terdiri dari delapan sekolah yaitu, SD Negeri 1 Sukasada, SD Negeri 2 Sukasada, SD Negeri 3 Sukasada, dan SD Negeri 4 Sukasada, SD Negeri 5 Sukasada, SD Negeri 1 Ambengan, SD Negeri 2 Ambengan, SD Negeri 3 Ambengan, ditemukan sejumlah permasalahan dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Permasalahan tersebut meliputi: (1) Penggunaan metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan monoton oleh guru, sehingga kurang mampu mendorong partisipasi aktif siswa, (2) Keterbatasan sumber belajar yang hanya berfokus pada buku paket, (3) Minimnya pemanfaatan bahan ajar digital serta kurangnya inovasi dalam pengembangan media pembelajaran yang menarik, (4) Rendahnya partisipasi siswa dan munculnya rasa jenuh selama proses pembelajaran berlangsung, serta (5) Hasil belajar siswa yang tergolong masih rendah.

Permasalahan tersebut berdampak pada proses pembelajaran, khususnya dalam penyampaian materi yang bersifat abstrak seperti sistem pernapasan manusia. Keterbatasan dalam penggunaan bahan ajar interaktif menyebabkan siswa kesulitan memahami konsep-konsep abstrak, yang pada akhirnya berpengaruh pada pencapaian tujuan pembelajaran dan hasil belajar. Perkembangan kognitif siswa kelas V yang masih berada pada tahap tahap operasional konkret mengharuskan adanya bahan ajar yang dapat membantu pemahaman konsep abstrak menjadi lebih nyata dan mudah dipahami. Tanpa adanya bahan ajar yang memadai, siswa cenderung kurang memahami materi pembelajaran dengan baik. Kondisi ini diperparah dengan minimnya variasi dalam penyajian materi dan keterbatasan guru dalam mengembangkan bahan ajar berbasis teknologi. Selain didapatkan beberapa permasalahan, peneliti juga mendapatkan hasil Penilaian Akhir Semester mata pelajaran IPAS siswa kelas V di SDN Gugus IV Kecamatan Sukasada. Adapun untuk datanya disajikan dalam tabel berikut ini.

Tabel 1. KKM dan Rata-rata Skor Penilaian Akhir Semester Siswa Kelas V SDN Gugus IV Kecamatan Sukasada

No.	Nama Sekolah	KKTP	Jumlah		Jumlah Siswa	Rata-Rata
			Tuntas	Tidak Tuntas		
1.	SDN 1 Sukasada	70	12	10	22 Siswa	76,09
2.	SDN 2 Sukasada	65	8	4	14 Siswa	74,35
3.	SDN 3 Sukasada	75	16	15	20 Siswa	72,20
4.	SDN 4 Sukasada	65	5	6	11 Siswa	76,00
5.	SDN 5 Sukasada	71	7	3	10 Siswa	75,60
6.	SDN 1 Ambengan	70	4	6	10 Siswa	65,30
7.	SDN 2 Ambengan	61	20	14	34 Siswa	78,23
8.	SDN 3 Ambengan	70	14	13	27 Siswa	70,25

(Sumber: Dokumen Guru Kelas V di SDN Gugus IV Kecamatan Sukasada)

Untuk mengatasi permasalahan pembelajaran yang ada, peneliti mengusulkan pengembangan bahan ajar digital berupa E-LKPD berbasis platform *wizer.me*. E-LKPD yang dikembangkan menggunakan platform *wizer.me* dirancang untuk meningkatkan partisipasi aktif dalam pembelajaran dengan mengintegrasikan berbagai elemen multimedia seperti video pembelajaran materi sistem pernapasan manusia, serta variasi soal-soal yang beragam. Platform *wizer.me* menawarkan fitur pembuatan lembar kerja interaktif dengan sistem penilaian otomatis dan kemampuan mengintegrasikan berbagai konten multimedia.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* yang yaitu suatu pendekatan penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan produk tertentu dan menganalisis kevalidan serta kepraktisan dari suatu produk. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa bahan ajar E-LKPD berbasis platform *wizer.me* yang ditunjukkan untuk siswa sekolah dasar dengan materi sistem pernapasan manusia. Selain dikembangkan, E-LKPD ini juga diuji tingkat validitas dan kepraktisannya.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, yang mencakup lima tahapan utama, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Alasan peneliti menggunakan model ini karena model ini lebih sederhana, sistematis, dan banyak dipakai dalam membuat sebuah produk pembelajaran secara efektif. Tahap pertama, yaitu tahap analisis, dilakukan dengan mengidentifikasi kebutuhan awal, menganalisis karakteristik peserta didik, serta menelaah bahan ajar yang relevan. Tujuan dari tahap ini adalah untuk memperoleh data yang diperlukan dalam proses pengembangan E-LKPD berbasis platform *wizer.me* pada mata pelajaran IPAS. Tahap kedua, yakni tahap desain, mencakup perancangan produk serta penyusunan instrumen penelitian yang akan digunakan untuk menguji validitas media, materi, dan bahasa, serta menilai kepraktisan media melalui lembar validasi dan angket atau kuesioner. Tahap yang ketiga yaitu, pengembangan yang dimulai dengan membuat produk yang telah dirancang sebelumnya serta melakukan uji validitas instrumen. Selanjutnya produk yang telah selesai dibuat, akan dilakukan uji ahli yang bertujuan untuk mengetahui validitas produk yang telah dibuat dengan menggunakan lembar validasi para ahli. Tahap yang keempat, yaitu tahap implementasi. Pada tahap ini, produk yang telah divalidasi oleh para ahli kemudian diuji coba kepada guru dan siswa untuk menilai tingkat kepraktisannya. Uji coba dilakukan dengan melibatkan empat orang guru serta seluruh peserta didik di SDN Gugus IV Kecamatan Sukasada. Tahap terakhir, yaitu evaluasi, dilakukan dengan merevisi dan menyempurnakan produk berdasarkan hasil temuan dari tahap uji coba sebelumnya.

Subjek dalam penelitian ini meliputi, ahli instrumen yang terdiri atas tiga orang, subjek validasi yang mencakup enam dosen ahli dan satu guru bergelar S2 dengan golongan IV yang bertugas memvalidasi produk dari aspek media, materi, dan bahasa. Selain itu, subjek untuk uji kepraktisan terdiri dari empat orang guru serta siswa kelas V SD yang digunakan untuk menilai kepraktisan produk yang dikembangkan. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dan angket/kuesioner. Jenis data yang dikumpulkan berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari deskripsi dan pernyataan yang merupakan hasil evaluasi oleh para ahli maupun praktisi, sedangkan data kuantitatif bersumber dari hasil analisis uji validasi yang dilakukan oleh para ahli dan guru, serta uji kepraktisan oleh guru dan siswa. Data kuantitatif tersebut diolah menjadi skor menggunakan skala Likert dengan rentang 1–5, yang terdiri dari: skor 5 = Sangat Baik (SB), skor 4 = Baik (B), skor 3 = Cukup Baik (CB), skor 2 = Kurang Baik (KB), dan skor 1 = Sangat Tidak Baik (STB).

Skor validitas diperoleh dengan menghitung skor yang diperoleh dari uji validitas yang dilakukan oleh ahli media, ahli bahasa, ahli bahasa serta praktisi (guru) dengan menggunakan rumus Aiken V. Dalam angket lembar validasi, skor maksimal yang dapat dicapai adalah 5, sementara skor minimalnya adalah 1. Berdasarkan hasil penilaian dari para ahli terhadap E-LKPD berbasis platform *wizer.me* skor tersebut kemudian dikategorikan ke dalam kriteria kevalidan yang tertera berikut ini.

**Tabel 2. Kriteria Validitas Aiken**

Validitas	Rentang Skor
Validitas Sangat Tinggi	0,8 - 1,0
Validitas Tinggi	0,6 – 0,79
Validitas Sedang	0,4 – 0,59
Validita Rendah	0,2 – 0,39
Validitas Sangat Rendah	0,0 – 0,19

(Sumber: Yusup, 2018)

Angket uji kepraktisan yang diberikan kepada guru dan juga siswa bertujuan untuk mengumpulkan tanggapan mereka terhadap produk, yang akan digunakan sebagai acuan untuk menilai kepraktisan bahan yang telah dikembangkan. Angket ini menyediakan lima pilihan jawaban yang masing-masing memiliki skor dan kriteria penilaian yang disajikan dalam tabel berikut ini.

**Tabel 3. Kriteria Kepraktisan**

Kriteria	Skala %
Sangat praktis	81% – 100%
Praktis	61% – 80%
Cukup praktis	41% – 60%
Tidak praktis	21% – 40%
Sangat tidak praktis	0% – 20%

(Sumber: Yusup, 2018)

Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) yang dikembangkan untuk materi sistem pernapasan manusia dikatakan memadai untuk diujicobakan lebih lanjut apabila jika hasil penilaian uji validitas yang dilakukan oleh para ahli dan praktisi/guru setidaknya berada dalam kriteria valid. Sedangkan untuk uji kepraktisan berdasarkan respon siswa juga harus setidaknya berada dalam kriteria praktis.

## PEMBAHASAN

Hasil penelitian pengembangan E-LKPD berbasis platform *wizer.me* ini meliputi hasil tahap analisis, hasil produk berupa E-LKPD berbasis platform *wizer.me*, hasil uji validitas dan uji kepraktisan E-LKPD berbasis platform *wizer.me*. Analisis awal diperoleh dengan melakukan wawancara dengan guru kelas V di SDN Gugus IV Kecamatan Sukasada. Kemudian analisis karakteristik peserta didik dilakukan melalui observasi dengan mengamati proses pembelajaran yang dilakukan di kelas dan mengamati perilaku peserta didik pada saat mengikuti proses pembelajaran. Sedangkan analisis materi pembelajaran dilakukan dengan menganalisis capaian pembelajaran, dan selanjutnya merumuskan tujuan pembelajaran. Melalui data yang telah dikumpulkan, peneliti dapat menyusun isi E-LKPD yang relevan dengan kapasitas pemahaman dan antusiasme siswa. Data tersebut juga memberikan arahan yang signifikan untuk mengembangkan desain E-LKPD berbasis platform *wizer.me* yang menarik dan menghadirkan pembelajaran materi sistem pernapasan manusia secara maksimal.

Hasil pada tahap perancangan bahan ajar E-LKPD berbasis platform *wizer.me* melibatkan tiga aspek yang dikembangkan yaitu yang pertama, terdapat instrumen penilaian produk yang dirancang untuk menilai produk yang telah dikembangkan. Kedua, terdapat rancangan produk yang dibuat dengan menggunakan *storyboard*. Selanjutnya pada tahap pengembangan yaitu membuat produk sesuai dengan rancangan *storyboard* yang telah dibuat, melakukan uji jugdes instrumen oleh tiga ahli jugdes, dan melakukan uji validitas produk dengan 6 orang ahli dan 1 guru

S2 golongan IV. Tahap selanjutnya, yaitu tahap implementasi, dilakukan dengan menguji coba produk yang telah dikembangkan kepada guru dan siswa di SDN Gugus IV Kecamatan Sukasada. Uji coba ini bertujuan untuk menilai kepraktisan bahan ajar yang telah dirancang. Dalam tahap ini, guru dan peserta didik diminta untuk mengisi angket sebagai alat ukur kepraktisan E-LKPD berbasis platform *wizer.me*. Selain menilai kepraktisan, uji coba juga bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi sistem pernapasan manusia. Tahap terakhir adalah evaluasi, yang dilakukan dengan merevisi produk berdasarkan masukan dan saran dari para ahli dan guru. Hasil uji validitas dan kepraktisan E-LKPD berbasis platform *Wizer.me* disajikan dalam bentuk tabel berikut ini.

Tabel 4. Hasil Keseluruhan Uji Validitas E-LKPD Berbasis Platform *Wizer.me*

Ahli	Butir	Penilai			$\Sigma s$	n(c-1)	V	Kriteria
		I	II	III				
Media	1-10	42	50	50	112	120	0.93	Sangat Tinggi
Materi	1-10	45	48	50	113	120	0.94	Sangat Tinggi
Bahasa	1-10	42	48	50	110	120	0.91	Sangat Tinggi

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada tabel 4 di atas, hasil validasi menunjukkan bahwa nilai validitas dari ahli media sebesar 0,93, dari ahli materi sebesar 0,94, dan dari ahli bahasa sebesar 0,91. Jika dibandingkan dengan kriteria validitas produk ketiga nilai tersebut berada dalam rentang 0,8–1,0, yang termasuk dalam kategori sangat tinggi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa E-LKPD berbasis platform *Wizer.me* untuk mata pelajaran IPAS dengan materi sistem pernapasan manusia pada siswa kelas V di SDN Gugus IV Kecamatan Sukasada memiliki tingkat validitas yang sangat tinggi

Tabel 5. Hasil Uji Kepraktisan oleh Guru

Responden	Butir Soal										Jumlah Skor ( $\Sigma x$ )	Skor Maks (n)	$X = \frac{\Sigma x}{n} \times 100\%$
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	49	50	98
2	5	4	5	5	5	5	4	5	5	4	47	50	94
3	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	49	50	98
4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4	46	50	92
<b>Jumlah</b>	<b>20</b>	<b>18</b>	<b>20</b>	<b>20</b>	<b>18</b>	<b>20</b>	<b>19</b>	<b>19</b>	<b>19</b>	<b>18</b>	<b>191</b>	<b>200</b>	<b>95,5%</b>

Berdasarkan hasil uji kepraktisan pada tabel 5, terlihat bahwa E-LKPD berbasis platform *Wizer.me* pada mata pelajaran IPAS dengan materi sistem pernapasan manusia untuk siswa kelas V di SDN Gugus IV Kecamatan Sukasada memperoleh skor kepraktisan dari guru sebesar 95,5%. Berdasarkan kriteria kepraktisan produk, nilai tersebut berada dalam rentang 81%–100%, yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa E-LKPD yang dikembangkan sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Tabel 6. Hasil Uji Kepraktisan oleh Siswa

Responden	$\Sigma x$ (butir 1-10)	Skor Maks (n)	$X = \frac{\Sigma x}{n} \times 100\%$
R1	39	50	78
R2	44	50	88
R3	40	50	80
R4	49	50	98
R5	41	50	82

R6	44	50	88
R7	40	50	80
R8	38	50	76
R9	43	50	86
R10	49	50	98
R11	44	50	88
R12	47	50	94
R13	46	50	92
R14	47	50	94
R15	46	50	92
R16	49	50	98
R17	45	50	90
R18	47	50	94
R19	49	50	98
R20	49	50	98
R21	40	50	80
R22	49	50	98
R23	49	50	98
R24	46	50	92
R25	45	50	90
R26	46	50	92
R27	44	50	88
R28	47	50	94
R29	47	50	94
R30	50	50	100
R31	46	50	92
R32	42	50	84
R33	46	50	92
R34	44	50	88
R35	48	50	96
R36	44	50	88
R37	50	50	100
R38	46	50	92
R39	48	50	96
R40	46	50	92
R41	50	50	100
R42	48	50	96
R43	47	50	94
R44	46	50	92
R45	50	50	100
R46	45	50	90
R47	45	50	90
R48	48	50	96
R49	47	50	94

R50	45	50	90
R51	50	50	100
R52	46	50	92
R53	46	50	92
R54	46	50	92
R55	48	50	96
R56	48	50	96
R57	48	50	96
R58	47	50	94
R59	49	50	98
R60	48	50	96
R61	45	50	90
R62	44	50	88
R63	44	50	88
R64	44	50	88
R65	44	50	88
R66	48	50	96
R67	50	50	100
R68	48	50	96
R69	44	50	88
<b>Jumlah</b>	<b>3177</b>	<b>3450</b>	<b>92%</b>

Berdasarkan hasil uji kepraktisan pada tabel 6 terlihat bahwa E-LKPD berbasis platform *wizer.me* pada mata pelajaran IPAS materi sistem pernapasan manusia siswa kelas V di SDN Gugus IV Kecamatan Sukasada memperoleh indeks penilaian kepraktisan oleh siswa secara keseluruhan sebesar 92%. Jika disesuaikan dengan kriteria kepraktisan produk sesuai tabel 3.12, skor kepraktisan oleh siswa berada dalam rentang 81% - 100%, yang artinya produk yang dikembangkan termasuk ke dalam klasifikasi predikat/kategori sangat praktis. Maka, dapat disimpulkan bahwa E-LKPD berbasis platform *wizer.me* pada mata pelajaran IPAS materi sistem pernapasan manusia siswa kelas V di SDN Gugus IV Kecamatan Sukasada sangat praktis digunakan untuk siswa sekolah dasar.

## SIMPULAN

Simpulan dari penelitian pengembangan E-LKPD berbasis platform *wizer.me* pada mata pelajaran IPAS materi sistem pernapasan manusia siswa kelas V di SDN Gugus IV Kecamatan Sukasada, menunjukkan beberapa hasil penting diantaranya adalah sebagai berikut.

1. Rancang Bangun E-LKPD berbasis platform *wizer.me* pada mata pelajaran IPAS materi sistem pernapasan manusia untuk siswa kelas V ini dirancang dalam format digital interaktif yang memuat teks, gambar, video, dan berbagai jenis soal seperti pilihan ganda, menjodohkan, dan isian singkat, serta dilengkapi dengan capaian pembelajaran sesuai kurikulum merdeka.
2. Hasil validasi dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa menunjukkan bahwa E-LKPD berbasis *wizer.me* dinyatakan sangat valid dengan skor 0,93 dari ahli media, 0,94 dari ahli materi, dan 0,91 dari ahli bahasa, sehingga layak untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS kelas V.
3. Berdasarkan uji coba terhadap guru dan siswa di SDN Gugus IV Kecamatan Sukasada, diperoleh hasil bahwa produk sangat praktis digunakan dengan persentase kepraktisan oleh

guru sebesar 95,5% dan persentase kepraktisan oleh siswa sebesar 92%. Hal ini menunjukkan bahwa E-LKPD mudah digunakan, menarik, dan meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, I. 2024. Pengembangan Platform Pembelajaran Wizer. me untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Materi Bangun Ruang Tabung. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. Vol. 8, No. 2, Hlm 19129-19140.
- Aprilia, I., & Triwahyudianto, S. 2023. Pengembangan E-LKPD Berbasis Website Wizer. me Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V SDN 1 Genengan. *In Prosiding Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*. Vol. 7, No. 1, Hlm 252-258.
- Asmaryadi, A. I., Darniyanti, Y., & Nur, N. (2022). Pengembangan Bahan Ajar E-LKPD Berbasis Mikir dengan Menggunakan Live Worksheets pada Muatan IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal basicedu*, 6(4), 7377-7385.
- Azahra, N. I., Sundari, F. S., & Mirawati, M. 2024. "Pengembangan E-LKPD Menggunakan Aplikasi *Wizer.me* pada Mata Pelajaran IPAS Materi Norma dan Adat Istiadat Daerahku Kelas IV Sekolah Dasar". *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*. Vol. 10, No. 2, Hlm 1658-1667.
- Dewi, N. A., Purnamasari, R., & Karmila, N. 2023. Pengembangan E-LKPD Berbasis Webiste *Wizer.me* Materi Sifat-Sifat Bangun Ruang. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*. Vol. 9, No. 2, Hlm 2562-2575.
- Elisa, S. N., Kurnia, D., & Anwar, W. S. 2023. Pengembangan E-LKPD Menggunakan Aplikasi *Wizer.me* Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Transformasi Energi Di Sekitar Kita. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol. 16, No. 2, Hlm 124-132.
- Husna, S., Fatih, M., Alfi, C., & Rofi'ah, S. 2024. Pengembangan E-LKPD Berbasis Kearifan Lokal Materi Berbagai Jenis Ekonomi Di Lingkungan Sekitar Kelas 4 SD. *Jurnal Pembelajaran dan Riset Pendidikan*. Vol 4, No. 1, Hlm 35-42.
- Kosasih, E. 2021. *Pengembangan bahan ajar*. Bumi Aksara.
- Kumalasari & Julianto. 2021. "Pengembangan LKPD IPA Berbantu Website *Wizer.me* Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Ilmu Pengetahuan Alam Berbantu Website *Wizer.me* Materi Energi Alternatif Kelas IV Sekolah Dasar". *Jurnal PGSD*. Vol. 9, No. 7, Hlm 2827-2837.
- Ma'arif, 2021. "Pengembangan E-LKPD Berbasis *Contextual Teaching And Learning (CTL)* Muatan IPS Tema 6 Subtema 1 Kelas 4 Sekolah Dasar". *Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*. Vol. 6, No. 1, Hlm 35-45.
- Magdalena, 2020. "Analisis Bahan Ajar". *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*. Vol. 2, No. 2, Hlm 311-326.
- Magfira, A., Irfan, M., & Rahman, A. 2023. Analisis penerapan kurikulum merdeka pada pembelajaran ipas pada guru kelas v sd negeri aroepala kota makassar. *Jurnal Metafora Pendidikan (JMP)*, 1(2), 54-61.
- Mahulae, P. S. 2023. Pengembangan Bahan Ajar. *Penerbit Tahta Media*.
- Nabila Khoerunnisa, 2023. "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Berbasis *Liveworksheets* Pada Subtema Lingkungan Tempat Tinggalku". *Dwijia Cendekia: Jurnal Riset Pedagogik*. Vol. 7, No. 1, Hlm 391-397.
- Nasruddin, 2022. *Pengembangan Bahan Ajar*. Sumatera Barat: PT Global Eksekutif Teknologi Redaksi.

- Oktaviani, F., Mulyawati, Y., & Susanto, L. H. 2023. Pengembangan E-LKPD Interaktif Berbasis Wizer. Me pada Tema 9 Subtema 1 Pembelajaran 3. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. Vol. 8, No. 3, Hlm 637-648.
- Prastowo, A. 2012. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Pratiwi. 2021. *Perencanaan pembelajaran SD/MI*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Pujana, 2022. *Bahan Ajar Sistem Pernapasan Manusia Berbasis Model Pembelajaran Clis Seri AKM Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains Siswa SD*. Semarang: Cahya Ghani Recovery.
- Ramadhani & Suryanti. 2024. “Pengembangan E-Lkpd Interaktif Menggunakan *Wizer.me* Pada Materi Ekosistem Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains Siswa Kelas V Sekolah Dasar”. *Jurnal PGSD*. Vol. 12 No. 06, Hlm 953 – 964.
- Risal, Z., Hakim, R., & Abdullah, A. R. 2023. *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development (R&D)–Konsep, Teori-Teori, dan Desain Penelitian*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Safitri & Mulyani. 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”. *Jurnal PGSD*. Vol.10 No. 1, Hlm 86-97.
- Salsabila, R., Bahri, A., & Saparuddin, S. 2023. Pengembangan E-LKPD Berbasis Project Based Learning Materi Pemanasan Global Kelas X SMA. *In Prosiding Seminar Nasional Biologi: Inovasi Sains & Pembelajarannya*. Vol. 11, No. 1.
- Savitri, R., & Satianingsih, R. 2024. Pengembangan E-LKPD Berbasis *Website Wizer.me* Materi Perubahan Wujud Benda Kelas IV SD. *Jurnal Inovasi Pembelajaran dan Pendidikan*. Volume 2, Nomor 3.
- Setemen, K. 2018. “Pengembangan dan Pengujian Validitas Butir Instrumen Kecerdasan Logis-Matematis”. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*. Vol. 15, No.2, Hlm 178-187.
- Shaza, N.A & Amini, R. 2024.” Pengembangan E-LKPD Menggunakan *Website Wizer.me* Berbasis *Arias* Pada Pembelajaran Ips Di Kelas IV Sekolah Dasar”. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. Vol. 9, No. 3, Hlm 459-466
- Shelviana, S., Prasasti, P. A. T., & Listiani, I. 2023. Pengembangan E-LKPD Menggunakan Liveworksheet pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*. Vol. 7, No. 4, Hlm 1621-1632.
- Supriatna, A. R., Siregar, R., & Nurrahma, H. D. 2022. “Pengembangan E-LKPD Berbasis *Problem Based Learning* pada Muatan Pelajaran Matematika pada *Website Liveworksheets* di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*’. Vol. 4, No. 3, Hlm 4025-4035.
- Syamsir. 2023. “Hasil PISA 2022, Refleksi Mutu Pendidikan Nasional 2023”. Tersedia pada <https://mediaindonesia.com/opini/638003/hasil-pisa-2022-refleksi-mutu-pendidikan-nasional-2023>. Diakses pada 19 Januari 2025.
- Tsabitah, R. T., & Raharjo, M. 2023. “Pengembangan E-LKPD Interaktif Berbasis *Website Wizer.me* Pada Tema 2 Subtema 2 Pentingnya Udara Bersih Bagi Pernapasan di Kelas V SDN 64 Palembang”. *Jurnal Inovasi Pendidikan*. Vol. 1, No. 1, Hlm 22-31.
- Yusup, F. 2018. “Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif”. *Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*. Vol. 7 No. 1, Hlm 17-23.