

## Pengembangan E-LKPD Interaktif Berbasis Wizer.Me dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila di MINU Waru 1 Sidoarjo

Amillatuz Zuhriah<sup>1</sup>, Taufik<sup>2</sup>, Nasrul Fuad Erfansyah<sup>3</sup>, Juhaeni<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

E-mail: [amillatuzzuhriah@gmail.com](mailto:amillatuzzuhriah@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menjawab tantangan dalam pembelajaran pendidikan Pancasila dengan mengembangkan E-LKPD interaktif berbasis *wizer.me*. Melalui penerapan model pengembangan ADDIE dan melibatkan para ahli, produk ini telah berhasil dikembangkan dan divalidasi. E-LKPD interaktif memperoleh validasi ahli materi sebesar 84% dan ahli media sebesar 88,57%, keduanya berada dalam kategori "sangat valid". Respon guru menunjukkan kepraktisan sebesar 98,57%, dan respon peserta didik mencapai 78,64%. Pengujian efektivitas menunjukkan peningkatan hasil belajar peserta didik dengan rata-rata nilai *pretest* 75,18 meningkat menjadi 82,18 pada *posttest*. Uji hipotesis menggunakan *paired sample t-test* menghasilkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,001 ( $< 0,05$ ), yang menunjukkan adanya peningkatan signifikan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa E-LKPD ini tidak hanya memenuhi aspek validitas dan kepraktisan, tetapi juga efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap konsep keberagaman masyarakat Indonesia. Penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21.

**Kata kunci:** E-LKPD, *Wizer.me*, Pendidikan Pancasila

### Abstract

*This research aims to answer the challenges in learning Pancasila education by developing interactive E-LKPD based on wizer.me. Through the application of the ADDIE development model and involving experts, this product has been successfully developed and validated. The interactive E-LKPD obtained validation from material experts of 84% and media experts of 88.57%, both of which were in the "very valid" category. Teacher responses showed practicality of 98.57%, and student responses reached 78.64%. Effectiveness testing shows an increase in student learning outcomes with an average pretest score of 75.18 increasing to 82.18 in the posttest. Hypothesis testing using paired sample t-test produces a Sig value. (2-tailed) of 0.001 ( $< 0.05$ ), which indicates a significant increase. The research results show that this E-LKPD not only fulfills aspects of validity and practicality, but is also effective in increasing students' understanding of the concept of diversity in Indonesian society. This research makes an important contribution to the development of learning media that is innovative and relevant to the learning needs of the 21st century.*

**Keywords:** E-LKPD, *Wizer.me*, Pancasila Education

## PENDAHULUAN

Mata pelajaran pendidikan Pancasila dalam dunia pendidikan formal menjadi salah satu disiplin ilmu yang wajib dipelajari oleh para generasi penerus bangsa. Tujuan pengajaran pendidikan Pancasila dalam kurikulum pendidikan Indonesia yaitu sebagai bentuk pengembangan warga negara yang mempunyai integritas tinggi, semangat kebangsaan, serta

cinta tanah air (Akhyar and Dewi 2022). Melalui pembelajaran Pancasila diharapkan dapat membantu peserta didik untuk mempelajari serta menghayati secara dinamis dan interaktif guna membentuk sikap dan perilaku yang peduli terhadap sesama dengan jalan kasih sayang.

Pendidikan Pancasila memuat banyak tema di dalamnya, salah satunya yaitu tentang keragaman budaya. Negara Indonesia merupakan negara dengan banyak keberagaman budaya, seperti rumah adat, tarian tradisional, pakaian adat, bahasa daerah, serta lagu daerah. Adanya keberagaman tersebut menjadikan tema keberagaman masyarakat Indonesia yang diajarkan di kelas IV pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah ini penting untuk dipelajari oleh peserta didik sebagai bentuk pengenalan keragaman budaya di Indonesia serta untuk membentuk warga negara yang menghargai perbedaan sekaligus mampu melestarikan budaya yang ada (A. N. Aini and Yuliawati 2020). Setiap proses pembelajaran tentu tidak terlepas dari berbagai masalah yang sering timbul selama pelaksanaannya.

Permasalahan yang sering dikeluhkan oleh peserta didik yaitu menganggap bahwa pembelajaran pendidikan Pancasila terlalu membosankan karena banyak materi yang harus dihafalkan. Penyampaian materi yang monoton menggunakan metode ceramah dan tanya jawab berdampak kurangnya partisipasi peserta didik secara aktif selama proses pembelajaran (Amelia, Hasan, and Suhendar 2022). Hal lain seperti keterbatasan dalam penggunaan bahan ajar dan LKPD sebagai penunjang pembelajaran juga menjadi permasalahan dalam pembelajaran pendidikan Pancasila.

Hasil wawancara bersama guru kelas IV A MINU Waru 1 Sidoarjo dapat diperoleh bahwa dalam proses pembelajaran pendidikan Pancasila telah menggunakan metode yang bervariasi, dan juga penyediaan prasarana terkait teknologi dari madrasah telah memadai. Namun penggunaan bahan ajar masih konvensional berupa buku paket, LKS yang dikeluarkan oleh penerbit tertentu, dan LKPD buatan guru yang hanya berisikan soal-soal. Hal tersebut tentunya masih belum sejalan dengan adanya perkembangan teknologi pada masa kini. Guru juga tidak rutin menggunakan LKPD pada proses pembelajaran dikarenakan keterbatasan waktu, sehingga pemberian LKPD hanya dilakukan ketika materi pada suatu bab itu berakhir atau biasa disebut dengan “sumatif harian”.

Tersebarnya berbagai jenis *platform* penunjang pembelajaran menjadi peluang besar bagi dunia pendidikan terutama para guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar (Tsabitah and Raharjo 2023). Salah satu jenis *platform* yang dapat digunakan untuk menyusun E-LKPD Interaktif yaitu *Wizer.me*. *Wizer.me* merupakan *platform* lembar kerja peserta didik yang dapat diakses secara daring dengan menawarkan beberapa fitur gratis, penggunaannya

fleksibel, serta adanya fitur penilaian otomatis untuk dapat memperoleh hasil belajar peserta didik (Kopniak 2018). *Platform wizer.me* memiliki beragam fitur yang dapat memfasilitasi kreativitas pendidik dalam pembuatan E-LKPD interaktif dengan banyak pilihan jenis pertanyaan, seperti pertanyaan terbuka, mencocokkan, pilihan ganda, mengisi bagian yang rumpang, mengisi tabel, serta mencari kata, sekaligus dapat menambahkan jawaban dalam bentuk audio atau video (Nasution, Sumarsih, and Dewi 2020). Beberapa fitur yang terdapat pada *platform wizer.me* tersebut tentunya tidak dapat diterapkan pada LKPD cetak.

Beberapa penelitian terdahulu seperti penelitian yang dilakukan oleh Dwi Aulia Zahroh dan Yuliani (Zahroh and Yuliani 2021), Rini Trijayanti dkk (Trijayanti, Misdalina, and Jaya 2024), Rusdyi Habsyi dkk (Habsyi, R. M. Saleh, and Isman M. Nur 2022), memaparkan bahwa pentingnya seorang guru untuk menciptakan pembelajaran yang menarik berbasis teknologi sehingga peserta dapat berpartisipasi secara aktif selama proses pembelajaran. Selain itu penggunaan bahan ajar berbasis elektronik telah mencapai persentase 80% efektif dan praktis serta dapat mempermudah peserta didik untuk memahami materi pembelajaran, meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik, dan mampu menarik minat belajar dan motivasi belajar peserta didik melalui pembelajaran berbasis teknologi.

Adapun kebaruan antara penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah produk yang dihasilkan pada penelitian terdahulu hanya menyajikan dalam bentuk gambar ataupun video pendek, yang mana tidak ada fitur yang mampu mendorong peserta didik untuk melakukan sebuah tindakan. Oleh karena itu peneliti akan menggunakan teknologi berbasis *wizer.me* dalam pembuatan E-LKPD interaktif dengan produk yang dihasilkan berupa bahan ajar interaktif, yang mana nantinya peserta didik dapat menggunakan secara mandiri dalam mengoperasikan E-LKPD interaktif sesuai dengan petunjuk penggunaan yang disajikan.

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang pengembangan E-LKPD interaktif berbasis platform *wizer.me* dalam pembelajaran pendidikan Pancasila, karena dirasa cukup sesuai setelah menemukan beberapa permasalahan pembelajaran dan keluhan peserta didik sekaligus agar mata pelajaran pendidikan Pancasila banyak diminati oleh peserta didik khususnya di kelas IV jenjang Madrasah Ibtidaiyah.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan memilih model model ADDIE sebagai pendekatan yang sistematis. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari lima fase yang saling berkesinambungan, yaitu

analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada tahap analisis, dilakukan pemetaan kebutuhan dan analisis pembelajaran. Tahap perancangan meliputi identifikasi materi, pengembangan instrumen, serta perancangan produk awal. Selanjutnya, produk dikembangkan secara lengkap dan divalidasi oleh para ahli. Tahap implementasi melibatkan penerapan produk dalam konteks nyata, diikuti dengan evaluasi menyeluruh terhadap efektivitas produk. Tahapan tersebut harus ditempuh secara urut untuk menghasilkan suatu produk yang valid, praktis, dan efektif.

Penelitian pengembangan ini dilakukan di MINU Waru 1 Sidoarjo dengan 28 peserta didik kelas IV A sebagai subjek penelitian. Teknik pengumpulan data pada penelitian pengembangan ini menggunakan observasi, wawancara, angket, dan tes. Sedangkan teknik analisis data digunakan untuk menghitung data kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan produk (A. F. N. Aini, Widayanti, and Farisia 2024). Berikut rumus yang digunakan untuk menghitung data kevalidan dan kepraktisan.

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{\text{skor yang diobservasi}}{\text{skor yang diharapkan}} \times 100$$

#### **Rumus 1 Kevalidan dan Kepraktisan Data**

Data validitas produk dikumpulkan melalui penilaian para ahli. Data kepraktisan diperoleh dari hasil angket, sedangkan data keefektifan diperoleh dari hasil tes yang dianalisis menggunakan uji *paired t-test* dengan bantuan SPSS 26.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Penelitian**

Penelitian pengembangan ini akan menghasilkan suatu produk berupa E-LKPD interaktif berbasis *wizer.me*. Berikut akan diuraikan secara terperinci terkait hasil penelitian yang mengadopsi metode *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE, meliputi tahap *Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Sebelum dilakukannya penelitian, E-LKPD interaktif berbasis *wizer.me* yang dikembangkan telah melalui uji validitas materi, media, serta kepraktisan oleh validator ahli, kemudian dilakukan revisi produk sehingga E-LKPD yang dikembangkan telah siap untuk diujicobakan. Adapun langkah-langkah yang digunakan oleh peneliti untuk mendapatkan data penelitian antara lain:

#### **1. Tahap *Analysis***

Tahap analisis dilakukan peneliti untuk mengetahui kebutuhan pembelajaran melalui observasi dan wawancara bersama ustadzah Lailatu Rochmah, S.Pd.I. selaku guru kelas IV A terkait penggunaan LKPD dalam pembelajaran pendidikan Pancasila, selain itu

peneliti juga menganalisis terkait kurikulum yang digunakan beserta CP-TP dalam mata pelajaran pendidikan Pancasila. Identifikasi kebutuhan yang diperoleh akan digunakan sebagai landasan dalam pengembangan E-LKPD interaktif berbasis *wizer.me*. Berikut hasil observasi dan wawancara bersama guru kelas IV A:

- a. Perubahan kurikulum menjadikan guru merasa bingung dikarenakan urutan materi yang acak dari tahun ke tahun. Sehingga dalam setiap proses pembelajaran guru membutuhkan pendekatan yang kontekstual dan interaktif agar peserta didik mampu memahami setiap konten yang sedang mereka pelajari.
- b. Guru masih menggunakan bahan ajar konvensional dan belum mendukung pembelajaran berbasis TPACK, serta keterbatasan guru dalam pembuatan LKPD. Sehingga guru membutuhkan media pembelajaran yang praktis dan inovatif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.
- c. Pemanfaatan akses teknologi di sekolah belum optimal, sehingga peserta didik kerap mengalami kejenuhan akibat metode pembelajaran yang cenderung monoton dan terbatas pada aktivitas di dalam kelas.

## **2. Tahap *Design***

Pada tahap perancangan ini peneliti akan merancang produk yang akan dikembangkan. Berikut merupakan langkah-langkah perancangan E-LKPD interaktif berbasis *wizer.me*.

### **a. Menentukan materi pembelajaran**

Materi yang dipilih oleh peneliti dalam pengembangan E-LKPD yaitu keberagaman masyarakat Indonesia dalam mata pelajaran pendidikan Pancasila kelas IV A. Sumber materi yang disusun oleh peneliti bersumber dari buku terkait keberagaman budaya Indonesia, serta bersumber dari internet. Pertimbangan peneliti dalam menentukan materi yang akan dikembangkan disesuaikan pada kurikulum, Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran pendidikan Pancasila kelas IV A di MINU Waru 1 Sidoarjo.

### **b. Menyusun instrumen E-LKPD**

Penyusunan E-LKPD disesuaikan dengan materi yang telah dikembangkan, yakni meliputi keberagaman suku bangsa, rumah adat, pakaian adat, upacara adat, tarian adat, alat musik daerah, lagu daerah, dan makanan tradisional daerah. Penyusunan instrumen E-LKPD berbasis *LOTS* hingga *HOST*. Berikut instrumen E-LKPD interaktif berbasis *wizer.me*.

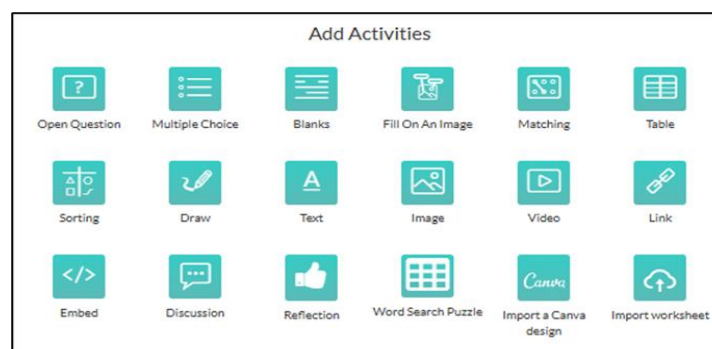
**Tabel 1 Kisi-kisi Instrumen E-LKPD**

<b>Capaian Pembelajaran</b>	<b>Alur Tujuan Pembelajaran</b>	<b>Indikator E-LKPD</b>	<b>Level</b>	<b>No</b>
Membedakan dan menghargai identitas diri, keluarga, dan teman-temannya sesuai budaya, suku bangsa, bahasa, agama dan kepercayaannya di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat.	Mampu mengidentifikasi identitas masyarakat sesuai budaya, suku bangsa, bahasa, agama, dan kepercayaannya.	Disajikan gambar rumah adat, peserta didik dapat mengidentifikasi asal daerah rumah adat tersebut.	LOTS C1	2
		Disajikan beberapa jenis alat musik tradisional, peserta didik dapat mengklasifikasikan alat musik berdasarkan asal daerahnya.	LOTS C2	6
		Disajikan sebuah video tentang macam-macam upacara adat, peserta didik dapat menganalisis informasi yang terdapat dalam video tersebut	HOTS C4	4
		Disajikan teks acak, peserta didik dapat menemukan jenis-jenis senjata tradisional.	LOTS C1	8
		Disajikan peta suku Indonesia, peserta didik dapat menelaah tentang hal-hal yang berkaitan dengan suku yang dipilih.	HOTS C4	1
	Mampu membedakan identitas masyarakat sesuai budaya, suku bangsa, bahasa, agama, dan kepercayaannya.	Disajikan beberapa jenis lagu daerah, peserta didik dapat menjodohkan sesuai dengan daerah asalnya.	LOTS C1	7
		Disajikan dua gambar rumah adat, peserta didik dapat menemukan perbedaan diantara kedua rumah adat tersebut.	LOTS C3	3
		Peserta didik dapat menunjukkan 2 jenis budaya masyarakat jawa timur berdasarkan gambar yang ada.	LOTS C2	5

Capaian Pembelajaran	Alur Tujuan Pembelajaran	Indikator E-LKPD	Level	No
	Mampu memberikan contoh perilaku menghargai identitas masyarakat sesuai budaya, suku bangsa, bahasa, agama, dan kepercayaannya.	Disajikan sebuah tabel sikap, peserta didik dapat menelaah sesuai dengan sikap menghargai dan tidak menghargai terhadap keberagaman di lingkungan masyarakat.	HOTS C4	9
		Disajikan sebuah kasus, peserta didik dapat memberi tanggapan terhadap perilaku tokoh dalam kasus.	HOTS C5	10

c. Mendesain E-LKPD

Setelah menyusun instrument E-LKPD interaktif berbasis *wizer.me*, maka peneliti mulai mendesain E-LKPD, dalam hal ini peneliti menggabungkan E-LKPD dengan bahan ajar elektronik agar proses pembelajaran dapat dilakukan secara konsisten berbasis teknologi. Langkah pertama yang dilakukan peneliti yaitu dengan mendesain melalui aplikasi *canva pro* dan kemudian dihubungkan dengan E-LKPD interaktif berbasis *wizer.me*. Ketika mendesain E-LKPD peneliti mempertimbangkan banyak hal, mulai dari pemilihan *cover*, latar belakang, elemen, hingga fitur yang dipilih untuk E-LKPD tiap nomor. Karena dalam *platform wizer.me* memiliki bermacam-macam bentuk E-LKPD, berikut macam-macam bentuk E-LKPD pada *platform wizer.me*.



Gambar 1 Fitur E-LKPD pada Platform Wizer.me

### 3. Tahap Development

Pada tahap pengembangan, desain awal yang telah dirancang pada aplikasi *canva pro* dan *platform wizer.me* akan diwujudkan menjadi sebuah produk yang siap untuk digunakan. Setelah produk telah selesai maka akan dilakukan uji validitas oleh ahli materi pendidikan Pancasila dan ahli media. Berikut langkah-langkah dalam pengembangan E-LKPD interaktif berbasis *wizer.me*.

#### a) Integrasi desain dengan fitur E-LKPD

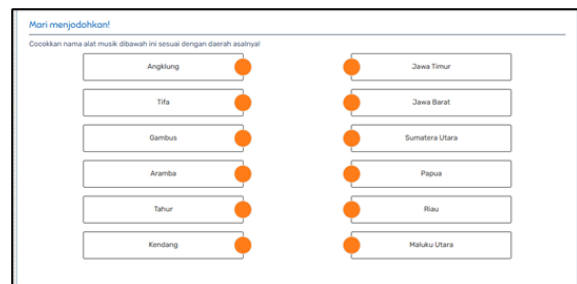
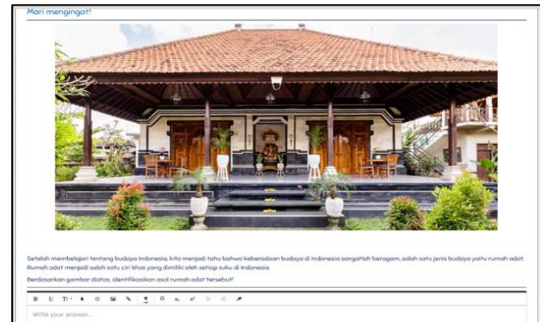
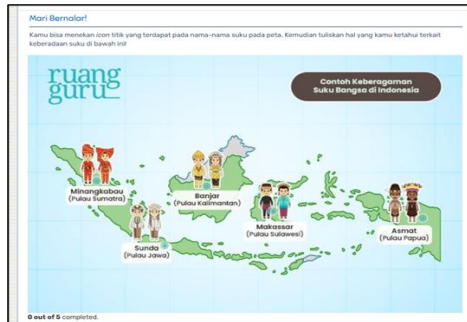
Desain awal dirancang menggunakan aplikasi *canva pro*, hal ini dilakukan karena peneliti juga merancang bahan ajar elektronik tentang keberagaman masyarakat Indonesia sebagai pendukung proses pembelajaran berbasis teknologi. Berikut desain bahan ajar berbasis elektronik beserta penggabungan dengan E-LKPD interaktif berbasis *wizer.me*.

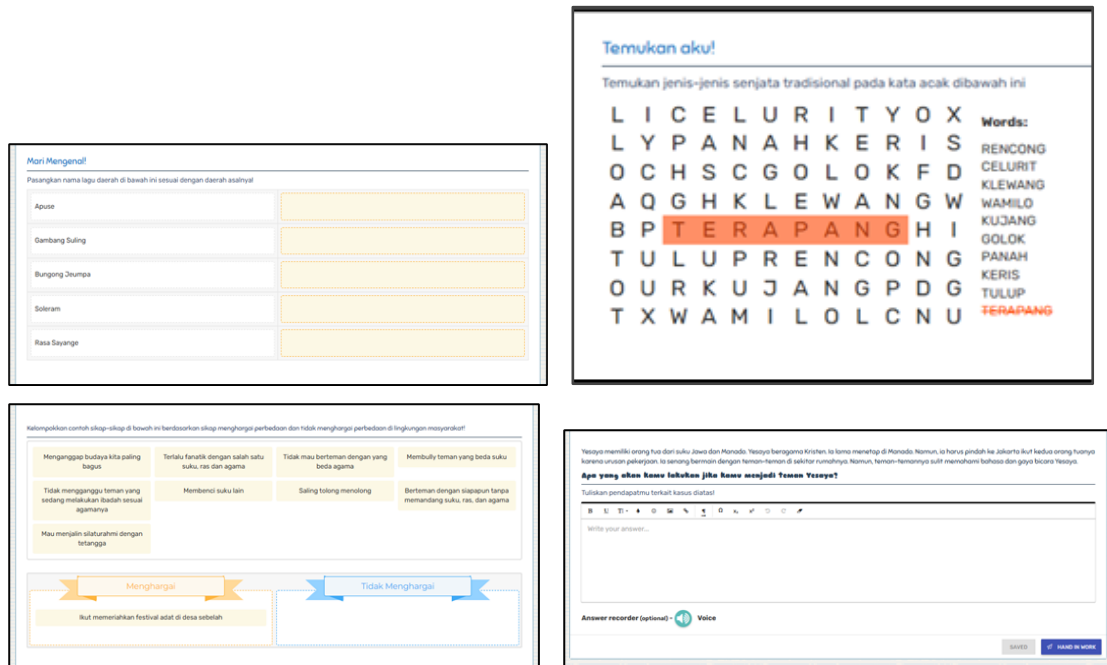


Gambar 2 Desain Bahan Ajar Berbasis Elektronik

b) Tampilan E-LKPD interaktif berbasis *wizer.me*

Pada bagian ini akan ditampilkan rancangan E-LKPD interaktif berbasis *platform wizer.me* dengan penggunaan fitur yang bermacam-macam. Berikut rancangan E-LKPD interaktif berbasis *wizer.me*.





**Gambar 3 Desain E-LKPD Interaktif Berbasis Wizer.me**

Setelah semua E-LKPD telah dikerjakan, peserta didik dapat mengklik “*Hand in Work*” kemudian klik “*Submit*” sebagai pernyataan bahwa ia telah menyelesaikan seluruh E-LKPD.

c) Validasi ahli materi dan ahli media

Ketika E-LKPD interaktif berbasis *wizer.me* telah selesai dirancang, maka tahap selanjutnya yaitu melakukan validasi kepada ahli materi pendidikan Pancasila dan ahli media pembelajaran. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kevalidan dari produk yang dikembangkan. Validasi pertama yakni validasi materi dilakukan oleh Bapak Sulthon Mas’ud, S.Ag., M.Pd. I. dan memperoleh persentase kevalidan materi sebesar 84%. Sesuai dengan tabel kategori validitas materi yang telah ditentukan, skor tersebut termasuk dalam rentang 81% - 100%. Sehingga validitas materi pada E-LKPD termasuk dalam kategori “sangat valid” atau “sangat layak” digunakan sebagai materi pembelajaran pendidikan Pancasila.

Selanjutnya validasi media dilakukan oleh Ibu Juhaeni, M.Pd. dan memperoleh persentase kevalidan media sebesar 88,57%. Sesuai dengan tabel kategori validitas materi yang telah ditentukan, skor tersebut termasuk dalam rentang 81% - 100%. Sehingga validitas media E-LKPD interaktif berbasis *wizer.me* termasuk dalam kategori “sangat valid” atau “sangat layak” digunakan sebagai media pembelajaran.

#### 4. Tahap *Implementation*

Pengimplementasian E-LKPD interaktif berbasis *wizer.me* dilakukan di kelas IV A MINU Waru 1 Sidoarjo yang berjumlah 28 peserta didik dalam satu kelas. Tahap implementasi ini dilakukan dalam 2 waktu, pada sesi pertama proses pembelajaran menggunakan LKPD bersifat konvensional dengan data *pretest* sebagai pemerolehannya, dan sesi kedua proses pembelajaran menggunakan E-LKPD interaktif berbasis *wizer.me* dengan data *posttest* sebagai pemerolehannya. Teknik analisis data yang digunakan untuk mengetahui keefektifan produk yaitu uji *paired sample t-test* dengan berbantu aplikasi SPSS 26. Berikut analisis uji statistik terhadap data *pretest* dan *posttest*.

**Tabel 2 Uji Analisis Deskriptif Data**

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
<i>Pretest</i>	75,18	28	9,157	1,731
<i>Posttest</i>	82,18	28	11,002	2,079

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh nilai rata-rata *pretest* sebesar 75,18 dan *posttest* sebesar 82,18. Hasil ini menunjukkan peningkatan rata-rata sebesar 7 poin setelah penerapan E-LKPD interaktif berbasis *wizer.me*. Peningkatan skor ini mengindikasikan adanya pengaruh positif dari penggunaan E-LKPD terhadap hasil belajar peserta didik.

Tahap selanjutnya yakni menghitung data menggunakan uji *paired sample t-test*, hipotesis ditetapkan dengan adanya perbedaan signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan E-LKPD interaktif berbasis *wizer.me*. Berikut tabel perhitungannya.

**Tabel 3 Uji *Paired Sample T-test***

		<b><i>Paired Sample T-Test</i></b>							
		Paired Differences							
		95% Confidence Interval of the Difference							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	t	df	Sig. (2-tailed)
<b>Pair 1</b>	<i>Pretest &amp; Posttest</i>	-7,000	10,242	1,935	-10,971	-3,039	-3,617	27	0,001

Hasil analisis diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,001, yang berarti  $0,001 < 0,05$ . Sesuai dengan hipotesis yang telah ditentukan menggunakan dasar keputusan:

- Jika nilai Sig. (2-tailed) < 0.05 maka  $H_0$  ditolak
- Jika nilai Sig. (2-tailed) > 0.05 maka  $H_0$  diterima

Sehingga diketahui bahwa  $H_0$  ditolak, atau terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar. Hal tersebut dapat didefinisikan pula bahwa E-LKPD interaktif berbasis *wizer.me* efektif untuk digunakan dalam pembelajaran pendidikan Pancasila materi keberagaman masyarakat Indonesia di kelas IV A MINU Waru 1 Sidoarjo.

Setelah seluruh peserta didik telah melalui kedua sesi tersebut, maka guru dan peserta didik akan diberikan angket respon untuk mengukur kepraktisan E-LKPD interaktif berbasis *wizer.me* selama proses pembelajaran pendidikan Pancasila materi keberagaman masyarakat Indonesia. Data hasil respon guru memperoleh persentase sebesar 98,57%. Berdasarkan kategori kepraktisan yang telah ditentukan, skor tersebut termasuk dalam rentang 81% - 100%. Sehingga kepraktisan E-LKPD termasuk dalam kategori “sangat praktis” atau dapat digunakan dalam pembelajaran pendidikan Pancasila di kelas IV A MINU waru 1 Sidoarjo. Sedangkan hasil respon peserta didik memperoleh persentase sebesar 78,64%. skor tersebut termasuk dalam rentang 61% - 80%. Sehingga kepraktisan E-LKPD interaktif berbasis *wizer.me* termasuk dalam kategori “praktis” atau dapat digunakan dengan sedikit revisi.

## 5. Tahap *Evaluation*

Tahap evaluasi dilakukan dalam penelitian pengembangan model ADDIE untuk mengetahui kualitas dari produk yang sedang peneliti kembangkan berdasarkan seluruh data yang diperoleh mulai dari uji validitas oleh ahli materi pendidikan Pancasila dan ahli materi, data hasil belajar 28 peserta didik menggunakan E-LKPD interaktif berbasis *wizer.me*, serta angket respon guru dan peserta didik kelas IV A MINU Waru 1 Sidoarjo.

## PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan E-LKPD interaktif berbasis *wizer.me* dalam pembelajaran pendidikan Pancasila pada kelas IV A MINU Waru 1 Sidoarjo telah mencapai validitas, kepraktisan, dan efektivitas yang tinggi. Proses pengembangan menggunakan model ADDIE mencakup lima tahap, yakni analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada tahap analisis, diperoleh informasi tentang kebutuhan guru dan peserta didik, serta kesulitan yang dihadapi terkait perubahan kurikulum dan keterbatasan bahan ajar. Pada tahap desain, materi terkait keberagaman masyarakat Indonesia dipilih sebagai fokus pembelajaran, diikuti oleh perancangan E-LKPD interaktif berbasis *wizer.me*.

Tahap pengembangan melibatkan validasi ahli materi dan media, dengan hasil validasi mencapai 84% dan 88,57%, yang tergolong dalam kategori "sangat valid". Saran dan masukan diperoleh dari ahli materi berupa penambahan pengantar pembelajaran, penyederhanaan petunjuk penggunaan, serta pemisahan materi ganda menjadi poin-poin yang lebih spesifik pada E-LKPD ketiga. Penambahan pengantar pembelajaran pada awal materi dianggap penting untuk memberikan gambaran awal kepada peserta didik mengenai topik yang akan dipelajari, sehingga dapat meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian Nur dkk. yang juga menyoroti pentingnya penyusunan E-LKPD yang terstruktur dan mudah dipahami oleh peserta didik, bahwa dalam suatu E-LKPD penting untuk menggunakan bahasa yang komunikatif guna meminimalkan miskomunikasi antar guru dengan peserta didik (Nur, Winarti, and Iriani 2022).

Produk yang telah divalidasi kemudian diimplementasikan kepada 28 peserta didik, didampingi oleh guru kelas. Angket respon menunjukkan tingkat kepraktisan yang sangat tinggi, dengan persentase 98,57% dari guru dan 78,64% dari peserta didik, menunjukkan bahwa produk dapat digunakan dengan sedikit revisi. Masukan dari peserta didik berupa kendala dalam mengakses *platform wizer.me*. namun hal tersebut dapat teratasi dengan pendampingan dan pemberian sambungan *hotspot* pada *device* yang jaringannya kurang lancar. Sebuah penelitian relevan dilakukan oleh Nadia Utami dkk. bahwa pendampingan atas kendala yang dialami oleh peserta didik dalam proses pembelajaran harus diatasi dengan cepat dan tepat, dikarenakan peserta didik merupakan konsumen utama dalam pembuatan perangkat pembelajaran (Utami, Khairuddin, and Mahrus 2020).

Dari segi efektivitas, hasil uji pretest dan posttest menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dari rata-rata 75,18 menjadi 82,18. Uji *paired sample t-test* menghasilkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,001 ( $<0,05$ ), yang mengindikasikan peningkatan signifikan dalam hasil belajar peserta didik setelah menggunakan E-LKPD. Hal ini menunjukkan bahwa E-LKPD interaktif berbasis *wizer.me* efektif dalam mendukung pembelajaran.

Penelitian ini memberikan kontribusi yang signifikan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa E-LKPD interaktif berbasis *wizer.me* merupakan sebuah inovasi yang tidak hanya memenuhi standar kualitas yang tinggi, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi belajar dan prestasi akademik peserta didik. Sehingga penelitian ini membuka peluang untuk pengembangan lebih lanjut dalam pemanfaatan teknologi untuk mendukung proses pembelajaran yang efektif.

## KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah alat bantu pembelajaran yang efektif dan menarik bagi peserta didik. Melalui penerapan model pengembangan ADDIE, berhasil dihasilkan E-LKPD interaktif berbasis *wizer.me* yang dirancang khusus untuk mata pelajaran pendidikan Pancasila. Proses pengembangan meliputi analisis kebutuhan, desain pembelajaran yang interaktif, pengembangan materi, implementasi dalam pembelajaran, dan evaluasi untuk mengukur efektivitasnya. Hasil validasi menunjukkan bahwa E-LKPD interaktif ini memiliki tingkat validitas sangat tinggi, dengan persentase sebesar 84% dari ahli materi dan 88,57% dari ahli media. Kepraktisan E-LKPD juga dinilai sangat baik, dengan persentase 98,57% dari guru dan 78,64% dari peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada hasil belajar peserta didik setelah menggunakan E-LKPD interaktif berbasis *wizer.me*. Hal ini ditandai dengan peningkatan skor rata-rata dari *pretest* 75,18 menjadi *posttest* 82,18. Analisis uji *paired sample t-test* mengkonfirmasi bahwa perbedaan tersebut bersifat signifikan secara statistik, dengan perolehan nilai Sig. (2-tailed) 0,001 (<0,05). Sehingga E-LKPD interaktif berbasis *wizer.me* terbukti efektif sebagai media pembelajaran yang mendukung proses belajar-mengajar.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, diharapkan dapat menjadi landasan bagi guru untuk menerapkan E-LKPD interaktif berbasis *wizer.me* pada berbagai mata pelajaran, sehingga dapat mendorong perluasan penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Bagi penelitian selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan lebih lanjut fitur-fitur multimedia yang interaktif pada E-LKPD ini, serta menguji efektivitasnya pada berbagai konteks pembelajaran. Hal ini akan berkontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran secara lebih luas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Alifa Feby Nur, Aning Widayanti, and Hernik Farisia. 2024. "Pengembangan Media Komik 'KOKO' Berbasis Karakter Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Matematika Di Sekolah Dasar." *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian* 10 (2): 156–66. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v10n2.p156-166>.
- Aini, Alvita Nur, and Fitri Yuliawati. 2020. "Efektivitas Media Pop-up Book Pada Materi Keragaman Budaya Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV MIN 1 Purworejo." *Edulab: Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan* 5 (2): 103–17. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i1.100>.
- Akhyar, Syahid Musthofa, and Dinnie Anggraeni Dewi. 2022. "Pengajaran Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar Guna Mempertahankan Ideologi Pancasila Di Era Globalisasi." *Jurnal Kewarganegaraan* 6 (1): 1541–46.

- Amelia, Sekar Ayu, Najib Hasan, and Asep Suhendar. 2022. "Analisis Permasalahan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Kelas IV Di Sekolah Dasar Negeri Rajeg III." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)* 4 (5): 901–4.
- Habsyi, Rusdyi, Rusmin R. M. Saleh, and Isman M. Nur. 2022. "Pengembangan E-LKPD Berbasis Guided Discovery Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa." *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika* 2 (1): 1–18. <https://doi.org/10.51574/kognitif.v2i1.385>.
- Kopniak, Natalia B. 2018. "The Use of Interactive Multimedia Worksheets at Higher Education Institutions." *Information Technologies and Learning Tools* 63: 116–29.
- Nasution, Elly Anggriani, Sumarsih, and Nora Ronita Dewi. 2020. "Developing Digital Worksheet by Using Wizer.Me for Teaching Listening Skill to The Tenth Grade Students in SMK Negeri 7 Medan." *TRANSFORM Journal of English Language Teaching and Learning of FBS UNIMED* 9 (1): 1–12. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jelt/article/view/19959>.
- Nur, Muhammad, Atiek Winarti, and Rilia Iriani. 2022. "Pengembangan E-LKPD Interaktif Berbantuan Linktree Pada Materi Koloid Dengan Model Contextual Teaching and Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik." *JCAE (Journal of Chemistry And Education)* 6 (1): 1–12. <https://doi.org/10.20527/jcae.v6i1.1418>.
- Trijayanti, Rini, Misdalina Misdalina, and Melinda Puspita Sari Jaya. 2024. "Pengembangan E-LKPD Berbasis PBL Pada Materi Bangun Datar Kelas IV SD." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)* 4 (1): 173–87. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i1.464>.
- Tsabitah, Rona Thifal, and Makmum Raharjo. 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* 1 (1): 22–31. <https://sij-inovpend.ejournal.unsri.ac.id/index.php/JIP>.
- Utami, Nadia, Khairuddin Khairuddin, and Mahrus Mahrus. 2020. "Perbedaan Hasil Belajar Biologi Siswa Pada Penggunaan Media Video Dengan Media Powerpoint Melalui Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) Di SMAN 3 Mataram Tahun Ajaran 2020/2021." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 5 (2): 96–101. <https://doi.org/10.29303/jipp.v5i2.120>.
- Zahroh, Dwi Aulia, and Yuliani. 2021. "The Development of Scientific Literacy Based E-LKPD to Train Student's Critical Thinking Skills in Growth and Development Materials." *BioEdu: Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi* 10 (3): 605–16.