

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR E-LKPD BERBASIS *PLATFORM WIZER.ME*  
PADA PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL (IPAS)  
SISWA KELAS IV DI SDS ISLAM ULUL ALBAB JEMBER**

**SKRIPSI**



**Alva Qothrunnanda**  
NIM : 205101040005

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
OKTOBER 2024**

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR E-LKPD BERBASIS *PLATFORM WIZER.ME*  
PADA PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL (IPAS)  
SISWA KELAS IV DI SDS ISLAM ULUL ALBAB JEMBER**

**SKRIPSI**

diajukan kepada Universitas Islam Negeri  
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh  
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI Alya Qothrunnanda SIDDIQ  
JEMBER  
NIM : 205101040005

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
OKTOBER 2024**

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR E-LKPD BERBASIS *PLATFORM WIZER.ME*  
PADA PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL (IPAS)  
SISWA KELAS IV DI SDS ISLAM ULUL ALBAB JEMBER**

**SKRIPSI**

diajukan kepada Universitas Islam Negeri  
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh  
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh:

**Alva Oothrunnanda**

**NIM : 205101040005**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

Disetujui Pembimbing



**Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I**

**NIP. 198610022015031004**

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR E-LKPD BERBASIS PLATFORM WIZER.ME  
PADA PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL (IPAS)  
SISWA KELAS IV DI SDS ISLAM ULUL ALBAB JEMBER**

**SKRIPSI**

telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu  
persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Hari : Jumat  
Tanggal : 04 Oktober 2024

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris

Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I  
NIP. 198705222015031005

Muhammad Junaidi, M.Pd.I  
NIP. 198211192023211011

Anggota:

1. Dr. Hartono, M.Pd.

2. Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I

Menyetujui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si.

NIP. 196304242000031005

## MOTTO

قُلْ لَوْ كَانَ الْبَحْرُ مِدَادًا لِكَلِمَاتِ رَبِّي لَنَفِدَ الْبَحْرُ قَبْلَ أَنْ تَنْفَدَ كَلِمَاتُ رَبِّي وَلَوْ جِئْنَا

بِمِثْلِهِ مَدَدًا ﴿١٢٩﴾

Artinya : Katakanlah (Muhammad), “Seandainya lautan menjadi tinta untuk (menulis) kalimat-kalimat Tuhan-ku, maka pasti habislah lautan itu sebelum selesai (penulisan) kalimat-kalimat Tuhan-ku, meskipun Kami Datangkan tambahan sebanyak itu (pula).” (Q.S Al-Kahf ayat 109)\*



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

---

\* Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahan*, (Bandung: Mikraj Khazanah Ilmu, 2014), 304.

## PERSEMBAHAN

Segala puji syukur kehadiran Allah Swt. yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Sholawat serta salam semoga tercurah kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW. Terucap syukur Alhamdulillah tiada hentinya atas Rahmat Allah Swt. Saya dapat menyelesaikan skripsi untuk mengakhiri masa studi di Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Semoga skripsi ini mendapatkan Ridho dari Allah Swt. Dengan segala kerendahan hati, saya persembahkan karya ini kepada orang-orang yang sangat saya cintai, yaitu:

1. Teristimewa, kedua orangtua. Ayah Mukhammad Ali Mukhtar dan Mama Ririn Anita. Segala hal yang telah dilalui oleh saya tidak terlepas dari do'a yang selalu dipanjatkan oleh beliau. Ayah dan mama, terima kasih telah memberikan banyak dukungan secara moral maupun material. Terima kasih telah memberikan kepercayaan penuh di manapun kakak berada. Terima kasih telah menjadi penyemangat disaat kesulitan. Terima kasih telah menjadi pendengar disaat tidak yakin pada diri sendiri. Terima kasih telah rela mengeluarkan keringat demi anak-anaknya mendapatkan pendidikan yang lebih baik darimu. Semoga semua lelah ayah dan mama dibalas berkali lipat dengan kebahagiaan dan rezeki yang mengalir deras oleh Allah Swt. Amin Ya Rabbal Alamin.
2. Tersayang, kedua adik. Zannuba Alfiyah Rahmah dan Zaki Azhar Alauddin. Terima kasih telah menghibur dengan canda dan tawa kalian. Terima kasih telah memberikan perhatian dan semangat. Tumbuhlah menjadi anak yang sholih dan sholihah, jadilah lebih hebat dan membanggakan, adik-adikku.

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji syukur kepada Allah Swt. yang telah memberikan rahmat serta karunia-Nya untuk penulis, sehingga pada pelaksanaan dan penyelesaian skripsi sebagai salah satu syarat menyelesaikan program sarjana pendidikan di Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember dapat terselesaikan dengan lancar.

Kesuksesan ini dapat penulis peroleh karena dukungan dari banyak pihak. Oleh karena itu, penulis menyadari dan menyampaikan terima kasih sedalam-dalamnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S, Ag, M.M., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan segala fasilitas guna membantu kelancaran atas terselesainya skripsi ini.
2. Bapak Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk melakukan penelitian.
3. Bapak Dr. Nuruddin, S.Pd.I., M.Pd.I, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah membantu kelancaran atas terlaksananya skripsi ini.
4. Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah melancarkan proses dalam penyusunan skripsi.
5. Bapak Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I, selaku Dosen Pembimbing Akademik penulis selama menempuh pendidikan dari awal hingga akhir di

UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember dan sebagai Dosen Pembimbing Skripsi yang telah meluangkan waktunya, memberikan banyak kontribusi, baik dalam bimbingan, arahan, motivasi, dan inspirasi sehingga skripsi ini dapat tersusun dan selesai dengan baik.

6. Segenap Dosen di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah bersedia memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama menempuh masa studi.
7. Bunda Siti Maisaroh, S.H.I., M.Pd.I, selaku Kepala Sekolah SDS Islam Ulul Albab yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian di SDS Islam Ulul Albab.
8. Ustadzah Nur Hasanah. S.S., selaku guru kelas IVA SDS Islam Ulul Albab, yang telah membantu memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis, sehingga penelitian dapat berjalan dengan lancar.
9. Siswa-siswi kelas IVA SDS Islam Ulul Albab Jember yang telah bersedia meluangkan waktunya dan bekerjasama dengan sangat baik selama proses penelitian.
10. Teman-teman terbaik, terkhusus Linda, Dhea, Aini, dan Ni'mah yang tidak pernah bosan memberikan perhatian, dukungan, semangat, motivasi dan selalu ada untuk penulis dalam kondisi apapun. Sangat bahagia berteman dengan kalian, *see you on top*.
11. Seluruh teman-teman PGMI 2020 kelas D3 yang secara langsung maupun tidak langsung memberikan semangat dan dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi.



12. Alya Qothrunnanda, diri saya sendiri. Apresiasi yang sebesar-besarnya karena telah bertanggung jawab untuk menyelesaikan skripsi. Kamu hebat, Alya.

Tiada kata yang dapat terucap selain do'a dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya. Semoga Allah Swt. memberikan balasan dengan kebaikan yang melimpah atas semua jasa yang telah diberikan selama ini. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, karena keterbatasan pengetahuan yang dimiliki. Harapan penulis semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca.



Jember, 11 September 2024

**Alya Qothrunnanda**  
NIM : 205101040005

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## ABSTRAK

**Alya Qothrunnanda, 2024:** Pengembangan Bahan Ajar E-LKPD Berbasis *Platform Wizer.me* Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Siswa Kelas IV di SDS Islam Ulul Albab Jember

**Kata Kunci:** *Bahan Ajar E-LKPD, Platform Wizer.me, Pembelajaran IPAS*

Tantangan pembelajaran pada saat ini mengikuti perkembangan teknologi yang semakin canggih dan kebutuhan pembelajaran yang semakin beragam. Salah satu bahan ajar berbasis digital yang dapat menunjang proses pembelajaran yaitu E-LKPD berbasis *platform wizer.me*. Berdasarkan hasil observasi di kelas IVA SDS Islam Ulul Albab Jember teridentifikasi bahwa selama pembelajaran berlangsung guru hanya memberikan penugasan yang didominasi dengan mengerjakan soal-soal di buku paket, tidak ada variasi dalam memanfaatkan sumber belajar digital.

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk: 1) Mendeskripsikan prosedur pengembangan bahan ajar E-LKPD berbasis *platform wizer.me* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) siswa kelas IV di SDS Islam Ulul Albab Jember. 2) Mengetahui kelayakan bahan ajar E-LKPD berbasis *platform wizer.me* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) siswa kelas IV di SDS Islam Ulul Albab Jember. 3) Mengetahui kepraktisan bahan ajar E-LKPD berbasis *platform wizer.me* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) siswa kelas IV di SDS Islam Ulul Albab Jember.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D). Model penelitian dan pengembangan ini yaitu *Hannafin and Peck* yang terdiri dari tiga fase yaitu *Need Assesment* (Fase Analisis Kebutuhan), *Design* (Fase Desain), *Develop/Implement* (Fase Pengembangan dan Implementasi). Dalam model ini, proses evaluasi dan revisi perlu dilakukan pada setiap fase. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan angket. Teknik analisis data menggunakan analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif.

Hasil penelitian dan pengembangan bahan ajar E-LKPD berbasis *platform wizer.me* yaitu: 1) Pengembangan E-LKPD berbasis *platform wizer.me* didesain dengan menarik, terdapat video *ice breaking* tebak gambar, video materi pembelajaran, dan soal-soal bervariasi dengan menggunakan bahasa yang dapat dipahami oleh siswa. 2) Kelayakan bahan ajar E-LKPD berbasis *platform wizer.me* diperoleh berdasarkan hasil angket validasi media dengan rata-rata 92%, ahli materi dengan rata-rata 80%, ahli bahasa dengan rata-rata 92%, ahli pembelajaran dengan rata-rata 89%, maka perolehan nilai rata-rata keseluruhan yaitu 88,25% dengan kategori sangat layak untuk digunakan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran. 3) Kepraktisan bahan ajar E-LKPD berbasis *platform wizer.me* diperoleh berdasarkan hasil angket respon guru dan siswa, diketahui bahwa hasil angket respon guru dengan rata-rata 93%, hasil angket respon siswa dengan rata-rata 90%, maka perolehan nilai rata-rata keseluruhan yaitu 91,5%, menunjukkan bahwa bahan ajar E-LKPD berbasis *platform wizer.me* memiliki kepraktisan dan menarik digunakan dalam pembelajaran, khususnya materi kegiatan jual beli sebagai salah satu pemenuhan kebutuhan.

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN TIM PENGUJI</b> .....	<b>iii</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>iv</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	9
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan .....	9
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan .....	10
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	11
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	12
G. Definisi Istilah.....	14
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>17</b>
A. Penelitian Terdahulu .....	17
B. Kajian Teori .....	26
<b>BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN</b> .....	<b>54</b>

A. Model Penelitian dan Pengembangan .....	54
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan .....	55
C. Uji Coba Produk.....	60
D. Desain Uji Coba .....	61
1. Subjek Uji Coba .....	61
2. Jenis Data .....	63
3. Instrumen Pengumpul Data .....	63
4. Teknik Analisis Data .....	70
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN .....</b>	<b>75</b>
A. Profil Sekolah Dasar Swasta (SDS) Islam Ulul Albab .....	75
B. Penyajian Data Uji Coba.....	81
C. Analisis Data .....	112
D. Revisi Produk.....	114
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>120</b>
A. Kajian Produk yang Telah Direvisi.....	120
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk .....	126
C. Kesimpulan .....	127
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>129</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kajian Penelitian Terdahulu.....	22
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Angket Validasi Media.....	65
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket Validasi Materi .....	66
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Validasi Bahasa .....	67
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Validasi Pembelajaran .....	67
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Angket Respon Guru dan Siswa.....	69
Tabel 3.6 Presentase Hasil Validasi .....	72
Tabel 3.7 Presentase Respon Guru dan Siswa .....	73
Tabel 4.1 Data Siswa.....	80
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media.....	98
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi .....	101
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Bahasa .....	103
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran .....	105
Tabel 4.6 Hasil Angket Respon Guru .....	108
Tabel 4.7 Hasil Angket Respon Siswa.....	109
Tabel 4.8 Kelayakan Bahan Ajar E-LKPD.....	112
Tabel 4.9 Kepraktisan Bahan Ajar E-LKPD.....	113
Tabel 4.10 Hasil Revisi Produk E-LKPD dari Ahli Media.....	114
Tabel 4.11 Hasil Revisi Produk E-LKPD dari Ahli Materi .....	116
Tabel 4.12 Hasil Revisi Produk E-LKPD dari Ahli Bahasa .....	117

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Community</i> .....	43
Gambar 2.2 <i>My Worksheets</i> .....	44
Gambar 2.3 <i>Create New Worksheet</i> .....	44
Gambar 2.4 <i>Add Activities</i> atau menu pilihan soal .....	45
Gambar 2.5 <i>My Learners</i> .....	46
Gambar 3.1 Alur Model <i>Hannafin and Peck</i> .....	56
Gambar 4.1 <i>Storyboard E-LKPD</i> .....	91
Gambar 4.2 Cover, CP, TP, dan Petunjuk Belajar .....	93
Gambar 4.3 <i>Ice Breaking</i> Tebak Gambar .....	94
Gambar 4.4 Teks Bacaan dan Video Materi .....	94
Gambar 4.5 Soal Pilihan Ganda .....	95
Gambar 4.6 Menjodohkan Gambar .....	95
Gambar 4.7 Soal Isian Tabel .....	96
Gambar 4.8 Membuat Percakapan .....	96
Gambar 4.9 Mencari Kata .....	97
Gambar 4.10 Memberi Label Pada Gambar .....	97
Gambar 4.11 Implementasi Produk .....	110

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pengembangan bahan ajar dalam proses belajar mengajar menjadi begitu penting pada saat ini untuk meningkatkan kompetensi pembelajaran.<sup>1</sup> Semakin berkembang pesatnya teknologi di era 4.0, guru telah dituntut untuk melakukan tugas utamanya dengan menunjukkan kemampuannya yang ditandai berdasarkan penguasaan kompetensi akademik pendidikan dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk mewujudkan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif. Guru perlu menyiapkan strategi supaya dapat mengembangkan kemampuan siswa untuk menguasai serta memahami materi pembelajaran.<sup>2</sup> Salah satu dari upaya guru yang perlu dipersiapkan dalam mengajar yaitu bahan ajar. Guru perlu menggunakan variasi pada penggunaan bahan ajar.

Seperti yang telah tercantum dalam Undang-Undang Dasar nomor 20 tahun 2003 Pasal 40 Ayat 2 bahwasanya seluruh pendidik dan tenaga kependidikan harus menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis.<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup> Ketut Queena Fredlina dan Putri Anugrah Cahya Dewi, "Pelatihan Peningkatan Kompetensi Pengembangan Bahan Ajar Pada Guru SMA Negeri Bali Mandara," *Dedikasi* 3, no. 2 (2023): 123, <https://jurnalstkipmelawi.ac.id/index.php/JDPM/article/view/1226>.

<sup>2</sup> Nurul Izzah, Asrizal Asrizal, dan Fatni Mufit, "Meta Analisis Pengaruh Model Project based Learning dalam Variasi Bahan Ajar Fisika Terhadap Hasil Belajar Siswa SMA/SMK," *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika* 12, no. 2 (5 Oktober 2021): 159, <https://doi.org/10.26877/jp2f.v12i2.8970>.

<sup>3</sup> Sekretariat Negara Republik Indonesia, Undang-Undang Dasar Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 40 ayat (2).

Menciptakan pembelajaran yang menyenangkan salah satunya yaitu dapat dilakukan dengan menggunakan bahan ajar yang kreatif, inovatif, dan menarik minat siswa untuk selalu antusias dalam belajar. Adanya bahan ajar menjadikan proses kegiatan belajar mengajar menjadi lebih optimal dan efisien.

Bahan ajar dapat melancarkan jalannya kegiatan belajar mengajar.

Sebagaimana Allah telah berfirman dalam surah Al-Alaq ayat 1-5:

أَفْرَأْ بِأَسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝۱ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝۲ أَلَمْ يَكُنْ لَهُ الْكُفُّ إِذْ يَخْتَصِمُ ۝۳ أَفْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ۝۴ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝۵ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ۝

Artinya: “Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah, Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha Pemurah, Yang mengajarkan (manusia) dengan perantaraan kalam (pena), Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.” (Q.S Al-Alaq ayat 1-5)<sup>4</sup>

Berbicara mengenai pendidikan, pada ayat tersebut Allah menyediakan kalam (pena) merupakan alat untuk menulis, sehingga tulisan itu akan menjadi penghubung, sebagaimana manusia satu dengan yang lain berhubungan dengan perantara lisan. Maka, selama kegiatan pembelajaran berlangsung diperlukan penggunaan berbagai macam bahan ajar sebagai perantara dalam menyampaikan materi.

Pengembangan bahan ajar merupakan sebuah proses, cara, maupun kegiatan yang dilakukan untuk membuat atau menyempurnakan produk bahan ajar yang sudah ada sebelumnya. Bahan ajar merupakan materi pembelajaran

<sup>4</sup> Taufik Mukmin, “Urgensi Belajar Dalam Perspektif Al-Qur’an Surat Al-Alaq Ayat 1-5 Menurut Tafsir Ibnu Katsir,” *El-Ghiroh: Jurnal Studi Keislaman* XI, no. 2 (September 2016): 2, <https://doi.org/10.37092/el-ghiroh.v11i2.53>.



yang disusun secara sistematis oleh guru untuk membantu siswa memahami materi yang diajarkan.<sup>5</sup>

Menurut Ina Magdalena, dkk menjelaskan bahwa, pengembangan bahan ajar memberikan dampak positif pada banyak aspek, termasuk peningkatan keterlibatan siswa pada saat pembelajaran, memudahkan pemahaman siswa mengenai materi yang diajarkan, dan menjadikan pembelajaran lebih menarik tanpa membuat siswa merasa bosan. Selain itu, guru juga mendapatkan manfaat dari pengembangan bahan ajar ini dengan menjadi lebih kreatif dalam menyusun materi ajar.<sup>6</sup>

Tantangan pembelajaran pada saat ini mendorong para pendidik untuk menyajikan pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan perkembangan teknologi untuk mendorong siswa supaya menjadi lebih mandiri dalam belajar. Salah satu bentuk sumber belajar yang sedang dikembangkan di berbagai lembaga pendidikan yaitu pembelajaran berbasis *Information and Communication Technology* (ICT).<sup>7</sup> Pemanfaatan teknologi yang digunakan dalam proses pembelajaran supaya materi yang disampaikan efektif dan efisien salah satunya yaitu berupa lembar kerja peserta didik berbasis digital.

---

<sup>5</sup> Dwi Nazila Ulfa dan Muhammad Suwignyo Prayogo, "Pengembangan Bahan Ajar *E-Book* Kelas IV Berbasis Flip PDF Professional Pada Pembelajaran Tematik Muatan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jembrana Bali," *Akselerasi: Jurnal Pendidikan Guru MI* 4, no. 1 (2023): 30.

<sup>6</sup> Ina Magdalena, Riana Okta Prabandani, Emilia Septia Rini, Maulidia Ayu Fitriani, dan Amelia Agdira Putri, "Analisis Pengembangan Bahan Ajar," *Nusantara: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* 2, no. 2 (2020): 186, <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>.

<sup>7</sup> Azizul, Widya Yuliatin Riski, Devi Indah Fitriyani, dan Ira Nofita Sari, "Pengembangan Bahan Ajar Komik Digital Pada Materi Gerak," *Vox Edukasi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 11, no. 2 (23 November 2020): 97, <https://doi.org/10.31932/ve.v11i2.829>.

Namun, beberapa fakta yang terjadi di lapangan menunjukkan bahwa, guru masih terbatas dalam variasi penggunaan LKPD berbasis teknologi, menyebabkan peserta didik kurang berpartisipasi aktif dan merasa jenuh karena pembelajaran menjadi monoton.<sup>8</sup> Guru belum memanfaatkan teknologi untuk membuat bahan ajar yang bervariasi, menarik, dan interaktif.<sup>9</sup> Guru belum mampu memanfaatkan media pembelajaran yang terintegrasi dengan teknologi, khususnya pada pelajaran yang memerlukan banyak media baik dalam menyampaikan materi pembelajaran maupun praktik. Guru mengatakan bahwa mengalami kesulitan saat menjelaskan konsep pembelajaran yang abstrak tanpa adanya media sebagai penghubung untuk menyampaikan informasi.<sup>10</sup>

Salah satu program kurikulum merdeka adalah mengintegrasikan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi satu mata pelajaran yang disebut IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) di tingkat sekolah dasar. Penggabungan ini dilakukan dengan mempertimbangkan bahwa siswa di tingkat sekolah dasar lebih cenderung melihat berbagai aspek pembelajaran secara terpadu. Melalui pembelajaran IPAS, siswa akan dikembangkan keingintahuannya terhadap fenomena-fenomena yang terjadi di sekitarnya. Dorongan keingintahuan ini memiliki

---

<sup>8</sup> Nabila Khoerunnisa, Nedin Badruzzaman, dan Resyi A. Gani, "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Berbasis *Liveworksheets* Pada Subtema Lingkungan Tempat Tinggalku," *Dwija Cendekia: Jurnal Riset Pedagogik* 7, no. 1 (7 April 2023): 392, <https://doi.org/10.20961/jdc.v7i1.71718>.

<sup>9</sup> Bulan Mella, I Gusti Agung Ayu Wulandari, dan I Wayan Wiarta, "Bahan Ajar Digital Interaktif Berbasis *Problem Based Learning* Materi Keragaman Budaya," *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* 6, no. 1 (16 April 2022): 128, <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i1.46368>.

<sup>10</sup> Hanikah, Aiman Faiz, Prabawati Nurhabibah, dan Mitia Arizka Wardani, "Penggunaan Media Interaktif Berbasis Ebook di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (9 Juni 2022): 7353, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3503>.

potensi untuk mengajak siswa dalam memahami cara alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia di bumi. Pemahaman tersebut bisa dipakai untuk mengenali berbagai tantangan yang dihadapi dan merumuskan solusi supaya tercapainya tujuan pembangunan berkelanjutan. Prinsip-prinsip dasar metodologi ilmiah dalam pembelajaran IPAS diharapkan dapat melatih sikap ilmiah, seperti tingginya rasa ingin tahu, kemampuan berpikir kritis dan analitis, serta keterampilan dalam mengambil kesimpulan yang tepat, yang semuanya dapat membentuk kebijaksanaan dalam diri siswa.<sup>11</sup> Sehingga, pembelajaran IPAS di sekolah dasar memerlukan bahan ajar yang sesuai ketentuan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa. Bahan ajar yang relevan memudahkan siswa belajar dalam memahami materi, selain itu juga merangsang untuk berpikir kritis dan kreatif.

LKPD menjadi solusi berbentuk bahan ajar yang dapat membantu belajar siswa untuk melakukan pengembangan, penguatan, penerapan konsep, serta melakukan praktikum yang menimbulkan hubungan antar siswa dengan sumber belajar atau guru. Beradaptasi sesuai berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, maka penyajian LKPD berbentuk cetak dikembangkan menjadi Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD). E-LKPD dapat dimuat dengan berbagai teks, audio, gambar, link, barcode, dan video.<sup>12</sup> E-LKPD merupakan lembar kerja yang mencakup rangkuman materi, pertanyaan, dan

---

<sup>11</sup> Aisyah Magfira, Muhammad Irfan, dan Abdul Rahman, "Analisis Penerapan Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran IPAS pada Guru Kelas V SD Negeri Aroepala Kota Makassar," *Jurnal Metafora Pendidikan* 1, no. 2 (2023): 56–57.

<sup>12</sup> Ni Putu Diah Mahendri Dewi dan Gusti Ngurah Sastra Agustika, "E-LKPD Interaktif berbasis Etnomatematika Jejahitan Bali pada Materi Bangun Datar Kelas IV SD," *Mimbar PGSD Undiksha* 10, no. 1 (20 April 2022): 95, <https://doi.org/10.23887/jjgsd.v10i1.45350>.

petunjuk pelaksanaan tugas. Lembar kerja ini dirancang dalam bentuk interaktif multimedia dan digunakan oleh siswa pada saat pembelajaran, sehingga membuat siswa lebih aktif.<sup>13</sup> Pembuatan bahan ajar berupa E-LKPD dapat didukung menggunakan media berbasis *platform* atau aplikasi yang bisa diakses secara gratis oleh siapapun. Salah satu *platform* yang bisa dimanfaatkan untuk menyusun E-LKPD yaitu *Wizer.me*.

*Wizer.me* adalah sebuah *platform* digital gratis yang dapat diakses secara *online* oleh siapapun untuk membuat lembar kerja dengan penilaian otomatis. *Wizer.me* menyediakan berbagai jenis fitur pertanyaan interaktif dan *digitize your worksheet* yang dapat membantu guru membuat pertanyaan terlebih dahulu dan mengupload file pertanyaan tanpa harus mengetik ulang. *Wizer.me* juga memfasilitasi guru untuk menyisipkan teks, gambar, suara, video, dan link.<sup>14</sup> *Wizer.me* merupakan perangkat lunak *online* yang memudahkan guru untuk membuat lembar kerja peserta didik berbasis digital.

Penelitian yang relevan dilakukan oleh Penelitian yang dilakukan oleh Mayasari, Afreni Hamidah dan Agus Subagyo dengan judul “*Development of Electronic Student Worksheets (E-LKPD) Assisted by Wizer.me on Gastropods Sub Material*” menjelaskan bahwa, E-LKPD berbasis *Wizer.me* lebih layak dan

<sup>13</sup> Ermelida Yosefa Awe dan Maria Imelda Ende, “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, no. 2 (2019): 51, [https://ejournal.hamzanwadi.ac.id/index.php/didika/article/view/1782/pdf\\_31](https://ejournal.hamzanwadi.ac.id/index.php/didika/article/view/1782/pdf_31).

<sup>14</sup> Muhammad Sobri, Dyah Indraswati, Aisa Nikmah Rahmatih, Asri Fauzi, dan Lalu Wira Zain Amrullah, “Pelatihan Pembuatan *Worksheet* Interaktif dengan *Wizer.me* untuk Mengoptimalkan Pembelajaran di SD Negeri 26 Mataram,” *Jurnal Warta Desa (JWD)* 4, no. 2 (13 Oktober 2022): 122, <https://doi.org/10.29303/jwd.v4i2.189>.

efisien untuk diterapkan pada pembelajaran.<sup>15</sup> Cordellia Alfitriana Sitanggang dan Fitriani Lubis dengan judul “Pengembangan E-LKPD Interaktif Materi Teks Cerita Pendek Berbasis *Website Wizer.me* Kelas XI SMA Tahun Pelajaran 2022/2023” menjelaskan bahwa, E-LKPD interaktif berbasis *Website Wizer.me* tersebut dikategorikan sangat baik dan sangat layak digunakan dalam pembelajaran.<sup>16</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IVA di SDS Islam Ulul Albab Jember yaitu Ustadzah Hasanah menjelaskan bahwa pembelajaran di kelas hanya menggunakan metode klasikal yang kurang membangkitkan keaktifan siswa dalam belajar dan siswa terlihat cenderung pasif pada saat belajar, kemudian memberikan penugasan hanya menggunakan buku paket saja, menggunakan LKPD cetak hanya sebagai bahan diskusi siswa, belum pernah memanfaatkan bahan ajar digital dan belum pernah membuat media pembelajaran sendiri. Maka, guru perlu menggunakan media atau bahan ajar yang lebih inovatif dan menarik supaya materi dapat dipahami oleh siswa selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Berdasarkan hasil observasi di kelas IVA SDS Islam Ulul Albab Jember teridentifikasi bahwa selama pembelajaran berlangsung guru hanya memberikan penugasan yang didominasi dengan mengerjakan soal-soal di buku paket, tidak ada variasi dalam memanfaatkan

---

<sup>15</sup> Mayasari, Afreni Hamidah, dan Agus Subagyo, “*Development of Electronic Student Worksheets (E-LKPD) Assisted by Wizer.me on Gastropods Sub Material*,” *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA* 9, no. 4 (30 April 2023): 1583, <https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i4.3453>.

<sup>16</sup> Cordellia Alfitriana Sitanggang dan Fitriani Lubis, “Pengembangan E-LKPD Interaktif Materi Teks Cerita Pendek Berbasis *Website Wizer.me* Kelas XI SMA Tahun Pembelajaran 2022/2023,” *Multiverse: Open Multidisciplinary Journal* 2, no. 2 (21 Agustus 2023): 171, <https://doi.org/10.57251/multiverse.v2i2.1083>.

sumber belajar digital. Pemanfaatan bahan ajar melalui buku paket terdapat materi dan soal-soal yang kurang bervariasi dan kurang menarik, sehingga siswa minim berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dan mengalami kejenuhan atau bosan dalam belajar. Proses pembelajaran juga terlihat monoton karena guru hanya fokus menyampaikan materi menggunakan metode ceramah.<sup>17</sup>

Peneliti berupaya melakukan pengembangan bahan ajar digital yang dapat membangkitkan keaktifan dan semangat belajar siswa yaitu E-LKPD berbasis *platform wizer.me*, dengan mempertimbangkan beberapa alasan yaitu, siswa cenderung bosan pada saat belajar, siswa terlihat pasif jika guru menyampaikan materi tanpa menggunakan media. Oleh karena itu, E-LKPD berbasis *platform wizer.me* sebagai bahan ajar untuk dikembangkan akan lebih menarik dengan menambah gerakan atau interaksi pada siswa, dimana di dalam E-LKPD tersebut terdapat video *ice breaking* tebak gambar, video materi pembelajaran, dan soal-soal yang bervariasi tentang kegiatan jual beli sebagai salah satu pemenuhan kebutuhan.

Pada penelitian ini, kelas IV dipilih sebagai subjek penelitian, karena tahap perkembangan kognitif siswa kelas IV memungkinkan untuk memahami konsep-konsep yang lebih kompleks. Di SDS Islam Ulul Albab terdapat 2 tingkatan kelas IV, yaitu IVA dan IVB. Peneliti berfokus melakukan penelitian di kelas IVA, karena siswa kelas IVA cenderung lebih aktif dalam bertanya dan berdiskusi di kelas, sehingga perlu inovasi baru dalam mengembangkan bahan

---

<sup>17</sup> Wawancara dan Observasi oleh peneliti di kelas IVA, Jember 16 Mei 2024.

ajar supaya siswa dapat memahami dengan baik materi pelajaran yang disampaikan.

Berdasarkan pemaparan latar belakang dan permasalahan yang ditemukan yaitu pembelajaran di kelas terasa membosankan, siswa kehilangan fokus dan kurangnya semangat belajar, sehingga peneliti berupaya untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar E-LKPD Berbasis *Platform Wizer.me* Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Siswa Kelas IV di SDS Islam Ulul Albab Jember.”

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka terdapat rumusan masalah pada penelitian dan pengembangan ini, sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur pengembangan bahan ajar E-LKPD berbasis *platform wizer.me* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) siswa kelas IV di SDS Islam Ulul Albab Jember?
2. Bagaimana kelayakan bahan ajar E-LKPD berbasis *platform wizer.me* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) siswa kelas IV di SDS Islam Ulul Albab Jember?
3. Bagaimana kepraktisan bahan ajar E-LKPD berbasis *platform wizer.me* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) siswa kelas IV di SDS Islam Ulul Albab Jember?

## **C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka terdapat tujuan penelitian dan pengembangan, sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan prosedur pengembangan bahan ajar E-LKPD berbasis *platform wizer.me* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) siswa kelas IV di SDS Islam Ulul Albab Jember.
2. Untuk mengetahui kelayakan bahan ajar E-LKPD berbasis *platform wizer.me* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) siswa kelas IV di SDS Islam Ulul Albab Jember.
3. Untuk mengetahui kepraktisan bahan ajar E-LKPD berbasis *platform wizer.me* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) siswa kelas IV di SDS Islam Ulul Albab Jember.

#### **D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Spesifikasi produk yang diharapkan peneliti dari hasil penelitian dan pengembangan bahan ajar E-LKPD berbasis *platform wizer.me*, sebagai berikut:

1. E-LKPD berbentuk *soft file* yang dapat diakses secara *online* dengan menggunakan laptop, komputer, tablet, dan *smartphone*.
2. E-LKPD didesain menarik serta menyenangkan, terdapat video *ice breaking* tebak gambar dan video pembelajaran materi kegiatan jual beli sebagai salah satu pemenuhan kebutuhan
3. E-LKPD berbasis *platform wizer.me* menggunakan berbagai macam jenis soal-soal.
4. E-LKPD yang dirancang peneliti disesuaikan menggunakan kurikulum merdeka yang diterapkan di SDS Islam Ulul Albab Jember.



## E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan bahan ajar ini dianggap penting, karena terdapat beberapa manfaat, diantaranya:

### 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, diharapkan bahwa hasil dari penelitian dan pengembangan ini akan menambah pemahaman dalam ranah ilmu pengetahuan dan juga mendorong perkembangan pola pikir dalam upaya mengembangkan bahan ajar E-LKPD dengan memanfaatkan *platform wizer.me*.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Peneliti

Penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan pengetahuan mengenai inovasi bahan ajar yang menarik dalam konteks pendidikan. Selain itu, hasil penelitian dan pengembangan menjadi landasan awal untuk mengajar sebagai calon guru dalam merancang E-LKPD yang pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

#### b. Bagi Siswa

Penelitian dan pengembangan ini diharapkan supaya meningkatkan semangat dan ketertarikan siswa ketika belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Tampilan E-LKPD yang menarik dan adanya variasi soal dapat merangsang pemikiran siswa, sehingga akan menambah semangat mereka dalam pembelajaran

IPAS khususnya pada materi kegiatan jual beli sebagai salah satu pemenuhan kebutuhan.

c. Bagi Guru

Pengembangan bahan ajar E-LKPD berbasis *platform wizer.me* ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang signifikan bagi guru, karena dapat mempermudah dalam menyampaikan materi mata pelajaran IPAS. Selain itu, sebagai alternatif penggunaan bahan ajar yang lebih kreatif dan inovatif.

d. Bagi Sekolah

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang positif sebagai landasan dalam pengembangan pembelajaran menggunakan teknologi digital disesuaikan dengan kebutuhan dan tuntutan proses kegiatan belajar mengajar di Sekolah Dasar Swasta (SDS) Islam Ulul Albab Jember.

## F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Beberapa asumsi peneliti yang mendasari dilakukannya penelitian dan pengembangan ini meliputi:

1. Bahan ajar E-LKPD menggunakan *platform wizer.me*, karena *wizer.me* ini menyajikan berbagai fitur menarik untuk menarik perhatian siswa supaya tidak bosan. Keberadaan E-LKPD ini diharapkan dapat menambah semangat belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

2. Materi yang dipilih peneliti adalah kegiatan jual beli sebagai salah satu pemenuhan kebutuhan. Peneliti berasumsi bahwa siswa telah memiliki pemahaman dasar tentang kegiatan jual beli dari pengalaman sehari-hari mereka. Sehingga pemanfaatan menggunakan E-LKPD berisikan video materi, *ice breaking* tebak gambar dan jenis bentuk soal-soal yang bervariasi dapat membantu siswa dalam memahami materi tersebut.
3. Guru kelas belum pernah menggunakan dan mengembangkan E-LKPD melalui *platform wizer.me* pada mata pelajaran IPAS maupun pada mata pelajaran yang lain.
4. Guru dapat mengelompokkan E-LKPD sesuai dengan jenis mata pelajaran dan tingkatan kelas.
5. Guru dapat memberikan respon atau umpan balik pada setiap jawaban yang telah dijawab oleh siswa.

Penelitian dan pengembangan ini memiliki keterbatasan pada produk E-

LKPD berbasis *platform wizer.me* yang dikembangkan oleh peneliti, sebagai berikut:

1. Materi yang terdapat dalam E-LKPD adalah kegiatan jual beli sebagai salah satu pemenuhan kebutuhan, sesuai dengan buku Ilmu pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD kelas IV.
2. E-LKPD berbasis *platform wizer.me* yang dikembangkan oleh peneliti hanya dapat diakses menggunakan laptop, komputer, tablet, dan *smartphone* yang membutuhkan jaringan internet.

3. Fitur yang ada pada *platform wizer.me* dapat diakses secara keseluruhan dengan harga berlangganan yaitu 5 USD per bulan, jika dirupiahkan menjadi Rp. 77.000, sedangkan harga berlangganan setahun yaitu 60 USD, jika dirupiahkan menjadi Rp. 929.000.
4. Uji coba produk hanya dilaksanakan di kelas IVA di SDS Islam Ulul Albab Jember.

## G. Definisi Istilah

Demi mempermudah pemahaman dan pengetahuan mengenai tujuan dari penelitian dan pengembangan ini, peneliti menjelaskan beberapa istilah dalam proposal ini secara rinci mencakup penjelasan kata per kata, sebagai berikut:

### 1. Bahan Ajar

Bahan ajar didefinisikan sebagai segala elemen yang mampu memicu keterlibatan siswa dalam proses belajar, baik yang berwujud materi fisik maupun non-fisik, meliputi sumber-sumber belajar, media pembelajaran, dan alat bantu belajar yang lain.

### 2. Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD)

E-LKPD adalah jenis lembar kerja yang dibuat dan dikembangkan menggunakan komputer yang membutuhkan jaringan internet. E-LKPD lebih menekankan pada konsep materi yang akan disampaikan, bukan pada banyaknya soal-soal. Adanya berbagai macam fitur dalam E-LKPD dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan menstimulasi semangat belajar siswa secara mandiri.

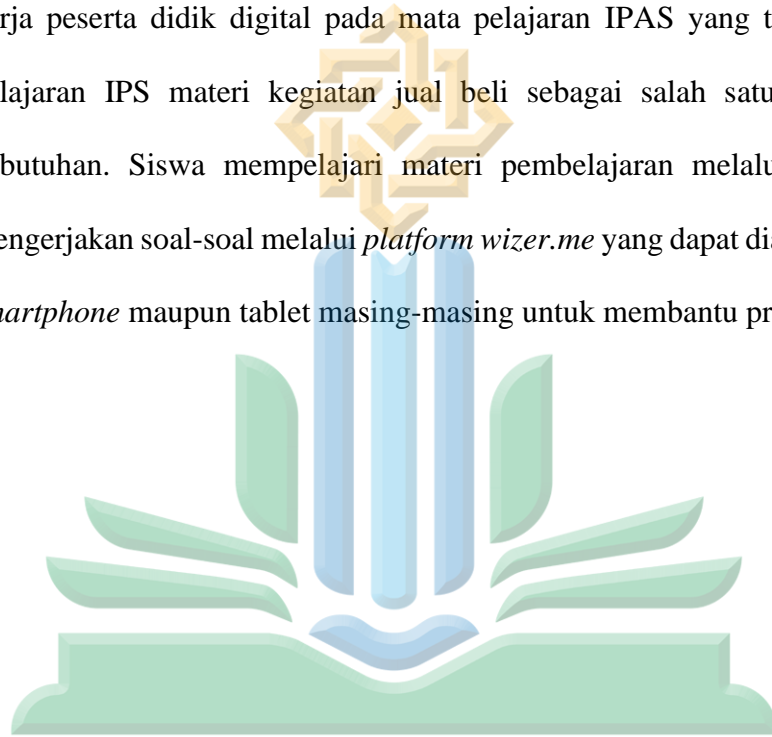
### 3. Platform Wizer.me

*Platform wizer.me* adalah *platform* yang dipakai dalam membuat lembar kerja digital dengan penilaian otomatis. *Wizer.me* menyediakan berbagai fitur yang dapat digunakan untuk membuat jenis pertanyaan yang beragam, karena dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan terukur. Fitur-fitur *wizer.me* yaitu *community*, *worksheets & create new worksheets*, serta *learners*. Pada penelitian ini menggunakan fitur *worksheets & create new worksheets*, juga terdapat berbagai jenis pertanyaan yang disediakan dari *wizer.me* antara lain: *Open question* (esai), *multiple choice* (pilihan ganda), *blank* (soal isian), *fill on image* (memberi label pada gambar), *matching* (mencocokkan), *table* (soal isian tabel), *sorting* (soal mengurutkan), *draw* (menggambar), *discussion* (diskusi), *reflection* (refleksi), *word search puzzle* (mencari kata). Terdapat batasan jenis pertanyaan yang digunakan dalam E-LKPD yaitu berupa *Open question* (esai), *multiple choice* (pilihan ganda), *fill on image* (memberi label pada gambar), *matching* (mencocokkan), *table* (soal isian tabel), dan *word search puzzle* (mencari kata).

### 4. Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta beserta interaksi didalamnya, dan juga mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.

Berdasarkan definisi istilah tersebut, maka yang dimaksud dengan “Pengembangan Bahan Ajar E-LKPD Berbasis *Platform Wizer.me* Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Siswa Kelas IV di SDS Islam Ulul Albab Jember” adalah mengembangkan elektronik lembar kerja peserta didik digital pada mata pelajaran IPAS yang terfokus pada pelajaran IPS materi kegiatan jual beli sebagai salah satu pemenuhan kebutuhan. Siswa mempelajari materi pembelajaran melalui video dan mengerjakan soal-soal melalui *platform wizer.me* yang dapat diakses melalui *smartphone* maupun tablet masing-masing untuk membantu proses belajar.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Penelitian Terdahulu

Terdapat penelitian terdahulu yang terkait dan relevan dengan permasalahan yang akan diteliti dijadikan untuk referensi dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Penelitian oleh Vena Ayunda Ramadhani Putri dan Delia Indrawati, pada tahun 2021 dalam jurnal yang berjudul “Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Bilangan Berpangkat Tiga dan Akar Pangkat Tiga Berbantuan *Wizer.me* untuk Siswa Sekolah Dasar.”

Penelitian tersebut bertujuan untuk mengembangkan media bantu evaluasi pembelajaran menggunakan *wizer.me* dengan ditinjau dari segi kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan produk tersebut. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitiannya yaitu R&D menggunakan model ADDIE. Hasil penelitiannya berdasarkan kevalidan media memperoleh skor 86% oleh ahli materi dan 80% oleh ahli media dengan kriteria sangat valid. Kepraktisan media memperoleh presentase 100% dari angket respon pendidik dan memperoleh presentase 92,9% dari angket respon siswa. Keefektifan media berdasarkan presentase ketuntasan belajar memperoleh 95% dengan kriteria sangat efektif.<sup>18</sup>

---

<sup>18</sup> Vena Ayunda Ramadhani Putri dan Delia Indrawati, “Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Bilangan Berpangkat Tiga dan Akar Pangkat Tiga Berbantuan *Wizer.me* untuk Siswa Sekolah,” *JPGSD* 9, no. 10 (2021): 3542, <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/44143>.

Hasil dari penelitian di atas memiliki persamaan dan perbedaan pada penelitiannya. Persamaan dengan penelitian ini adalah menggunakan *platform wizer.me*, subjek penelitiannya siswa tingkat SD. Sedangkan perbedaan penelitiannya adalah mengembangkan media evaluasi penilaian harian, menggunakan model pengembangan ADDIE, materi pembelajaran tentang bilangan berpangkat tiga dan akar pangkat tiga.

2. Penelitian oleh Edi Rahmadani dan Firsty Azirila Putri, pada tahun 2021 dalam jurnal yang berjudul “Pengembangan Lembar Kerja Siswa Interaktif Menulis Deskriptive Text Menggunakan Media *Wizer* dalam Mempromosikan *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) untuk Siswa Kelas 8 di MTSN 2 Medan.”

Penelitian tersebut bertujuan untuk mengembangkan LKS menulis *descriptive text* menggunakan *Wizer.me* dalam mempromosikan *Higher Order Thinking Skill* (HOTS). Jenis penelitian yang digunakan pada penelitiannya yaitu R&D. Hasil penelitiannya yaitu menghasilkan produk berupa LKS interaktif yang telah dimodifikasi untuk mengembangkan keterampilan berpikir tinggi, dan hasil validasi media tersebut mendapatkan rata-rata skor 4,5 dengan kategori sangat baik, sehingga media tersebut layak digunakan dalam pembelajaran.<sup>19</sup>

Hasil dari penelitian di atas memiliki persamaan dan perbedaan pada penelitiannya. Persamaan dengan penelitian ini mengembangkan lembar

---

<sup>19</sup> Edi Rahmadani dan Firsty Azirila Putri, “Pengembangan Lembar Kerja Siswa Interaktif Menulis *Deskriptive Text* Menggunakan Media *Wizer* dalam Mempromosikan *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) untuk Siswa Kelas 8 di MTSN 2 Medan,” *Bahas* 32, no. 1 (8 Maret 2021): 28, <https://doi.org/10.24114/bhs.v32i1.25442>.



kerja menggunakan *platform wizer.me*. Sedangkan perbedaan penelitiannya adalah menggunakan model pengembangan R&D, subjek penelitiannya siswa tingkat MTS, dan materi pembelajarannya tentang *descriptive text*.

3. Penelitian oleh Okta Ridho Kamila, pada tahun 2022 dalam skripsi yang berjudul “Pengembangan *Electronic* Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) Menggunakan *Wizer.me* Materi Peluang Kelompok Matematika Wajib Kelas XII MA Annur Rambipuji.”

Penelitian tersebut bertujuan untuk mendeskripsikan prosedur pengembangan, mengetahui kevalidan, dan mengetahui kepraktisan E-LKPD menggunakan *Wizer.me* materi peluang kelas XII di MA Annur Rambipuji. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitiannya yaitu *Research and Development* (R&D) yang menggunakan model Borg and Gall. Hasil penelitiannya yaitu mengembangkan E-LKPD melewati tujuh tahap, E-LKPD yang dikembangkan dinyatakan valid memperoleh skor 84,6% oleh validasi ahli materi dan media, E-LKPD yang dikembangkan dinyatakan praktis dengan perolehan skor 89,3% dari angket respon pendidik dan perolehan skor 89,4% dari angket respon siswa.<sup>20</sup>

Hasil dari penelitian di atas memiliki persamaan dan perbedaan pada penelitiannya. Persamaan dengan penelitian ini adalah mengembangkan E-LKPD menggunakan *platform wizer.me*. Sedangkan perbedaan penelitiannya adalah subjek penelitiannya siswa tingkat MA, menggunakan

---

<sup>20</sup> Okta Ridho Kamila, “Pengembangan *Electronic* Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) Menggunakan *Wizer.me* Materi Peluang Kelompok Matematika Wajib Kelas XII MA Annur Rambipuji” (Skripsi, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2022), [http://digilib.uinkhas.ac.id/9704/1/Skripsi%20Okta\\_R.K.pdf](http://digilib.uinkhas.ac.id/9704/1/Skripsi%20Okta_R.K.pdf).

model pengembangan Borg and Gall, dan materi pembelajaran tentang peluang matematika.

4. Penelitian oleh Firly Annisa' Zein, pada tahun 2023 dalam skripsi yang berjudul "Pengembangan Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) Interaktif Menggunakan *Wizer.me* Pada Pembelajaran IPS Materi Kehidupan Masyarakat Pada Masa Hindu-Buddha Kelas VII SMP Negeri 1 Panti Tahun Pelajaran 2022/2023."

Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui kevalidan dan keefektifan E-LKPD interaktif menggunakan *Wizer.me* pada pembelajaran IPS Materi Kehidupan Masyarakat Pada Masa Hindu-Buddha kelas VII SMP Negeri 1 Panti Tahun Pelajaran 2022/2023. Metode penelitian yang digunakan pada penelitiannya yaitu R&D dengan menggunakan model ASSURE. Hasil penelitiannya berupa kevalidan E-LKPD yang telah diuji oleh 3 orang ahli. Uji kevalidan dinyatakan cukup valid dengan memperoleh presentase 76% oleh ahli materi, sangat valid dengan memperoleh presentase 87% oleh ahli media, sangat valid dengan memperoleh presentase 87% oleh ahli bahasa. Dari ketiga hasil tersebut dinyatakan cukup valid berdasarkan rata-rata presentase 83%. Kemudian hasil keefektifan E-LKPD dinyatakan sangat efektif memperoleh presentase sebesar 87% yang telah diujikan kepada peserta didik.<sup>21</sup>

---

<sup>21</sup> Firly Annisa Zein, "Pengembangan Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (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" (Skripsi, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2023), [http://digilib.uinkhas.ac.id/28668/1/Firly%20Annisa%E2%80%99%20Zein%20\\_T20199034.pdf](http://digilib.uinkhas.ac.id/28668/1/Firly%20Annisa%E2%80%99%20Zein%20_T20199034.pdf).

Hasil dari penelitian di atas memiliki persamaan dan perbedaan pada penelitiannya. Persamaan dengan penelitian ini adalah mengembangkan E-LKPD menggunakan *platform wizer.me*. Sedangkan perbedaan penelitiannya adalah subjek penelitiannya siswa tingkat SMP, menggunakan model pengembangan ASSURE, dan materi pembelajaran tentang kehidupan masyarakat pada masa hindu-buddha.

5. Penelitian oleh Permata Ayu Nugrahaning Gusti dan Syamsul Sodik, pada tahun 2023 dalam jurnal yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis *Flipped Classroom* Bermedia *Wizer.me* Pada Materi Drama Untuk Peserta Didik Kelas VIII.”

Penelitian tersebut bertujuan untuk menjelaskan proses pengembangan dari bahan ajar interaktif berbasis *flipped classroom* bermedia *Wizer.me* pada materi drama untuk peserta didik kelas VIII dan menjelaskan kualitas bahan ajar interaktif tersebut berdasarkan dari aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Jenis penelitian pada penelitiannya yaitu R&D menggunakan model pengembangan ADDIE terdiri atas lima tahapan. Hasil penelitiannya menjelaskan bahwa, proses pengembangan bahan ajar interaktif berbasis *flipped classroom* bermedia *Wizer.me* pada materi drama untuk peserta didik kelas VIII telah sesuai dengan model pengembangan yaitu ADDIE. Hasil kevalidan memperoleh skor 92,72% dengan kategori sangat memadai. Hasil keefektifan memperoleh skor

82,32% dengan kategori sangat efektif. Hasil kepraktisan memperoleh skor 89,18% dengan kategori sangat bagus.<sup>22</sup>

Hasil dari penelitian di atas memiliki persamaan dan perbedaan pada penelitiannya. Persamaan dengan penelitian ini adalah menggunakan *platform wizer.me*. Sedangkan perbedaan penelitiannya adalah mengembangkan bahan ajar interaktif berbasis *flipped classroom*, menggunakan model pengembangan ADDIE, subjek penelitiannya siswa tingkat SMP, dan materi pembelajaran tentang drama.

**Tabel 2.1**  
**Kajian Penelitian Terdahulu**

No	Penulis	Judul	Persamaan	Perbedaan
1	2	3	4	5
1	Vena Ayunda Rahmadhani Putri dan Delia Rahmawati (2021)	Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Bilangan Berpangkat Tiga dan Akar Pangkat Tiga Berbantuan <i>Wizer.me</i> Untuk Siswa Sekolah Dasar	1. Menggunakan <i>platform wizer.me</i> 2. Subjek siswa tingkat SD	1. Mengembangkan media evaluasi penilaian harian, sedangkan peneliti mengembangkan E-LKPD interaktif 2. Model pengembangan yang digunakan ADDIE, sedangkan peneliti menggunakan model pengembangan <i>Hannafin and Peck</i> 3. Desain Media

<sup>22</sup> Permata Ayu Nugrahaning Gusti dan Syamsul Sodiq, "Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis *Flipped Classroom* Bermedia *Wizer.me* Pada Materi Drama untuk Peserta Didik Kelas VIII," *Bapala* 10, no. 3 (2023): 35.

No	Penulis	Judul	Persamaan	Perbedaan
1	2	3	4	5
				4. Materi pembelajaran matematika, sedangkan peneliti pembelajaran IPAS
2	Edi Rahmadani dan Firsty Azirila Putri (2021)	Pengembangan Lembar Kerja Siswa Interaktif Menulis <i>Deskriptive Text</i> Menggunakan Media <i>Wizer</i> dalam Mempromosikan <i>Higher Order Thinking Skills</i> (HOTS) untuk Siswa Kelas 8 di MTSN 2 Medan	1. Mengembangkan LKPD 2. Menggunakan <i>platform wizer.me</i>	1. Metode penelitian dan pengembangan yang digunakan R&D dengan 6 tahapan 2. Desain media 3. Subjek siswa tingkat MTs, sedangkan subjek peneliti siswa tingkat SD 4. Materi pembelajaran Bahasa Inggris, sedangkan peneliti pembelajaran IPAS
3	Okta Ridho Kamila (2022)	Pengembangan <i>Electronic</i> Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) Menggunakan <i>Wizer.me</i> Materi Peluang Kelompok Matematika Wajib Kelas XII MA Annur Rambipuji	1. Mengembangkan E-LKPD 2. Menggunakan <i>platform wizer.me</i>	1. Model pengembangan yang digunakan Borg and Gall, sedangkan peneliti menggunakan model <i>Hannafin and Peck</i> 2. Desain media 3. Subjek siswa tingkat MA, sedangkan subjek peneliti siswa tingkat SD 4. Materi pembelajaran

No	Penulis	Judul	Persamaan	Perbedaan
1	2	3	4	5
				matematika, sedangkan peneliti pembelajaran IPAS
4	Firly Annisa' Zein (2023)	Pengembangan Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) Interaktif Menggunakan <i>Wizer.me</i> Pada Pembelajaran IPS Materi Kehidupan Masyarakat Pada Masa Hindu-Buddha Kelas VII SMP Negeri 1 Panti Tahun Pelajaran 2022/2023	1. Mengembangkan E-LKPD 2. Menggunakan <i>platform wizer.me</i>	1. Model pengembangan yang digunakan yaitu ASSURE, sedangkan peneliti menggunakan model <i>Hannafin and Peck</i> 2. Desain media 3. Subjek siswa tingkat SMP, sedangkan subjek peneliti siswa tingkat SD 4. Materi pembelajaran IPS, sedangkan peneliti pembelajaran IPAS
5	Permata Ayu Nugrahaning Gusti dan Syamsul Sodiq (2023)	Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis <i>Flipped Classroom</i> Bermedia <i>Wizer.me</i> Pada Materi Drama Untuk Peserta Didik Kelas VIII	1. Menggunakan <i>platform wizer.me</i>	1. Mengembangkan bahan ajar berbasis <i>flipped classroom</i> , sedangkan peneliti mengembangkan E-LKPD 2. Model pengembangan yang digunakan yaitu ADDIE, sedangkan peneliti menggunakan model <i>Hannafin and Peck</i>

No	Penulis	Judul	Persamaan	Perbedaan
1	2	3	4	5
				3. Desain media 4. Subjek siswa tingkat SMP, sedangkan subjek peneliti siswa tingkat SD 5. Materi pembelajaran Bahasa Indonesia, sedangkan peneliti pembelajaran IPAS

Sumber: diolah peneliti (2024)

Berdasarkan tabel penelitian terdahulu, terdapat persamaan dan perbedaan yang dilakukan oleh peneliti dengan penelitian terdahulu diatas. Persamaan yang ada yaitu terletak pada pengembangan bahan ajarnya menggunakan *platform wizer.me*, dan adanya perbedaan yang terletak pada model penelitian dan pengembangan, subjek penelitian, materi pembelajaran, tingkatan sekolah, dan lokasi penelitian yang tidak sama.

Peneliti mengembangkan bahan ajar E-LKPD berbasis *platform wizer.me* dengan subjek penelitian yaitu siswa kelas IVA di SDS Islam Ulul Albab Jember. Materi pembelajaran yang diteliti yaitu pada mata pelajaran IPAS, fokus mata pelajaran IPS materi kegiatan jual beli sebagai salah satu pemenuhan kebutuhan. Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan *Hannafin and Peck*, fokus utama produk yang dikembangkan berpusat pada penyampaian materi berbentuk video pembelajaran, menambah interaksi siswa dengan video *ice breaking* tebak gambar, dan soal-soal bervariasi yang terdapat pada *wizer.me*.

## B. Kajian Teori

### 1. Bahan Ajar

#### a. Pengertian Bahan Ajar

Menurut Putro dan Nidhom bahwa bahan ajar merupakan berbagai jenis bahan yang dapat digunakan untuk mendukung guru selama proses pembelajaran. Bahan ajar paling tidak mencakup unsur-unsur berikut: 1) Petunjuk belajar; 2) Kompetensi yang ingin dicapai; 3) Informasi pendukung; 4) Latihan-latihan; 5) Petunjuk tugas; dan 6) Penilaian.<sup>23</sup> Menurut E. Kosasih bahwa bahan ajar merupakan sumber belajar yang digunakan bagi guru atau siswa untuk memfasilitasi proses pembelajaran. Bahan ajar dapat berupa berbagai macam bentuk seperti buku pelajaran, buku LKS atau presentasi. Selain itu, dapat juga berupa koran, bahan digital, kemasan produk, foto, komunikasi dengan penutur asli, intruksi guru, tugas tertulis, kartu, atau bahan diskusi kelompok. Dengan cara ini, bahan ajar dapat memfasilitasi berbagai mata pelajaran, dengan asumsi bahwa bahan ajar tersebut dapat memberikan kontribusi terhadap pengetahuan dan pengalaman siswa.<sup>24</sup> Menurut Fairuz bahwa bahan ajar merupakan seperangkat materi berupa fakta, konsep, prinsip, prosedur, dan generalisasi yang secara khusus dan sistematis dikembangkan dalam bentuk tulisan, materi pelajaran, atau teknologi,

---

<sup>23</sup> Setiadi Cahyono Putro dan Ahmad Mursyidun Nidhom, *Perencanaan Pembelajaran* (Malang: Ahlimedia Press, 2021), 67, <https://play.google.com/store/books/details?id=zQXEAAAQBAJ>.

<sup>24</sup> E. Kosasih, *Pengembangan Bahan Ajar* (Jakarta Timur: PT. Bumi Aksara, 2021), 1, <https://webadmin-ipusnas.perpusnas.go.id/ipusnas/publications/books/182572/>.



yang digunakan untuk memudahkan pemahaman konsep dalam proses pembelajaran baik untuk guru maupun siswa.<sup>25</sup>

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar merupakan materi pembelajaran yang telah disusun secara sistematis sesuai dengan kurikulum dan pembelajaran. Bahan ajar digunakan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran demi tercapainya tujuan pembelajaran.

#### b. Fungsi Bahan Ajar

Secara umum bahan ajar memiliki fungsi bagi guru dan siswa.

Fungsi bahan ajar bagi guru, antara lain:

1. Berfungsi sebagai penghubung guru dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan materi yang akan diajarkan kepada siswa.
2. Berfungsi sebagai alat penilaian dalam mengevaluasi hasil belajar.

Fungsi bahan ajar bagi siswa, antara lain:

1. Berfungsi sebagai panduan dalam proses pembelajaran yang berisi kompetensi yang harus dikuasai.
2. Membantu siswa lebih memahami kompetensi yang harus dipelajari dan dikuasai dalam pembelajaran.
3. Memungkinkan siswa untuk mengilustrasikan skenario pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar.<sup>26</sup>

<sup>25</sup> Diani Ayu Pratiwi dkk., *Perencanaan Pembelajaran SD/MI* (Pidie: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021), 102, [https://play.google.com/store/books/details?id=-\\_A3EAAAQBAJ](https://play.google.com/store/books/details?id=-_A3EAAAQBAJ).

<sup>26</sup> Sugiarni, *Bahan Ajar, Media, dan Teknologi Pembelajaran* (Tangerang Selatan: Pascal Books, 2021), 7–8, <https://play.google.com/store/books/details?id=VkfzEAAAQBAJ>.

Dapat disimpulkan bahwa fungsi dari bahan ajar yaitu untuk menyajikan materi dengan cara yang sistematis agar mudah dipahami, sebagai sumber informasi, panduan, dan mengawasi pembelajaran dalam proses belajar mengajar secara klasikal, selain itu berfungsi sebagai alat bantu utama dalam proses pembelajaran untuk menyusun dan mengontrol pembelajaran siswa.

### c. Jenis-Jenis Bahan Ajar

Terdapat tiga jenis pengelompokan bahan ajar, yaitu berdasarkan cara kerja, bentuk, dan sifat bahan ajar.

1. Menurut Heinich, Molenda, dan Russel yang dikutip oleh Fairuz bahwa bahan ajar berdasarkan cara kerjanya terbagi menjadi lima jenis, sebagai berikut:

a) Bahan ajar yang tidak diproyeksikan, antara lain: diagram, foto, dan model

b) Bahan ajar yang diproyeksikan, antara lain: filmstrips, slide, dan overhead transparencies

c) Bahan ajar audio, antara lain: CD dan kaset

d) Bahan ajar video, antara lain: film dan video

e) Bahan ajar media komputer, antara lain: computerbased multimedia atau hypermedia

2. Menurut Ellington dan Race yang dikutip oleh Fairuz bahwa bahan ajar berdasarkan bentuknya terbagi menjadi tujuh jenis, sebagai berikut:

- a) Bahan ajar cetak, antara lain: LKPD, handout, modul, dll
  - b) Bahan ajar yang tidak diproyeksikan, antara lain: flichart, poster, dan foto
  - c) Bahan ajar yang diproyeksikan, antara lain: filmstrips dan slide
  - d) Bahan ajar audio, antara lain: audiodisc, audiotape, dan siaran radio
  - e) Bahan ajar audio yang dikaitkan dengan bahan ajar visual diam, antara lain: slide suara, filmstrip bersuara, dan tape model
  - f) Bahan ajar video, antara lain: siaran tv dan rekaman videotape
  - g) Bahan ajar komputer, antara lain: computerbased tutorial dan computer assisted instruction
3. Menurut Rowntree yang dikutip oleh Fairuz bahwa bahan ajar berdasarkan sifatnya terbagi menjadi empat jenis, sebagai berikut:
- a) Bahan ajar berbasis cetak, antara lain: pamflet, buku, peta, LKPD, surat kabar, dll
  - b) Bahan ajar berbasis teknologi, antara lain: siaran radio, filmstrips, film, video interaktif dan computerbased tutorial
  - c) Bahan ajar berbasis praktik atau proyek, antara lain: lembar observasi, lembar wawancara, dan kit sains
  - d) Bahan ajar berbasis interaksi, antara lain: telepon dan video *conference*<sup>27</sup>

---

<sup>27</sup> Pratiwi dkk., *Perencanaan Pembelajaran SD/MI*, 104–105.

Berdasarkan ketiga jenis pengelompokan bahan ajar tersebut, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar berperan penting dalam mendukung proses pembelajaran untuk menyampaikan materi dan informasi kepada siswa. Terdapat berbagai macam jenis bahan ajar seperti buku teks, lembar kerja peserta didik, gambar, foto, modul, majalah, koran, bahan ajar interaktif, audio, dan video.

#### d. Kriteria dan Prinsip Penyusunan Bahan Ajar

Bahan ajar disusun berdasarkan kriteria yang perlu untuk dipenuhi. Adapun kriteria-kriteria penyusunan bahan ajar, sebagai berikut:

- a) Bahan ajar disesuaikan berdasarkan kurikulum yang berlaku
- b) Bahan ajar disesuaikan dengan kaidah ilmiah
- c) Bahan ajar disesuaikan berdasarkan kebutuhan siswa<sup>28</sup>
- d) Bahan ajar dapat menarik minat belajar dan memotivasi siswa
- e) Bahan ajar didalamnya memuat ilustrasi yang sesuai dengan tema
- f) Bahan ajar dapat merangsang dan menstimulasi kegiatan siswa<sup>29</sup>

Selain berdasarkan kriteria diatas, bahan ajar juga memiliki tiga prinsip yang perlu dipertimbangkan dan diperhatikan. Prinsip-prinsip dalam penyusunan bahan ajar, antara lain:

- a) Prinsip Relevansi

<sup>28</sup> Pratiwi dkk., *Perencanaan Pembelajaran SD/MI*, 108–109.

<sup>29</sup> Kosasih, *Pengembangan Bahan Ajar*, 45.

Bahan ajar disusun secara relevan atau berkaitan dengan pencapaian kompetensi pembelajaran, yaitu kompetensi pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

b) Prinsip Konsistensi

Bahan ajar disusun secara konsisten berdasarkan tujuan pembelajaran, bahasa atau pemilihan diksi bahan ajar supaya siswa tidak kebingungan saat memahami materi yang disampaikan.

c) Prinsip Kecukupan

Bahan ajar mempunyai kecukupan atau kelayakan yang dapat membantu siswa. Cukup diartikan tidak lebih atau tidak kurang dalam penyusunan bahan ajar.<sup>30</sup>

e. Prosedur Penyusunan dan Pengembangan Bahan Ajar

Prosedur penyusunan dan pengembangan bahan ajar, sebagai berikut:

1. Melakukan identifikasi karakter siswa
2. Melakukan analisis kurikulum
3. Perumusan indikator dan tujuan
4. Menetapkan ruang lingkup materi
5. Membuat peta konsep
6. Mendesain penyajian bahan ajar
7. Membuat bahan ajar
8. Menyusun evaluasi pembelajaran

---

<sup>30</sup> Pratiwi dkk., *Perencanaan Pembelajaran SD/MI*, 110.

9. Validasi dan revisi bahan ajar

10. Melakukan uji coba di lapangan serta penyebaran bahan ajar<sup>31</sup>

Terdapat kesimpulan dari penyusunan dan pengembangan bahan ajar adalah bahwa proses ini perlu dilakukan dengan perencanaan yang matang dan sistematis agar bahan ajar sejalan dengan tujuan pembelajaran. Penyusunan bahan ajar meliputi pemilihan materi yang tepat, penyusunan strategi pembelajaran yang efisien, serta penyesuaian dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Bahan ajar yang dikembangkan dengan baik dapat meningkatkan pemahaman siswa, mempermudah proses belajar, dan membantu pencapaian kompetensi yang diharapkan.

## 2. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

### a. Pengertian LKPD

Menurut Sugiarni bahwa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) merupakan serangkaian lembaran yang memuat tugas-tugas dan perlu dikerjakan oleh siswa. LKPD berisi petunjuk tata cara untuk menyelesaikan tugas. Tugas-tugas tersebut dapat berupa teori maupun praktik.<sup>32</sup> Menurut Ricky bahwa LKPD merupakan lembar kerja yang berisi materi atau pengetahuan baru terkait dengan materi yang akan dipelajari. LKPD juga mencakup berbagai soal dan kegiatan praktik yang bertujuan untuk membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.<sup>33</sup>

<sup>31</sup> Pratiwi dkk., *Perencanaan Pembelajaran SD/MI*, 113–117.

<sup>32</sup> Sugiarni, *Bahan Ajar, Media, dan Teknologi Pembelajaran*, 28.

<sup>33</sup> Pratiwi dkk., *Perencanaan Pembelajaran SD/MI*, 123.

Menurut Kristyowati bahwa LKPD merupakan alat pembelajaran yang dapat berupa sumber atau media pembelajaran serta mencakup panduan didalamnya. LKPD dirancang untuk digunakan secara mandiri oleh siswa untuk meningkatkan pemahaman, keterampilan, dan sikap siswa dalam belajar.<sup>34</sup>

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa LKPD merupakan Lembar Kerja Peserta Didik yang membantu siswa untuk mempelajari suatu materi secara mandiri. LKPD disusun secara sistematis, berisi latihan-latihan soal dan memberikan panduan bagi siswa untuk menyelesaikan berbagai tugas, baik teori maupun praktik, sehingga mereka dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

#### b. Fungsi dan Manfaat LKPD

Menurut Sudjana dalam Djamarah dan Zain yang dikutip oleh E.

Kosasih terdapat fungsi LKPD, sebagai berikut:

1. Sebagai sumber pendukung terciptanya lingkungan belajar mengajar yang efektif.
2. Sebagai sumber pendukung untuk melengkapi proses pembelajaran dengan lebih menarik perhatian siswa.

---

<sup>34</sup> Remy Kristyowati, "Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) IPA Sekolah Dasar Berorientasi Lingkungan," dalam *Prosiding Seminar dan Diskusi Nasional Pendidikan Dasar*, (Universitas Negeri Jakarta: 2018), 284.

3. Sebagai alat bantu untuk mempercepat proses pembelajaran dengan membantu siswa mengkonsolidasikan pemahaman yang telah dipelajari dari guru.
4. Sebagai sumber kegiatan bagi siswa agar lebih aktif dalam belajar.
5. Sebagai sarana untuk mengembangkan cara berpikir yang sistematis dan berkesinambungan pada diri siswa.
6. Sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar karena siswa akan memiliki pemahaman dan hasil belajar yang lebih bertahan lama.<sup>35</sup>

Menurut Arsyad yang dikutip oleh E. Kosasih terdapat manfaat pada LKPD, sebagai berikut:

1. Memperjelas pesan dan informasi untuk memperlancar proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.
2. Meningkatkan motivasi dengan mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat belajar mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
3. Memanfaatkan media untuk mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
4. Siswa dapat memiliki pengalaman yang sama tentang suatu peristiwa serta berinteraksi langsung dengan lingkungan sekitarnya.<sup>36</sup>

<sup>35</sup> Kosasih, *Pengembangan Bahan Ajar*, 34.

<sup>36</sup> Kosasih, *Pengembangan Bahan Ajar*, 35.



Dapat disimpulkan bahwa LKPD berfungsi untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar, selain itu dengan adanya LKPD dapat membantu siswa dalam memahami konsep dan materi.

### c. Komponen LKPD

Menurut Depdiknas dalam Destiana yang dikutip oleh Ricky bahwa terdapat komponen LKPD, sebagai berikut: (1) judul; (2) petunjuk belajar; (3) kompetensi yang akan dicapai; (4) materi pokok; (5) informasi pendukung; (6) penugasan dan prosedur pengerjaan; (7) evaluasi atau penilaian.

Menurut Prastowo yang dikutip oleh Ricky terdapat enam komponen LKPD, antara lain:

- 1) Petunjuk belajar
- 2) Kompetensi yang akan dicapai
- 3) Informasi pendukung
- 4) Latihan-latihan soal
- 5) Lembar kegiatan
- 6) Evaluasi<sup>37</sup>

Dapat disimpulkan bahwa komponen LKPD meliputi tujuan pembelajaran, panduan kerja, materi ajar, tugas, dan penilaian, yang semuanya disusun untuk membimbing siswa dalam proses belajar secara

<sup>37</sup> Pratiwi dkk., *Perencanaan Pembelajaran SD/MI*, 124–125.

efisien. Dengan struktur yang terorganisir, LKPD memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi, penyelesaian tugas, dan memungkinkan guru menilai hasil belajar dengan teratur.

#### d. Prosedur Penyusunan LKPD

Menurut Prastowo dalam Danial dan Sanusi yang dikutip oleh Ricky terdapat langkah-langkah dalam menyusun LKPD, sebagai berikut:

- 1) Analisis kurikulum
- 2) Menyusun peta kebutuhan LKPD
- 3) Menentukan judul LKPD
- 4) Menentukan KD dan Indikator
- 5) Menentukan pokok bahasan
- 6) Menentukan alat evaluasi
- 7) Menyusun materi
- 8) Memperhatikan struktur bahan ajar<sup>38</sup>

Menurut Depdiknas dalam N. Syakrina yang dikutip oleh E. Kosasih terdapat langkah-langkah dalam menyusun LKPD, sebagai berikut:

- 1) Melakukan analisis kurikulum untuk mengidentifikasi materi yang membutuhkan LKPD.

---

<sup>38</sup> Pratiwi dkk., *Perencanaan Pembelajaran SD/MI*, 129–130.

- 2) Menyusun peta kebutuhan LKPD untuk mengetahui keseluruhan LKPD yang perlu ditulis dan urutan penulisan LKPD. Urutan penulisan sangat penting untuk menetapkan prioritas penulisan.
- 3) Menentukan judul LKPD sesuai dengan KD atau indikator pembelajaran yang terdapat dalam rencana pembelajaran.
- 4) Melakukan tahapan penulisan LKPD, sebagai berikut:
  - a) Menentukan KD dan indikator.
  - b) Menyiapkan pokok-pokok materi berdasarkan KD dan indikator.
  - c) Mengembangkan serangkaian kegiatan yang rinci, sistematis, dan bervariasi sesuai dengan indikator yang ada, berupa kegiatan pengembangan pengetahuan, psikomotor, dan afektif.
  - d) Menyusun instrumen evaluasi formatif berupa tes untuk mengukur pemahaman siswa terhadap submateri.<sup>39</sup>

Terdapat kesimpulan dari prosedur penyusunan LKPD yaitu harus disusun secara terstruktur, dimulai dengan merumuskan tujuan pembelajaran, memilih materi yang sesuai, membuat petunjuk kerja yang jelas, merancang tugas yang mendukung pencapaian kompetensi, dan menetapkan instrumen penilaian. Proses ini bertujuan agar LKPD dapat berfungsi sebagai alat yang efektif untuk membantu siswa memahami materi dan mendukung proses belajar mengajar yang terorganisir.

---

<sup>39</sup> Kosasih, *Pengembangan Bahan Ajar*, 39–40.

### 3. Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD)

E-LKPD merupakan salah satu bahan ajar alternatif yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran. Bahan ajar ini mencakup materi teori dan soal-soal latihan yang dimana pengerjaannya membutuhkan komputer, laptop, maupun *smartphone*. E-LKPD ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar lebih mendalam tentang materi pembelajaran, mengeksplorasinya secara mandiri melalui elemen-elemen interaktif yang tersedia dengan satu sentuhan tombol pada layar aplikasi.<sup>40</sup>

E-LKPD merupakan serangkaian lembaran tugas yang harus dikerjakan siswa yang dapat diakses melalui penggunaan teknologi. E-LKPD yaitu lembar kerja yang tidak hanya berisi materi dan pertanyaan, tetapi juga diperkaya dengan gambar, video, dan animasi yang membuat materi yang disajikan lebih mudah dipahami. E-LKPD dapat dengan mudah diakses melalui *smartphone* atau komputer. E-LKPD berpusat pada siswa dan dirancang untuk mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Dengan cara ini, suasana pembelajaran yang komunikatif akan tercipta dan siswa dapat lebih efektif dalam memahami konsep dan prinsip-prinsip pembelajaran.<sup>41</sup>

Lembar kerja elektronik merupakan lembar kerja siswa yang berisi ringkasan materi, soal dan petunjuk penyelesaian tugas. E-LKPD ini

<sup>40</sup> Jazilatur Rahmah Ichsan, "LKPD Interaktif Berbasis HOTS," dalam *Prosiding Seminar Nasional Hasil Riset dan Pengabdian*, (Universitas PGRI Adi Buana Surabaya: 2022), 870.

<sup>41</sup> Ida Ayu Made Dwi Idayanti dan I Wayan Sujana, "LKPD Interaktif IPS Berbasis *Scientific Approach* pada Materi Pengaruh Lingkungan terhadap Mata Pencernaan," *Mimbar Ilmu* 27, no. 1 (25 April 2022): 34, <https://doi.org/10.23887/mi.v27i1.45111>.

mencakup unsur teks, audio dan audio visual yang dirancang untuk diselesaikan oleh siswa dan dikaitkan dengan kompetensi dasar yang harus dicapai. Lembar kerja elektronik ditargetkan kepada siswa untuk pembelajaran yang sistematis dan terarah.<sup>42</sup>

Terdapat kesimpulan bahwa E-LKPD merupakan suatu lembar kerja yang berisi materi, soal-soal beserta petunjuk pengerjaannya yang harus diselesaikan oleh siswa, dalam pelaksanaan pembelajaran yang telah dikemas berupa multimedia.

E-LKPD memiliki beberapa kelebihan, antara lain: (1) E-LKPD penggunaannya mudah, penggunaannya praktis dan dilengkapi dengan berbagai fitur yang membuatnya lebih menarik, dalam LKPD ini, guru dapat mengunggah materi, video pembelajaran, tautan, rekaman audio, dan berbagai jenis pertanyaan,<sup>43</sup> (2) E-LKPD dapat digunakan untuk menarik perhatian siswa saat belajar, selain itu guru akan menjadi lebih mudah membimbing siswa melakukan investigasi atau eksperimen untuk menemukan konsep,<sup>44</sup> (3) E-LKPD sifatnya interaktivitas, tampilannya

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

---

<sup>42</sup> Awe dan Ende, "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," 50.

<sup>43</sup> Miqro' Fajari Lathifah, Baiq Nunung Hidayati, dan Zulandri Zulandri, "Efektifitas LKPD Elektronik sebagai Media Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19 untuk Guru di YPI Bidayatul Hidayah Ampenan," *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA* 4, no. 2 (8 Maret 2021): 29, <https://doi.org/10.29303/jpmpi.v4i2.668>.

<sup>44</sup> Melinina Putri Costadena dan Ni Wayan Suniasih, "E-LKPD Interaktif Berbasis *Discovery Learning* pada Muatan IPA Materi Ekosistem," *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* 6, no. 2 (9 Juli 2022): 181, <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i2.45848>.

menarik, umpan balik yang cepat dapat dirasakan oleh siswa, selain itu juga memotivasi siswa dalam menyelesaikan tugas.<sup>45</sup>

E-LKPD juga memiliki beberapa kekurangan, antara lain: (1) membutuhkan perangkat yang mendukung untuk membuat dan menggunakan E-LKPD, (2) membutuhkan jaringan internet yang stabil, (3) membutuhkan keterampilan mengenai teknologi untuk mengakses dan membuat E-LKPD.<sup>46</sup>

#### 4. Platform Wizer.me

##### a. Pengertian Platform Wizer.me

*Platform wizer.me* merupakan *platform* perangkat lunak daring yang digunakan untuk membuat lembar kerja peserta didik. *Wizer.me* menyediakan bermacam-macam fitur secara gratis untuk diunduh dan digunakan oleh para pendidik. Guru dapat berkreasi membuat lembar kerja melalui *wizer.me* dengan membuat berbagai jenis pertanyaan-pertanyaan, seperti: esai, pilihan ganda, soal isian, memberi label pada gambar, mencocokkan, soal isian tabel, soal mengurutkan, menggambar, diskusi, refleksi, dan mencari kata. Lembar kerja yang dihasilkan oleh *wizer.me* memiliki daya tarik visual yang kuat dan dapat menginspirasi siswa supaya lebih intensif dalam pembelajaran. Keunikan dari lembar

<sup>45</sup> Ni Made Sinta Suwastini, Anak Agung Gede Agung, dan I Wayan Sujana, "LKPD sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik dalam Muatan IPA Sekolah Dasar," *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* 6, no. 2 (10 Juli 2022): 318, <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i2.48304>.

<sup>46</sup> Yurike Firma Kholifahtus, Agustiningih, dan Arik Aguk Wardoyo, "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Berbasis *Higher Order Thinking Skill* (HOTS)," *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar* 5, no. 2 (25 Desember 2022): 144, <https://doi.org/10.26740/eds.v5n2.p143-151>.

kerja tersebut terletak pada latar belakang dan tema yang dipilih oleh guru sesuai kebutuhan. *Wizer.me* memfasilitasi para penggunanya untuk menyisipkan media ke dalam lembar kerja, seperti: video, audio, gambar, dan link. Sehingga siswa termotivasi untuk belajar dan mengasah keterampilan barunya melalui tugas kreatif yang menarik.<sup>47</sup>

*Platform wizer.me* merupakan web yang digunakan untuk membuat lembar kerja interaktif disertai dengan penilaian otomatis yang terdiri dari latihan dan tugas. Lembar kerja berbasis *wizer.me* cocok digunakan pada saat pembelajaran tatap muka dan jarak jauh. Guru memberikan tugas kepada siswa dapat menggunakan tautan atau kode. Setiap tugas pada lembar kerja terdapat instruksi yang berupa teks atau suara, dan siswa dapat menjawab sesuai dengan instruksi tersebut. Setiap tugas memungkinkan guru untuk memberikan bobot poin dan menentukan jawaban yang benar untuk pertanyaan esai.<sup>48</sup>

Pembuatan E-LKPD berbasis *wizer.me* yaitu dengan mengandalkan kreativitas guru dan memfasilitasi pembuatan secara cepat. *Wizer.me* dianggap sebagai alat yang bermanfaat untuk pemahaman dan penyerapan konsep serta dapat diterapkan oleh guru dalam proses pembelajaran di sekolah. *Wizer.me* adalah *platform* yang

---

<sup>47</sup> Narentheren Kaliappen, Wan Nurisma Ayu Ismail, Ahmad Bashawir Abdul Ghani, dan Dwi Sulisworo, "Wizer.me and Socrative as Innovative Teaching Method Tools: Integrating TPACK and Social Learning Theory," *International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE)* 10, no. 3 (1 September 2021): 1029, <https://doi.org/10.11591/ijere.v10i3.21744>.

<sup>48</sup> Olena Obradovych dan Anastasiia Obradovych, "Using Of Interactive Worksheets (Platform Wizer.me) as a Form of Implementation of Flipped Classroom Ideas," *Grail of Science*, no. 16 (11 Juli 2022): 377, <https://doi.org/10.36074/grail-of-science.17.06.2022.063>.

praktis, gratis, dan menarik untuk memberikan tugas secara *online* kepada siswa.<sup>49</sup>

Terdapat beberapa fungsi dari *wizer.me* yakni sebagai berikut: (1) Untuk merangsang keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, (2) Untuk mendukung atau membantu siswa dalam pengembangan konsep materi pembelajaran, (3) Menjadi pedoman bagi guru dan siswa dalam melaksanakan pembelajaran, (4) Untuk membantu guru dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran.<sup>50</sup>

Terdapat kesimpulan bahwa *platform wizer.me* merupakan suatu *platform* pembelajaran berbasis *online* yang membantu guru untuk membuat LKPD secara cepat sekaligus mudah. *Wizer.me* dapat menyatukan berbagai jenis materi berupa teks, gambar, audio, video, dan pertanyaan yang bervariasi ke dalam lembar kerja yang dibuat. Selain itu, *wizer.me* memiliki fitur penilaian otomatis, tugas dapat dibagikan dan dikumpulkan secara daring, dan dapat diintegrasikan dengan sistem manajemen pembelajaran atau LMS yang digunakan oleh guru.

#### b. Fitur *Wizer.me*

*Wizer.me* memiliki tampilan yang dinamis akan tetapi tetap terlihat sederhana. Tata letak menunya yang digunakan untuk mengakses

<sup>49</sup> Atika Susanti, Nani Yuliantini, Dalifa, Sovia Lorenza, Herlin Kurniasari, dan Adi Darmansyah, "Pelatihan Pengembangan LKPD Menggunakan Aplikasi *Wizer. me* Berbasis Model ASSURE untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah pada Guru Sekolah Dasar," *I-Com: Indonesian Community Journal* 3, no. 3 (6 September 2023): 1155, <https://doi.org/10.33379/icom.v3i3.2991>.

<sup>50</sup> Ni Ketut Erawati, Ni Kadek Rini Purwati, Ni Wayan Suardiati Putri, dan I wayan Gede Wardika, "Pelatihan Pemanfaatan *Wizer.me* Sebagai Media Pembelajaran Digital," *Puan Indonesia* 4, no. 2 (12 Januari 2023): 127, <https://doi.org/10.37296/jpi.v4i2.133>.



fitur yang telah disediakan sangat mudah dikenali sehingga dapat digunakan dengan mudah. Fitur yang disediakan oleh *wizer.me* untuk mendukung proses penugasan dan membuat lembar kerja, antara lain:

### 1. *Community*

Fitur *community* dapat digunakan guru untuk mencari lembar kerja yang telah dibuat oleh pengguna lain dengan mudah menggunakan kata kunci yang relevan, sehingga membantu menghemat waktu menjadi lebih efisien untuk membuat tugas kepada siswa.<sup>51</sup>

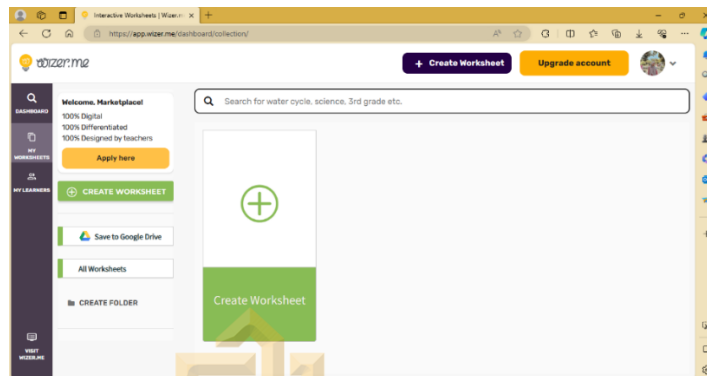


**Gambar 2.1 *Community***

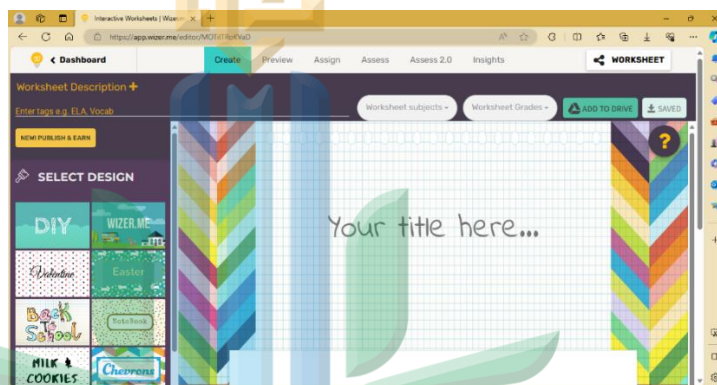
### 2. *Worksheets* dan *Create New Worksheet*

Fitur *worksheets* dapat digunakan untuk mengakses *worksheet* atau lembar kerja yang telah dibuat oleh guru itu sendiri. Jika akan membuat lembar kerja baru maka dapat menggunakan fitur *create new worksheet*.

<sup>51</sup> Sobri dkk., "Pelatihan Pembuatan *Worksheet* Interaktif dengan *Wizer.me* untuk Mengoptimalkan Pembelajaran di SD Negeri 26 Mataram," 122.



Gambar 2.2 My Worksheets



Gambar 2.3 Create New Worksheet

Pada fitur tersebut guru bisa memasukkan deskripsi tugas, menuliskan judul tugas dari bermacam template yang kekinian dan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

keren, menggolongkan lembar kerja ke dalam kategori mata pelajaran dan tingkatan kelas, menuliskan tag tugas, mengunggah file PDF yang berisi pertanyaan-pertanyaan lalu selanjutnya secara otomatis akan dikonversi ke dalam *wizer.me* (*digitize your worksheet*), memilih jenis-jenis soal yang akan dibuat.

*Wizer.me* menyediakan fitur *digitize your worksheet* yang sangat inovatif, karena dapat membantu guru membuat pertanyaan terlebih dahulu dan mengunggah file tanpa perlu menyetik ulang. Sedangkan jenis pertanyaan yang tersedia di *wizer.me* sangat

beragam dan dapat disesuaikan dengan kompetensi yang perlu dicapai oleh siswa. Jenis-jenis pertanyaan yang disediakan *wizer.me* antara lain: *open question* (esai), *multiple choice* (pilihan ganda), *blank* (soal isian), *fill on image* (memberi label gambar), *matching* (mencocokkan), *table* (soal isian tabel), *sorting* (soal mengurutkan), *draw* (menggambar), *discussion* (diskusi), *reflection* (refleksi), *word search puzzle* (mencari kata). Selain itu *wizer.me* juga memfasilitasi guru supaya dapat menyisipkan teks, gambar, video, dan link.<sup>52</sup>



**Gambar 2.4 Add Activities atau menu pilihan soal**

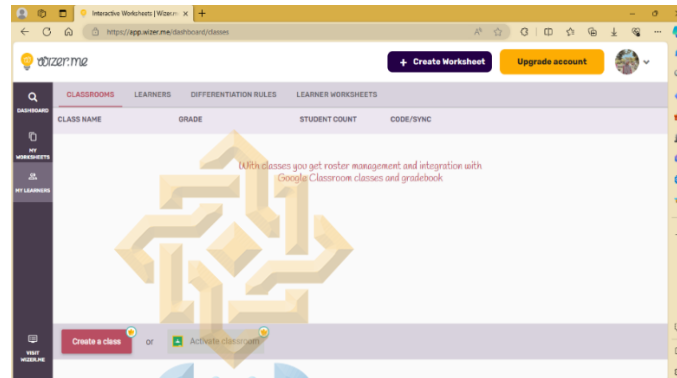
### 3. Learners

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

Fitur *learners* dapat membantu guru untuk mengatur dan mengelompokkan siswa ke dalam kelas dan tingkatan. Fitur ini juga mempermudah guru untuk melihat nilai tugas siswa yang telah dikerjakan. Guru juga dapat menetapkan *differentiation rules* atau

<sup>52</sup> Sobri dkk., “Pelatihan Pembuatan *Worksheet* Interaktif dengan *Wizer.me* untuk Mengoptimalkan Pembelajaran di SD Negeri 26 Mataram,” 122.

peraturan yang digunakan khusus untuk siswa yang memerlukan remedi atau pengayaan.<sup>53</sup>



**Gambar 2.5 My Learners**

c. Kelebihan dan Kekurangan *Wizer.me*

Terdapat kelebihan dan kekurangan pada *wizer.me* dalam mengembangkan E-LKPD. Kelebihan dari *wizer.me* yaitu sebagai berikut:

- 1) E-LKPD dirancang menarik dengan berbagai tema yang telah disediakan oleh platform *wizer.me* yang dapat disesuaikan karakteristik usia siswa Sekolah Dasar, sehingga tidak akan membuat bosan.
- 2) Fitur variasi pertanyaan yang tersedia pada *wizer.me* dapat disesuaikan dengan kebutuhan guru.
- 3) E-LKPD dapat memasukkan gambar, audio, dan video untuk mendukung aktivitas belajar siswa.

<sup>53</sup> Sobri dkk., "Pelatihan Pembuatan *Worksheet* Interaktif dengan *Wizer.me* untuk Mengoptimalkan Pembelajaran di SD Negeri 26 Mataram," 123.

- 4) *Wizer.me* terintegrasi dengan Sistem Manajemen Pembelajaran atau LMS seperti Google Classroom, Schoology, dan sebagainya.
- 5) Siswa dapat mengakses E-LKPD melalui *smartphone*, tablet atau laptop.
- 6) Seluruh proses tahapan dari mengerjakan hingga pengumpulan tugas dapat dilakukan secara daring.
- 7) E-LKPD langsung dapat diberi skor secara langsung, sehingga sangat memudahkan guru dalam melakukan penilaian.<sup>54</sup>

*Wizer.me* juga memiliki beberapa kekurangan yaitu sebagai berikut:

- 1) Adanya keterbatasan template yang tersedia pada *wizer.me*, sehingga guru tidak bisa membuat desain sendiri.
- 2) Peserta didik masih kurang familiar dengan *wizer.me*, sehingga memerlukan arahan dan bantuan guru.
- 3) Memerlukan akses data internet atau Wi-Fi yang stabil pada saat pengerjaan.
- 4) Penggunaan layanan *wizer.me* secara gratis hanya guru yang dapat melihat nilai siswa.<sup>55</sup>

## 5. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

### a. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

<sup>54</sup> Okta Dwi Kumalasari dan Julianto, "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Ilmu Pengetahuan Alam Berbantu *Website Wizer.me* Materi Energi Alternatif Kelas IV Sekolah Dasar," *JPGSD* 9, no. 07 (2021): 2836, <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/41382>.

<sup>55</sup> Putri dan Indrawati, "Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Bilangan Berpangkat Tiga dan Akar Pangkat Tiga Berbantuan *Wizer.me* untuk Siswa Sekolah Dasar," 3549.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup, benda mati yang ada di alam semesta beserta interaksinya dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu, makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Pembelajaran pada mata pelajaran IPAS memiliki tujuan menjadikan siswa dapat memahami kerja alam semesta dan interaksinya dengan kehidupan manusia di muka bumi. Pada pembelajaran IPAS Kurikulum Merdeka terbagi menjadi tiga capaian pembelajaran yaitu fase A untuk kelas 1 dan 2, fase B untuk kelas 3 dan 4, dan fase C untuk kelas 5 dan 6.<sup>56</sup>

Dalam penelitian ini mata pelajaran IPAS pada kelas 4 masuk pada capaian pembelajaran fase B kelas 3 dan 4. Pada fase B siswa mengidentifikasi keterkaitan antara pengetahuan-pengetahuan yang diperoleh serta mencari bagaimana konsep-konsep ilmu pengetahuan alam dan sosial berkaitan satu sama lain yang terdapat di lingkungan sekitar dalam kehidupan sehari-hari.

#### b. Tujuan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Mempelajari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), siswa dapat mengembangkan diri sesuai dengan profil Pelajar Pancasila serta dapat:

---

<sup>56</sup> Gismina Tri Rahmayati dan Andi Prastowo, "Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di Kelas IV Sekolah Dasar dalam Kurikulum Merdeka," *Elementary School Journal PGSD FIP UNIMED* 13, no. 1 (31 Maret 2023): 18–19, <https://doi.org/10.24114/esjgsd.v13i1.41424>.

- 1) Mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu sehingga siswa terpicu untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia;
- 2) Berperan aktif dalam memelihara, menjaga, melestarikan lingkungan alam, mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak;
- 3) Mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan hingga menyelesaikan masalah melalui aksi nyata;
- 4) Mengerti siapa dirinya, memahami bagaimana lingkungan sosial dia berada, memaknai bagaimanakah kehidupan manusia dan masyarakat berubah dari waktu ke waktu;
- 5) Memahami persyaratan yang diperlukan siswa untuk menjadi anggota suatu kelompok masyarakat dan bangsa serta memahami arti menjadi anggota masyarakat bangsa dan dunia, sehingga dia dapat berkontribusi dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan dirinya dan lingkungan di sekitarnya;
- 6) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep di dalam IPAS serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.<sup>57</sup>

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) memiliki peran dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila sebagai gambaran ideal profil siswa di Indonesia. IPAS membantu siswa

---

<sup>57</sup> Tatang Sunendar, "Merancang Pembelajaran IPAS di SD," diakses pada tanggal 7 Maret 2024, 21.26 WIB, <https://bpiedu.id/yayasanbpi/index.php/berita-dan-agenda/merancang-pembelajaran-ipas-di-sd>.

menumbuhkan keingintahuannya terhadap fenomena yang terjadi di sekitarnya. Keingintahuan ini dapat memicu siswa untuk memahami bagaimana alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia di muka bumi. Pemahaman ini dapat dimanfaatkan untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan serta membekali siswa supaya dapat menyelesaikan permasalahan yang dihadapi dalam kehidupan yang berkaitan dengan fenomena alam dan sosial.

c. Ruang Lingkup Materi Kegiatan Jual Beli Sebagai Salah Satu Pemenuhan Kebutuhan Kelas IV Sekolah Dasar

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar mencakup materi IPA dan IPS, pembelajaran IPA diajarkan pada semester satu atau ganjil dan pembelajaran IPS diajarkan pada semester dua atau genap. Penelitian ini menggunakan materi yang terfokus pada materi semester genap yaitu materi IPS tentang kegiatan jual beli sebagai salah satu pemenuhan kebutuhan.

Materi IPAS kelas IV tentang kegiatan jual beli sebagai salah satu pemenuhan kebutuhan sebagai berikut:

a. Pengertian Jual Beli

Jual beli adalah kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan barang dengan menggunakan sejumlah uang sebagai alat pembayaran yang sah.

b. Syarat-Syarat Jual Beli



Jual beli dapat terjadi apabila memenuhi syarat-syarat jual beli. Ada empat syarat jual beli, yaitu:

1. Adanya penjual
2. Adanya pembeli
3. Adanya barang yang dijual
4. Adanya uang sebagai alat pembayaran

c. Tempat Jual Beli

1. Pasar Tradisional

Pasar tradisional merupakan tempat bertemunya penjual dan pembeli dari berbagai penjuru. Barang yang dijual di pasar seperti: minyak, beras, telur, daging, sayur-sayuran, buah-buahan, dll.

2. Swalayan

Swalayan merupakan toko yang melakukan pelayanan mandiri, sehingga pembeli dapat mengambil barang sendiri.

Barang yang dijual di swalayan hampir sama dengan pasar tetapi tidak lengkap. Swalayan terdekat misalnya seperti, indomaret, alfamart, dan alfamidi.

3. Toko

Toko merupakan tempat yang menjual berbagai macam barang atau satu jenis barang. Misalnya, toko pakaian, toko kue, toko obat, toko perabot rumah tangga, dll.

#### 4. *Marketplace*

*Marketplace* atau pasar online merupakan kegiatan jual beli yang dilakukan secara online menggunakan aplikasi. Pembayaran atau transaksi produk juga dilakukan secara online. Aplikasi yang sering kita gunakan seperti, shopee, lazada, tokopedia, dll.

#### d. Kegiatan Ekonomi

Butuh suatu proses sampai barang atau jasa itu sampai ke tangan kita. Proses membuat (produksi), dikirimkan (distribusi) lalu digunakan (konsumsi).

##### 1. Kegiatan Produksi

Kegiatan produksi merupakan kegiatan membuat barang. Orang yang melakukan kegiatan ini disebut produsen.

Contoh yang melakukan kegiatan produksi adalah pabrik sepatu, pengrajin anyaman, penjahit, dll.

##### 2. Kegiatan Distribusi

Kegiatan distribusi merupakan kegiatan menyalurkan barang hasil produksi. Orang atau tempat melakukan kegiatan ini disebut distributor. Contoh agen, pedagang besar atau grosir, dan pengecer. Distributor mempermudah pemenuhan kebutuhan tanpa perlu pergi ke pabrik pembuatan langsung.

##### 3. Kegiatan Konsumsi

Kegiatan konsumsi merupakan kegiatan pemakaian barang hasil produksi. Orang yang melakukan kegiatan konsumsi ini disebut konsumen.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## BAB III

### METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

#### A. Model Penelitian dan Pengembangan

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D). Sugiyono mengemukakan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan metode untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Memvalidasi produk berarti menguji efektivitas atau kevalidan produk yang telah ada. Mengembangkan produk berarti melakukan pembaruan pada produk yang telah ada, sehingga menjadi lebih praktis, efektif, dan efisien, atau menciptakan produk baru yang belum pernah ada sebelumnya.<sup>58</sup>

Dapat disimpulkan bahwa model penelitian dan pengembangan adalah langkah-langkah untuk merancang atau menyempurnakan produk tertentu dan menguji kevalidan atau efektivitasnya. Proses ini bertujuan untuk menciptakan atau menghasilkan perangkat pembelajaran yang mendukung efektivitas dan efisiensi dalam proses pembelajaran siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *Hannafin and Peck*. Model ini dikembangkan oleh Michael Hannafin dan Kyle Peck pada tahun 1988 dalam bukunya "*The Design Development and Evaluation of Instructional Software*." Model *Hannafin and Peck*

---

<sup>58</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development/R&D)*, (Bandung: Alfabeta, 2022), 28.

merupakan salah satu model dalam desain pembelajaran yang berorientasi produk.<sup>59</sup> Model pembelajaran ini terdiri dari tiga fase yaitu *Need Assesment* (Fase Analisis Kebutuhan), *Design* (Fase Desain), *Develop/Implement* (Fase Pengembangan dan Implementasi). Dalam model ini, proses evaluasi dan revisi perlu dijalankan pada setiap fase.<sup>60</sup>

Model pengembangan *Hannafin and Peck* berorientasi pada *software* biasanya menghasilkan produk yang berupa video pembelajaran, multimedia pembelajaran, atau modul. Pemilihan model ini sesuai untuk mengembangkan bahan ajar yang berkaitan dengan teknologi seperti E-LKPD berbasis *platform wizer.me* pada mata pelajaran IPAS.

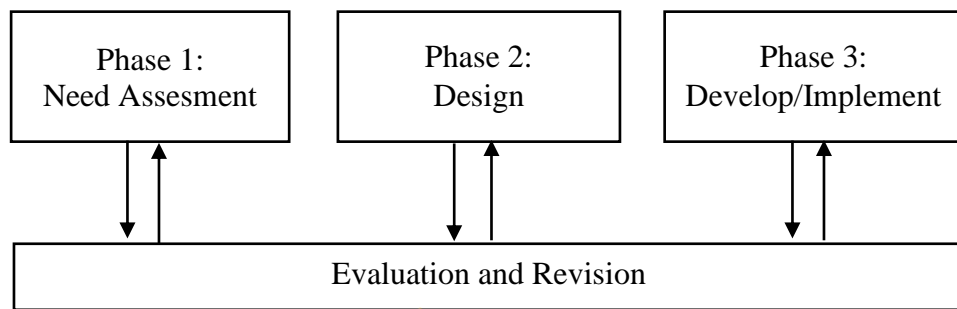
## B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur pengembangan pada penelitian ini dilakukan secara berkesinambungan, sesuai dengan model pengembangan yang digunakan yaitu model *Hannafin and Peck*. Model *Hannafin and Peck* terdiri dari 3 fase, yaitu fase analisis kebutuhan, fase desain, serta fase pengembangan dan implementasi. Dalam model ini, proses evaluasi dan revisi perlu dijalankan pada setiap fase.

---

<sup>59</sup> Adi Pratomo dan Agus Irawan, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Menggunakan Metode Hannafin dan Peck," *Positif* 1, no. 1 (2015): 16, <https://media.neliti.com/media/publications/159673-ID-pengembangan-media-pembelajaran-interakt.pdf>.

<sup>60</sup> Siti Dahmayanti, Mulyawan Safwandy Nugraha, dan Tarsono, "Analisis Penerapan Model *Hannafin and Peck* sebagai Pendekatan Desain Pembelajaran yang Interaktif dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK," *Islamika* 6, no. 1 (1 Januari 2024): 238, <https://doi.org/10.36088/islamika.v6i1.4243>.



**Gambar 3.1 Alur Model *Hannafin and Peck***

Penjelasan secara rinci supaya memahami prosedur model *Hannafin and Peck*, yaitu Fase Analisis Kebutuhan (*Need Assesment*), Fase Desain (*Design*), Fase Pengembangan dan Implementasi (*Develop/Implement*), sebagai berikut:

1. Fase Analisis Kebutuhan (*Need Assesment*)

Fase pertama dari model *Hannafin and Peck* yaitu analisis kebutuhan. Fase ini diperlukan untuk mengenali atau mengidentifikasi kebutuhan-kebutuhan dalam pengembangan sebuah media pembelajaran, termasuk tujuan dan objektif media pembelajaran yang

dibuat, pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan oleh target audiens, serta peralatan dan kebutuhan media pembelajaran. Jika semua keperluan telah teridentifikasi, maka penilaian perlu dilakukan sebelum melanjutkan pada tahap desain.<sup>61</sup>

Pada fase analisis kebutuhan ini, peneliti melakukan analisis untuk mendapatkan gambaran sementara terhadap produk yang akan

<sup>61</sup> Muhammad Afandi dan Badarudin, *Perencanaan Pembelajaran di Sekolah Dasar dengan Memasukkan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa* (Bandung: Alfabeta, 2011), 26, [http://research.unissula.ac.id/file/publikasi/211313015/7452Buku\\_Perencanaan\\_Pembelajaran\\_sd.pdf](http://research.unissula.ac.id/file/publikasi/211313015/7452Buku_Perencanaan_Pembelajaran_sd.pdf).

dikembangkan. Analisis kebutuhan ini meliputi analisis awal, analisis siswa, dan analisis bahan ajar.

a. Analisis Awal

Pada tahap analisis awal ini dilaksanakan di SDS Islam Ulul Albab Jember, yakni melakukan observasi dalam proses pembelajaran dan mewawancarai guru kelas IVA untuk mengetahui permasalahan dan kesulitan pada pembelajaran IPAS terkait dengan materi, metode, maupun media pembelajaran yang digunakan pada saat pembelajaran.

b. Analisis Siswa

Pada tahap ini dilakukan analisis siswa yakni siswa kelas IVA SDS Islam Ulul Albab Jember. Analisis siswa dilakukan untuk mengidentifikasi hambatan-hambatan yang dihadapi siswa selama pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran IPAS materi Jual Beli

Sebagai Salah Satu Pemenuhan Kebutuhan..

c. Analisis Bahan Ajar

Pada tahap analisis bahan ajar dilakukan untuk menyesuaikan bahan ajar yang sesuai dengan materi, karakteristik belajar siswa, dan kurikulum yang diterapkan di sekolah. Pemilihan materi dilakukan untuk menyesuaikan isi materi dengan media yang dikembangkan yang berupa bahan ajar E-LKPD berbasis *platform wizer.me*.

## 2. Fase Desain (*Design*)

Fase kedua dalam model *Hannafin and Peck* adalah fase desain. Pada fase ini, informasi yang diperoleh dari fase analisis disusun dalam bentuk dokumen yang akan menjadi landasan pembuatan media pembelajaran. Model ini menjelaskan bahwa tujuan dari fase desain adalah mengidentifikasi dan mendokumentasikan prinsip-prinsip terbaik untuk mencapai tujuan pengembangan media tersebut. Dokumen yang dihasilkan pada fase ini yaitu berupa *storyboard* yang menggambarkan urutan aktivitas pengajaran berdasarkan kebutuhan pembelajaran dan tujuan media pembelajaran yang diperoleh dari fase analisis kebutuhan. Sama seperti fase pertama, pada fase desain ini juga membutuhkan evaluasi sebelum melanjutkan ke tahap pengembangan dan implementasi.<sup>62</sup>

Pada fase desain ini, peneliti membuat *storyboard* yang akan dijadikan sebagai landasan untuk membuat diagram alur dalam membantu proses pembuatan bahan ajar E-LKPD interaktif berbasis *platform wizer.me*, serta melakukan analisis materi pembelajaran yang akan dimuat dalam E-LKPD. Tahap ini menentukan pengembangan bahan ajar yang dilihat dari segi desain dan materi. Bahan ajar yang dikembangkan pada fase ini merupakan rancangan awal, sehingga akan

---

<sup>62</sup> Afandi dan Badarudin, *Perencanaan Pembelajaran di Sekolah Dasar dengan Memasukkan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa*, 27.



direvisi pada tahap selanjutnya yaitu fase pengembangan dan implementasi.

### 3. Pengembangan dan Implementasi (*Develop/Implement*)

Fase ketiga dalam model *Hanafin and Peck* yaitu fase pengembangan dan implementasi. Pada fase ini, kegiatan melibatkan pembuatan diagram alur, pengujian, serta penilaian formatif dan sumatif. Penilaian formatif dilakukan selama proses pengembangan media, sedangkan penilaian sumatif dilakukan pada akhir proses. Oleh karena itu, pada tahap ini, media dikembangkan dan pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan tujuan yang telah dirumuskan berdasarkan analisis kebutuhan dan desain yang telah disusun. Untuk menilai kelancaran media yang dihasilkan, maka perlu dilakukannya evaluasi dan pengujian.<sup>63</sup>

Pada fase pengembangan ini menghasilkan produk berupa bahan ajar E-LKPD berbasis *platform wizer.me*. Adapun tahap yang akan dilakukan oleh peneliti, sebagai berikut:

- a) Melakukan rancangan desain berbantuan aplikasi *canva pro* yang disesuaikan dengan materi dan karakteristik siswa.
- b) Melakukan tinjauan produk yang telah dikembangkan dengan memvalidasi bahan ajar kepada para ahli, yaitu dosen ahli media, dosen ahli materi, dosen ahli bahasa, dan guru ahli pembelajaran.

---

<sup>63</sup> Ibid.

- c) Melakukan revisi produk bahan ajar E-LKPD dari kritik, komentar, dan saran oleh para ahli. Apabila bahan ajar terdapat kekurangan dan perlu perbaikan, selanjutnya peneliti menyempurnakan produk yang telah dibuat berdasarkan hasil analisis.

Pada fase implementasi dilakukan untuk menerapkan produk yang telah dikembangkan dan divalidasi oleh tim ahli serta telah direvisi. Fase implementasi ini produk perlu diujikan untuk memperoleh umpan balik. Tujuan dari uji coba produk ini untuk mengetahui respon guru dan siswa terhadap kepraktisan bahan ajar yang telah dibuat. Pada tahap ini guru dan siswa mengisi lembar angket untuk mengetahui kemenarikan dan kelayakan terhadap E-LKPD berbasis *platform wizer.me*. Selain itu, uji coba produk dilakukan untuk melihat sejauh mana pemahaman siswa mengenai materi Kegiatan Jual Beli Sebagai Salah Satu Pemenuhan Kebutuhan. Pada fase implementasi, produk yang telah dikembangkan juga diperbaiki dan disempurnakan dengan penilaian dari pengguna yang telah menggunakan bahan ajar selama kegiatan pembelajaran. Hasil angket guru dan siswa dijadikan sebagai evaluasi serta perbaikan bahan ajar.

### **C. Uji Coba Produk**

Uji coba ini dilaksanakan sebagai landasan untuk memperoleh validitas dan kepraktisan produk yang telah disusun oleh peneliti. Tujuan pengujian ini adalah untuk memperoleh evaluasi, kritik, saran, dan pandangan validator, sehingga dapat menilai validitas dan kepraktisan

produk yang dikembangkan. Hasil dari uji coba ini akan menjadi acuan untuk melakukan perbaikan terhadap produk.<sup>64</sup> Dapat ditarik kesimpulan bahwa, uji coba produk tersebut digunakan sebagai landasan untuk menentukan kevalidan, kepraktisan, keefektifan, maupun daya tarik dari suatu produk yang dihasilkan.

Uji coba produk pengembangan bahan ajar E-LKPD berbasis *platform wizer.me* dilakukan oleh dosen ahli media pembelajaran, dosen ahli materi pembelajaran IPAS, dosen ahli bahasa, guru ahli pembelajaran dan siswa kelas IVA SDS Islam Ulul Albab Jember.

#### **D. Desain Uji Coba**

Desain uji coba pada penelitian ini dilakukan untuk menilai kelayakan dan kepraktisan E-LKPD berbasis *platform wizer.me* yang telah dikembangkan. Selain itu, uji coba ini bertujuan untuk mengevaluasi kecocokan rancangan produk apakah telah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan mengidentifikasi kesalahan yang perlu direvisi. Pada penelitian ini, desain uji coba dilakukan melalui dua tahap yaitu tahap uji coba awal dan uji coba lapangan. Uji coba yang dilakukan ini meliputi:

##### **1. Subjek Uji Coba**

###### **a. Ahli Media**

Ahli media merupakan orang yang ahli dalam mendesain dan merancang media pembelajaran. Pada penelitian ini yang menjadi

---

<sup>64</sup> Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Imiah Universitas Islam Kiai Haji Achmad Siddiq Jember*, (Jember: UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember Press, 2023), 54.

ahli media merupakan dosen UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember dari Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang ahli dalam pengembangan bahan ajar serta media pembelajaran yaitu Bapak Dr. Husni Mubarak, S.Pd., M.Si.

b. Ahli Materi

Ahli materi merupakan orang yang ahli dalam materi pembelajaran. Pada penelitian ini, materi yang digunakan adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) fokus pada mata pelajaran IPS, terutama materi kegiatan jual beli sebagai salah satu pemenuhan kebutuhan. Ahli materi yang dipilih merupakan dosen UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember dari Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yaitu Ibu Anindya Fajarini, S.Pd., M.Pd.

c. Ahli Bahasa

Ahli bahasa merupakan orang yang menguasai struktur, penggunaan, dan perkembangan bahasa. Pada penelitian ini yang menjadi ahli bahasa merupakan dosen UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember dari Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang ahli dalam bidang ilmu bahasa yaitu Bapak Erisy Syawwiril Ammah, M.Pd.

d. Ahli Pembelajaran IPAS

Ahli pembelajaran IPAS merupakan seorang pengajar yang ahli dalam pembelajaran IPAS, memiliki pengalaman mengajar

mata pelajaran IPAS. Ahli pembelajaran IPAS di Kelas IVA SDS Islam Ulul Albab Jember yaitu Ustadzah Nur Hasanah, S.S.

e. Siswa

Siswa sebagai subjek coba dalam penelitian ini merupakan siswa kelas IVA di SDS Islam Ulul Albab Jember, dengan jumlah total 27 siswa, jumlah 13 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan.

## 2. Jenis Data

Jenis data yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu data kualitatif dan data kuantitatif:

a. Data kualitatif dalam penelitian ini didapatkan melalui hasil observasi serta wawancara guru dan siswa kelas IVA di SDS Islam Ulul Albab Jember, serta komentar dan saran yang didapatkan dari ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan ahli pembelajaran.

b. Data kuantitatif dalam penelitian ini didapatkan melalui hasil penilaian validasi oleh ahli media, ahli materi, ahli bahasa, ahli pembelajaran, serta hasil respon angket oleh guru dan siswa.

## 3. Instrumen Pengumpul Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara, dan lembar angket.

a. Observasi

Observasi merupakan proses untuk memperoleh data secara langsung dengan mengamati orang melakukan kegiatan atau proses

kerja suatu produk di tempat pada saat dilakukan penelitian.<sup>65</sup> Pada penelitian ini pengamatan dilakukan secara langsung di SDS Islam Ulul Albab supaya mendapatkan informasi maupun data secara akurat. Peneliti melakukan observasi dengan melihat, mendengarkan, dan mengamati proses kegiatan yang dilakukan oleh subjek.

b. Wawancara

Wawancara merupakan instrumen pengumpulan data dimana pewawancara mengajukan suatu pertanyaan kepada yang diwawancarai.<sup>66</sup> Pada penelitian ini menggunakan pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis besar permasalahan yang akan ditanyakan. Wawancara dalam penelitian ini dilakukan bersama guru dan siswa kelas IVA di SDS Islam Ulul Albab Jember untuk menggali data dan informasi.

c. Lembar Kuesioner atau Angket

Lembar kuesioner atau angket merupakan instrumen pengumpul data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden.<sup>67</sup> Lembar angket pada penelitian ini diserahkan kepada para validator ahli untuk menilai tingkat kelayakan dari E-LKPD yang telah dibuat oleh peneliti, serta diberikan kepada guru dan

<sup>65</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development/R&D)*, 214.

<sup>66</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development/R&D)*, 210.

<sup>67</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development/R&D)*, 216.

siswa untuk mengetahui respon kepraktisan bahan ajar E-LKPD berbasis *platform wizer.me*. Adapun kisi-kisi instrumen lembar angket sebagai berikut ini:

1. Kisi-kisi angket untuk validasi para ahli

Lembar angket validasi dalam penelitian ini berisi pernyataan-pernyataan untuk aspek kelayakan desain media, materi pembelajaran, dan struktur bahasa yang diberikan kepada para ahli. Lembar angket digunakan untuk mengetahui jumlah nilai dari produk yang dikembangkan oleh peneliti. Adapun kisi-kisi instrumen validasi sebagai berikut:

**Tabel 3.1**  
**Kisi-Kisi Angket Validasi Media**

No	Aspek Penilaian	Jumlah Butir
1	Desain tampilan yang tersaji sesuai dengan karakteristik siswa	1
2	Kemenarikan desain tampilan	1
3	<i>Background</i> desain memiliki warna yang sesuai	1
4	Gambar sesuai dengan isi materi yang disajikan	1
5	Huruf atau <i>font</i> pada teks memiliki warna yang sesuai	1
6	Ukuran huruf atau <i>font size</i> tepat dan sesuai penggunaannya (judul, isi materi, soal-soal, dan lain-lain)	1
7	Jenis huruf atau <i>font</i> yang digunakan sederhana dan tidak membingungkan siswa untuk memahami informasi dalam media	1
8	Unsur teks, elemen visual (gambar animasi, video, dan audio), yang ada dalam E-LKPD sesuai	1

9	Penggabungan yang harmonis antara teks, elemen grafis, animasi, video, dan audio	1
10	Konsistensi pada penempatan dan bentuk navigasi terlihat pada seluruh elemen konten media	1
11	Kemudahan menggunakan E-LKPD	1
12	Kejelasan petunjuk penggunaan E-LKPD	1
13	E-LKPD dapat digunakan diberbagai macam perangkat	1
14	E-LKPD dapat digunakan sebagai bahan ajar mandiri	1
15	E-LKPD mendorong rasa ingin tahu siswa	1
<b>Jumlah Total Butir</b>		<b>15</b>

**Tabel 3.2**  
**Kisi-Kisi Angket Validasi Materi**

No	Aspek Penilaian	Jumlah Butir
1	Kesesuaian materi menggunakan kurikulum merdeka	1
2	Kesesuaian dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP)	1
3	Kesesuaian judul E-LKPD dengan isi materi	1
4	Kesesuaian isi materi pada tiap butir soal	1
5	Kesesuaian gambar dengan isi materi	1
6	Materi disusun secara praktis dan sistematis	1
7	Materi sesuai digunakan pada siswa kelas IV Sekolah Dasar	1
8	Materi yang disampaikan melalui video dalam E-LKPD lengkap	1
9	Materi disampaikan dengan jelas dan tepat	1
10	Kesesuaian referensi materi yang digunakan	1
11	Materi mengarahkan siswa memahami konsep Kegiatan Jual Beli Sebagai Salah Satu Pemenuhan Kebutuhan	1
12	Materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa	1



13	Materi merefleksikan dengan kehidupan nyata	1
14	Materi menggunakan bahasa yang tepat dan mudah dimengerti	1
15	Keingintahuan dan keterlibatan siswa	1
<b>Jumlah Total Butir</b>		<b>15</b>

**Tabel 3.3**  
**Kisi-Kisi Angket Validasi Bahasa**

No	Aspek Penilaian	Jumlah Butir
1	Keakuratan struktur kalimat	1
2	Keefektifan kalimat yang digunakan	1
3	Kebakuan istilah yang digunakan	1
4	Pemahaman terhadap isi pesan atau informasi	1
5	Penggunaan kalimat dalam soal mudah dimengerti	1
6	Bahasa yang digunakan mendorong siswa berpikir kritis	1
7	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan pengetahuan siswa	1
8	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan emosional siswa	1
9	Ketepatan tata bahasa yang digunakan	1
10	Penggunaan kata sesuai dengan ejaan yang disempurnakan	1
11	Konsistensi penggunaan istilah	1
12	Konsistensi penggunaan simbol atau ikon	1
<b>Jumlah Total Butir</b>		<b>12</b>

**Tabel 3.4**  
**Kisi-Kisi Angket Validasi Pembelajaran**

No	Aspek Penilaian	Jumlah Butir
1	Kesesuaian materi dalam E-LKPD Interaktif Berbasis <i>Wizer.me</i>	1
2	Materi dalam E-LKPD disampaikan secara jelas dan dapat dipahami	1
3	Materi dalam E-LKPD disampaikan secara lengkap dan sistematis	1
4	Materi yang disajikan sesuai dengan sasaran	1

5	E-LKPD Interaktif Berbasis <i>Wizer.me</i> mendorong rasa ingin tahu siswa	1
6	Desain tampilan yang disajikan sesuai dengan karakteristik siswa	1
7	Desain tampilan sangat menarik bagi pengguna	1
8	Kesesuaian gambar dengan materi Kegiatan Jual Beli Sebagai Salah Satu Pemenuhan Kebutuhan	1
9	Ketepatan ukuran dan <i>font</i> dalam video pembelajaran dan E-LKPD Interaktif Berbasis <i>Wizer.me</i>	1
10	Ketepatan bahasa dalam E-LKPD mudah untuk dipahami	1
11	E-LKPD Interaktif mudah digunakan dan sederhana pengoperasiannya	1
12	E-LKPD Interaktif dapat dipakai diberbagai perangkat	1
13	E-LKPD Interaktif membantu dalam pemahaman siswa	1
14	E-LKPD Interaktif membuat siswa lebih aktif dalam belajar	1
<b>Jumlah Total Butir</b>		<b>14</b>

## 2. Kisi-kisi angket untuk respon guru dan siswa

Lembar angket respon guru dan siswa dalam penelitian

ini berisi pernyataan-pernyataan untuk aspek kemenarikan desain media, materi pembelajaran, dan struktur bahasa yang diberikan kepada guru dan siswa. Lembar angket ini digunakan

untuk mengetahui jumlah nilai dari produk yang dikembangkan

oleh peneliti. Adapun kisi-kisi instrumen validasi sebagai

berikut:

**Tabel 3.5**  
**Kisi-Kisi Angket Respon Guru dan Siswa**

No	Aspek Penilaian	Jumlah Butir
1	Tampilan E-LKPD Interaktif Berbasis <i>Wizer.me</i> ini menarik	1
2	E-LKPD Interaktif Berbasis <i>Wizer.me</i> ini membuat siswa lebih bersemangat dalam belajar IPAS	1
3	Menggunakan E-LKPD Interaktif Berbasis <i>Wizer.me</i> ini dapat membuat belajar IPAS menjadi tidak membosankan	1
4	E-LKPD Interaktif Berbasis <i>Wizer.me</i> ini mendukung siswa untuk menguasai pelajaran IPAS. Khususnya materi Kegiatan Jual Beli Sebagai Salah Satu Pemenuhan Kebutuhan	1
5	E-LKPD Interaktif Berbasis <i>Wizer.me</i> ini dapat memberikan motivasi untuk mempelajari materi	1
6	E-LKPD Interaktif Berbasis <i>Wizer.me</i> dapat diakses kapan saja dan dimanapun secara mudah	1
7	Materi dalam E-LKPD Interaktif Berbasis <i>Wizer.me</i> berkaitan dengan kehidupan sehari-hari	1
8	Materi yang disajikan dalam E-LKPD Interaktif Berbasis <i>Wizer.me</i> mudah dipahami	1
9	E-LKPD Interaktif Berbasis <i>Wizer.me</i> mencakup materi yang ada di Kurikulum Merdeka sesuai dengan batasan penulis	1
10	Materi yang disajikan dalam E-LKPD Interaktif Berbasis <i>Wizer.me</i> dilengkapi dengan gambar-gambar yang sesuai	1
11	E-LKPD Interaktif Berbasis <i>Wizer.me</i> mendorong siswa untuk lebih memahami materi yang dipelajari	1
12	Materi dalam E-LKPD Interaktif Berbasis <i>Wizer.me</i> mencapai Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP)	1

13	Kalimat dan paragraf yang di gunakan dalam E-LKPD Interaktif Berbasis <i>Wizer.me</i> jelas dan mudah dipahami	1
14	Bahasa yang digunakan dalam E-LKPD Interaktif Berbasis <i>Wizer.me</i> sederhana dan mudah dipahami	1
15	Huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca	1
16	Pemilihan kata dan penggunaan kalimat sesuai dengan kemampuan Bahasa siswa tingkat SD	1
<b>Jumlah Total Butir</b>		<b>16</b>

#### 4. Teknik Analisis Data

Terdapat dua jenis data dalam penelitian ini, yaitu data deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Dengan demikian, teknik analisis data deskriptif kualitatif dan kuantitatif digunakan untuk menganalisis data uji coba dalam penelitian ini.

##### a. Deskriptif kualitatif

Analisis data kualitatif ini dilakukan yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisan bahan ajar E-LKPD berbasis

*platform wizer.me* supaya memperoleh hasil akhir yang memuaskan. Analisis data kualitatif dalam penelitian ini diperoleh hasilnya melalui observasi saat kegiatan belajar mengajar berlangsung, wawancara dengan guru dan siswa, serta evaluasi dan saran dari validator.

##### b. Deskriptif kuantitatif

Analisis data kuantitatif dalam penelitian ini dilakukan untuk menilai kelayakan dan kepraktisan media melalui skor nilai dari angket yang diberikan kepada para ahli serta respon guru dan

siswa. Kategori penilaian bahan ajar E-LKPD berbasis *platform wizer.me* dilakukan untuk melakukan analisis data instrumen validasi ahli serta respon guru dan siswa, sebagai berikut:

#### 1) Analisis Data Instrumen Validasi Ahli

Instrumen validasi ahli dalam penelitian ini terdapat penilaian yang menilai kelayakan media, kesesuaian materi dan bahasa dalam E-LKPD berbasis *platform wizer.me* dilakukan melalui angket penilaian. Hasil angket penilaian dari validasi ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan ahli pembelajaran akan dianalisis dengan menggunakan skala *likert*. Maka, dalam instrumen validasi untuk penelitian ini terdapat pedoman penilaian untuk mengukur presentase maksimum, sebagai berikut:

Sangat Layak : Skor 5

Layak : Skor 4

Cukup Layak : Skor 3

Kurang Layak : Skor 2

Tidak Layak : Skor 1

Rumus yang dipakai untuk menghitung nilai instrumen validasi ahli, sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase

$\sum^x$  = Jumlah skor yang diperoleh

$\sum x_i$  = Jumlah skor tertinggi

Nilai presentase dari hasil validasi para ahli yang telah diketahui, maka langkah berikutnya adalah mencocokkannya dengan kriteria validasi berikut ini:

**Tabel 3.6**  
**Presentase Hasil Validasi<sup>68</sup>**

Nilai	Kriteria
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Kurang Layak
0% - 20%	Tidak Layak

Sumber: Hikmah, dkk (2023)

Presentase nilai  $\geq 61\%$  dari validasi ahli media, materi, bahasa, dan ahli pembelajaran, maka bahan ajar E-LKPD berbasis *platform wizer.me* pada mata pelajaran IPAS dinyatakan layak sebagai bahan ajar untuk belajar siswa.

## 2) Analisis Data Angket Respon Guru dan Siswa

Analisis data angket respon guru dan siswa yang dihitung untuk menilai kepraktisan dari E-LKPD berbasis *platform wizer.me* yang telah dikembangkan oleh peneliti dianalisis menggunakan skala *likert*. Maka, dalam penelitian

<sup>68</sup> Nurul Hikmah, Mohammad Liwa Ilhamdi, dan Fitri Puji Astria, "Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pintar Berbasis Permainan Edukasi Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 8, no. 3 (31 Agustus 2023): 1812, <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i3.1537>.

ini terdapat pedoman penilaian yang digunakan untuk mengukur respon guru dan siswa, sebagai berikut:

Sangat Baik : Skor 5

Baik : Skor 4

Cukup Baik : Skor 3

Kurang Baik : Skor 2

Tidak Baik : Skor 1

Rumus yang dipakai untuk menghitung nilai angket respon guru dan siswa, sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Nilai presentase dari hasil respon guru dan siswa yang telah diketahui, maka langkah berikutnya adalah mencocokkannya dengan kriteria validasi berikut ini:

**Tabel 3.7**  
**Presentase Respon Guru dan Siswa<sup>69</sup>**

Nilai	Kriteria
80% - 100%	Sangat Baik
66% - 79%	Baik
56% - 65%	Cukup Baik
41% - 55%	Kurang Baik
0% - 40%	Tidak Baik

Sumber: Dewi, dkk (2023)

<sup>69</sup> Najla Ayuditasni Dewi, Ratih Purnamasari, dan Nita Karmila, "Pengembangan E-LKPD Berbasis Website Wizer.me Materi Sifat-Sifat Bangun Ruang," *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 9, no. 2 (16 Juni 2023): 2569, <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.995>.

Presentase nilai  $\geq 66\%$  dari respon guru dan siswa, maka bahan ajar E-LKPD berbasis *platform wizer.me* pada mata pelajaran IPAS dinyatakan menarik dan praktis digunakan sebagai bahan ajar untuk belajar siswa.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R



## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

#### A. Profil Sekolah Dasar Swasta (SDS) Islam Ulul Albab

##### 1. Sejarah Sekolah

Sekolah Dasar Swasta (SDS) Islam Ulul Albab adalah salah satu unit pendidikan yang berada di bawah naungan Yayasan Pendidikan Islam Ulul Albab. Yayasan ini didirikan oleh pasangan suami istri dengan semangat filantropi tinggi, terutama untuk anak-anak. Pendiri yayasan ini adalah Bapak Dr. Nurudin, M.Pd.I dan Bunda Siti Maisaroh, S.H.I., M.Pd. SDS Islam Ulul Albab mulai beroperasi pada 1 Februari 2019 dengan jumlah siswa sebanyak 28 orang. Sebagai sekolah baru, minat orang tua masih rendah sehingga dari 35 pendaftar hanya 28 siswa yang akhirnya terdaftar. Awalnya, kegiatan belajar mengajar dilaksanakan di rumah salah satu wali murid yang mendaftarkan anaknya ke SDS Islam Ulul Albab.<sup>70</sup>

Berdasarkan latar belakangnya, SDS Islam Ulul Albab didirikan karena dorongan dari wali murid yang menginginkan adanya sekolah dasar sejak tahun sebelumnya. Pada tahun 2019, dilakukan pendataan siswa yang kemungkinan akan melanjutkan pendidikan di SDS Islam Ulul Albab berjumlah 35 anak. Dari situ, Ketua Yayasan memutuskan untuk mendirikan sekolah tersebut. Lokasinya berada di depan Roxy, tepatnya di Jl. Lumba-Lumba gang 2 nomor 7. Bunda May kemudian menyewa gedung itu, dan

---

<sup>70</sup> Data Profil Sekolah SDS Islam Ulul Albab Jember, diakses pada tanggal 17 Mei 2024, <https://www.sds.ypiululalbab.sch.id/sejarah/>.

penyewaan tersebut disetujui. Awalnya, tidak ada biaya untuk menyewa gedung, namun biaya operasional sekolah yang berasal dari SPP sebesar 150.000 digunakan untuk membayar sewa gedung.<sup>71</sup>

Setelah berjalan selama dua tahun, SDS Islam Ulul Albab memiliki sekitar 60 murid. Keterbatasan ruangan menyebabkan tidak semua pendaftar dapat diterima, sehingga total siswa yang terdata mencapai 88 siswa. Selama pandemi, siswa tidak diperbolehkan mengikuti Pembelajaran Tatap Muka. Oleh karena itu, pimpinan yayasan memutuskan untuk membeli sebidang tanah dan membuka lima kelas baru: dua kelas untuk kelas 1 dan 2, serta satu kelas untuk kelas 3. Saat ini, sekolah terus dalam tahap pembenahan dan pengembangan untuk menyediakan fasilitas yang lebih baik bagi guru dan siswa.

Meningkatkan kualitas sekolah memerlukan waktu beberapa tahun, dan pimpinan yayasan terus berupaya untuk mengembangkan dan menciptakan inovasi. Dorongan dari wali murid mempercepat pembangunan untuk memastikan proses pembelajaran berlanjut dengan fasilitas yang memadai. Hingga tahun 2023, telah dibangun gedung kelas dua lantai yang terdiri dari empat kelas. Kedepannya, akan dibangun aula untuk pertemuan dan rapat, guna menyediakan fasilitas yang lebih baik bagi peserta didik.<sup>72</sup>

---

<sup>71</sup> Data Profil Sekolah SDS Islam Ulul Albab Jember, 2024.

<sup>72</sup> Data Profil Sekolah SDS Islam Ulul Albab Jember, 2024.

SDS Islam Ulul Albab memiliki sebuah **Visi** yaitu “Sekolah Trias Cendekia (Cerdas Agama, Cerdas Linguistik dan Cerdas Eksakta)”, dalam mencapai visi tersebut, maka SDS Islam Ulul Albab memiliki **Misi** yaitu:

- 1) Mengasah kecerdasan agama melalui pembelajaran, ketauladanan dan pembiasaan ibadah
- 2) Mengoptimalkan kecerdasan linguistik melalui pembelajaran, budaya literasi dan kegiatan ekstrakurikuler
- 3) Membangun kecerdasan eksakta melalui pembelajaran, praktikum dan kegiatan ekstrakurikuler<sup>73</sup>

## 2. Profil Sekolah

Nama Sekolah : SDS Islam Ulul Albab

NPSN : 69989465

Status Sekolah : Swasta

Tingkat Pendidikan : SD

Status Kepemilikan : Yayasan

Alamat Sekolah : Jl. Udang Windu, RT 001/RW 002, Kel. Sempusari,

Kec. Kaliwates, Kab. Jember

Kode Pos : 68135

SK Pendirian Sekolah : 503/A.1/SD-B/002/35.09.325/2019

Tanggal SK Pendirian : 2019-05-17

Kepala Sekolah : Siti Maisaroh

Akreditasi : –

<sup>73</sup> Data Profil Sekolah SDS Islam Ulul Albab Jember, 2024.

Kurikulum : Merdeka Belajar  
 Website : [www.sds.ypiululalbab.sch.id](http://www.sds.ypiululalbab.sch.id)  
 Email : [sdi.ululalbab@gmail.com](mailto:sdi.ululalbab@gmail.com)<sup>74</sup>

### 3. Program Unggulan Trias Cendekia

SDS Islam Ulul Albab memiliki beberapa program unggulan diantaranya adalah:

- 1) Fiqih Praktek
- 2) Teori Dasar Nahwu dan Shorof
- 3) Tahfidz dan Tasmi' Al-Qur'an
- 4) Pembelajaran Bilingual (*English & Arabic*)
- 5) Pendampingan Olimpiade Sains dan Matematika<sup>75</sup>

### 4. Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan

Proses kegiatan belajar mengajar di SDS Islam Ulul Albab dilaksanakan setiap hari senin-jumat pada pukul 07.00 – 15.30. Kegiatan di pagi hari dimulai pukul 07.00 dengan melaksanakan sholat dhuha berjamaah kemudian dilanjutkan kegiatan *fun english/arabic*, setelah itu mengaji serta hafalan hingga pukul 10.00 dan istirahat. Pembelajaran dimulai kembali pada pukul 11.00, kemudian pada pukul 12.30 melaksanakan sholat dhuhur berjamaah dan istirahat kedua, selanjutnya pada pukul 13.15 melanjutkan kegiatan pembelajaran hingga pukul 15.30, setelah itu sholat ashar berjamaah dan pulang.

<sup>74</sup> Data Profil Sekolah SDS Islam Ulul Albab Jember, 2024.

<sup>75</sup> Program Unggulan SDS Islam Ulul Albab Jember, 2024.

SDS Islam Ulul Albab memperhatikan mutu pendidik dan tenaga kependidikan demi kelancaran dan keberhasilan proses belajar mengajar. Sehingga hampir seluruh pendidik yang mengajar dan tenaga kependidikan memiliki latar belakang pendidikan. Jumlah pendidik dan tenaga kependidikan di SDS Islam Ulul Albab Jember secara keseluruhan berjumlah 33 orang, dengan rincian 1 kepala sekolah, 5 staff tata usaha, 10 guru kelas, 10 guru keagamaan, 2 guru tahfidz qur'an, 1 guru olahraga, 1 satpam sekolah, 1 tenaga kebersihan, 1 tenaga umum, dan 1 penjaga kantin.<sup>76</sup>

Berdasarkan data pendidik dan tenaga kependidikan, peneliti melakukan penelitian dengan guru kelas IVA yaitu Ustadzah Nur Hasanah, S.S dengan latar belakang pendidikan S1 program studi Sastra Inggris.

#### 5. Data Siswa

Di SDS Islam Ulul Albab pada tahun ajaran 2023/2024 memiliki jumlah siswa 272, dengan rincian 146 siswa laki-laki dan 126 siswa perempuan.<sup>77</sup>

Peneliti melakukan penelitian di kelas IV. Kelas IV di SDS Islam Ulul Albab terdapat 2 kelas, yaitu kelas IVA dan IVB. Namun peneliti melakukan penelitian di kelas IVA, sehingga siswa kelas IVA sebagai subjek dalam penelitian ini, dengan rincian nama siswa sebagai berikut:

---

<sup>76</sup> Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan SDS Islam Ulul Albab Jember, 2024.

<sup>77</sup> Data Siswa SDS Islam Ulul Albab Jember, 2024.

**Tabel 4.1**  
**Data Siswa**

No	Nama Siswa	L/P
1	Abidah Ainun Mahya Azzalea	P
2	Ahmad Azril Danial Alfarizqy	L
3	Ahmad Budi Setiawan	L
4	Alena Habluna Nazila	P
5	Arkha Hanzala Khozin	L
6	Ayra Nabiha Muhammad	P
7	Azzahratus Sabrina	P
8	Bilqis Maulida Mill Fathullaili	P
9	Chairunnisa Salsabila Putri	P
10	Evelyn Almaira Ramadhani	P
11	Fadila Arzaki Maulana Ibrahim	L
12	Hafilah Nuril Maulida	P
13	Ikhwan Ma'ruf Ibrahimovich	L
14	Ikmal Sirojuddin	L
15	Jacinda Ilana Hadi Pratiwi	P
16	Ken Razieq Aswa Pranaja	L
17	M Dhoifullah Ad-Darwisyi	L
18	Mita Fauziah Iswanto	P
19	Muhammad Ardiansyah Maulana	L
20	Muhammad Arka Fayrus Setiyanto	L
21	Muhammad Fiqri Khalid	L
22	Muhammad Gallant Ramadhan	L
23	Nirmala Izzatul Hamdani	P
24	Prita Azzalea Nurmahdiyah	P
25	Quira Nasya Aylashanum	P
26	Raza Ammar Haqqoni	L
27	Reisya Pramestri Rayadinata	P

Berdasarkan data diatas maka siswa kelas IVA SDS Islam Ulul

Albab yang menjadi titik fokus dalam penelitian ini, dengan jumlah keseluruhan siswa yaitu 27, terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan.

## 6. Data Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana merupakan elemen penting yang perlu dipenuhi untuk mendukung tercapainya tujuan pendidikan. SDS Islam Ulul Albab memiliki sarana dan prasarana yang terbilang cukup memadai, antara lain: tersedianya Wi-Fi, aula, TV, printer, laptop, cctv, speaker bluetooth, alat kebersihan, 1 kantor, 1 perpustakaan, 10 kelas, 1 kantin, 1 gudang, 4 toilet, dan tempat parkir. Semua fasilitas tersebut memiliki kondisi yang baik untuk digunakan.<sup>78</sup>

Berdasarkan sarana dan prasarana tersebut, di kelas IVA terdapat *whiteboard*, rak buku, lampu, gordena, meja dan kursi, kipas angin, pojok literasi, lambang Garuda Pancasila, gambar presiden dan wakil presiden, air galon, sapu, jam dinding, dan rak sepatu.

### B. Penyajian Data Uji Coba

Pada penelitian ini, tahap uji coba awal dilakukan oleh ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan ahli pembelajaran. Berikutnya yaitu uji coba lapangan yang dilakukan di kelas IVA SDS Islam Ulul Albab. Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan suatu produk bahan ajar E-LKPD berbasis *platform wizer.me* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) materi kegiatan jual beli sebagai salah satu pemenuhan kebutuhan.

Uji coba dilakukan secara bertahap dalam penelitian ini sesuai dengan prosedur penelitian dan pengembangan model *Hannafin and Peck*. Model ini memiliki tiga fase, yaitu: fase analisis kebutuhan (*need assesment*), fase desain

---

<sup>78</sup> Data Sarana dan Prasarana Sekolah Dasar Swasta (SDS) Islam Ulul Albab Jember, 2024.

(*design*), fase pengembangan dan implementasi (*develop/implement*). Pada model ini, setiap tahap mencakup proses evaluasi dan revisi.

#### 1. Fase Analisis Kebutuhan (*Need Assesment*)

Pada fase analisis kebutuhan ini yaitu menganalisis dan mengidentifikasi masalah untuk mengumpulkan berbagai informasi yang berhubungan dengan produk yang akan dikembangkan.

##### a. Analisis Awal

Pada tahap ini yaitu mengumpulkan data dan informasi melalui wawancara guru kelas dan observasi secara langsung di kelas IVA SDS Islam Ulul Albab mengenai kesulitan belajar siswa ataupun permasalahan pada pembelajaran IPAS.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IVA di SDS Islam Ulul Albab Jember yaitu Ustadzah Hasanah menjelaskan bahwa pembelajaran yang menggunakan buku paket IPAS saja kurang memadai karena diperlukan bahan ajar tambahan untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Selain itu, di kelas hanya menggunakan metode klasikal yang kurang membangkitkan keaktifan siswa dalam belajar dan siswa terlihat cenderung pasif pada saat belajar, kemudian memberikan penugasan hanya menggunakan buku paket saja, pernah menggunakan LKPD cetak hanya sebagai bahan diskusi siswa yang digunakan pada materi tertentu yang dianggap perlu menggunakan LKPD, guru juga belum pernah memberikan penugasan pada pelajaran IPAS berbasis bahan ajar digital dan belum pernah membuat media pembelajaran



sendiri.<sup>79</sup> Berdasarkan hasil observasi teridentifikasi bahwa pembelajaran di kelas hanya memberikan penugasan yang didominasi dengan mengerjakan soal-soal di buku paket, tidak ada variasi dalam memanfaatkan sumber belajar digital. Pemanfaatan bahan ajar melalui buku paket terdapat materi dan soal-soal yang kurang bervariasi, sehingga siswa minim berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dan mengalami kejenuhan atau bosan dalam belajar. Proses pembelajaran juga terlihat monoton karena guru hanya fokus menyampaikan materi menggunakan metode ceramah atau klasikal.<sup>80</sup>

Berdasarkan hasil analisis awal tersebut dapat diketahui bahwa siswa kurang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dan siswa mengalami kejenuhan atau bosan pada saat pembelajaran, maka diperlukannya perancangan sumber belajar yang memiliki tampilan menarik berisi gambar atau animasi supaya materi pembelajaran dapat dipahami oleh semua siswa, selain itu dengan adanya bahan ajar E-LKPD berbasis *platform wizer.me* yang dapat mendukung siswa untuk bersikap partisipatif, kritis, percaya diri dan kreatif.

#### b. Analisis Siswa

Pada tahap ini, peneliti melakukan wawancara dengan siswa kelas IVA SDS Islam Ulul Albab yaitu Fiqri, Darwis, Hafilah dan Nirmala. Hasil yang didapatkan adalah mereka merasa bosan apabila

---

<sup>79</sup> Wawancara dengan Ustadzah Nur Hasanah, S.S. Jember 17 Mei 2024.

<sup>80</sup> Observasi kegiatan pembelajaran oleh peneliti di kelas IVA, Jember 16 Mei 2024.

mendengarkan Ustadzah Hasanah menyampaikan materi kemudian mengerjakan tugas di buku paket, selain itu mata pelajaran IPAS hanya beberapa materi saja yang cukup mudah dipahami, mereka senang dan semangat belajar jika menggunakan media yang menarik dan bergambar.<sup>81</sup>

Berdasarkan hasil wawancara tersebut peneliti mengembangkan suatu bahan ajar yang menarik yaitu E-LKPD yang memanfaatkan *platform wizer.me* dengan harapan supaya siswa lebih mudah memahami materi, menarik perhatian siswa untuk semangat dalam belajar dan bisa menghilangkan rasa bosan pada saat belajar.

#### c. Analisis Bahan Ajar

Pada tahap ini dilakukan untuk menyesuaikan pengembangan bahan ajar yang disusun sesuai dengan kurikulum merdeka, karakteristik dan gaya belajar siswa. Analisis bahan ajar ini peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas IVA SDS Islam Ulul Albab yaitu Ustadzah

Hasanah. Hasil yang diperoleh peneliti yaitu bahan ajar yang digunakan pada saat pembelajaran hanya terpaku menggunakan buku paket.

Penggunaan bahan ajar lain seperti LKPD cetak hanya digunakan untuk diskusi kelompok. Pemanfaatan sumber belajar atau bahan ajar di kelas

IVA tidak bervariasi, dikarenakan keterbatasan waktu pada saat itu.

Selain itu, keterbatasan bahan ajar yang hanya terpaku pada buku paket

---

<sup>81</sup> Wawancara dengan Fiqri, Darwis, Hafila dan Nirmala Siswa Kelas IVA, Jember 17 Mei 2024.

dan LKPD cetak bersifat kurang menarik terlihat membosankan. SDS Islam Ulul Albab memiliki TV untuk mendukung proses pembelajaran, namun Ustadzah Hasanah belum memanfaatkan TV maupun sumber belajar digital lainnya untuk menyampaikan materi kegiatan jual beli sebagai salah satu pemenuhan kebutuhan.<sup>82</sup>

SDS Islam Ulul Albab belum memiliki lab komputer, sehingga siswa diperbolehkan membawa handphone maupun tablet jika pembelajaran berbasis ICT. Sekolah telah menyediakan sarana yang mendukung berupa Wi-Fi, jadi tidak terdapat kendala jaringan untuk mengakses bahan ajar berbasis ICT. Maka, hal ini dapat membantu mendukung untuk mengembangkan bahan ajar E-LKPD berbasis *platform wizer.me* pada mata pelajaran IPAS khususnya materi kegiatan jual beli sebagai salah satu pemenuhan kebutuhan.

#### d. Evaluasi dan Revisi

Pada tahap ini, evaluasi dilakukan dari peninjauan ulang pada semua tahap analisis yang telah dikerjakan dan melakukan konsultasi dengan dosen, kemudian revisi dilakukan sesuai dengan arahan dan masukan yang diberikan oleh dosen pada bagian-bagian yang memerlukan perbaikan.

#### 2. Fase Desain (*Design*)

Pada tahap desain atau perencanaan diperlukan sebelum melakukan pengembangan pada bahan ajar. Tujuan dari tahap ini untuk menentukan

---

<sup>82</sup> Wawancara dengan Ustadzah Nur Hasanah, S.S. Jember 17 Mei 2024.

dan mencatat panduan yang baik guna mencapai tujuan dari pembuatan bahan ajar E-LKPD berbasis *platform wizer.me*. Tahap desain ini peneliti membuat *draft* rancangan awal sesuai dengan hasil analisis kebutuhan sebelumnya. Adapun yang dihasilkan dari tahap ini yaitu berupa dokumen atau *storyboard* mengenai elemen-elemen apa saja yang ada dalam pengembangan bahan ajar E-LKPD berbasis *platform wizer.me*. Peneliti membuat desain sendiri dengan berbantuan aplikasi Canva Pro. E-LKPD dirancang dengan desain yang menarik, baik dari segi *background, font, elemen grafis, konfigurasi warna, animasi, video, audio, dan lain sebagainya*.

Adapun langkah-langkah yang dilakukan peneliti terhadap rancangan desain produk pengembangan diuraikan secara rinci sebagai berikut:

a. Langkah-Langkah Membuat Akun *Wizer.me*

Terdapat langkah-langkah dalam membuat akun *wizer.me* yang akan dijelaskan berikut ini.

1. Mengunjungi situs website <https://app.wizer.me>
2. Pilih opsi *Join Now* atau bergabung sekarang
3. Buat akun gratis Anda. Mulai dengan memilih jenis peran Anda.

Apabila seorang guru, maka pilih *I'm a Teacher*. Apabila seorang siswa, maka pilih *I'm a Student*.

4. Mendaftar *Wizer* dapat disambungkan melalui Google, Edmodo, dan Microsoft. Anda juga dapat mendaftar melalui Email dengan menyertakan sandi.
5. Selanjutnya akan secara otomatis mengarah pada halaman *Dashboard*. Maka akun sudah siap digunakan untuk membuat lembar kerja.

b. Materi Pembelajaran

Pada tahap ini, peneliti menyusun materi pelajaran yang dikembangkan yaitu Kegiatan Jual Beli Sebagai Salah Satu Pemenuhan Kebutuhan yang disesuaikan dengan Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran yang mengacu pada buku Kemendikbudristek yaitu Buku Panduan Guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) SD Kelas IV kurikulum merdeka cetakan pertama tahun 2021.

c. Dokumen *Storyboard*

*Storyboard* merupakan suatu rangkaian, baik ilustrasi maupun gambar yang disusun secara urut untuk menggambarkan ide atau alur cerita secara visual. *Storyboard* membantu untuk merencanakan setiap detail pembelajaran, seperti teks, gambar, video, suara, animasi, serta interaksi yang akan digunakan.

*Storyboard* dalam penelitian ini merupakan rancangan atau sketsa yang digunakan untuk menggambarkan alur atau urutan membuat bahan ajar E-LKPD berbasis *platform wizer.me* supaya lebih terstruktur.

*Storyboard* dalam rancangan desain ini dijelaskan secara rinci sebagai berikut:

Lembar Kerja Peserta Didik	
Logo UIN	Logo Kurikulum Merdeka
<p>BAB 7 Topik C</p> <p>Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)</p> <p>“Kegiatan Jual Beli Sebagai Salah Satu Pemenuhan Kebutuhan”</p> <p>Kelas IV SD/MI – Semester 2</p> <p>Nama: _____</p> <p>Kelas: _____</p>	
<p>Sekolah : _____</p> <p>Fase/Kelas : _____</p> <p>Mata Pelajaran : _____</p> <p>Muatan Pelajaran : _____</p>	
Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
<p>Petunjuk Belajar</p>	
Editor	

**Halaman 1**

Instruksi menonton video *ice breaking!*

Video *Ice Breaking* Tebak  
Gambar

Instruksi mengerjakan!

Kolom Jawaban

**Halaman 2**

Literasi Teks Bacaan Kegiatan Jual Beli  
Petunjuk pengerjaan!

Link Teks Bacaan

Instruksi menonton video materi pembelajaran!

Video Materi Kegiatan Jual Beli

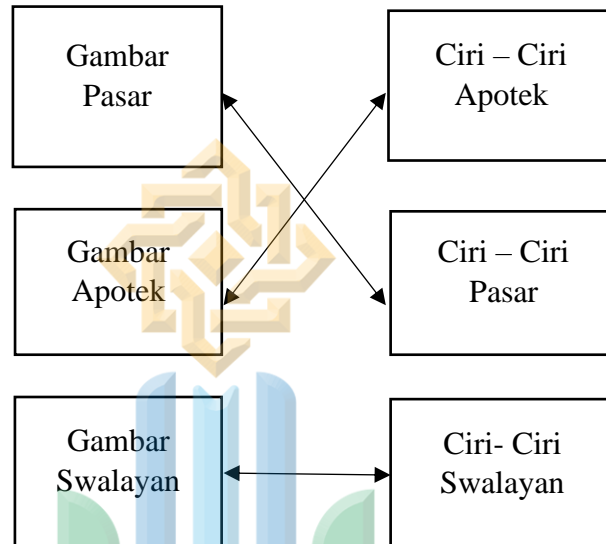
Voice  
Jawaban

**Halaman 3**

Ayo Berlatih  
Petunjuk pengerjaan!

5 Soal Pilihan Ganda  
dan  
Pilihan Jawaban A, B, C, D

Halaman 4  
Ayo Menjodohkan  
Petunjuk pengerjaan!



Halaman 5  
Mengidentifikasi gambar kegiatan jual beli  
Petunjuk pengerjaan!

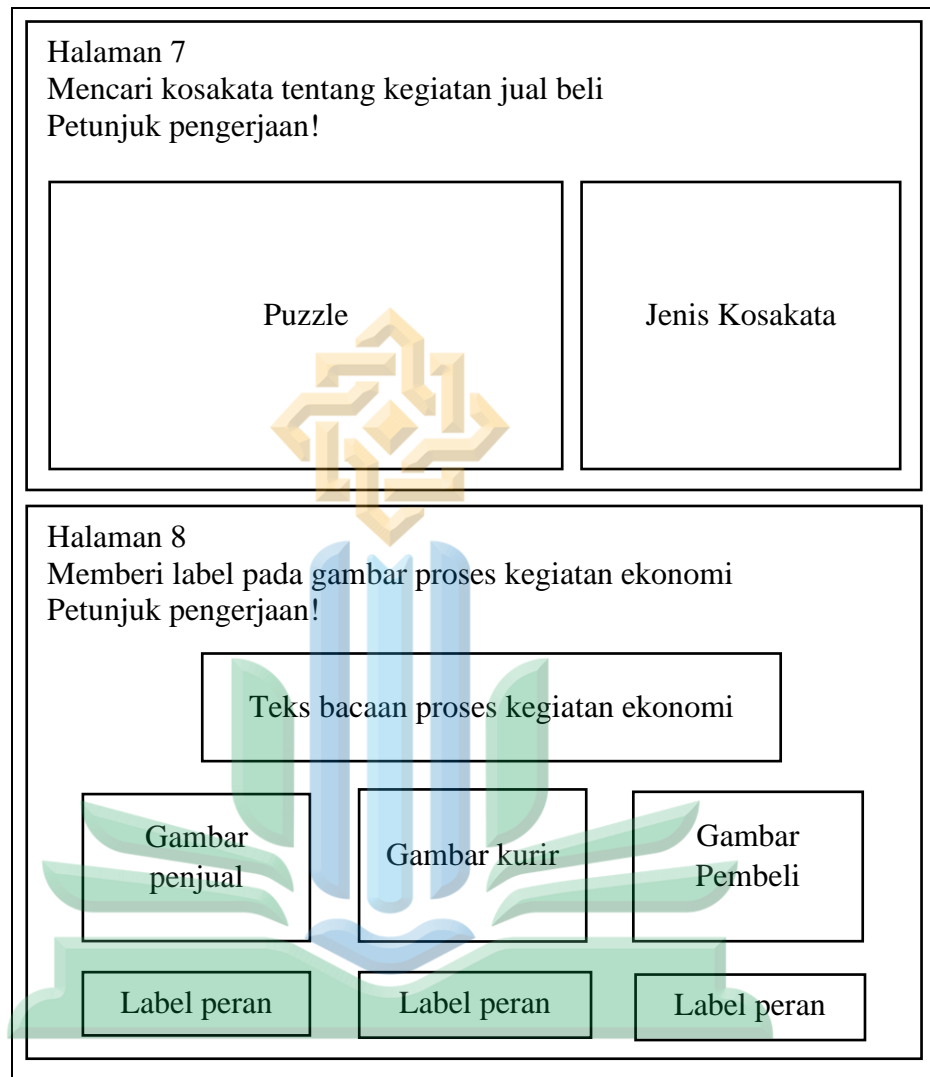
Nama tempat	Ciri - Ciri Kegiatan Jual Beli	Barang yang diperjual belikan

Halaman 6  
Membuat percakapan antara penjual dan pembeli sesuai pengalaman  
Petunjuk pengerjaan!

Kolom Jawaban Teks

*Voice*  
Jawaban





Gambar 4.1 Storyboard E-LKPD

#### d. Evaluasi dan Revisi

Pada tahap desain ini, peneliti melakukan evaluasi dengan konsultasi kepada dosen bahwasannya terdapat masukan untuk menambahkan logo kurikulum merdeka. Selanjutnya, revisi telah dilakukan pada bagian cover yang membutuhkan perbaikan.

### 3. Fase Pengembangan dan Implementasi (*Develop/Implement*)

Pada tahap pengembangan, peneliti membuat produk berdasarkan desain *storyboard* yang sebelumnya telah disusun. Sementara tahap

implementasi yaitu melakukan uji coba, penilaian formatif, dan penilaian sumatif pada bahan ajar yang selesai dikembangkan. Penilaian formatif berfokus pada proses pengembangan bahan ajar, penilaian ini dilakukan oleh tim ahli untuk mendapatkan umpan balik berupa komentar dan saran terhadap bahan ajar. Penilaian sumatif berfokus pada hasil akhir, penilaian ini dilakukan apabila seluruh tahapan telah selesai. Tujuan dari penilaian sumatif yaitu untuk menilai sejauh mana bahan ajar berhasil dalam mencapai tujuan pembelajaran dan apakah bahan tersebut efektif dalam membantu siswa memahami materi dengan baik. Selain itu, untuk menilai kualitas dan relevansi bahan ajar, dan digunakan untuk perbaikan bahan ajar termasuk revisi atau pengembangan lebih lanjut.

#### a. Pengembangan Produk

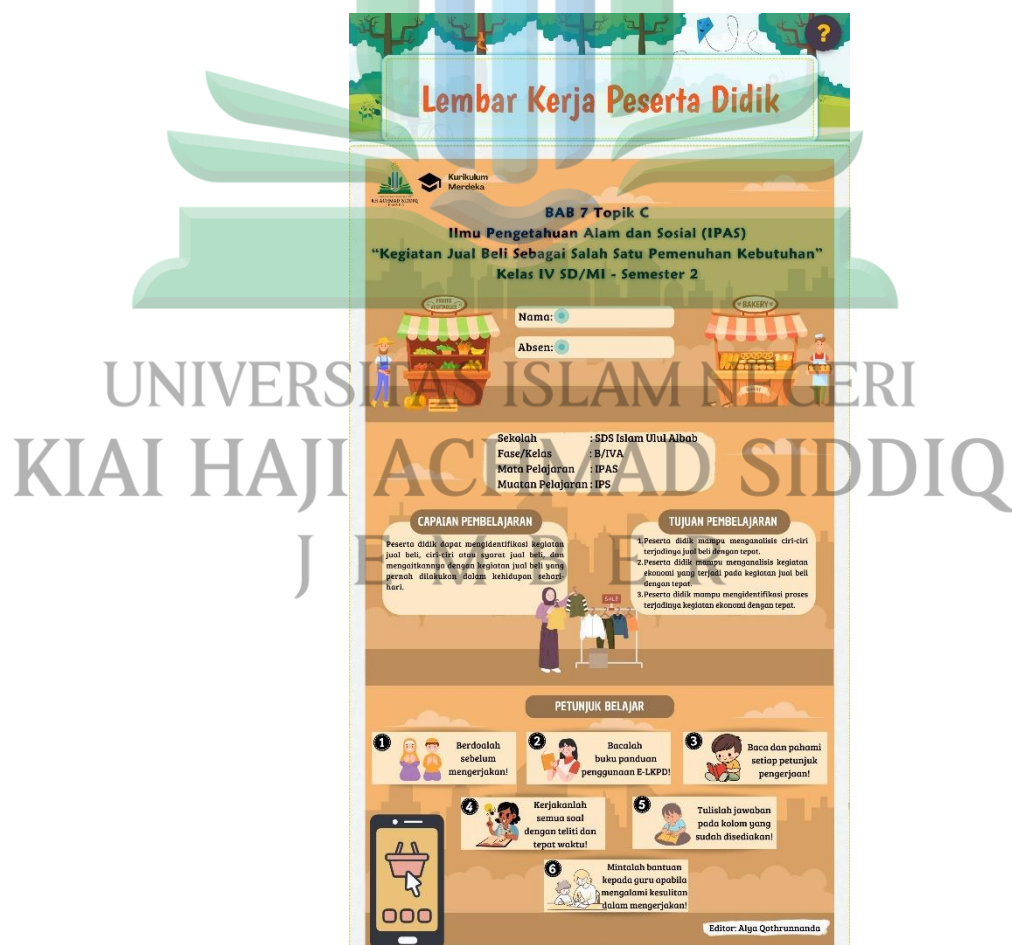
Desain pada cover E-LKPD terdapat logo UIN, logo kurikulum merdeka, judul materi, mata pelajaran, kelas, absen, identitas sekolah, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, petunjuk belajar, dan nama editor.

Selanjutnya, terdapat video *ice breaking* tebak gambar yang berkaitan dengan materi pembelajaran. *Ice breaking* ini baik untuk memulai kegiatan pembelajaran untuk menjadikan suasana yang lebih cair dan menyenangkan. Siswa akan berusaha mencari jawaban berupa kata pada setiap gambar. Adanya *ice breaking* supaya membuat siswa lebih aktif dan antusias dalam belajar.

Kemudian, terdapat materi pembelajaran kegiatan jual beli sebagai salah satu pemenuhan kebutuhan berupa teks bacaan dan video. Teks bacaan diperlukan untuk meningkatkan literasi siswa dan video pembelajaran lebih visual dan menarik, bersifat fleksibilitas untuk memudahkan pemahaman terhadap materi.

Untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi, terdapat soal-soal latihan yang bervariasi, seperti: pilihan ganda, mencari kata, esai, isian tabel, menjodohkan, dan memberi label pada gambar.

Terdapat gambar tampilan E-LKPD yang dibuat sendiri oleh peneliti sebagai berikut:



Gambar 4.2 Cover, CP, TP, dan Petunjuk Belajar

Halaman 1

**Ice Breaking Tebak Gambar**

Ayo amati video tebak gambar di bawah ini!



Tuliskan 5 jawaban tebak gambar yang telah kalian amati tersebut!

B I U T ...

Write your answer...

Answer recorder (optional) - Voice

Gambar 4.3 *Ice Breaking* Tebak Gambar

Halaman 2


**Literasi Teks Bacaan Kegiatan Jual Beli**

Petunjuk:

Klik link di bawah ini, kemudian bacalah teks bacaan tentang Kegiatan Jual Beli  
[https://drive.google.com/file/d/18nk9203gtdUX15-GAPjm8Wq5C9UI6PE/view?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/file/d/18nk9203gtdUX15-GAPjm8Wq5C9UI6PE/view?usp=drive_link)

**Ayo Mengamati Video!**

Perhatikan video di bawah ini dengan fokus!



Setelah mengamati video materi tersebut, Apa yang kamu ketahui tentang jual beli? dan Bagaimana jual beli dapat terjadi? Yuk jelaskan menggunakan bahasamu sendiri!

Petunjuk:

Jawablah pertanyaan menggunakan voice dengan menekan gambar speaker berwarna hijau, kemudian rekam suaramu!


B I U T ...

Write your answer...


Answer recorder (optional) - Voice

Gambar 4.4 Teks Bacaan dan Video Materi


**Halaman 3**  
**Ayo Berlatih!**  
 Petunjuk:  
 Silahkan pilih satu jawaban yang paling benar!

1  Ali menerima susu dari Lani, sedangkan Lani menerima uang dari Ali. Pada pernyataan tersebut, Lani berperan sebagai...


a. Penjual                              b. Pembeli  
 c. Produksi                             d. Konsumen

2  Setiap harinya Bu Dini menjahit berbagai model baju untuk dijual, kegiatan yang dilakukan Bu Dini merupakan kegiatan...


a. Jual beli                              b. Distribusi  
 c. Konsumsi                            d. Produksi

3  Adit dan Raka makan dan minum di restoran dekat rumahnya. Kegiatan ekonomi yang dilakukan Adit dan Raka yaitu...

a. Kontribusi                            b. Distribusi  
 c. Konsumsi                            d. Produksi

4  Bu Caca menjual berbagai macam buah di pasar. Kegiatan yang dilakukan Bu Caca adalah kegiatan...


a. Konsumsi                            b. Produsen  
 c. Distributor                            d. Distribusi


5  Kegiatan jual beli dapat terjadi di berbagai tempat. Berikut ini salah satu faktor terjadinya jual beli adalah...


a. Belum ditemukan alat tukar seperti uang                              b. Sulit bertemunya penjual dengan pembeli  
 c. Kebutuhan yang tidak terbatas    d. Kebutuhan tidak dapat dipenuhi sendiri

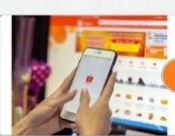
**Gambar 4.5 Soal Pilihan Ganda**

**Halaman 4**  
**Ayo Menjodohkan!**  
 Petunjuk:  
 Silahkan menarik garis untuk menghubungkan gambar sesuai dengan pernyataan mengenai tempat jual beli di bawah ini!

  Membeli barang dari rumah menggunakan aplikasi belanja

  Toko dengan sistem pelayanan mandiri dan tidak bisa menawar harga

  Toko yang menjual obat-obatan

  Tempat bertemunya penjual dan pembeli dari segala penjuru

**Gambar 4.6 Menjodohkan Gambar**

**Halaman 5**  
**Ayo Mengidentifikasi!**



**Amatilah tempat kegiatan jual beli yang berada di sekitar kalian! Jelaskan ciri-ciri kegiatan jual beli tersebut dan apa saja yang di jual!**

**Petunjuk:**  
**Tulislah jawabanmu pada kolom yang tersedia di bawah ini!**

Nama tempat	Ciri-ciri kegiatan jual beli	Barang yang diperjual belikan

**Gambar 4.7 Soal Isian Tabel**


**Halaman 6**  
**Ayo Membuat Percakapan!**

**Buatlah percakapan antara penjual dan pembeli sesuai dengan pengalaman kalian masing-masing!**

**Petunjuk:**  
**Jawaban dapat diketik atau rekam suaramu dengan menekan gambar voice berwarna hijau!**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
 J E M B E R

Write your answer...

Answer recorder (optional) -  Voice

**Gambar 4.8 Membuat Percakapan**

Halaman 7

**Ayo Temukan!**

Terdapat banyak kosakata tentang kegiatan jual beli. Temukan kosakata tersebut di bawah ini!

Petunjuk:  
Silahkan klik mulai dari huruf pertama lalu klik huruf terakhir untuk menandai kosakata berikut!

P	G	T	O	K	O	D	C	W	N	U	I	<b>Words:</b> DISTRIBUSI SWALAYAN PRODUKSI KONSUMSI PENJUAL BARANG PASAR UANG TOKO SWALAYAN KONSUMSI PRODUKSI DISTRIBUSI PENJUAL PASAR UANG BARANG TOKO
A	I	A	B	A	R	A	N	G	T	J	C	
P	A	S	A	R	U	A	N	G	K	Y	V	
F	P	E	N	J	U	A	L	A	V	P	S	
D	I	S	T	R	I	B	U	S	I	G	U	
E	E	C	Q	P	R	O	D	U	K	S	I	
W	D	D	Y	K	O	N	S	U	M	S	I	
T	S	W	A	L	A	Y	A	N	T	P	A	

Gambar 4.9 Mencari Kata

Halaman 8

**Memenuhi Kebutuhan Melalui Kegiatan Ekonomi**

Apakah kamu pernah berbelanja online? Berbelanja menggunakan e-commerce dapat memudahkan kita untuk memenuhi kebutuhan tanpa datang ke lokasi secara langsung. Kita cukup memesan barang yang kita inginkan melalui aplikasi online.

Petunjuk:  
Tulislah jawabanmu dengan mengklik tombol berwarna biru!

Bu Ririn merupakan pemilik usaha pecel di Lamongan. Bu Ririn memutuskan untuk berjualan secara online melalui beberapa e-commerce. Penjualan pecelnya setiap hari laku habis karena banyaknya orderan pembeli. Bu Ririn mendapatkan begitu banyak keuntungan dari penjualan pecelnya.

Bagaimana alur kegiatan ekonomi beserta pelakunya yang terjadi pada cerita di atas? Tuliskanlah kegiatan ekonomi (produksi, distribusi, dan konsumsi) pada tiap-tiap gambar pada kolom yang telah disediakan dengan tepat!

The diagram illustrates the economic process in three stages: 1. Production: A person (Bu Ririn) is shown with a bowl of food. 2. Distribution: A person on a motorcycle with a 'FOOD' sign is shown. 3. Consumption: A person is shown receiving a package with a '5.0' rating. Below each stage is a blank box for labeling the activity.

Gambar 4.10 Memberi Label Pada Gambar

## b. Uji Validasi Ahli

Tahap berikutnya yaitu melakukan uji validasi kepada para ahli untuk mendapatkan komentar dan saran supaya mengetahui kelayakan mengenai E-LKPD yang telah dikembangkan sebelum diimplementasikan kepada siswa. Uji validasi ini dilakukan para ahli dengan memberikan angket validasi.

Uji validasi produk dilakukan oleh 4 validator yaitu 3 dosen ahli dan 1 guru ahli pembelajaran. Hasil uji validasi produk oleh validator dijelaskan sebagai berikut ini:

### 1) Validasi Ahli Media

Validasi ahli media yaitu Bapak Dr. Husni Mubarak, S.Pd., M.Si. Validasi media ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui bahwa bahan ajar E-LKPD berbasis *platform wizer.me* berfungsi dengan baik, relevan, dan mempunyai kualitas yang memadai dalam

mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Berdasarkan hasil uji validasi oleh dosen ahli media akan dijelaskan dibawah ini.

**Tabel 4.2**  
**Hasil Validasi Ahli Media**

No	Aspek Penilaian	Nilai		P(%)	Tingkat Kelayakan
		SV	SM		
1.	Desain tampilan yang tersaji sesuai dengan karakteristik siswa	5	5	100%	Sangat Layak
2.	Kemenarikan desain tampilan	5	5	100%	Sangat Layak
3.	<i>Background</i> desain memiliki warna yang sesuai	4	5	80%	Layak



4.	Gambar sesuai dengan isi materi yang disajikan	4	5	80%	Layak
5.	Huruf atau <i>font</i> pada teks memiliki warna yang sesuai	4	5	80%	Layak
6.	Ukuran huruf atau <i>font size</i> tepat dan sesuai penggunaannya (judul, isi materi, soal-soal, dan lain-lain)	4	5	80%	Layak
7.	Jenis huruf atau <i>font</i> yang digunakan sederhana dan tidak membingungkan siswa untuk memahami informasi dalam media	4	5	80%	Layak
8.	Unsur teks, elemen visual (gambar animasi, video, dan audio), yang ada dalam E-LKPD sesuai	5	5	100%	Sangat Layak
9.	Penggabungan yang harmonis antara teks, elemen grafis, animasi, video, dan audio	5	5	100%	Sangat Layak
10.	Konsistensi pada penempatan dan bentuk navigasi terlihat pada seluruh elemen konten media	5	5	100%	Sangat Layak
11.	Kemudahan menggunakan E-LKPD	5	5	100%	Sangat Layak
12.	Kejelasan petunjuk penggunaan E-LKPD	4	5	80%	Layak
13.	E-LKPD dapat digunakan diberbagai macam perangkat	5	5	100%	Sangat Layak
14.	E-LKPD dapat digunakan sebagai bahan ajar mandiri	5	5	100%	Sangat Layak
15.	E-LKPD mendorong rasa ingin tahu siswa	5	5	100%	Sangat Layak
<b>Skor Keseluruhan</b>		<b>69</b>	<b>75</b>	<b>92%</b>	<b>Sangat Layak</b>

Sesuai dengan rumus:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{69}{75} \times 100\% = 92\%$$

Validasi oleh ahli media mendapatkan nilai 69 dari total nilai maksimum 75. Nilai rata-rata secara keseluruhan dari dosen ahli media yaitu 92%. Setiap aspek penilaian yang didapatkan nilai 81% - 100% memiliki kriteria sangat layak. Berdasarkan kriteria nilai tersebut, maka bahan ajar E-LKPD berbasis *platform wizer.me* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) sangat layak digunakan dalam pembelajaran setelah melakukan revisi. Sesuai dengan komentar dan saran oleh ahli media sebagai berikut:

1. Tambahkan petunjuk membaca buku panduan
2. Perbaiki warna *font*

## 2) Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi yaitu Ibu Anindya Fajarini, S.Pd., M.Pd.

Validasi materi ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui bahwa materi pembelajaran tepat, sesuai, dan efisien pada pembelajaran IPAS materi kegiatan jual beli sebagai salah satu pemenuhan kebutuhan. Berdasarkan hasil uji validasi oleh dosen ahli materi akan dijelaskan dibawah ini.

**Tabel 4.3**  
**Hasil Validasi Ahli Materi**

No	Aspek Penilaian	Nilai		P(%)	Tingkat Kelayakan
		SV	SM		
1.	Kesesuaian materi menggunakan kurikulum merdeka	4	5	80%	Layak
2.	Kesesuaian dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP)	4	5	80%	Layak
3.	Kesesuaian judul E-LKPD dengan isi materi	4	5	80%	Layak
4.	Kesesuaian isi materi pada tiap butir soal	4	5	80%	Layak
5.	Kesesuaian gambar dengan isi materi	4	5	80%	Layak
6.	Materi disusun secara praktis dan sistematis	4	5	80%	Layak
7.	Materi sesuai digunakan pada siswa kelas IV Sekolah Dasar	4	5	80%	Layak
8.	Materi yang disampaikan melalui video dalam E-LKPD lengkap	4	5	80%	Layak
9.	Materi disampaikan dengan jelas dan tepat	4	5	80%	Layak
10.	Kesesuaian referensi materi yang digunakan	4	5	80%	Layak
11.	Materi mengarahkan siswa memahami konsep Kegiatan Jual Beli Sebagai Salah Satu Pemenuhan Kebutuhan	4	5	80%	Layak
12.	Materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa	4	5	80%	Layak
13.	Materi merefleksikan dengan kehidupan nyata	4	5	80%	Layak
14.	Materi menggunakan bahasa yang tepat dan mudah dimengerti	4	5	80%	Layak

15.	Keingintahuan dan keterlibatan siswa	4	5	80%	Layak
<b>Skor Keseluruhan</b>		<b>60</b>	<b>75</b>	<b>80%</b>	<b>Layak</b>

Sesuai dengan rumus:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{60}{75} \times 100\% = 80\%$$

Validasi oleh ahli materi mendapatkan nilai 60 dari total nilai maksimum 75. Nilai rata-rata secara keseluruhan dari dosen ahli materi yaitu 80%. Setiap aspek penilaian yang didapatkan nilai 60% - 80% memiliki kriteria layak. Berdasarkan kriteria nilai tersebut, maka bahan ajar E-LKPD berbasis *platform wizer.me* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) layak digunakan dalam pembelajaran setelah melakukan revisi. Sesuai dengan komentar dan saran oleh ahli materi sebagai berikut:

1. Pada setiap komponen/bagian E-LKPD bisa dikaitkan dengan topik pembelajaran. *Ex: pada ice breaking*

### 3) Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa yaitu Bapak Erisy Syawwiril Ammah, M.Pd. Validasi bahasa ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui bahwa bahasa yang digunakan dalam bahan ajar maupun materi pembelajaran itu jelas, akurat, dan mudah dimengerti oleh para audiens yang dituju. Berdasarkan hasil uji validasi oleh dosen ahli bahasa akan dijelaskan dibawah ini.

**Tabel 4.4**  
**Hasil Validasi Ahli Bahasa**

No	Aspek Penilaian	Nilai		P(%)	Tingkat Kelayakan
		SV	SM		
1.	Keakuratan struktur kalimat	5	5	100%	Sangat Layak
2.	Keefektifan kalimat yang digunakan	4	5	80%	Layak
3.	Kebakuan istilah yang digunakan	4	5	80%	Layak
4.	Pemahaman terhadap isi pesan atau informasi	5	5	100%	Sangat Layak
5.	Penggunaan kalimat dalam soal mudah dimengerti	5	5	100%	Sangat Layak
6.	Bahasa yang digunakan mendorong siswa berpikir kritis	4	5	80%	Layak
7.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan pengetahuan siswa	5	5	100%	Sangat Layak
8.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan emosional siswa	5	5	100%	Sangat Layak
9.	Ketepatan tata bahasa yang digunakan	4	5	80%	Layak
10.	Penggunaan kata sesuai dengan ejaan yang disempurnakan	4	5	80%	Layak
11.	Konsistensi penggunaan istilah	5	5	100%	Sangat Layak
12.	Konsistensi penggunaan simbol atau ikon	5	5	100%	Sangat Layak
<b>Skor Keseluruhan</b>		<b>55</b>	<b>60</b>	<b>92%</b>	<b>Sangat Layak</b>

Sesuai dengan rumus:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{55}{60} \times 100\% = 92\%$$

Validasi oleh ahli bahasa mendapatkan nilai 55 dari total nilai maksimum 60. Nilai rata-rata secara keseluruhan dari dosen ahli bahasa yaitu 92%. Setiap aspek penilaian yang didapatkan nilai 81% - 100% memiliki kriteria sangat layak. Berdasarkan kriteria nilai tersebut, maka bahan ajar E-LKPD berbasis *platform wizer.me* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) sangat layak digunakan dalam pembelajaran setelah melakukan revisi. Sesuai dengan komentar dan saran oleh ahli bahasa sebagai berikut:

1. Istilah kata pengantar perlu diganti prakata (karena ditulis sendiri)
2. Hindari penulisan kata-kata negatif (misalnya penyusun menyadari modul ini masih banyak kekurangan)
3. Perlu dikoreksi penulisan ejaan, misalnya Allah SWT (yang benar Allah Swt.)
4. Bisa ditambahkan daftar pustaka

#### 4) Validasi Ahli Pembelajaran

Validasi oleh guru ahli pembelajaran yaitu Ustadzah Nur Hasanah S.S. Validasi ini dilakukan untuk mengetahui bahwa media dan materi pada bahan ajar yang dikembangkan memenuhi standar pendidikan, efektif dalam pengajaran, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Berdasarkan hasil uji validasi oleh ahli pembelajaran akan dijelaskan dibawah ini.

**Tabel 4.5**  
**Hasil Validasi Ahli Pembelajaran**

No	Aspek Penilaian	Nilai		P(%)	Tingkat Kelayakan
		SV	SM		
1.	Kesesuaian materi dalam E-LKPD Interaktif Berbasis <i>Wizer.me</i>	4	5	80%	Layak
2.	Materi dalam E-LKPD disampaikan secara jelas dan dapat dipahami	5	5	100%	Sangat Layak
3.	Materi dalam E-LKPD disampaikan secara lengkap dan sistematis	4	5	80%	Layak
4.	Materi yang disajikan sesuai dengan sasaran	5	5	100%	Sangat Layak
5.	E-LKPD Interaktif Berbasis <i>Wizer.me</i> mendorong rasa ingin tahu siswa	5	5	100%	Sangat Layak
6.	Desain tampilan yang disajikan sesuai dengan karakteristik siswa	4	5	80%	Layak
7.	Desain tampilan sangat menarik bagi pengguna	4	5	80%	Layak
8.	Kesesuaian gambar dengan materi Kegiatan Jual Beli Sebagai Salah Satu Pemenuhan Kebutuhan	5	5	100%	Sangat Layak
9.	Ketepatan ukuran dan <i>font</i> dalam video pembelajaran dan E-LKPD Interaktif Berbasis <i>Wizer.me</i>	5	5	100%	Sangat Layak
10.	Ketepatan bahasa dalam E-LKPD mudah untuk dipahami	5	5	100%	Sangat Layak
11.	E-LKPD Interaktif mudah digunakan dan sederhana pengoperasiannya	3	5	60%	Cukup Layak

12.	E-LKPD Interaktif dapat dipakai diberbagai perangkat	4	5	80%	Layak
13.	E-LKPD Interaktif membantu dalam pemahaman siswa	4	5	80%	Layak
14.	E-LKPD Interaktif membuat siswa lebih aktif dalam belajar	5	5	100%	Sangat Layak
<b>Skor Keseluruhan</b>		<b>62</b>	<b>70</b>	<b>89%</b>	<b>Sangat Layak</b>

Sesuai dengan rumus:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{62}{70} \times 100\% = 89\%$$

Validasi oleh ahli pembelajaran mendapatkan nilai 62 dari total nilai maksimum 70. Nilai rata-rata secara keseluruhan dari guru ahli pembelajaran yaitu 92%. Setiap aspek penilaian yang didapatkan nilai 81% - 100% memiliki kriteria sangat layak. Berdasarkan kriteria nilai tersebut, maka bahan ajar E-LKPD berbasis *platform wizer.me*

pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) sangat layak digunakan dalam pembelajaran setelah melakukan revisi. Sesuai dengan komentar dan saran oleh ahli pembelajaran sebagai berikut:

1. E-LKPD interaktif ini sudah sangat bagus dan menarik. Hanya saja masih sulit diakses karena anak-anak masih membutuhkan e-mail, dimana anak SD belum mempunyai e-mail.

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan oleh para ahli, maka dapat diambil kesimpulan bahwa Pengembangan Bahan Ajar E-LKPD Berbasis *Platform Wizer.me* Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan



Alam dan Sosial (IPAS) Siswa Kelas IV di SDS Islam Ulul Albab Jember layak untuk diuji cobakan kepada siswa dengan sedikit revisi. Berdasarkan kriteria penilaian bahwa bahan ajar dikategorikan sangat layak digunakan pada pembelajaran.

### c. Implementasi Produk

Tahap implementasi ini dilakukan untuk menguji cobakan bahan ajar E-LKPD berbasis *platform wizer.me*. Uji coba dilakukan kepada siswa kelas IVA SDS Islam Ulul Albab. Uji coba lapangan dilakukan setelah menyelesaikan seluruh rangkaian proses revisi bahan ajar. Sebelum melakukan implementasi atau uji coba bahan ajar, peneliti meminta izin terlebih dahulu kepada pihak sekolah SDS Islam Ulul Albab dengan melampirkan surat izin penelitian, menjelaskan maksud dan tujuan untuk kepentingan penelitian, melakukan observasi dan wawancara di kelas IVA.

Penelitian dilakukan secara langsung di kelas IVA SDS Islam Ulul Albab. Pada saat awal melakukan penelitian, peneliti melakukan observasi selama proses pembelajaran, melakukan wawancara kepada guru dan siswa kelas IVA.

Implementasi produk dilakukan dalam 2 tahap yaitu uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Pada uji coba skala kecil dilakukan kepada 12 siswa yang dilaksanakan pada tanggal 12 Juni 2024. Pada uji coba ini siswa memperhatikan guru menjelaskan cara kerja bahan ajar E-LKPD, kemudian mencobanya. Setelah uji coba skala kecil selesai

dilaksanakan, selanjutnya guru mengisi lembar angket untuk memberikan respon terhadap E-LKPD tersebut, apakah layak atau tidak diterapkan pada uji coba skala besar. Hasil angket respon guru adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.6**  
**Hasil Angket Respon Guru**

<b>Nama Guru</b>	<b>Jumlah Skor</b>	<b>Skor Max</b>	<b>P(%)</b>	<b>Kriteria</b>
Nur Hasanah S.S	74	80	93%	Sangat Baik

Sesuai dengan rumus:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Nilai} = \frac{74}{80} \times 100\% = 93\%$$

Hasil respon guru mendapatkan nilai 74 dari total nilai maksimum 80. Nilai rata-rata secara keseluruhan dari respon guru yaitu 93%. Setiap aspek penilaian yang didapatkan nilai 80% - 100% memiliki kriteria

sangat baik. Berdasarkan hasil respon tersebut Ustadzah Hasanah menuturkan bahwa bahan ajar E-LKPD yang digunakan sangat menarik dan memiliki kepraktisan, membantu siswa dalam memahami materi pelajaran, dan membuat siswa lebih aktif karena bahan ajar memiliki visualisasi yang interaktif.

Selanjutnya pada tahap uji coba skala besar yang dilakukan oleh siswa kelas IVA SDS Islam Ulul Albab Jember, dengan jumlah total 27 siswa yang dilaksanakan pada tanggal 13 Juni 2024. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui kepraktisan terhadap bahan ajar E-LKPD berbasis

*platform wizer.me* supaya membantu peneliti untuk memastikan bahwa produk memiliki kualitas baik dan bermanfaat.

Pada tahap uji coba ini, peneliti membuka kelas dengan salam dan doa, mengajak siswa untuk salam semangat untuk menciptakan suasana kelas yang menyenangkan sebelum memulai pembelajaran. Kemudian melakukan apresepsi pembelajaran, menjelaskan cara kerja E-LKPD berbasis *platform wizer.me*. Setelah itu siswa mengerjakan E-LKPD tersebut. Apabila telah selesai mengerjakan, kemudian siswa mengisi lembar angket untuk memastikan produk berdampak positif dalam pembelajaran. Hasil angket respon siswa adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.7**  
**Hasil Angket Respon Siswa**

No	Nama Siswa	Total Skor	Skor Max	P(%)	Kriteria
1	Ainun	71	80	88,8%	Sangat Baik
2	Azril	77	80	96,3%	Sangat Baik
3	Budi	72	80	90%	Sangat Baik
4	Alena	74	80	92,5%	Sangat Baik
5	Arkha	70	80	87,5%	Sangat Baik
6	Ayra	67	80	83,8%	Sangat Baik
7	Azza	66	80	82,5%	Sangat Baik
8	Bilqis	67	80	83,8%	Sangat Baik
9	Nisa	72	80	90%	Sangat Baik
10	Evelyn	71	80	88,8%	Sangat Baik
11	Zaki	78	80	97,5%	Sangat Baik
12	Hafilah	72	80	90%	Sangat Baik
13	Ma'ruf	75	80	93,8%	Sangat Baik
14	Ikmal	78	80	97,5%	Sangat Baik
15	Ilana	60	80	75%	Baik
16	Ken	76	80	95%	Sangat Baik
17	Darwis	74	80	92,5%	Sangat Baik
18	Mita	60	80	75%	Baik
19	Ardiansyah	75	80	93,8%	Sangat Baik
20	Fayrus	77	80	96,3%	Sangat Baik
21	Fiqri	78	80	97,5%	Sangat Baik

22	Gallant	77	80	96,3%	Sangat Baik
23	Nirmala	74	80	92,5%	Sangat Baik
24	Prita	66	80	82,5%	Sangat Baik
25	Quira	72	80	90%	Sangat Baik
26	Raza	73	80	91,3%	Sangat Baik
27	Reisya	74	80	92,5%	Sangat Baik
<b>Skor Keseluruhan</b>		<b>1946</b>	<b>2160</b>	<b>90%</b>	<b>Sangat Baik</b>

Sesuai dengan rumus:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Nilai} = \frac{1946}{2160} \times 100\% = 90\%$$

Setiap aspek penilaian yang didapatkan nilai 80% - 100% memiliki kriteria sangat baik. Berdasarkan hasil uji coba produk kepada 27 siswa memperoleh nilai rata-rata 90%, sehingga dinyatakan bahwa pengembangan bahan ajar E-LKPD berbasis *platform wizer.me* sangat baik digunakan dalam pembelajaran, adanya E-LKPD membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan, E-LKPD yang dikemas memiliki kepraktisan yang membuat pembelajaran menjadi aktif dan membantu siswa memahami materi.

Adapun dokumentasi pada uji coba produk dalam penelitian ini sebagai berikut:



**Gambar 4.11 Implementasi Produk**

d. Evaluasi dan Revisi

Berdasarkan hasil uji coba produk yang dilakukan di kelas IVA SDS Islam Ulul Albab Jember menunjukkan respon positif sesuai dengan hasil angket respon siswa dan guru terhadap pengembangan bahan ajar E-LKPD berbasis *platform wizer.me* pada pelajaran IPAS. Hasil uji coba tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar E-LKPD membantu siswa lebih memahami materi, khususnya materi kegiatan jual beli sebagai salah satu pemenuhan kebutuhan.

Analisis terhadap data angket menunjukkan bahwa E-LKPD berbasis *platform wizer.me* telah diterima dengan baik oleh 27 siswa kelas IVA. Siswa menunjukkan tingkat perhatian yang antusias dan partisipasi aktif selama proses pembelajaran.

Pada tahap evaluasi terdapat komentar dan saran dari guru yaitu E-LKPD masih sulit diakses karena anak-anak masih membutuhkan e-mail, dimana anak SD belum mempunyai e-mail. Dari komentar tersebut peneliti menyediakan e-mail cadangan untuk siswa yang belum memiliki e-mail supaya siswa dapat mengakses E-LKPD. Komentar dan saran yang positif terhadap E-LKPD mendorong pengembangan dan penggunaan bahan ajar yang berkualitas.

Adapun komentar dan saran dari validator media untuk peneliti terhadap pengembangan E-LKPD supaya warna *font* memiliki warna kontras yang cukup dengan warna *background* agar lebih mudah dibaca.

Peneliti telah melakukan revisi sebagai tindak lanjut atas komentar dan saran yang diberikan oleh validator.

### C. Analisis Data

Analisis kelayakan bahan ajar E-LKPD berbasis *platform wizer.me* dilakukan untuk mengetahui kelayakan bahan ajar yang dibuktikan dengan hasil kevalidan data validasi oleh para ahli. Dalam analisis data ini terdapat 4 validator ahli, terdiri dari 3 dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Kiai Haji Achmad Siddiq Jember dan 1 guru kelas IVA SDS Islam Ulul Albab Jember. Validator ahli media adalah Bapak Dr. Husni Mubarak, S.Pd., M.Si. Validator ahli materi adalah Ibu Anindya Fajarini, S.Pd., M.Pd. Validator ahli bahasa adalah Bapak Erisy Syawwiril Ammah, M.Pd. dan Validator ahli pembelajaran adalah Ustadzah Nur Hasanah. S.S.

Hasil analisis data berdasarkan hasil validasi yang diperoleh dari para ahli dapat disimpulkan sesuai tabel berikut:

**Tabel 4.8**  
**Kelayakan Bahan Ajar E-LKPD**

No	Validator	Presentase	Kriteria
1	Ahli Media	92%	Sangat Layak
2	Ahli Materi	80%	Layak
3	Ahli Bahasa	92%	Sangat Layak
4	Ahli Pembelajaran	89%	Sangat Layak
<b>Nilai rata-rata</b>		<b>88,25%</b>	<b>Sangat Layak</b>

Sesuai dengan hasil analisis data tersebut diperoleh nilai presentase 92% oleh ahli media, 80% oleh ahli materi, 92% oleh ahli bahasa, dan 89% oleh ahli pembelajaran. Kemudian diperoleh nilai rata-rata dengan skor 88,25%. Setiap aspek penilaian yang didapatkan nilai 81% - 100% memiliki kriteria sangat

layak. Hasil validasi tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar E-LKPD berbasis *platform wizer.me* pada mata pelajaran IPAS memenuhi kriteria sangat layak untuk digunakan dan dilakukan uji coba lapangan di kelas IVA. E-LKPD dikembangkan dengan beberapa catatan dari validator untuk revisi produk yang telah diselesaikan oleh peneliti.

Analisis kepraktisan bahan ajar E-LKPD berbasis *platform wizer.me* dilakukan melalui hasil analisis angket respon guru dan siswa. Hasil analisis data berdasarkan hasil angket respon guru dan siswa dapat disimpulkan sesuai tabel berikut:

**Tabel 4.9**  
**Kepraktisan Bahan Ajar E-LKPD**

No	Responden	Presentase	Kriteria
1	Guru	93%	Sangat Baik
2	Siswa	90%	Sangat Baik
<b>Nilai rata-rata</b>		<b>91,5%</b>	<b>Sangat Baik</b>

Sesuai dengan hasil analisis data tersebut diperoleh presentase nilai 93% dari analisis angket respon guru dengan kriteria sangat baik dan mendapatkan presentase nilai 90% dari angket respon siswa dengan kriteria sangat baik.

Kemudian sesuai dengan hasil analisis angket respon keduanya memperoleh presentase nilai rata-rata sebesar 91,5%. Setiap aspek penilaian yang didapatkan nilai 80% - 100% memiliki kriteria sangat baik. Berdasarkan hasil analisis data tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar E-LKPD berbasis *platform wizer.me* memiliki kepraktisan dan menarik digunakan dalam pembelajaran, khususnya materi kegiatan jual beli sebagai salah satu pemenuhan kebutuhan, dan kepraktisan dari bahan ajar E-LKPD yaitu dapat diakses kapan saja dan di mana

saja menggunakan koneksi internet, selain itu dapat diakses menggunakan *smartphone* yang memungkinkan selalu dibawa ke mana pun kita pergi.

#### D. Revisi Produk

Setelah melalui proses validasi produk masih terdapat revisi yang perlu dilakukan untuk pengembangan bahan ajar. Maka, produk ini telah disempurnakan melalui revisi berdasarkan saran yang diberikan masing-masing oleh para ahli.

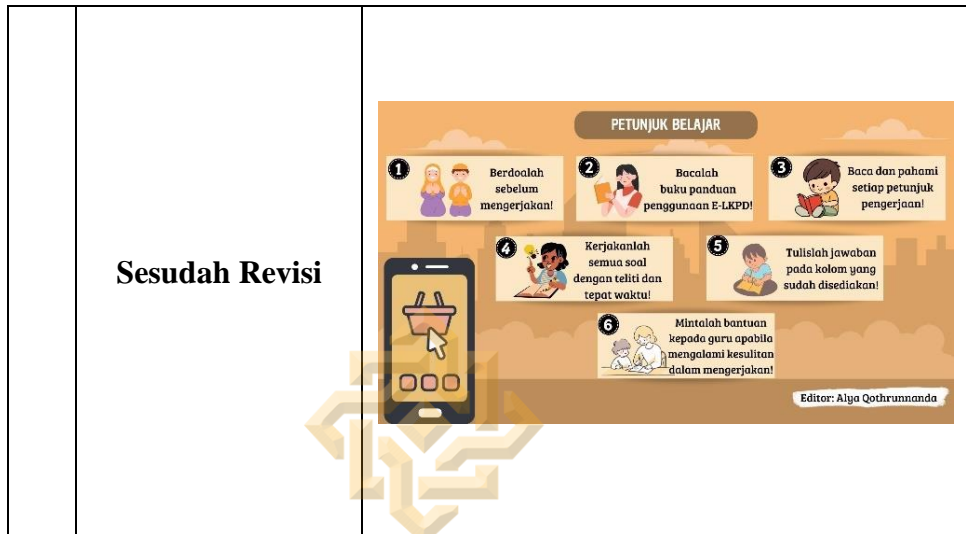
Komentar dan saran dari para ahli telah dijadikan acuan utama dalam melakukan perbaikan terhadap E-LKPD berbasis *platform wizer.me* yang termuat pada gambar berikut ini:

##### 1. Revisi Produk oleh Ahli Media

**Tabel 4.10**  
**Hasil Revisi Produk E-LKPD dari Ahli Media**

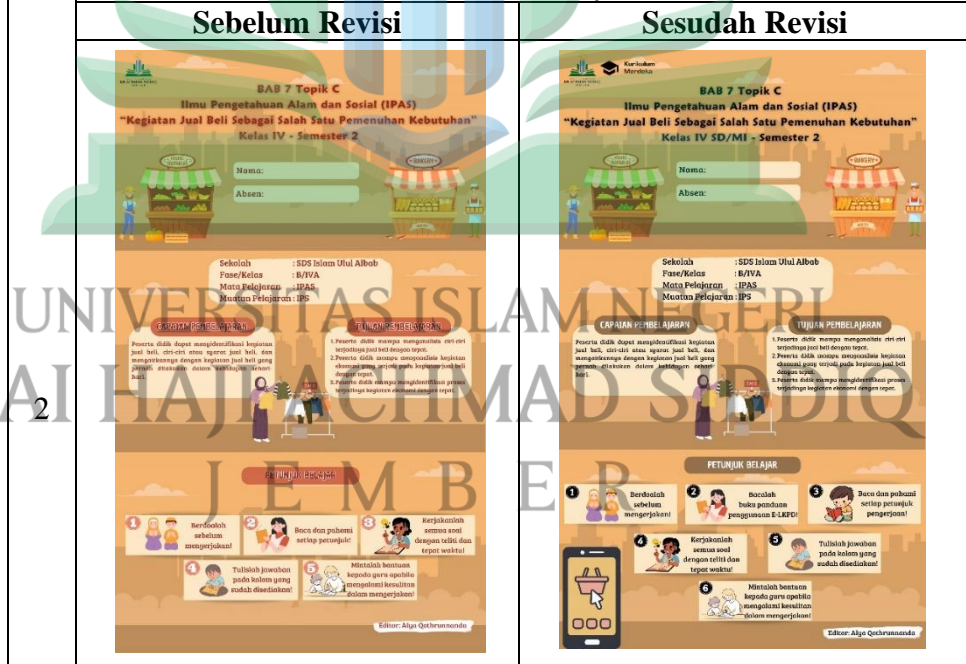
No	Komentar dan Saran
1	<p data-bbox="619 1256 1214 1290">Tambahkan petunjuk membaca buku panduan</p>  <p data-bbox="501 1498 715 1532">Sebelum Revisi</p>





**Keterangan:**  
Gambar diatas terdapat perubahan pada bagian petunjuk belajar yaitu petunjuk membaca buku panduan penggunaan E-LKPD, sebelumnya tidak ada petunjuk untuk membaca buku panduan penggunaan E-LKPD.

Perbaiki warna font



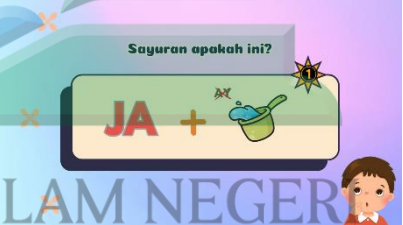
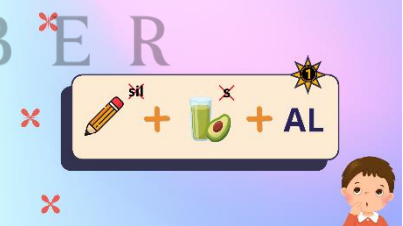
**Keterangan:**  
Gambar diatas terdapat perubahan warna font yang memiliki warna kontras yang cukup dengan background. Kombinasi warna font sebelumnya adalah oranye, kemudian ada perubahan warna hitam dan putih, karena warna tersebut klasik dan mudah dibaca.

Pelaksanaan uji validasi oleh ahli media dilakukan pada tanggal 11 Juni 2024. Ahli media memberikan komentar dan saran terhadap produk bahan ajar E-LKPD yang telah dikembangkan oleh peneliti.

Berdasarkan tabel di atas, peneliti telah melakukan revisi terhadap produk bahan ajar E-LKPD berbasis *platform wizer.me* sesuai dengan komentar dan saran oleh ahli media, sehingga berdasarkan hasil analisis data menunjukkan bahwa bahan ajar tersebut dinyatakan sangat layak untuk digunakan.

## 2. Revisi Produk oleh Ahli Materi

**Tabel 4.11**  
**Hasil Revisi Produk E-LKPD dari Ahli Materi**

No	Komentar dan Saran
	Pada setiap komponen/bagian E-LKPD bisa dikaitkan dengan topik pembelajaran. <i>Ex:</i> pada <i>ice breaking</i>
1	<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 45%; text-align: center;"> <p><b>Sebelum Revisi</b></p>  <p>(Jagung)</p> </div> <div style="width: 50%; text-align: center;">  <p>(Penjual)</p> </div> </div>

	<p><b>Keterangan:</b> Gambar diatas terdapat perubahan terhadap isi video <i>ice breaking</i>, pada awalnya isi tebak gambar hanya berkaitan dengan menebak gambar makanan dan minuman, kemudian diganti sesuai dengan materi tentang kegiatan jual beli sebagai salah satu pemenuhan kebutuhan.</p>
--	--

Pelaksanaan uji validasi oleh ahli materi dilakukan pada tanggal 10 Juni 2024. Ahli materi memberikan komentar dan saran terhadap produk bahan ajar E-LKPD yang telah dikembangkan oleh peneliti.

Berdasarkan tabel di atas, peneliti telah melakukan revisi terhadap produk bahan ajar E-LKPD berbasis *platform wizer.me* sesuai dengan komentar dan saran oleh ahli materi, sehingga berdasarkan hasil analisis data menunjukkan bahwa bahan ajar tersebut dinyatakan layak untuk digunakan.

### 3. Revisi Produk oleh Ahli Bahasa

**Tabel 4.12**  
**Hasil Revisi Produk E-LKPD dari Ahli Bahasa**

No	Komentar dan Saran	
1	Istilah kata pengantar perlu diganti prakata (karena ditulis sendiri)	
	<b>Sebelum Revisi</b>	
	<b>Sesudah Revisi</b>	
	<p><b>Keterangan:</b> Gambar diatas terdapat perubahan kata pengantar menjadi prakata. Prakata lebih bersifat pribadi dan fokus pada sudut pandang penulis.</p>	
2	Hindari penulisan kata-kata negatif (misalnya penyusun menyadari modul ini masih banyak kekurangan)	
	<b>Sebelum Revisi</b>	

	<b>Sesudah Revisi</b>	Penyusun berkomitmen untuk terus memperbaiki dan menyempurnakan buku panduan ini, maka diharapkan kepada pembaca memberikan kritik dan saran untuk perbaikan dimasa yang akan mendatang. Semoga buku panduan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.
	Keterangan: Gambar diatas terdapat kalimat negatif yaitu buku panduan masih terdapat kekurangan, sehingga terdapat perubahan yaitu penyusun berkomitmen untuk terus memperbaiki dan menyempurnakan buku panduan.	
3	Perlu dikoreksi penulisan ejaan, misalnya Allah SWT (yang benar Allah Swt.)	
	<b>Sebelum Revisi</b>	Allah SWT,
	<b>Sesudah Revisi</b>	Allah Swt.
	Keterangan: Gambar diatas terdapat perubahan ejaan Allah SWT menjadi Allah Swt. Sesuai dengan KBBI yang menganjurkan penulisan singkatan dengan huruf kecil.	
	Bisa ditambahkan daftar pustaka	
4	<b>Sebelum Revisi</b>	<b>Sesudah Revisi</b>
		

	<p><b>Keterangan:</b> Gambar diatas terdapat perubahan yaitu penambahan daftar pustaka, adanya daftar pustaka menunjukkan bahwa buku panduan didukung oleh sumber yang relevan.</p>
--	---

Pelaksanaan uji validasi oleh ahli bahasa dilakukan pada tanggal 10 Juni 2024. Ahli bahasa memberikan komentar dan saran terhadap produk bahan ajar E-LKPD yang telah dikembangkan oleh peneliti.

Berdasarkan tabel di atas, peneliti telah melakukan revisi terhadap produk bahan ajar E-LKPD berbasis *platform wizer.me* sesuai dengan komentar dan saran oleh ahli bahasa, sehingga berdasarkan hasil analisis data menunjukkan bahwa bahan ajar tersebut dinyatakan sangat layak untuk digunakan.

Setelah melalui seluruh tahapan revisi, maka produk E-LKPD berbasis *platform wizer.me* dapat diakses melalui link berikut ini:

<https://app.wizer.me/learn/CW9AUX>

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

##### 1. Pengembangan Bahan Ajar E-LKPD Berbasis *Platform Wizer.me*

Menurut E. Kosasih bahan ajar adalah segala hal yang digunakan guru untuk membantu siswa belajar dan mencapai tujuan pembelajaran. Bahan ajar ini dapat berupa benda nyata yang bisa dilihat dan diraba, seperti buku atau gambar, atau benda digital seperti video atau aplikasi.<sup>83</sup> Jadi, terdapat kesimpulan yakni bahan ajar membantu guru menyampaikan materi dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

*Platform wizer.me* merupakan suatu *platform* pembelajaran berbasis *online* yang membantu guru untuk membuat LKPD secara cepat sekaligus mudah. *Wizer.me* dapat menyatukan berbagai jenis materi berupa teks, gambar, audio, video, dan pertanyaan bervariasi ke dalam lembar kerja yang dibuat. Selain itu, *wizer.me* memiliki fitur penilaian otomatis, tugas dapat dibagikan dan dikumpulkan secara daring.

Hasil akhir dari penelitian dan pengembangan ini adalah bahan ajar E-LKPD berbasis *platform wizer.me* memuat materi tentang kegiatan jual beli sebagai salah satu pemenuhan kebutuhan. Bahan ajar tersebut telah dinyatakan layak dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran, berdasarkan hasil analisis data penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan.

---

<sup>83</sup> Kosasih, *Pengembangan Bahan Ajar*, 1.

Bahan ajar E-LKPD berbasis *wizer.me* dikaitkan berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Rahmadani dan Putri menghasilkan produk lembar kerja interaktif menulis *deskriptive text* menggunakan *wizer*. Diperkuat dengan teorinya yaitu E-LKPD berbasis *wizer.me* berpotensi meningkatkan kemampuan kognitif siswa dan memotivasi dalam belajar.<sup>84</sup>

Peneliti mengembangkan bahan ajar E-LKPD berbasis *platform wizer.me* berdasarkan dengan teori Sugiyono, bahwasannya metode penelitian dan pengembangan merupakan metode ilmiah untuk penelitian, perancangan, memproduksi, dan memvalidasi produk yang telah dihasilkan.<sup>85</sup> Bahan ajar yang dikembangkan oleh peneliti berupa E-LKPD untuk siswa kelas IV, didalamnya termuat video *ice breaking* tebak gambar, video materi pembelajaran, dan soal-soal yang bervariasi.

Pengembangan bahan ajar ini mengadopsi model pengembangan yang sudah ada yakni *Hannafin and Peck*, terdapat 3 fase yakni fase analisis kebutuhan (*need assesment*), fase desain (*design*), dan fase pengembangan/implementasi (*develop/implement*). Pada setiap fase dilakukan proses evaluasi dan revisi.

Bahan ajar digital pada saat ini telah mengalami tranformasi yang begitu signifikan, karena mengikuti inovasi teknologi yang terus

---

<sup>84</sup> Rahmadani dan Putri, "Pengembangan Lembar Kerja Siswa Interaktif Menulis *Deskriptive Text* Menggunakan Media *Wizer* dalam Mempromosikan *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) untuk Siswa Kelas 8 di MTSN 2 Medan," 28.

<sup>85</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D)*, 30.

berkembang dan kebutuhan pembelajaran yang semakin beragam. Salah satu dari sekian banyak bahan ajar yang populer saat ini yaitu E-LKPD dengan memanfaatkan *wizer.me*. *Wizer.me* dirancang untuk membantu guru membuat E-LKPD yang menarik, interaktif, dan mudah digunakan, selain itu juga mempermudah proses penilaian yang sudah otomatis. *Wizer.me* terintegrasi dengan beberapa *platform online* seperti google classroom, dan juga menawarkan berbagai fitur seperti multimedia yang dapat menambahkan gambar, video, dan audio, terdapat template E-LKPD, dan soal-soal yang bervariasi. E-LKPD dapat diakses melalui tautan link dari *wizer.me* yang dibagikan langsung kepada siswa secara *online*, sehingga siswa dapat mengakses materi dan mengerjakan soal-soalnya di sekolah maupun untuk belajar secara mandiri di rumah.

Adapun langkah-langkah dalam menyusun E-LKPD berbasis *platform wizer.me* yaitu masuk atau log in sebagai guru menggunakan *google* atau *email*, selanjutnya memilih *template* dan *font* utama yang akan digunakan sebagai tampilan luar E-LKPD, berikutnya menginput semua materi dan soal-soal. Bahan ajar tersebut telah dirancang sesuai dengan *storyboard design* mulai awal hingga akhir. Materi pembelajaran berupa video telah dikemas secara visual yang menarik supaya dapat dipahami oleh siswa, kemudian adanya video *ice breaking* tebak gambar supaya lebih bertarsipasi dan semangat dalam belajar, dan soal-soal interaktif untuk menilai sejauh mana siswa memahami materi. Bahan ajar tersebut telah melalui seluruh rangkaian proses pengujian bersama tim ahli dan revisi



sampai dengan menunjukkan kelayakan untuk diimplementasikan kepada siswa.

Dengan demikian mengacu pada temuan hasil analisis di atas, pengembangan E-LKPD yang sudah jadi terdapat beberapa tahapan-tahapan yang sudah dijelaskan di atas, tahapan-tahapan tersebut berbeda dengan proses tahapan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti-peneliti sebelumnya. Pada penelitian ini, bahan ajar yang dikembangkan yaitu berupa E-LKPD berbasis *platform wizer.me* dengan subjek penelitian siswa kelas IVA di SDS Islam Ulul Albab Jember. Materi pembelajaran yang diteliti yaitu mata pelajaran IPAS. Model pengembangan dalam penelitian ini yaitu *Hannafin and Peck*, fokus utama pengembangan produk berpusat pada penyampaian materi berbentuk video pembelajaran, menambah interaksi siswa dengan video ice breaking tebak gambar, dan soal-soal yang bervariasi.

## 2. Kelayakan Bahan Ajar E-LKPD Berbasis *Platform Wizer.me*

Kelayakan bahan ajar ini telah melalui proses penilaian dengan para ahli dan telah direvisi sebelum diuji cobakan kepada siswa kelas IVA SDS Islam Ulul Albab Jember. Hasil validasi produk secara keseluruhan menyatakan bahwa E-LKPD tersebut sangat layak untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Adapun tim validator dalam pengembangan bahan ajar yaitu 3 dosen UIN Jember sebagai ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, serta 1 guru kelas IVA SDS Islam Ulul Albab Jember sebagai ahli pembelajaran.

Validasi dengan ahli media dilakukan untuk mengetahui kelayakan bahwa pengembangan produk telah sesuai standar penilaian dan siap digunakan. Sesuai hasil validasi ahli media memperoleh skor validasi 69 dari total skor maksimum 75 dan keseluruhan nilai rata-rata 92% dengan kategori sangat layak untuk digunakan.

Validasi dengan ahli materi dilakukan untuk mengetahui kelayakan pengembangan produk telah sesuai dengan materi kegiatan jual beli. Sesuai hasil validasi ahli materi mendapatkan skor validasi 60 dari total skor maksimum 75 dan keseluruhan nilai rata-rata 80% dengan kategori layak untuk digunakan.

Validasi dengan ahli bahasa dilakukan untuk mengetahui kelayakan penggunaan bahasa dalam pengembangan produk. Sesuai hasil validasi ahli bahasa memperoleh skor 55 dari total skor maksimum 60 dan keseluruhan nilai rata-rata 92% dengan kategori sangat layak untuk digunakan.

Validasi dengan ahli pembelajaran dilakukan untuk menilai kualitas produk yang digunakan. Sesuai hasil validasi ahli pembelajaran memperoleh skor 62 dari keseluruhan skor maksimum 70 dan keseluruhan nilai rata-rata 89% dengan kategori sangat layak untuk digunakan.

Dengan demikian, perolehan hasil validasi dari para ahli mendapatkan total nilai rata-rata 88,25% dengan kategori sangat layak. Sesuai perolehan hasil validasi menunjukkan bahwa bahan ajar E-LKPD berbasis *platform wizer.me* pada mata pelajaran IPAS memenuhi kriteria sangat layak untuk dipakai sebagai bahan ajar dalam pembelajaran.

### 3. Kepraktisan Bahan Ajar E-LKPD Berbasis *Platform Wizer.me*

Kepraktisan bahan ajar ini dilakukan melalui hasil angket respon guru dan siswa untuk membantu peneliti memastikan bahwa produk memiliki kualitas baik dan bermanfaat.

Hasil angket respon guru mendapatkan skor 74 dari keseluruhan skor 80 dengan nilai rata-rata 93%. Berdasarkan hasil respon tersebut Ustadzah Hasanah menuturkan bahwa bahan ajar E-LKPD yang diterapkan begitu menarik, membuat siswa lebih paham tentang materi, dan membuat siswa lebih aktif karena bahan ajar memiliki visualisasi yang menarik.

Hasil angket respon 27 siswa mendapatkan skor 1946 dari keseluruhan skor 2160 dengan nilai rata-rata 90%, adanya E-LKPD membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan, membuat pembelajaran menjadi aktif dan membantu siswa memahami materi. Sesuai dengan hasil analisis angket respon keduanya mendapatkan nilai rata-rata sebesar 91,5%. Seluruh aspek penilaian yang didapatkan nilai 80% - 100% memiliki kategori sangat baik.

Berdasarkan hasil angket respon tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar E-LKPD berbasis *platform wizer.me* memiliki kepraktisan dan menarik diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas IVA, dan kepraktisan dari bahan ajar E-LKPD yaitu dapat diakses kapan saja dan dijangkau dari manapun menggunakan koneksi internet, selain itu dapat diakses menggunakan *smartphone* yang memungkinkan selalu dibawa ke mana pun kita pergi.

## B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Selanjutnya terdapat beberapa saran pemanfaatan, diseminasi, dan pengembangan produk E-LKPD berbasis *platform wizer.me* lebih lanjut, sebagai berikut:

### 1. Saran Pemanfaatan Produk

- a. Siswa dapat menggunakan bahan ajar E-LKPD berbasis *platform wizer.me* sesuai dengan materi pembelajaran. E-LKPD dapat diakses melalui tautan link dengan menggunakan jaringan internet. E-LKPD juga dapat dijadikan bahan ajar di sekolah maupun belajar secara mandiri di rumah.
- b. Bagi peneliti selanjutnya, E-LKPD berbasis *platform wizer.me* ini dapat dijadikan rujukan atau menjadi inspirasi dalam mengembangkan bahan ajar berbasis digital yang lebih menarik dan inovatif.

### 2. Saran Diseminasi Produk

Produk bahan ajar E-LKPD berbasis *Website Wizerme* diimplementasikan di kelas IVA SDS Islam Ulul Albab Jember, selain itu produk juga dapat digunakan di Sekolah Dasar maupun Madrasah Ibtidaiyah yang berada di Kabupaten Jember maupun diluar Jember, namun demikian perlu adanya penyesuaian produk ini dengan gaya belajar atau karakteristik unik setiap siswa agar perluasan produk menghasilkan manfaat yang optimal.

### 3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

- a. Supaya produk berjalan dengan optimal, maka pihak sekolah perlu memenuhi kebutuhan fasilitas yang memadai seperti proyektor, komputer atau laptop di sekolah.
- b. Pengembangan produk disesuaikan dengan materi pelajaran lain yang dilengkapi gambar, audio, video, dan sebagainya dengan lebih interaktif supaya menarik fokus perhatian siswa dalam belajar.
- c. Penelitian ini hanya dilakukan di kelas IVA SDS Islam Ulul Albab Jember, untuk peneliti selanjutnya dapat mengembangkan produk ini di tingkatan kelas yang lain dan sekolah dasar atau madrasah yang lainnya.

### C. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan bahan ajar E-LKPD berbasis *platform wizer.me* Kelas IV pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di SDS Islam Ulul Albab Jember, didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan E-LKPD didesain dengan menarik, terdapat video *ice breaking*, video materi pembelajaran, dan soal-soal yang bervariasi dengan memakai bahasa yang dapat dipahami oleh siswa kelas IVA. Pengembangan bahan ajar ini menggunakan model *Hannafin and Peck* dengan terdiri dari 3 tahapan yaitu: analisis kebutuhan (*need assesment*), desain (*design*), dan pengembangan/implementasi (*develop/implement*). Pada setiap tahapan terdapat proses evaluasi dan revisi.

2. Kelayakan E-LKPD diperoleh berdasarkan hasil angket validasi. Validasi dilakukan oleh 4 validator, yaitu ahli media mendapatkan nilai rata-rata 92%, ahli materi mendapatkan nilai rata-rata 80%, ahli bahasa mendapatkan nilai rata-rata 92%, dan ahli pembelajaran mendapatkan nilai rata-rata 89%, sehingga total nilai rata-rata secara keseluruhan mendapatkan 88,25% dalam kategori sangat layak diterapkan sebagai materi atau bahan ajar dalam pembelajaran.
3. Kepraktisan E-LKPD diperoleh berdasarkan hasil angket respon guru dan siswa. Hasil angket respon guru mendapatkan skor 74 dari total skor maksimum 80 dengan nilai rata-rata 93%. Hasil angket respon dari 27 siswa mendapatkan skor 1946 dari total skor maksimum 2160 dengan nilai rata-rata 90%, sehingga total nilai rata-rata secara keseluruhan mendapatkan 91,5%. Berdasarkan hasil angket respon tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar E-LKPD berbasis *platform wizer.me* memiliki kepraktisan dan menarik digunakan dalam pembelajaran di kelas IVA.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, Muhammad, dan Badarudin. *Perencanaan Pembelajaran di Sekolah Dasar dengan Memasukkan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa*. Bandung: Alfabeta, 2011. [http://research.unissula.ac.id/file/publikasi/211313015/7452Buku\\_Perencanaan\\_Pembelajaran\\_sd.pdf](http://research.unissula.ac.id/file/publikasi/211313015/7452Buku_Perencanaan_Pembelajaran_sd.pdf).
- Awe, Ermelida Yosefa, dan Maria Imelda Ende. “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, no. 2 (2019): 48–61. [https://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/didika/article/view/1782/pdf\\_31](https://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/didika/article/view/1782/pdf_31).
- Ayuditasni Dewi, Najla, Ratih Purnamasari, dan Nita Karmila. “Pengembangan E-LKPD Berbasis *Webiste Wizer.me* Materi Sifat-Sifat Bangun Ruang.” *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 9, no. 2 (16 Juni 2023): 2562–75. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.995>.
- Azizul, Widya Yuliatin Riski, Devi Indah Fitriyani, dan Ira Nofita Sari. “Pengembangan Bahan Ajar Komik Digital Pada Materi Gerak.” *Vox Edukasi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 11, no. 2 (23 November 2020): 97–104. <https://doi.org/10.31932/ve.v11i2.829>.
- Costadena, Melinina Putri, dan Ni Wayan Suniasih. “E-LKPD Interaktif Berbasis *Discovery Learning* pada Muatan IPA Materi Ekosistem.” *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* 6, no. 2 (9 Juli 2022): 180–90. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i2.45848>.
- Dahmayanti, Siti, Mulyawan Safwandy Nugraha, dan Tarsono. “Analisis Penerapan Model *Hannafin and Peck* sebagai Pendekatan Desain Pembelajaran yang Interaktif dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK.” *Islamika* 6, no. 1 (1 Januari 2024): 236–54. <https://doi.org/10.36088/islamika.v6i1.4243>.
- Kementerian Agama RI. *Al-Qur'an dan Terjemahan*. Bandung: Mikraj Khazanah Ilmu, 2014.
- Dewi, Ni Putu Diah Mahendri, dan Gusti Ngurah Sastra Agustika. “E-LKPD Interaktif berbasis Etnomatematika Jejahitan Bali pada Materi Bangun Datar Kelas IV SD.” *Mimbar PGSD Undiksha* 10, no. 1 (20 April 2022): 94–104. <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v10i1.45350>.
- Erawati, Ni Ketut Ni Kadek Rini Purwati, Ni Wayan Suardiati Putri, dan I Wayan Gede Wardika. “Pelatihan Pemanfaatan *Wizer.me* Sebagai Media Pembelajaran Digital.” *Puan Indonesia* 4, no. 2 (12 Januari 2023): 125–34. <https://doi.org/10.37296/jpi.v4i2.133>.

- Ketut Queena Fredlina dan Putri Anugrah Cahya Dewi, “Pelatihan Peningkatan Kompetensi Pengembangan Bahan Ajar Pada Guru SMA Negeri Bali Mandara,” *Dedikasi* 3, no. 2 (2023): 123-129, <https://jurnalstkipmelawi.ac.id/index.php/JDPM/article/view/1226>.
- Gusti, Permata Ayu Nugrahaning, dan Syamsul Sodiq. “Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis *Flipped Classroom* Bermedia *Wizer.me* Pada Materi Drama untuk Peserta Didik Kelas VIII.” *Bapala* 10, no. 3 (2023): 35-49. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/54419>.
- Hanikah, Aiman Faiz, Prabawati Nurhabibah, dan Mitia Arizka Wardani. “Penggunaan Media Interaktif Berbasis *Ebook* di Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (9 Juni 2022): 7352-59. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3503>.
- Hikmah, Nurul, Mohammad Liwa Ilhamdi, dan Fitri Puji Astria. “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pintar Berbasis Permainan Edukasi Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar.” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 8, no. 3 (31 Agustus 2023): 1809-22. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i3.1537>.
- Ichsan, Jazilatur Rahmah. “LKPD Interaktif Berbasis HOTS,” dalam *Prosiding Seminar Nasional Hasil Riset dan Pengabdian*. Universitas PGRI Adibuana Surabaya, 2022.
- Idayanti, Ida Ayu Made Dwi, dan I Wayan Sujana. “LKPD Interaktif IPS Berbasis *Scientific Approach* pada Materi Pengaruh Lingkungan Terhadap Mata Pencarian.” *Mimbar Ilmu* 27, no. 1 (25 April 2022): 33-43. <https://doi.org/10.23887/mi.v27i1.45111>.
- Izzah, Nurul, Asrizal, dan Fatni Mufit. “Meta Analisis Pengaruh Model *Project based Learning* dalam Variasi Bahan Ajar Fisika Terhadap Hasil Belajar Siswa SMA/SMK.” *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika* 12, no. 2 (5 Oktober 2021): 159-65. <https://doi.org/10.26877/jp2f.v12i2.8970>.
- Kaliappen, Narentheren, Wan Nurisma Ayu Ismail, Ahmad Bashawir Abdul Ghani, dan Dwi Sulisworo. “*Wizer.me* and *Socrative* as Innovative Teaching Method Tools: Integrating *TPACK* and *Social Learning Theory*.” *International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE)* 10, no. 3 (1 September 2021): 1028. <https://doi.org/10.11591/ijere.v10i3.21744>.
- Kamila, Okta Ridho. “Pengembangan Electronic Lembar Kerja Peserta Didik Menggunakan *Wizer.me* Materi Peluang Kelompok Matematika Wajib Kelas XII MA Annur Rambipuji.” Skripsi, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2022. [http://digilib.uinkhas.ac.id/9704/1/Skripsi%20Okta\\_R.K.pdf](http://digilib.uinkhas.ac.id/9704/1/Skripsi%20Okta_R.K.pdf).



- Khoerunnisa, Nabila, Nedin Badruzzaman, dan Resyi A. Gani. "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Berbasis *Liveworksheets* Pada Subtema Lingkungan Tempat Tinggalku." *Dwija Cendekia: Jurnal Riset Pedagogik* 7, no. 1 (7 April 2023): 391. <https://doi.org/10.20961/jdc.v7i1.71718>.
- Kholifahtus, Yurike Firma, Agustiningasih, dan Arik Aguk Wardoyo. "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Berbasis *Higher Order Thinking Skill* (HOTS)." *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar* 5, no. 2 (25 Desember 2022): 143–51. <https://doi.org/10.26740/eds.v5n2.p143-151>.
- Kosasih, E. *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta Timur: PT. Bumi Aksara, 2021. <https://webadminipusnas.perpusnas.go.id/ipusnas/publications/books/182572/>.
- Kristyowati, Reny. "Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) IPA Sekolah Dasar Berorientasi Lingkungan," dalam *Prosiding Seminar dan Diskusi Nasional Pendidikan Dasar*, 2018.
- Kumalasari, Okta Dwi, dan Julianto. "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Ilmu Pengetahuan Alam Berbantu *Website Wizer.me* Materi Energi Alternatif Kelas IV Sekolah Dasar." *JPGSD* 9, no. 07 (2021): 2827–37. [https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal\\_penelitian\\_pgsd/article/view/41382](https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal_penelitian_pgsd/article/view/41382).
- Lathifah, Miqro' Fajari, Baiq Nunung Hidayati, dan Zulandri Zulandri. "Efektifitas LKPD Elektronik sebagai Media Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19 untuk Guru di YPI Bidayatul Hidayah Ampenan." *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA* 4, no. 2 (8 Maret 2021). <https://doi.org/10.29303/jpmipi.v4i2.668>.
- Magdalena, Ina, Riana Okta Prabandani, Emilia Septia Rini, Maulidia Ayu Fitriani, dan Amelia Agdira Putri. "Analisis Pengembangan Bahan Ajar." *Nusantara: Jurnal Ppendidikan dan Ilmu Sosial* 2, no. 2 (2020): 170–87. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>.
- Magfira, Aisya, Muhammad Irfan, dan Abdul Rahman. "Analisis Penerapan Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran IPAS Pada Guru Kelas V SD Negeri Aroeppala Kota Makassar." *Jurnal Metafora Pendidikan* 1, no. 2 (2023).
- Mayasari, Afreni Hamidah, dan Agus Subagyo. "Development of Electronic Student Worksheets (E-LKPD) Assisted by *Wizer.me* on *Gastropods Sub Material*." *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA* 9, no. 4 (30 April 2023): 1578–84. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i4.3453>.

- Mella, Bulan, I Gusti Agung Ayu Wulandari, dan I Wayan Wiarta. "Bahan Ajar Digital Interaktif Berbasis *Problem Based Learning* Materi Keragaman Budaya." *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* 6, no. 1 (16 April 2022): 127–36. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i1.46368>.
- Mukmin, Taufik. "Urgensi Belajar Dalam Perspektif Al-Qur'an Surat Al-Alaq Ayat 1-5 Menurut Tafsir Ibnu Katsir." *El-Ghiroh* XI, no. 2 (September 2016). <https://doi.org/10.37092/el-ghiroh.v11i2.53>.
- Obradovych, Olena, dan Anastasiia Obradovych. "Using of Interactive Worksheets (platform Wizer.me) as a Form of Implementation of Flipped Classroom Ideas." *Grail of Science*, no. 16 (11 Juli 2022): 375–78. <https://doi.org/10.36074/grail-of-science.17.06.2022.063>.
- Pratiwi, Diani Ayu, Yosefina Uge Lawe, Muhammad Munir, Abdul Wahab, Gingga Prananda, Intan Safiah, Didik Efendi, dkk. *Perencanaan Pembelajaran SD/MI*. Pidie: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021. [https://play.google.com/store/books/details?id=-\\_A3EAAAQBAJ](https://play.google.com/store/books/details?id=-_A3EAAAQBAJ).
- Pratomo, Adi, dan Agus Irawan. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Menggunakan Metode Hannafin dan Peck." *Positif* 1, no. 1 (2015): 14–28. <https://media.neliti.com/media/publications/159673-ID-pengembangan-media-pembelajaran-interakt.pdf>.
- Putri, Vena Ayunda Ramadhani, dan Delia Indrawati. "Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Bilangan Berpangkat Tiga dan Akar Pangkat Tiga Berbantuan *Wizer.me* untuk Siswa Sekolah Dasar." *JPGSD* 9, no. 10 (2021): 3542–50. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/44143>.
- Putro, Setiadi Cahyono, dan Ahmad Mursyidun Nidhom. *Perencanaan Pembelajaran*. Malang: Ahlimedia Press, 2021. <https://play.google.com/store/books/details?id=-zQXEAAAQBAJ>.
- Rahmadani, Edi, dan Firsty Azirila Putri. "Pengembangan Lembar Kerja Siswa Interaktif Menulis *Deskriptive Text* Menggunakan Media *Wizer* dalam Mempromosikan *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) untuk Siswa Kelas 8 di MTSN 2 Medan." *Bahas* 32, no. 1 (8 Maret 2021): 27. <https://doi.org/10.24114/bhs.v32i1.25442>.
- Rahmayati, Gismina Tri, dan Andi Prastowo. "Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di Kelas IV Sekolah Dasar dalam Kurikulum Merdeka." *Elementary School Journal PGSD FIP Unimed* 13, no. 1 (31 Maret 2023): 16. <https://doi.org/10.24114/esjgsd.v13i1.41424>.
- Sekretariat Negara Republik Indonesia. Undang-Undang Dasar Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

- Sitanggang, Cordellia Alfitriana, dan Fitriani Lubis. "Pengembangan E-LKPD Interaktif Materi Teks Cerita Pendek Berbasis *Website Wizer.me* Kelas XI SMA Tahun Pembelajaran 2022/2023." *Multiverse: Open Multidisciplinary Journal* 2, no. 2 (21 Agustus 2023): 162–72. <https://doi.org/10.57251/multiverse.v2i2.1083>.
- Sobri, Muhammad, Dyah Indraswati, Aisa Nikmah Rahmatih, Asri Fauzi, dan Lalu Wira Zain Amrullah. "Pelatihan Pembuatan *Worksheet* Interaktif dengan *Wizer.me* untuk Mengoptimalkan Pembelajaran di SD Negeri 26 Mataram." *Jurnal Warta Desa (JWD)* 4, no. 2 (13 Oktober 2022): 118–24. <https://doi.org/10.29303/jwd.v4i2.189>.
- Sugiarni. *Bahan Ajar, Media, dan Teknologi Pembelajaran*. Tangerang Selatan: Pascal Books, 2021. <https://play.google.com/store/books/details?id=VkJzEAAAQBAJ>.
- Sugiyono. *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development/R&D)*. Bandung: Alfabeta, 2022.
- Sunendar, Tatang. "Merancang Pembelajaran IPAS di SD," diakses pada tanggal 7 Maret 2024, 21.26 WIB. <https://bpiedu.id/yayasanbpi/index.php/berita-dan-agenda/merancang-pembelajaran-ipas-di-sd>.
- Susanti, Atika, Nani Yuliantini, Dalifa, Sovia Lorenza, Herlin Kurniasari, dan Ady Darmansyah. "Pelatihan Pengembangan LKPD Menggunakan Aplikasi *Wizer.me* Berbasis Model ASSURE untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah pada Guru Sekolah Dasar." *I-Com: Indonesian Community Journal* 3, no. 3 (6 September 2023): 1152–65. <https://doi.org/10.33379/icom.v3i3.2991>.
- Suwastini, Ni Made Sinta Anak Agung Gede Agung, dan I Wayan Sujana. "LKPD sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Pendekatan Sainifik dalam Muatan IPA Sekolah Dasar." *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* 6, no. 2 (10 Juli 2022): 311–20. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i2.48304>.
- Tim Penyusun. *Pedoman Penulisan Karya Imiah Universitas Islam Kiai Haji Achmad Siddiq Jember*. Jember: UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember Press, 2023.
- Ulfa, Dwi Nazila, dan Muhammad Suwignyo Prayogo. "Pengembangan Bahan Ajar E-Book Kelas IV Berbasis Flip PDF Professional pada Pembelajaran Tematik Muatan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jembrana Bali." *Akselerasi: Jurnal Pendidikan Guru MI* 4, no. 1 (2023): 29–39.

Zein, Firly Annisa. "Pengembangan Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (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." Skripsi, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2023. [http://digilib.uinkhas.ac.id/28668/1/Firly%20Annisa%E2%80%99%20Zein%20\\_T20199034.pdf](http://digilib.uinkhas.ac.id/28668/1/Firly%20Annisa%E2%80%99%20Zein%20_T20199034.pdf).



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

Lampiran 1

**Pernyataan Keaslian Tulisan**

**PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Alya Qothrunnanda

NIM : 205101040005

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Instansi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang berjudul **“Pengembangan Bahan Ajar E-LKPD Berbasis Platform Wizer.me Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Siswa Kelas IV di SDS Islam Ulul Albab Jember”** adalah hasil penelitian yang ditulis sendiri, tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain, kecuali secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan atau daftar pustaka.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

Jember, 18 September 2024



**Alya Qothrunnanda**  
NIM. 205101040005

Lampiran 2

Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136  
Website:www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-6879/In.20/3.a/PP.009/05/2024

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala SDS Islam Ulul Albab Jember

Jln. Udang Windu RT 01 RW 02, Kel. Sempusari, Kec Kaliwates, Kab jember.

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : 205101040005  
Nama : ALYA QOTHRUNNANDA  
Semester : Semester delapan  
Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Pengembangan Bahan Ajar E-LKPD Interaktif Berbasis *Website Wizer.me* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar Swasta (SDS) Islam Ulul Albab Jember" selama 25 ( dua puluh lima ) hari di lingkungan lembaga wewenang Ibu Siti Maisaroh, S.H.I, M.Pd.)

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 15 Mei 2024

an. Dekan,

Nakil Dekan Bidang Akademik,

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER



KHOTIBUL UMAM

## Surat Selesai Penelitian

**SEKOLAH DASAR ISLAM ULUL ALBAB**  
Jln. Udang Windu RT 01 RW 02, Kel. Sempusari, Kec.Kaliwates,  
Kab. Jember Jawa Timur, Indonesia  
KodePos: 68135, email: sdi.ululalbab@gmail.com

---

**SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN**  
Nomor: A.128/SDLULBA/VI/2024

yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Siti Maisaroh, S.H.I, M.Pd.I  
Jabatan : Kepala Sekolah  
Alamat : Perum Mangli Residence Gang Salmon II, Kaliwates Jember

Dengan ini menerangkan bahwa Mahasiswa yang beridentitas berikut ini :

Nama : Alya Qothrunnanda  
NIM : 205101040005  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Alamat : Perum Cangu Permai (2B/04), Kec. Jetis, Kab. Mojokerto

Telah selesai melakukan penelitian di SDS Islam Ulul Albab, Jl. Udang Windu RT.01 RW.02 Kelurahan Sempusari Kaliwates Jember selama 25 (Dua Puluh Lima ) Hari, terhitung mulai tanggal 15 Mei s/d 14 Juni 2024 untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan Penelitian yang berjudul :

“Pengembangan Bahan Ajar E-LKPD Interaktif Berbasis Website Wizer.me Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) siswa kelas IV di SDS Islam Ulul Albab”

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sepenuhnya.

Jember, 18 Juni 2024  
KEPALA SEKOLAH  
SDS ISLAM ULUL ALBAB  
  
SITI MAISAROH, S.H.I, M.Pd.I

UNIVERSITAS ISLAM MAJLISRI  
KIAI HAJI ACHMAD SODDIQ  
J E M B E R

CS Dipindai dengan CamScanner

## Lampiran 4

### Pedoman Wawancara

#### 1. Wawancara dengan Kepala Sekolah

- a. Berapa jumlah tenaga pendidik dan tenaga kependidikan di SDS Islam Ulul Albab?
- b. Apakah media ICT sudah dimanfaatkan dalam pembelajaran di SDS Islam Ulul Albab?
- c. Bagaimana kemampuan guru SDS Islam Ulul Albab dalam memanfaatkan media ICT?
- d. Media apa yang sering digunakan dalam pembelajaran di kelas?

#### 2. Wawancara dengan Guru Kelas IVA

- a. Bagaimana proses kegiatan belajar mengajar pada pembelajaran IPAS, khususnya materi kegiatan jual beli di kelas 4A?
- b. Adakah permasalahan atau kendala pada saat mengajar materi tersebut di kelas 4A?
- c. Apakah Ustadzah memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran IPAS materi kegiatan jual beli di kelas 4A?
- d. Bahan ajar apa saja yang digunakan pada saat mengajar mata pelajaran IPAS di kelas 4A?
- e. Metode pembelajaran apa yang digunakan pada saat mengajar mata pelajaran IPAS di kelas 4A?

#### 3. Wawancara dengan Siswa Kelas IVA

- a. Apakah terdapat kesulitan pada saat belajar mata pelajaran IPAS?
- b. Apa saja sumber belajar yang digunakan pada mata pelajaran IPAS?
- c. Apakah Ustadzah menggunakan media berbasis teknologi pada saat mengajar mata pelajaran IPAS?
- d. Apakah di sekolah telah menyediakan fasilitas yang menunjang terlaksananya pembelajaran dengan baik?



## Permohonan Menjadi Validator Media



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER**  
**FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136  
Website: [www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: [tarbiyah.iainjember@gmail.com](mailto:tarbiyah.iainjember@gmail.com)

Nomor : B-2013/In.20/3.a/PP.009/06/2024  
Sifat : Biasa  
Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Husni Mubarak, S.Pd., M.Si.  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara Husni Mubarak, S.Pd., M.Si. untuk menjadi Validator Ahli Media, mahasiswa atas nama :

NIM : 205101040005  
Nama : ALYA QOTHRUNNANDA  
Semester : Semester delapan  
Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
Judul Skripsi : Pengembangan Bahan Ajar E-LKPD Interaktif Berbasis *Website Wizer.me* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar Swasta (SDS) Islam Ulul Albab Jember

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 10 Juni 2024



Dekan,  
Bidang Akademik,

**KHOTIBUL UMAM**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

Lampiran 6

Permohonan Menjadi Validator Materi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136  
Website: [www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: [tarbiyah.iainjember@gmail.com](mailto:tarbiyah.iainjember@gmail.com)

Nomor : B-2013/In.20/3.a/PP.009/06/2024  
Sifat : Biasa  
Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Anindya Fajarini, S.Pd., M.Pd.  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudari Anindya Fajarini, S.Pd., M.Pd. untuk menjadi Validator Ahli Materi, mahasiswa atas nama :

NIM : 205101040005  
Nama : ALYA QOTHRUNNANDA  
Semester : Semester delapan  
Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
Judul Skripsi : Pengembangan Bahan Ajar E-LKPD Interaktif Berbasis *Wizer.me* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar Swasta (SDS) Islam Ulul Albab Jember

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 10 Juni 2024  
Dekan,  
V. D. M. Bidang Akademik,  
KHO TIBUL UMAM

## Permohonan Menjadi Validator Bahasa



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER**  
**FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136  
Website: [www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: [tarbiyah.iainjember@gmail.com](mailto:tarbiyah.iainjember@gmail.com)

Nomor : B-2013/In.20/3.a/PP.009/06/2024  
Sifat : Biasa  
Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Erisy Syawiril Ammah, M.Pd.  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara Erisy Syawiril Ammah, M.Pd. untuk menjadi Validator Ahli Bahasa, mahasiswa atas nama :

NIM : 205101040005  
Nama : ALYA QOTHRUNNANDA  
Semester : Semester delapan  
Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
Judul Skripsi : Pengembangan Bahan Ajar E-LKPD Interaktif Berbasis *Website Wizer.me* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar Swasta (SDS) Islam Ulul Albab Jember

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

Jember, 10 Juni 2024  
Dekan,  
V. D. M. Bidang Akademik,  
KHOTIBUL UMAM

## Hasil Validasi oleh Ahli Media

### INSTRUMEN LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Bahan Ajar E-LKPD Interaktif Berbasis *Website Wizer.me* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar Swasta (SDS) Islam Ulul Albab Jember.

Penyusun : Alya Qothrunnanda

Pembimbing : Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Nama Validator : Husni Mubarak, S.Pd., M.Si.

NIP : 198809162023211026

Instansi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan adanya "**Pengembangan Bahan Ajar E-LKPD Interaktif Berbasis *Website Wizer.me* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar Swasta (SDS) Islam Ulul Albab Jember.**" Melalui instrumen ini, Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian terhadap media belajar yang telah dibuat. Penilaian Bapak/Ibu akan digunakan sebagai validasi beserta masukan, kritik, dan saran untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media belajar yang berupa E-LKPD Interaktif Berbasis *Website Wizer.me*, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya digunakan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

#### Petunjuk Pengisian Lembar Validasi

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan tanda centang (√) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan berikut:

Sangat Layak : Skor 5

Layak : Skor 4

Cukup Layak : Skor 3

Kurang Layak : Skor 2

Tidak Layak : Skor 1

2. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian berdasarkan deskripsi setiap penilaian pada lembar validasi yang telah disiapkan.
3. Masukan, kritik, dan saran yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli media sangat membantu dan bermanfaat untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.



**Instrumen Angket Validasi Ahli Media Dalam E-LKPD Interaktif Berbasis**

*Website Wizer.me*

No	Aspek Penilaian	Nilai				
		5	4	3	2	1
1.	Desain tampilan yang tersaji sesuai dengan karakteristik siswa	✓				
2.	Kemenarikan desain tampilan	✓				
3.	Background desain memiliki warna yang sesuai		✓			
4.	Gambar sesuai dengan isi materi yang disajikan		✓			
5.	Huruf atau font pada teks memiliki warna yang sesuai		✓			
6.	Ukuran huruf atau font size tepat dan sesuai penggunaannya (judul, isi materi, soal-soal, dan lain-lain)		✓			
7.	Jenis huruf atau font yang digunakan sederhana dan tidak membingungkan siswa untuk memahami informasi dalam media		✓			
8.	Unsur teks, elemen visual (gambar animasi, video, dan audio), yang ada dalam E-LKPD sesuai	✓				
9.	Penggabungan yang harmonis antara teks, elemen grafis, animasi, video, dan audio	✓				
10.	Konsistensi pada penempatan dan bentuk navigasi terlihat pada seluruh elemen konten media	✓				
11.	Kemudahan menggunakan E-LKPD	✓				
12.	Kejelasan petunjuk penggunaan E-LKPD		✓			
13.	E-LKPD dapat digunakan diberbagai macam perangkat	✓				
14.	E-LKPD dapat digunakan sebagai bahan ajar mandiri	✓				
15.	E-LKPD mendorong rasa ingin tahu siswa	✓				

**Komentar dan Saran**

.....  
.....

- ① tambahkan petunjuk membaca Buku Panduan  
② perbaiki warna font

**Kesimpulan**

Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan!

Media layak untuk di uji cobakan tanpa revisi	<input type="checkbox"/>
Media layak untuk di uji cobakan dengan revisi	<input checked="" type="checkbox"/>
Media tidak layak untuk di uji cobakan	<input type="checkbox"/>

Jember, 11 Juni 2024

Validator Ahli Media



**Husni Mubarak, S.Pd., M.Si.**  
NIP. 198809162023211026

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## Hasil Validasi oleh Ahli Materi

### INSTRUMEN LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Bahan Ajar E-LKPD Interaktif Berbasis *Website Wizer.me* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar Swasta (SDS) Islam Ulul Albab Jember.

Penyusun : Alya Qothrunnanda

Pembimbing : Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Nama Validator : Anindya Fajarini, S.Pd., M.Pd.

NIP : 199003012019032007

Instansi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan adanya "**Pengembangan Bahan Ajar E-LKPD Interaktif Berbasis *Website Wizer.me* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar Swasta (SDS) Islam Ulul Albab Jember.**" Melalui instrumen ini, Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian terhadap media belajar yang telah dibuat. Penilaian Bapak/Ibu akan digunakan sebagai validasi beserta masukan, kritik, dan saran untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media belajar yang berupa E-LKPD Interaktif Berbasis *Website Wizer.me*, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya digunakan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

#### Petunjuk Pengisian Lembar Validasi

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan berikut:  
Sangat Layak : Skor 5  
Layak : Skor 4  
Cukup Layak : Skor 3

Kurang Layak : Skor 2

Tidak Layak : Skor 1

2. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian berdasarkan deskripsi setiap penilaian pada lembar validasi yang telah disiapkan.
3. Masukan, kritik, dan saran yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli materi sangat membantu dan bermanfaat untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.



Instrumen Angket Validasi Ahli Materi Dalam E-LKPD Interaktif Berbasis

Website Wizer.me

No	Aspek Penilaian	Nilai				
		5	4	3	2	1
1.	Kesesuaian materi menggunakan kurikulum merdeka		✓			
2.	Kesesuaian dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP)		✓			
3.	Kesesuaian judul E-LKPD dengan isi materi		✓			
4.	Kesesuaian isi materi pada tiap butir soal		✓			
5.	Kesesuaian gambar dengan isi materi		✓			
6.	Materi disusun secara praktis dan sistematis		✓			
7.	Materi sesuai digunakan pada siswa kelas IV Sekolah Dasar		✓			
8.	Materi yang disampaikan melalui video dalam E-LKPD lengkap		✓			
9.	Materi disampaikan dengan jelas dan tepat		✓			
10.	Kesesuaian referensi materi yang digunakan		✓			
11.	Materi mengarahkan siswa memahami konsep Kegiatan Jual Beli Sebagai Salah Satu Pemenuhan Kebutuhan		✓			
12.	Materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa		✓			
13.	Materi merefleksikan dengan kehidupan nyata		✓			
14.	Materi menggunakan bahasa yang tepat dan mudah dimengerti		✓			
15.	Keingintahuan dan keterlibatan siswa		✓			

Komentar dan Saran

Pada setiap komponen bagian E-LKPD bisa ditambahkan  
kemungkinan topik pembelajaran. ex: pd. Ice breaking.



**Kesimpulan**

Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan!

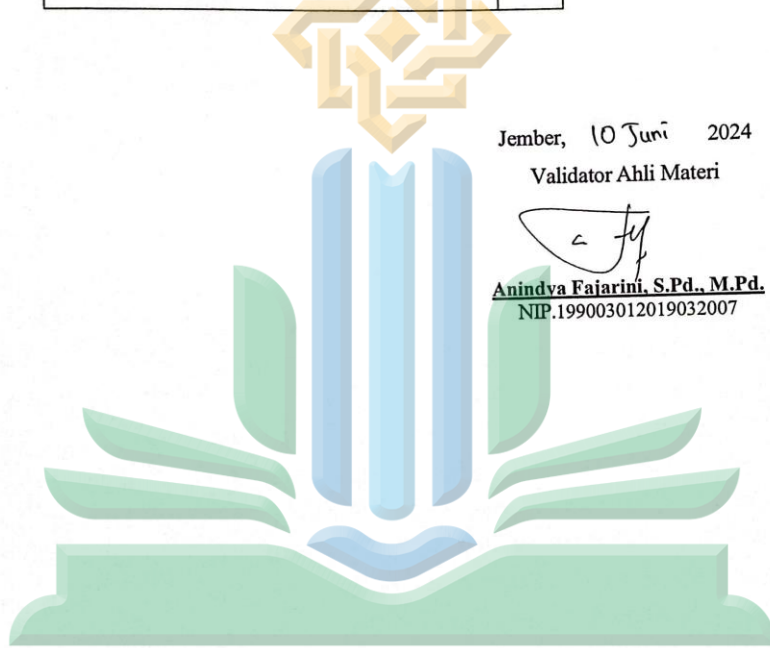
Media layak untuk di uji cobakan tanpa revisi	<input type="checkbox"/>
Media layak untuk di uji cobakan dengan revisi	<input checked="" type="checkbox"/>
Media tidak layak untuk di uji cobakan	<input type="checkbox"/>

Jember, 10 Juni 2024

Validator Ahli Materi



**Anindya Fajarini, S.Pd., M.Pd.**  
NIP.199003012019032007



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## Hasil Validasi oleh Ahli Bahasa

### INSTRUMEN LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA

Judul Penelitian : Pengembangan Bahan Ajar E-LKPD Interaktif Berbasis *Website Wizer.me* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar Swasta (SDS) Islam Ulul Albab Jember.

Penyusun : Alya Qothrunnanda

Pembimbing : Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Nama Validator : Erisy Syawiril Ammah, M.Pd.

NIP : 199006012019031012

Instansi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan adanya "**Pengembangan Bahan Ajar E-LKPD Interaktif Berbasis *Website Wizer.me* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar Swasta (SDS) Islam Ulul Albab Jember.**" Melalui instrumen ini, Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian terhadap media belajar yang telah dibuat. Penilaian Bapak/Ibu akan digunakan sebagai validasi beserta masukan, kritik, dan saran untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media belajar yang berupa E-LKPD Interaktif Berbasis *Website Wizer.me*, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya digunakan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

#### Petunjuk Pengisian Lembar Validasi

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan berikut:  
Sangat Layak : Skor 5  
Layak : Skor 4  
Cukup Layak : Skor 3

Kurang Layak : Skor 2

Tidak Layak : Skor 1

2. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian berdasarkan deskripsi setiap penilaian pada lembar validasi yang telah disiapkan.
3. Masukan, kritik, dan saran yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli media sangat membantu dan bermanfaat untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.



**Instrumen Angket Validasi Ahli Bahasa Dalam E-LKPD Interaktif Berbasis Website Wizer.me**

No	Aspek Penilaian	Nilai				
		5	4	3	2	1
1.	Keakuratan struktur kalimat	V				
2.	Keefektifan kalimat yang digunakan		V			
3.	Kebakuan istilah yang digunakan		V			
4.	Pemahaman terhadap isi pesan atau informasi	V				
5.	Penggunaan kalimat dalam soal mudah dimengerti	V				
6.	Bahasa yang digunakan mendorong siswa berpikir kritis		V			
7.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan pengetahuan siswa	V				
8.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan emosional siswa	V				
9.	Ketepatan tata bahasa yang digunakan		V			
10.	Penggunaan kata sesuai dengan ejaan yang disempurnakan		V			
11.	Konsistensi penggunaan istilah	V				
12.	Konsistensi penggunaan simbol atau ikon	V				

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KIAI HAJATUDDIN SIDDIQ

J E M B E R

**Komentar dan Saran**

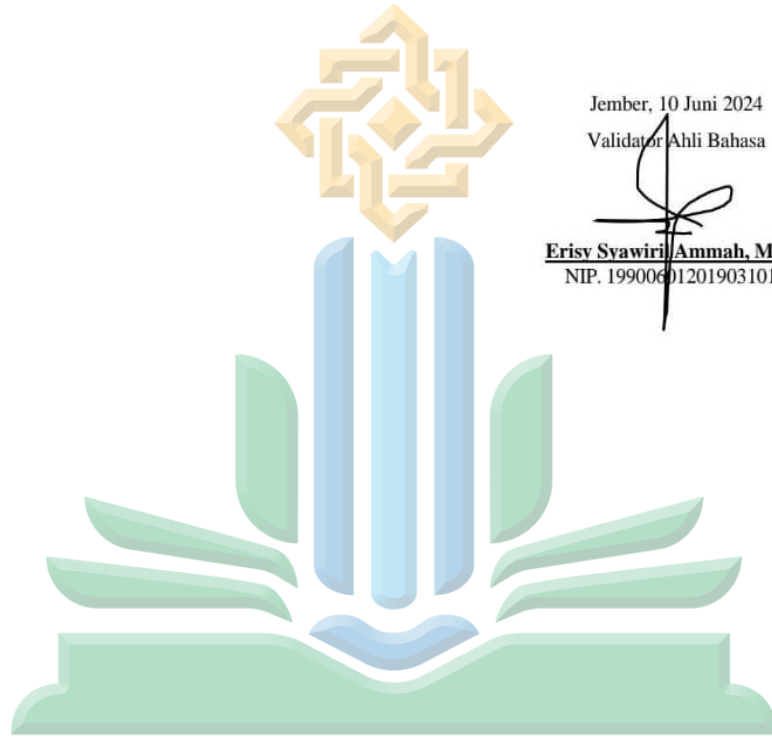
1. Istilah kata pengantar perlu diganti prakata (karena ditulis sendiri).
2. Hindari penulisan kata-kata negatif (misalnya penyusun menyadari modul ini masih banyak kekurangan).
3. Perlu dikoreksi penulisan ejaan, misalnya Allah SWT (yang benar Allah Swt.)
4. Bisa ditambahkan daftar pustaka

**Kesimpulan**

Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan!

Media layak untuk di uji cobakan tanpa revisi

Media layak untuk di uji cobakan dengan revisi	V
Media tidak layak untuk di uji cobakan	



Jember, 10 Juni 2024  
Validator Ahli Bahasa

Erisy Syawiri Ammah, M.Pd.  
NIP. 199006012019031012

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## Hasil Validasi oleh Ahli Pembelajaran

### ANGKET VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN

Judul Penelitian : Pengembangan Bahan Ajar E-LKPD Interaktif Berbasis *Website Wizer.me* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar Swasta (SDS) Islam Ulul Albab Jember.

Penyusun : Alya Qothrunnanda

Pembimbing : Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Nama Validator : Nur Hasanah, S.S

Jabatan : Wali Kelas IV A

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan adanya "**Pengembangan Bahan Ajar E-LKPD Interaktif Berbasis *Website Wizer.me* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar Swasta (SDS) Islam Ulul Albab Jember.**" Melalui instrumen ini, Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian terhadap media belajar yang telah dibuat. Penilaian Bapak/Ibu akan digunakan sebagai validasi beserta masukan, kritik, dan saran untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media belajar yang berupa Bahan Ajar E-LKPD Interaktif Berbasis *Website Wizer.me* sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya digunakan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

#### PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan berikut:  
Sangat Layak : Skor 5  
Layak : Skor 4  
Cukup Layak : Skor 3  
Kurang Layak : Skor 2

Tidak Layak : Skor 1

2. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian berdasarkan deskripsi setiap penilaian pada lembar validasi yang telah disiapkan.
3. Masukan, kritik, dan saran yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli pembelajaran sangat membantu dan bermanfaat untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.



Angket Validasi Ahli Pembelajaran Dalam E-LKPD Interaktif Berbasis  
Website Wizer.me

No	Aspek Penilaian	Nilai				
		SL	L	CL	KL	TL
		5	4	3	2	1
1.	Kesesuaian materi dalam E-LKPD Interaktif Berbasis Wizer.me		✓			
2.	Materi dalam E-LKPD disampaikan secara jelas dan dapat dipahami	✓				
3.	Materi dalam E-LKPD disampaikan secara lengkap dan sistematis		✓			
4.	Materi yang disajikan sesuai dengan sasaran	✓				
5.	E-LKPD Interaktif Berbasis Wizer.me mendorong rasa ingin tahu siswa	✓				
6.	Desain tampilan yang disajikan sesuai dengan karakteristik siswa		✓			
7.	Desain tampilan sangat menarik bagi pengguna		✓			
8.	Kesesuaian gambar dengan materi Kegiatan Jual Beli Sebagai Salah Satu Pemenuhan Kebutuhan	✓				
9.	Ketepatan ukuran dan font dalam video pembelajaran dan E-LKPD Interaktif Berbasis Wizer.me	✓				
10.	Ketepatan bahasa dalam E-LKPD mudah untuk dipahami	✓				
11.	E-LKPD Interaktif mudah digunakan dan sederhana pengoperasiannya			✓		
12.	E-LKPD Interaktif dapat dipakai berbagai perangkat		✓			
13.	E-LKPD Interaktif membantu dalam pemahaman siswa		✓			
14.	E-LKPD Interaktif membuat siswa lebih aktif dalam belajar	✓				

**Komentar dan Saran**

E-LKPD interaktif ini sudah sangat bagus dan menarik.  
Hanya saja masih sulit diakses karena anak<sup>ku</sup> masih membutuhkan e-mail, dimana anak SD belum mempunyai email.

**Kesimpulan**

Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan!

Media layak untuk di uji cobakan tanpa revisi	<input type="checkbox"/>
Media layak untuk di uji cobakan dengan revisi	<input checked="" type="checkbox"/>
Media tidak layak untuk di uji cobakan	<input type="checkbox"/>

Jember, 11 Juni 2024

Validator Ahli Pembelajaran



(Nur Hasanah, S.S)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## Hasil Angket Respon Guru

### ANGKET RESPON GURU

Judul Penelitian : Pengembangan Bahan Ajar E-LKPD Interaktif Berbasis *Website Wizer.me* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar Swasta (SDS) Islam Ulul Albab Jember.

Penyusun : Alya Qothrunnanda

Pembimbing : Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

### PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

1. Sebelum melakukan penilaian, silahkan isi identitas Anda secara lengkap terlebih dahulu!
2. Sebelum mengisi angket, pastikan Anda telah menggunakan E-LKPD Interaktif Berbasis *Website Wizer.me* Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV di SDS Islam Ulul Albab Jember.
3. Bacalah dengan teliti setiap pernyataan dalam angket sebelum memberikan penilaian.
4. Melalui angket ini, Anda dimohon memberikan penilaian tentang E-LKPD Interaktif Berbasis *Website Wizer.me* Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV di SDS Islam Ulul Albab Jember yang digunakan sebagai masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas bahan ajar.
5. Anda dimohon memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai untuk menilai kualitas tentang Bahan Ajar E-LKPD Interaktif Berbasis *Website Wizer.me* Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV di SDS Islam Ulul Albab Jember dengan keterangan:

Sangat Baik : SB : Skor 5

Baik : B : Skor 4

Cukup Baik : CB : Skor 3

Kurang Baik : KB : Skor 2

Tidak Baik : TB : Skor 1



**IDENTITAS**

Nama Guru : Nur Hasanah, S.S  
 Kelas : IY A  
 Asal Sekolah : SOS Islam Ulul Albab

Indikator Penilaian	Pernyataan	Alternatif Penilaian				
		SB	B	CB	KB	TB
		5	4	3	2	1
A. Ketertarikan	1. Tampilan E-LKPD Interaktif Berbasis <i>Wizer.me</i> ini menarik		✓			
	2. E-LKPD Interaktif Berbasis <i>Wizer.me</i> ini membuat siswa lebih bersemangat dalam belajar IPAS	✓				
	3. Menggunakan E-LKPD Interaktif Berbasis <i>Wizer.me</i> ini dapat membuat belajar IPAS menjadi tidak membosankan	✓				
	4. E-LKPD Interaktif Berbasis <i>Wizer.me</i> ini mendukung siswa untuk menguasai pelajaran IPAS. Khususnya materi Kegiatan Jual Beli Sebagai Salah Satu Pemenuhan Kebutuhan			✓		
	5. E-LKPD Interaktif Berbasis <i>Wizer.me</i> ini dapat memberikan motivasi untuk mempelajari materi	✓				
	6. E-LKPD Interaktif Berbasis <i>Wizer.me</i> dapat diakses kapan saja dan dimanapun secara mudah			✓		
B. Materi	1. Materi dalam E-LKPD Interaktif Berbasis <i>Wizer.me</i> berkaitan dengan kehidupan sehari-hari	✓				
	2. Materi yang disajikan dalam E-LKPD Interaktif Berbasis <i>Wizer.me</i> mudah dipahami			✓		
	3. E-LKPD Interaktif Berbasis <i>Wizer.me</i> mencakup materi yang ada di Kurikulum Merdeka sesuai dengan batasan penulis			✓		
	4. Materi yang disajikan dalam E-LKPD Interaktif Berbasis <i>Wizer.me</i> dilengkapi dengan gambar-gambar	✓				

	yang sesuai.					
	5. E-LKPD Interaktif Berbasis <i>Wizer.me</i> mendorong siswa untuk lebih memahami materi yang dipelajari	✓				
	6. Materi dalam E-LKPD Interaktif Berbasis <i>Wizer.me</i> mencapai Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP)		✓			
C. Bahasa	1. Kalimat dan paragraf yang digunakan dalam E-LKPD Interaktif Berbasis <i>Wizer.me</i> jelas dan mudah di pahami	✓				
	2. Bahasa yang digunakan dalam E-LKPD Interaktif Berbasis <i>Wizer.me</i> sederhana dan mudah di pahami	✓				
	3. Huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca	✓				
	4. Pemilihan kata dan penggunaan kalimat sesuai dengan kemampuan Bahasa siswa tingkat SD	✓				
Skor Keseluruhan					74	



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## Hasil Angket Respon Siswa

### ANGKET RESPON SISWA

Judul Penelitian : Pengembangan Bahan Ajar E-LKPD Interaktif Berbasis *Website Wizer.me* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar Swasta (SDS) Islam Ulul Albab Jember.

Penyusun : Alya Qothrunnanda

Pembimbing : Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

### PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

1. Sebelum melakukan penilaian, silahkan isi identitas Anda secara lengkap terlebih dahulu!
2. Sebelum mengisi angket, pastikan Anda telah menggunakan E-LKPD Interaktif Berbasis *Website Wizer.me* Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV di SDS Islam Ulul Albab Jember.
3. Bacalah dengan teliti setiap pernyataan dalam angket sebelum memberikan penilaian.
4. Melalui angket ini, Anda dimohon memberikan penilaian tentang E-LKPD Interaktif Berbasis *Website Wizer.me* Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV di SDS Islam Ulul Albab Jember yang digunakan sebagai masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas bahan ajar.
5. Anda dimohon memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai untuk menilai kualitas tentang Bahan Ajar E-LKPD Interaktif Berbasis *Website Wizer.me* Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV di SDS Islam Ulul Albab Jember dengan keterangan:

Sangat Baik : SB : Skor 5  
Baik : B : Skor 4  
Cukup Baik : CB : Skor 3  
Kurang Baik : KB : Skor 2  
Tidak Baik : TB : Skor 1

## IDENTITAS

Nama Siswa : M. D. AD-Darwisyi  
 Kelas : 4A  
 Asal Sekolah : SDS ISLAM Ulu AIBAB

Indikator Penilaian	Pernyataan	Alternatif Penilaian				
		SB	B	CB	KB	TB
		5	4	3	2	1
A. Keterarikan	1. Tampilan E-LKPD Interaktif Berbasis <i>Wizer.me</i> ini menarik		✓			
	2. E-LKPD Interaktif Berbasis <i>Wizer.me</i> ini membuat siswa lebih bersemangat dalam belajar IPAS	✓				
	3. Menggunakan E-LKPD Interaktif Berbasis <i>Wizer.me</i> ini dapat membuat belajar IPAS menjadi tidak membosankan	✓				
	4. E-LKPD Interaktif Berbasis <i>Wizer.me</i> ini mendukung siswa untuk menguasai pelajaran IPAS. Khususnya materi Kegiatan Jual Beli Sebagai Salah Satu Pemenuhan Kebutuhan	✓				
	5. E-LKPD Interaktif Berbasis <i>Wizer.me</i> ini dapat memberikan motivasi untuk mempelajari materi	✓				
	6. E-LKPD Interaktif Berbasis <i>Wizer.me</i> dapat diakses kapan saja dan dimanapun secara mudah		✓			
B. Materi	1. Penyampaian materi dalam E-LKPD Interaktif Berbasis <i>Wizer.me</i> berkaitan dengan kehidupan sehari-hari	✓				
	2. Materi yang disajikan dalam E-LKPD Interaktif Berbasis <i>Wizer.me</i> mudah dipahami		✓			
	3. E-LKPD Interaktif Berbasis <i>Wizer.me</i> mencakup materi yang ada di Kurikulum Merdeka sesuai dengan batasan penulis		✓			
	4. Materi yang disajikan dalam E-LKPD Interaktif Berbasis <i>Wizer.me</i>					

	dilengkapi dengan gambar-gambar yang sesuai	✓				
	5. E-LKPD Interaktif Berbasis <i>Wizer.me</i> mendorong siswa untuk lebih memahami materi yang dipelajari	✓				
	6. Penjabaran Materi dalam E-LKPD Interaktif Berbasis <i>Wizer.me</i> mencapai Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP)		✓			
C. Bahasa	1. Kalimat dan paragraf yang digunakan dalam E-LKPD Interaktif Berbasis <i>Wizer.me</i> jelas dan mudah di pahami	✓				
	2. Bahasa yang digunakan dalam E-LKPD Interaktif Berbasis <i>Wizer.me</i> sederhana dan mudah di pahami	✓				
	3. Huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca		✓			
	4. Pemilihan kata dan penggunaan kalimat sesuai dengan kemampuan Bahasa siswa tingkat SD	✓				



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## ANGKET RESPON SISWA

Judul Penelitian : Pengembangan Bahan Ajar E-LKPD Interaktif Berbasis *Website Wizer.me* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar Swasta (SDS) Islam Ulul Albab Jember.

Penyusun : Alya Qothrunnanda

Pembimbing : Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

### PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

1. Sebelum melakukan penilaian, silahkan isi identitas Anda secara lengkap terlebih dahulu!
2. Sebelum mengisi angket, pastikan Anda telah menggunakan E-LKPD Interaktif Berbasis *Website Wizer.me* Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV di SDS Islam Ulul Albab Jember.
3. Bacalah dengan teliti setiap pernyataan dalam angket sebelum memberikan penilaian.
4. Melalui angket ini, Anda dimohon memberikan penilaian tentang E-LKPD Interaktif Berbasis *Website Wizer.me* Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV di SDS Islam Ulul Albab Jember yang digunakan sebagai masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas bahan ajar.
5. Anda dimohon memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai untuk menilai kualitas tentang Bahan Ajar E-LKPD Interaktif Berbasis *Website Wizer.me* Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV di SDS Islam Ulul Albab Jember dengan keterangan:

Sangat Baik : SB : Skor 5

Baik : B : Skor 4

Cukup Baik : CB : Skor 3

Kurang Baik : KB : Skor 2

Tidak Baik : TB : Skor 1

**IDENTITAS**

Nama Siswa : Alena habluna N.  
 Kelas : 4A  
 Asal Sekolah : SDS islam ulul albab

Indikator Penilaian	Pernyataan	Alternatif Penilaian				
		SB	B	CB	KB	TB
		5	4	3	2	1
A. Ketertarikan	1. Tampilan E-LKPD Interaktif Berbasis <i>Wizer.me</i> ini menarik		✓			
	2. E-LKPD Interaktif Berbasis <i>Wizer.me</i> ini membuat siswa lebih bersemangat dalam belajar IPAS	✓				
	3. Menggunakan E-LKPD Interaktif Berbasis <i>Wizer.me</i> ini dapat membuat belajar IPAS menjadi tidak membosankan		✓			
	4. E-LKPD Interaktif Berbasis <i>Wizer.me</i> ini mendukung siswa untuk menguasai pelajaran IPAS. Khususnya materi Kegiatan Jual Beli Sebagai Salah Satu Pemenuhan Kebutuhan	✓				
	5. E-LKPD Interaktif Berbasis <i>Wizer.me</i> ini dapat memberikan motivasi untuk mempelajari materi	✓				
	6. E-LKPD Interaktif Berbasis <i>Wizer.me</i> dapat diakses kapan saja dan dimanapun secara mudah		✓			
B. Materi	1. Penyampaian materi dalam E-LKPD Interaktif Berbasis <i>Wizer.me</i> berkaitan dengan kehidupan sehari-hari	✓				
	2. Materi yang disajikan dalam E-LKPD Interaktif Berbasis <i>Wizer.me</i> mudah dipahami		✓			
	3. E-LKPD Interaktif Berbasis <i>Wizer.me</i> mencakup materi yang ada di Kurikulum Merdeka sesuai dengan batasan penulis		✓			
	4. Materi yang disajikan dalam E-LKPD Interaktif Berbasis <i>Wizer.me</i>					

	dilengkapi dengan gambar-gambar yang sesuai	✓				
	5. E-LKPD Interaktif Berbasis <i>Wizer.me</i> mendorong siswa untuk lebih memahami materi yang dipelajari		✓			
	6. Penjabaran Materi dalam E-LKPD Interaktif Berbasis <i>Wizer.me</i> mencapai Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP)	✓				
C. Bahasa	1. Kalimat dan paragraf yang digunakan dalam E-LKPD Interaktif Berbasis <i>Wizer.me</i> jelas dan mudah di pahami	✓				
	2. Bahasa yang digunakan dalam E-LKPD Interaktif Berbasis <i>Wizer.me</i> sederhana dan mudah di pahami	✓				
	3. Huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca	✓				
	4. Pemilihan kata dan penggunaan kalimat sesuai dengan kemampuan Bahasa siswa tingkat SD		✓			



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R



## ANGKET RESPON SISWA

Judul Penelitian : Pengembangan Bahan Ajar E-LKPD Interaktif Berbasis *Website Wizer.me* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar Swasta (SDS) Islam Ulul Albab Jember.

Penyusun : Alya Qothrunnanda

Pembimbing : Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

### PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

1. Sebelum melakukan penilaian, silahkan isi identitas Anda secara lengkap terlebih dahulu!
2. Sebelum mengisi angket, pastikan Anda telah menggunakan E-LKPD Interaktif Berbasis *Website Wizer.me* Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV di SDS Islam Ulul Albab Jember.
3. Bacalah dengan teliti setiap pernyataan dalam angket sebelum memberikan penilaian.
4. Melalui angket ini, Anda dimohon memberikan penilaian tentang E-LKPD Interaktif Berbasis *Website Wizer.me* Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV di SDS Islam Ulul Albab Jember yang digunakan sebagai masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas bahan ajar.
5. Anda dimohon memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai untuk menilai kualitas tentang Bahan Ajar E-LKPD Interaktif Berbasis *Website Wizer.me* Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV di SDS Islam Ulul Albab Jember dengan keterangan:

Sangat Baik : SB : Skor 5

Baik : B : Skor 4

Cukup Baik : CB : Skor 3

Kurang Baik : KB : Skor 2

Tidak Baik : TB : Skor 1

**IDENTITAS**

Nama Siswa : M. FIORI khalid  
 Kelas : 4A  
 Asal Sekolah : SDS islam ulul albab

Indikator Penilaian	Pernyataan	Alternatif Penilaian				
		SB 5	B 4	CB 3	KB 2	TB 1
A. Ketertarikan	1. Tampilan E-LKPD Interaktif Berbasis <i>Wizer.me</i> ini menarik	✓				
	2. E-LKPD Interaktif Berbasis <i>Wizer.me</i> ini membuat siswa lebih bersemangat dalam belajar IPAS	✓				
	3. Menggunakan E-LKPD Interaktif Berbasis <i>Wizer.me</i> ini dapat membuat belajar IPAS menjadi tidak membosankan	✓				
	4. E-LKPD Interaktif Berbasis <i>Wizer.me</i> ini mendukung siswa untuk menguasai pelajaran IPAS. Khususnya materi Kegiatan Jual Beli Sebagai Salah Satu Pemenuhan Kebutuhan	✓				
	5. E-LKPD Interaktif Berbasis <i>Wizer.me</i> ini dapat memberikan motivasi untuk mempelajari materi	✓				
	6. E-LKPD Interaktif Berbasis <i>Wizer.me</i> dapat diakses kapan saja dan dimanapun secara mudah		✓			
B. Materi	1. Penyampaian materi dalam E-LKPD Interaktif Berbasis <i>Wizer.me</i> berkaitan dengan kehidupan sehari-hari	✓				
	2. Materi yang disajikan dalam E-LKPD Interaktif Berbasis <i>Wizer.me</i> mudah dipahami	✓				
	3. E-LKPD Interaktif Berbasis <i>Wizer.me</i> mencakup materi yang ada di Kurikulum Merdeka sesuai dengan batasan penulis	✓				
	4. Materi yang disajikan dalam E-LKPD Interaktif Berbasis <i>Wizer.me</i>					

	dilengkapi dengan gambar-gambar yang sesuai	✓				
	5. E-LKPD Interaktif Berbasis <i>Wizer.me</i> mendorong siswa untuk lebih memahami materi yang dipelajari	✓				
	6. Penjabaran Materi dalam E-LKPD Interaktif Berbasis <i>Wizer.me</i> mencapai Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP)		✓			
C. Bahasa	1. Kalimat dan paragraf yang digunakan dalam E-LKPD Interaktif Berbasis <i>Wizer.me</i> jelas dan mudah di pahami	✓				
	2. Bahasa yang digunakan dalam E-LKPD Interaktif Berbasis <i>Wizer.me</i> sederhana dan mudah di pahami	✓				
	3. Huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca	✓				
	4. Pemilihan kata dan penggunaan kalimat sesuai dengan kemampuan Bahasa siswa tingkat SD	✓				



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

Lampiran 14

**HASIL REKAP NILAI SISWA KELAS IVA SDS ISLAM ULUL ALBAB JEMBER**

No	Nama	Pertanyaan												Total Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
1	Abidah	5	20	5	5	5	5	0	5	10	20	10	5	95
2	Azril	5	20	5	5	5	5	5	5	10	20	10	0	95
3	Budi	5	20	5	5	5	5	5	5	10	20	10	2	97
4	Alena	5	20	5	5	5	5	5	5	10	20	10	0	95
5	Arkha	5	20	5	5	5	5	5	5	10	20	10	5	100
6	Ayra	5	20	5	5	5	5	5	5	10	20	10	5	100
7	Azza	5	20	5	5	5	5	5	5	10	20	10	5	100
8	Bilqis	5	20	5	5	5	5	5	5	10	20	9	0	94
9	Nisa	5	20	5	5	5	5	5	5	10	20	10	5	100
10	Evelyn	5	20	5	5	5	5	5	5	10	20	10	5	100
11	Arzaki	5	20	5	0	5	0	0	5	10	20	10	5	85
12	Hafilah	5	20	5	5	5	5	5	5	10	20	10	5	100
13	Ikhwan	5	20	5	5	5	0	5	5	10	20	10	5	95
14	Ikmal	5	20	5	0	5	0	5	5	10	20	10	2	87

15	Jacinda	5	20	5	5	5	5	0	5	10	20	10	5	95
16	Ken	5	20	5	0	5	0	5	5	10	20	10	0	85
17	Darwis	5	20	5	5	5	0	5	5	10	20	10	5	95
18	Mita	5	20	0	5	5	5	0	5	10	20	10	0	85
19	Ardiansyah	5	20	5	5	5	5	5	5	10	20	10	5	100
20	Fayrus	5	20	5	5	5	0	0	5	10	20	10	5	90
21	Fiqri	5	20	5	5	0	0	0	5	10	20	10	5	85
22	Gallant	5	20	5	5	5	5	5	5	10	20	10	0	95
23	Nirmala	5	20	5	5	5	5	5	5	10	20	10	0	95
24	Prita	5	20	5	5	5	5	5	5	10	20	10	0	95
25	Quira	5	20	5	5	5	5	5	5	10	20	10	0	95
26	Raza	5	20	5	5	5	0	5	5	10	20	10	5	95
27	Reisya	5	20	5	0	5	5	5	5	10	20	10	5	95

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
 MENGETAHUI  
 GURU KELAS IV  
 RIAT HAJI ACHMAD SIDDIQ  
 J E M B E R  
 Jember, 13 Juni 2024  
 Peneliti

**Nur Hasanah S.S**  
 NIP.

**Alva Oothrunnanda**  
 NIM. 205101040005

**MODUL AJAR IPAS**  
**KELAS IV SDS ISLAM ULUL ALBAB**  
**TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

<b>INFORMASI UMUM</b>	
<b>A. IDENTITAS MODUL</b>	
<b>Penyusun</b>	: Alya Qothrunnanda
<b>Instansi</b>	: SDS Islam Ulul Albab
<b>Tahun Penyusun</b>	: 2024
<b>Jenjang Sekolah</b>	: SD/MI
<b>Mata Pelajaran</b>	: IPAS
<b>Fase/Kelas</b>	: B/4
<b>Materi</b>	: Kegiatan Jual Beli Sebagai Salah Satu Pemenuhan Kebutuhan
<b>Alokasi Waktu</b>	: 2 x 30 menit (1 x Pertemuan)
<b>B. KOMPETENSI AWAL</b>	
❖ Siswa mengetahui tentang kegiatan jual beli berdasarkan pengalaman sehari-hari	
<b>C. PROFIL PELAJAR PANCASILA</b>	
1) Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, 2) Berkebhinnekaan global, 3) Gotong-royong, 4) Mandiri, 5) Bernalar kritis, 6) Kreatif,	
<b>D. SARANA DAN PRASARANA</b>	
1) Buku Guru (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, 2021. Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas IV, Penulis: Amalia Fitri, dkk) 2) Buku Siswa (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, 2021. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas IV, Penulis: Amalia Fitri, dkk) 3) Wi-Fi atau data internet 4) <i>Smartphone</i> , tablet, dan laptop	
<b>E. TARGET PESERTA DIDIK</b>	
1) Peserta didikregular/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar	

- 2) Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir tingkat tinggi (HOTS) dan memiliki keterampilan memimpin

#### F. JUMLAH PESERTA DIDIK

- ❖ Kelas IVA berjumlah 27 peserta didik

#### G. PENDEKATAN, MODEL, DAN METODE PEMBELAJARAN

- ❖ Pendekatan : Saintifik
- ❖ Model : Tatap Muka (luring)
- ❖ Metode : Tanya jawab, game, diskusi, ceramah, dan penugasan

#### KOMPETENSI INTI

##### A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

- ❖ **Capaian Pembelajaran**  
Peserta didik dapat mengidentifikasi kegiatan jual beli, ciri-ciri atau syarat jual beli, dan mengaitkannya dengan kegiatan jual beli yang pernah dilakukan dalam kehidupan sehari-hari
- ❖ **Alur Tujuan Pembelajaran**
  1. Menganalisis ciri-ciri terjadinya jual beli (C4 HOTS)
  2. Menganalisis kegiatan ekonomi (C4 HOTS)
  3. Mengidentifikasi proses terjadinya kegiatan ekonomi (C4 HOTS)
- ❖ **Tujuan Pembelajaran Topik C**
  1. Peserta didik (A) mampu menganalisis ciri-ciri terjadinya jual beli (B) melalui tayangan video (C) dengan benar (D).
  2. Peserta didik (A) mampu menganalisis kegiatan ekonomi yang terjadi pada kegiatan jual beli (B) melalui tayangan video (C) dengan benar (D).
  3. Peserta didik (A) mampu mengidentifikasi proses terjadinya kegiatan ekonomi (B) melalui teks bacaan (C) dengan benar (D).

##### B. PEMAHAMAN BERMAKNA

- ❖ Tidak semua kebutuhan dapat langsung kita beli begitu saja. Terkadang butuh suatu proses sampainya barang atau jasa sampai ke tangan kita. Proses membuat (produksi), dikirimkan (distribusi), lalu digunakan (konsumsi).

##### C. PERTANYAAN PEMANTIK

1. Apa itu jual beli?
2. Bagaimana jual beli dapat terjadi?
3. Di mana saja kegiatan jual beli dapat terjadi?
4. Bagaimana proses suatu barang atau jasa bisa sampai ke rumah kalian?

##### D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

###### Kegiatan Pendahuluan

###### Kegiatan Orientasi

1. Peserta didik dan guru berdoa bersama-sama untuk memulai pembelajaran

2. Peserta didik dicek kehadirannya oleh guru
3. Peserta didik dan guru melakukan tepuk semangat
4. Peserta didik menyanyikan lagu nasional “Dari Sabang Sampai Merauke”

#### **Kegiatan Apersepsi**

5. Peserta didik menyimak apersepsi dari guru tentang pelajaran sebelumnya
  - a. Anak-anak apakah ada yang masih ingat materi pelajaran sebelumnya? Coba jelaskan!
  - b. Nah, pembelajaran IPAS pada hari ini, kita akan belajar tentang kegiatan jual beli sebagai salah satu pemenuhan kebutuhan

#### **Kegiatan Motivasi**

6. Peserta didik mendapat gambaran manfaat tentang kegiatan ekonomi dalam kehidupan sehari-hari dari penjelasan guru
7. Peserta didik memahami tujuan pembelajaran yang disampaikan guru

#### **Kegiatan Inti**

1. Guru menginstruksikan kepada siswa untuk menyiapkan *smartphone* atau tablet masing-masing
2. Guru menjelaskan gambaran umum mengenai materi kegiatan jual beli dan menjelaskan cara mengakses E-LKPD <https://app.wizer.me/learn/CW9AUX>
3. Setelah berhasil log in, peserta didik mengisi data diri (nama dan absen)
4. Peserta didik mengamati video *ice breaking* tebak gambar dalam E-LKPD
5. Peserta didik membaca teks bacaan topik C
6. Peserta didik mengamati video pembelajaran yang ada dalam E-LKPD
7. Guru berdiskusi dengan siswa apabila terdapat materi yang belum dipahami
8. Peserta didik mengerjakan soal-soal dalam E-LKPD sesuai dengan instruksi petunjuk belajar didalamnya
9. Guru memantau keterlibatan setiap peserta didik
10. Guru memberikan tanggapan terhadap hasil pengerjaan siswa

#### **Kegiatan Penutup**

1. Guru dan peserta didik menyimpulkan materi tentang kegiatan jual beli sebagai salah satu pemenuhan kebutuhan
2. Guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung
3. Peserta didik dan guru menutup kegiatan pembelajaran dengan berdo'a bersama, selanjutnya guru mengucapkan salam

### **E. REFLEKSI**

(untuk memandu peserta didik, lihat bagian refleksi di Panduan Umum Buku Guru)

1. Menurut kalian, apa syarat terjadinya jual beli?
2. Menurutmu, bagaimana caranya untuk memenuhi kebutuhan apabila barang atau jasanya tidak tersedia dari lingkungan sekitar kita?
3. Apa saja proses yang terjadi pada kegiatan ekonomi yang ada di sekitarmu?



4. Apakah kamu pernah berperan menjadi produsen, distributor, atau konsumen? Jelaskan!
5. Setelah mempelajari alur kegiatan ekonomi, bagaimana sebaiknya kamu bersikap terhadap barang-barang yang kamu pakai?

### F. ASESMEN/PENILAIAN

- ❖ Diagnostik:
  - a. Pertanyaan pemantik
  - b. Tanya jawab sebagai tindak lanjut
- ❖ Formatif: Observasi, performa, diskusi
- ❖ Sumatif: Tertulis (*essay*)

#### Contoh Rubrik Penilaian Pekerjaan Siswa

No	Kriteria Penilaian	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang	Butuh Perbaikan

### G. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

#### Pengayaan

- Peserta didik dengan nilai rata-rata dan nilai di atas rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan.

#### Remedial

- Diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada siswa yang belum mencapai CP.

### LAMPIRAN

#### A. E-LKPD

E-LKPD berbasis *platform wizer.me* dapat diakses menggunakan jaringan internet, di bawah ini terdapat link E-LKPD:

<https://app.wizer.me/learn/CW9AUX>

#### B. GLOSARIUM

- Produksi: Proses membuat atau menghasilkan barang atau jasa.
- Distribusi: Proses penyaluran barang atau jasa dari produsen ke konsumen.
- Konsumsi: Proses penggunaan barang atau jasa untuk memenuhi kebutuhan.
- Produsen: Orang atau perusahaan yang menghasilkan barang atau jasa.
- Konsumen: Orang yang membeli dan menggunakan barang atau jasa.
- Barang: Benda fisik yang dapat dibeli dan digunakan.
- Jasa: Kegiatan yang dilakukan untuk memenuhi kebutuhan orang lain.

- Uang: Alat tukar yang digunakan dalam transaksi jual beli.
- Barter: Sistem pertukaran barang dengan barang lainnya tanpa menggunakan uang.
- Pasar: Tempat di mana produsen dan konsumen bertemu untuk melakukan transaksi jual beli.

### C. DAFTAR PUSTAKA

- Fitri, Amalia dkk. 2021. *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas IV*. Jakarta Pusat: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Fitri, Amalia dkk. 2021. *Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas IV*. Jakarta Pusat: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Mengetahui  
Guru Kelas IV

Jember, 13 Juni 2024  
Peneliti














Nur Hasanah S.S  
NIP.

Alya Oothrunnanda  
NIM. 205101040005

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## Jurnal Penelitian

**JURNAL KEGIATAN PENELITIAN  
SDS ISLAM ULUL ALBAB JEMBER**

NO	TANGGAL	JENIS KEGIATAN	PARAF
1.	Rabu, 15 Mei 2024	Penyerahan surat izin penelitian kepada kepala sekolah SDS Islam Ulul Albab Jember, oleh Bunda Siti Maisaroh, S.H.I., M.Pd.I	
2.	Kamis, 16 Mei 2024	Observasi kegiatan belajar mengajar di kelas IV SDS Islam Ulul Albab Jember	
3.	Jum'at, 17 Mei 2024	Wawancara guru kelas IV SDS Islam Ulul Albab Jember, oleh Ustadzah Nur Hasanah, S.S	
4.	Jum'at, 17 Mei 2024	Wawancara siswa kelas IV SDS Islam Ulul Albab Jember	
5.	Rabu, 29 Mei 2024	Wawancara kepala sekolah SDS Islam Ulul Albab Jember, oleh Bunda Siti Maisaroh, S.H.I., M.Pd.I	
6.	Senin, 10 Juni 2024	Validasi pengembangan bahan ajar E-LKPD interaktif berbasis <i>website wizer.me</i> , oleh ahli materi Ibu Anindya Fajarini, S.Pd., M.Pd.	
7.	Senin, 10 Juni 2024	Validasi pengembangan bahan ajar E-LKPD interaktif berbasis <i>website wizer.me</i> , oleh ahli bahasa Bapak Erisy Syawiril Ammah, M.Pd.	
8.	Selasa, 11 Juni 2024	Validasi pengembangan bahan ajar E-LKPD interaktif berbasis <i>website wizer.me</i> , oleh ahli media Bapak Dr. Husni Mubarak, S.Pd., M.Si	
9.	Selasa, 11 Juni 2024	Validasi pengembangan bahan ajar E-LKPD interaktif berbasis <i>website wizer.me</i> , oleh ahli pembelajaran Ustadzah Nur Hasanah, S.S	
10.	Kamis, 13 Juni 2024	Uji coba produk bahan ajar E-LKPD interaktif berbasis <i>website wizer.me</i> di kelas IV SDS Islam Ulul Albab Jember	
11.	Kamis, 13 Juni 2024	Penyerahan lembar angket respon guru terhadap produk bahan ajar E-LKPD interaktif berbasis <i>website wizer.me</i> , oleh guru kelas IV Ustadzah Nur Hasanah, S.S	
12.	Kamis, 13 Juni 2024	Penyerahan lembar angket respon siswa terhadap produk bahan ajar E-LKPD interaktif berbasis <i>website wizer.me</i> , oleh siswa kelas IV SDS Islam Ulul Albab Jember	
13.	Rabu, 14 Juni 2024	Menerima surat akhir menyelesaikan penelitian dari kepala sekolah SDS Islam Ulul Albab Jember, oleh Bunda Siti Maisaroh, S.H.I., M.Pd.I	

Lampiran 17

Dokumentasi



Wawancara Kepala Sekolah



Wawancara Guru Kelas 4A



Wawancara Siswa Kelas 4A



Implementasi Produk



Implementasi Produk

## BIODATA PENULIS



### A. Data Pribadi

Nama : Alya Qothrunnanda  
NIM : 205101040005  
TTL : Jombang, 08 Juni 2002  
Alamat : Perum. Cangu Permai Blok 2B/04, RT.19/RW.04,  
Kecamatan Jetis, Kabupaten Mojokerto  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Email : [alyaqothrunnada17@gmail.com](mailto:alyaqothrunnada17@gmail.com)

### B. Riwayat Pendidikan

2006 – 2008 : TK Tunas Harapan  
2008 – 2014 : MI Al – Musthofa  
2014 – 2017 : MTs Negeri 2 Jombang  
2017 – 2020 : MA Negeri 3 Jombang  
2020 – 2024 : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER