

**PENGEMBANGAN E-LKPD BERBASIS APLIKASI WIZER.ME PADA
MATERI IPA GAYA UNTUK SISWA KELAS IV SDN SATAK 2**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



OLEH:

LIKE FANISIA

NPM: 21.140.60.022

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2025

Skripsi Oleh:

LIKE FANISIA

NPM: 21.1.40.60.022

Judul:

**PENGEMBANGAN E-LKPD BERBASIS APLIKASI WIZER.ME
PADA MATERI IPA GAYA UNTUK SISWA
KELAS IV SDN SATAK 2**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 01 Juli 2025

Dosen Pembimbing I



Bagus Amirul Mukmin, M.Pd
NIDN. 0710059001

Dosen Pembimbing II



Dra. Elis Irmavanti, M.Pd
NIDN. 0006016701

Skripsi Oleh:

LIKE FANISIA

NPM: 21.1.40.60.022

Judul:

**PENGEMBANGAN E-LKPD BERBASIS APLIKASI WIZER.ME
PADA MATERI IPA GAYA UNTUK SISWA
KELAS IV SDN SATAK 2**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal: 16 Juli 2025

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Bagus Amirul Mukmin, M.Pd.
2. Penguji I : Nurita Primasatya, M.Pd.
3. Penguji II : Dra. Elis Irmayanti, M.Pd.



Mengetahui,

Dekan FKIP



Dra. Agus Widodo, M.Pd.

NIDN: 0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Like Fanisia
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl. Lahir : Kediri/31 Juli 2001
NPM : 21.1.40.60.022
Fak/Jur/Prodi : FKIP/ S1 PGSD

menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 14 Juli 2025

Yang Menyatakan



LIKE FANISIA
NPM: 21.1.40.60.022

MOTTO

“Hidup kita adalah panggung kita, jangan biarkan orang lain merusak atau membuat skenarionya. Abaikan mereka dan buktikan kualitas dirimu”

Kupersembahkan karya ini untuk:

Seluruh keluargaku tercinta.

ABSTRAK

Like Fanisia Pengembangan E-LKPD Berbasis Aplikasi *Wizer.Me* Pada Materi IPA Gaya Untuk Siswa Kelas IV SDN Satak 2, Skripsi, PGSD, FKIP UNP Kediri, 2025.

Kata Kunci: E-LKPD, *Wizer.me*, materi IPA gaya,

Penelitian ini dilatar belakangi observasi dengan menggunakan lembar angket analisis kebutuhan untuk siswa dan wawancara dengan guru kelas IV SDN Satak 2. Terdapat permasalahan yang ditemukan dari hasil observasi yaitu nilai rata – rata siswa pada pembelajaran IPA materi gaya masih di bawah KKTP. Hal ini disebabkan karena guru tidak pernah menggunakan teknologi digital saat pembelajaran, siswa merasa bosan dengan LKS yang ada di sekolahan, LKS yang ada tidak menarik.

Penelitian ini bertujuan untuk (1) Mengetahui kevalidan pengembangan E-LKPD berbasis aplikasi *Wizer.me* pada materi IPA gaya untuk siswa kelas IV SDN Satak 2. (2) Mengetahui kepraktisan pengembangan E-LKPD berbasis aplikasi *Wizer.me* pada materi IPA gaya untuk siswa kelas IV SDN Satak 2. (3) Mengetahui keefektifan pengembangan E-LKPD berbasis aplikasi *Wizer.me* pada materi IPA gaya untuk siswa kelas IV SDN Satak 2.

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) menggunakan model ADDIE yang terdapat 5 tahapan, yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Satak 2 Kecamatan Puncu Kabupaten Kediri. Teknik pengumpulan data meliputi validasi ahli materi dan ahli media, lembar kepraktisan guru dan lembar kepraktisan siswa, serta soal evaluasi.

Kesimpulan penelitian ini adalah hasil validasi yang diperoleh dari ahli materi sebesar 96,36% dengan kategori sangat valid dan hasil validasi yang diperoleh dari ahli media sebesar 87,5% dengan kategori sangat valid. E-LKPD berbasis aplikasi *Wizer.me* dinyatakan sangat praktis yang dapat dilihat dari hasil angket respon guru sebesar 98,33% dan hasil angket respon siswa sebesar 97,38%. E-LKPD berbasis aplikasi *Wizer.me* dinyatakan sangat efektif yang dapat dilihat dari hasil tes siswa berupa soal evaluasi, berdasarkan perhitungan tingkat Ketuntasan Belajar Klasikal (KBK) pada uji terbatas mendapatkan skor 90%, sedangkan pada uji luas mendapatkan skor sebesar 88,23% dan telah memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KBK) yang telah ditentukan yaitu sebesar ≥ 75 . Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa E-LKPD berbasis aplikasi *Wizer.me* dinyatakan sangat valid, praktis dan efektif digunakan dalam pembelajaran.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas berkat yang diberikan oleh-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan judul “Pengembangan E-LKPD Berbasis Aplikasi *Wizer.Me* Pada Materi IPA Gaya Untuk Siswa Kelas IV SDN Satak 2”.

Penyusunan skripsi ini untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik untuk menyelesaikan pendidikan pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Penulis menyadari dalam penulisan Skripsi ini banyak mendapat dukungan, bimbingan, bantuan dan kemudahan dari berbagai pihak sehingga Skripsi ini dapat diselesaikan. Dengan ketulusan dan kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M. Pd. selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa;
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa;
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan selaku dosen pembimbing I yang selalu memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan skripsi ini;
4. Dra. Elis Irmayanti, M.Pd selaku Wakil Rektor II dan selaku dosen pembimbing II yang selalu memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan skripsi ini;
5. Segenap Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar;
6. Sulikah, S.Pd.SD selaku Kepala Sekolah SDN Satak 2 yang telah memberikan izin untuk dapat melakukan penelitian di SDN Satak 2;
7. Ida Fitriani, S.Pd. selaku Wali Kelas IV SDN Satak 2 yang telah membantu penyusunan skripsi ini;
8. Senap guru dan staf SDN Satak 2 yang telah membantu penyusunan skripsi ini;
9. Kedua orang tua saya yang selalu memberikan doa dan dukungan kepada

10. Kedua kakak saya yang sudah memberikan semangat dan dukungan selama ini;
11. Teman-teman penulis dari jurusan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar maupun teman atau sahabat dari luar kampus yang sudah membantu dan memberi semangat dalam penyusunan skripsi ini;
12. Ucapan terimakasih juga saya sampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan proposal ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka dihadapkan tegur, sapa, kritik, dan saran-saran dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Kediri, 14 Juli 2025



LIKE FANISIA

NPM.21.140.60.022

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Batasan Masalah.....	7
C. Rumusan Masalah	7
D. Tujuan Penelitian	8
E. Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu	10
B. Landasan Teori.....	11
1. Bahan Ajar	11
2. Media Pembelajaran	15
3. E-LKPD	18
4. Pembelajaran IPA di SD Materi Gaya.....	19
C. Kerangka Berpikir.....	24
BAB III METODE PENGEMBANGAN	26
A. Model Pengembangan.....	26
B. Prosedur Pengembangan.....	29
1. Tahap Analisis (Analysis).....	30
2. Tahap Desain (Design)	31

3.	Tahap Pengembangan (Development).....	32
4.	Tahap Implementasi (Implementation).....	33
5.	Tahap Evaluasi (Evaluation).....	33
C.	Desain Pengembangan	34
D.	Tempat dan Waktu Pengembangan.....	37
E.	Instrumen Penelitian.....	38
F.	Teknik Pengumpulan Data.....	39
G.	Teknik Analisis Data.....	48
H.	Uji Coba dan Validasi Produk.....	54
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		56
A.	Data Produk Hasil Pengembangan.....	56
1.	Analisis	56
2.	Desain Produk E-LKPD Berbasis Aplikasi <i>Wizer.me</i>	57
3.	Develop.....	63
B.	Data Uji Coba.....	66
1.	Uji Terbatas.....	66
2.	Uji Luas.....	79
C.	Analisis Data	87
1.	Kevalidan	87
2.	Kepraktisan	87
3.	Keefektifan.....	88
D.	Revisi Produk	89
1.	Saran Ahli Materi.....	89
2.	Saran Ahli Media	90
3.	Saran Oleh Guru	90
4.	Saran Uji Terbatas	90
5.	Saran Uji Luas	90
E.	Kajian Produk Akhir	91
1.	Analisis Kevalidan.....	91
2.	Kepraktisan E-LKPD.....	93
3.	Keefektifan E-LKPD	95
BAB V PENUTUP.....		97
A.	Simpulan	97

B. Saran.....	99
DAFTAR PUSTAKA	100
LAMPIRAN – LAMPIRAN.....	105

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Elemen dan Capaian Pembelajaran.....	19
Tabel 2. 2 Bagan Kerangka Berpikir.....	25
Tabel 3. 1 Langkah Pembuatan E-LKPD Berbasis Aplikasi Wizer.me.....	34
Tabel 3. 2 Desain Produk E-LKPD.....	37
Tabel 3. 3 Instrumen Angket.....	39
Tabel 3. 4 Instrumen	39
Tabel 3. 5 Angket Validasi Ahli Materi.....	41
Tabel 3. 6 Lembar Angket Validasi Ahli Materi	42
Tabel 3. 7Angket Validasi Ahli Media	43
Tabel 3. 8 Lembar Angket Validasi Ahli Media.....	43
Tabel 3. 9 Angket Respon Guru (Kepraktisan).....	45
Tabel 3. 10 Lembar Angket Respon Guru (Kepraktisan)	46
Tabel 3. 11 Respon Siswa (Kepraktisan)	47
Tabel 3. 12 Lembar Angket Respon Siswa (Kepraktisan).....	47
Tabel 3. 13 Skala Likert	49
Tabel 3. 14 Kriteria Kevalidan Media dan Materi	50
Tabel 3. 15 Skala Likert	50
Tabel 3. 16 Kriteria Kepraktisan.....	51
Tabel 3. 17 Kriteria Kepraktisan.....	52
Tabel 3. 18 KKTP	53
Tabel 3. 19 Kriteria Keefektifan	53
Tabel 4. 1 Prodak hasil validitas ahli materi.....	63
Tabel 4. 2 Prodak hasil validitas ahli madia	64
Tabel 4. 3 Angket Validasi Ahli Media (Desain)	66
Tabel 4. 4 Lembar Angket Validasi Ahli Media.....	67
Tabel 4. 5 Angket Validasi Ahli Materi.....	70
Tabel 4. 6 LembarAngket Validasi Ahli Materi	70
Tabel 4. 7 Rekapitulasi Persentase Kevalidan	71

Tabel 4. 8 Angket Respon Guru.....	72
Tabel 4. 9 Lembar Angket Respon Guru	73
Tabel 4. 10 Angket Respon Siswa (Kepraktisan)	74
Tabel 4. 11 Lembar Angket Respon Siswa (Kepraktisan).....	75
Tabel 4. 12 Rekapitulase Kepraktisan.....	76
Tabel 4. 13 Nilai Siswa Sesudah Menggunakan E-LKPD.....	78
Tabel 4. 14 Angket Respon Guru.....	80
Tabel 4. 15 Lembar Angket Respon Guru	81
Tabel 4. 16 Angket Respon Siswa (Kepraktisan)	82
Tabel 4. 17 Lembar Angket Respon Siswa (Kepraktisan).....	82
Tabel 4. 18 Rekapitulasi Persentase Kepraktisan	83
Tabel 4. 19 Nilai Siswa Sesudah Menggunakan E-LKPD.....	86

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Model ADDIE	28
Gambar 4. 1 Cover E-LKPD	57
Gambar 4. 2 Identitas Umum	57
Gambar 4. 3 CP dan TP	58
Gambar 4. 4 Pertanyaan pemantik dan video Jawabannya	58
Gambar 4. 5 Video Materi Penjelasan Pengertian Gaya, Jenis –Jenis Gaya, Contoh Gaya dalam Kehidupan Sehari –hari.....	59
Gambar 4. 6 Soal kesatu.....	60
Gambar 4. 7 Soal kedua	62
Gambar 4. 8 Tombol Mengirimkan Jawaban Kepada Guru	62

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Foto Dokumentasi Penelitian.....	106
Lampiran 2. Lembar Pengajuan Judul	109
Lampiran 3. Berita Acara.....	111
Lampiran 4. Surat Izin Melakukan Penelitian.....	113
Lampiran 5. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	114
Lampiran 6. Surat Pemanfaatan Produk.....	115
Lampiran 7. Perangkat Pembelajaran	117
Lampiran 8. Angket Analisis Kebutuhan Siswa	158
Lampiran 9. Lembar Wawancara Dengan Guru	160
Lampiran 10. Lembar Angket Respon Guru.....	161
Lampiran 11. Lembar Angket Respon Siswa	165
Lampiran 12. Soal Penilaian Pengetahuan.....	167
Lampiran 13. Surat Permohonan Validasi	169
Lampiran 14. Lembar Validasi Materi.....	171
Lampiran 15. Revisi Validasi Media	175
Lampiran 16. Validasi Media.....	180
Lampiran 17. Surat Bebas Plagiasi	185

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan di Indonesia bisa dikatakan belum berjalan sebaik di negara lain, karena banyaknya permasalahan yang dihadapi masyarakat Indonesia saat ini. Salah satu permasalahan tersebut adalah rendahnya kualitas pendidikan. Rendahnya mutu pendidikan dapat disebabkan oleh kurangnya kemandirian siswa, didorong oleh semangat dan gairah yang seharusnya ada pada diri siswa. Peningkatan mutu pendidikan siswa berhubungan langsung dengan siswa itu sendiri (Nurfadilah & Lukman Hakim, 2019).

Pengembangan Teknologi dan Informasi (TIK) sangat pesat, hampir seluruh bidang mengalami dampak dari perkembangan TIK, salah satunya yaitu bidang pendidikan. Dalam bidang pendidikan terdapat banyak dampak positif yang dirasakan akibat dari perkembangan TIK. Dampak yang sangat dirasakan dari perkembangan TIK yaitu pada waktu terjadinya pandemi Covid-19, dimana seluruh kegiatan belajar mengajar sekolah di hentikan secara total. Pandemi membuat pendidik berpikir kritis tentang cara agar tetap melakukan pembelajaran, agar siswa tetap mendapatkan ilmu yang harus ia terima, dan guru dapat mengetahui sampai mana pengetahuan siswa tentang materi yang di sampaikan meskipun kegiatan pembelajaran tersebut di lakukan secara *luring*.

Berbagai keterampilan yang ada dalam pendidikan di barengi dengan adanya pengembangan sumber belajar, yang di sesuaikan dengan kemampuan siswa. Ada berbagai macam sumber belajar yang digunakan oleh guru dalam

mendukung kegiatan pembelajaran, agar siswa dapat memahami penjelasan dari guru. Namun masih banyak kegiatan pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher center*) dan siswa hanya sebagai pendengar, sehingga keterampilan berpikir yang di miliki siswa (*berpikir kritis, berpikir kreatif dan lainnya*) tidak bisa diterapkan (Zahroh & Yuliani, 2021).

Menurut (Nur Azizah, 2021) media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audien (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Media pendidikan atau pembelajaran merupakan suatu benda yang dapat diindrai, khususnya penglihatan dan pendengaran, baik yang terdapat di dalam maupun di luar kelas, yang digunakan sebagai alat bantu penghubung (media komunikasi) dalam proses interaksi belajar mengajar untuk meningkatkan efektivitas hasil belajar siswa. Menurut (Hamka, 2018) media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Sehingga materi pembelajaran lebih cepat diterima siswa dengan utuh serta menarik minat siswa untuk belajar lebih lanjut.

Menurut (Fahyuni.E.F, 2017) media pembelajaran dibagi menjadi 3 jenis, yaitu media visual, media audio, dan media audio visual. Media visual adalah suatu alat atau sumber belajar yang di dalamnya berisikan pesan, informasi khususnya materi pelajaran yang di sajikan secara menarik dan kreatif dan diterapkan dengan menggunakan indera penglihatan. Media audio

adalah atau media dengar adalah jenis media pembelajaran atau sumber belajar yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang disajikan secara menarik dan kreatif dan diterapkan dengan menggunakan indera pendegaran saja. Media audio visual adalah jenis media pembelajaran atau sumber belajar yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang dibuat secara menarik dan kreatif dengan menggunakan indra pendengaran dan penglihatan.

Menurut (Ummah, 2019) mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien.

Menurut (Zahroh & Yuliani, 2021) LKPD adalah suatu bentuk dari media pembelajaran, sedangkan media pembelajaran adalah salah satu bagian dari perangkat pembelajaran. Melek teknologi sangat diperlukan untuk memenuhi kebutuhan siswa di era saat ini, salah satunya adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis bahan ajar E-LKPD sebagai sumber belajar (Nuzula et al., 2023). Menurut Prastowo yang dikutip oleh (Triana, 2021) Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) adalah suatu bahan ajar cetak yang digunakan sebagai media pembelajaran yaitu berupa lembar-lembar kertas berisi materi, ringkasan dan petunjuk pelaksanaan tugas pembelajaran yang harus dikerjakan siswa, baik bersifat teoritis atau praktis yang mengacu

kepada kompetensi dasar yang harus dicapai siswa. Menurut Trianto yang dikutip oleh (Noprinda & Soleh, 2019) Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) adalah serangkaian kegiatan yang digunakan oleh siswa untuk melakukan penyelidikan dan pemecahan masalah. Sedangkan menurut (Putriyana et al., 2020) menjelaskan bahwa E-LKPD berupa buku kerja siswa untuk memudahkan siswa memahami materi pembelajaran dalam bentuk elektronik yang pegaplikasiannya menggunakan desktop, laptop, telepon pintar atau handphone.

LKPD adalah bentuk inovasi dalam media pembelajaran, yang berbasis bahan ajar (Putri & Muhtadi, 2018). Fungsi dari LKPD masih belum optimal dalam membuat siswa berpikir kritis dan berpikir kreatif, oleh karena itu perangkat pembelajaran seperti halnya E-LKPD sangat di butuhkan dalam menjembatani pemahaman siswa terkait tentang pembelajaran yang telah di sampaikan oleh guru (Ristanto et al., 2018). Seiring perkembangnya zaman, LKPD terus berkembang dari segi penyajian salah satunya yaitu diintegrasikan dengan media elektronik atau teknologi yang di kenal dengan sebutan E-LKPD (Adilla dkk, 2017). E-LKPD dapat diakses melalui pc/laptop maupun melalui handphone, E-LKPD juga bisa di akses di mana saja dan kapan saja, pendidik juga bisa langsung melihat hasil kerja dari siswa. Data pada E-LKPD di dukung dengan adanya gambar, suara dan video yang akan memudahkan siswa saat mengerjakan, pertanyaan yang ada dalam E-LKPD dapat langsung di jawab oleh siswa tanpa harus membuka aplikasi lain misalnya seperti google dan

sebagainya. Hasil kerja siswa setelah di klik “Finish” maka secara langsung akan terkirim pada pendidik.

IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang pelajari pada tingkat dasar yang bertujuan untuk memberikan informasi, gagasan dan pemahaman yang terorganisasi kepada siswa tentang lingkungan alam, yang dapat diperoleh antara lain melalui penelitian, persiapan dan penyajian gagasan-gagasan. Menurut (Sakila et al., 2023) sains adalah kumpulan teori yang sistematis, yang penerapannya sebagian besar terbatas pada fenomena alam yang muncul dan berkembang melalui metode ilmiah seperti observasi dan eksperimen, serta menuntut sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu, keterbukaan dan kejujuran. Materi gaya adalah materi yang memberikan suatu kekuatan (tarikan atau dorongan) yang menyebabkan benda yang dikenainya perubahan posisi (perpindahan) atau bentuk benda yang dikenainya berubah bentuk. Sifat gaya terdiri dari tiga hal yaitu gaya dapat mengubah bentuk suatu benda, gaya dapat mengubah arah gerak suatu benda, gaya dapat membuat suatu benda bergerak atau berpindah tempat (Adolph, 2016). Dalam kehidupan sehari-hari kita banyak menemukan gaya dengan jenis yang berbeda satu dan lainnya. Contohnya yaitu gaya tarik, gaya dorong, gaya gerak, gaya otot, gaya magnet dan gaya gravitasi.

Berdasarkan hasil observasi menggunakan angket analisis kebutuhan untuk siswa yang telah disebar di SDN Satak 2 khususnya kelas IV, ada 100% siswa menyebutkan bahwa guru tidak pernah menggunakan teknologi digital saat pembelajaran, 88,23% siswa menyatakan merasa bosan dengan

LKS yang ada di sekolahan, 94,11% siswa menyatakan LKS yang ada di SDN Satak 2 tidak menarik. Selain itu hasil lembar wawancara dengan guru kelas IV di SDN Satak 2 ditemukan bahwa materi Gaya pada mata pelajaran IPA dianggap masih sulit oleh siswa, karena nilai rata-rata siswa masih di bawah KKTP. Berdasarkan permasalahan yang ditemukan berdampak terhadap proses pembelajaran di sekolah. Dampak permasalahan tersebut terlihat dari hasil belajar siswa yang masih di bawah KKTP yang di tentukan sekolah. Berdasarkan observasi di temukan bahwa 80% siswa masih belum tuntas. Ketuntasan siswa di dasarkan pada Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sekolah yaitu 75.

Berdasarkan beberapa kajian teori dan kajian ilmiah permasalahan tersebut dapat di atasi dengan penggunaan bahan ajar berupa E-LKPD untuk membatu siswa dalam memahami materi pelajaran. Selain itu berdasarkan hasil observasi menggunakan angket analisis kebutuhan untuk siswa yang telah disebarkan di SDN Satak 2 khususnya kelas IV 88,23% siswa menyatakan pembelajaran akan menyenangkan apabila menggunakan media pembelajaran yang terdapat gambar, suara dan warna yang menarik untuk memberikan semangat kepada siswa dalam mengerjakannya. Siswa menyukai E-LKPD yang terdapat video, menggunakan font aesthetic dan penjelasan yang singkat. Berdasarkan permasalahan LKPD tersebut, dibutuhkan media pembelajaran berbasis bahan ajar E-LKPD.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti dapat mencatat beberapa masalah yang peneliti temukan saat

melakukan wawancara dengan wali kelas dan dari hasil angket siswa yaitu, siswa mengalami kesulitan pada mata pelajaran IPA materi gaya dan belum adanya media pembelajaran E-LKPD.

Berdasarkan hasil observasi serta kajian teori peneliti tertarik untuk melakukan “Pengembangan E-LKPD Berbasis Aplikasi Wizer.me Pada Materi IPA Gaya Untuk Siswa Kelas IV SDN Satak 2”. Dengan pengembangan media ini diharapkan dapat memenuhi kebutuhan siswa dan memberikan dampak terhadap hasil belajar siswa di sekolah dasar.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, terdapat beberapa permasalahan yang muncul. Namun, pastinya tidak semua permasalahan yang muncul akan dibahas pada penelitian ini. Penelitian ini memiliki batasan masalah pada Pengembangan E-LKPD Berbasis Aplikasi Wizer.me Pada Materi IPA Gaya Untuk Siswa Kelas IV SDN Satak 2.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana Kevalidan Pengembangan E-LKPD Berbasis Aplikasi Wizer.me Pada Materi IPA Gaya Untuk Siswa Kelas IV SDN Satak 2 ?
2. Bagaimana Kepraktisan Pengembangan E-LKPD Berbasis Aplikasi Wizer.me Pada Materi IPA Gaya Kelas IV SDN Satak 2 ?
3. Bagaimana Keefektifan Pengembangan E-LKPD Berbasis Aplikasi Wizer.me Pada Materi IPA Gaya Kelas IV SDN Satak 2 ?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk Mengetahui Kevalidan Pengembangan E-LKPD Berbasis Aplikasi Wizer.me Pada Materi IPA Gaya Kelas IV SDN Satak 2
2. Untuk Mengetahui Kepraktisan Pengembangan E-LKPD Berbasis Aplikasi Wizer.me Pada Materi IPA Gaya Kelas IV SDN Satak 2
3. Untuk Mengetahui Keefektifan Pengembangan E-LKPD Berbasis Aplikasi Wizer.me Pada Materi IPA Gaya Kelas IV SDN Satak 2

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi perpustakaan Universitas Nusantara PGRI Kediri Prodi PGSD, sebagai sumber referensi bagi mahasiswa.

2. Manfaat Praktis

Hasil temuan peneliti diharapkan dapat memberikan manfaat bagi banyak pihak antara lain:

- a. Bagi peneliti

Dapat menambah wawasan dan menambah ilmu dalam pengembangan E-LKPD berbasis aplikasi wizer.me pada materi IPA gaya untuk siswa kelas IV SDN Satak 2.

- b. Bagi Siswa

Dapat membantu siswa dengan mudah memahami materi gaya pada mata pelajaran IPA.

- c. Bagi Guru

Dapat membantu guru menyampaikan materi dengan mudah serta dapat membantu membuat suasana proses pembelajaran yang menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, N. A., Syachruroji, A., & Hendracipta, N. (2019). Pengembangan LKPD berbasis problem based learning pada mata pelajaran IPA materi gaya. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 68-76.
- Adilla, T. N. (2017). Pengembangan electronic lembar kerja peserta didik (E-LKPD) berbasis guided inquiry materi kelarutan dan hasil kali kelarutan. *Pengembangan Electronic Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) Berbasis Guided Inquiry Materi Kelarutan dan Hasil Kali Kelarutan*.
- Cholifah, S. N., & Novita, D. (2022). Pengembangan E-LKPD Guided Inquiry-Liveworksheet untuk Meningkatkan Literasi Sains pada Submateri Faktor Laju Reaksi. *Chemistry Education Practice*, 5(1), 23–34. <https://doi.org/10.29303/cep.v5i1.3280>
- Dewi, N., Murtinugraha, R. E., & Arthur, R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Teori Dan Praktik Plambing Di Program Studi S1 Pvkbn Unj. *Jurnal PenSil*, 7(2), 95–104. <https://doi.org/10.21009/pensil.7.2.6>
- Dewi, S., Mariam, S., & Kelana, J. B. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Ipa Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Model Contextual Teaching and Learning. *JP2SD (Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar)*, 02(06), 235–239. Retrieved from <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/collase/search/search?query=CONTEXTUAL+&authors=&title=&abstract=&galleyFullText=&suppFiles=&dateFromMonth=&dateFromDay=&dateFromYear=&dateToMonth=&dateToDay=&dateToYear=&dateToHour=23&dateToMinute=59&dateToSe>

- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Fahyuni.E.F, 2011. (2017). *Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sidoarjo Tahun Ajaran 2017*. 1(1), 5–6.
- Fitriyah, I. M. N., & Ghofur, M. A. (2022). Pengembangan E-Lkpd Berbasis Android Dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 18(2), 218–229. <https://doi.org/10.21831/jep.v18i2.41224>
- Hamka, J. P. D. (2018). Pengaruh media busy book terhadap kemampuan berhitung anak usia dini di Taman Kanak-kanak Fadhilah Amal 3 Padang. *Jurnal Usia Dini E-ISSN*, 2502, 7239.
- Hasan, H. (2022). Pengembangan Sistem Informasi Dokumentasi Terpusat Pada STMIK Tidore Mandiri. *Jurasik (Jurnal Sistem Informasi Dan Komputer)*, 2(1), 23–29. Retrieved from <http://ejournal.stmik-tm.ac.id/index.php/jurasik/article/view/32>
- Iis Enawat, T. S. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi.
- Islahudin, RY (2019). Penerapan Pendekatan Kontekstual Berbantuan Buku Ajar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas X MIPA 1 SMAN I Labuapi Semester Gasal Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidik Indonesia*.
- M. Makbul. (2021). METODE PENGUMPULAN DATA DAN INSTRUMEN

PENELITIAN. *Pharmacognosy Magazine*, 75(17), 399–405.

Magdalena, I., Prabandani, R. O., Rini, E. S., Fitriani, M. A., & Putri, A. A. (2020). Analisis Pengembangan Bahan Ajar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 170–187. Retrieved from <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>

Mahardika Arsa Putra, G. Y., & Tri Agustiana, I. G. A. (2021). ELKPD Materi Pecahan dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(2), 220. <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v9i2.35813>

Mar'atush Sholichah Muntaha Rahmi, M. A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku. *International Journal of Elementary Education*, 179.

Maydiantoro, A. (2021). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development). *Respository LPPM Unila*, (10), 1–8. Retrieved from [http://repository.lppm.unila.ac.id/34333/1/Model-Model Penelitian dan Pengembangan.pdf](http://repository.lppm.unila.ac.id/34333/1/Model-Model_Penelitian_dan_Pengembangan.pdf)

Noprinda, C. T., & Soleh, S. M. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Higher Order Thinking Skill (HOTS). *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2(2), 168–176. <https://doi.org/10.24042/ijsme.v2i2.4342>

Nur Azizah, S. (2021). Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur'an Dan Al-Hadits. *Jurnal Literasiologi*, 6(1). <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v6i1.242>

Nurfadilah, S., & Lukman Hakim, D. (2019). Kemandirian Belajar Siswa Dalam Proses Pembelajaran Matematika. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika Sesiomadika 2019*, 1214–1222.

- Nuzula, S. F., & Putranto, A. (2023). Pengaruh media pembelajaran LKPD berbasis Liveworksheet terhadap respon dan hasil belajar siswa kelas VII. *Cendekia: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa dan Pendidikan*, 3(3), 78-87.
- Prasetyo, N. A., & Perwiraningtyas, P. (2017). The Development of Environment Textbook in Biology *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia*, 3(1), 19, [hups dot, org/1022219 jpbi.v3i1.3969](https://doi.org/10.222219.jpbi.v3i1.3969)
- Puspita, V., & Dewi, I. P. (2021). Efektifitas E-LKPD berbasis Pendekatan Investigasi terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 86–96. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.456>
- Putriyana, A. W., Auliandari, L., & Kholillah, K. (2020). Kelayakan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Model Pembelajaran Search, Solve, Create and Share pada Praktikum Materi Fungi. *Biodik*, 6(2), 106–117. <https://doi.org/10.22437/bio.v6i2.9255>
- Putri, D. P. E., & Muhtadi, A. (2018). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif kimia berbasis android menggunakan prinsip mayer pada materi laju reaksi. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 5(1), 38-47.
- Riduwan. 2015. *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Ristanto, R. H., Zubaidah, S., Amin, M., & Rohman, F. (2018). Scientific Literacy of Students Learned. *International Journal of Research & Review*, 6(3), 357–367. Retrieved from https://www.ijrrjournal.com/IJRR_Vol.4_Issue.5_May2017/IJRR004.pdf

- Safitri, M., & Aziz, M. R. (2022). ADDIE, sebuah model untuk pengembangan multimedia learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 50–58. Retrieved from <http://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jpd/article/view/2237>
- Sakila, R., Lubis, N. faridah, Saftina, Mutiara, & Asriani, D. (2023). Pentingnya Peranan IPA dalam Kehidupan Sehari-Hari. *Jurnal Adam : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 119–123.
- Ummah, M. S. (2019). MANFAAT MEDIA DALAM PEMBELAJARAN. *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14. Retrieved from http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbe.co.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI
- Wahyuni, R., Febriandari, E. I., & Setiawan, A. (2021). Pengembangan media pembelajaran powerpoint interaktif berbasis information and communication technologies pada pembelajaran tematik. *TANGGAP: Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(2), 75-82.
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Zahroh, D. A., & Yuliani, Y. (2021). Pengembangan e-LKPD Berbasis Literasi Sains untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik pada Materi Pertumbuhan dan Perkembangan. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 10(3), 605–616. <https://doi.org/10.26740/bioedu.v10n3.p605-616>