

PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) BERBASIS WEBSITE WIZER.ME UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS V SDN GAMPENG 2 NGANJUK

Nikma Fitri Ruzika

Pendidikan Madrasah Ibtidaiyyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan keguruan, Universitas Islam Negeri
Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia
200103110087@student.uin-malang.ac.id

ABSTRACT

Motivation is a crucial factor in determining students' educational achievement levels. In reality, students exhibit diminished enthusiasm and declining motivation towards classroom learning activities. Specifically in thematic learning for grade 5, theme 9, sub-theme 1 "Characteristics of Indonesia's Geography," the identified issue prompted researchers to seek a solution through the utilization of LKPD based on the website Wizer.me in the learning process. LKPD is an instructional material containing material summaries, implementation guidelines, and requirements to achieve basic competencies, indicators, objectives, and student achievement evaluations. The development is structured to include educational content that corresponds to fundamental competencies and indicators of competency achievement, featuring a visually appealing and well-organized page layout to stimulate students' interest throughout the learning experience. This study employs a development research approach focusing on the development of LKPD products based on the Wizer.me website. The model applied in this research and development follows the development approach developed by Borg & Gall. The research findings indicate that the student worksheets product based on the website Wizer.me meets the feasibility standard with a percentage rate of 73%. The evaluated material validity also shows a score of 56%, indicating an acceptable level of validity. The effectiveness of the teaching materials for students in learning is deemed valid with an overall percentage of 82%. The evaluation process resulted in an engaging LKPD with a score of 90%. The use of Wizer.me-based LKPD is expected to positively influence student learning motivation, assessed as very good with a score of 87%.

Keywords: LKPD; Wizer.me; Motivation.

ABSTRAK

Faktor motivasi memegang peranan penting dalam menentukan tingkat pencapaian pendidikan siswa. Dalam kenyataan yang telah terjadi siswa memiliki semangat dan motivasi yang rendah menurun dibawah terhadap kegiatan proses belajar didalam kelas. Terutama dalam pembelajaran tematik kelas 5 tema 9 subtema 1 Pembelajaran 3 tentang Karakteristik Geografis Indonesia. Permasalahan tersebut membuat peneliti berpikir untuk mencari solusinya yaitu dengan pemanfaatan LKPD berbasis website wizer.me dalam proses pembelajaran. Lembar kerja peserta didik adalah sebuah bahan ajar yang berisi ringkasan materi, petunjuk pelaksanaan, dan kriteria yang harus dipenuhi untuk mencapai kompetensi dasar, indikator, tujuan, serta penilaian hasil belajar siswa. Pengembangan dirancang dirancang untuk mencakup materi pembelajaran yang sesuai

dengan kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi. Selain itu, tata letak halaman yang menarik dan terstruktur dimaksudkan untuk meningkatkan minat belajar siswa selama proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan yang fokus pada pengembangan produk LKPD berbasis website Wizer.me. Model yang diterapkan dalam penelitian dan pengembangan ini mengikuti pendekatan pengembangan yang dikembangkan oleh Borg & Gall. Hasil menunjukkan bahwa produk lembar kerja peserta didik berbasis website wizer.me memenuhi standar kelayakan dengan tingkat persentase 73%. Validitas materi yang dievaluasi juga menunjukkan skor 56%, menunjukkan tingkat validitas yang cukup. Keefektifan bahan ajar untuk peserta didik dalam pembelajaran dinilai valid dengan presentase keseluruhan mencapai 82%. Penilaian terhadap proses tersebut menunjukkan bahwa lembar kerja peserta didik (LKPD) yang dihasilkan mencapai skor 90%, menunjukkan daya tarik yang tinggi. Penggunaan LKPD berbasis website wizer.me diperkirakan akan berdampak positif terhadap motivasi belajar siswa, dinilai sangat efektif dengan skor 87%.

Kata-Kata Kunci: LKPD, Wizer.me, motivasi

PENDAHULUAN

Motivasi adalah suatu komponen kunci guna memahami seberapa baik siswa untuk mencapai tujuan pendidikannya. Maka dari itu, motivasi yang tinggi memiliki peran yang sangat berguna agar mencapai hasil yang diinginkan. Didalam bukunya Perilaku Organisasi (Purwanto, 1996: 72), Duncan menjelaskan bahwa motivasi merupakan suatu usaha sadar yang dilakukan guna memberikan pengaruh terhadap seorang untuk mencapai suatu tujuan secara optimal. Motivasi adalah aspek akan sangat penting bagi memiliki semangat saat proses belajar. Motivasi merupakan faktor dorongan seseorang melakukan salah satu kegiatan agar mencapai tujuan yang baik.

Motivasi belajar siswa merupakan kekuatan pendorong dibalik perilaku atau keinginan belajar. Faktor motivasi belajar ialah meliputi kebutuhan, dorongan, dan tujuan. Untuk menilai tingkat motivasi belajar siswa, perhatikan beberapa faktor: kesediaan mereka untuk belajar dan meraih keberhasilan, disiplin dalam belajar, kemampuan untuk mengutamakan tugas-tugas yang penting, dan konsistensi dalam menyelesaikan pekerjaan sekolah. Motivasi siswa tercermin dari ketekunan mereka dalam menyelesaikan tugas, ketabahan dalam menghadapi tantangan, minat terhadap isu-isu dewasa, kemampuan bekerja dengan mandiri, kecenderungan untuk cepat bosan dengan tugas rumit, dan kemampuan untuk mempertahankan pendapat mereka. Oleh karena itu, motivasi belajar merupakan suatu dorongan seseorang agar terikut secara aktif dalam proses belajar. Kuat lemahnya motivasi belajar siswa sangat pengaruh terhadap keberhasilan belajar siswa. Adapun contoh agar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa adalah dengan menggunakan platform website nan unik, sehingga siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif agar proses belajar di kelas, contoh platform agar dapat dimanfaatkan adalah wizer.me.

Proses belajar mengajar adalah aktivitas pendidikan di mana interaksi antara guru dan siswa berlangsung dengan tujuan mencapai hasil pembelajaran yang ditetapkan. Salah satunya adalah belajar tentang pembelajaran IPS, Ilmu Pengetahuan Sosial adalah gabungan pelajaran geografi, ekonomi, dan sejarah. Pembelajaran IPS meneliti beragam dimensi kehidupan manusia, seperti manajemen kesejahteraan pemerintah, pengelolaan sumber daya manusia, dan upaya memenuhi berbagai kebutuhan masyarakat, termasuk yang berhubungan dengan aspek material. Studi IPS memberikan pengetahuan tentang bagaimana

mengamati, meneliti, menganalisis, dan memahami kehidupan manusia serta kebutuhan mereka secara luas. Proses ini disesuaikan dengan kemampuan dan tingkat siswa untuk memastikan pembelajaran yang efektif dan tepat. Oleh karena itu, diharapkan bahwa pendidik mampu menginspirasi siswa untuk belajar melalui berbagai metode. Suatu metode agar dilakukan guru guna meningkatkan motivasi belajar siswa yaitu menciptakan bahan ajar yang menarik dan menggugah minat mereka.

Berdasarkan kegiatan observasi dan wawancara bersama wali kelas V bapak Roma, Secara umum, siswa menunjukkan kurangnya semangat belajar dengan kurangnya antusiasme dalam kegiatan pembelajaran, kurangnya perhatian terhadap penyampaian guru, dan lebih tertarik untuk bermain sendiri. Kegiatan pembelajaran seperti itu terjadi karena fokus pembelajaran masih sangat didominasi oleh peran guru. Kurangnya semangat dan motivasi belajar siswa juga bisa disebabkan oleh keterbatasan dalam penggunaan bahan ajar pembelajaran oleh guru, karena proses pembelajaran menjadi kurang menarik bagi siswa.

Pemanfaatan bahan ajar pada proses kegiatan dikelas guru hanya menggunakan buku tema dan lembar kerja yang berada di buku tema tersebut sebagai sumber belajarnya. Infrastruktur kelas yang menunjang kegiatan belajar mengajar guru dan siswa bahwa didalam kelas tersebut terdapat komputer dan smart TV yang digunakan untuk menunjang proses belajar mengajar dikelas. Dalam proses pengajaran, guru menggunakan LKPD yang sederhana sebagai materi pembelajaran, dan menyampaikannya melalui metode ceramah serta interaksi tanya jawab dengan siswa. Hasilnya, kegiatan pembelajaran menjadi kurang menarik dan cenderung membosankan bagi siswa.

Dengan kemajuan teknologi yang terus berlanjut, hendaknya menjadi dorongan yang kuat bagi para guru untuk terus meningkatkan keterampilan mereka, terutama dalam menggunakan teknologi. Tujuannya adalah agar pengalaman belajar di kelas menjadi lebih menyenangkan bagi siswa. Selain itu, kemahiran dalam teknologi oleh guru dan siswa juga sangat relevan untuk mencapai tujuan dan visi pendidikan nasional. Setiap siswa memiliki cara pemahaman yang beragam terhadap materi pelajaran, yang menyebabkan beberapa dari mereka menganggap pembelajaran IPS cenderung membosankan karena terlalu banyak fokus pada pencatatan, menghafal, dan pemberian tugas pada setiap pertemuan. Sebagai pendidik, sangat penting untuk mengatasi tantangan ini dengan melakukan inovasi dalam proses pembelajaran untuk lebih efektif dan menarik bagi para siswa. Salah satu langkahnya adalah pengembangan bahan ajar yang lebih modern dan relevan.

LKPD merupakan alat pada kegiatan belajar dikelas yang berperan sebagai sarana untuk mendukung dan memfasilitasi kegiatan proses belajar guru dan siswa, oleh karena itu LKPD bisa memberikan keefektifitasan belajar mengajar antara guru dan siswa serta mendorong partisipasi siswa dalam meningkatkan pencapaian akademis mereka. Namun, LKPD selama ini dikenal dalam bentuk lembaran tertulis yang berisikan materi singkat dan soal yang membuat pembelajaran monoton dan tidak menarik. Seiring perkembangan zaman, LKPD telah mengalami inovasi menjadi format interaktif berbasis digital yang dapat digunakan melalui teknologi seperti komputer atau perangkat gawai yang terhubung internet, memungkinkan penggunaannya di berbagai tempat dan waktu. Lembar Kerja Peserta Didik digital dapat menyajikan materi, gambar, sound, animasi, video, dan berbagai aktivitas interaktif lainnya dengan cara agar dapat lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa saat ini. Diharapkan hal ini dapat memajukan motivasi belajar siswa untuk memperdalam pengetahuan terhadap materi pelajaran IPS.

Seperti yang telah dipaparkan oleh penelitian yang dilakukan oleh Noviani dkk (2022), penggunaan LKPD sebagai bahan ajar dapat meningkatkan kemampuan analisis siswa.

Tujuan penelitian adalah mengembangkan suatu produk berupa LKPD digital yang fokus pada pengembangan kemampuan pemecahan masalah siswa. Nilai rata-rata efisiensi LKPD digital siswa adalah 4,89 yang merupakan standar sangat tinggi, sedangkan efisiensi LKPD digital guru adalah 4,93 yang merupakan standar yang sangat tinggi. Berkaitan dengan penelitian-penelitian terdahulu dapat disimpulkan bahwa LKPD digital yang dikembangkan bertujuan untuk meningkatkan pemecahan masalah siswa dalam konteks pembelajaran IPA dalam kehidupan sehari-hari. Contoh penelitian sebelumnya oleh Firly Annisa' Zein yang mengeksplorasi pengembangan LKPD digital dengan menggunakan platform website wizer.me untuk tujuan meningkatkan motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil analisa, E-LKPD menunjukkan rata-rata 83% penilaian efektif untuk respon siswa kelompok kecil dan 87% penilaian efektif untuk tes kelompok besar. Penelitian ini menunjukkan bahwa LKPD digital bertujuan untuk meningkatkan motivasi siswa ketika menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam pembelajaran IPS khususnya materi yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat pada masa Hindu dan Budha. Peneliti memfokuskan penelitian dan pengembangan ini pada mata pelajaran dan materi pelajaran yang diajarkan kepada siswa kelas 5 di Sekolah SDN Ganpen 2 Ganjuk, khususnya Topik 9 Subtema 1 yang mengkaji tentang ciri-ciri geografis Indonesia.

Guru dapat memanfaatkan platform wizer.me secara gratis, praktis, dan mudah untuk berkreasi menciptakan lembar kerja peserta didik kreatif dan menarik. Mereka dapat menggunakan ide-ide kreatif untuk menciptakan lembar evaluasi digital yang sesuai dengan pembelajaran yang akan dilakukan. Berdasarkan analisis kebutuhan siswa, keberadaan LKPD sebagai alat bantu pembelajaran sangatlah signifikan. Melalui LKPD digital, siswa menjadi sering mengerjakan berbagai bentuk soal untuk memahami konseptualnya apalagi dibumbui dengan sentuhan teknologi yang membuat siswa merasa tertarik dan tidak jenuh dengan pembelajaran.

Berdasarkan deskripsi diatas, diperlukan studi mengenai "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Website Wizer.Me guna Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SDN Gampeng 2 Nganjuk".

KAJIAN LITERATUR

1. Konsep Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

a. Pengertian Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

LKPD merupakan materi pembelajaran yang meliputi isi (konten), rangkuman, dan petunjuk pelaksanaan yang perlu memenuhi kompetensi dasar, indikator, tujuan belajar, serta evaluasi pencapaian peserta didik. Dengan adanya LKPD, terjadi pergeseran dari pola pengajaran yang sebelumnya berpusat pada instruktur menjadi pembelajaran yang berfokus pada siswa.

2. Konsep Motivasi Belajar Siswa

a. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi yaitu transformasi daya dan tenaga individu untuk ketahu dengan munculnya suatu perasaan tertentu, dipicu oleh reaksi terhadap tujuan tertentu. Dalam konteks tersebut, terdapat tiga elemen penting yang mencakup: Motivasi memicu perubahan energi dalam setiap individu. Ketika motivasi berkembang, hal ini menghasilkan perubahan energi dalam sistem neurofisiologis manusia. Karena berkaitan dengan perubahan energi manusia, kemunculannya berhubungan dengan kegiatan fisik seseorang. Menurut Hamzah B Uno.2011

terdapat 6 indikator terkait motivasi belajar siswa yaitu diantaranya 1) Hasrat dan keinginan berhasil, 2) Dorongan dan kebutuhan untuk belajar, 3) Harapan dan cita-cita masa depan, 4) Penghargaan untuk belajar, 5) Kegiatan yang menarik belajar, 6) Lingkungan belajar yang baik.

b. Fungsi Motivasi Belajar

Berdasarkan Sardiman, motivasi belajar mempunyai 3 fungsi pokok diantaranya adalah:

- a. Memotivasi individu untuk bertindak, sehingga menjadi pendorong atau melepaskan energi.
- b. Mengarahkan tindakan ke arah suatu tujuan tertentu
- c. Memilih tindakan yang akan dikerjakan guna mencapai tujuan tertentu.

c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa

a. Cita-cita atau aspirasi siswa

Cita-cita setiap murid menjadi pendorong utama bagi mereka untuk meningkatkan semangat belajar.

b. Kemampuan Siswa

Kemampuan belajar siswa bervariasi karena ada yang mampu berpikir secara konkret dan ada yang mampu berpikir secara abstrak atau operasional.

c. Kondisi lingkungan siswa

Lingkungan, yang berasal dari luar individu, memiliki potensi untuk memengaruhi semangat belajar siswa melalui faktor seperti sekolah, keluarga, dan komunitas.

d. Aspek dinamis pada belajar dan pembelajaran

Meliputi aspek-aspek seperti emosi, perhatian, motivasi, keinginan, dan pikiran siswa yang dapat berubah seiring pengalaman mereka dalam kehidupan. Interaksi bersama teman sebaya dapat memengaruhi motivasi belajar dan tingkah laku mereka

e. Langkah yang diambil oleh guru dalam mengajar siswa

Metode guru dalam memberikan pembelajaran kepada siswa diantaranya mengenai pemahaman terhadap materi, teknik penyampaian, dan strategi untuk mempertahankan perhatian siswa

3. Konsep Website Wizer.me

Wizer.me merupakan sebuah platform pendidikan berbasis perangkat lunak yang tersedia secara gratis dengan fungsi dasar yang lengkap. Platform ini menyediakan beragam materi pembelajaran yang dapat diakses secara interaktif oleh penggunanya. Untuk menggunakan platform ini, guru dan siswa perlu memiliki akun terdaftar. Wizer.me dilengkapi dengan antarmuka yang menarik, yang meningkatkan kenyamanan pengguna dalam menjelajah dan menggunakan menu-menu yang tersedia (Nurul Aini and Eny Suryowati 2023). Wizer.me Terdapat beberapa fitur yang disediakan yaitu diantaranya adalah community, My workshee and create new worksheets, learners, dan coffee room.

METODE

Bentuk penelitiannya yaitu memakai bentuk studi penelitian dan Research and Developmen (R&D). Seperti yang dijelaskan oleh Sugiyono yaitu penelitian dengan tujuan

membuat produk tertentu dan menguji efektifitas produknya. Dalam konteks produk ini yang untuk ditingkatkan adalah (LKPD) Lembar kerja peserta didik berbasis website Wizer.me. Dalam penelitian ini memakai bentuk pengembangan dari Borg & Gall (1983), melibatkan 10 (sepuluh) tahap, diantanya (1) Masalah potensial, (2) Pengumpulan informasi; (3) Model produk; (4) Evaluasi desain; (5) Revisi Desain; (6) Percobaan produk; (7) Revisi produk; (8) Uji coba pemakaian; (9) Revisi produk; (10) Produk massal. Dari sepuluh langkah-langkah tersebut, peneliti hanya sampai langkah ke enam, yaitu uji coba produk. Tahap pengembangan model Borg dan Gall merupakan tahap yang sepenuhnya ideal. Oleh karena itu, peneliti telah memodifikasi prosedur pengembangan tersebut menjadi enam tahap sesuai kebutuhan peneliti. Borg and Gall mengemukakan bahwa penelitian dapat dibatasi dalam skala yang lebih kecil, termasuk mengurangi jumlah langkah penelitian yang dilakukan

HASIL

Berdasarkan hasil temuan yang diperoleh dari peneliti yaitu

1. Proses Pengembangan

a. Perencanaan Produk

Studi ini meningkatkan produk Lembar Kerja Peserta Didik berdasarkan website wizer.me sasaran untuk mengembangkan motivasi belajar siswa kelas 5 SDN Gampeng 2 Nganjuk. LKPD tersebut mencakup Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, indikator, sasaran pendidikan, dan materi karakteristik geografis Indonesia. Studi pengembangan tersebut menggunakan model pengembangan Borg and Gall yang divariasi kepada Sugiyono. Proses pengembangannya memiliki banyak tahapan sebagai berikut:

Potensi dan masalah Dalam studi ini observasi dan interview dilakukan oleh guru kelas 5 di SDN Gampeng 2 Nganjuk yang mengidentifikasi kemungkinan dan permasalahan yang ada. Hasil penelitian menghasilkan maka motivasi belajar siswa masih tergolong rendah. Hasil wawancara juga mengindikasikan bahwa guru menggunakan buku tematik sebagai bahan ajar dan belum memanfaatkan LKPD digital dalam proses pembelajaran di kelas.

b. Pengumpulan Data

Setelah menyelesaikan tahap pertama dengan mengidentifikasi potensi dan permasalahan di kelas 5 SDN Gampeng 2 Nganjuk. Kemudian ialah mengumpulkan data hasil wawancara dan observasi. Data tersebut akan membantu peneliti dalam menganalisis permasalahan yang ditemukan serta mencari solusi yang tepat. Solusinya adalah mengembangkan LKPD dengan menggunakan platform website wizer.me yang dirancang khusus guna meningkatkan motivasi belajar siswa. Pendekatan ini didasarkan pada studi sebelumnya, salah satunya adalah penelitian Firly Annisa' Zein.

c. Desain Produk

Langkah berikutnya adalah merancang desain produk yang termasuk LKPD berdasarkan website wizer.me. Produk ini dirancang sesuai standar Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), dan materi karakteristik letak geografis Indonesia. Dalam proses desain, peneliti menggunakan aplikasi canva dan memasukannya ke website wizer.me. LKPD ini didesain dengan colorfull untuk menarik minat siswa pada proses pembelajaran. LKPD ini mencakup cover, sampul belakang, daftar isi, kata pengantar, tampilan KD

, indikator, dan tujuan pendidikan, petunjuk pengerjaan, peta gagasan, rangkuman materi, lembar Pengerjaan, dan lembar profil penulis.

d. Validasi Desain

Pada saat ini, LKPD untuk dirancang akan dikonfirmasi oleh 3 validator profesional, termasuk validator pakar desain, pakar materi, dan akademik. Masing-masing validator akan mengisi formulir validasi dengan menggunakan skala likert. Kriteria penilaian pada formulir validasi adalah sebagai berikut, skor antara $3,50 \leq$ hingga $\leq 4,00$ dikategorikan benar dan dapat digunakan tanpa perubahan, nilai antara $2,50 \leq$ hingga $\leq 3,50$ dikategorikan cukup benar dan dapat digunakan dengan perubahan, skor antara $1,75 \leq$ hingga $\leq 2,50$ dikategorikan kurang benar dan memerlukan perubahan lebih lanjut, serta skor $1,00 \leq$ hingga $\leq 1,75$ kategori sebagai tidak benar dan belum bisa dipakai.

e. Revisi Desain

Sesudah evaluasi oleh validator, LKPD berbasis website wizer.me membutuhkan beberapa revisi terutama pada bagian teks dan gambar. Revisi dilakukan dari anjuran dan saran dari validator ahli, yang menyarankan perbaikan pada komposisi warna dan teks yang digunakan serta peningkatan gambar pendukung dalam hal ukuran dan resolusi untuk memperindah tampilan.

f. Uji Coba Produk

Sesudah selesai tahap validasi atau perubahan desain, produk yang akan diujicobakan di kelas 5 SDN Gampeng 2 Nganjuk dengan partisipasi dari 9 siswa. Uji coba direncanakan dan dilaksanakan pada bulan Juni 2024 sesuai izin studi dari pihak sekolah. Setelah memperoleh persetujuan, pengamat akan menguji produk bersama guru kelas dan melakukan perbaikan yang diperlukan sebelum LKPD diujicobakan dengan siswa.

2. Desain Produk

Desain produk ini dikembangkan berdasarkan kebutuhan yang teridentifikasi dari guru dan siswa pada pembelajaran materi karakteristik geografis Indonesia. Lembar kerja peserta didik berbasis website wizer.me yang dibuat bertujuan untuk memperbaiki motivasi belajar siswa kelas 5 SDN Gampeng 2 Nganjuk. Pembuatan produk ini disesuaikan pada Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), dan materi yang akan dipelajari, dimana KD 3.1 Mengidentifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai Negara kepulauan/maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi, dan transportasi. LKPD didesain secara khusus guna meningkatkan motivasi belajar siswa. Dalam proses pengembangan produk, peneliti memanfaatkan aplikasi canva untuk membuat desain menarik dengan penggunaan gambar dan warna yang mendukung.

a. Halaman Cover



Gambar 1 Cover LKPD wizer.me

Lembar Cover adalah halaman pertama pada LKPD yang menampilkan salah satu bagian, yaitu judul LKPD, materi, atau identitas pengamat. Selain itu juga, cover didesain untuk semenarik mungkin dengan dilengkapi gambar yang sesuai.

b. Sampul Belakang



Gambar 2 belakang sampul LKPD

Pada bagian belakang sampul terdapat tujuan dari pengembangan LKPD yang disertai dengan pemberian warna dasar yang sesuai. Gambar sampul belakang dapat dilihat pada lampiran.

c. Halaman Pembuka



Gambar 3 Halaman Pembuka

Halaman pembuka berisi tambahan pada LKPD mencakup informasi tambahan yang terdiri dari pengantar, KD, Indikator, dan tujuan pembelajaran.

d. Halaman Inti



Gambar 4 Materi LKPD

Halaman inti ini berfungsi sebagai halaman utama yang memuat petunjuk penggunaan LKPD, dan materi menjadi pedoman utama bagi siswa.

e. Lembar Pengerjaan



Gambar 5 Soal dalam LKPD

Lembar pengerjaan ini berisi intruksi bagi siswa mengerjakan soal-soal secara mandiri dikelas.

f. Lembar Profil Penulis

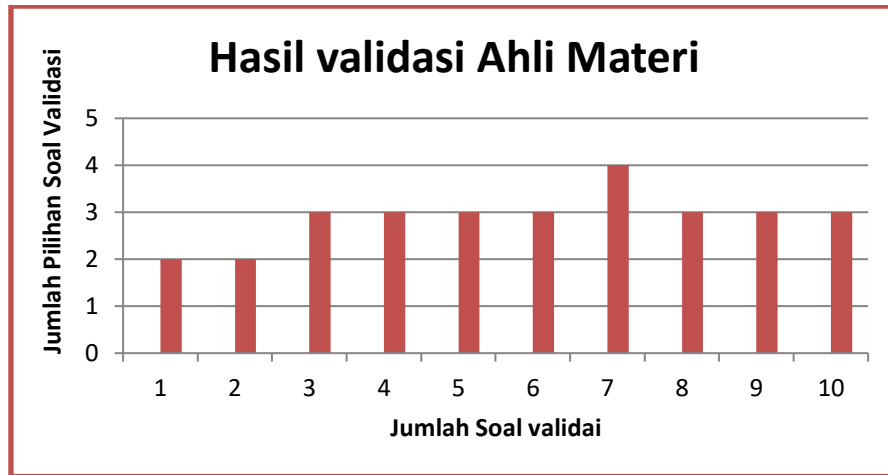


Gambar 6 Profil pengembang LKPD

Lembar profil penulis merupakan halaman akhir LKPD yang memuat biodata penulis.

Setelah melakukan proses pengembangan peneliti melakukan penyajian dan analisis data uji coba, kegiatan selanjutnya yang dilakukan adalah kegiatan validasi. Kegiatan validasi dilakukan dengan tujuan untuk melihat dan menilai produk yang sudah dikembangkan sebelumnya di lokasi penelitian. Adapun kegiatan validasi tersebut dilakukan oleh 3 ahli yaitu ahli materi, ahli desain, dan ahli pembelajaran. Berikut adalah hasil validasi dari tiga ahli.

Diagram 1 Hasil Validasi Ahli Materi



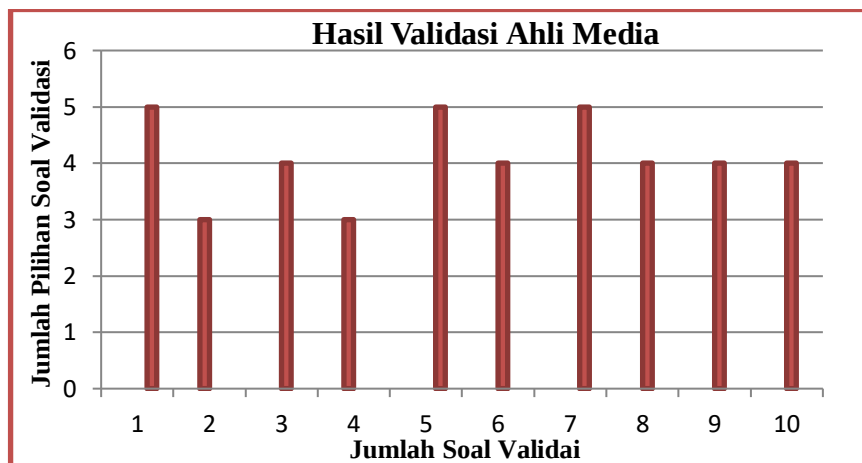
Berdasarkan hasil studi dari ahli materi LKPD berbasis website wizer.me, dengan itu dapat dihitung presentase tingkat kelayakan LKPD yaitu :

$$Np = \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah Maksimal}} \times 100\%$$

$$Np = \frac{28}{50} \times 100\% = 56\%$$

Berdasarkan data validasi pakar materi dapat dinyatakan dengan LKPD berbasis website wizer.me yang telah dikembangkan mencapai tahap kriteria kelayakan Cukup Layak. Hal ini dapat dilihat dari jumlah nilai pertanyaan nomer 1-10 pada angket yang telah diberikan kepada validator dengan LKPD dengan presentase kelayakan 56%.

Diagram 2 Hasil Validasi Ahli Materi



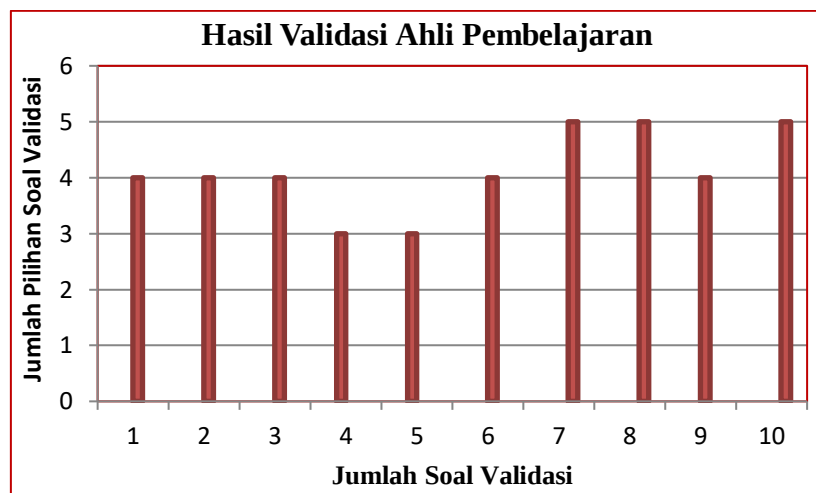
Berdasarkan hasil studi pakar desain LKPD, maka dapat dihitung presentase tingkat kelayakan LKPD berbasis website wizer.me yaitu :

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

$$Np = \frac{41}{50} \times 100\% = 82\%$$

Berdasarkan data hasil validasi ahli desain, dapat disimpulkan bahwa LKPD berbasis website wizer.me yang dikembangkan mempunyai tingkat kelayakan yang Layak. Dalam hal ini dapat menunjukkan pada jumlah skor pertanyaan nomer 1-10 pada angket sebelumnya diberikanoleh validator pada LKPD berbasis website wizer.me dengan presentase kelayakan sebesar 82%.

Diagram 3 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran



Berdasarkan penilaian dari pakar pembelajaran maka dapat dihitung presentase tingkat kelayakan LKPD berbasis website wizer.me sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

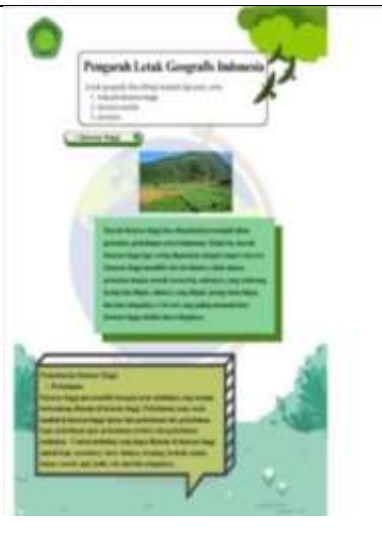
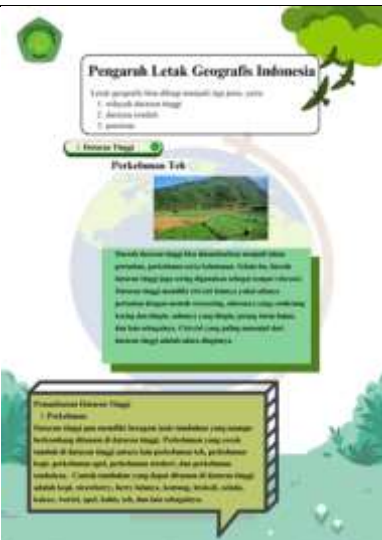
$$P = \frac{41}{50} \times 100\% = 82\%$$

Berdasarkan data validasi oleh ahli pembelajaran, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa LKPD berbasis website wizer.me yang dibuat ini memiliki tingkat kelayakan Layak

Setelah Melaksanakan kegiatan validasi, terdapat beberapa catatan saran agar LKPD yang telah dikembangkan untuk direvisi sebelum dilaksanakan uji ke lapangan. Adapun revisi produk yaitu sebagai berikut

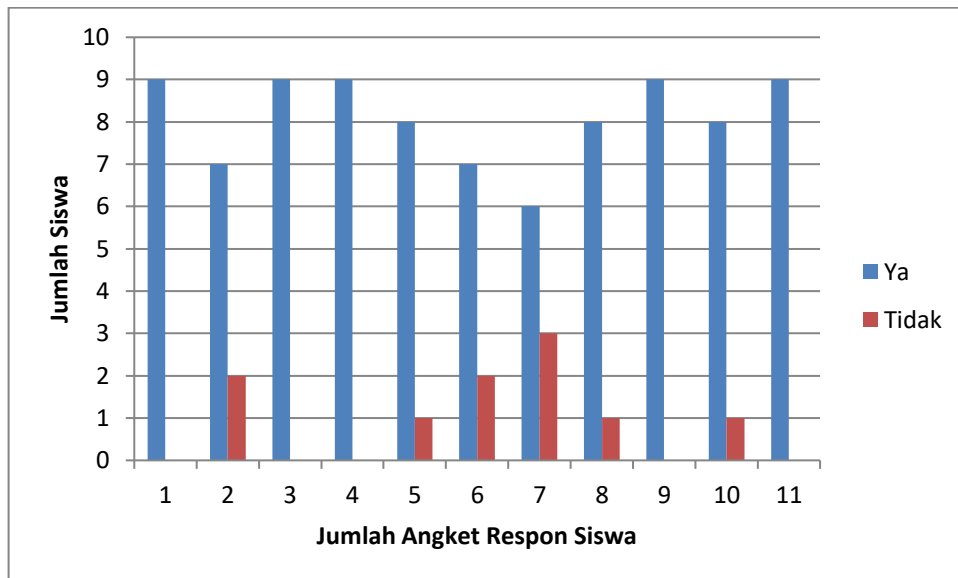
Tabel 1 Revisi Produk dari Validator

No.	Revisi	
	Hasil Revisi Produk Ahli Materi	
1.	Tujuan pembelajaran gunakan model ABCD	
	Sebelum	Sesudah
	Hasil Revisi Produk Ahli Desain	
2.	Terdapat beberapa komposisi warna dan teks yang kurang ideal	

	Sebelum	Sesudah
		
3.	Gambar pendukung lebih diperjelas baik ukuran maupun resolusi	
	Sebelum	Sesudah
		
	Kritik dan Saran Ahli Pembelajaran	
4.	Sudah bagus pemilihan kata, komponen LKPD sesuai dengan usia anak, LKPD yang dibuat sudah mampu meningkatkan motivasi belajar anak	
	Kritik dan sarah Siswa	
5	Sudah bagus dan menarik	

Selanjutnya yaitu analisis data uji coba untuk siswa Untuk memahami tanggapan siswa kelas V yang memiliki 9 anak, jadi dilaksanakan pengumpulan informasi dengan memberikan angket kepada mereka. Selanjutnya adalah data hasil angket respon siswa

Diagram 4 Hasil Angket Respon Siswa



Berdasarkan angket respon siswa penilaian kemenarikan dari siswa, maka didapat presentase tingkat kemenarikan LKPD berbasis website wizer.me sebagai berikut:

$$P\% = \frac{\text{Jumlah Siswa Menjawab "ya"}}{\text{Jumlah siswa keseluruhan}} \times 100\%$$

$$P\% = \frac{89}{9} \times 100\% = 98\%$$

Berdasarkan hasil analisis dari angket respons siswa, rata-rata presentasinya adalah 98%, LKPD berbasis website wizer.me dapat disimpulkan mendapat tanggapan yang "positif".

Selanjutnya yaitu analisis data uji coba untuk siswa Untuk memahami tanggapan siswa kelas V yang memiliki 9 anak, jadi dilaksanakan pengumpulan informasi dengan memberikan angket kepada mereka. Selanjutnya adalah analisis angket motivasi belajar siswa.

Diagram 4 Hasil Motivasi Belajar Siswa



Untuk menghitung presentase total dari motivasi belajar siswa, rumus yang digunakan yaitu:

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

$$= \frac{35}{40} \times 100\%$$

$$= 87,5\%$$

Hasil penelitiannya yaitu bahwa presentase motivasi belajar siswa mencapai 87,5% yang dikategorikan sebagai kualifikasi yang sangat baik. Hasil ini mengindikasikan bahwa siswa termotivasi untuk belajar saat menggunakan LKPD berbasis website wizer.me.

PEMBAHASAN

A. Pengembangan Produk

Studi ini merupakan studi peningkatan (Research and Development) yang bermaksud untuk meningkatkan LKPD dengan dibutuhkan oleh SDN Gampeng 2 Nganjuk, khususnya untuk kelas 5, dengan fokus meningkatkan motivasi belajar siswa. Adapun juga, tujuan studi ini yaitu untuk menentukan respon siswa terhadap lembar kerja tersebut dan menguji validitas produk dengan menggunakan angket respon siswa serta lembar validasi. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dengan guru kelas 5 SDN Gampeng 2 Nganjuk, bahwa masih menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik sederhana, berupa buku tematik sebagai alat bantu dalam mengajar materi karakteristik geografis Indonesia. Dari hasil percakapan dengan guru dan observasi, diketahui bahwa siswa memerlukan LKPD akan berguna untuk mengembangkan motivasi belajar siswa dan ketika ini teridentifikasi rendah dan perlu ditingkatkan. Dengan memperhatikan hal ini, peneliti mengembangkan LKPD dengan tujuan memberikan kebermanfaatan signifikan untuk guru dan siswa.

B. Validasi Lembar Kerja Peserta Didik

Lembar Kerja Peserta Didik diuji validitasnya dengan tiga validator ahli dalam setiap bidangnya. Proses validasi digunakan dengan mengisi form validasi yang terdiri dari 30 pertanyaan, di mana semua bagian dinilai menggunakan 10 pertanyaan. Skala penilaian yang digunakan adalah kala likert dengan lima tingkatan. Berdasarkan kriteria penilaian ini, hasil validasi LKPD adalah sebagai berikut:

1. Materi divalidasi oleh 1 validator, mencapai tingkat validitas sebesar 56% dengan kategori cukup valid dan membutuhkan revisi sebelum digunakan.
2. Desain dinilai oleh satu validator, memperoleh tingkat validitas sebesar 82% dengan kategori valid dan membutuhkan revisi sebelum digunakan.
3. Proses pembelajaran dievaluasi oleh 1 Validator, yang menghasilkan tingkat validitas sebesar 82% dengan kualifikasi valid dan dapat digunakan dengan revisi.

Berdasarkan tingkat validasi mencapai 73,33%, dapat disimpulkan bahwa LKPD berdasarkan website wizer.me, yang dirancang untuk mengembangkan motivasi belajar siswa, layak untuk diuji cobakan setelah direvisi.

C. Kemenarikan Produk

Kemenarikan produk dinilai melalui penggunaan angket yang diisi oleh siswa, berikut adalah hasil interpretasi data dari angket yang diberikan kepada siswa kelas 5 SDN Gampeng 2 Nganjuk. Angket ini terdiri dari 11 pertanyaan yang dijawab dengan ya atau tidak, dan data akan dianalisis menggunakan skala Guttman

1. Tanggapan siswa terhadap pertanyaan "Apakah Tampilan LKPD berdasar website wizer.me menarik?" mendapatkan skor 9 karena presentase 100% yang dikategorikan sebagai positif. Berdasarkan perolehan ini, dengan disimpulkan sebagai siswa kelas 5 menganggap tampilan LKPD tersebut menarik.
2. Tanggapan siswa terhadap pertanyaan "Apakah LKPD Berbasis website wizer.me mudah untuk dilakukan?" mendapat skor 7 dengan presentase 78%, yang dikategori sebagai positif. Dari hasil ini, dapat disimpulkan sebagai siswa kelas 5 menemukan LKPD tersebut mudah untuk dikerjakan.

3. Tanggapan siswa terhadap pertanyaan “Apakah LKPD website wizer.me membuat saya lebih termotivasi untuk mempelajari materi Karakteristik geografis Indonesia?” memperoleh skor 9 hingga hasil presentase 100% yang termasuk dikategorikan sebagai positif. Dengan ini menyatakan siswa lebih bersemangat untuk belajar dengan adanya LKPD tersebut.
4. Tanggapan respon siswa terhadap pertanyaan “Apakah dengan menggunakan LKPD berbasis website wizer.me belajar materi karakteristik geografis indonesia menjadi tidak membosankan?” mendapatkan skor 9 hingga hasil presentase 100% akan dikategorikan sebagai positif. Dengan ini menunjukkan bahwa siswa tidak memiliki Perasaan bosan selama proses pembelajaran.
5. Respon murid terhadap pertanyaan “Apakah LKPD berbasis website wizer.me mendukung kemampuan saya untuk memahami materi karakteristik geografis Indonesia? Memperoleh skor 8 dengan presentase 89%, yang juga masuk dalam kategori yang positif. Dengan disimpulkan hingga siswa merasa untung dengan memahami sumber karakteristik geografis indonesia.
6. Respon peserta didik terhadap pertanyaan “Apakah LKPD berdasar website wizer.me memberi kesempatan untuk memahami pelajaran sesuai kecepatan saya? memperoleh skor 7 dengan presentase 78%, yang termasuk dalam kategori positif. Dari hasil ini dapat disimpulkan bahwa LKPD berbasis website wizer.me mampu menyesuaikan kecepatan belajar siswa.
7. Analisis respon peserta didik terhadap pertanyaan mengenai “Apakah Penyampaian materi dalam LKPD melalui website wizer.me berhubungan dengan kehidupan sehari-hari?” mendapatkan skor 6 hingga presentase 68%, menunjukkan evaluasi yang cukup positif. Hal ini menunjukkan bahwa siswa menganggap penyampaian materi masih relevan dengan konteks kehidupan setiap hari.
8. Hasil analisis respon peserta didik terhadap soal mengenai “Apakah Materi yang ditampilkan pada LKPD melalui website wizer.me ini sederhana dipahami? memperoleh nilai 8 yang presentase 89% yang diklasifikasikan sebagai kategori positif, sehingga menunjukkan bahwa siswa dapat dengan baik memahami materi yang disajikan dalam LKPD tersebut.
9. Hasil analisis respon peserta didik pada pertanyaan mengenai “Apakah LKPD melalui website wizer.me menggabungkan tes evaluasi yang menilai kemampuan pengetahuan mereka? mendapatkan skor 9 dengan presentase 100%. Hasil analisis ini masuk dalam kategori positif, yang menunjukkan bahwa tes evaluasi tersebut efektif untuk menguji kemampuan siswa dalam memecahan masalah.
10. Hasil analisis respon peserta didik terhadap soal tentang “Apakah paragraf dan kalimat yang digunakan dalam LKPD berbasis website wizer.me mudah dan jelas dipahami? Mendapatkan nilai 8 yang presentase 89%. Hal ini menunjukkan bahwa siswa menganggap kalimat dan paragraf dalam LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) tersebut jelas atau baik dipahami, sehingga masuk dalam kategori positif.
11. Hasil studi respon siswa terhadap soal tentang “Apakah bahasa yang digunakan dalam LKPD melalui website wizer.me cepat dipahami? Dengan memperoleh skor 9 dengan presentase 100% menunjukkan bahwa bahasa yang dipakai di LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) dinilai sangat jelas atau dapat dipahami oleh siswa.

Berdasarkan analisis tersebut, ditarik kesimpulan bahwa dengan presentase rata-rata respons siswa untuk LKPD sebesar 90%, maka dikategorikan LKPD berbasis website

wizer.me ini “positif”. Siswa menyukai desain, paduan warna, dan konten yang disajikan dalam LKPD tersebut. Disamping itu, LKPD ini juga memberikan inspirasi baru kepada siswa, terutama dalam mempelajari materi mengenai karakteristik geografis Indonesia, sehingga suasana pembelajaran di kelas menjadi lebih dinamis dan tidak membosankan.

D. Analisis Motivasi Belajar Siswa

Berdasarkan hasil angket respon siswa, skor keseluruhan menyatakan saat ini tingkat motivasi belajar siswa mencapai 87,5%, menunjukkan kualifikasi yang sangat baik. Temuan ini menunjukkan bahwa siswa termotivasi untuk belajar ketika menggunakan LKPD berbasis website wizer.me.

Dapat diambil kesimpulan bahwa dengan pemanfaatan LKPD berbasis situs wizer.me terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi siswa. Agar lembar kerja peserta didik melalui website wizer.me dapat berfungsi dengan maksimal, maka guru harus menerapkan penggunaan LKPD ini dengan kegiatan pendekatan. Memilih pendekatan kegiatan pembelajaran yang sesuai guna meningkatkan kinerja optimal LKPD dengan maksimal.

SIMPULAN

Menurut temuan dari studi pengembangan dalam studi ini dengan judul “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Website Wizer.me untuk Mengembangkan Motivasi Belajar Siswa SDN Gampeng 2 Nganjuk”, simpulannya adalah sebagai berikut :

1. Terdapat 10 spesifikasi pada LKPD menggunakan website wizer.me, termasuk Cover, sampul Belakang, daftar isi, kata pengantar, tampilan KD , indikator, atau tujuan pembelajaran, petunjuk pengerjaan, peta konsep, rangkuman materi, lembar Pengerjaan, dan lembar profil penulis.
2. Pengembangan LKPD menggunakan platform website wizer.me untuk mencapai peningkatan motivasi belajar peserta didik telah melalui proses validasi oleh beberapa ahli dengan revisi yang diperlukan. Hasil dari validasi desain dengan mencapai presentase 82%, validasi materi mencapai 56%, dan validasi pembelajaran mencapai 82%. Analisis respon peserta didik terhadap lembar kerja peserta didik berbasis website wizer.me menunjukkan respons yang dikategorikan “positif” dengan presentase 98%. Hasil analisis tingkat motivasi belajar siswa terhadap LKPD berbasis website wizer.me dikualifikasikan dengan sangat baik dengan presentase 87,5%.

REFERENSI

Aini, Nurul, and Eny Suryowati. “Pelatihan Pembuatan Lembar Kerja Siswa Dengan Wizer.Me Di Sdn Darurejo i Pelandaan Jombang.” *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan* 7, no. 2 (2023): 1041–48.

Ayuditasni Dewi, Najla, Ratih Purnamasari, and Nita Karmila. “Pengembangan E-Lkpd Berbasis Webiste Wizer.Me Materi Sifat-Sifat Bangun Ruang.” *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 9, no. 2 (2023): 2562–75. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.995>.

Daryanto, Joko, Rukayah Rukayah, Sularmi Sularmi, Tri Budiharto, Idam Ragil Widiyanto Atmojo, Roy Ardiansyah, and Dwi Yuniasih Saputri. “Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar Melalui Pemanfaatan Media LKPD Interaktif Berbasis Liveworksheet Pada Masa Revolusi Industri 4.0.” *Jurnal Pengabdian UNDIKMA* 3, no. 2 (2022): 319. <https://doi.org/10.33394/jpu.v3i2.5516>.

Dzulhidayat PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) BERBASIS CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING (CTL) TERINTEGRASI BUDAYA MALANG PADA MATERI PECAHAN UNTUK SISWA MI. "PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) BERBASIS CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING (CTL) TERINTEGRASI BUDAYA MALANG PADA MATERI PECAHAN UNTUK SISWA MI." *γ7α7*, no. 8.5.2017 (2022): 2003–5.

"Fajrin 2023," n.d.

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 Title," no. September (2023): 1–14. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK558907/>.

Hijjah, Nursyahria, and Samsul Bahri. "EduGlobal : Jurnal Penelitian Pendidikan Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Cerpen Di Kelas V SD Negeri 064970 Medan Denai." *Edu Global Jurnal Penelitian Pendidikan* 01 (2022): 24–32. <https://www.jurnal-lp2m.umnaw.ac.id/index.php/EduGlobal/article/view/1153>.

N.L.I. Noviani, I.M. Candiasa, and I.G. Margunayasa. "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Digital Berorientasi Pemecahan Masalah Pada Pembelajaran Ipa Siswa Kelas V Sd." *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia* 6, no. 1 (2022): 153–62. https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v6i1.536.

Nasir, et, Al. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POWER POINT INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS III PADA PEMBELAJARAN TEMATIK DI SD PLUS AL- KAUTSAR KOTA MALANG" 9 (2023): 356–63.

Nasrah, A. Muafiah. "Analisis Motivasi Belajaar Dan Hasil Belajar Daring Mahasiswa Pada Masa Pandemi Covid-19." *Riset Pendidikan Dasar* 3, no. 2 (2020): 207–13.

Rumhadi, Tri. "Urgensi Motivasi Dalam Proses Pembelajaran." *Jurnal Diklat Keagamaan* 11, no. 1 (2017): 33–41. [bdk-surabaya.e-journal.id ? article ? download](http://bdk-surabaya.e-journal.id/?article?download).

Safitri, Oktavia Ning. "Pengembangan Media Bahan Ajar E-LKPD Interaktif Menggunakan Website Wizer . Me Pada Pembelajaran IPS Materi Berbagai Pekerjaan Tema 4 Kelas IV SDN Tanah Kalikedinding II." *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 10, no. 1 (2022): 86–97.

Sandika, Tri Widya. "Pengaruh Pembelajaran Daring Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar." *Invention: Journal Research and Education Studies* 5, no. 5 (2021): 1–13. <https://doi.org/10.51178/invention.v2i2.474>.

Saputra, Ria, Yusuf Nungky Diandita, and Heri Maria Zulfiati. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Pada Pembelajaran Ips Sekolah Dasar." *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 9, no. 2 (2023): 3327–38. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.962>.

Sianipar, Rama Uli, Ropinus Sidabutar, and Golda Novatrasio Sauduran Siregar. "Pengaruh Perhatian Orang Tua Terhadap Hasil Belajar Matematika." *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer* 2, no. 02 (2022): 427–36. <https://doi.org/10.47709/jpsk.v2i02.1797>.

Studi, Program, and Pendidikan Biologi. "PENGEMBANGAN LKPD INTERAKTIF MENGGUNAKAN PLATFORM WIZER . ME DENGAN METODE 4D PADA MATERI EKOSISTEM DI SMA NEGERI 11 MEDAN TAHUN PELAJARAN 2022 / 2023 PROPOSAL PENELITIAN," 2023.

Zabir, Azhari. "Pengaruh Pemanfaatan Teknologi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMPN 1 Lanrisang Kabupaten Pinrang." *Universitas Negeri Makassar* 1, no. 1 (2018): 1–10.