

Pengembangan E-LKPD Berbasis Contextual Teaching And Learning (CTL) Berbantuan Website Wizer.Me Pada Materi Bangun Ruang Kelas VI Sekolah Dasar

Ayu Yulia Silvie ¹, Sri Rahayu ², Nyamik Rahayu Sesanti ³
PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Kanjuruhan Malang
ayusilvie29@gmail.com

Abstract

Education is a process which aims to change the students to adjust themselves to the environment as quickly as possible and the one who is responsible in the process of learning is the teacher as he/she needs to prepare teaching materials before the implementation of learning activities. Elementary school age children have a hard time with material, and especially lessen the amount they learn for mathematics. As such, teachers should be inventive and innovative in developing learning in order to present interesting learning through media or learning materials. Learning materials should be student-oriented, as the development of technology allows us to reduce the psychocentric paradigm of learning by means of LKPD in which the students become more active. LKPD is also offered electronically - normally termed as E-LKPD. The goal of research to create Contextual Teaching and Learning through the practical and effective learning structure of Wizer.Me website. The research type used in this R&D using ADDIE model is analysis, design, development, implementation and evaluation. The instruments of the research consist of the validation questionnaires consisting of media expert, teacher material expert and student responses. Qualitative and quantitative data analysis is used in analysis of data in this development research. The research subjects consist of teachers and students of class VI SDN 02 Wonokerso, Pakisaji, Malang Regency. E-LKPD products meet the 94,44% Media, 89,28% Material and 100% Language feasibility tests. Teacher feebleness test 88,88%, practicality test 18 student 96,52% The effectiveness test performance indicated the level as 87% which is in the "Very Effective" category..

Abstrak

Pendidikan adalah proses yang bertujuan untuk mengubah siswa agar dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan secepat mungkin, dan pihak yang bertanggung jawab dalam proses pembelajaran adalah guru, karena ia perlu menyiapkan bahan ajar sebelum pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Anak-anak usia sekolah dasar sering mengalami kesulitan dengan materi pelajaran, terutama dalam hal mengurangi jumlah materi yang dipelajari untuk matematika. Oleh karena itu, guru harus kreatif dan inovatif dalam mengembangkan pembelajaran agar dapat menyajikan pembelajaran yang menarik melalui media atau bahan ajar. Bahan ajar harus berorientasi pada siswa, karena perkembangan teknologi memungkinkan kita untuk mengurangi paradigma psikocentris dalam pembelajaran melalui LKPD, di mana siswa menjadi lebih aktif. LKPD juga tersedia secara elektronik, yang umumnya disebut sebagai E-LKPD. Tujuan penelitian ini adalah untuk menciptakan Pembelajaran Kontekstual melalui struktur pembelajaran praktis dan efektif dari situs web Wizer.Me. Jenis penelitian yang digunakan dalam R&D ini menggunakan model ADDIE, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Alat penelitian terdiri dari kuesioner validasi yang melibatkan ahli media, ahli bahan ajar, dan tanggapan siswa. Analisis data kualitatif dan kuantitatif digunakan dalam analisis data pada penelitian pengembangan ini. Subjek penelitian terdiri dari guru dan siswa kelas VI SDN 02 Wonokerso, Pakisaji, Kabupaten Malang. Produk E-LKPD memenuhi uji kelayakan media sebesar 94,44%, materi 89,28%, dan bahasa 100%. Uji kelemahan guru sebesar 88,88%, uji kelayakan praktis 18 siswa sebesar 96,52%. Uji efektivitas kinerja menunjukkan tingkat 87%, yang termasuk dalam kategori "Sangat Efektif".

Article History

Submitted: 29 Oktober 2025
Accepted: 3 November 2025
Published: 4 November 2025

Key Words

E-Modul Interaktif, Smart Apps Creator (SAC), Problem Based

Sejarah Artikel

Submitted: 29 Oktober 2025
Accepted: 3 November 2025
Published: 4 November 2025

Kata Kunci

E-lkpd, Wizerme, Contextual Teaching And Learning

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang dirancang untuk memfasilitasi adaptasi optimal individu terhadap realitas lingkungannya. Melalui proses tersebut, terjadi perubahan dalam diri individu yang memungkinkan dirinya berperan secara efektif dalam kehidupan sosial (Hamali Oemar, 2006). Guru memegang peranan sentral dalam penyelenggaraan pendidikan, terutama selama proses pembelajaran berlangsung. Tanggung jawab utama guru mencakup persiapan bahan ajar sebelum kegiatan pembelajaran dimulai. Bahan ajar sendiri merupakan seperangkat instrumen pembelajaran yang memuat materi, metode, serta prosedur evaluasi yang disusun secara sistematis untuk membantu pencapaian kompetensi yang telah ditetapkan (Widodo dan jasmadi dalam Lestari Ika, 2013 : 1).

Lkpd adalah salah satu bentuk bahan ajar yang dapat mengurangi paradigma *teacher centered* dalam pembelajaran sehingga peserta didik lebih aktif karena bahan ajar dieksplornya secara mandiri ataupun berkelompok (Prastowo, 2014). Seiring berkembangnya teknologi, LKPD juga tersedia dalam bentuk elektronik yang biasa disebut dengan E-LKPD. Lembar Kerja Peserta Didik berbentuk elektronik yaitu media pembelajaran yang penggunaannya dimaksudkan untuk memaksimalkan proses belajar mengajar (Wijayanti et al 2021). Dengan mengakses E-lkpd harapannya adalah agar peserta didik juga merasa lebih mudah memahami materi terutama materi yang sering dianggap sulit yaitu pada mata pelajaran Matematika.

Pembelajaran matematika kerap dipersepsikan sebagai bidang yang kompleks karena karakteristiknya yang abstrak serta tuntutan terhadap kemampuan berpikir logis dan sistematis (Wahyudin 2018). Upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut dilakukan melalui integrasi E-LKPD dengan penerapan model pembelajaran berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL). CTL, atau pembelajaran kontekstual, merupakan pendekatan yang menekankan keterlibatan aktif peserta didik dalam menemukan sendiri konsep yang dipelajari dan mengaitkannya dengan konteks kehidupan nyata, sehingga pengetahuan yang diperoleh dapat diaplikasikan dalam pengalaman sehari-hari (Ades 2011). Wizer.me adalah sebuah platform daring yang menyediakan layanan bagi pendidik untuk merancang maupun memanfaatkan lembar kerja interaktif yang ditujukan bagi siswa (Nasution, 2020).

Berdasarkan hasil observasi kepada siswa dan wawancara guru pada tanggal 23 November 2023 di SDN 02 Wonokerso Pakisaji menunjukkan adanya kendala yang dihadapi siswa saat pembelajaran di kelas yaitu ; siswa sering kesulitan memahami materi, guru hanya mengajar dengan metode ceramah, siswa sering merasa bosan di dalam kelas karena model pembelajaran yang monoton, siswa merasa kesulitan menghafal rumus matematika terutama materi bangun ruang, dan guru jarang bahkan tidak pernah mengajak siswa menggunakan media pembelajaran digital. Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti ingin membantu siswa di sekolah dasar terutama pada kelas VI pada pembelajaran Matematika materi Luas Permukaan dan Volume Bangun Ruang (Balok, Kubus dan Prisma Segitiga) dengan dihasilkannya E-lkpd berbasis *Contextual Teaching And Learning* (CTL) menggunakan website Wizer.me agar memudahkan siswa dalam memahami materi serta siswa menjadi lebih aktif, sehingga pembelajaran tidak membosankan.

Matematika merupakan disiplin ilmu yang diajarkan pada setiap jenjang pendidikan, khususnya di tingkat sekolah dasar. Menurut (Susanto, 2015) siswa pada usia sekolah dasar kerap menghadapi kesulitan dalam memahami konsep-konsep matematika. Oleh karena itu, pendidik dituntut untuk bersikap kreatif dan inovatif dalam merancang proses pembelajaran, yakni dengan menghadirkan kegiatan belajar yang menarik melalui pemanfaatan berbagai media maupun bahan ajar yang relevan.

Salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan ialah E-LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik) yang berperan sebagai sarana untuk menumbuhkan

dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Melalui media ini, siswa dapat lebih fokus, terlibat aktif, serta terdorong minatnya dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga pembelajaran tidak monoton (Rahayu et al, 2021). Penggunaan *E-LKPD* terbukti memberikan manfaat dalam membantu siswa memahami materi, menumbuhkan kepercayaan diri dalam menyelesaikan soal, serta memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar, terutama bagi peserta didik di jenjang sekolah dasar (Adilla et al, 2021)

Penyusunan *E-LKPD* memerlukan dukungan berupa sebuah situs web sebagai media utama. Situs web adalah sekumpulan halaman yang saling terintegrasi dan dirancang untuk menyampaikan beragam informasi dalam berbagai bentuk, seperti teks, gambar, animasi, maupun audio, yang tersusun secara sistematis dalam satu sistem jaringan terpadu (Riza Fazain & Anistyasari, 2017). Salah satu contohnya adalah Wizer.me, yakni platform lembar kerja daring yang dapat digunakan secara gratis. Platform ini memiliki antarmuka yang mudah dioperasikan serta membutuhkan koneksi internet untuk membuat dan mengakses lembar kerja interaktif berbasis multimedia dengan fitur penilaian otomatis (Kopniak, 2018).

Mengacu pada penelitian yang dilakukan oleh Basrina et al, (2023) penggunaan situs Wizer.me dapat dikembangkan sebagai media evaluasi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) karena terbukti mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa kelas VI. Sementara itu, hasil penelitian Oktaviani Finka et al, (2023) menunjukkan bahwa penerapan *E-LKPD* melalui platform Wizer.me terbukti sangat efektif dalam meningkatkan capaian belajar peserta didik. Peneliti lainnya yang dilakukan oleh Sa'diah, N., et al,(2022) bahwa *E-lkpd* berbasis CTL dapat meningkatkan *Sciences Process Skill* peserta didik pada pembelajaran fisika dibuktikan dengan keefektifan melalui hasil *pretest* dan *post test* peserta didik diperoleh skor *n-gain* sebesar 0,57.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas peneliti tertarik untuk mengembangkan *e-lkpd* menggunakan *website Wizer.me* berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) yang di khususkan untuk siswa kelas VI pada muatan Matematika materi luas permukaan dan volume bangun ruang balok, kubus dan prisma segitiga. Hasil dari pengembangan *e-lkpd* ini diharapkan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi yang diberikan, meningkatkan kemampuan memecahkan masalah terutama pada kehidupan sehari-hari, menambah motivasi belajar siswa serta menjadikan pembelajaran yang lebih menarik. Maka dari itu peneliti mengambil judul “Pengembangan *E-lkpd* Berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) Berbantuan Website Wizer.me Pada Materi Bangun Ruang Kelas VI Sekolah Dasar”.

METODE

Penelitian pengembangan ini mengimplementasikan model ADDIE. Pemilihan model ini didasarkan pada keunggulannya yang sistematis, kemudahan adaptasi terhadap kondisi aktual penelitian, dan kesesuaiannya dengan perkembangan teknologi. Model ADDIE tersebut diterapkan dalam kerangka metodologi *Research & Development* (R&D), yang esensinya adalah untuk merancang suatu produk partikular sekaligus melakukan validasi atas efektivitasnya (Uin et al, 2017). Menurut Wijayani (2013) model ADDIE terdiri dari lima tahapan yaitu : (1) analisis (*analysis*), (2) Desain (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), (5) evaluasi (*evaluation*). Bagan tahapan ADDIE dapat dilihat pada gambar 1.1

Analisis
(Analysis)

Desain
(Design)

Pengembangan
(Development)

Implementasi
(Implementation)

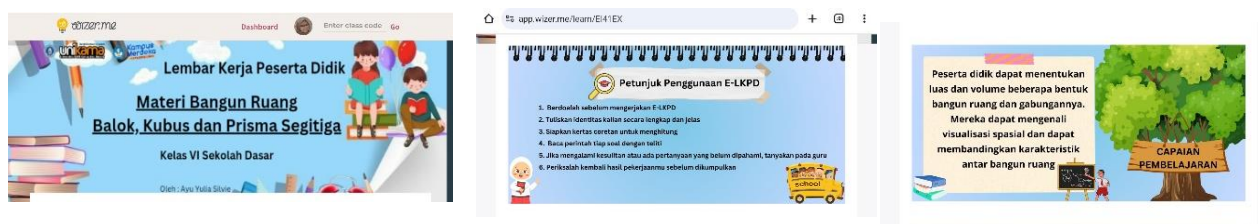
Evaluasi
(Evaluation)



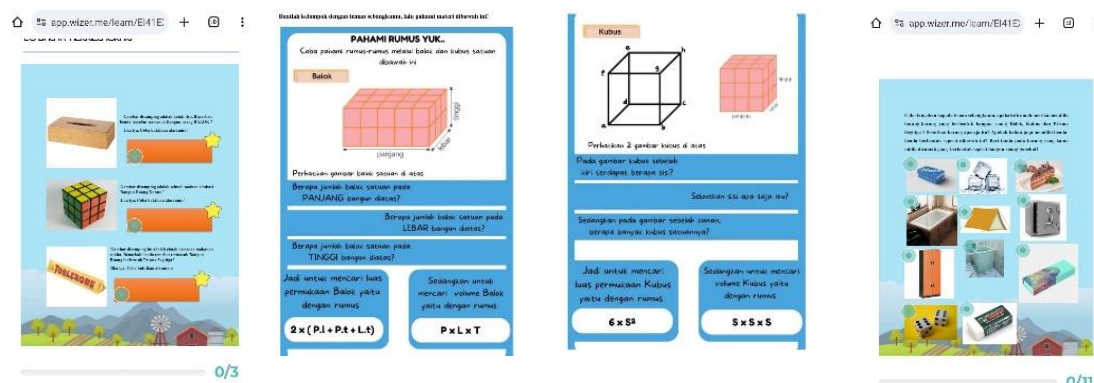
Gambar 1.1 Bagan ADDIE

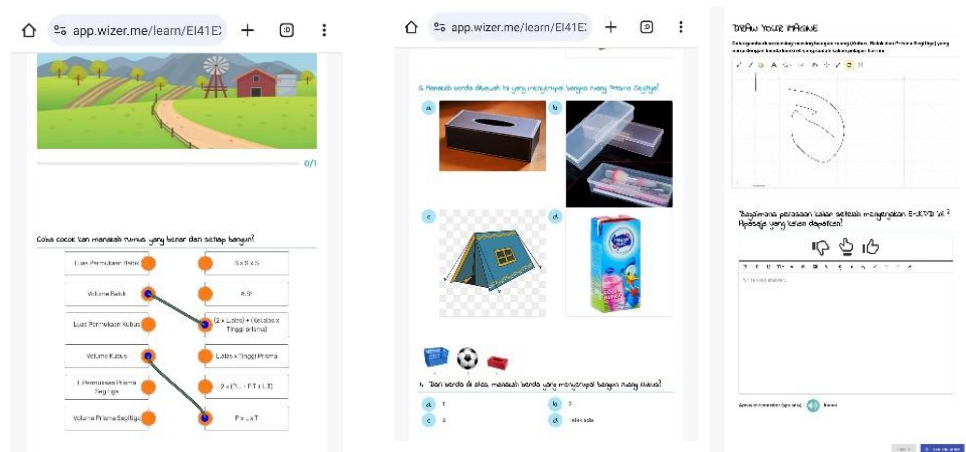
Tahap analisis difokuskan pada identifikasi akar permasalahan yang telah teridentifikasi sebelumnya. Dalam penelitian ini, fokus analisis meliputi penelaahan kurikulum, karakteristik peserta didik kelas VI, karakteristik pendidik, dan media pembelajaran. Proses analisis ini, yang dilaksanakan di SDN 02 Wonokerso, menggunakan metode wawancara dengan guru kelas VI dan observasi terhadap siswa guna memvalidasi temuan permasalahan awal.

Tahap desain, yang dilaksanakan setelah fase analisis tuntas, berfokus pada perancangan produk pengembangan. Peneliti merancang Lembar Kerja Peserta Didik elektronik (e-LKPD) untuk muatan matematika. E-LKPD ini mengadopsi pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dan dikembangkan menggunakan platform Wizer.me. Perancangan ini dimulai dengan membuat materi bangun ruang yang disesuaikan dengan capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran (TP). Perancangan awal dibuat pada aplikasi penunjang canva dan elemen-elemen gambar pada aplikasi pinterest. Perancangan materi dibuat pada *website wizer.me* yaitu apersepsi, latihan soal pilihan ganda, latihan soal menjodohkan dan menggambar bangun ruang. Setelah merancang materi, peneliti memproduksi media dengan menambahkan *background* dan elemen-elemen lainnya.



Gambar 1.2 Cover, Petunjuk Penggunaan, Capaian Pembelajaran





Gambar 1.3 Apersepsi materi, pemahaman konsep rumus, soal menjodohkan dan menggambar bentuk bangun ruang

Pada tahap pengembangan, kegiatan difokuskan pada proses penyusunan dan penyempurnaan produk berdasarkan rancangan yang telah ditetapkan sebelumnya. Produk e-LKPD berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) yang dikembangkan melalui platform wizer.me kemudian menjalani proses validasi oleh para ahli, meliputi dosen ahli materi, ahli media, serta ahli bahasa. Tujuan dari validasi untuk menilai kesesuaian isi, kualitas penyajian, dan kelayakan produk, sekaligus memperoleh masukan yang konstruktif guna memperbaiki serta menyempurnakan hasil pengembangan.

Tahap implementasi merupakan fase pengujian terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan, dengan melibatkan guru dan peserta didik sebagai subjek uji coba. Peneliti melaksanakan uji kepraktisan oleh guru serta uji penerapan terhadap seluruh siswa kelas VI SDN 02 Wonokerso, yang berjumlah 18 orang. Dalam tahap ini, proses pembelajaran matematika dengan materi luas permukaan dan volume bangun ruang dilaksanakan menggunakan media e-LKPD berbasis CTL yang telah dibuat. Setelah kegiatan pembelajaran selesai, peneliti menyebarkan angket kepada guru dan siswa kelas VI guna memperoleh data mengenai tingkat kepraktisan dan respons terhadap penggunaan e-LKPD berbasis *Contextual Teaching and Learning* melalui situs wizer.me dalam pembelajaran bangun ruang.

Tahap evaluasi, tahap ini dilakukan untuk memberikan umpan balik mengenai produk yang telah dikembangkan untuk melakukan revisi sesuai dengan hasil. Tahap ini dilakukan setelah melakukan uji coba untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan produk yang dikembangkan.

Pengumpulan data dalam penelitian ini memanfaatkan beragam teknik dan instrumen, mencakup observasi, studi dokumentasi, lembar validasi produk, serta angket yang ditujukan kepada guru dan siswa. Analisis kelayakan e-LKPD berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) yang diimplementasikan pada platform Wizer.me didasarkan pada data hasil validasi dari para pakar di bidang materi, media, dan kebahasaan. Aspek kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan produk selanjutnya diukur menggunakan angket respon siswa, dengan penetapan skor berskala 1 (tidak setuju) hingga 4 (sangat setuju) (Andriani, 2019)

Tabel 1.1 Kisi-Kisi Angket Instrumen Validasi Ahli Media

No	Aspek	Dimensi	Jumlah Butir	Nomor Butir
1	Kegunaan	Menu-menu yang ada dalam website mudah dipahami	1	1
		Menu yang dipilih dapat menampilkan halaman dengan cepat	1	2

2	Fungsional	Website dapat diakses dengan mudah	1	3
		Tema pada website menarik	1	4
		Tema website sesuai dengan materi	1	5
		Menu dashboard berfungsi dengan baik	1	6
		Menu bar untuk menulis jawaban berfungsi dengan baik	1	7
		Menu untuk mengerjakan soal mencocokkan berfungsi dengan baik	1	8
		Jawaban dapat diedit sebelum di submit	1	9

Sumber : (Widiasih, 2021)

Lembar angket ini diserahkan kepada ahli media guna mengevaluasi tingkat kelayakan produk yang akan dikembangkan, yakni e-LKPD berbasis *Contextual Teaching and Learning* dengan dukungan platform *website* Wizer.me pada materi Bangun Ruang untuk peserta didik kelas VI.

Tabel 1.2 Kisi-Kisi Angket Instrumen Validasi Ahli Materi

Aspek	Indikator	No. Instrumen	Jumlah Bulir
Isi	Kesesuaian pengorganisasian soal dengan urutan materi	1	1
	Kesesuaian butir soal dengan capaian pembelajaran	2	1
	Kesesuaian butir soal dengan alur tujuan pembelajaran	3	1
	Kesesuaian butir soal dengan model pembelajaran	4	1
	Kejelasan petunjuk penggunaan	5	1
	Gambar yang disajikan jelas dan sesuai dengan materi	6	1
	Berisi soal dengan konteks kehidupan sehari-hari	7	1

Sumber : (Widiasih, 2021)

Lembar angket ini diserahkan kepada ahli materi guna mengevaluasi tingkat kelayakan konten pada produk yang sedang dikembangkan, yakni e-LKPD berbasis *Contextual Teaching and Learning* dengan dukungan platform daring Wizer.me, yang berfokus pada materi Bangun Ruang untuk peserta didik kelas VI.

Tabel 1.3 Kisi-Kisi Angket Instrumen Validasi Ahli Bahasa

Aspek yang dinilai	Indikator	Jumlah butir	Nomor Butir
Kemudahan Bahasa	Kemudahan bahasa dalam materi	1	1
	Kemudahan bahasa dengan tingkat berpikir siswa	1	2
Tata bahasa	Tata bahasa pada latihan soal jelas	1	3
	Ketepatan penulisan tanda baca	1	4
	Ketepatan struktur kalimat	1	5
	Kalimat yang digunakan tidak menimbulkan makna ganda	1	6
	Jelas, singkat dan komunikatif	1	7
	Penulisan sesuai kaidah bahasa Indonesia	1	8

Sumber : (Nabila dkk, 2021)

Lembar angket ini diserahkan kepada ahli linguistik untuk menilai kelayakan aspek kebahasaan pada produk yang dikembangkan, yakni e-LKPD berbasis *Contextual Teaching*

and Learning (CTL) dengan dukungan platform *Wizer.me* pada materi Bangun Ruang untuk siswa kelas VI.

Analisis terhadap kelayakan *e-LKPD* berbasis CTL tersebut dilakukan melalui penilaian terhadap setiap aspek sesuai tingkat kelayakan yang ditetapkan. Suatu media pembelajaran dinyatakan layak digunakan apabila telah melewati proses validasi oleh dosen ahli yang memberikan penilaian melalui instrumen angket. Nilai kelayakan dihitung dengan rumus: $P = (\sum x / \sum x_i) \times 100\%$, $\sum x$ = jumlah skor keseluruhan jawaban responden; $\sum x_i$ = jumlah skor maksimum dikalikan 100%. Berdasarkan perhitungan tersebut, diperoleh hasil validasi sebagai berikut: ahli media sebesar 93%, ahli materi 93%, dan ahli bahasa 85%, yang seluruhnya termasuk dalam kategori “sangat layak.” Menurut [Astuti dkk \(2020\)](#), suatu *e-modul* dinyatakan layak apabila hasil persentase melebihi 69%.

analisis data kepraktisan *e-LKPD* berbasis CTL berbantuan *Wizer.me* didasarkan pada tanggapan guru dan siswa. Data kepraktisan siswa diperoleh melalui angket respon terhadap proses pembelajaran. Analisis dilakukan dengan menghitung jumlah respon positif siswa terhadap tiap aspek menggunakan rumus persentase: $P = (\text{jumlah respon positif} / \text{jumlah siswa}) \times 100\%$. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa penilaian dari guru mencapai 99% dengan kategori “sangat praktis,” respon siswa pada kelompok kecil sebesar 99%, dan kelompok besar 98%, keduanya termasuk kategori yang sama. Berdasarkan kriteria [Destiara dli \(2020\)](#), tingkat kepraktisan diklasifikasikan sebagai berikut: 81%-100% (sangat praktis), 61%-80% (praktis), 41%-60% (cukup praktis), 21%-40% (kurang praktis), dan 0%-20% (tidak praktis). Dengan demikian, *e-LKPD* yang dikembangkan dinyatakan praktis apabila memperoleh persentase di atas 60%.

Tabel 1.4 Kisi-Kisi Angket Kepraktisan Guru

Aspek	Kriteria	No.Solal
Kegunaan	Lembar kerja menggunakan website <i>Wizer.me</i> dapat digunakan dimana saja	1
	Dapat diakses melalui browser atau situs pencarian	2
	Lembar kerja menggunakan website <i>Wizer.me</i> dapat mempermudah guru dalam melatih dan mengukur kemampuan siswa	3
Kemudahan	Lembar kerja menggunakan website <i>Wizer.me</i> membantu guru menganalisis pemahaman siswa terhadap materi	4
Tampilan	Minat mengerjakan lembar kerja menjadi tinggi	5
	Lembar kerja menggunakan website <i>Wizer.me</i> menggunakan bahasa yang komunikatif	6
	Tampilan website mudah dipahami	7
	Fitur yang ada pada website berfungsi dengan baik	8

Dimodifikasi dari sumber : ([Widiasih, 2021](#))

Lembar angket ini diberikan kepada guru kelas V untuk menilai kepraktisan *e-LKPD* berbasis *Contextual Teaching and Learning* dengan dukungan platform *Wizer.me* pada materi *Bangun*

Ruang kelas VI. Setiap indikator penilaian disusun secara terarah sesuai kebutuhan evaluasi media pembelajaran.

Tabel 1.5 Kisi-Kisi Angket Kepraktisan Siswa

Aspek	Indikator	No.Soa
Bahasa dan Keterbacaan	Pemilihan kata dan kalimat mudah dipahami	1
	Kejelasan petunjuk penggunaan	2
	Kejelasan tombol navigasi	3
Organisasi Penyajian	Kualitas text (jenis dan ukuran)	4
	Kesesuaian gambar dan animasi	5
	Background menarik	6
Isi	Kemudahan pemahaman materi	7
	Kemudahan pemahaman soal	8
	Penambahan pengetahuan	9
	Terdapat alternatif untuk pemahaman konsep	10
	Kemenarikan musik	11
	Video membantu pemahaman materi	12

Dimodifikasi dari sumber : (Cahyawati dkk, 2021)

Lembar angket ini diberikan kepada siswa kelas V untuk menilai kepraktisan produk yang akan dikembangkan yaitu e-lkpd berbasis *contextual teaching and learning* berbantuan *website wizer.me* materi Bangun Ruang kelas VI. Indikator pada setiap aspek telah dikembangkan sesuai kebutuhan untuk penilaian media.

Analisis keefektifan data e-lkpd berbasis *contextual teaching and learning* berbantuan *website wizer.me* dapat diketahui melalui analisis data hasil pretest dan posttest siswa. Adapun rumus yang diadaptasi dari [Pramudianti dkk \(2023\)](#) perhitungan keefektifan dapat menggunakan rumus berikut : $N\text{ Gain} = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}}$ setelah nilai diperoleh untuk mengetahui keefektifan *e-modul* interaktif *smart apps creator* berbasis masalah dapat menggunakan kategori sebagai berikut; hasil yang diperoleh dari keefektifan yang dinilai dengan mengamati hasil tes siswa setelah uji coba media yaitu 79,45% kategori “efektif”. Berikut adalah kriteria keefektifan yaitu < 40% tidak efektif, 40% - 55% kurang efektif, 56% - 75% cukup efektif, > 76% efektif. Adapun kriteria $N\text{ Gain}$ menggunakan score, G lebih dari 0,7 dikategorikan tinggi, 0,3 kurang dari sama dengan g kurang dari sama dengan 0,7 kategori sedang, dan g kurang dari 0,3 kategori rendah ([Pramudianti dkk, 2023](#)).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

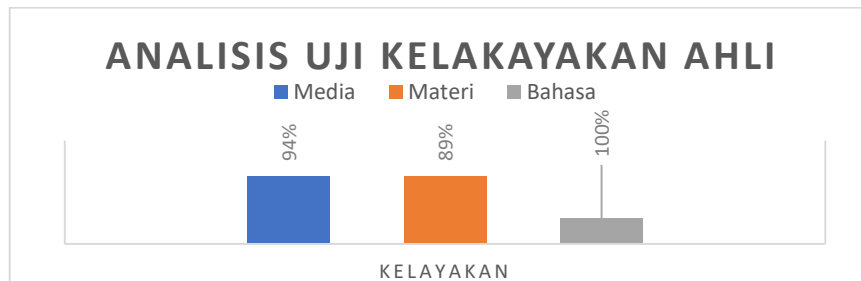
Penelitian ini mengembangkan e-LKPD berbasis *Contextual Teaching and Learning* dengan dukungan situs Wizer.me menggunakan model ADDIE, yang mencakup tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada tahap analisis, peneliti mengkaji permasalahan pembelajaran melalui wawancara dengan guru kelas VI dan observasi terhadap siswa kelas V di SDN 02 Wonokerso.

Tahap desain, pada tahap perancangan e-lkpd berbasis *contextual teaching and learning* berbantuan *website wizer.me* disesuaikan dengan hasil analisis. Tahap perancangan pertama yaitu membuat materi sumber daya alam yang disesuaikan dengan capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran (TP). Materi dibuat pada *website wizer.me* yang terdiri dari beberapa butir latihan soal mulai dari latihan memahami rumus sampai pada tahap evaluasi dengan soal pilihan ganda. *E-lkpd* digunakan pada siswa kelas VI SD semester 2. Tahap kedua, media dirancang dengan menambahkan *background*, tautan video, gambar-gambar yang sesuai dengan gambar konkrit di kehidupan sehari-hari.

Tahap pengembangan merupakan kelanjutan dari proses desain, yang berfokus pada kegiatan peninjauan serta validasi terhadap media yang telah dirancang. Produk e-LKPD berbasis *Contextual Teaching and Learning* dengan dukungan platform Wizer.me divalidasi oleh para ahli yang meliputi dosen bidang media, materi, dan bahasa. Berdasarkan hasil validasi terhadap e-modul interaktif *Smart Apps Creator* berbasis pemecahan masalah, diperoleh tingkat kelayakan yang sangat tinggi. Validator ahli media memberikan persentase kelayakan sebesar 94% dengan kategori sangat layak, ahli materi menilai sebesar 89,28% dengan kategori sangat layak, sedangkan ahli bahasa memberikan penilaian 100%, juga dalam kategori sangat layak.

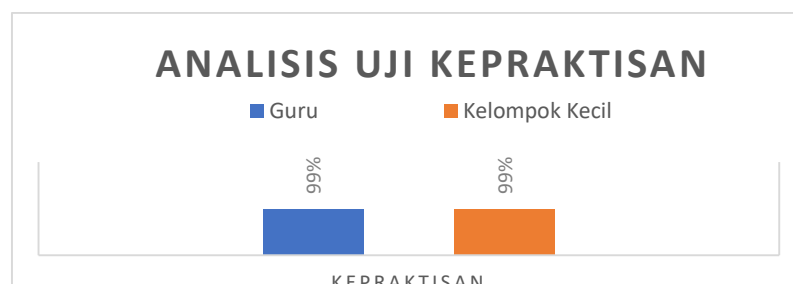
Tabel 1.6 Data Uji Validasi Ahli

Validasi	Nama Dosen	Lembaga Asal	Presentase	Kategori
Ahli Media	Dr. ADY, M. Pd	Universitas PGRI Kanjuruhan Malang	94%	Sangat Layak
Ahli Materi	Dr. IKS, M. Pd	Universitas PGRI Kanjuruhan Malang	89%	Sangat Layak
Ahli Bahasa	DAS, M.Pd	Universitas PGRI Kanjuruhan Malang	100%	Sangat Layak



Gambar 1.4 Hasil Kelayakan

Pada tahap implementasi, dilakukan uji kepraktisan dengan melibatkan guru dan 18 siswa kelas VI SDN 02 Wonokerso sebagai subjek penelitian. Peneliti mengajarkan materi luas permukaan dan volume bangun ruang (balok, kubus, dan prisma segitiga) menggunakan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL), serta membagikan angket kepada guru dan siswa untuk menilai kepraktisan perangkat pembelajaran. Hasil menunjukkan bahwa guru memberikan rata-rata persentase kepraktisan sebesar 99,88% dan siswa sebesar 96,52%, keduanya termasuk dalam kategori “sangat praktis”



Gambar 1.5 Hasil Kepraktisan

Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas e-LKPD yang digunakan dalam proses pembelajaran. Penilaian ini didasarkan pada hasil penelitian yang diperoleh melalui uji coba terhadap 18 peserta didik kelas VI SDN 02 Wonokerso, dengan memperhatikan skor nilai yang dicapai oleh setiap siswa.

Tabel 1.7 Kriteria Keefektifan Produk Rata-Rata Nilai Siswa

Presentasi %	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
> 76	Efektif

Sumber : (Pramudianti dkk, 2023)

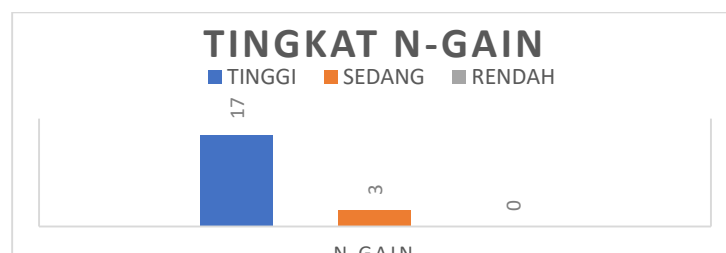
Tabel 1.8 Tingkatan N-Gain

Nilai N-Gain	Nama
$G > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Sumber : (Pramudianti dkk, 2023)

Tabel 1.9 Hasil Pretest dan Posttest

No	Nama	Pretest	posttest	N Gain Score	N Gain Score Persen	Kategori/Tingkat N Gain
1	IN	20	87	0,8375	83,75	Tinggi
2	MW	27	87	0,821917808	82,19178082	Tinggi
3	AA	40	93	0,883333333	88,33333333	Tinggi
4	SE	47	93	0,867924528	86,79245283	Tinggi
5	IA	40	93	0,883333333	88,33333333	Tinggi
6	MO	58	100	1	100	Tinggi
7	NA	27	80	0,726027397	72,60273973	Tinggi
8	WD	27	93	0,904109589	90,4109589	Tinggi
9	NK	20	93	0,9125	91,25	Tinggi
10	PRA	47	100	1	100	Tinggi
11	AR	47	93	0,867924528	86,79245283	Tinggi
12	LA	34	87	0,803030303	80,3030303	Tinggi
13	VIT	27	93	0,904109589	90,4109589	Tinggi
14	AP	40	87	0,783333333	78,33333333	Tinggi
15	SL	34	93	0,893939394	89,39393939	Tinggi
16	MI	34	93	0,893939394	89,39393939	Tinggi
17	FEB	20	87	0,8375	83,75	Tinggi
18	AN	27	93	0,873585118	90,4109589	Tinggi
Rata-Rata		34,2	91,3	0,873585118	87,35851178	
Nilai Keefektifan				0,873585118	87,35851178	Efektif



Gambar 1.6 Hasil Tingkatan N-Gain

PEMBAHASAN

Pengembangan e-lkpd berbasis *contextual teaching and learning* berbantuan *website wizer.me* ini dikembangkan untuk digunakan siswa dalam belajar agar tidak cepat merasa bosan serta menjadikan pembelajaran lebih menarik, e-lkpd ini juga dapat digunakan guru untuk penyampaian materi pada muatan pembelajaran Matematika luas permukaan dan volume bangun ruang balok, kubus dan prisma segitiga kelas VI. Proses pengembangan ini menggunakan metode R&D (*Research and Development*) dengan tahapan dari model ADDIE. Peneliti memilih model ADDIE dikarenakan mudah dilakukan dan dapat beradaptasi diberbagai kondisi, serta memiliki tahapan yang terstruktur dengan memperlihatkan tahapan pada sistem pembelajaran (Cahyadi, 2019; Safitri & Aziz, 2022).

E-LKPD merupakan media pembelajaran digital yang memanfaatkan elemen visual seperti gambar dan video untuk memperkuat pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari (Aulia et al., 2021). Pengembangan E-LKPD ini didasarkan pada pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL). Pendekatan CTL menitikberatkan pada keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran, di mana mereka membangun pengetahuan secara mandiri melalui pengalaman dan konteks kehidupan nyata yang relevan dengan materi pembelajaran (Ridwanulloh et al, 2016). E-lkpd ctl ini telah dikembangkan berdasarkan permasalahan siswa dan guru pada proses pembelajaran. Senada dengan pendapat (Rahayu et al, 2021) penggunaan LKPD berperan dalam meningkatkan motivasi, perhatian, dan minat belajar siswa, sekaligus menjadi variasi pembelajaran yang mencegah kebosanan.

Penelitian sebelumnya oleh Anggoro, F.D, 2023) menyatakan bahwa e-lkpd berbasis *website wizer.me* memperoleh hasil valid, layak, sangat praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran dan membantu siswa belajar secara mandiri. Hasil dari penelitian tersebut dijadikan referensi oleh peneliti untuk mengembangkan e-lkpd dengan konten baru dan materi yang berbeda serta menambahkan variasi agar lebih menarik. Adapun keterbaruan e-lkpd yang dikembangkan oleh penelliti yaitu e-lkpd berbasis *contextusl teaching and learning* menggunakan *website wizer.me* yang dapat digunakan oleh siswa. Kelebihan dari e-lkpd ini adalah siswa dapat menggunakan e-lkpd dimanapun dan kapanpun untuk belajar, e-lkpd digunakan pada gaded maupun laptop, e-lkpd dilengkapi dengan soal-soal pemahaman konsep rumus bangun ruang, dan e-lkpd dilengkapi soal-soal dengan gambar-gambar yang konkrit atau ada di sekitar kehidupan sehari-hari siswa. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan e-lkpd yang telah dikembangkan.

Hasil penilaian validitas oleh para ahli diperoleh melalui angket yang disusun untuk menguji tingkat kevalidan e-LKPD berbasis *Contextual Teaching and Learning* yang dikembangkan dengan dukungan platform *Wizer.me* materi bangun ruang kelas VI sd, menunjukkan bahwa ahli media mendapatkan presentase 94,44% dengan kategori “sangat layak”, ahli materi mendapat presentase 89,28% dengan kategori “sangat layak”, dan ahli bahasa mendapat presentasi 100% dengan kategori “sangat layak”, sehingga dapat disimpulkan bahwa e-lkpd berbasis *contextual teaching and learning* berbantuan *website wizer.me* materi bangun ruang kelas VI sd sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan penelitian (Haryati, Sri, et al, 2023) dengan hasil kelayakan produk sebesar 94,64% denga kategori “sangat layak” dan hasil kepraktisan produk sebbesar 88.13% dengan kategori “sangat praktis”.

Kepraktisan e-LKPD berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) yang diintegrasikan melalui situs *wizer.me* diuji pada tahap implementasi dalam model pengembangan ADDIE. Penilaian kepraktisan media dilakukan oleh guru dan peserta didik kelas VI. Berdasarkan hasil evaluasi dari guru, e-LKPD berbasis CTL memperoleh skor

sebesar 88,88%, yang dikategorikan sebagai “sangat praktis”. Sementara itu, penilaian dari peserta didik menunjukkan hasil 96,52% dengan kategori yang sama, yaitu “sangat praktis”. Dengan demikian, e-LKPD berbasis *Contextual Teaching and Learning* berbantuan wizer.me dinyatakan sangat layak dan praktis untuk diterapkan dalam pembelajaran Matematika pada materi bangun ruang di kelas VI.

Uji keefektifan e-LKPD berbasis *Contextual Teaching and Learning* melalui platform wizer.me dilakukan dengan membandingkan hasil pretest dan posttest yang dikerjakan oleh siswa kelas V sekolah dasar menggunakan instrumen tes yang telah disusun. Hasil analisis menunjukkan rata-rata capaian sebesar 87%, yang termasuk dalam kategori “efektif”. Temuan ini mengindikasikan bahwa penerapan e-LKPD tersebut berkontribusi nyata terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

KESIMPULAN

Penelitian pengembangan ini mengembangkan e-lkpd berbasis *contextual teaching and learning* berbantuan website wizer.me pada materi bangun ruang kelas VI menggunakan metode R&D (*Research and Development*) dengan model penelitian ADDIE yang meliputi tahapan *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi).

Produk e-LKPD berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dengan dukungan wizer.me telah divalidasi oleh tiga ahli media, materi, dan bahasa dan dinyatakan sangat layak. Uji kepraktisan melalui angket kepada guru dan siswa menunjukkan hasil sangat praktis. Selain itu, e-modul interaktif *Smart Apps Creator* berbasis pembelajaran berbasis masalah terbukti efektif berdasarkan hasil pretest dan posttest siswa kelas VI SDN 02 Wonokerso. Secara keseluruhan, produk e-LKPD berbasis CTL berbantuan wizer.me memenuhi kriteria kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas yang tinggi. Produk ini dinilai mampu menjadi sarana pembelajaran yang mendukung pemahaman konsep secara mendalam serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengembangan e-LKPD berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dengan dukungan platform daring Wizer.me pada materi bangun ruang untuk siswa kelas VI sekolah dasar, peneliti memberikan beberapa rekomendasi. Bagi guru, disarankan untuk memanfaatkan e-LKPD berbasis CTL berbantuan Wizer.me dalam proses pembelajaran di kelas VI. Penggunaan media ini tidak hanya mendukung penyampaian materi secara lebih interaktif, tetapi juga dapat dijadikan acuan dalam pengembangan bahan ajar yang inovatif dan menarik bagi peserta didik.

Bagi siswa, e-LKPD ini berpotensi menjadi sumber belajar mandiri yang efektif, karena dapat diakses kapan saja dan di mana saja, sehingga mendukung fleksibilitas dalam proses belajar. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk mengembangkan e-LKPD yang lebih inovatif, lengkap, dan kreatif dalam penyajian materi serta latihan soal matematika di sekolah dasar.

REFERENSI

- Ades, S. (2011). Model-Model Pembelajaran .
Anggoro, F. D. (2023). Pengembangan E-LKPD Berbasis Website Wizer. Me Materi Teks Cerita Fantasi Kelas VII. Atmosfer: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Budaya, Dan Sosial Humaniora, 1(3), 80-91.

- Basrina, Y., Afryansih, N., & Febriani, T. (2023). Pengembangan Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Wizer.Me Pada Mata Pelajaran Ips Di Mts Darussalam Aryojeding. In *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Geografi* (Vol. 8, Issue 1).
- Hamali Oemar. (2006). *Proses Belajar Mengajar*.
- Haryati, S. (2023). Pengembangan E-LKPD Termokimia Berbasis Self Regulated Learning (Srl) Menggunakan Wizer. Me Pada Kelas Xi SMA/MA Sederajat. *Journal Of Research And Education Chemistry*, 5(2), 74-74.
- Nasution, E. A. (2020). *Developing Digital Worksheet By Using Wizer. Me For Teaching Listening Skill To The Tenth Grade Stdents In Smk Negeri 7 Medan* (Doctoral Dissertation, Universitas Negeri Medan).
- Nur Adilla, T., Silitonga, F. S., & Ramdhani, P. (2021). Pengembangan Electronic Lembar Kerja Peserta Didik (E-Lkpd) Berbasis.
- Oktaviani Finka Et Al. (2023). Pengembangan E-LKPD Interaktif Berbasis Wizer.me Pada Tema 9 Subtema 1 Pembelajaran 3
- Kopniak, N. B. (2018). The Use Of Interactive Multimedia Worksheets At Higher Education Institutions. *Інформаційні Технології І Засоби Навчання*.
- Lestari Ika. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi Sesuai Dengan Kurikulum Tingkar Satuan Pendidikan.
- Prastowo Andi. (2014). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Tinjauan Teoritis Dan Praktis.
- Rahayu, S., Ladamay, I ., Susanti, R. H. & Kumala, F. N. (2021). Pengembangan Lkpd Elektronik Pembelajaran Tematik Berbasis High Order Thinking Skill (Hots) Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Perhatian Siswa Dalam Proses Pembelajaran. *Seminar Nasioanal Pgsd Unikama*, 5(32), 740–748.
- Riza Fazain, F., & Anistyasari, Y. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar Di Smk Negeri 1 Jatirejo.
- Sa'diah, N., Suherman, A., & Septiyanto, R. F. (2022). Pengembangan e-lkpd berbasis ctl untuk meningkatkan sciences process skill pada materi suhu dan kalor. *Jurnal Eksakta Pendidikan (Jep)*, 6(1), 84-93.
- Susanto, (2019). Ahmad. *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*.
- Uin, H., Maulana, S., & Banten, H. (2017). Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan. In *Jurnal Kajian Keislaman* (Vol. 4, Issue 2). <http://Www.Aftanalisis.Com>
- Wahyudin. (2018). *Pembelajaran Dan Model-Model Pembelajaran*.