Computing and Education Technology Journal (CETJ)
https://ppjp.ulm.ac.id/journals/index.php/cetj
Volume 5 Nomor 1 Tahun 2025
Hal 9-17

e-ISSN : 2830-1692
p-ISSN : 2830-1706

Pengembangan LKPD Menggunakan Wizer.me Pada Materi Penyajian Data Berkonteks Kawasan Lahan Basah

Siti Umriah[1], R. Ati Sukmawati[2], Kamaliyah[3]
[1,3]Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat, Jl. Hasan Basri, Banjarmasin, Indonesia
[2]Program Studi Pendidikan Komputer, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat, Jl. Hasan Basri, Banjarmasin, Indonesia
E-mail: umriiahsiti@gmail.com, atisukmawati@ulm.ac.id, kamaliy4h@ulm.ac.id
E-mail korespondensi: umriiahsiti@gmail.com

Submitted: 06-05-2025**;** ***Accepted:*** 09-05-2025**;** ***Published:*** 23-05-2025

DOI : https://doi.org/10.20527/cetj.v5i1.15252

Abstrak

Pendidik dituntut memiliki perangkat yang membantu proses belajar mengajar agar tercapainya tujuan pembelajaran dengan baik serta tepat. LKPD yaitu alat belajar yang memuat beragam aktivitas yang berhubungan dengan pilihan strategi pembelajaran yang menyatu di dalam keseluruhan proses pembelajaran. Dibutuhkan LKPD yang menarik minat dan menunjang permasalahan yang ada di kehidupan sehari-hari agar peserta didik dapat mengimplementasikannya. Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan LKPD menggunakan wizer.me pada materi penyajian data berkonteks kawasan lahan basah yang valid, praktis dan efektif. Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu penelitian pengembangan (Research and Development) dengan model pengembangan 4D. Subjek penelitian adalah 32 peserta didik kelas VII D di SMPN 2 Banjarmasin. Instrumen yang digunakan yaitu validasi yang dilakukan oleh tiga orang ahli terdiri dari dua orang ahli materi dan satu orang ahli media, untuk penilaian kepraktisan dilakukan oleh satu orang guru dan 32 peserta didik, serta untuk penilaian keefektifan dilihat dari nilai 32 peserta didik. Hasil LKPD yang telah divalidasi lalu dikembangkan dengan memenuhi kriteria valid, hasil kepraktisan memenuhi kriteria praktis dan hasil keefektifan memenuhi kriteria efektif. Berdasarkan hasil tersebut maka dihasikan LKPD menggunakan wizer.me pada materi penyajian data berkonteks kawasan lahan basah yang valid, praktis dan efektif. Dengan demikian LKPD ini dapat digunakan dalam pembelajaran penyajian data SMP/Sederajat.

Kata Kunci: lkpd; wizer.me; penyajian data; kawasan lahan basah;

Abstract

Educators are required to have devices that help the teaching and learning process in order to achieve learning objectives properly and appropriately. Student Worksheets is a learning tool that contains various activities related to the choice of learning strategies that are integrated into the whole learning process. It takes Student Worksheets that attracts interest and supports problems that exist in everyday life so that students can implement them. The purpose of this research is to produce Student Worksheets using wizer.me on data presentation material in the context of a valid, practical and effective wetland area. The method used in this research is research and development with a 4D development model. The research subjects were 32 students of class VII D at SMPN 2 Banjarmasin. The instrument used is validation carried out by three experts consisting of two material experts and one media expert, for practicality assessment carried out by one teacher and 32 students, as well as for effectiveness assessment seen from the value of 32 students. The results of the Student Worksheets that have been validated are then developed to meet the valid criteria, the practical results meet the practical criteria and the effectiveness results meet the effective criteria. Based on these results, an Student Worksheets using wizer.me was produced on the material for presenting data in the context of a valid, practical and effective wetland area. Thus this Student Worksheets can be used in learning to present data for SMP/Equivalent.

Keywords: student worksheets; wizer.me; data presentation; wetland area;

How to cite: Umriah, S., Sukmawati, R. A., & Kamaliyah. (Year). Pengembangan LKPD Menggunakan Wizer.me pada Materi Penyajian Data Berkonteks Kawasan Lahan Basah. *Computing and Education Technology Journal* (CETJ), 5(1), 9-17. doi: https://doi.org/10.20527/cetj.v5i1.15252

© 2025 Computing and Education Tehcnology Journal (CETJ)

1. PENDAHULUAN

Selama proses pembelajaran seorang pendidik dituntut dapat memiliki perangkat yang mampu membantu dalam proses belajar mengajar agar tujuan pembelajaran yang baik serta tepat bisa tercapai. Perangkat pembelajaran yang biasanya dipakai oleh tenaga pendidik pada proses belajar mengajar diantaranya Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).

Lembar Kerja Peserta Didik merupakan alat belajar yang terdiri dari berbagai kegiatan berupa kegiatan pengamatan, eksperimen, dan kegiatan pengajuan pertanyaan, sehingga LKPD berhubungan pada pilihan strategi pembelajaran yang menyatu pada proses pembelajaran (Al-Tabany, 2011). Dengan begitu, maka dibutuhkan LKPD yang dapat menarik minat dan menunjang masalah yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari agar peserta didik dapat langsung mengimplementasikan penyelesaian masalah tersebut dalam kehidupan.

Pandemi Covid 19 yang memasuki Indonesia sejak tahun 2020 mempengaruhi sistem pendidikan di Indonesia dengan adanya larangan dalam melakukan pembelajaran secara tatap muka. Solusi yang dilakukan yaitu pembelajaran daring, sesuai dengan Surat Edaran Kemendikbud Dikti No.1 tahun 2020. Pembelajaran daring yaitu pembelajaran secara jarak jauh yang dilaksanakan dengan bantuan teknologi dan jaringan internet, seperti smartphone dan laptop ataupun komputer.

Berdasarkan wawancara dengan salah satu guru mata pelajaran matematika di SMP Negeri 2 Banjarmasin, bahan ajar yang digunakan yaitu buku paket, buku Lembar Kerja Siswa, dan LKPD yang dibuat sendiri. LKPD yang ditunjukkan masih berbentuk sederhana yang terdiri dari soal cerita tanpa memuat gambar sehingga berdasarkan pengamatan guru tersebut kebanyakan peserta didik merasa kesulitan dan kurang bersemangat pada saat mengerjakan LKPD yang diberikan, materi penyajian data belum pernah dicoba untuk dikaitkan dengan konteks kawasan lahan basah. Selain itu peserta didik sedikit kesulitan dalam memahami materi penyajian data. LKPD yang dibuat dengan wizer.me terlihat menarik secara tampilan dikarenakan adanya berbagai macam bentuk pertanyaan seperti pertanyaan terbuka, pilihan ganda, mencocokan pasangan, mengisi bagian yang kosong serta mengisi gambar dan tabel. Sehingga peserta didik akan lebih bersemangat dalam mengerjakan tugas yang diberikan. Wizer.me yaitu aplikasi web yang memungkinkan untuk membuat LKPD interaktif (Nasution, 2020).

Berdasarkan masalah tersebut maka tujuan dari penelitian ini yaitu menghasilkan LKPD menggunakan wizer.me pada materi penyajian data berkonteks kawasan lahan basah yang valid, praktis, serta efektif. Diharapkan hasil penelitian ini dapat digunakan dalam pembelajaran matematika di SMP.

2. METODE

Metode penelitian yang dipakai dalam riset ini yaitu metode penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D), dengan model penelitiannya yaitu model 4-D yang terdiri atas empat tahapan pengembangan yaitu define, design, develop, dan disseminate (4-D) (Sugiyono, 2016). Penelitian dilaksanakan hingga tahap develop (pengembangan). Validasi materi dan media dilakukan oleh ahli Pendidikan Matematika FKIP Universitas Lambung Mangkurat. Kepraktisan yang diukur dari penliaian lembar angket respon guru dan peserta didik serta efektifitas yang diukur dari tes hasil belajar peserta didik. Skor hasil dari lembar validasi, angket respon guru, angket respon peserta didik serta nilai tes hasil belajar peserta didik merupakan data kuantitatif, untuk data kualitatif yaitu saran yang diberikan oleh para validator terhadap produk yang dikembangkan. Instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar validasi yang terdiri dari lembar validasi materi dan lembar validasi media, lembar angket respon guru meliputi aspek materi, penyajian dan bahasa, lembar angket respon peserta didik yang terdiri dari 12 indikator penilaian, serta tes hasil belajar peserta didik yang terdiri dari 20 soal pilihan ganda. Teknik analisis data yang digunakan yaitu sebagai berikut.

a) Analisis Validasi

Dilakukan oleh validator ahli dengan cara mengisi lembar validasi yang terdiri dari 2 lembar validasi yaitu lembar validasi materi dan lembar validasi media. Lembar validasi materi meliputi aspek format, kelayakan isi, kelayakan bahasa, dan kebudayaan. Lembar validasi media meliputi meliputi aspek desain dan kemudahan pengoperasian. Skor dari tiap validator dihitung dengan rumus:

$$\overline{V} = \frac{\sum_{i=1}^{n} x_i}{n} \qquad (1)$$

Keterangan rumus yaitu $\overline{V}$ rata-rata total validasi, x_i skor instrumen penilaian ke-i, n banyaknya instrumen penilaian. Selanjutnya menghitung rata-rata dari semua validator dengan rumus:

$$\overline{x} = \frac{\sum_{i=1}^{n} V_i}{n} \qquad (2)$$

Keterangan rumus yaitu $\overline{x}$ rata-rata total semua validator, V_i rata-rata validasi validator ke-i, n banyaknya validator. Hasil perhitungan ini disesuaikan dengan kriteria kevalidan pada tabel 1. LKPD valid jika rata-rata total penilaian minimal mencapai 2,51.

Tabel 1. Kriteria Kevalidan

No	Kriteria Validitas	Tingkat Validitas
1.	$0 < \overline{x} \leq 1{,}75$	Tidak Valid
2.	$1{,}75 < \overline{x} \leq 2{,}50$	Kurang Valid
3.	$2{,}50 < \overline{x} \leq 3{,}25$	Valid
4.	$3{,}25 < \overline{x} \leq 4{,}00$	Sangat Valid

(Widoyoko, 2012)

b) Analisis Kepraktisan

Dilakukan oleh guru dan peserta didik dengan mengisi lembar angket respon guru dan lembar angket respon peserta didik. Lembar angket respon guru meliputi aspek materi, penyajian dan bahasa. Lembar angket respon peserta didik yang terdiri dari 12 indikator. Skor dari tiap guru dan peserta didik dihitung dengan rumus:

$$\overline{x} = \frac{\sum_{i=1}^{n} \overline{P_i}}{n} \qquad (3)$$

Keterangan rumus yaitu $\overline{x}$ skor rata-rata total kepraktisan, $\overline{P_i}$ skor rata-rata kepraktisan peserta didik/guru ke-i, n banyaknya guru/peserta didik. Hasil perhitungan ini disesuaikan dengan kriteria kepraktisan pada tabel 2. LKPD praktis jika rata-rata total penilaian minimal mencapai 2,51.

Tabel 2. Kriteria Kepraktisan

No	Kriteria Validitas	Tingkat Kepraktisan
1.	$0 < \overline{x} \leq 1{,}75$	Tidak Praktis
2.	$1{,}75 < \overline{x} \leq 2{,}50$	Kurang Praktis
3.	$2{,}50 < \overline{x} \leq 3{,}25$	Praktis
4.	$3{,}25 < \overline{x} \leq 4{,}00$	Sangat Praktis

(Sudijono, 2010)

c) Analisis Keefektifan

Dilakukan oleh peserta didik dengan mengejarkan soal tes hasil belajar yang terdiri dari 20 soal pilihan ganda. Nilai rata-rata tes hasil belajar peserta didik dihitung dengan rumus:

$$\overline{x} = \frac{\sum x}{n} \qquad (4)$$

Keterangan rumus yaitu $\overline{x}$ rata-rata nilai tes tertulis, $\sum x$jumlah nilai tes tertulis seluruh peserta didik, n banyak peserta didik. Hasil perhitungan ini disesuaikan dengan kriteria keefektifan pada tabel 3. LKPD efektif jika nilai rata-rata minimal mencapai 65.

Tabel 3. Kriteria Keefektifan

Nilai Kuantitatif (angka)	Nilai Huruf	Kriteria
$\overline{x} \geq 85$	A	Sangat Baik
$65 \leq \overline{x} < 85$	B	Baik
$45 \leq \overline{x} < 65$	C	Cukup
$\overline{x} < 45$	D	Kurang

Adaptasi (Nusaibah & Murdiyani, 2017)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil Penelitian

Penelitian pengembangan yang telah dilakukan menghasilkan perangkat pembelajaran yaitu berupa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dengan bantuan wizer.me pada materi penyajian data untuk kelas VII SMP/MTs. Pengembangan ini dilaksanakan dalam tiga tahapan, yaitu *define*, *design*, dan *develop*.

3.2. Tahapan Pendefinisian (*Define*)

a) Analisis Awal-Akhir

Berdasarkan wawancara dengan salah satu guru matematika di kelas VII SMPN 2 Banjarmasin bahwa belum tersedianya LKPD yang menarik dengan konteks kawasan lahan basah untuk menunjang peserta didik dalam menguasi materi penyajian data.

b) Analisis Peserta Didik

Berdasarkan wawancara bahwa peserta didik masih kesulitan dalam memahami pembelajaran karenak kurangnya konsentrasi dan rendahnya motivasi belajar pada saat pembelajaran daring berlangsung serta keterbatasan waktu pelajaran selama pembelajaran daring juga merupakan salah satu faktor kurangnya tersampaikan materi pelajaran dikarenakan waktu pembelajaran yang lebih sedikit dibanding kan pada saat pembelajaran tatap muka.

c) Analisis Tugas

Analisis tugas dirancang sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi hasil belajar yang terdapat pada buku pegangan peserta didik dengan beberapa penyesuaian kata kerja operasional. Materi LKPD yang dikembangkan dibagi menjadi dua pertemuan, yaitu: (a) Pertemuan 1: Penyajian Data dalam Bentuk Tabel, (b) Pertemuan 2: Penyajian Data dalam Bentuk Diagram.

d) Analisis Konsep

Pada LKPD ini memuat sub materi yang akan dibahas yaitu, mengenal data, mengolah dan menyajikan data dalam bentuk tabel, mengolah dan menyajikan data dalam bentuk diagram batang, mengolah dan menyajikan data dalam bentuk diagram lingkaran serta mengolah dan menyajikan data dalam bentuk diagram garis.

e) Spesifikasi Tujuan Pembelajaran

Penyusunan tujuan pembelajaran didapatkan dari kegiatan tahapan sebelumnya yaitu meringkas analisis tugas dan analisis konsep yang disesuaikan dengan kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi.

3.3. Tahapan Perancangan (*Design*)

a) Pemilihan Media

Media yang dipilih adalah *wizer.me*, dikarenakan cukup mudah untuk diakses melalui *smartphone* atau laptop. *Wizer.me* menyediakan banyak bentuk pertanyaan beberapa diantaranya yaitu, mencocokkan pasangan, mengisi tabel, dan menggambar, sehingga dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Dalam tahapan perancangan juga menggunakan beberapa aplikasi lain yaitu *canva* dan *power point 2010*. *Canva* digunakan untuk mendesain *cover*, *header* dan *footer*. *Power point 2010* digunakan untuk mendesain gambar tabel dan grafik. Berbagai desain yang telah dibuat dimuat kedalam *wizer.me.*

b) Pemilihan Format

Berdasarkan kebijakan Depdiknas dalam Prastowo (2016), kemudian dimodifikasi dengan penambahan sampul depan (*cover*). Komponennya terdiri dari (a) sampul depan (cover), (b) Petunjuk penggunaan LKPD, (c) kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi, dan tujuan pembelajaran, (d) Informasi pendukung, (e) langkah kerja, (f) Penilaian atau latihan soal.

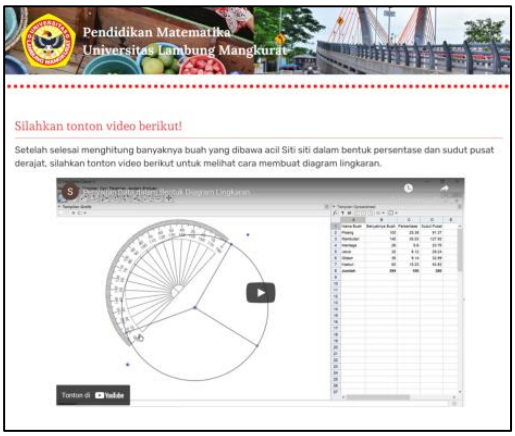
c) Rancangan Awal

Rancangan awal LKPD berdasarkan format yang telah dipilih pada tahap pemilihan format. Rancangan awal disusun menggunakan aplikasi perangkat lunak, yaitu *wizer.me*, *canva* dan *power point 2010*. *Wizer.me* merupakan perangkat lunak secara online dengan menyediakan berbagai macam fitur secara gratis untuk

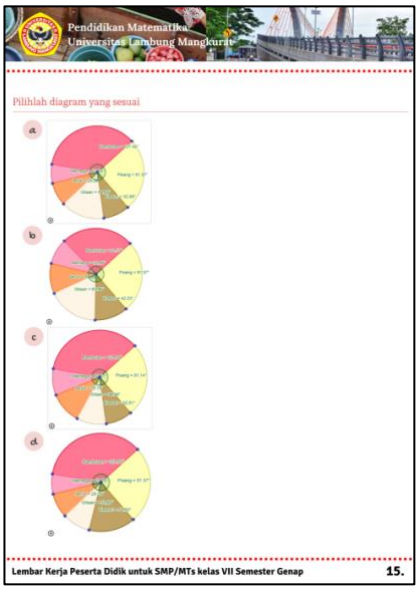
dapat digunakan oleh pada akademis. Tahapan yang dilakukan untuk dapat menggunakan *wizer.me* yaitu dengan masuk melalui situs resmi *wizer.me*, dilanjutkan dengan mendaftarkan alamat email dan password yang akan digunakan pada bagian 'sebagai guru'. Setelah berhasil masuk dilanjutkan dengan mengklik fitur membuat lembar kerja baru. *Wizer.me* menyediakan beberapa jenis tugas, *wizer.me* juga dapat menambahkan berbagai media kedalam lembar kerja seperti video, audio dan gambar-gambar.

3.4. Tahapan Pengembangan (*Develop*)

Hasil dari tahap ini adalah LKPD pada materi penyajian data berkonteks kawasan lahan basah. Pada LKPD yang telah dikembangkan terdapat beberapa jenis tugas. Tugas pertama adalah menjawab pertanyaan setelah menonton video. Gambar 1 memperlihatkan contoh video yang berisi penugasan untuk peserta didik.



Gambar 1 Tampilan Tugas dalam Bentuk Video



Gambar 2 Tampilan pertanyaan terkait isi video

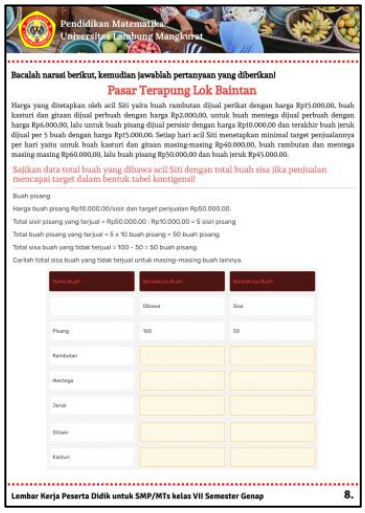
Cara penggunaan, peserta didik diminta memutar video pada Gambar 1 terlebih dahulu agar dapat menjawab pertanyaan yang selanjutnya ada pada Gambar 2. Bentuk soal yang disediakan termasuk ke dalam jenis pilihan ganda. Peserta didik diminta untuk memilih jawaban yang menurut mereka benar sesuai dengan video yang sudah disediakan sebelumnya. Jenis tugas yang berikutnya yaitu menjawab pertanyaan setelah membaca narasi, tampilan narasi soal dapat dilihat pada gambar 3.

Gambar 1 Contoh tampilan narasi soal

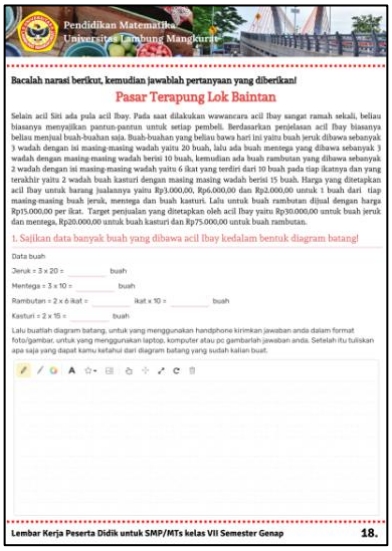
Gambar 2. Contoh soal bentuk mencocokan

Peserta didik diminta untuk membaca narasi yang disediakan seperti pada Gambar 3, setelah itu mereka harus menjawab pertanyaan yang telah diberikan dengan mengisi di tempat jawaban yang sudah disediakan. Jenis tugas berikutnya yaitu mencocokan pasangan yang benar, tampilan jenis pertanyaan tersebut dapat dilihat pada gambar 4. Peserta didik diminta untuk mencocokan jenis tabel di sebelah kiri dengan nama dari jenis tabel yang ada di sebelah kanan, dengan menarik garis dari lingkaran yang ada di sebelah kiri menuju lingkaran yang ada di sebelah kanan.

Jenis tugas berikutnya yaitu mengisi tabel yang kosong, tampilan jenis pertanyaan tersebut dapat dilihat pada gambar 5. Setelah membaca narasi dan menghitung sesuai dengan yang diketahui, peserta didik diminta untuk mengisi tabel yang kosong sesuai dengan hasil perhitungan yang diperoleh. Jenis tugas berikutnya yaitu menggambar grafik, tampilan jenis pertanyaan tersebut dapat dilihat pada gambar 6.



Gambar 3. Jenis Tugas dalam Bentuk Mengisi Tabel



Gambar 4. Jenis Tugas dalam Bentuk Menggambar Grafik

Setelah membaca narasi dan menghitung sesuai dengan yang diketahui, peserta didik diminta untuk menggambarkan grafik dengan jenis grafik yang diminta pada pertanyaan. Peserta didik bisa menggunakan berbagai ikon yang ada untuk menggambarkan grafik yang diminta. Setelah selesai dikembangkan, selanjutnya dilakukan uji validasi, uji kepraktisan dan uji efektifitas.

a) Uji Validasi Ahli

Validator ahli melakukan validasi LKPD *draft* II. Validator ahli terdiri dari dua orang ahli materi dan satu orang ahli media. Validator ahli mengisi lembar validasi yang terdiri dari lembar validasi media dilakukan oleh satu orang dosen Pendidikan Ilmu Komputer FKIP ULM dan lembar validasi materi yang dilakukan oleh satu orang dosen Pendidikan Matematika FKIP ULM dan satu orang guru matematika SMPN 21 Banjarmasin. Ringkasan hasil validasi ahli dapat dilihat pada tabel 4. Hasil validasi menunjukkan bahwa LKPD yang dikembangkan sudah valid, dan dapat digunakan untuk uji coba di dalam pembelajaran.

Tabel 4. Ringkasan hasil validasi ahli

No	Validator	Jumlah Skor Diperoleh	Rata-rata Setiap Validator
1.	Validator 1	76	3,62
2.	Validator 2	67	3,19
3.	Validator 3	51	3,19
Rata-rata semua Validator			3,33
Kategori Validasi			Sangat Valid

b) Uji Coba Produk

Pada tahap uji coba produk, LKPD yang telah direvisi sesuai dengan tanggapan dan saran dari para validator kemudian diuji cobakan kepada peserta didik. Uji coba dilakukan selama dua hari yaitu pada tanggal 24 Mei 2022 dan 31 Mei 2022. Uji coba dilakukan kepada tiga puluh dua peserta didik kelas VII D SMPN 2

Banjarmasin. Uji coba dilakukan untuk menilai kepraktisan dan keefektifan produk LKPD. Uji kepraktisan terbagi menjadi dua yaitu uji kepraktisan guru dan uji kepraktisan peserta didik. Uji kepraktisan dilakukan oleh satu orang guru dan 32 peserta didik. Uji kepraktisan guru dengan mengisi lembar angket respon guru yang diisi oleh satu orang guru matematika dari SMP Negeri 2 Banjarmasin. Ringkasan penilaian dari hasil lembar kepraktisan guru untuk aspek A mendapatkan skor 28, aspek B 26 dan aspek C 16, total jumlah skor yang diperoleh yaitu 70 dengan rata-rata validator yaitu 3,89 termasuk kedalam kategori sangat praktis. Uji kepraktisan peserta didik dengan mengisi lembar angket respon peserta didik yang diisi oleh 32 peserta didik kelas VII D di SMP Negeri 2 Banjarmasin. Ringkasan penilaian dari hasil lembar kepraktisan peserta didik dilihat pada tabel 5. Hasil uji menunjukkan bahwa LKPD yang dikembangkan dinyatakan praktis.

Tabel 5. Ringkasan hasil lembar kepraktisan peserta didik

Peserta Didik Ke-i	Skor Rata-rata Peserta Didik Ke-i
1-8	26,99
9-16	25,56
17-24	26,98
25-32	27,66
Jumlah Seluruh Skor	107,19
Rata-rata	3,35

Hasil uji keefektifan diperoleh dari nilai rata-rata dari tes hasil belajar 32 peserta didik yang berisi 20 soal pilihan ganda. Ringkasan nilai rata-rata tes hasil belajar peserta didik dapat dilihat pada tabel 6. Hasil uji menunjukkan bahwa LKPD yang dikembangkan efektif dalam pembelajaran matematika di SMP.

Tabel 6. Ringkasan nilai tes hasil belajar

Peserta Didik Ke-i	Skor Rata-rata Peserta Didik Ke-i
1-8	610
9-16	590
17-24	695
25-32	715
Jumlah Seluruh Skor	2.610
Rata-rata	81,56

3.5. Pembahasan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa LKPD. Tujuan dari penelitian ini menghasilkan produk LKPD materi penyajian data berkonteks kawasan lahan basah yang valid, praktis dan efektif. Penelitian pengembangan ini menggunakan model 4D yang dilakukan hanya dalam tiga tahapan yaitu *define*, *design*, dan *develop.*

Setelah produk LKPD selesai dan disetujui oleh kedua dosen pembimbing maka didapatkan LKPD *draft* II, selanjutnya yaitu melakukan uji validasi ahli, uji kepraktisan dan uji keefektifan. Berdasarkan uji validasi ahli seperti pada tabel 4 menghasilkan nilai rata-rata 3,33 dengan kategori sangat valid. Jadi produk LKPD dapat memenuhi kriteria valid karena hasil lembar validasi adalah sangat valid dengan beberapa perbaikan kecil. Setelah dilakukannya perbaikan maka didapatkan LKPD *draft* III yang akan digunakan untuk uji coba. Uji coba dilaksanakan pada tanggal 24 Mei 2022 dan 31 Mei 2022. Uji coba dilakukan kepada tiga puluh dua peserta didik kelas VII D SMPN 2 Banjarmasin. Uji coba dilakukan untuk menilai kepraktisan dan keefektifan. Dalam pelaksanaan uji coba pada hari pertama peserta didik kelas VII D belajar dengan menggunakan produk LKPD pertemuan 1 yang dikembangkan. Pada penelitian tanggal 31 Mei 2022 peserta didik kelas VII D belajar dengan menggunakan produk LKPD pertemuan 2 yang dikembangkan dilanjutkan dengan menjawab soal tes hasil belajar sebanyak 20 soal pilihan ganda serta mengisi lembar angket respon peserta didik dan untuk guru pembimbing mengisi lembar angket respon guru.

Berdasarkan uji coba produk pada tabel 5 dan tabel 6 mendapatkan nilai rata-rata 3,89 dari lembar angket respon guru mencapai kategori sangat praktis dan mendapatkan nilai rata-rata 3,35 dari lembar angket respon peserta didik mencapai kategori sangat praktis. Jadi produk LKPD dapat memenuhi kriteria praktis karena hasil lembar angket respon guru dan lembar angket respon peserta didik adalah sangat praktis. Untuk menilai kepraktisan, berdasarkan tabel 7 didapatkan nilai rata-rata tes hasil belajar 81,56 dari tiga puluh dua peseta didik. Jadi produk LKPD dapat memenuhi kriteria efektif karena kriteri akuantitaif hasil belajar

peserta didik adalah baik. Berdasarkan pembahasan tersebut dapat dikatakan bahwa LKPD berbantuan *wizer.me* pada materi penyajian data berkonteks kawasan lahan basah yang valid, praktis dan efektif.

Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian (Santana Purba et al. 2022; Sukmawati et al. 2021), bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis digital membuat peserta didik lebih termotivasi untuk belajar, tidak merasa bosan karena pembelajaran menjadi lebih menarik. Karena peserta didik merasa senang, maka hasil belajar juga menjadi lebih baik (Sukmadewi and Suniasih 2022).

LKPD yang dikembangkan memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dari LKPD ini dapat menambah wawasan baru mengenai pasar terapung dan jembatan-jembatan yang ada, LKPD yang dikembangkan memberikan pengalaman baru karena bersifat elektornik yang jarang digunakan pada saat pembelajaran, LKPD yang dikembangkan dapat digunakan dimana saja karena file yang diberikan dalam bentuk *link website*. Sedangkan kelemahan dari produk yang dikembangkan adalah kendala jaringan pada saat pengerjaan dan lambatnya respon pada saat pengaksesan *link website.*

4. KESIMPULAN

Proses pengembangan LKPD ini memakai model pengembangan 4D. Pada penelitian pengembangan ini hanya dilakukan dengan tiga tahap yaitu pendefinisian (define), perancangan (design), dan pengembangan (develop). Pada tahap pengembangan dilakukan penilaian ahli (expert appraisal) sehingga memperoleh beberapa revisi agar LKPD elektronik memenuhi kriteria valid. LKPD elektronik diujicobakan kepada peserta didik untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan dari LKPD elektronik yang dikembangkan. Uji coba dilakukan pada tiga puluh dua peserta didik di kelas VII D SMPN 2 Banjarmasin. LKPD yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat valid karena hasil lembar validasi materi dan lembar validasi media yang dinyatakan oleh tiga orang ahli, terdiri dari dua validator materi dan satu validator media adalah sangat valid. LKPD yang dikembangkan juga memenuhi kriteria sangat praktis karena hasil lembar angket respon guru dan lembar angket respon peserta didik yang dinyatakan oleh satu orang guru dan tiga puluh dua peserta didik adalah sangat praktis, serta memenuhi kriteria efektif karena kuantitatif hasil tes belajar dari tiga puluh dua peserta didik dengan rata-rata nilai 81,56 sehingga mencapai kriteria baik, maka LKPD yang dikembangkan memiliki kriteria kevalidan kepraktisan dan keefektifan.

REFERENSI

Al-Tabany, T. I. (2011). *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik.* Jakarta: Prenadamedia Group.

Garini, A. D., Karim, & Suryaningsih, Y. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Materi Aritmatika Sosial Berbasis Masalah Matematika Kontekstual dengan Konteks Lingkungan Lahan Basah pada Sekolah Menengah Pertama Kelas VII. *JURMADIKTA (Jurnal Pendidikan Matematika), 1(3), 1-9*. Banjarmasin: *JURMADIKTA*, DOI: https://doi.org/10.20527/jurmadikta.v1i3.966

Hastuti, E., & Fauzan, A. (2022). Pengembangan LKPD Berbasis Pendekatan Etnomatematika pada Materi Penyajian Data. *PRIMARY: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 11(1), 267-275*. Padang: *PRIMARY*, DOI : http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v11i1.8711

Kaliappen, N., Ismail, W. N., Ghani, A. B., & Sulisworo, D. (2021). Wizer.me and Socrative as Innovative Teaching Method Tools: Integrating TPACK and Social Learning Theory. *International Journal of Evaluation and REsearch in Education (IJERE), 10*, 1028-1037. DOI: http://doi.org/10.11591/ijere.v10i3.21744

Nasution, E. A. (2020). Developing Digital Worksheet by Using Wizer.me for Teacing Listenng Skill to The Tenth Grades Students in SMK Negeri 7 Medan. TRANSFORM *Journal of English Language Teaching and Learning of FBS Unimed*, *9(1), 1-13*. Medan: TRANSFORM, DOI: https://doi.org/10.24114/tj.v9i1.19959

Nusaibah, N., & Murdiyani. (2017, Agustus 4). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia Pada Materi Lingkaran Untuk Siswa Kelas VIII SMP. Unpublished Thesis. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Prastowo, A. (2016). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik: Tinjauan Teoritis dan Praktik.* Jakarta: KENCANA.

Rahmadani, E., & Putri, F. A. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Siswa Interaktif Menulis Deskriptive Text Menggunakan Media Wizer dalam Mempromosikan Higher Order Thinking Skills (HOTS) untuk Siswa Kelas 8 di MTSN 2 Medan. *BAHAS, 32(1), 27-38*. Medan: BAHAS, DOI: https://doi.org/10.24114/bhs.v32i1.25442

Santana Purba, Harja, Ati Sukmawati, Nuruddin Wiranda, Yuni Suryaningsih, and Rizaldi Aprilian. 2022. “Developing Wetland Contextual Interactive Learning Media on Numbers Using Drill and Practice Method.” *Jurnal Pendidikan Matematika* 16(1). doi: https://dx.doi.org/10.22342/jpm.16.1.14153.45-56.

Sukmadewi, Luh Putu Maylin, and Ni Wayan Suniasih. 2022. “Media Audio Visual Berbasis Kontekstual Pada Muatan IPA Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.” *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran* 5(1). doi: 10.23887/jp2.v5i1.45898.

Sukmawati, R. Ati., H. S. Purba, I. Irliyanti, Ibnu. Sina, A. I. Mahardika, and Siti. Mawaddah. 2021. “Student Learning Outcomes in Learning Straight Line Equations Using Web-Based Interactive Media.” Pp. 340–46 in *Universitas Riau International Conference on Education Technology (URICET-2021)*. IEEE.

Widoyoko. (2012). Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian. Yogyakarta: Pustaka Belajar.