



JURNAL BASICEDU

Volume 9 Nomor 5 Tahun 2025 Halaman 1433 - 1447

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Penelitian Pengembangan E-LKPD Digital Berbasis Project Based Learning (PjBL) Berbantuan Wizer.me pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Rizka Imelda^{1✉}, Rohmatus Syafi'ah²

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Bhinneka PGRI, Indonesia^{1,2}

E-mail: rizkaimelda77@gmail.com¹, syafiahzainul@gmail.com²

Abstrak

Keterbatasan variasi media pembelajaran elektronik yang tersedia menjadi kendala dalam pembelajaran materi Kekayaan Budaya Indonesia di Sekolah Dasar. Tujuan dari penelitian ini untuk mendeskripsikan kevalidan dan keterterapan E-LKPD berbasis Project Based Learning (PjBL) dengan bantuan platform Wizer.me pada materi Kekayaan Budaya Indonesia untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar. Keunikan penelitian ini terletak pada integrasi pendekatan PjBL dengan platform digital Wizer.me yang memungkinkan pembelajaran budaya secara interaktif dan kontekstual. Wizer.me memungkinkan penyajian materi yang menarik melalui audio, gambar, video, serta pilihan soal yang bervariasi, sekaligus memfasilitasi penilaian otomatis oleh guru. Metode penelitian menggunakan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE dengan tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil validasi menunjukkan E-LKPD yang dikembangkan memperoleh kategori sangat valid dengan persentase penilaian ahli media 90,6%, ahli materi 88%, dan ahli bahasa 93,3%. Uji keterterapan melalui observasi selama empat pertemuan menunjukkan hasil sangat baik dengan rata-rata persentase 93,7%. Peserta didik menunjukkan antusiasme tinggi dalam menggunakan E-LKPD dan mampu menyelesaikan proyek budaya dengan baik, seperti membuat replika rumah adat dan mewarnai pakaian adat. E-LKPD berbasis PjBL ini terbukti valid dan dapat diterapkan secara efektif, sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran inovatif untuk memperkenalkan kekayaan budaya Indonesia melalui pendekatan berbasis proyek yang memanfaatkan teknologi digital.

Kata Kunci: E-LKPD, Kekayaan Budaya Indonesia, *Project Based Learning (PjBL)*, *Wizer.Me*

Abstract

The limited variety of available electronic learning media is an obstacle in learning Indonesian Cultural Wealth material in elementary schools. This study aims to describe the validity and applicability of Project Based Learning (PjBL)-based E-LKPD with the help of the Wizer.me platform on Indonesian Cultural Wealth material for fourth-grade elementary school students. The uniqueness of this study lies in the integration of the PjBL approach with the Wizer.me digital platform that enables interactive and contextual cultural learning. The research method uses Research and Development (R&D) with the ADDIE model which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The validation results show that the developed E-LKPD obtained a very valid category with a percentage of assessments from media experts of 90.6%, material experts 88%, and language experts 93.3%. The applicability test through observations during four meetings showed very good results with an average percentage of 93.7%. Students showed high enthusiasm in using E-LKPD and were able to complete cultural projects well. This PjBL-based e-LKPD has been proven valid and can be implemented effectively, so it is suitable for use as an innovative learning medium to introduce the richness of Indonesian culture through a project-based approach that utilizes digital technology.

Keywords: E-LKPD, Indonesian Cultural Wealth, *Project Based Learning (PjBL)*, *Wizer.Me*

Copyright (c) 2025 Rizka Imelda, Rohmatus Syafi'ah

✉ Corresponding author :

Email : rizkaimelda77@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i5.10484>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 9 No 5 Tahun 2025
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi pembentukan karakter dan kompetensi individu dalam menghadapi perkembangan zaman. Ki Hajar Dewantara mengungkapkan bahwa pendidikan merupakan usaha untuk mengarahkan seluruh potensi alami pada anak-anak supaya mereka bias berkembang menjadi individu dan anggota komunitas yang meraih keselamatan serta kebahagiaan (Ujud et al., 2023). Namun, implementasi pembelajaran di sekolah dasar masih menghadapi tantangan dalam pemanfaatan media pembelajaran elektronik yang variatif dan interaktif.

Hasil observasi di lapangan menunjukkan bahwa guru masih jarang memanfaatkan media pembelajaran berbasis elektronik yang digunakan sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi. Pembelajaran materi Kekayaan Budaya Indonesia masih mengandalkan LKPD cetak dengan kegiatan sederhana berupa menempel gambar, sehingga kurang melibatkan kreativitas peserta didik. Data menunjukkan bahwa 3 dari 28 peserta didik (10,7%) kurang bersemangat dan 1 peserta didik (3,6%) kurang aktif dalam pembelajaran konvensional tersebut. Sebaliknya, hasil wawancara dengan peserta didik mengungkapkan preferensi mereka terhadap pembelajaran berbasis game dan proyek yang menggunakan media digital atau berbasis IT melalui perangkat mobile. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar masih belum selaras dengan tuntutan abad ke-21, khususnya dalam hal pemanfaatan media yang relevan dengan gaya belajar generasi digital native.

Hasil wawancara peneliti dengan peserta didik mendapatkan hasil bahwa peserta didik lebih semangat belajar jika pembelajaran berbasis *game* dan pembuatan proyek. Selain itu peserta didik lebih tertarik jika pembelajarannya menggunakan media digital atau berbasis IT yang diakses melalui *HandPhone* (HP). Sehingga guru perlu lebih kreatif dan inovatif supaya peserta didik bisa lebih termotivasi dan berpartisipasi aktif dalam proses belajar mengajar. Untuk dapat menumbuhkan motivasi dan semangat belajar peserta didik perlu membuat pembelajaran interaktif. Pemanfaatan media pembelajaran interaktif dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih nyata dengan memahami materi yang telah dipelajarinya (Gulo & Harefa, 2022).

Untuk meningkatkan peserta didik supaya terdorong lebih fokus dalam proses pembelajaran maka perlu membuat media pembelajaran berupa LKPD interaktif. E-LKPD adalah Lembar Kerja Peserta Didik yang diakses melalui perangkat elektronik yang dimana LKPD terdapat berbagai panduan dalam pelaksanaan pembelajaran (Istiqomah et al., 2021). Pemanfaatan teknologi telah membuka peluang baru untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan efektif. Salah satu contohnya yaitu dengan pemanfaatan E-LKPD berbantuan *platform Wizer.me* sebagai media pembelajaran.

Platform **Wizer.me** merupakan alat digital interaktif yang memungkinkan guru merancang Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis elektronik dengan menyisipkan berbagai media seperti video, audio, gambar, kuis, serta instruksi tertulis. Fitur-fitur ini sangat sejalan dengan karakteristik **Project Based Learning (PjBL)** yang menekankan pada kegiatan pembelajaran berbasis proyek nyata, kolaboratif, dan eksploratif. Model **Project Based Learning (PjBL)** merupakan pendekatan pembelajaran yang menitikberatkan pada proses perancangan, pengembangan, dan penyelesaian suatu proyek yang berorientasi pada penciptaan produk konkret (Fatmawati, 2023). Model ini mendorong peserta didik untuk mengembangkan keterampilannya melalui pengerjaan proyek yang menghasilkan output berupa laporan, produk akhir, atau karya tulis sesuai dengan penugasan dari guru (Fatimah et al., 2024).

Penelitian terdahulu mengenai pembelajaran Project Based Learning (PjBL) pada materi budaya telah terbukti dapat menunjukkan hasil positif. Prastyani et al., 2023 membuktikan bahwa model PjBL pada materi Kekayaan Budaya Indonesia dapat meningkatkan keterampilan peserta didik kelas IV, terlihat dari antusiasme dalam pembelajaran. Namun, penelitian tersebut terbatas pada pembuatan peta keragaman budaya saja.

Trijayanti et al., 2024 mengembangkan media video berbasis PjBL yang efektif untuk pembelajaran Kekayaan Budaya Indonesia kelas IV. Keterbatasan penelitian ini terletak pada media yang hanya berupa video

tanpa interaktivitas yang memadai bagi peserta didik. Sementara itu, Hasanah, 2024 membuktikan bahwa E-LKPD berbasis Wizer.me dapat menambah peningkatan aktivitas belajar peserta didik, namun penelitian tersebut terbatas pada latihan soal tanpa kegiatan berbasis proyek. Menggunakan teknologi digital dalam pembelajaran berbasis proyek dapat membuat siswa SD lebih termotivasi belajar hingga 65% dan lebih memahami konsepnya hingga 58% (Hidayah et al., 2022).

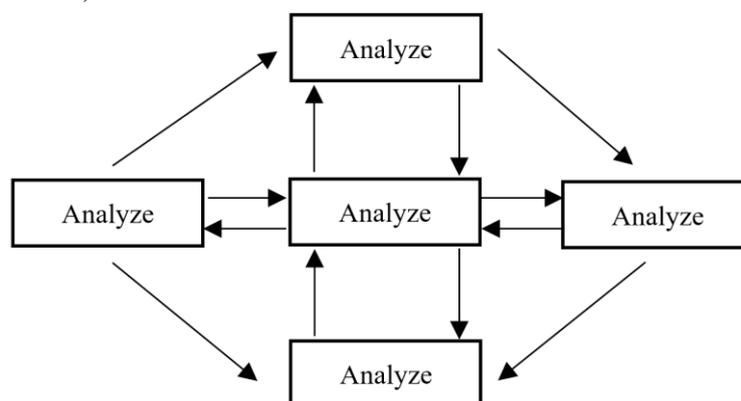
Penelitian ini menawarkan kebaruan dalam bentuk pengintegrasian model PjBL dengan platform Wizer.me untuk mengembangkan E-LKPD interaktif pada materi Kekayaan Budaya Indonesia. Keunggulan penelitian ini terletak pada: (1) kombinasi pembelajaran berbasis proyek dengan teknologi digital yang dapat diakses fleksibel melalui jaringan internet; (2) pengembangan proyek yang lebih bervariasi tidak terbatas pada satu jenis kegiatan; (3) penyajian konten keragaman budaya yang lebih komprehensif meliputi pakaian adat, rumah adat, makanan khas, tarian, dan kesenian daerah; dan (4) integrasi soal pengayaan interaktif untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik.

Keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran merupakan faktor kritis yang berkontribusi pada prestasi akademik dan pengalaman belajar positif (Defriansyah et al., 2023). Media interaktif dan menarik bisa membuat suasana belajar lebih menyenangkan, sehingga peserta didik lebih tertarik dan aktif dalam belajar (Salsabila Dwi Karna et al., 2025). Oleh karena itu, pengembangan E-LKPD berbasis PjBL berbantuan Wizer.me ini menjadi pilihan inovatif yang mampu memenuhi kebutuhan pembelajaran yang interaktif, kerja sama, dan sesuai dengan tantangan di abad ke-21.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D). Penelitian dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 2 Ngrance, Kabupaten Tulungagung pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 dengan durasi 4 kali pertemuan, dimulai dari 5 Mei – 24 Mei 2025. Subjek penelitian terdiri dari 10 peserta didik kelas IV yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Kriteria inklusi meliputi: (1) peserta didik terdaftar aktif di kelas IV; (2) memiliki akses perangkat digital (smartphone/tablet); (3) dapat mengoperasikan aplikasi dasar; dan (4) memperoleh izin orang tua untuk berpartisipasi. Kriteria eksklusi adalah peserta didik yang memiliki keterbatasan dalam menggunakan teknologi digital atau tidak memiliki akses internet.

Penelitian ini dilaksanakan dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.



Gambar 1 Alur Model ADDIE
(Sumber: Kamelia et al., 2022)

Tahap *Analysis* meliputi analisis kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan analisis materi. Tahap *Design* mencakup perancangan struktur E-LKPD, desain antarmuka, dan penyusunan instrumen validasi. Tahap *Development* melibatkan pembuatan produk E-LKPD menggunakan platform Wizer.me dan validasi oleh ahli media, materi, dan bahasa. Tahap *Implementation* berupa uji coba terbatas dengan subjek penelitian melalui

empat kali pertemuan pembelajaran. Tahap *Evaluation* melakukan analisis hasil validasi dan keterterapan untuk perbaikan produk.

Data dikumpulkan menggunakan instrumen angket validasi dan lembar observasi keterterapan. Angket validasi digunakan untuk memperoleh penilaian dari validator ahli menggunakan skala Likert dengan rentang nilai 1-5 sesuai Tabel 1. Lembar observasi keterterapan menggunakan skala Guttman untuk mengukur keterlaksanaan pembelajaran sesuai Tabel 3.

Tabel 1. Skala Likert Validasi Ahli

Nilai	Kategori
5	Sangat Baik (SB)
4	Baik (B)
3	Cukup (C)
2	Kurang (K)
1	Kurang Setuju (KS)

Sumber: Mardapi (2024)

Tabel 2. Skala Guttman Keterterapan

Nilai	Kategori
1	Ya
0	Tidak

Analisis kevalidan menggunakan rumus persentase pada Persamaan 1:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% \quad (1)$$

Dimana P merupakan presentase kevalidan dari media. $\sum x$ merupakan jumlah total skor validator atau nilai nyata, $\sum xi$ jumlah total skor jawaban tertinggi atau nilai harapan dan 100% sebagai presentase tetap. Hasil persentase dikategorikan berdasarkan kriteria pada Tabel 2.

Tabel 3. Rubrik Penilaian Lembar Validasi

Persentase	Tingkat Kevalidan	Keterangan
75%-100%	Sangat Valid	Sangat Valid/tidak perlu revisi
50%-74%	Cukup Valid	Cukup valid/sedikit revisi
25%-49%	Kurang Valid	Kurang valid/banyak revisi
<24%	Tidak Valid	Tidak valid/revisi total

Analisis keterterapan menggunakan rumus persentase pada Persamaan 2:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% \quad (2)$$

Dimana P merupakan presentase kevalidan dari media. $\sum x$ merupakan jumlah total skor validator atau nilai nyata, $\sum xi$ jumlah total skor jawaban tertinggi atau nilai harapan dan 100% sebagai presentase tetap. Hasil dikategorikan sesuai Tabel 4.

Tabel 4. Kategori Intrepretasi Skor Angka Hasil Observasi Keterterapan

Persentase	Kategori
81%-100%	Sangat baik
61%-80%	Baik
41%-60%	Cukup
0-40%	Kurang

Sumber: Ergantara & Sari (2023)

Keabsahan data dipastikan melalui validasi instrumen oleh tiga validator ahli yang terdiri dari ahli media pembelajaran, ahli materi Pendidikan Pancasila, dan ahli bahasa Indonesia. Triangulasi data dilakukan dengan membandingkan hasil validasi ahli dan observasi implementasi pembelajaran. Penelitian telah memperoleh izin resmi dari kepala sekolah dan persetujuan informed consent dari orang tua peserta didik. Identitas partisipan

dijaga kerahasiaannya dan data penelitian hanya digunakan untuk kepentingan akademik. Partisipasi bersifat sukarela dan peserta didik dapat mengundurkan diri tanpa konsekuensi akademik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan E-LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik) berbasis *platform Wizer.me* dilaksanakan menggunakan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan utama, yaitu *Analyze* (analisis), *Design* (perencanaan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluate* (evaluasi). Model ini dipilih karena mampu memberikan kerangka kerja yang sistematis dan terstruktur dalam merancang media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan perkembangan teknologi pendidikan. Tahap pertama dalam model ADDIE adalah tahap analisis, yang menjadi fondasi penting dalam proses pengembangan karena bertujuan untuk menggali secara menyeluruh kebutuhan dan permasalahan yang ada sebelum masuk ke tahap perancangan solusi pembelajaran.

Pada tahap analisis ini, terdapat tiga aspek utama yang dikaji, yaitu analisis masalah, analisis kebutuhan, dan analisis materi. Hasil analisis masalah menunjukkan bahwa guru kelas IV di SDN 2 Ngrance masih belum optimal dalam memanfaatkan media pembelajaran interaktif, khususnya media berbasis elektronik. Pembelajaran masih menggunakan media cetak seperti buku dan lembar kerja yang dicetak, sehingga proses belajar mengajar terasa satu arah dan peserta didik kurang terlibat aktif. Kurangnya integrasi teknologi dalam proses pembelajaran menyebabkan minat dan partisipasi siswa dalam mengikuti kegiatan belajar menjadi rendah.

Selanjutnya, berdasarkan analisis kebutuhan, dari sisi guru diketahui bahwa mereka belum memiliki pengalaman menggunakan LKPD berbasis elektronik dan merasa perlu adanya media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Guru juga mengamati bahwa antusiasme peserta didik dalam mengikuti pembelajaran di kelas sering kali menurun ketika metode dan media yang digunakan kurang bervariasi. Sementara itu, dari sisi peserta didik, ditemukan bahwa mereka lebih menyukai pembelajaran yang bersifat digital, visual, dan berbasis proyek. Siswa merasa lebih tertarik dan termotivasi ketika belajar melalui kegiatan yang menuntut mereka untuk berkreasi, mengeksplorasi, dan berkolaborasi, terutama jika disertai dengan penggunaan media digital yang menarik.

Analisis materi dilakukan dengan merujuk pada Capaian Pembelajaran (CP) Kurikulum Merdeka untuk Fase B, khususnya pada mata pelajaran IPAS kelas IV. Materi yang dipilih untuk dikembangkan dalam E-LKPD adalah Bab 6 yang berjudul “Indonesia Kaya Budaya,” dengan fokus pada topik “Kekayaan Budaya Indonesia.” Berdasarkan buku siswa kelas IV, materi yang disajikan masih terbatas pada tiga aspek budaya, yaitu pakaian adat, rumah adat, dan makanan khas. Oleh karena itu, pengembangan E-LKPD ini bertujuan untuk memperluas cakupan materi dengan menambahkan unsur budaya lainnya seperti senjata tradisional dan tarian daerah. Pembelajaran dirancang dalam bentuk proyek berbasis budaya, sehingga peserta didik tidak hanya mempelajari keberagaman budaya Indonesia secara teori, tetapi juga terlibat langsung dalam proses eksplorasi, pengumpulan informasi, dan penyajian hasil dalam format digital yang menarik. Kebaruan dari E-LKPD ini terletak pada integrasi pendekatan Project Based Learning (PjBL) dengan pemanfaatan platform *Wizer.me*, yang memungkinkan siswa belajar secara aktif, kreatif, dan bermakna melalui pemanfaatan teknologi yang relevan dengan kehidupan mereka sehari-hari.

Tahap desain dengan merancang materi E-LKPD berbasis PjBL berbantuan *Wizer.me* dengan menyesuaikan CP, TP, dan ATP pada materi Kekayaan Budaya Indonesia kelas IV yang berisi tentang berbagai keragaman budaya Indonesia. Desain E-LKPD topik kekayaan budaya berbasis PjBL berbantuan *Wizer.me* didesain dengan berbantuan aplikasi Canva. E-LKPD yang telah didesain berisikan cover E-LKPD, capaian dan tujuan pembelajaran, alur tujuan pembelajaran dalam penelitian, susunan kegiatan membuat produk, rangkuman materi, pertanyaan mendasar, video cara membuat rumah adat, pengumpulan dokumentasi rumah adat,

pengumpulan dokumentasi mewarnai pakaian adat dan menggambar senjata tradisional, pengumpulan dokumentasi menempel makanan khas dan tarian tradisional, papan kesimpulan, area menghubungkan gambar, video tebak gambar, area menentukan nama tarian tradisional, dan area refleksi.

Ditinjau dari desain latar belakang, terdapat ciri khas yaitu pemilihan komponen gambar budaya yang ada di Indonesia seperti pada cover, bagian capaian dan tujuan pembelajaran, alur tujuan pembelajaran dan susunan kegiatan pembuatan produk. E-LKPD Kekayaan Budaya memiliki ciri khas yang mencerminkan sintaks PjBL dalam sajiannya dengan menyebutkan pada sintaks. Sebagian desain E-LKPD menggunakan aplikasi Canva sebelum di unggah ke *website Wizer.me*. E-LKPD yang telah diunggah ke *Wizer.me* disusun disesuaikan dengan kebutuhan proyek. E-LKPD berbantuan *Wizer.me* divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Pada tahap validasi, sebelum para ahli validator memberikan nilai maka E-LKPD ini diberikan saran dan komentar untuk direvisi. Setelah E-LKPD direvisi kemudian validator memberi nilai. Aspek validasi ahli media E-LKPD berbasis PjBL berbantuan *Wizer.me* mencakup desain pembelajaran dan konstruk (tampilan media pembelajaran) Aini dkk. (2023). Hasil validasi dari ahli media E-LKPD berbasis PjBL berbantuan *Wizer.me* disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Rekap Data Hasil Validasi Ahli Media

No.	Aspek yang Dinilai	Skor			Persentase Rata-rata	Kategori
		V ₁	V ₂	V ₃		
Desain Pembelajaran						
1.	Kesesuaian strategi penyampaian media dengan karakteristik audiens (peserta didik)	5	4	5	93,4%	Sangat Valid
2.	Ketepatan strategi penyampaian media sehingga memungkinkan kemudahan menyampaikan, kecepatan pemahaman dan penguasaan materi	4	4	5	86,6%	Sangat Valid
3.	Ketepatan strategi penyampaian media sehingga memungkinkan kemudahan menyampaikan, kecepatan pemahaman dan penguasaan keterampilan	5	5	5	100%	Sangat Valid
4.	Ketepatan strategi penyampaian media sehingga memungkinkan mendorong ketercapaian tujuan dalam materi dan keterampilan	4	4	4	80%	Sangat Valid
5.	Tingkat kemungkinan media pembelajaran mendorong kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah	5	4	4	86,6%	Sangat Valid
6.	Tingkat kontekstualitas dengan penerapan media pembelajaran dalam kehidupan nyata yang sesuai dengan karakteristik audiens (peserta didik)	5	5	5	100%	Sangat Valid
7.	Ketepatan pemilihan media dibandingkan dengan media lain berdasarkan karakteristik peserta didik	4	4	5	86,6%	Sangat Valid
8.	Ketepatan pemilihan media dibandingkan dengan media lain berdasarkan model pembelajaran PjBL	5	4	4	86,6%	Sangat Valid
Konstruk (tampilan media pembelajaran)						
9.	Ketepatan penggunaan <i>sound effect</i> dengan tujuan pembelajaran	4	4	4	80%	Sangat Valid
10.	Ketepatan penggunaan <i>sound effect</i> dengan isi materi	5	4	5	93,4%	Sangat Valid
11.	Ketepatan media secara keseluruhan	5	5	5	100%	Sangat Valid
12.	Kemenarikan media secara keseluruhan	4	4	5	86,6%	Sangat Valid
13.	Kejelasan media dengan karakteristik audiens	5	4	5	93,4%	Sangat Valid

No.	Aspek yang Dinilai	Skor			Persentase Rata-rata	Kategori
		V ₁	V ₂	V ₃		
14.	Kejelasan penyampaian maksud media pembelajaran	5	4	5	93,4%	Sangat Valid
15.	Kemenarikan pengemasan media	5	4	5	93,4%	Sangat Valid
Total Skor		70	63	71		
Total skor maksimal		75	75	75		
Presentase Ahli Media		93,3%	84%	94,6%		
Rata-rata Presentase Ahli Media		90,6%				

Berdasarkan Tabel 5 rata-rata perolehan presentase ahli media sebesar 90,6%, maka E-LKPD Berbasis *Project Based Learning* (PjBL) Berbantuan *Wizer.me* pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia Kelas IV dapat dikategorikan sangat valid (75%-100%) dan dapat dipakai pada proses pembelajaran Ergantara & Sari (2023). Aspek validasi dari ahli materi pada E-LKPD ini mencakup konten materi Aini dkk. (2023). Hasil validasi dari ahli materi disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Rekap Data Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek yang Dinilai	Skor			Persentase Rata-rata	Kategori
		V ₁	V ₂	V ₃		
Konten Materi						
1.	Kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran	5	4	5	93,4%	Sangat Valid
2.	Kebenaran isi materi berdasarkan kajian pengetahuan	4	4	5	86,6%	Sangat Valid
3.	Kebenaran isi materi secara umum	4	4	5	86,6%	Sangat Valid
4.	Isi materi yang disampaikan tidak multi konsepsi	5	5	5	100%	Sangat Valid
5.	Isi materi yang disampaikan tidak salah konsep	4	3	5	80%	Sangat Valid
6.	Kebaharuan materi yang disajikan	5	3	4	80%	Sangat Valid
7.	Kecakupan materi yang disajikan	5	4	4	86,6%	Sangat Valid
8.	Kedalaman materi yang disajikan	5	4	4	86,6%	Sangat Valid
9.	Bobot materi yang disajikan	4	4	5	86,6%	Sangat Valid
10.	Acuan (referensi) materi yang digunakan memadai	5	4	5	93,4%	Sangat Valid
Total Skor		46	39	47		
Total skor maksimal		50	50	50		
Presentase Ahli Materi		92%	78%	94%		
Rata-rata Presentase Ahli Materi		88%				

Berdasarkan Tabel 6 rata-rata perolehan persentase ahli materi sebesar 88%, maka E-LKPD Berbasis *Project Based Learning* (PjBL) Berbantuan *Wizer.me* pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia Kelas IV dapat dikategorikan “sangat valid” (75%-100%) dan dapat dipakai pada proses pembelajaran Ergantara & Sari (2023). Aspek validasi dari ahli bahasa pada E-LKPD ini mencakup konstruk (tampilan media pembelajaran) Aini dkk. (2023). Hasil validasi dari ahli bahasa disajikan pada Tabel 7.

Tabel 7. Rekap Data Hasil Validasi Ahli Bahasa

No.	Aspek yang Dinilai	Skor			Persentase Rata-rata	Kategori
		V ₁	V ₂	V ₃		
Kontruk (tampilan media pembelajaran)						
1.	Ketepatan pemilihan kata pada isi materi	4	5	5	92%	Sangat Valid
2.	Ketepatan dalam penyusunan kalimat isi materi	5	5	4	92%	Sangat Valid
3.	Ketepatan penggunaan narasi dalam penyajian isi materi pembelajaran	4	5	4	86%	Sangat Valid
4.	Ketepatan maksud kalimat pada isi materi	5	5	5	100%	Sangat Valid
5.	Kejelasan penyusunan kalimat	4	5	5	92%	Sangat Valid
6.	Kejelasan narasi dengan karakteristik peserta didik	4	5	5	92%	Sangat Valid
7.	Kejelasan gaya bahasa dengan karakteristik peserta didik	4	5	5	92%	Sangat Valid
Total Skor		30	35	33		
Total skor maksimal		35	35	35		
Presentase		85,7%	100%	94,2%		
Rata-rata Presentase Ahli Bahasa			93,3%			

Berdasarkan rata-rata perolehan presentase ahli bahasa pada Tabel 7 yaitu sebesar 93,3%, sehingga E-LKPD Berbasis Project Based Learning (PjBL) Berbantuan Wizer.me pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia Kelas IV dapat dikategorikan “sangat valid” (75%-100%) dan dapat dipakai pada proses pembelajaran Ergantara & Sari (2023). Hasil produk E-LKPD berbasis Project Based Learning (PjBL) berbantuan Wizer.me pada materi Kekayaan Budaya Indonesia yang sudah direvisi berdasarkan saran dan komentar dari validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa disajikan pada Tabel 8.





Video Pembuatan Rumah Adat

Pengumpulan Rumah Adat

Pengumpulan Mewarnai dan Menggambar



Pengumpulan Menempel

Soal Benar Salah

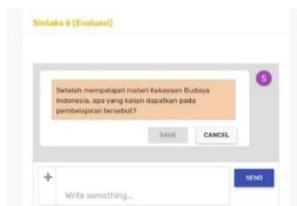
Kegiatan Menghubungkan



Kegiatan Tebak Gambar

Kegiatan Menamai

Mengurutkan Huruf Acak



Refleksi

Gambar cover E-LKPD yang ditampilkan mencerminkan implementasi nyata dari hasil penelitian yang berjudul *Penelitian Pengembangan E-LKPD Digital Berbasis Project Based Learning (PjBL) Berbantuan Wizer.me pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. Tampilan tersebut menunjukkan rancangan awal dari produk pengembangan berupa lembar kerja digital interaktif yang dirancang untuk mendukung pembelajaran tematik, khususnya pada materi kekayaan budaya Indonesia. Cover ini

menampilkan elemen visual yang menarik seperti karakter kartun berpakaian adat, peta Indonesia, dan warna-warna cerah yang secara pedagogis bertujuan untuk menumbuhkan minat belajar siswa sekolah dasar. Judul E-LKPD, yaitu “Kekayaan Budaya Indonesia,” selaras dengan fokus materi yang digunakan dalam penelitian. Selain itu, adanya kolom identitas kelompok serta petunjuk belajar menggambarkan pendekatan pembelajaran berbasis proyek (Project Based Learning) yang mengedepankan kerja kelompok, partisipasi aktif, dan hasil akhir berupa produk pembelajaran. Penempatan elemen-elemen tersebut memperlihatkan bagaimana E-LKPD ini tidak hanya berfungsi sebagai media latihan, tetapi juga sebagai alat fasilitasi pembelajaran kolaboratif dan kreatif. Hal ini mendukung gagasan dalam penelitian bahwa pemanfaatan Media Wizer.me memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat mengenal media baru. Aplikasi Wizer.me adalah layanan intuitif dan bebas biaya. Memanfaatkan koneksi internet berkecepatan tinggi, aplikasi Wizer.me mengubah lembar kerja statis menjadi sumber daya digital interaktif (Tsabita et al., 2024).

Gambar kedua yang menampilkan bagian *Capaian Pembelajaran (CP)* dan *Tujuan Pembelajaran (TP)* dalam E-LKPD digital ini menunjukkan keselarasan dengan fokus utama artikel berjudul *Penelitian Pengembangan E-LKPD Digital Berbasis Project Based Learning (PjBL) Berbantuan Wizer.me pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. Capaian pembelajaran yang dituliskan, yaitu agar peserta didik mampu mendeskripsikan keragaman budaya, kearifan lokal, dan upaya pelestariannya, secara langsung merefleksikan kompetensi inti dan kompetensi dasar dalam kurikulum tematik kelas IV SD. Sementara itu, tujuan pembelajaran yang disusun secara berjenjang dari keterampilan mengenal, mengelompokkan, menjelaskan, hingga menyajikan informasi budaya Indonesia, menunjukkan pendekatan konstruktivistik yang kuat sebagaimana ditekankan dalam model Project Based Learning. Tujuan-tujuan tersebut bukan hanya mengarahkan siswa untuk menerima pengetahuan secara pasif, melainkan mengajak mereka membangun pemahaman secara aktif melalui proyek nyata dan eksploratif, seperti menyusun narasi budaya, menggambar, hingga menciptakan media presentasi sederhana. Penekanan pada kemampuan siswa dalam menjelaskan asal-usul, nilai, dan keunikan budaya secara mandiri maupun kelompok, mendukung aspek kolaboratif dan problem solving yang menjadi ciri khas pendekatan PjBL. Keseluruhan rumusan CP dan TP ini menggambarkan bahwa E-LKPD ini bukan sekadar alat evaluasi, tetapi juga sebagai perangkat pembelajaran yang dirancang sistematis untuk membentuk kecakapan abad 21. Selain itu, pada pembelajaran abad 21 bukan hanya berfokus pada kemampuan menguasai seluruh materi akan tetapi juga mengimplementasikan kreativitas, berpikir kritis, pemecahan masalah dan keterampilan komunikasi sebagai usaha meningkatkan kualitas diri agar mampu berdaya saing yang tinggi (Rahma et al., 2024).

Gambar ketiga yang memuat *Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)* pada E-LKPD ini menunjukkan struktur sistematis yang mengarahkan peserta didik dalam mencapai kompetensi yang diharapkan melalui tahapan pembelajaran yang bertahap dan logis. Alur ini dimulai dari materi utama yaitu *Kekayaan Budaya Indonesia*, kemudian dijabarkan menjadi rangkaian tujuan yang saling berkaitan dan semakin kompleks. ATP ini sangat relevan dengan prinsip dasar dalam penelitian *Penelitian Pengembangan E-LKPD Digital Berbasis Project Based Learning (PjBL) Berbantuan Wizer.me pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*, karena menggambarkan proses berpikir bertahap yang menjadi inti dari pendekatan PjBL. Dalam PjBL, peserta didik tidak langsung diberi informasi, tetapi diajak untuk memahami konsep melalui proses eksplorasi, pengumpulan informasi, hingga menciptakan produk pembelajaran. Alur yang ditampilkan dalam gambar ini mendukung proses tersebut, di mana siswa pertama-tama diajak mengenali rumah adat, mendeskripsikan bentuk dan bahan pembuatannya, mengelompokkan kekayaan budaya berdasarkan ciri khasnya, hingga akhirnya menyajikan informasi melalui gambar atau narasi. Setiap langkah dalam alur ini mencerminkan prinsip *scaffolding* yang kuat, yakni membimbing siswa secara bertahap menuju kemandirian belajar dan pemecahan masalah secara mandiri.

Gambar Kegiatan Proyek, Rangkuman Materi, dan Alur Tujuan Pembelajaran yang ditampilkan merupakan bagian dari implementasi model Project Based Learning (PjBL) di jenjang Sekolah Dasar. Ketiganya menunjukkan bahwa pendekatan ini tidak hanya mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam belajar, tetapi juga menekankan pentingnya memahami kekayaan budaya Indonesia melalui kegiatan yang telah disusun secara teratur. Dalam konteks ini, siswa diajak membuat rumah adat dari kardus, mewarnai pakaian adat, dan menempelkan makanan khas serta tarian daerah. Rangkaian kegiatan tersebut bertujuan agar peserta didik mampu mendeskripsikan keragaman budaya serta memahami nilai-nilai lokal dan upaya pelestariannya. LKPD berbasis PjBL adalah alat pembelajaran berupa beberapa lembar yang menyajikan ringkasan materi dan petunjuk cara mengerjakan tugas dengan tugas yang dikerjakan oleh siswa untuk mendorong berpikir kritis, memperoleh pengetahuan baru, serta belajar melalui pengalaman langsung dengan melakukan aktivitas nyata dalam membuat sebuah proyek. (F. Putri & Erita, 2024).

Gambar 7, 8, dan 9 merepresentasikan tahapan pelaksanaan dan dokumentasi dalam pembelajaran berbasis proyek menggunakan media digital, tepatnya melalui platform Wizer.me. Ketiga gambar ini menunjukkan bagaimana siswa tidak hanya menonton video sebagai sumber referensi visual dalam membuat rumah adat, tetapi juga secara aktif mendesain dan melaporkan hasil karya mereka dalam bentuk digital. Dalam konteks ini, penggunaan E-LKPD digital memungkinkan siswa untuk mendokumentasikan hasil proyek secara langsung, seperti rumah adat dari kardus dan hasil menggambar senjata serta pakaian adat, yang mendorong keterlibatan lebih dalam proses belajar. Dengan sintaks PjBL tahap “Mendesain Perencanaan Proyek” yang diterapkan secara konsisten, pembelajaran menjadi lebih terarah dan kontekstual. LKPD bisa membantu siswa dalam menyelesaikan masalah yang diberikan, sehingga kegiatan menyelesaikan masalah menjadi lebih terarah dan melatih siswa untuk lebih mandiri. Dengan menerapkan pembelajaran berbasis proyek yang didukung oleh LKPD, guru lebih mudah memandu proses belajar mengajar karena dalam LKPD, langkah-langkah yang harus dilakukan sudah dipertimbangkan dengan matang, sehingga siswa lebih aktif dalam membuat proyek yang diberikan. Proses ini juga membiasakan siswa berpikir kritis untuk menyelesaikan masalah secara efektif dan tepat. Selain itu, LKPD bisa menjadi awal untuk mengajak siswa secara aktif mencari dan memahami konsep-konsep yang diberikan, sehingga pembelajaran menjadi lebih terarah dan bermakna (Julita et al., 2023).

Gambar 10, 11, dan 12 menunjukkan ragam aktivitas yang terdapat dalam E-LKPD digital berbasis Project Based Learning (PjBL) dengan dukungan platform Wizer.me, yang dirancang untuk pembelajaran materi kekayaan budaya Indonesia di kelas IV sekolah dasar. Gambar 10 memperlihatkan kegiatan menempel makanan khas dan tarian tradisional pada peta Indonesia, yang tidak hanya melatih keterampilan kognitif siswa, tetapi juga memperkuat pemahaman geografis dan budaya secara visual dan kontekstual. Gambar 11 berupa soal pilihan benar-salah menjadi alat asesmen formatif untuk mengukur pemahaman konsep dasar tentang keberagaman budaya Indonesia. Sementara itu, Gambar 12 menampilkan aktivitas interaktif berupa menghubungkan rumah adat dan pakaian adat berdasarkan daerah asalnya, yang merangsang kemampuan analitis siswa dalam mengaitkan antara budaya dan lokasi geografisnya. Aktivitas-aktivitas tersebut mempertegas bahwa E-LKPD digital bukan hanya sebagai media pembelajaran, melainkan juga sebagai sarana evaluasi dan penguatan pemahaman budaya secara holistik dan menyenangkan. Platform wizer.me memiliki beragam fitur yang dapat memfasilitasi kreativitas pendidik dalam pembuatan E-LKPD interaktif dengan banyak pilihan jenis pertanyaan, seperti mencocokkan, mengisi bagian yang rumpang, serta mencari kata (Nurrohman, 2023).

Gambar 13, 14, dan 15 merupakan bagian dari E-LKPD digital berbasis Project Based Learning (PjBL) yang menggunakan Wizer.me sebagai media pendukung pembelajaran tematik budaya Indonesia di kelas IV sekolah dasar. Gambar 13 menampilkan kegiatan tebak gambar senjata tradisional melalui video interaktif yang diikuti dengan pilihan ganda, memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus melatih daya ingat visual siswa. Gambar 14 memperlihatkan latihan mengidentifikasi dan menamai berbagai jenis tari

tradisional dengan mengetuk lingkaran pada gambar dan mencocokkannya dengan kunci jawaban, yang sangat efektif dalam melatih ketelitian serta pengetahuan budaya lokal secara aplikatif. Sedangkan pada Gambar 15, siswa diminta mengurutkan huruf acak yang berkaitan dengan rumah adat, pakaian adat, makanan khas, dan senjata tradisional berdasarkan gambar, sebuah pendekatan yang menggabungkan keterampilan literasi dasar dengan penguatan materi budaya. E-LKPD interaktif dengan memanfaatkan wizer.me juga dapat memuat gambar, audio, dan video yang mendukung kegiatan belajar peserta didik (Siregar, 2025).

Gambar 16 menunjukkan bagian akhir dari proses pembelajaran berbasis proyek, yaitu tahap refleksi yang merupakan sintaks ke-6 dalam model Project Based Learning (PjBL). Dalam konteks ini, siswa diajak untuk mengevaluasi dan mengungkapkan secara tertulis apa yang mereka pelajari setelah mengikuti rangkaian aktivitas pada materi Kekayaan Budaya Indonesia. Fitur refleksi seperti ini, yang difasilitasi melalui platform Wizer.me, memungkinkan siswa untuk menginternalisasi pengalaman belajar mereka dan memperkuat pemahaman terhadap nilai-nilai budaya yang telah dipelajari. Wizer.me juga menghemat waktu untuk pemeriksaan karena sudah ada penilaian otomatis (Indraswati et al., 2023).

E-LKPD berbasis PjBL berbantuan *Wizer.me* yang sudah divalidasi kemudian di implementasikan melalui uji coba produk. Uji coba produk dipergunakan untuk mengetahui keterterapan media dalam proses pembelajaran oleh guru dan peserta didik. Pada uji coba produk dengan membagi peserta didik menjadi 3 kelompok. Keterterapan media E-LKPD diketahui melalui observasi. Observasi keterterapan media E-LKPD berbasis *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan *Wizer.me* dilakukan selama 4 kali pertemuan. Pada pertemuan pertama peserta didik membuat rumah adat dari kardus dan dilanjutkan pada pertemuan kedua. Pertemuan ketiga peserta didik mewarnai pakaian adat dan menggambar senjata tradisional. Pertemuan Keempat peserta didik menuliskan dan menempel makanan khas dan tarian tradisional sesuai daerahnya pada peta keragaman Indonesia dan menunjukkan produk yang sudah dibuat oleh kelompoknya. Adapun rekap hasil observasi keterterapan media E-LKPD dalam pembelajaran pertemuan pertama sampai dengan pertemuan keempat disajikan pada Tabel 8.

Tabel 8. Rekap Hasil Observasi Keterterapan E-LKPD Berbasis *Project Based Learning* (PjBL) Berbantuan *Wizer.me* pada Aktivitas Peserta Didik

Pertemuan	Presentase	Kategori
Pertama	93,7%	Sangat baik
Kedua	93,7%	Sangat baik
Ketiga	95,6%	Sangat baik
Keempat	91,8%	Sangat baik
Rata-rata Presentase	93,7%	Sangat baik

Berdasarkan rekap data hasil observasi keterterapan media berdasarkan aktivitas peserta didik yang disajikan pada Tabel 8 di atas, keterterapan E-LKPD berbasis *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan *Wizer.me* berdasarkan aktivitas peserta didik mendapatkan rata-rata presentase 93,7% sehingga mendapatkan kategori “sangat baik” Ergantara & Sari (2023). Selama proses pembelajaran, guru kelas menilai bahwa peserta didik juga terlihat antusias dan lebih bersemangat dalam belajar budaya Indonesia melalui proyek. Berdasarkan respon yang diberikan peserta didik dan observasi guru selama proses pembelajaran, E-LKPD yang berbentuk proyek yang dipadukan dengan *Wizer.me* terbukti sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan media pembelajaran pada peserta didik kelas IV SDN 2 Ngrance. Menggunakan media pembelajaran yang tepat bisa membuat siswa lebih cepat mengerti materi yang diajarkan, dan juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. (Shabrina et al., 2025). *Wizer.me* merupakan platform untuk membuat Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), dimana LKPD ini memiliki beberapa fungsi diantaranya (1) Mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran, (2) Membantu peserta didik dalam memahami dan mengembangkan konsep materi yang dipelajari, (3) Menjadi acuan bagi pendidik dan peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung, dan (4) Memudahkan guru dalam melakukan evaluasi terhadap

1445 *Penelitian Pengembangan E-LKPD Digital Berbasis Project Based Learning (PjBL) Berbantuan Wizer.me pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar – Rizka Imelda, Rohmatus Syafi'ah*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i5.10484>

pembelajaran (Ni Ketut Erawati et al., 2023). Tahap dalam ADDIE yang terakhir adalah tahap evaluasi. Evaluasi terbagi dalam tahap *Analyze* (analisis), *Design* (Perencanaan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan yang terakhir *Evaluate* (evaluasi). Pengembangan perangkat pembelajaran berupa E-LKPD dengan bantuan wizer.me terbukti efektif dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam penggunaan aplikasi wizer.me pada LKPD interaktif, nilai keefektifannya mencapai 76,74%, yang termasuk dalam kategori baik. Berdasarkan beberapa penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan perangkat pembelajaran yang didukung oleh aplikasi wizer.me memberikan hasil yang efektif saat digunakan dalam proses belajar mengajar di sekolah (R. T. H. Putri, 2023).

KESIMPULAN

Pengembangan E-LKPD berbasis *Project Based Learning* (PjBL) dengan bantuan platform **Wizer.me** pada materi *Kekayaan Budaya Indonesia* untuk kelas IV Sekolah Dasar telah dilaksanakan secara sistematis menggunakan model pengembangan ADDIE, yang mencakup tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, guru dan peserta didik memerlukan media pembelajaran interaktif berbasis digital yang mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan aktif, serta pemahaman mendalam terhadap materi. Produk E-LKPD dirancang dengan pendekatan PjBL, disesuaikan dengan capaian dan tujuan pembelajaran Kurikulum Merdeka, serta memanfaatkan berbagai fitur interaktif dari Wizer.me untuk mendorong kreativitas dan partisipasi siswa. Validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa menunjukkan bahwa E-LKPD yang dikembangkan berada dalam kategori “**sangat valid**”, dengan rata-rata persentase validasi di atas 88%. Implementasi E-LKPD dalam pembelajaran menunjukkan hasil “**sangat baik**” dengan rata-rata keterterapan media sebesar **93,7%**, serta respons positif dari peserta didik dan guru. Peserta didik menunjukkan antusiasme tinggi dalam mengikuti kegiatan proyek budaya, yang berdampak pada peningkatan keterampilan kolaborasi, berpikir kritis, dan pemahaman terhadap keragaman budaya Indonesia. Dengan demikian, E-LKPD berbasis PjBL berbantuan Wizer.me efektif digunakan sebagai media pembelajaran tematik di Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, N., & Susanto, H. (2023). Penelitian Pengembangan E-LKPD Digital Berbasis Project Based Learning (PjBL) Berbantuan Wizer.me pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 10(2), 155-165.
- Defriansyah, D., Sari, D., & Puspitasari, R. (2023). Motivasi dan Keterlibatan Dalam Lingkungan Belajar Digital: Wawasan Dari Psikologi Pendidikan. *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2(3), 11851–11857.
- Dian Fitri Nur Aini, Kumalasani, M. P., & Kusumaningtyas, D. I. (2023). Kualitas Media Pembelajaran Digital Mahasiswa PGSD. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 11(2), 238–252. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v11i2.25976>
- Ergantara, D., & Sari, E. Y. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi 3D Berbasis Aplikasi Z-Cut dan CapCut pada Pembelajaran IPAS Kelas IV Materi Fotosintesis di SDN 1 *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 14882–14894.
- Fatimah, S., Anggraini, R., & Riswari, L. A. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 319–326. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.7109>
- Fatmawati, E. (2023). Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA dengan Penerapan Model Pembelajaran Inovatif Project Based Learning (PjBL). *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Psikologi (JIPP)*, 1(1), 20–27. <https://doi.org/10.61116/jipp.v1i1.6>

- 1446 *Penelitian Pengembangan E-LKPD Digital Berbasis Project Based Learning (PjBL) Berbantuan Wizer.me pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar – Rizka Imelda, Rohmatus Syafi'ah*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i5.10484>
- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 291–299. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.40>
- Hasanah, I. A. (2024). *Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Melalui Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) berbasis Wizer.Me*. 3(1), 9–13.
- Hapsari, D. R., & Prasetyo, Z. K. (2021). Pengembangan LKPD Digital Interaktif Berbasis Project Based Learning pada Materi Keberagaman Budaya Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5376–5386.
- Hidayah, N., Amin, L. H., & Kasanah, W. D. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa di MIM 1 PK Sukoharjo. *Indonesian Journal of Islamic Elementary Education*, 2(1), 27–38. <https://doi.org/10.28918/ijiee.v2i1.5275>
- Indraswati, D., Sobri, M., Fauzi, A., Amrullah, L. W. Z., & Rahmatih, A. N. (2023). Keefektifan Pelatihan Pembuatan Worksheet Interaktif dengan Wizer.Me untuk Mengoptimalkan Pembelajaran di SDN 26 Mataram. *Journal on Education*, 5(4), 14615–14624. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.2517>
- Istiqomah, N., Arigiyati, T. A., Wijayanti, A., & Widodo, S. A. (2021). Validitas Lembar Kerja Peserta Didik Berbentuk Eelektronik Berbasis Tri-N Pada Pokok Bahasan Bentuk Aljabar. *Wacana Akademika: Majalah Ilmiah Kependidikan*, 5(2), 113–120.
<https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/wacanaakademika/index>
- Johnson, M. K., & Smith, A. R. (2023). Digital integration in project-based learning: Enhancing student engagement in elementary education. *International Journal of Educational Technology*, 15(3), 234–251.
- Julita, Hartono, P., Syarifuddin, A., Tembang, Y., Riyana, M., & Sulistyowati, R. W. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Berbantuan Media LKPD untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas VII pada Mata Pelajaran IPA. *Mimbar Pendidikan Indonesia*, 4(1), 73–81.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPI2/article/view/55540>
- Kamelia, N., Yeni, L. F., & Candramila, W. (2022). Pengembangan Flash Flipbook sebagai Media Pembelajaran pada Submateri Peranan Jamur di Kelas X SMA. *Bioscientist : Jurnal Ilmiah Biologi*, 10(1), 252.
<https://doi.org/10.33394/bioscientist.v10i1.4999>
- Kemendikbudristek. (2024). *Laporan survei pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran di sekolah dasar Indonesia tahun 2024*. Pusat Data dan Teknologi Informasi Kemendikbudristek.
- Mardapi, M. (2024). *Desain Instrumen Evaluasi Yang Valid dan Reliabel Dalam Pendidikan Islam Menggunakan Skala Likert*. 8(12), 855–861.
- Ni Ketut Erawati, N. K. E., Ni Kadek Rini Purwati, N. K. R. P., Ni Wayan Suardiati Putri, N. W. S. P., & Gede Wardika, I. W. G. W. (2023). Pelatihan Pemanfaatan Wizer.Me Sebagai Media Pembelajaran Digital. *Puan Indonesia*, 4(2), 125–134. <https://doi.org/10.37296/jpi.v4i2.133>
- Nurrohman, M. A. (2023). Peran Guru PPKN sebagai Motivator dalam Pembentukan Karakter Tanggung Jawab Peserta Didik di SMAN 16 Surabaya. *Kajian Moral Dan Kewarganegaraan*, 11(3), 735–748.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-kewarganegaraa/index>
- Pranatawijaya, V. H., Widiatry, W., Priskila, R., & Putra, P. B. A. A. (2019). Penerapan Skala Likert dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 5(2), 128–137.
<https://doi.org/10.34128/jsi.v5i2.185>
- Prastyani, O. D., Kurniawati, W., & Rigianti, H. A. (2023). Meningkatkan keterampilan siswa dengan pembelajaran Project Based Learning pada pembelajaran IPAS materi kekayaan budaya Indonesia. *Borobudur Educational Review*, 3(2), 1–10. <https://doi.org/10.31603/bedr.11479>
- Putri, N. D., & Lestari, I. (2022). Pengembangan LKPD Interaktif Berbasis Project Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema Keberagaman Budaya. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 8(2), 98–108.

- 1447 *Penelitian Pengembangan E-LKPD Digital Berbasis Project Based Learning (PjBL) Berbantuan Wizer.me pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar – Rizka Imelda, Rohmatu Syafi'ah*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i5.10484>
- Putri, N. L. (2021). Pengembangan LKPD Elektronik Berbasis Project Based Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2185–2193.
- Putri, R. T. H. (2023). Validitas e-LKPD Bermuatan Profil Pelajar Pancasila pada Materi Protista. *EDUSCOPE: Jurnal Pendidikan, Pembelajaran, Dan Teknologi*, 9(2), 50–61.
<https://doi.org/10.32764/eduscope.v9i2.4234>
- Ramadhani, N. F. (2023). Pengembangan E-LKPD Tematik Berbasis PjBL untuk Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan Siswa SD. *Jurnal Basicedu*, 7(2), 2249–2257.
- Rahma, S., Ningsih, S., & Dewi, R. M. (2024). Pengembangan E-LKPD Berbasis Problem Based Learning pada Pembelajaran Ekonomi guna Melatih Keterampilan Berpikir Kritis. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(2), 1675–1685.
- Saputri, R. E., Rizkia, A. S., & Sabibah, S. N. (2024). *Peran Guru Profesional dalam Mengembangkan Pembelajaran Berbasis PjBL Kelas II (Project Based Learning)*. 1, 1–12.
- Sari, D. P., & Rahmawati, Y. (2021). Pengembangan LKPD Digital Berbasis Project Based Learning untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran Tematik. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(1), 12–21.
- Salsabila Dwi Karna, Adrias Adrias, & Aissy Putri Zulkarnaini. (2025). Efektivitas dan Tantangan Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 3(2), 319–325.
<https://doi.org/10.55606/jubpi.v3i2.3840>
- Shabrina, A., Putri, R., & Khairi, A. (2025). Pentingnya Pemilihan Media Pembelajaran Yang Tepat Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Zaheen: Jurnal Pendidikan, Agama Dan Budaya*, 1(April), 120–131.
- Siregar. (2025). Pengembangan E-LKPD Interaktif Menggunakan Wizer.Me Berbasis Model Problem Based Learning. *Jurnal Edu Research Indonesian Institute For Corporate Learning And Studies (IICLS) Page*, 6, 491–497.
- Thompson, L. C., Davis, P. J., & Wilson, R. M. (2024). Interactive digital platforms and cultural learning outcomes in primary education: A comparative study. *Educational Technology Research and Development*, 72(2), 445–462.
- Trijayanti, R., Misdalina, M., & Jaya, M. P. S. (2024). Pengembangan E-LKPD Berbasis PBL pada Materi Bangun Datar Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(1), 173–187.
<https://doi.org/10.53299/jppi.v4i1.464>
- Tsabita, H., Ahmadi, A., & Raharjo, R. P. (2024). Pemanfaatan Media Wizer.me Sebagai Alat Evaluasi Pemahaman Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *ALFABETA: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya*, 7(2), 450–457. <https://doi.org/10.33503/alfabeta.v7i2.4199>
- Ujud, S., Nur, T. D., Yusuf, Y., Saibi, N., & Ramli, M. R. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sma Negeri 10 Kota Ternate Kelas X Pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Jurnal Bioedukasi*, 6(2), 337–347. <https://doi.org/10.33387/bioedu.v6i2.7305>
- Wulandari, F., & Handayani, T. (2022). Pengembangan E-LKPD Berbasis Project Based Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Kreatif Siswa SD. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 9(1), 34–45.
- Yunita, D. (2022). Pengembangan LKPD Digital Berbasis Project Based Learning Berbantuan Wizer.Me pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 8(1), 45–54.