

## Pengembangan E-LKPD Berbasis *Website Wizer.Me* Pada Sub Materi Keragaman Flora dan Fauna Indonesia Siswa SMA

Muhammad Jiddan Amrullah , Sri Astutik \* , Muhammad Asyroful Mujib , Bejo Apriyanto ,  
Ana Susiati

Program Studi Pendidikan Geografi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember, Jl Kalimantan  
37, Jember 68121, Indonesia

\*e-mail: tika.fkip@unej.ac.id

### ABSTRAK

Penelitian dilatarbelakangi oleh permasalahan inovasi serta metode pembelajaran yang bersifat konvensional. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan suatu media pembelajaran interaktif E-LKPD berbasis *Website Wizer.me*. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan dengan menggunakan model 4-D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa kegiatan observasi serta lembar angket respon siswa untuk menilai kevalidan media yang dikembangkan. Teknik analisis data yang digunakan berupa lembar validitas dan lembar angket respon siswa untuk menilai kevalidan media yang akan dikembangkan. Hasil penelitian yang telah dilakukan, diperoleh nilai: 1) Penilaian validitas media sebesar 98% dengan tingkat ketercapaian  $81,00 < Valpro \leq 100$  dan tingkat kevalidan "Sangat Valid" serta masuk kedalam kategori "Dapat Digunakan Tanpa Revisi" dan 2) Penilaian respon siswa sebesar 97% dengan tingkat ketercapaian  $81,00 - 100$  dan hasil angket respon siswa "Sangat Setuju". Dengan demikian, media pembelajaran interaktif E-LKPD *Website Wizer.me* layak digunakan dalam proses pembelajaran pada materi geografi yaitu keragaman flora dan fauna Indonesia.

**Kata Kunci** : Media Pembelajaran ; E-LKPD ; *Website Wizer.me* ; Flora dan Fauna

### PENDAHULUAN

Peranan dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia ialah melalui pendidikan yang di desain dalam kurikulum pembelajaran (Wicaksana dkk., 2023). Kurikulum berfungsi sebagai panduan bagi para guru untuk merancang pengalaman belajar yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa serta harus selalu disesuaikan dengan perkembangan zaman dan kebutuhan masyarakat agar relevan dengan tuntutan dan tantangan masa depan salah satunya ialah media pembelajaran (Julaeha, 2019). Pada materi geografi memerlukan tidak hanya berupa teori juga memerlukan penerapan *visual* sehingga secara fisik sudah mengetahui secara langsung. Menurut Lestari dkk. (2023), keterampilan geografi merupakan aspek penting dalam mempelajari geografi. Pelaksanaan proses pembelajaran sangat minim dari segi variasi dalam hal penyampaian materi, contoh saja saat memberikan LKPD (lembar

kerja peserta didik) yang dirasa kurang variatif dan inovatif, maka dari itu penelitian ini dibuat sebagai langkah pengembangan inovasi LKPD berupa E-LKPD. Mata pelajaran geografi memainkan peran penting dalam mengembangkan kompetensi siswa menuju keterampilan abad 21 (Sarinastiti, 2021). Kondisi di lapangan berbanding terbalik dengan metode pembelajaran yang masih cenderung konvensional dengan menggunakan metode ceramah serta kurangnya inovasi pada media pembelajaran yang dipakai oleh guru.

Pengembangan E-LKPD sudah diteliti oleh peneliti terdahulu antara lain Zahroh (2021), menjelaskan E-LKPD berbantuan *live worksheets* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik dan mampu menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Lailiah dkk., (2021) menyatakan berhasil menunjukkan adanya pengaruh pada hasil belajar dan motivasi belajar siswa. Atika (2023), menjelaskan E-LKPD berbasis *STEM* dapat mempermudah siswa dalam belajar dengan aktivitas yang menarik.

Perkembangan teknologi di era saat ini menjadi sebuah tuntutan bagi gaya hidup manusia (Nuriyanto dkk., 2022). Peran teknologi dan penelitian dalam pendidikan juga semakin penting untuk mengoptimalkan proses pembelajaran. Penggunaan teknologi dan integrasi penelitian terkini dalam merancang kurikulum dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi pendidikan (Purnasari, 2021). Oleh karena itu, diperlukannya suatu media pembelajaran interaktif yang inovatif, terbaru, serta relevan dengan kurikulum yang ditempuh agar dapat meningkatkan motivasi serta minat siswa dalam memahami materi geografi seperti keragaman flora dan fauna Indonesia. Menurut Sulastri dkk. (2023), menjelaskan penggunaan *website wizer.me* memiliki keunggulan dalam membuat E-LKPD sesuai dengan materi yang akan dibahas, namun *website* tersebut juga memiliki kekurangan dalam hal penggunaan fitur premium berbayar. Penelitian Safitri (2022), menunjukkan *wizer.me* ialah sebuah *website* digunakan melalui perangkat yang telah terhubung internet sehingga mempermudah pengerjaan tugas dengan kreativitas pengguna. Adapun tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui validitas dan respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif E-LKPD berbasis *Website Wizer.me* pada sub materi keragaman flora dan fauna Indonesia siswa SMA.

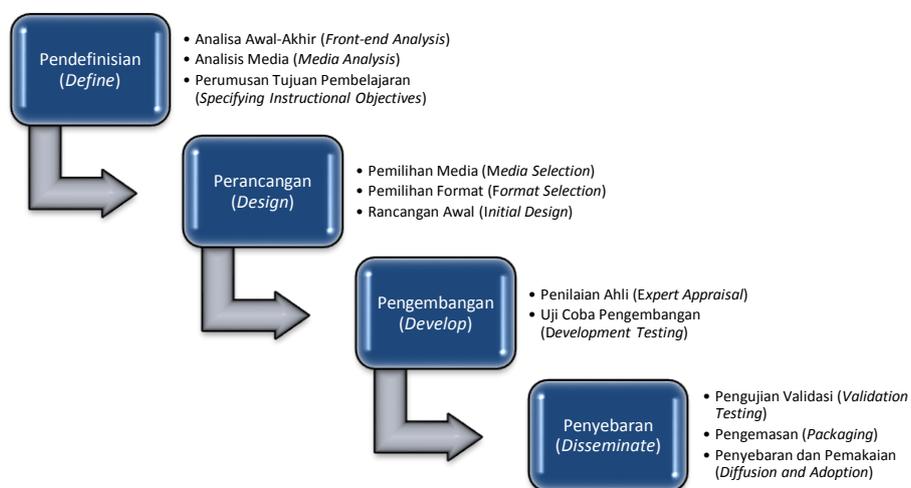
## METODE

Jenis penelitian yang digunakan ialah penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan model 4-D untuk mengembangkan suatu produk media pembelajaran yang kemudian di uji kevalidan dan angket respon siswa. Model 4-D yang dikembangkan terdiri dari empat tahapan yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Tahap awal yang merupakan tahapan dalam model 4-D untuk pendefinisian dengan artian tahap menganalisis kebutuhan dengan mengacu pada syarat pengembangan, menganalisa, dan mengumpulkan informasi mengenai data penelitian. Menurut Thiagarajan (1974), terdapat tiga kegiatan pada tahapan berikut, meliputi: 1) *Front-end Analysis* (Analisa Awal-Akhir) dilakukan untuk mengidentifikasi dan menentukan dasar permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran sehingga melatarbelakangi perlunya pengembangan; 2) *Media Analysis* (Analisis Media) merupakan

tahapan yang dilakukan untuk menganalisis penggunaan media yang digunakan pada proses pembelajaran di sekolah; 3) *Specifying Instructional Objectives* (Perumusan Tujuan Pembelajaran) bertujuan untuk merangkum hasil dari analisa konsep (*concept analysis*) dan analisa tugas (*task analysis*) untuk menentukan perilaku objek penelitian.

Langkah berikutnya setelah dilakukan pendefinisian ialah tahap perancangan yang dilakukan dengan tiga tahapan yaitu pertama, *media selection* (pemilihan media) yang dilakukan guna mengidentifikasi media pembelajaran sesuai dengan karakteristik materi menggunakan variasi media yang beragam. Kedua, *format selection* (pemilihan format) yang bertujuan merumuskan rancangan media dalam pemilihan strategi, pendekatan, metode, dan sumber pembelajaran. Terakhir, *initial design* (rancangan awal) artinya untuk membuat sebuah media pembelajaran dimulai dengan merancang terlebih dahulu. Rancangan tidak hanya mempersiapkan media pembelajaran tetapi juga praktik mengajar (*microteaching*). Tahapan ketiga ialah tahap untuk menghasilkan suatu produk yang dikembangkan. Pada tahap pengembangan terdapat dua langkah diantaranya *expert appraisal* (penilaian ahli) yang dilakukan oleh tiga validator guna memperoleh masukan terhadap produk yang dikembangkan dan *development testing* (uji coba pengembangan) artinya melakukan kegiatan uji coba langsung ditempat penelitian guna memperoleh umpan balik terhadap media pembelajaran pada proses pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Tahap terakhir dalam pengembangan perangkat pembelajaran model 4-D ialah tahap penyebarluasan. Pada tahap ini dilakukan penyebarluasan produk yang telah dikembangkan dengan mempromosikan sehingga diterima oleh seluruh pihak. Tahap penyebarluasan memiliki tiga tahap utama meliputi *validation testing*, *packaging*, dan *diffusion and adoption*. Tahapan terakhir pada penelitian ini tidak dilaksanakan karena keterbatasan jenjang pada strata 1 (S1). Berikut merupakan gambar dari tahapan 4-D.



Gambar 1. Tahapan 4-D

Pelaksanaan penelitian dilakukan di SMAN Mumbulsari pada kelas XI-1 semester ganjil tahun ajaran 2023/2024. Sampel pada penelitian ini ialah seluruh siswa kelas XI-1, dengan penentuan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*.

Uji validitas media dilakukan oleh tiga validator dengan mengisi lembar angket validasi berupa skor penilaian pada setiap sub aspek penilaian serta memberikan kritik dan saran. Menurut Masyhud, (2021) terdapat rumus yang dipakai untuk mengolah validasi produk sebagai berikut.

$$Valpro = \frac{srt}{smt} \times 100$$

Keterangan:

Valpro = validitas produk

Srt = skor riil tercapai

Smt = skor maksimal yang tercapai

Kriteria penilaian validitas E-LKPD pembelajaran yang dikembangkan mengacu pada kriteria penilaian sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Kevalidan Produk

No.	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
1.	81,00 < Valpro ≤ 100	Sangat Valid	Dapat digunakan tanpa revisi
2.	61,00 < Valpro ≤ 80,99	Valid	Dapat digunakan, namun revisi kecil
3.	41,00 < Valpro ≤ 60,99	Cukup Valid	Dapat digunakan, namun revisi besar
4.	21,00 < Valpro ≤ 40,99	Kurang Valid	Disarankan tidak digunakan karena revisi besar
5.	0 < Valpro ≤ 20,99	Tidak Valid	Tidak boleh digunakan

Sumber: Modifikasi, (Masyhud, 2021)

Tahapan setelah melakukan uji validitas media yaitu uji coba produk kepada sekolah tujuan penelitian untuk mendapatkan angket respon siswa. Uji kepraktisan media dilakukan dengan memberikan lembar angket respon siswa setelah dilakukan tahap uji coba produk. Menurut Masyhud, (2021) terdapat rumus yang dipakai untuk mengolah hasil penilaian dari uji respon siswa sebagai berikut:

$$Sas = \left( \frac{st}{smt} \times 100 \right)$$

Keterangan:

Sas = Skor angket siswa

St = Skor tercapai

Smt = Skor maksimal yang bisa tercapai

Kriteria hasil uji respon siswa terhadap E-LKPD pembelajaran yang dikembangkan mengacu pada kriteria penilaian sebagai berikut.

Tabel 2. Kriteria Angket Respon Siswa

No.	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
1.	81,00 – 100	Sangat Setuju
2.	71,00 – 80,99	Setuju
3.	61,00 – 70,99	Kurang Setuju
4.	41,00 – 60,99	Tidak Setuju
5.	0 – 40,99	Sangat Tidak Setuju

Sumber: Modifikasi, (Masyhud, 2021)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Validitas Media

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif E-LKPD berbasis *Website Wizer.me* pada sub materi keragaman flora dan fauna Indonesia siswa SMA telah memenuhi kriteria sangat valid dengan nilai perhitungan validasi produk (*Valpro*) sebesar 98% dengan tingkat ketercapaian  $81,00 < Valpro \leq 100$  dan tingkat kevalidan "Sangat Valid" serta masuk kedalam kategori "Dapat Digunakan Tanpa Revisi". Berikut merupakan rincian tabel dari ketiga validator:

Tabel 3. Validasi Ahli Media

Pernyataan	Skor
<b>Visual</b>	
Efektif dan efisien dalam pengembangan media	5
Kesesuaian background dengan tampilan	5
Pemilihan warna yang menarik	4
Kesesuaian penataan gambar dan tulisan	5
Kesesuaian gambar dengan materi	5
Kesesuaian pemilihan huruf/ <i>font</i>	5
Ilustrasi mudah dipahami	5
Komunikatif	5
Kerapihan desain	5
Kememarikan desain	4
<b>Kualitas</b>	
Kualitas gambar dalam materi jelas dan tidak buram	5
<b>Isi</b>	
E-LKPD disajikan runtut sesuai urutan materi	5
<b>Total</b>	<b>58</b>
<b>Persentase</b>	<b>97%</b>
<b>Klasifikasi</b>	<b>Sangat Valid</b>

Sumber: Pengolahan data, (2023)

Tabel 4. Validasi Ahli Materi

Pernyataan	Skor
<b>Kelayakan Isi</b>	
Kejelasan capaian pembelajaran geografi dengan materi	5
Kelengkapan materi, sistematika, dan interaktif penyampaian materi	5
Tampilan gambar dan tulisan mendukung kejelasan materi	5
Kesesuaian E-LKPD dengan isi materi	5
Pemberian umpan balik terhadap evaluasi	5
<b>Kesesuaian Soal</b>	
Soal sesuai dengan materi yang sudah dijelaskan	5
Soal dirumuskan secara jelas dan tegas	5
Soal tidak mengandung pernyataan yang bersifat negatif	5
<b>Kelayakan Penyajian</b>	

Kemudahan memahami materi menggunakan media pembelajaran E-LKPD berbasis <i>website wizer.me</i>	5
Kesesuaian kombinasi warna, tulisan, dan gambar serta kejelasan ilustrasi	5
<b>Kelayakan Bahasa</b>	
Struktur kalimat yang digunakan jelas dan sesuai dengan EYD	5
Komunikatif	5
<b>Total</b>	<b>60</b>
<b>Persentase</b>	<b>100%</b>
<b>Klasifikasi</b>	<b>Sangat Valid</b>

Sumber: Pengolahan data, (2023)

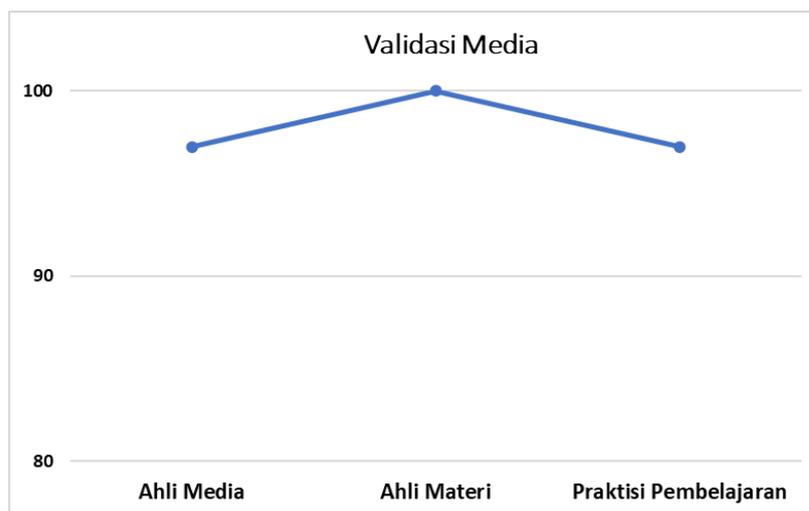
Tabel 5. Validasi Praktisi Pembelajaran

Pernyataan	Skor
Relevan dengan tujuan kurikulum dan sasaran pembelajaran	5
Kesesuaian materi dengan alur tujuan pembelajaran (ATP)	5
Kesesuaian materi dengan TP dan CP	5
Kelengkapan materi	5
Kejelasan penyampaian materi	5
Sistematika penyampaian materi	4
Interaktivitas	5
Penyajian gambar/ elemen dalam memperjelas materi	5
Kesesuaian E-LKPD dengan materi	5
Kesesuaian evaluasi dengan materi	5
Pemberian umpan balik terhadap evaluasi	4
Kesesuaian dengan EYD	5
<b>Total</b>	<b>58</b>
<b>Persentase</b>	<b>97%</b>
<b>Klasifikasi</b>	<b>Sangat Valid</b>

Sumber: Pengolahan data, (2023)

Hasil validasi oleh ahli media memperoleh total skor sebesar 58 serta persentase sebesar 97%, kemudian termasuk dalam kategori **“Sangat Valid”** dalam rentang  $81,00 < Valpro \leq 100$ . Kemudian hasil validasi oleh ahli materi memperoleh total skor sebesar 60 serta persentase sebesar 100%, kemudian termasuk dalam kategori **“Sangat Valid”** dalam rentang  $81,00 < Valpro \leq 100$  serta hasil validasi oleh praktisi pembelajaran geografi memperoleh total skor sebesar 58 serta persentase sebesar 97%, kemudian termasuk dalam kategori **“Sangat Valid”** dalam rentang  $81,00 < Valpro \leq 100$ .

Berdasarkan penilaian ketiga validator terhadap produk yang dibuat menunjukkan hasil yang berbeda. Ketiga validator memberikan validasi pada media dengan penilaian sangat valid. Adapun nilai rata-rata total dari ketiga validator yaitu validator ahli media, ahli materi, dan validator praktisi pembelajaran geografi sebesar 98% yang masuk kedalam klasifikasi **“Sangat Valid”**. Hasil grafik sebagai berikut.



Gambar 2. Hasil Skor Validasi

### Respon Siswa

Media pembelajaran tersebut telah diuji kepraktisan dan mendapat kategori “Sangat Setuju” dengan nilai perhitungan angket respon siswa (*Sas*) sebesar 97% dengan tingkat ketercapaian 81,00 – 100 dan hasil angket respon siswa “Sangat Setuju”. Berikut merupakan rincian tabel dari uji coba skala kecil dan skala besar.

Tabel 6. Uji Coba Skala Kecil dan Besar

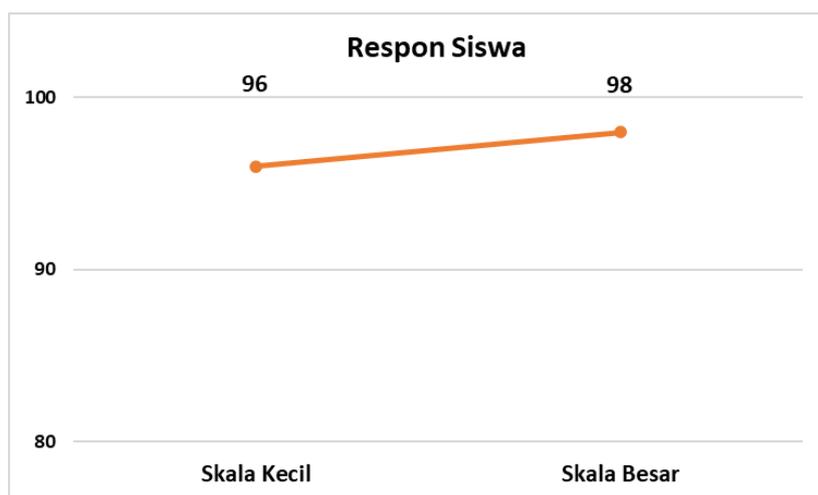
Pernyataan	Nilai (%)	
	Skala Kecil	Skala Besar
Penyajian tampilan E-LKPD sangat menarik	94,00%	96,80%
Penyajian gambar dan tulisan mendukung penjelasan materi	96,00%	96,00%
Sistematika penyajian materi	94,00%	97,60%
Kesesuaian bahasa yang digunakan mudah dipahami	98,00%	99,00%
Kesesuaian materi	100,00%	97,60%
Kesesuaian gambar dan tulisan	98,00%	98,00%
Media E-LKPD dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi	96,00%	100,00%
Tampilan tulisan mudah dibaca	94,00%	99,00%
Bahasa yang digunakan mudah dipahami	96,00%	99,00%
Media dapat memberikan tambahan pengetahuan	98,00%	99,00%
Media dapat membuat peserta didik termotivasi untuk belajar	98,00%	97,60%
<b>Nilai rata-rata</b>	<b>96%</b>	<b>98%</b>
<b>Klasifikasi</b>	<b>Sangat Setuju</b>	<b>Sangat Setuju</b>

Sumber: Pengolahan data, (2023)

Uji coba skala kecil dilakukan dengan melibatkan 10 siswa secara acak. Uji coba skala kecil dilakukan untuk mengetahui respon awal siswa terhadap media pembelajaran. Hasil penilaian uji skala kecil didapati nilai rata-rata sebesar 96% yang termasuk kedalam kategori

“Sangat Setuju”, sehingga dapat dikatakan sangat praktis untuk diujicobakan dalam skala yang lebih besar. Kemudian dilakukan pengujian kedalam skala yang besar dengan melibatkan 25 siswa untuk mengetahui respon siswa dalam kelompok besar. Hasil penilaian uji skala besar didapati nilai sebesar 98% yang termasuk kedalam kategori “Sangat Setuju”, sehingga dapat dikatakan sangat praktis untuk diujicobakan.

Berdasarkan hasil pada tabel skala kecil dan besar, dapat diketahui bahwa skor skala kecil sebesar 96% dan skor skala besar sebesar 98%. Skor rata-rata total respon siswa sebesar 97%. Berdasarkan klasifikasi skor tersebut masuk dalam klasifikasi “Sangat Setuju”. Skor tertinggi terdapat pada aspek penilaian “kemudahan bahasa, kemudahan media, dan pengaruh media” sebesar 98,8% serta aspek penilaian terendah yaitu “kemenarikan media” sebesar 96,5%. Hasil grafik sebagai berikut.



Gambar 3. Hasil Angket Respon Siswa

Analisis validitas media menunjukkan hasil “Sangat Valid” pada setiap penilaian validator. Hasil respon siswa juga mendapatkan hasil yang serupa dengan kategori “Sangat Setuju”. Hasil perolehan tersebut menunjukkan antusias siswa dalam penggunaan media pada saat proses pembelajaran serta fitur-fitur pendukung media yang bervariasi menjadi salah satu faktor penilaian penting dalam kevalidan media.

Tingkat kevalidan E-LKPD juga dilihat dari aspek media yang digunakan. Hasil validasi dari ahli media menunjukkan E-LKPD sangat valid untuk digunakan dilihat dari beberapa indikator yaitu *visual*, kualitas, dan isi. Hasil validasi oleh ahli media memperoleh total skor sebesar 58 serta persentase sebesar 97%, kemudian termasuk dalam kategori “Sangat Valid” dalam rentang  $81,00 < Valpro \leq 100$ . Menurut Safitri (2022), validasi produk oleh ahli media yang didapat sebesar 91%, dengan demikian terdapat peningkatan dari 91% hingga 97% untuk kevalidan media pembelajaran yang di validasi oleh ahli media. Hasil validasi oleh ahli materi memperoleh total skor sebesar 60 serta persentase sebesar 100%, kemudian termasuk dalam kategori “Sangat Valid” dalam rentang  $81,00 < Valpro \leq 100$ . Menurut Anggoro (2023), validasi produk oleh ahli materi yang didapat sebesar 86,11%, dari penelitian sebelumnya

menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan dari 86,11% ke 100% untuk kevalidan media pembelajaran yang di validasi oleh ahli materi.

Kepraktisan media melalui angket respon siswa didapati hasil akhir nilai angket respon siswa sebesar 97%. Sesuai dengan rata-rata tabel uji coba skala kecil dan skala besar yang menunjukkan bahwa tingkat kepraktisan media pembelajaran berada dalam kategori **“Sangat Setuju”** dalam tingkat ketercapaian 81,00 – 100. Penelitian Safitri (2022), menyatakan bahwa perolehan kuisioner respon siswa sebesar 92%, sebagai perbandingan akhir untuk respon siswa terdapat peningkatan yang cukup signifikan dari 92% ke 97%, sehingga tingkat kepraktisan masuk kedalam kategori **“Sangat Setuju”**.

Media E-LKPD ini selain memiliki skor validitas yang cukup tinggi, hal tersebut tidak terlepas dari beberapa faktor pendukung diantaranya pemakaian yang terjangkau dapat diakses menggunakan *smartphone* atau laptop. Berikut merupakan tampilan E-LKPD menggunakan *smartphone* dan laptop.



Gambar 4. Tampilan E-LKPD *Wizer.me* *smartphone* (gambar kiri) dan laptop (gambar kanan)

E-LKPD *Wizer.me* menjadi wadah baru bagi siswa untuk memulai pengerjaan E-LKPD dengan berbagai fitur unggulan didalamnya. Berdasarkan hasil dari angket respon siswa terdapat peningkatan dari respon siswa skala kecil hingga ke skala yang lebih besar. Hal tersebut menunjukkan E-LKPD cukup menarik perhatian, antusias, hingga siswa semangat mengikuti pembelajaran dikelas. Adapun fitur-fitur unggulan tersebut diantaranya memasangkan (*matching*), mengelompokkan (*sorting*), dan temukan kata (*word search puzzle*). Masing-masing fitur memiliki keunggulannya sendiri seperti fitur *matching* ini dengan perintah didalamnya untuk memasangkan antara kolom sebelah kiri (flora dan fauna) dengan kolom sebelah kanan (asal) dengan menarik garis antara keduanya. Kemudian fitur *sorting* dengan perintah untuk memasukkan fauna yang tersedia pada *sheet* untuk dimasukkan pada tabel dengan pembagian tipe yang sudah disediakan mulai dari tipe fauna Asiatis, Peralihan, dan Australis. Selama proses penelitian fitur unggulan inilah yang menjadi daya tarik siswa untuk mengerjakan E-LKPD tersebut. Fitur *word search puzzle* yang cukup memberikan *challenge* tersendiri bagi siswa, karena harus menemukan 9 flora di Indonesia melalui tabel huruf yang sudah disediakan. Ketiga fitur tersebut menjadi daya tarik tersendiri bagi siswa, terutama pada fitur *word search puzzle* dimana siswa dituntut untuk fokus mencari kata dan

berlomba dengan waktu pengerjaan. Melalui web inilah fitur-fitur tersebut dapat diakses dan digunakan untuk pembelajaran di kelas. Berikut *preview* dari ketiga fitur tersebut.



Gambar 5. Fitur *matching* (gambar kiri), *sorting* (gambar tengah), dan fitur *word search puzzle* (gambar kanan)

## KESIMPULAN

Proses pengembangan media pembelajaran diawali pada tahap pendefinisian dengan melakukan analisis awal-akhir, analisis media, kemudian merumuskan tujuan pembelajaran. Tahap perancangan melakukan pembuatan *draft* media pembelajaran. Kemudian tahap pengembangan pada *draft I* melakukan uji validitas dan angket respon siswa. Selama proses pelaksanaan penelitian, siswa didapati cukup termotivasi dengan adanya inovasi pembelajaran seperti media yang digunakan, lembar kerja siswa, serta kemudahan siswa dalam memahami materi. Berdasarkan hasil penelitian pengembangan, dapat disimpulkan hasil pengembangan media pembelajaran interaktif E-LKPD berbasis *Website Wizer.me* pada sub materi keragaman flora dan fauna Indonesia telah memenuhi kriteria **“Sangat Valid”** dengan skor sebesar 98% dengan tingkat ketercapaian 81,00 – 100. Hasil akhir nilai angket respon siswa sebesar 97% yang menunjukkan bahwa tingkat kepraktisan media pembelajaran berada dalam kategori **“Sangat Setuju”** dengan tingkat ketercapaian 81,00 – 100.

Berdasarkan proses dan analisis hasil penelitian pengembangan yang telah dilaksanakan, penulis memberikan saran untuk peneliti berikutnya agar dapat melengkapi kekurangan pada penelitian ini, antara lain, a) peneliti yang ingin mengembangkan diharapkan untuk mencermati setiap detail fitur yang digunakan, dikarenakan sangat terbatas untuk fitur warna dan juga desain; b) peneliti lain diharapkan untuk menggunakan jaringan sinyal internet yang kuat sehingga memperlancar jalannya pembelajaran agar siswa mampu termotivasi.

## REFERENSI

- 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.
- Atika, P. (2023). Pengembangan E-LKPD Berbasis *STEM* Model Multi Representasi Pada Materi Sistem Perkembangbiakan Tumbuhan Dan Hewan Untuk Meningkatkan Kemampuan Metakognisi Peserta Didik SMP (*Doctoral Dissertation*, Universitas Lampung).

- Julaeha, S. (2019). Problematika Kurikulum Dan Pembelajaran Pendidikan Karakter. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7(2), 157.
- Lailiah, I., Wardani, S., Sudarmin, S., & Sutanto, E. (2021). Implementasi *Guided Inquiry* Berbantuan E-LKPD Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi Redoks Dan Tata Nama Senyawa Kimia. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 15(1), 2792-2801.
- Lestari, A. W., Astutik, S., & Apriyanto, B. (2023). Pengembangan E-Modul Berbasis Kebudayaan Pandalungan Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Pembelajaran Geografi di SMA. *Edu Geography*, 11(3), 35-46.
- Masyhud. M. Sulthon. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan, Penuntun Teori dan Praktik Peneliiian Bagi Calon Guru, Guru, dan Praktisi Pendidikan*. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan.
- Nuriyanto, M. Z., Astutik, S., & Nurdin, E. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Sistem Informasi Geografi Dasar Siswa SMA. *MAJALAH PEMBELAJARAN GEOGRAFI*, 5(2), 144-155.
- Purnasari, P. D., & Sadewo, Y. D. (2021). Strategi Pembelajaran Pendidikan Dasar Di Perbatasan Pada Era Digital. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3089-3100.
- Safitri, O. N. (2022). Pengembangan Media Bahan Ajar E-LKPD Interaktif Menggunakan Website Wizer. me Pada Pembelajaran IPS Materi Berbagai Pekerjaan Tema 4 Kelas IV SDN Tanah Kalikedinding II. *Jurnal Penelitian Pendidikan Pendidik Sekolah Dasar*, 10(1), 86-97.
- Sarinastiti, R., & Wibowo, Y. A. (2021). Analisis Isi Buku Teks Geografi Kelas XI SMA Kurikulum 2013 (K13) Edisi Revisi Terbitan Mediatama Berdasarkan Keterampilan Abad 21. *Jurnal Pendidikan Geografi*, 26(1), 48-60.
- Sulastri, I., Sugiarti, P., Mahardika, N., & Sudrajat, Y. (2023). Analisis Hasil Belajar Dalam Penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Interaktif Dengan Aplikasi Wizer. Me Pada Materi Interaksi Sosial. *SINAU: Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(01), 57-62.
- Wicaksana, F., Astutik, S., Mujib, M. A., Kurnianto, F. A., & Pangastuti, E. I. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Keterampilan Pemecahan Masalah Siswa SMA. *Majalah Pembelajaran Geografi*, 6(2), 201-207.
- Thiagarajan, S. (1974). *Instructional Development For Training Teachers Of Exceptional Children: A sourcebook*.
- Zahroh, D. A., & Yuliani, Y. (2021). Pengembangan e-LKPD Berbasis Literasi Sains untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik pada Materi Pertumbuhan dan Perkembangan. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 10(3), 605–616.