



PENGEMBANGAN E-LKPD INTERAKTIF BERBASIS WIZER.ME DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS MURID PADA MATA PELAJARAN IPAS MATERI KEBUTUHAN DAN KEINGINANKU DI SDN PAKIS V/372 SURABAYA

Alesia Nala Maheswari¹, Diyas Age Larasati², Endang Noerhartati³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

Informasi Artikel

Riwayat Artikel:
Diterima: 29 Juni 2026
Revisi: 1 Agustus 2026
Diterima: 15 Agustus 2026
Diterbitkan: 31 Oktober 2026

Keywords:
Interactive E-LKPD, Wizer.me,
critical thinking

Kata Kunci:
E-LKPD, Wizer.me, berpikir
kritis,

DOI :
10.31932/jpdp.v12i2.7025

Surel Korespondensi:
alesianala63@gmail.com

Abstract

This study aimed to develop an interactive E-LKPD based on Wizer.me to improve the critical thinking skills of third-grade elementary school students in Science and Social Studies (IPAS), particularly on the topic of Needs and Wants. The study employed a Research and Development (R&D) method using the 4D development model, consisting of Define, Design, Develop, and Disseminate stages. The subjects were 26 third-grade students at SDN Pakis V/372 Surabaya. Data were collected through interviews, observations, questionnaires, and tests. The research instruments included validation sheets for media experts, material experts, and learning device experts; student response and activity sheets; and pretest and posttest items. Data were analyzed to determine product validity, practicality, and effectiveness using percentage analysis and N-Gain calculation. The results showed that the interactive E-LKPD obtained validity scores of 96.67% from material experts, 98.33% from media experts, and 98.67% from learning device experts, all categorized as highly valid. Product practicality was demonstrated by student responses of 96.35% and student activity of 91.67%, both categorized as very good. Furthermore, students' critical thinking skills improved, as indicated by an N-Gain score of 0.61, categorized as moderate. Therefore, the Wizer.me-based interactive E-LKPD is valid, practical, and effective for IPAS learning and improving third-grade students' critical thinking skills.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan E-LKPD interaktif berbasis wizer.me guna meningkatkan kemampuan berpikir kritis murid pada mata pelajaran IPAS materi kebutuhan dan keinginan kelas III sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development dengan model pengembangan 4D yang terdiri atas tahap Define, Design, Develop, dan Disseminate. Subjek penelitian berjumlah 26 murid kelas III SDN Pakis V/372 Surabaya. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, angket, dan tes. Instrumen penelitian meliputi lembar validasi ahli media, ahli materi, ahli perangkat pembelajaran, lembar respon murid, lembar aktivitas murid, serta soal pre-test dan post-test. Teknik analisis data menggunakan analisis kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan produk melalui analisis persentase dan perhitungan N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa E-LKPD interaktif berbasis Wizer.me memperoleh hasil validasi ahli materi sebesar 96,67% dengan kategori sangat valid, validasi ahli media sebesar 98,33% dengan kategori sangat valid, serta validasi ahli perangkat pembelajaran sebesar 98,67% dengan kategori sangat valid. Kepraktisan produk ditunjukkan melalui hasil respon murid sebesar 96,35% dan aktivitas murid sebesar 91,67% dengan kategori sangat baik. Selain itu, kemampuan berpikir kritis murid mengalami peningkatan yang ditunjukkan melalui hasil perhitungan N-Gain sebesar 0,61 dengan kategori sedang. Dengan demikian, E-LKPD interaktif berbasis wizer.me dinyatakan valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis murid kelas III SD.

This is an open access article under the CC BY-SA license.

Copyright © 2026 by Author. Published by STKIP Persada Khatulistiwa



Pendahuluan

Perkembangan ilmu dan teknologi berlangsung dengan sangat pesat. Kemajuan ini membawa perubahan dalam berbagai aspek kehidupan,

termasuk dalam bidang pendidikan (Luh dkk., 2024). Perubahan ini ditandai dengan hadirnya beragam media, strategi, metode, serta model pembelajaran. proses pembelajaran kini tidak lagi hanya bergantung pada pendidik sebagai penyampai utama, teknologi menyediakan beragam sarana untuk mendukung penyampaian materi. Peran pendidik kini meluas, pendidik tidak hanya mengajar dikelas, tetapi juga harus menguasai teknologi yang terus berkembang. Aplikasi berbasis internet memudahkan kegiatan belajar mengajar dan menjadi bagian penting dalam pembelajaran modern. Teknologi dapat dijangkau kapanpun, serta berperan sebagai alat bantu mewujudkan sasaran pembelajaran. Dimanapun teknologi juga mendorong peningkatan mutu pembelajaran, kemajuan teknologi menjadi faktor penting dalam upaya mewujudkan kualitas pendidikan yang lebih baik.

Pendidik memiliki tanggung jawab untuk menyusun media pembelajaran yang mampu menyampaikan materi dan konsep sekaligus memfasilitasi murid dalam mengaplikasikannya melalui lembar

kerja atau aktivitas keterampilan. Media yang umum dimanfaatkan mencakup buku teks, modul, lembar kerja murid (LKPD), dan alat peraga. LKPD termasuk kategori bahan ajar yang terbukti efektif karena mengintegrasikan penyampaian konten dengan latihan keterampilan secara simultan (Firtsanianta dkk., 2019). Perkembangan teknologi digital melahirkan inovasi berupa lembar kerja peserta didik berbasis elektronik (E-LKPD). Media ini dikembangkan untuk mendukung optimalisasi penggunaan teknologi informasi dan komunikasi oleh pendidik dalam kegiatan pembelajaran. E-LKPD merupakan lembar kerja peserta didik berbasis elektronik yang dapat diakses dan digunakan secara praktis melalui berbagai perangkat digital, seperti komputer, laptop, maupun telepon pintar (smartphone).

Salah satu platform yang banyak digunakan dalam perkembangan E-LKPD adalah *Wizer.me*. Platform ini merupakan lembar kerja digital yang dapat diakses secara daring melalui smartphone maupun komputer sehingga pengguna tidak terbatas oleh

ruang dan waktu. Platform ini memungkinkan pendidik untuk mengembangkan E-LKPD interaktif dengan mengintegrasikan berbagai jenis media, seperti teks, gambar, audio, dan video. Penggunaan beragam media tersebut dapat membantu memenuhi kebutuhan belajar peserta didik dengan gaya belajar visual maupun auditori, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif, selain itu, pendidik dapat memantau respons murid langsung selama proses pembelajaran berlangsung (Hikmah dkk., 2024). Menurut Asma dkk (2024). *Wizer.me* memiliki sejumlah kelebihan, antara lain tampilan yang interaktif, fitur multimedia yang lengkap, serta dukungan untuk berbagai aktivitas pembelajaran mulai dari pemberian materi, penyelesaian tugas, hingga pengumpulan hasil kerja murid.

Platform ini tetap relevan dan efektif digunakan dalam pembelajaran modern. *Wizer.me* menyediakan berbagai jenis soal pilihan ganda, isian, mencocokkan, mencari kata, menggambar, serta mengisi tabel, sehingga pendidik dapat menyusun

lembar kerja yang variatif dan menarik. Tampilan latar belakang yang estetik serta memudahkan dalam menambahkan video, audio, dan gambar menjadikan *Wizer.me* lebih mampu menarik perhatian murid serta mempermudah pendidik menyesuaikan media pembelajaran dan kebutuhan materi (Hikmah dkk., 2024).

Kemampuan berpikir kritis merupakan salah satu keterampilan penting yang harus dimiliki setiap individu dalam menghadapi berbagai permasalahan yang muncul dalam kehidupan sehari-hari. Keterampilan ini memungkinkan seseorang menata dan menyesuaikan pola pikir, lalu mengambil keputusan yang tepat. Berpikir kritis mencakup proses menginterpretasi informasi, menganalisis pandangan, menilai keakuratan data, serta menarik kesimpulan berdasarkan bukti. Individu tidak hanya mencari jawaban, tetapi memahami alasan dibalik sebuah keputusan. Rahardhian (2022) menyatakan bahwa berpikir kritis melibatkan interpretasi, analisis, penilaian, dan penyimpulan yang bertumpu pada bukti. Konsep atau

kriteria tertentu. Kemampuan berpikir kritis mencerminkan kecakapan mengevaluasi dasar pemikiran yang berkaitan aspek-aspek kognitif, sehingga murid terdorong untuk berpikir cermat dan teliti ketika memecahkan masalah.

Pembelajaran IPAS disekolah dasar merupakan proses sistematis untuk memperoleh pengetahuan melalui pengamatan gejala alam dan konsep ilmiah (Yuanta & Larasati, 2022). Pembelajaran IPAS bertujuan mengembangkan kecakapan intelektual, sikap ilmiah, dan apresiasi terhadap lingkungan, melalui kegiatan mengamati, menalar, menguji, dan menyimpulkan. Murid dilatih membangun pola pikir kritis yang memperkuat pemahaman konsep serta kemampuan memecahkan masalah (Simamora dkk., 2024). Keterampilan berpikir kritis berperan penting dalam membantu murid memahami materi IPAS secara komprehensif dan mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh dalam berbagai situasi kehidupan sehari-hari.

Salah satu materi penting dalam mata pelajaran IPAS kelas III adalah

“Kebutuhan dan keinginanku” materi ini sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari karena mengajarkan mereka cara membedakan hal-hal yang menjadi prioritas hidup dan hal-hal yang hanya bersifat tambahan. Pada usia sekolah dasar, kemampuan memahami perbedaan antara kebutuhan dan keinginan menjadi dasar penting dalam membangun literasi ekonomi, pengambilan keputusan sederhana, serta melatih kebiasaan hidup hemat dan bertanggung jawab sejak dini, namun praktik dilapangan menunjukan bahwa murid masih kesulitan membedakan contoh kebutuhan dan keinginan, kurang mampu menganalisis prioritas, dan belum terbiasa berpikir kritis ketika menghadapi situasi nyata.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas III SDN Pakis V/372 Surabaya, pembelajaran materi kebutuhan dan keinginanku masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku paket sebagai sumber utama belajar. Pendidik telah memanfaatkan media presentasi sederhana yang dibuat menggunakan Canva untuk membantu penyampaian

materi. Namun, penggunaan media tersebut masih bersifat satu arah dan belum sepenuhnya melibatkan murid secara aktif dalam proses berpikir. Murid cenderung menjawab pertanyaan secara singkat tanpa memberikan alasan atas pilihan yang diambil.

Selain itu, ketika diberikan contoh situasi sederhana mengenai penggunaan uang saku, sebagian murid masih mengalami kesulitan dalam menentukan prioritas antara kebutuhan dan keinginan. Murid sering memilih jawaban berdasarkan keinginan pribadi tanpa mempertimbangkan alasan logis atau dampaknya. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis murid, belum berkembang secara optimal.

Pembelajaran yang masih berpusat pada metode ceramah dan penggunaan buku sebagai sumber utama belajar cenderung membatasi pemahaman murid pada aspek mengingat atau menghafal materi. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang interaktif dan kontekstual untuk mendukung proses belajar yang lebih bermakna.

Pengembangan E-LKPD berbasis *wizer.me* dapat menjadi salah satu alternatif solusi dalam meningkatkan pemahaman konsep sekaligus mengembangkan kemampuan berpikir kritis murid. Berbagai aktivitas yang terdapat dalam E-LKPD, seperti menganalisis permasalahan, mengelompokkan informasi, serta memberikan alasan terhadap suatu pilihan, memberikan kesempatan kepada murid untuk melatih kemampuan berpikir tingkat tinggi. Dengan demikian, pembelajaran dapat berlangsung lebih menarik, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik murid sekolah dasar. (Maharani & Mulyawati, 2024).

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini berfokus pada pengembangan E-LKPD interaktif berbasis *wizer.me*, pada mata pelajaran IPAS materi kebutuhan dan keinginanku di SDN Pakis V Surabaya sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis murid.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk

mengembangkan dan menguji kelayakan produk pembelajaran sebelum digunakan dalam proses pembelajaran. Metode R&D tidak hanya berfokus pada pembuatan produk, tetapi juga menekankan pada tahap evaluasi melalui validasi oleh para ahli dan uji coba kepada pengguna, sehingga produk yang dihasilkan memiliki tingkat validitas, kepraktisan, dan kebermanfaatan yang baik.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model 4D yang terdiri dari empat tahapan, yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), dan *Disseminate* (penyebaran). Model 4D dipilih karena memiliki alur pengembangan yang sistematis dan terstruktur, sehingga memudahkan peneliti dalam mengembangkan produk pembelajaran. Tahap *define* berfokus pada analisis kebutuhan dan karakteristik murid, tahap *design* diarahkan pada perancangan struktur dan tampilan

produk, tahap *develop* mencakup proses pengembangan produk serta validasi ahli dan revisi, sedangkan tahap *disseminate* dilakukan melalui penyebaran produk secara terbatas untuk memperoleh umpan balik pengguna.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan produk berupa E-LKPD interaktif berbasis *Wizer.me* pada mata pelajaran IPAS materi kebutuhan dan keinginan untuk murid kelas III sekolah dasar. Pengembangan dilakukan menggunakan model 4D yang meliputi tahap *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate*.

Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi bertujuan untuk mengetahui kelayakan isi E-LKPD yang meliputi kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, karakteristik murid, penyajian materi, dan penggunaan bahasa.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

Validator	Persentase	Kategori
Ahli Materi I	86,67%	Sangat valid
Ahli Materi II	93,33%	Sangat Valid
Rata-rata	90,00%	Sangat Valid

Berdasarkan Tabel 1, E-LKPD interaktif berbasis *wizer.me* memperoleh persentase rata-rata sebesar 90,00% dengan kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi yang disajikan telah sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik murid sekolah dasar, serta materi IPAS pada topik Kebutuhan dan Keinginanku.

Validator memberikan beberapa saran perbaikan, yakni penyempurnaan redaksi soal, penambahan ilustrasi gambar, serta pengembangan soal yang lebih mengarah pada kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS). Seluruh saran tersebut telah dijadikan dasar dalam merevisi produk.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

Validator	Persentase	kategori
Ahli Media I	90,00%	Sangat Valid

Berdasarkan Tabel 2, E-LKPD interaktif berbasis *Wizer.me* memperoleh persentase rata-rata sebesar 90,00% dengan kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media memiliki tampilan yang menarik, mudah digunakan, serta sesuai dengan karakteristik murid sekolah dasar.

Beberapa masukan dari validator meliputi penyesuaian tata letak, konsistensi ukuran huruf, dan penyempurnaan tampilan pada beberapa bagian agar lebih komunikatif. Setelah dilakukan revisi, media dinyatakan layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Tabel 3. Hasil Analisis N-Gain

Rata-rata <i>Pre-Test</i>	Rata-rata <i>Post-test</i>	N-Gain	Kategori
66,54	92,69	0,78	Tinggi

Berdasarkan hasil analisis data kemampuan berpikir kritis, diperoleh nilai N-Gain sebesar 0,78. Nilai tersebut berada pada kategori tinggi karena memenuhi kriteria $g \geq 0,70$. Hasil ini menunjukkan bahwa

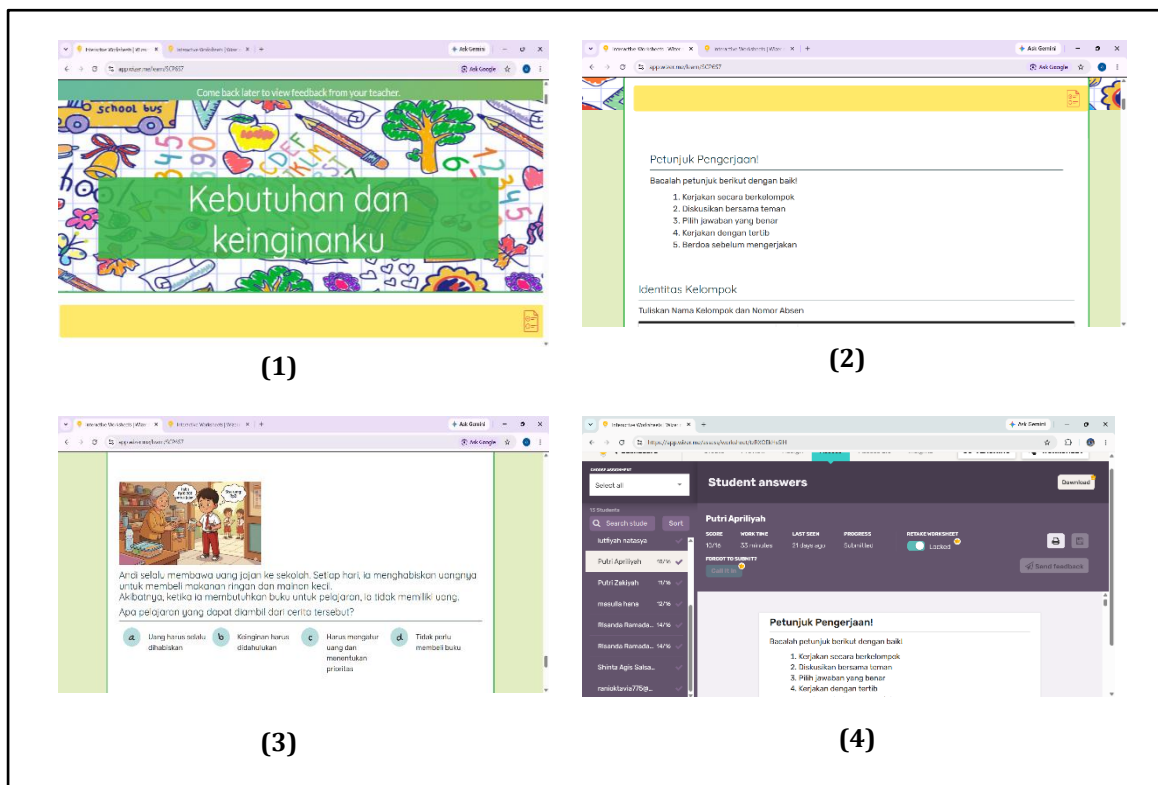
penggunaan E-LKPD Interaktif Berbasis *Wizer.me* mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis murid kelas III SDN Pakis V/372 Surabaya pada materi Kebutuhan dan Keinginanku. Dengan demikian, media

yang dikembangkan dinyatakan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran IPAS guna meningkatkan kemampuan berpikir kritis murid.

Produk akhir yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa E-LKPD interaktif berbasis *wizer.me* pada mata pelajaran IPAS materi kebutuhan dan keinginan untuk murid kelas III SDN Pakis V372 Surabaya. E-LKPP ini memuat materi, gambar, aktivitas interaktif, dan soal evaluasi yang dirancang untuk meningkatkan

kemampuan berpikir kritis murid. Produk memiliki keunggulan berupa tampilan yang menarik, mudah diakses melalui perangkat digital, serta mampu meningkatkan keaktifan dan keterlibatan murid dalam pembelajaran.

Untuk memberikan gambaran mengenai produk akhir yang telah dikembangkan, Gambar 1 berikut merupakan tampilan E-LKPD interaktif berbasis *wizer.me* yang digunakan dalam pembelajaran.



Gambar 1. (1) Tampilan Halaman Awal E-LKPD, (2) Petunjuk Penggunaan E-LKPD, (3) Tampilan Soal, (4) Hasil Pengerjaan Murid.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, produk yang dihasilkan berupa E-LKPD interaktif berbasis *wizer.me* pada mata pelajaran IPAS materi kebutuhan dan keinginan untuk murid kelas III SDN Pakis V/372 Surabaya. Produk dikembangkan menggunakan model pengembangan 4D yang meliputi tahap *Define, Design, Develop, dan Disseminate*.

E-LKPD yang dikembangkan memuat petunjuk penggunaan, aktivitas pembelajaran interaktif, dan evaluasi yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis murid. produk telah melalui proses validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli perangkat pembelajaran serta memperoleh kategori sangat valid, sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil uji coba, E-LKPD interaktif berbasis *wizer.me* memperoleh respons positif dari pendidik dan murid serta menunjukkan peningkatan kemampuan berpikir kritis murid dengan nilai rata-rata N-

Gain sebesar 0,78 yang termasuk dalam kategori tinggi. dengan demikian E-LKPD interaktif berbasis *wizer.me* yang dikembangkan dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS materi kebutuhan dan keinginan untuk dikelas III SD.

Daftar Pustaka

- Asma, N., Siregar, R., Susanti, S., Bagus, S. T., & Amirozaliana, R. (2024). *Desain E-LKPD Interaktif Berbasis Liveworksheets Pada Materi Perbandingan Senilai*. 9(september), 339–350.
- Firtsanianta, H., Khofifah, I., & Surabaya, U. M. (2019). *Efektivitas E-Lkpd Berbantuan Liveworksheet*. 141–150.
- Hikmah, N., Anjaswuri, F., Seful Zen, D., Destiana, D., Wijaya, A., Gani, R. A., Deas Maharani, N., & Mulyawati, Y. (2024a). Pendampingan Pembuatan E-LKPD Berbasis Wizer.Me Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Guru Di SDN Dewi Sartika 2 Kota Bogor. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara*, 5(1), 453–459.
- Hikmah, N., Anjaswuri, F., Seful Zen, D., Destiana, D., Wijaya, A., Gani, R. A., Deas Maharani, N., & Mulyawati, Y. (2024b). Pendampingan Pembuatan E-

- LKPD Berbasis Wizer.Me Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Guru Di SDN Dewi Sartika 2 Kota Bogor. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara*, 5(1), 453-459.
- Luh, N., Eva, W., Nyoman, N., Udayani, W., Kade, N. L., Dewi, A. A., Afriyanchika, G., Triansyah, P., Putu, N., & Mahita, E. (2024). *Artikel Review: Pengaruh Pemberian Induksi Aloksan Terhadap Gula Darah Tikus*. 4(2), 205-216.
- Maharani, D., & Mulyawati, Y. (2024). *Pendampingan Pembuatan E-LKPD Berbasis Wizer. Me Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Guru Di SDN Dewi Sartika 2 Kota Bogor*. 5(1), 453-459.
- Rahardhian, A. (2022). Kajian Kemampuan Berpikir Kritis (Critical Thinking Skill) Dari Sudut Pandang Filsafat. *Jurnal Filsafat Indonesia*, 5(2), 87-94.
- Simamora, A. A., Matematika, F., Alam, P., & Surabaya, U. N. (2024). Pengembangan E-Lkpd Interaktif Untuk Melatihkan Kemampuan Literasi Digital Peserta Didik Kelas X Sma Pada Materi Virus. *Mahanani Tri Asri*. 13(2), 339-355.
- Yuanta, F., & Larasati, D. A. (2022). *Developing Social Science Learning Videos in Elementary Schools during Covid-19 Pandemic*. 6(5), 8466-8474.