

Pengembangan E-LKPD Matematika Materi Bangun Datar Dengan Aplikasi Website Wizer.Me Untuk Menunjang Pembelajaran Berdiferensiasi

Rintan Apriani¹ Aan Subhan Pamungkas² Patra Aghtiar Rakhman³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Kota Serang, Provinsi Banten, Indonesia^{1,2,3}

Email: 2227200067@untirta.ac.id¹ asubhanp@untirta.ac.id² parakhman@untirta.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan mengetahui respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran E-LKPD matematika materi bangun datar dengan aplikasi *website wizer.me* untuk menunjang pembelajaran berdiferensiasi di kelas V sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D). Subjek dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas V dengan jumlah 20 orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari segi kelayakan berdasarkan validasi ahli media memperoleh persentase nilai rata-rata sebesar 95% dengan kategori "Sangat layak". Hasil validasi ahli materi memperoleh persentase nilai rata-rata sebesar 88,18% dengan kategori "Sangat layak". Hasil validasi ahli bahasa memperoleh persentase nilai rata-rata sebesar 87,27% dengan kategori "Sangat layak". Berdasarkan penilaian dari validasi para ahli memperoleh skor rata-rata penilaian tim ahli sebesar 90,15% skor tersebut termasuk dalam kategori "Sangat Layak". Hasil uji coba produk kepada peserta didik kelas V SDN Jakung memperoleh nilai rata-rata sebesar 94%, menunjukkan bahwa respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran E-LKPD matematika berada dalam kategori "Sangat Baik". Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran E-LKPD matematika materi bangun datar dengan aplikasi *website wizer.me* yang dikembangkan pada peserta didik kelas V SD sangat layak untuk digunakan dalam menunjang pembelajaran berdiferensiasi.

Kata Kunci: Media Pembelajaran E-LKPD Matematika, Aplikasi *Website Wizer.Me*, Pembelajaran Berdiferensiasi

Abstract

This research aims to determine the feasibility and determine students' responses to the use of E-LKPD mathematics learning media with flat building materials with the wizer.me website application to support differentiated learning in class V elementary schools. This research uses a Research and Development (R&D) approach. The subjects in this research were 20 class V students. The research results show that in terms of feasibility, based on media expert validation, an average percentage score of 95% was obtained in the "Very feasible" category. The validation results from material experts obtained an average percentage score of 88.18% in the "Very feasible" category. Linguist validation results obtained an average percentage score of 87.27% in the "Very worthy" category. Based on the validation assessment, the experts obtained an average score from the expert team's assessment of 90.15%, this score was included in the "Very Decent" category. The results of product trials on class V students at SDN Jakung obtained an average score of 94%, indicating that the students' response to the use of E-LKPD mathematics learning media was in the "Very Good" category. Based on the research results, it can be concluded that the E-LKPD mathematics learning media with flat shape material with the wizer.me website application developed for fifth grade elementary school students is very suitable for use in supporting differentiated learning.

Keywords: Mathematics E-LKPD Learning Media, Wizer.Me Website Application, Differentiated Learning



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Pendidikan sangat berguna dalam pengelolaan suatu negara untuk membangun sumber daya manusia yang berkualitas agar dapat mengembangkan potensi, minat dan bakat pada diri

setiap individu (Anggraini, dkk 2020: 23). Tumbuh kembangnya suatu negara bergantung pada kualitas pendidikan, pendidikan yang berkualitas dapat dilihat berdasarkan kurikulum yang digunakan sebagai sistem terencana dalam mengatur pembelajaran. Saat ini Indonesia telah menerapkan kurikulum merdeka yang hadir sebagai penyempurna kurikulum 2013. Kurikulum merdeka berusaha menciptakan kondisi kelas yang pembelajarannya berpusat pada peserta didik, penerapan kurikulum merdeka lebih menggunakan pendekatan pembelajaran berdiferensiasi yaitu mengakui keragaman gaya belajar peserta didik. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Marlina (2020: 2) menyatakan bahwa pembelajaran berdiferensiasi adalah pembelajaran yang mengakomodir, melayani, dan mengakui keberagaman peserta didik dalam belajar sesuai dengan kesiapan, minat, dan preferensi belajar peserta didik.

Melalui pembelajaran berdiferensiasi pendidik dapat menganalisis kesesuaian kebutuhan belajar peserta didik berdasarkan keragaman gaya belajar di setiap bidang mata pelajarannya. Salah satu mata pelajaran yang membutuhkan pembelajaran berdiferensiasi yaitu pembelajaran matematika. Pelajaran matematika ketika kegiatan belajar mengajar membutuhkan penalaran serta pemahaman konsep matematis dalam pemecahan masalah. Matematika pada tingkatan sekolah dasar memiliki kedudukan penting untuk dipelajari. Hal ini tercatat pada Undang-undang Republik Indonesia No 2 Tahun 2003 Terkait Sistem Pendidikan Nasional Pasal 37 ditekankan bahwa salah satu disiplin ilmu yang wajib dimiliki peserta didik pada pendidikan dasar dan menengah adalah matematika (Yuli 2019: 510).

Idealnya pembelajaran matematika mampu mengembangkan aspek kognitif dan psikomotorik melalui keterampilan berpikir kritis dan kreativitas peserta didik. Saat pelaksanaannya pembelajaran matematika perlu menggunakan benda konkret atau alat peraga dan penjelasan dari pendidik untuk merealisasikan objek yang abstrak sehingga dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan. Namun, pada proses pembelajarannya yang peneliti temui saat melakukan pra penelitian tidak sedikit peserta didik kurang menyukai matematika, terutama pada materi bangun datar yang melibatkan berbagai macam rumus serta cara pengoperasiannya. Sering kali juga banyak peserta didik beranggapan bahwa pelajaran matematika merupakan pelajaran sulit, menjadikan ketidakminatan peserta didik mempelajari matematika yang berakibat pada kemampuan numerasi peserta didik menjadi rendah. Rendahnya kemampuan peserta didik di bidang matematika, dapat dibuktikan berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Sari dkk (2021: 159) menguji kemampuan numerasi peserta didik tingkat SD materi geometri dan bangun datar melalui penggunaan Asesmen Kompetensi Minimum (AKM). Didapat hasil bahwa kemampuan siswa kelas IV dalam menyelesaikan soal geometri pada AKM numerasi berada dalam kategori rendah karena ada di bawah interval nilai $\leq 40\%$ yaitu sebesar 17.56%. Dari 14 soal AKM Numerasi yang diberikan siswa hanya mampu menjawab benar 3 soal dengan memperoleh skor sebanyak 3 poin dari total 17 poin.

Pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik dan berpusat berdasarkan pada keragaman gaya belajar peserta didik yaitu penggunaan perangkat pembelajaran berdiferensiasi berbasis teknologi. Salah satu perangkat yang dapat dikembangkan berdasarkan gaya belajar peserta didik yaitu penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD). Menurut Apriliyani & Mulyatna, (2021: 492) E-LKPD merupakan lembar kerja peserta didik berbentuk elektronik yang dapat digunakan dimanapun dan kapanpun dengan menggunakan laptop atau *smartphone*. Selain itu E-LKPD dapat digunakan saat proses pembelajaran sebagai acuan bagi peserta didik untuk memahami materi yang telah disampaikan. E-LKPD sebagai bahan pembelajaran dapat membantu pendidik meningkatkan aspek kognitif peserta didik, serta mengoptimalkan kegiatan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Lailiah dkk (2021: 2793) menyatakan bahwa E-LKPD

dapat mempengaruhi tingkat kognitif peserta didik menjadi bertambah, minat dan motivasi belajar peserta didik dapat meningkat ketika melihat hal baru dalam proses pembelajaran. Terdapat berbagai jenis E-LKPD yang dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran interaktif salah satunya yaitu E-LKPD *wizer.me*. Menurut Dewi dkk (2023: 2564) menjelaskan bahwa *wizer.me* merupakan salah satu *website* yang menawarkan fitur lengkap untuk membuat lembar kerja secara elektronik, dengan banyak menawarkan pilihan jenis soal, membangun konsep materi melalui percobaan sederhana, memahami materi melalui video, serta berlatih soal-soal. Selain itu *wizer.me* juga dilengkapi dengan fitur visual, audio dan video yang membedakan dengan *website* lainnya, sehingga *wizer.me* ini efektif dalam pembuatan E-LKPD untuk menunjang pembelajaran berdiferensiasi. Melalui penggunaan media pembelajaran E-LKPD matematika dengan aplikasi *website wizer.me* diharapkan kegiatan pembelajaran dapat mencapai tujuan pembelajaran dalam proses pembelajaran, yaitu kegiatan pembelajaran dapat menjadi lebih menyenangkan dan pembelajaran lebih berpusat pada peserta didik, sehingga pembelajaran lebih bermakna dan peserta didik mampu merekonstruksi pengetahuannya secara mandiri yang kemudian dapat diaplikasikan kedalam kehidupan sehari-hari.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode yaitu *mix method*, penelitian yang menggabungkan penelitian kualitatif dan penelitian kuantitatif, menurut Hendrayadi (2023: 2402) menyatakan bahwa penelitian *mix method* adalah metode penelitian yang mengkombinasikan kelebihan dari metode kuantitatif dan kualitatif dengan tujuan untuk menghasilkan gambaran yang lebih lengkap dan mendalam mengenai fenomena atau permasalahan yang diteliti. Model yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Model ADDIE yang terdiri dari beberapa tahapan analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*), tahapan tersebut dapat menciptakan sebuah pembelajaran yang efektif dan memperoleh hasil yang optimal (Winaryati dkk 2021: 22-23). Penelitian ini dilaksanakan pada 7 Mei 2024 di SDN Jakung Kota Serang, yang terletak di Jalan Takari, Cilowong, Kec. Taktakan, Kota Serang Banten. Subjek dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas V SD Jakung yang terdiri atas 20 orang. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) yaitu penelitian pengembangan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut agar dapat dipergunakan di sekolah. Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat Risal (2022: 3) menyatakan bahwa tujuan dari penelitian R&D yaitu untuk mengembangkan produk baru atau produk yang sudah ada yang kemudian dilakukan pengujian keefektifan produk tersebut agar dapat dipergunakan di lingkungan sekolah bukan untuk menguji teori. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu melalui wawancara, observasi, dokumentasi dan angket. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik statistika dan deskriptif untuk mengolah data dari hasil angket validasi para ahli menggunakan skala likert dengan skor 1 sampai 5. Sedangkan untuk pengolahan data dari hasil angket uji coba produk (angket respon peserta didik) dengan menggunakan skala guttman yang kemudian skor dapat diinterpretasikan sesuai dengan jumlah banyaknya pertanyaan postif dari peserta didik.

Tabel 1. Pedoman Penskoran Angket

Keterangan	Skor
Sangat Layak	5
Layak	4
Cukup Layak	3
Kurang Layak	2
Sangat Kurang Layak	1

Sumber: (Sugiyono, 2014: halm 94)

Tabel 2. Interpretasi Angket Respon Peserta Didik

Persentase (%)	Kategori	Keterangan
$80 < Ps \leq 100$	A	Sangat Baik
$60 < Ps \leq 80$	B	Baik
$40 < Ps \leq 60$	C	Cukup Baik
$20 < Ps \leq 40$	D	Kurang Baik
$0 < Ps \leq 20$	E	Sangat Kurang Baik

(Bahri 2023: 57)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan produk yaitu berupa pengembangan E-LKPD matematika materi bangun datar dengan aplikasi website wizer.me untuk menunjang pembelajaran berdiferensiasi di sekolah dasar. Tahapan proses pengembangannya penelitian ini menggunakan model ADDIE *Analysis (analisis)*, *Design (Desain)*, *Development (Pengembangan)*, *Implementation (Implementasi)*, *Evaluation (Evaluasi)*. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan E-LKPD matematika materi bangun datar dengan aplikasi website wizer.me untuk menunjang pembelajaran berdiferensiasi dan untuk mengetahui respon dari peserta didik terhadap penggunaan E-LKPD matematika materi bangun datar dengan aplikasi website wizer.me untuk menunjang pembelajaran berdiferensiasi.

Analysis (Analisis)

Tahap ini merupakan tahapan awal dalam Pengembangan E-LKPD Ma tematika Materi Bangun Datar dengan Aplikasi *Website Wizer.me* untuk Menunjang Pembelajaran Berdiferensiasi dimulai dengan menganalisis masalah yang ada bahwa kegiatan pembelajaran masih dilakukan secara konvensional dengan buku cetak, kurang memanfaatkan teknologi dan pemanfaatan media pembelajaran interaktif di bidang matematika. Setelah diketahui permasalahannya maka perlu melakukan analisis kebutuhan dengan menggunakan angket analisis kebutuhan sehingga didapat hasil melalui angket bahwa peserta didik di kelas V SDN Jakung memiliki kemampuan numerasi yang sangat rendah, Peserta didik cenderung didominasi belajar dengan gaya belajar visual-kinestetik Pendidik belum pernah membuat perangkat pembelajaran yang berupa E-LKPD matematika yang disesuaikan dengan gaya belajar peserta didik baik auditori, visual maupun kinestetik. Setelah diketahui permasalahan lebih mendalam, dengan menggunakan angket analisis kebutuhan maka didapat solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukannya pengembangan media pembelajaran interaktif, selanjutnya pengembangan media disesuaikan dengan analisis kurikulum yang digunakan di sekolah tersebut yaitu menggunakan kurikulum merdeka, dan analisis materi Materi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pembelajaran Matematika yang berfokus pada materi bangun datar yang terdapat pada kurikulum merdeka semester II yang berada pada fase C di mana pada fase ini peserta didik dapat menentukan keliling dan luas berbagai bentuk bangun datar (segitiga, segiempat, dan segibanyak) serta gabungannya, pada tahap analisis materi yang disesuaikan dengan Capaian Pembelajaran, Tujuan Pembelajaran dan Alur Tujuan Pembelajaran.

Design (Desain)

Pada tahap kedua yaitu pembuatan desain produk yang peneliti buat, yaitu berupa Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Matematika Materi Bangun Datar dengan Aplikasi Website Wizer.me untuk Menunjang Pembelajaran Berdiferensiasi. Pengembangan media pembelajaran ini dikembangkan dengan adanya *storyboard* terlebih dahulu agar pembuatannya lebih terkonsep. Desain produk dibuat terlebih dahulu dengan menggunakan

Aplikasi Canva Pro yang kemudian desain yang telah rampung dimasukan ke laman website wizer.me untuk menambahkan ikon video pembelajaran dan pilihan soal yang lebih menarik yang telah disediakan pada laman website wizer.me seperti pilihan soal *open question*, *multiple choice*, *matching*, *table*, *sorting* yang hasil akhirnya dapat menjadi E-LKPD yang dapat diakses dengan menggunakan link website wizer.me untuk menggunakannya.

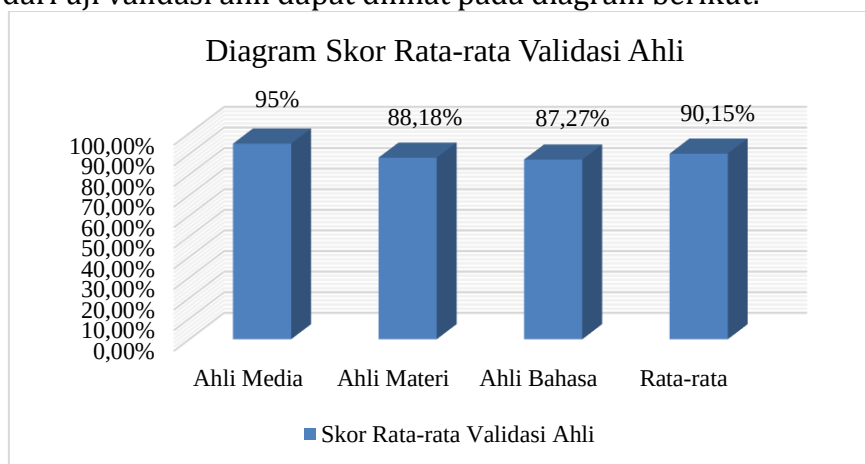
Development (Pengembangan)

Setelah produk selesai dibuat maka akan dilakukan uji validasi oleh tiga orang validator yaitu validator ahli media, validator ahli materi dan validator ahli bahasa. Uji validasi dilakukan guna mengetahui kelayakan E-LKPD Matematika Materi Bangun Datar dengan Aplikasi *Website Wizer.me* untuk Menunjang Pembelajaran Berdiferensiasi yang dikembangkan. Setelah memperoleh data hasil validasi keseluruhan ahli baik itu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa maka diperoleh rata-rata skor validasi dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa yaitu pada tabel sebagai berikut:

Tabel 3. Rata-Rata Skor Validasi Ahli

Validasi	Persentase	Kategori
Ahli Media	95%	Sangat Layak
Ahli Materi	88,18%	Sangat Layak
Ahli Bahasa	87,27%	Sangat Layak
Rata-rata		90,15%
Kategori		Sangat Layak

Berdasarkan data dari rata-rata skor validasi ahli yang terdapat pada tabel 3 di atas, maka hasil rata-rata dari uji validasi ahli dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar 1. Diagram Skor Rata-Rata Validasi Ahli

Implementation (Implementasi)

Produk yang dikembangkan setelah selesai dilakukan revisi sesuai dengan masukan dan saran dari berbagai para ahli baik itu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa dengan mendapat kategori kelayakan "Sangat Layak", maka selanjutnya produk dapat diuji coba kepada peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Uji coba E-LKPD Matematika ini dilaksanakan pada hari Selasa, 7 Mei 2024 yang dilakukan oleh peneliti kepada peserta didik kelas V SDN Jakung Kota Serang dengan dilakukan kegiatan pembelajaran secara bertatap muka di kelas. Selanjutnya dalam uji coba E-LKPD Matematika ini peneliti mengambil sampel angket peserta didik terdiri atas 20 orang peserta didik kelas V. Pelaksanaan uji coba produk ini dilakukan dengan cara peserta didik mengerjakan E-LKPD Matematika melalui link website wizer.me yang telah

dibagikan melalui kartu peserta dengan log in pada computer yang telah disediakan menggunakan alamat e-mail dan password masing-masing peserta didik. Setelah persiapan telah siap dilakukan, peneliti melakukan kegiatan pembelajaran sesuai dengan modul ajar yang sudah dibuat sebelumnya, peneliti menggunakan model pembelajaran tatap muka (pembelajaran konvensional) dengan menggunakan metode ceramah, diskusi, tanya jawab dan penugasan.

Evaluation (Evaluasi)

Tahap terakhir dari model pengembangan ADDIE yaitu tahap evaluasi. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui respon dari peserta didik dan memperoleh penilaian dari peserta didik kelas V SDN Jakung Kota Serang melalui angket respon peserta didik. Instrumen ini bertujuan untuk mengetahui kualitas, kemudahan penggunaan E-LKPD dan keterbantuan dari produk yang dikembangkan terhadap pembelajaran berdiferensiasi dilihat dari respon peserta didik. Adapun angket yang diberikan berjumlah 10 pernyataan (terdiri dari 7 pernyataan positif dan 3 pernyataan negatif) dengan aspek yang terdapat pada angket yaitu dua aspek yang terdiri dari aspek pemahaman isi materi dan soal dan aspek kemenarikan media. Tujuan dari evaluasi ini untuk mengetahui nilai respon peserta didik produk yang dikembangkan berupa Pengembangan E-LKPD Matematika Materi Bangun Datar dengan Aplikasi *Website Wizer.me* untuk Menunjang Pembelajaran Berdiferensiasi. Peneliti memberikan angket kepada peserta didik kelas V SDN Jakung Kota Serang yang berjumlah 20 orang. Adapun hasil dari respon peserta didik terhadap E-LKPD Matematika Materi Bangun Datar dengan Aplikasi *Website Wizer.me* untuk Menunjang Pembelajaran Berdiferensiasi disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4. Data Hasil Respon Peserta Didik

Indikator	Pernyataan	Skor	Nilai Akhir
Pemahaman Isi Materi dan Soal	Saya lebih mudah memahami materi dengan bentuk gambar dan animasi	18	90%
	Saya merasa kesulitan dalam menjawab soal	16	80%
	Materi yang ditampilkan sesuai dengan gaya belajar saya	20	100%
	Penjelasan materi sulit dimengerti	16	80%
	E-LKPD ini memberikan pengalaman baru untuk saya	20	100%
	Media E-LKPD ini membuat saya lebih suka belajar matematika	19	95%
Kemenarikan Media	Saya senang belajar dengan media ini karena menarik dan mudah digunakan	19	95%
	Media ini membosankan dan membuat saya malas belajar	20	100%
	Media ini sangat membantu saya dalam belajar	20	100%
	Saya menemukan gaya belajar yang saya sukai saat menggunakan media	20	100%
Jumlah		188	94%
Kategori Interpretasi		Sangat Baik	

Berdasarkan tabel hasil respons peserta didik terhadap E-LKPD Matematika, nilai data penelitian menggunakan skala gutman yang digunakan untuk melihat respon peserta didik terhadap E-LKPD Matematika oleh 20 orang responden yang diperoleh dengan mengisi angket respon peserta didik. Dapat diketahui respon peserta didik dilihat dari nilai pada aspek pemahaman isi materi dan soal memperoleh persentase penilaian sebesar 90,83%, aspek kemenarikan media memperoleh persentase penilaian sebesar 98,75%, Maka berdasarkan hasil tersebut rata-rata penilaian akhir secara keseluruhan memperoleh skor sebesar 188 dari nilai maksimal 200 dengan persentase penilaian sebesar 94% masuk dalam kategori interpretasi "Sangat Baik".

Pembahasan

Pembahasan ini berfokus pada tahapan dalam pengembangan produk yang dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Pada tahapan pertama yaitu analisis, peneliti melakukan analisis masalah dan kebutuhan di SDN Jakung Kota Serang melalui wawancara, observasi, dan penyebaran angket analisis kebutuhan untuk pendidik, dari hasil analisis diperoleh bahwa peserta didik kelas V memiliki kemampuan numerasi yang rendah, peserta didik kelas V didominasi oleh yang memiliki gaya belajar visual-kinestetika sehingga membutuhkan pembelajaran yang mampu memenuhi semua aspek gaya belajar peserta didik. Berdasarkan tahapan analisis maka dibutuhkannya media pembelajaran interaktif untuk menunjang pembelajaran berdiferensiasi pada muatan pembelajaran matematika untuk itu peneliti mengembangkan E-LKPD Matematika Materi Bangun Datar dengan Aplikasi Website Wizer.me untuk Menunjang Pembelajaran Berdiferensiasi di SDN Jakung Kota Serang. Hal ini bertujuan agar peserta didik yang memiliki keragaman gaya belajar, dapat memahami materi yang disajikan dalam E-LKPD karena memuat tampilan gambar dan video pembelajaran, pernyataan tersebut sesuai dengan yang dinyatakan oleh Riswu dkk (2018: 60) menyatakan bahwa bahan ajar elektronik yang bermuatan multimedia seperti teks gambar dan video dapat mendukung peserta didik dalam memahami materi yang dipelajari.

Setelah mengetahui produk yang akan dikembangkan maka tahap selanjutnya yaitu tahap desain atau tahap perancangan produk mulia dari cover hingga bagian akhir media dengan menggunakan desain fitur aplikasi canva pro yang kemudian diintegrasikan pada aplikasi website wizer.me yang bertujuan agar desain produk yang dikembangkan dapat membuat pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar peserta didik. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Siddiq dkk (2020: 55-56) menyatakan bahwa pada tahapan desain ada beberapa konsep yang dirancang dan disiapkan untuk menjadi dasar dan alur pada tahapan pengembangan. Setelah tahapan desain selesai, tahap selanjutnya yaitu tahap development (Pengembangan). Tahap pengembangan merupakan tahapan proses penilaian rancangan produk yang dilakukan melalui validasi tim ahli yaitu ahli media, ahli materi dan ahli bahasa yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan. Berdasarkan hasil dari uji validasi ahli yang telah dilakukan baik itu ahli media, ahli materi dan ahli bahasa peneliti memperoleh skor rata-rata penilaian tim ahli sebesar 90,15% skor tersebut termasuk dalam kategori "Sangat Layak" berdasarkan kriteria persentase skor angket (Ernawati 2017: 207) meskipun skor rata-rata yang diperoleh belum mencapai 100%, namun media pembelajaran E-LKPD sudah dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas sesuai dengan uji kelayakan dari tim ahli diperoleh persentase rata-rata sebesar 90,15% skor tersebut termasuk dalam kategori "Sangat Layak" sehingga E-LKPD matematika dengan aplikasi website wizer.me dapat digunakan di sekolah untuk menunjang pembelajaran berdiferensiasi.

Setelah tahap pengembangan selesai dan produk dapat dikatakan "Layak untuk di uji coba" maka tahapan selanjutnya yaitu tahap implementasi atau uji produk kepada peserta didik, Uji coba E-LKPD Matematika ini dilaksanakan pada hari Selasa, 7 Mei 2024 yang dilakukan pengembangan ADDIE yaitu tahap evaluasi. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui respon dari peserta didik dan memperoleh penilaian dari peserta didik kelas V SDN Jakung Kota Serang melalui angket respon peserta didik yang diberikan berjumlah 10 pernyataan (terdiri dari 7 pernyataan positif dan 3 pernyataan negatif) dengan aspek yang terdapat pada angket yaitu dua aspek yang terdiri dari aspek pemahaman isi materi dan soal dan aspek kemenarikan media. respon peserta didik dilihat dari nilai pada aspek pemahaman isi materi dan soal memperoleh persentase penilaian sebesar 90,83%, aspek kemenarikan media memperoleh persentase penilaian sebesar 98,75%, Maka berdasarkan hasil tersebut rata-rata penilaian

akhir secara keseluruhan memperoleh skor sebesar 188 dari nilai maksimal 200 dengan persentase penilaian sebesar 94% masuk dalam kategori interpretasi “Sangat Baik” dan menghasilkan tanggapan positif terhadap minat dan motivasi dari peserta didik hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Lailiah dkk (2021: 2793) menyatakan bahwa E-LKPD dapat mempengaruhi tingkat kognitif peserta didik menjadi bertambah, minat dan motivasi belajar peserta didik dapat meningkat ketika melihat hal baru dalam proses pembelajaran. Selain itu menurut Sarwiti (2019: 696) Penggunaan teknologi pada peserta didik dapat memberikan dampak positif yaitu peserta didik dapat belajar melalui media audio visual yang menarik sehingga peserta didik lebih mudah memahami pelajaran yang disampaikan.

Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan yaitu E-LKPD Matematika Materi Bangun Datar dengan Aplikasi *Website Wizer.me* untuk Menunjang Pembelajaran Berdiferensiasi di Kelas V SDN Jakung Kota Serang termasuk dalam kategori “Sangat Layak” menurut ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa dengan akumulasi persentase penilaian sebesar 90,15%. Pada saat uji coba kepada 20 peserta didik mendapatkan persentase penilaian respons peserta didik sebesar 94% termasuk dalam kategori interpretasi “Sangat Baik”. Berdasarkan hasil penilaian uji validasi ahli dan respon peserta didik menunjukkan bahwa E-LKPD yang dikembangkan ini dapat menunjang pembelajaran berdiferensiasi pada kelas V SDN Jakung Kota Serang pada muatan pembelajaran matematika bangun datar yang dikemas secara interaktif dengan menggunakan aplikasi *website wizer.me*.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada pengembangan E-LKPD Matematika Materi Bangun Datar dengan Aplikasi *Website Wizer.me* untuk Menunjang Pembelajaran Berdiferensiasi di Kelas V SDN Jakung Kota Serang, maka dapat diambil simpulan yaitu bahwa Produk E-LKPD Matematika Materi Bangun Datar Dengan Aplikasi *Website Wizer.Me* layak digunakan untuk Menunjang Pembelajaran Berdiferensiasi. Kelayakan produk tersebut dapat dilihat berdasarkan hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 95% termasuk dalam kategori “Sangat Layak”, ahli materi memperoleh hasil validasi sebesar 88,18% termasuk dalam kategori “Sangat Layak”, dan ahli bahasa memperoleh hasil validasi sebesar 87,27% termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Dengan demikian E-LKPD Matematika Materi Bangun Datar dengan Aplikasi *Website Wizer.me* untuk Menunjang Pembelajaran Berdiferensi di Kelas V SDN Jakung Kota Serang termasuk dalam kategori “Sangat Layak” dan dapat digunakan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran dengan keseluruhan persentase rata-rata kelayakan produk mencapai 90,15% dalam kategori “Sangat Layak”. Respon peserta didik setelah menggunakan E-LKPD Matematika Materi Bangun Datar dengan Aplikasi *Website Wizer.me* untuk Menunjang Pembelajaran Berdiferensiasi Sangat Baik. Hal tersebut dapat dilihat berdasarkan hasil implementasi kepada peserta didik yang terdiri atas 20 orang peserta didik kelas V di SDN Jakung tahun ajaran 2023/2024 memperoleh nilai persentase rata-rata penilaian sebesar 94% masuk dalam kategori interpretasi “Sangat Baik”.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, I. A. dkk (2020). Analisis Minat dan Bakat Peserta didik terhadap Pembelajaran, *Jurnal Terampil*, 7 (1), Hal 23-28
- Apriliyani, S. W. & Mulyatna, F. (2021). Flipbook *E-LKPD* dengan Pendekatan Etnomatematika pada Materi Teorema Pythagoras. *Seminar Nasional Sains*, Vol. 2, No. 1. Hal 491-500
- Dewi, N. A. dkk. (2023). Pengembangan E-Lkpd Berbasis *Web Site Wizer.Me* Materi Sifat-Sifat Bangun Ruang. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*. Volume 09 Nomor 02, Hal 2562-2575

- Ernawati, I. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, Vol 2, No 2, Hal 204–210.
- Hendrayadi, Dkk. (2023). Mixed Method Research. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, Volume 6 Nomor 4, Hal 2402-2410.
- Lailiah, I. dkk. (2021). Implementasi *Guided Inquiry* Berbantuan E-Lkpd Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Materi Redoks dan Tata Nama Senyawa Kimia. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, Vol 15, No 1, Hal 2792-2801
- Marlina (2020). *Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi di Sekolah Inklusif*. Padang: Afifa Utama
- Risal, Z. dkk (2022). *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development (R&D) Konsep, Teori-teori dan Desain Penelitian*. Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi
- Riswu, I. U., Laksana, D. N. L., dan Dhiu, K. D. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Bermuatan Multimedia pada Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas IV di Kabupaten Ngada. *Journal of Education Technology* Vol. 2, No. 2, Hal 56-64
- Sari, D. R. dkk. (2021). Analisis Kemampuan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Geometri pada Asesmen Kompetensi Minimum-Numerasi Sekolah Dasar. *FONDATA: Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol 5, No 2, Hal 153-162
- Sarwiti, Y. dkk (2019). Dampak Penggunaan *Smartphone* Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. Seminar Nasional. *LPPM-Universitas Muhammadiyah Purwokerto*, Hal 691-697
- Siddiq, Y. I., Sudarma, I. K., dan Simamora, A. H. (2020). Pengembangan Animasi Dua Dimensi Pada Pembelajaran Tematik Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha* Vol. 8, No. 2, Hal. 49-63.
- Winaryati, E. dkk (2021). *Cercular Model of R&D (Model R&D Pendidikan dan Sosial*. Yogyakarta: Kbm Indonesia
- Yuli (2019). Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Kemampuan Memecahkan Masalah Matematis di Smk Insan Karya Nusantara Tahun Pelajaran 2018-2019. *Journal On Education*, Volume 01, No. 02, Hal 509-514