

**PENGEMBANGAN *E*-LKPD INTERAKTIF BERBASIS *WEBSITE*
WIZER.ME UNTUK PEMBELAJARAN TEKS REKON KELAS IX
SMP XAVERIUS 3 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh:

Yutta Asti Puteri Adinda

NIM: 06021282126053

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2025

**PENGEMBANGAN E-LKPD INTERAKTIF BERBASIS *WEBSITE*
WIZER.ME UNTUK PEMBELAJARAN TEKS REKON KELAS IX
SMP XAVERIUS 3 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Yutta Asti Puteri Adinda

NIM: 06021282126053

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Mengesahkan:

Mengetahui,

Koordinator Program Studi,



Dr. Santi Oktarina, M.Pd.

NIP 198010012002122001

Pembimbing,



Drs. Ansori, M.Si

196609191994031002



**PENGEMBANGAN *E*-LKPD INTERAKTIF BERBASIS *WEBSITE*
WIZER.ME UNTUK PEMBELAJARAN TEKS REKON KELAS IX
SMP XAVERIUS 3 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Yutta Asti Puteri Adinda

NIM: 06021282126053

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Sabtu

Tanggal: 08 Maret 2025

TIM PENGUJI

1. Ketua/ Pembimbing : Drs. Ansori, M.Si



2. Anggota/ Penguji : Dr. Agus Saripudin, M.Ed.



**Palembang, 17 Maret 2025
Mengetahui,
Koordinator Program Studi**



**Dr. Santi Oktarina, M.Pd.
NIP 198010012002122001**

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yutta Asti Puteri Adinda

NIM : 06021282126053

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Menyatakan bahwa sesungguhnya skripsi berjudul “Pengembangan E-LKPD Interaktif Berbasis *Website* Wizer.me untuk Pembelajaran Teks Rekon Kelas IX SMP Xaverius 3 Palembang” merupakan hasil karya sendiri. Saya tidak melakukan kecurangan seperti penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan kaidah keilmuan yang berlaku. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia nomor 17 tahun 2010 mengenai pencegahan dan penanggulangan plagiat di perguruan tinggi mengatur hal tersebut. Apabila di kemudian hari terdapat pelanggaran di skripsi ini terhadap keaslian karya, saya bersedia untuk bersaksi dan menerima sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikian surat ini dibuat dengan sebagaimana mestinya untuk dipergunakan. Tidak terdapat pemaksaan atas pembuatan surat ini dari pihak atau oknum manapun.

Palembang, 17 Maret 2025

Pembuat Pernyataan,



Yutta Asti Puteri Adinda

NIM 06021282126053

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur atas berkat penyertaan yang Tuhan berikan, sehingga penulis mendapat kesempatan, kelancaran, dan kekuatan untuk menyelesaikan tugas akhir jenjang sarjana ini. Terima kasih sebesar-besarnya penulis persembahkan kepada orang-orang yang turut membantu seluruh rangkaian proses penelitian dan penyusunan skripsi ini.

1. Kedua orang tua yang sangat saya sayangi dan yang menjadi alasan saya berjuang hingga saat ini, Ayah, Yohanes Wahyudi Kusumantri dan Mama, Octaviana Indah Yanti. Terima kasih atas semua dukungan berupa doa, motivasi, dan kerja keras yang telah dikerahkan untuk membiayai seluruh keperluan kuliah. Doakan semoga anakmu ini bisa hidup sesuai harapan dan mampu membahagiakan Mama dan Ayah.
2. Kakak dan adik saya, Yoana Puteri Adinda dan Yohanes Cello Bagaskara, yang menemani dan memberikan doa dan dukungan moral untuk penulis dalam proses pengerjaan skripsi ini.
3. Teman-teman seperjuangan di PBSI angkatan 2021 kelas Palembang, terima kasih telah menemani setiap langkah penulis dari awal hingga akhir menjadi mahasiswa di Universitas Sriwijaya. Terima kasih karena sudah menjadi teman-teman yang baik dan suportif.
4. Bapak Drs. Ansori, M.Si., selaku dosen pembimbing akademik, sekaligus dosen pembimbing skripsi. Terima kasih atas segala dukungan dan arahan yang diberikan kepada penulis dalam menyelesaikan studi di Universitas Sriwijaya.
5. Bapak Dr. Agus Saripudin, M.Ed., selaku dosen penguji skripsi yang telah memberikan masukan untuk memperbaiki skripsi penulis.

6. Ibu Dr. Santi Oktarina, M.Pd., selaku koordinator program studi. Terima kasih atas segala bantuan dan arahnya agar penulis dapat menyelesaikan seluruh prosedur penyelesaian studi di Universitas Sriwijaya dengan baik dan lancar.
7. Seluruh dosen Universitas Sriwijaya, khususnya dosen-dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Terima kasih Bapak/Ibu telah memberikan ilmu dan pengalaman luar biasa selama perkuliahan.
8. Keluarga besar SMP Xaverius 3 Palembang yang telah memberi kesempatan pada penulis untuk melakukan penelitian di SMP Xaverius 3 Palembang.
9. Mbak Anggie dan Mbak Nadia, selaku Admin Prodi kelas Palembang yang dengan penuh perhatian selalu mengingatkan dan membantu mengurus segala keperluan administrasi.
10. Sahabat seperjuangan, Laurentia Helena Tiffany yang menjadi motivasi penulis untuk selalu bersama-sama dari awal masuk hingga lulus dari Universitas Sriwijaya.
11. Seluruh pihak yang mungkin tidak dapat dituliskan satu persatu, yang turut mewarnai kehidupan penulis.
12. Apresiasi sebesar-besarnya penulis berikan terhadap diri sendiri. Terima kasih telah memilih untuk terus maju walaupun dikelilingi banyak tekanan dan sempat diiringi perasaan kalut. *You're doing amazing, beautiful! Spread positivity and let your shine brighter every day.*

MOTTO

"Percayalah kepada TUHAN dengan segenap hatimu, dan janganlah bersandar kepada pengertianmu sendiri. Akuilah Dia dalam segala lakumu, maka Ia akan meluruskan jalanmu."

Amsal 3:5-6

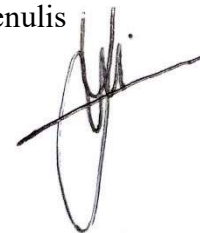
PRAKATA

Skripsi berjudul “Pengembangan *E-LKPD* Interaktif Berbasis *Website Wizer.me* untuk Pembelajaran Teks Rekon Kelas IX SMP Xaverius 3 Palembang” ini disusun untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya. Dalam proses penelitian ini dan penyusunan skripsi ini penulis mendapatkan bantuan dan dukungan dari berbagai pihak.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Dr. Santi Oktarina, M.Pd., selaku koordinator program studi dan Drs. Ansori, M.Si., selaku pembimbing selama perkuliahan termasuk proses penyelesaian skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Dr. Hartono, M.A., Dekan FKIP Unsri, Prof. Dr. Soni Mirison, M.Pd., Ph.D., ketua Jurusan pendidikan Bahasa dan Seni yang telah memberikan bantuan dalam pengurusan administrasi untuk skripsi ini. Terima kasih juga penulis sampaikan kepada seluruh pihak yang membantu secara langsung maupun tak langsung. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran Bahasa Indonesia dan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Palembang, Maret 2025

Penulis



Yutta Asti Puteri Adinda

NIM 06021282126053

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....i

DAFTAR GAMBAR.....iii

ABSTRAK v

BAB I 1

PENDAHULUAN..... 1

1.1 Latar Belakang 1

1.2 Rumusan Masalah 7

1.3 Tujuan Penelitian..... 7

1.4 Manfaat Penelitian..... 7

1.4.1 Manfaat Teoretis..... 7

1.4.2 Manfaat Praktis 8

BAB II 9

TINJAUAN PUSTAKA 9

2.1 Penelitian Pengembangan..... 9

2.2. *E*-LKPD Interaktif..... 10

2.2.1. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) 10

2.2.2. Fungsi dan Tujuan Penyusunan LKPD 11

2.2.3. Unsur dan Syarat Penyusunan LKPD 11

2.2.4. Langkah Penyusunan LKPD..... 13

2.2.5. *E*-LKPD 14

2.3. *Website* Wizer.me..... 15

2.3.1. Fitur Wizer.me 16

2.3.2. Kelebihan dan Kekurangan Wizer.me 18

2.3.3. Langkah-langkah menggunakan Wizer.me..... 19

2.4. Teks Rekon 20

2.4.1. Jenis-jenis Teks Rekon 21

2.4.2. Struktur Teks Rekon..... 22

2.4.3. Kaidah Kebahasaan Teks Rekon..... 23

2.5. Penelitian Relevan..... 23

BAB III.....	26
METODOLOGI PENELITIAN	26
3.1 Metode Penelitian.....	26
3.2 Subjek dan Lokasi Penelitian	26
3.3 Prosedur Penelitian dan Pengembangan	26
3.3.1 Analisis (<i>Analyze</i>).....	27
3.3.2 Desain (<i>Design</i>).....	28
3.3.3 Pengembangan (<i>Development</i>)	29
3.4 Teknik Pengumpulan Data	30
3.4.1 Wawancara	30
3.4.2 Angket.....	31
3.5 Teknik Analisis Data.....	40
3.5.1 Analisis Kebutuhan	40
3.5.2 Analisis Data Validasi Ahli	42
3.6 Jadwal Penelitian.....	43
BAB IV	44
HASIL DAN PEMBAHASAN	44
4.1 Hasil Penelitian	44
4.1.1 Tahap Analisis.....	44
4.1.2 <i>Prototype E-LKPD</i> Interaktif berbasis <i>Website Wizer.me</i>	64
4.1.3 Hasil Validasi Desain Pengembangan <i>E-LKPD</i> berbasis <i>Website Wizer.me</i> ..	90
4.2 Pembahasan.....	95
BAB V.....	98
SIMPULAN DAN SARAN.....	98
5.1 Simpulan	98
5.2 Saran	99
DAFTAR PUSTAKA	100
LAMPIRAN.....	105

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Diagram Alir Langkah Penyusunan LKPD.....	15
Gambar 3.1. Bagan Prosedur Penelitian Pengembangan ADDIE.....	28
Gambar 4.1. Rancangan Awal Sampul <i>E-LKPD</i>	73
Gambar 4.2. Rancangan Awal Kata Pengantar <i>E-LKPD</i>	74
Gambar 4.3. Rancangan Awal Pendahuluan <i>E-LKPD</i>	75
Gambar 4.4. Rancangan Awal Isi <i>E-LKPD</i>	76
Gambar 4.5. Rancangan Awal Akhir <i>E-LKPD</i>	79

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Kisi-kisi Wawancara Pendidik.....	31
Tabel 3.2. Kisi-kisi Wawancara Peserta Didik.....	31
Tabel 3.3. Kisi-kisi Angket Validasi Ahli.....	32
Tabel 3.4. Kisi-kisi Angket Kepraktisan Pendidik.....	34
Tabel 3.5. Kisi-kisi Angket Kepraktisan Peserta Didik.....	35
Tabel 3.6. Kategori Skor Skala Likert Analisis Kebutuhan.....	37
Tabel 3.7. Kategori Persentase Kebutuhan.....	37

Tabel 3.8. Kategori Skor Skala Likert Validasi Ahli.....	38
Tabel 3.9. Persentase Kelayakan Produk.....	39
Tabel 4.1 Jumlah Peserta Didik Kelas IX SMP Xaverius 3 Palembang.....	46
Tabel 4.2 Persentase Kebutuhan Peserta Didik Bagian A (Secara Umum).....	47
Tabel 4.3 Persentase Kebutuhan Peserta Didik Bagian B (Materi Soal).....	48
Tabel 4.4. Persentase Kebutuhan Peserta Didik Bagian C (Evaluasi).....	53
Tabel 4.5. Hasil Analisis Kebutuhan Pendidik.....	57
Tabel 4.6 Rancangan Awal <i>E-LKPD</i> (Prototype 1).....	65
Tabel 4.7. Perbandingan Hasil <i>Prototype 1</i> dan <i>Prototype 2</i>	79
Tabel 4.8. Hasil Validasi Ahli Media.....	90
Tabel 4.9. Hasil Validasi Ahli Materi.....	91
Tabel 4.10. Hasil Validasi Ahli Bahasa.....	93

**PENGEMBANGAN *E*-LKPD INTERAKTIF BERBASIS *WEBSITE*
WIZER.ME UNTUK PEMBELAJARAN TEKS REKON KELAS IX
SMP XAVERIUS 3 PALEMBANG**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk 1) mendeskripsikan kebutuhan pendidik dan peserta didik terhadap *E*-LKPD interaktif berbasis *website* Wizer.me, 2) mendeskripsikan hasil rancangan *E*-LKPD interaktif berbasis *website* Wizer.me, 3) mendeskripsikan hasil validasi ahli terhadap *E*-LKPD interaktif berbasis *website* Wizer.me. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang dimodifikasi menjadi tiga tahap pengembangan, yaitu analisis (*analyze*), perancangan (*design*), dan pengembangan (*development*). Teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah wawancara awal kepada pendidik Bahasa Indonesia dan penyebaran angket kepada seluruh peserta didik yang berjumlah 40 peserta didik dan juga kepada pendidik Bahasa Indonesia, serta lembar validasi ahli. Proses validasi dilaksanakan oleh tiga orang ahli berdasarkan aspek yang berbeda-beda, yaitu aspek media, aspek materi, dan aspek bahasa. Berdasarkan hasil validasi, didapatkan kelayakan media mendapat skor 32 dengan persentase 72,7%, kelayakan materi mendapat skor 35 dengan persentase 97,2%, kelayakan bahasa mendapat skor 42 dengan persentase 95,4%. Berdasarkan data tersebut, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa *E*-LKPD interaktif berbasis *website* Wizer.me khususnya pada pembelajaran teks rekon kelas IX SMP Xaverius 3 Palembang dikategorikan sangat valid.

Kata Kunci: *E*-LKPD interaktif, penelitian dan pengembangan, teks rekon, Wizer.me.

Skripsi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Universitas Sriwijaya (2025)

Nama : Yutta Asti Puteri Adinda

NIM : 06021282126053

Dosen Pembimbing: Drs. Ansori, M.Si.

**DEVELOPMENT OF WEBSITE-BASED INTERACTIVE E-LKPD WIZER.ME
FOR CLASS IX RECON TEXT LEARNING SMP XAVERIUS 3 PALEMBANG**

By

Yutta Asti Puteri Adinda

06021282126053

Supervisor: Drs. Ansori, M.Si.

Indonesian Language and Literature Education Study Program

yuttaastiputeriadinda@gmail.com

Abstract

This study aims to 1) describe the needs of educators and students for interactive E-LKPD using the Wizer.me website, 2) describe the results of the interactive E-LKPD design using the Wizer.me website, 3) describe the results of expert validation of the interactive E-LKPD using the Wizer.me website. The method used in this study is the Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model modified into three stages of development, namely analyze, design, and development. The data collection technique used by the researcher in this study was initial interviews with Indonesian educators and the distribution of questionnaires to all students totaling 40 students and also to Indonesian educators, as well as expert validation sheets. The validation process was carried out by three experts based on different aspects, namely the media aspect, material aspect, and language aspect. Based on the validation results, it was found that the feasibility of the media got a score of 32 with a percentage of 72.7%, the feasibility of the material got a score of 35 with a percentage of 97.2%, and the feasibility of the language got a score of 42 with a percentage of 95.4%. Based on this data, it can be concluded that the interactive E-LKPD using the Wizer.me website, especially in the recon text material for grade IX of SMP Xaverius 3 Palembang is categorized as very valid.

Keywords: Interactive E-LKPD, research and development, recon text, Wizer.me.

Advisor,

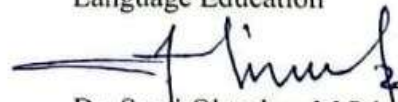


Drs. Ansori, M.Si.

NIP 196609191994031002

Clarified by,

Coor. Study Program of Indonesian
Language Education



Dr. Santi Oktarina, M.Pd.

NIP 198010012002122001

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan dibangun oleh banyak unsur penting di dalamnya yang saling berkaitan. Unsur-unsur itu memuat setiap bagian dalam proses pembelajaran, seperti kurikulum pembelajaran, bahan ajar, pendidik, peserta didik, tes, serta lingkungan. Setiap unsur tersebut harus terus dioptimalkan demi tercapainya pendidikan yang berkualitas dan sejalan dengan alur perkembangan zaman. Hal ini selaras dengan pendapat (Hidayat et al., 2020) yang menyatakan bahwa pendidikan yang berkualitas dapat dicapai melalui pengoptimalan proses pembelajaran. Salah satu wujud pengoptimalan proses pembelajaran yaitu dengan menyesuaikan unsur-unsur pendidikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (iptek).

Unsur penting yang dapat dioptimalkan pada proses pendidikan di sekolah yakni bahan ajar. (Magdalena et al., 2020) mengemukakan bahwa bahan ajar merupakan kesatuan dari materi-materi pembelajaran yang disusun secara sistematis dengan memperhatikan konsep agar peserta didik dapat mencapai kompetensi tertentu. Bahan ajar memiliki peran krusial dalam proses pembelajaran karena bahan ajarlah yang menjadi sarana atau alat dalam mencapai keberhasilan proses belajar. Menurut (Ardila et al., 2020), bahan ajar digolongkan menjadi beberapa jenis yang salah satunya adalah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) merupakan salah satu bahan ajar cetak yang dimuat dalam bentuk lembaran kertas berisi materi dan soal-soal dilengkapi dengan petunjuk pengerjaannya yang mengacu pada kompetensi dasar (KD) agar tujuan pembelajaran dapat terpenuhi (Prastowo dalam Dwi Anggoro, 2023). Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa LKPD yang sering

digunakan di sekolah masih berbentuk cetakan kertas-kertas yang memuat materi pembelajaran dan soal, lengkap dengan instruksinya.

Jika melihat perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (iptek) yang sangat pesat ini, penggunaan LKPD cetak dinilai kurang relevan karena sudah tidak sesuai dengan kebutuhan pembelajaran terkini bagi peserta didik. Kemajuan iptek memiliki dampak yang besar pada minat dan kebiasaan peserta didik terhadap penggunaan teknologi. Dengan segala kemudahan dan didukung dengan berbagai fitur yang menarik, peserta didik lebih memilih melibatkan gawai dalam mendukung aktivitasnya. Melihat fenomena tersebut, diperlukan keterlibatan teknologi dalam bidang pendidikan agar aktivitas pembelajaran dapat dikemas dengan modern dan interaktif sehingga mampu mendorong motivasi dan kreativitas peserta didik.

Penyusunan bahan ajar di era kemajuan iptek yakni dengan memanfaatkan media digital berbentuk multimedia interaktif (Pratiwi, et al dalam Gusti & Sodik, 2023). Multimedia interaktif adalah gabungan dari berbagai macam media (audio, visual, dan audiovisual) yang dikendalikan oleh penggunanya (Kurniawan dalam Gusti & Sodik, 2023). Menurut (Janah, 2020), LKPD interaktif merupakan alternatif media pembelajaran yang dapat dikreasikan oleh pendidik semenarik mungkin dengan tujuan meningkatkan keaktifan serta hasil belajar peserta didik. Jadi, di sini pendidik memiliki peran penting dalam merancang LKPD yang interaktif sebagai upaya mendorong motivasi belajar peserta didik.

Pemilihan materi teks rekon didasari oleh kesesuaian antara materi yang sedang diajarkan di kelas IX dengan waktu penelitian. Selain itu, materi teks rekon merupakan materi yang penting namun rentan membuat peserta didik jenuh, karena dalam materi ini, peserta didik dituntut untuk berkonsentrasi penuh dan menguasai keterampilan berbahasa salah satunya keterampilan membaca dan menyimak. Dalam menguasai keterampilan membaca dan menyimak teks rekon, peserta didik harus mempunyai kemampuan untuk membaca ataupun menyimak setiap rangkaian peristiwa, kegiatan,

maupun kejadian masa lalu melalui media tulisan maupun lisan secara detail dan kronologis, lalu menyimpulkan hasilnya. Namun, ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran yang berkaitan dengan pengembangan keterampilan membaca dan menyimak masih minim.

Hal ini terlihat saat peneliti melakukan wawancara terhadap beberapa peserta didik kelas IX yang menyatakan bahwa mereka kesulitan jika diberi tugas membaca dan menyimak yang mengharuskan berpikir cepat dengan mengembangkan suatu gagasan dan menyimpulkan hasilnya. Waktu pembelajaran yang relatif singkat juga menjadi kendala bagi peserta didik untuk membaca dan menyimak teks yang panjang, ditambah lagi jika mereka harus menulis tangan di LKPD cetak. Masalah lainnya adalah pendidik masih mengajar dengan cara lama, yakni dengan memaparkan contoh teks rekon, kemudian peserta didik diminta untuk mengerjakan soal-soal yang ada di LKPD cetak, sehingga peserta didik tidak terbiasa untuk mengembangkan pola pikir dan imajinasinya untuk dituangkan ke dalam teks rekon.

Maka dari itu, pendidik harus berusaha untuk memecahkan masalah-masalah tersebut dengan mulai memanfaatkan teknologi digital. Namun, berdasarkan hasil observasi di SMP Xaverius 3 Palembang, ditemukan bahwa pendidik masih mengandalkan LKPD cetakan dari pemerintah dan bahan ajar lain dalam bentuk lembaran kertas. Ini menunjukkan kurangnya pemanfaatan teknologi oleh pendidik dalam kegiatan pembelajaran, khususnya pemberian soal latihan dari LKPD. Padahal, peserta didik diperbolehkan membawa gawai masing-masing serta diperkenankan jika digunakan untuk mendukung kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang ada, peneliti bermaksud melakukan pengembangan bentuk LKPD yang semula berwujud cetak menjadi LKPD digital atau *E-LKPD* interaktif berbasis *website* Wizer.me. Wizer.me adalah sebuah layanan membuat lembar kerja yang praktis dan interaktif yang mudah digunakan karena berbasis *website* (Kopniak, 2018). Menurut (Kaliappen et al., 2021), Wizer.me

merupakan *platform* lembar kerja digital yang dapat diakses dengan mudah dan gratis yang di dalamnya sudah dilengkapi dengan berbagai fitur untuk menunjang kreatifitas pendidik dalam membuat lembar kerja yang menarik bagi peserta didik. Fitur-fitur tersebut antara lain; *community* (mencari lembar kerja yang sudah ada), *worksheets dan create new worksheet* (mengakses lembar kerja dan membuat lembar kerja baru), dan *learners* (mengatur dan mengelompokkan peserta didik).

Wizer.me memiliki kelebihan antara lain dapat diakses tanpa perlu diunduh, hanya dengan membuka laman <https://wizer.me.com> pada *browser*, maka pendidik dan peserta didik sudah dapat mengaksesnya. Di dalamnya, terdapat berbagai pilihan jenis soal seperti pilihan ganda, menjodohkan, isian singkat, isian panjang, melengkapi bagian rumpang, hingga menggambar. Pendidik juga dapat menambahkan gambar, suara, maupun video ke dalam LKPD. Dengan berbagai kemudahan tersebut, pendidik dapat berkreasi dengan tetap menyesuaikan jenis soal dengan materi pembelajaran. Wizer.me juga dilengkapi dengan sistem penilaian otomatis sehingga mampu memudahkan pendidik saat mengambil data nilai peserta didik. Selain itu, Wizer.me menyajikan visual yang menarik dengan latar belakang beragam serta warna-warna yang dipadukan sedemikian rupa sehingga mampu menarik perhatian peserta didik untuk fokus dalam pengerjaan LKPD.

Kekurangan Wizer.me yakni memerlukan jaringan internet yang kuat serta gawai yang memadai agar dapat mengaksesnya dengan lancar. Tetapi di penelitian yang akan peneliti lakukan ini, kendala tersebut dapat teratasi karena SMP Xaverius 3 Palembang sudah memiliki akses Wi-Fi yang kuat dan dapat diakses oleh seluruh warga sekolah. Berkaitan dengan perbedaan spek gawai yang dimiliki oleh tiap peserta didik yang dikhawatirkan akan ada yang berkendala dalam mengakses *website* Wizer.me, maka pelaksanaan penelitian dapat dilakukan di lab komputer sekolah. Adapun kekurangan lain dari Wizer.me adalah jika ingin mengakses keseluruhan fitur dengan lengkap, pengguna harus berlangganan akun premium.

Terdapat beberapa penelitian serupa yang relevan dengan pengembangan *E-LKPD* berbasis *website* Wizer.me. Adapun penelitian yang dilakukan oleh Oktavia Ning Safitri dan Mulyani (2022) dengan judul “Pengembangan Media Bahan Ajar *E-LKPD* Interaktif berbasis *Website Wizer.me* pada Pembelajaran IPS Materi Berbagai Pekerjaan Tema 4 Kelas IV SDN Tanah Kalikedinding II”. Perbedaan penelitian yang dilakukan Oktavia Ning Safitri dan Mulyani dengan penelitian yang dilakukan peneliti yakni terletak pada mata pelajaran yang diteliti. Penelitian terdahulu mengembangkan *LKPD* pada mata pelajaran IPS, sedangkan peneliti di sini ingin mengembangkan *LKPD* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Kedua, terletak pada subjek yang diteliti. Oktavia Ning Safitri dan Mulyani meneliti subjek dari peserta didik kelas IV SD, sedangkan peneliti meneliti subjek dari peserta didik kelas IX SMP. Persamaan penelitian yang dilakukan Oktavia Ning Safitri dan Mulyani dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah sama-sama mengembangkan *E-LKPD* interaktif dengan memanfaatkan *website* Wizer.me. Selain itu, kesamaan juga terdapat pada metode dan model yang digunakan, yakni sama-sama menggunakan metode penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* dengan model penelitian ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry. Hasil penelitian terdahulu menunjukkan kelayakan penerapan *E-LKPD* interaktif berbasis *website* Wizer.me adalah valid dengan hasil validasi materi memperoleh persentase 96% dan validasi media 91%. Kepraktisan *E-LKPD* interaktif berbasis *website* Wizer.me dalam penelitian terdahulu ditunjukkan dengan persentase kuesioner peserta didik sebesar 92% dan persentase kuesioner pendidik sebesar 93%. Selain itu, pada penelitian terdahulu *E-LKPD* interaktif berbasis *website* Wizer.me juga dinilai efektif. Hal ini ditinjau melalui rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* yang dilakukan oleh peserta didik yakni sebesar 92 dengan nilai persentase mencapai 97%.

Penelitian relevan selanjutnya dilakukan oleh Permata Ayu Nugrahaning Gusti dan Syamsul Sodik (2023) dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis *Flipped Classroom* Bermedia Wizer.me pada Materi Drama untuk Peserta

Didik Kelas VIII”. Terdapat perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan peneliti, yaitu pada fokus pengembangan objek yang ingin diteliti. Penelitian Permata Ayu Nugrahaning Gusti dan Syamsul Sodiq berfokus pada pengembangan bahan ajar dengan lingkup yang lebih luas, sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti lebih mengerucut pada pengembangan LKPD. Perbedaan lainnya terdapat pada materi dan subjek yang diteliti. Jika penelitian terdahulu memilih materi drama dengan peserta didik kelas XIII sebagai subjeknya, peneliti memilih materi teks rekon dengan subjek peserta didik kelas IX. Persamaan penelitian yang dilakukan Permata Ayu Nugrahaning Gusti dan Syamsul Sodiq dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yakni sama-sama memanfaatkan *website* Wizer.me untuk mendapatkan bahan ajar yang interaktif. Persamaan lainnya terdapat pada metode dan model yang digunakan yakni sama-sama menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE. Dari hasil penelitian terdahulu menunjukkan kelayakan penerapan bahan ajar interaktif berbantuan *website* Wizer.me adalah valid dengan persentase kevalidan 92,72% dengan kategori sangat memadai. Penerapan bahan ajar interaktif berbantuan *website* Wizer.me juga dinilai praktis melihat hasil persentase kepraktisannya adalah 82,32% dengan kategori sangat praktis. Kualitas keseluruhannya dinilai sangat bagus dengan persentase sebesar 88%.

Kebaruan penelitian pengembangan yang dilakukan peneliti adalah peneliti mengangkat materi teks rekon kelas IX dan memadukannya dengan teknologi digital berupa *website* Wizer.me untuk pemberian soal-soal melalui LKPD sehingga menjadikan pengalaman baru bagi peserta didik kelas IX SMP Xaverius 3 Palembang dalam mempelajari teks rekon. Pengembangan bentuk LKPD berbasis *website* Wizer.me ini menjadikan kegiatan pembelajaran teks rekon lebih menyenangkan.

Berdasarkan penjelasan tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa penelitian “Pengembangan *E-LKPD* Interaktif berbasis *website* Wizer.me untuk Pembelajaran Teks Rekon Kelas IX SMP Xaverius 3 Palembang” perlu dilaksanakan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah dari penelitian ini antara lain:

1. Bagaimana kebutuhan *E-LKPD* interaktif berbasis *website* Wizer.me untuk pembelajaran teks rekon kelas IX SMP Xaverius 3 Palembang?
2. Bagaimana bentuk rancangan *E-LKPD* interaktif berbasis *website* Wizer.me untuk pembelajaran teks rekon kelas IX SMP Xaverius 3 Palembang?
3. Bagaimana hasil validasi *E-LKPD* interaktif berbasis *website* Wizer.me untuk pembelajaran teks rekon kelas IX SMP Xaverius 3 Palembang?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan dari penelitian ini antara lain:

1. Mendeskripsikan kebutuhan *E-LKPD* interaktif berbasis *website* Wizer.me untuk pembelajaran teks rekon kelas IX SMP Xaverius 3 Palembang.
2. Mendeskripsikan hasil rancangan *E-LKPD* interaktif berbasis *website* Wizer.me untuk pembelajaran teks rekon kelas IX SMP Xaverius 3 Palembang.
3. Mendeskripsikan hasil validasi ahli terhadap *E-LKPD* interaktif berbasis *website* Wizer.me untuk pembelajaran teks rekon kelas IX SMP Xaverius 3 Palembang.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat:

- 1) Menambah referensi keilmuan di bidang pendidikan khususnya pengembangan *E-LKPD* berbasis *website* Wizer.me untuk pembelajaran teks rekon maupun materi pembelajaran lainnya.

- 2) Memberikan sumbangan teori mengenai pengembangan *E*-LKPD berbasis *website* Wizer.me sebagai media lembar kerja yang praktis dan interaktif.
- 3) Menjadi bahan tinjauan bagi lembaga kependidikan dalam mengembangkan LKPD cetak menjadi LKPD digital atau *E*-LKPD.
- 4) Menjadi landasan bagi penelitian relevan yang dilakukan oleh para peneliti lain yang melakukan penelitian sejenis sebagai bagian dari kajian pustaka.

1.4.2 Manfaat Praktis

- 1) Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi pertimbangan dalam membuat *E*-LKPD yang interaktif, praktis, dan menarik bagi peserta didik.

- 2) Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi sekolah untuk membuat pembelajaran lebih efektif dengan memilih bahan ajar yang tepat.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardila, T., Rusminto, N. E., & Riadi, B. (2020). Pengembangan LKPD memahami teks cerpen berbasis discovery learning untuk siswa kelas IX SMP. *Jurnal Kata (Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya)*, 1–8.
- Ariani, D., & Meutiawati, I. (2019). *Jurnal Phi Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis discovery learning pada materi*. 5(1), 14–20.
- Basrina, Y., Afryansih, N., & Febriani, T. (2023). Pengembangan aplikasi evaluasi pembelajaran wizer.me pada mata pelajaran IPS di MTs Darussalam Aryojeding. *JPIG (Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Geografi)*, 8(1), 31–38. <https://doi.org/10.21067/jpig.v8i1.7361>
- Dwi Anggoro, F. (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. <https://doi.org/10.59024/atmosfer.v1i3.191>
- Gusti, P. A. N., & Sodiq, S. (2023). Pengembangan bahan ajar interaktif berbasis flipped classroom bermedia wizer. me pada materi drama untuk peserta didik kelas *Bapala*, 10(3), 35–49. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/54419%0Ahttps://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/54419/43248>
- Hidayat, M. T., Junaidi, T., & Yakob, M. (2020). Pengembangan model pembelajaran blended learning dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap tradisi lisan aceh. *jurnal mimbar ilmu*, 25(3), 401–410. <https://doi.org/10.23887/mi.v25i3.28913>
- Janah, M. (2020). Efektifitas model pembelajaran problem based learning (PBL) berbasis e-worksheet untuk meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa.

Prosiding National Simposium & Conference Ahlimedia, 1(1), 160–167.
<https://doi.org/10.47387/nasca.v1i1.28>

Kaliappen, N., Ismail, W. N. A., Ghani, A. B. A., & Sulisworo, D. (2021). Wizer.Me and socrative as innovative teaching method tools: Integrating tpack and social learning theory. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 10(3), 1028–1037. <https://doi.org/10.11591/IJERE.V10I3.21744>

Khasanah, S. U., & Setiawan, B. (2022). Penerapan pendekatan socio-scientific issues berbantuan e-lkpd pada materi zat aditif untuk meningkatkan literasi sains siswa. *Pensa E-Jurnal : Pendidikan Sains*, 10(2), 313–319. www.liveworksheet.com

Kopniak, N. B. (2018). the use of interactive multimedia worksheets at higher education institutions. *Information Technologies and Learning Tools*, 63(1), 116–129. <https://doi.org/10.33407/itlt.v63i1.1887>

Lase, N. K., & Zai, N. (2022). Pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis contextual teaching and learning pada materi sistem ekskresi manusia di kelas VIII SMP Negeri 3 Idanogawo. *Jurnal Pendidikan Minda*, 3(2), 99–113. <http://www.ejurnal.universitaskarimun.ac.id/index.php/mindafkip/article/view/462%0Ahttp://www.ejurnal.universitaskarimun.ac.id/index.php/mindafkip/article/download/462/412>

Magdalena, I., Sundari, T., Nurkamilah, S., Ayu Amalia, D., & Muhammadiyah Tangerang, U. (2020). Analisis bahan ajar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 311–326. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>

MARISTA, D., MARISTA, D., MARISTA, D., & MARISTA, D. (2021). Analisis teks rekon (recount) di surat kabar. *Jurnal Ilmiah KORPUS*, 5(2), 227–234. <https://doi.org/10.33369/jik.v5i2.14741>

NADAPDAP, R., RETHA, M., & Ernalida, E. (2022). pengembangan soal asesemen kompetensi minimum literasi membaca level 4 menggunakan aplikasi wizer. me

di SMP Negeri 41
https://repository.unsri.ac.id/87510/%0Ahttps://repository.unsri.ac.id/87510/3/RAMA_88201_06021281924021_0015026902_01_front_ref.pdf

- Nukman, E. Y., Kurniasari, A. F., Nurhidayah, H., Pendidikan, K., Teknologi, D., Standar, B., Asesmen Pendidikan, D., & Perbukuan, P. (2022). *Bahasa Indonesia Buku Panduan Guru SMP/MTs Kelas IX*. <https://buku.kemdikbud.go.id>
- Nurhidayati, S. (2019). Pengintegrasian potensi lokal pada mata kuliah pendidikan karakter untuk meningkatkan hasil belajar dan rasa hormat mahasiswa terhadap lingkungan. *JUPE: Jurnal Pendidikan Mandala*, 4(4), 0–5. <https://doi.org/10.36312/jupe.v4i4.995>
- Ririn, R., Bistari, B., Salimi, A., Hamdani, H., & Ghasya, D. A. V. (2023). Pengembangan LKPD HOTS bernuansa kemandirian belajar pada materi perkalian dan pembagian pecahan kelas V Sekolah Dasar. *As-Sabiqun*, 5(1), 182–197. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v5i1.2707>
- Ruslina, Helminsyah, dan R. R. (2021). Pengembangan media pop-up book pada materi makna simbol sila-sila pancasila untuk siswa kelas III SDN 19 banda aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 2(1).
- Sobri, M., Indraswati, D., Rahmatih, A. N., Fauzi, A., & Amrullah, L. W. Z. (2022). Pelatihan pembuatan worksheet interaktif dengan wizer.me untuk mengoptimalkan pembelajaran di SD Negeri 26 mataram. *Jurnal Warta Desa (JWD)*, 4(2), 118–124. <https://doi.org/10.29303/jwd.v4i2.189>
- Studi, P., Guru, P., Ibtidaiyah, M., Ilmu, F., Dan, T., Islam, U., & Syarif, N. (2024). Pengaruh media cerita bergambar terhadap keterampilan menulis teks rekon siswa kelas iv mi al-mursyidiyyah.
- Suwarsa, T. (2021). Pengaruh pajak restoran dan pajak hotel terhadap pendapatan asli daerah kota padangsidempuan periode 2018-2020. *Jurnal Akuntansi*, 51(1), 1–15.

- Widarsih, O., Yulistio, ; Didi, Trianto, ; Agus, Bengkulu, K., & Bulan, T. (2021). Analisis tipe teks rekon (struktur dan aspek kebahasaan) pada teks berita media center. *Nuances of Indonesian Languages*, 1(3), 44–49. <https://mediacenter.bengkulukota.go.id>.
- Prastowo, A. (2014). Panduan kreatif membuat bahan ajar inovatif. Yogyakarta: *Diva Press*
- Alfatih, A, N. (2024). Wizer.me: sebuah platform lembar kerja siswa online dengan penilaian otomatis. *Edoe Media*. Diakses 21 Agustus 2024, <https://www.edoemedia.com/2021/04/wizerme-sebuah-platform-lembar-kerja.html>.
- Prastowo, A. (2019). Pengembangan bahan ajar tematik tinjauan dan praktik. Jakarta: Kencana.
- Kurniawan, B., & Widiastuti, N. P. K. (2022). Media pembelajaran multimedia interaktif epic 5C berbasis CBL. Jakarta: Penerbit Widina.
- Mustika, Z. (2015). Pentingnya peranan wali kelas dalam pembelajaran. *INTELEKTUALITA*. 3 (1).
- Rahman, T. (2017). Teks dalam kajian struktur dan kebahasaan. CV Pilar Nusantara.
- Sugiyono. (2019). Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta Bandung.
- Asmara, Y., & Nindianti, D. S. (2019). Urgensi manajemen kelas untuk mencapai tujuan pembelajaran. *SINDANG: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Kajian Sejarah*, 1(1), 12–24. <https://doi.org/10.31540/sdg.v1i1.192>
- Baro'ah, S., Trisnawati, S. N. I., Ernawati, A., & ... (2023). Kurikulum merdeka: inovasi kurikulum di Indonesia. in *tahta media group*. <https://tahtamedia.co.id/index.php/issj/article/view/39%0Ahttps://tahtamedia.co>.

<id/index.php/issj/article/download/39/40>