

## Pengembangan E-LKPD Berbasis *Website Wizer.Me* Materi Teks Cerita Fantasi Kelas VII

Fransiskus Dwi Anggoro  
Universitas Negeri Medan

Korespondensi penulis : [fransiskusdwianggoro12@gmail.com](mailto:fransiskusdwianggoro12@gmail.com)

**Abstract.** *This study aims to describe the stages of developing E-LKPD based on the Wizer.me Website on fantasy story text material for class VII and the form of E-LKPD based on the Wizer.me Website on fantasy story text material for class VII. This research uses the Research and Development (R&D) method with the Borg and Gall model, which uses 6 stages according to the needs, abilities and scope of the research. The results of the study show that 1) the stages of developing E-LKPD based on the Wizer.me Website for fantasy story text material start from the potential and problem analysis stages with unstructured interviews with teachers and analysis of the LKPD used by the teacher during learning. The next stage is needs analysis, product design stage, product validation stage carried out by material expert validators and media design expert validators. The score obtained was 86.11% from the material expert validator, and 83.33% from the media design expert validator. Based on the results of this assessment, it can be concluded that the E-LKPD based on the Wizer.me Website, fantasy story text material for class VII "very feasible." " is used in learning. The next stage is product revision, and finally the final product. The final product produced is in the form of an E-LKPD which is included on the Wizer.me Website which can be accessed using a device, laptop or computer via the link provided. 2) the form of this E-LKPD is in the form of an interactive multimedia LKPD which can be accessed via a link and will be transferred to the Wizer.me Website, this form of E-LKPD consists of the cover of the E-LKPD, KD and IPK, completion time, brief materials, work instructions -LKPD, and tasks that must be done.*

**Keywords:** *E-LKPD, Website Wizer.Me, Fantasy Story Text*

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tahapan pengembangan E-LKPD berbasis *Website Wizer.me* materi teks cerita fantasi kelas VII dan bentuk E-LKPD berbasis *Website Wizer.me* materi teks cerita fantasi kelas VII. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model Borg and Gall, yang menggunakan 6 tahapan sesuai dengan kebutuhan, kemampuan, dan ruang lingkup penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) tahapan pengembangan E-LKPD berbasis *Website Wizer.me* materi teks cerita fantasi dimulai dari tahapan analisis potensi dan masalah dengan kegiatan wawancara tak terstruktur kepada guru dan analisis LKPD yang digunakan guru pada saat pembelajaran. Tahap selanjutnya dilakukan analisis kebutuhan, tahap desain produk, tahap validasi produk yang dilakukan oleh validator ahli materi dan validator ahli desain media. Adapun skor yang didapatkan sebesar 86,11% dari validator ahli materi, dan sebesar 83,33% dari validator ahli desain media, berdasarkan hasil penilaian tersebut maka dapat disimpulkan E-LKPD berbasis *Website Wizer.me* materi teks cerita fantasi kelas VII "sangat layak" digunakan dalam pembelajaran. Tahap selanjutnya revisi produk, dan terakhir produk akhir. Produk akhir yang dihasilkan berupa E-LKPD yang termuat dalam *Website Wizer.me* yang dapat diakses dengan menggunakan gawai, laptop, atau komputer melalui pranala yang tersedia. 2) bentuk E-LKPD ini berupa LKPD multimedia interaktif yang dapat diakses melalui pranala dan akan dialihkan ke *Website Wizer.me*, bentuk E-LKPD ini terdiri dari

sampul E-LKPD, KD dan IPK, waktu penyelesaian, materi singkat, petunjuk pengerjaan E-LKPD, dan tugas yang harus dikerjakan.

**Kata kunci:** E-LKPD, *Website Wizer.Me*, Teks Cerita Fantasi

## **LATAR BELAKANG**

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam meningkatkan kualitas dan kewibawaan suatu negara, melalui pendidikan yang baik dan tepat tentunya akan menciptakan generasi penerus bangsa yang cerdas, cekatan, berbudi pekerti serta kompeten dalam bidang yang dikuasai olehnya. Oleh karenanya, dibutuhkan tenaga pendidik yang profesional dalam proses belajar mengajar demi meningkatkan kualitas pendidikan. Dalam proses pembelajaran terdapat dua peran yang penting yaitu guru dan siswa. Guru mempunyai tugas mengajar dan siswa belajar. Joharis (2019:149) menyatakan bahwa guru adalah salah satu faktor pendidikan yang memiliki peranan paling strategis, sebab guru merupakan pemain yang paling menentukan dalam proses pembelajaran. Kompetensi guru diharapkan dapat dipertahankan dan berkembang mengikuti perubahan jaman.

Salah satu alat pembelajaran yang dapat dikembangkan dalam dunia pendidikan adalah LKPD. Menurut Prastowo (dalam Astawan & I Gusti, 2020), LKPD merupakan salah satu bentuk bahan ajar yang berisi petunjuk penggunaan, materi singkat, serta tugas yang harus dikerjakan peserta didik yang telah disesuaikan dengan KD dan indikator yang ingin dicapai. Menurut Diktendik (2007), pembelajaran yang menarik dan efektif tentunya membutuhkan perangkat pembelajaran yang inovatif, oleh karena itu sebagai seorang guru yang profesional harus mampu menyusun LKPD yang inovatif, menarik, variatif, kontekstual dan tentunya sesuai dengan kebutuhan yang dibutuhkan oleh siswa.

LKPD merupakan salah satu komponen penting yang dapat meningkatkan mutu pembelajaran siswa. Oleh karena itu pembuatan LKPD harus memperhatikan beberapa prinsip, antara lain prinsip relevansi, prinsip konsistensi dan prinsip kecukupan. LKPD atau lembar kerja peserta didik merupakan salah satu perangkat pembelajaran yang berupa lembar kegiatan pemecahan untuk membantu proses pembelajaran. LKPD berperan untuk menjadikan pembelajaran berpusat pada peserta didik. LKPD diharapkan tidak hanya berisi teks hafalan saja, namun harus dapat memberikan pengalaman aktivitas peserta didik. LKPD yang untuk digunakan proses pembelajaran terbagi menjadi lima, yaitu LKPD untuk menemukan konsep yang dipelajari, LKPD yang menerapkan konsep yang telah ditemukan, LKPD sebagai pedoman belajar, LKPD sebagai pemberi penguatan materi, LKPD sebagai petunjuk praktikum (Prastowo, 2011).

Teknologi dalam pendidikan merupakan suatu kajian dan praktik yang membantu guru dalam proses pembelajaran supaya menjadi lebih efektif, menarik dan inovatif. Dunia pendidikan juga membutuhkan inovasi baru dalam hal media dan strategi pembelajaran untuk mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran. Sehingga guru di sekolah menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan pembaharuan teknologi dalam proses belajar mengajar. Salah satu *Website* yang dapat mendukung penginovasian E-LKPD adalah *Wizer.me*.

Berdasarkan analisis LKPD yang digunakan guru, peneliti menemukan beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran terkait LKPD teks cerita fantasi yang digunakan. Pertama, peserta didik merasa bosan menggunakan LKPD berbentuk cetak yang berisikan beberapa pertanyaan terkait cerita fantasi, guru juga menggunakan buku-buku kumpulan soal untuk dijadikan LKPD bagi peserta didik, sehingga hal ini membuat peserta didik menjadi kurang bersemangat dan kurang dapat meningkatkan daya pikir kreatif peserta didik dalam pengerjaan LKPD yang disediakan. Kedua, Guru mengalami kesulitan dalam mengembangkan LKPD materi teks cerita fantasi, karena rendahnya minat, keterbatasan kemampuan dan hanya mengacu pada buku kumpulan soal-soal saja. Ketiga, terdapat beberapa indikator pembelajaran yang belum terpenuhi, yaitu indikator 3.4.2 menelaah struktur dan kebahasaan teks narasi (cerita fantasi) yang di dengar. Lalu pada indikator 4.4.2 menyajikan gagasan kreatif dalam bentuk cerita fantasi secara tulis dengan memperhatikan struktur dan penggunaan bahasa, atau aspek lain, pada LKPD yang di kembangkan oleh guru, tidak terdapat penggunaan gambar dan video animasi yang dapat digunakan untuk memancing daya pikir kreatif peserta didik untuk dapat membuat sebuah cerita fantasi. Selain itu, peneliti memperoleh informasi bahwa pengembangan E-LKPD berbasis *website wizer.me* materi teks cerita fantasi belum pernah dilakukan di SMPN 4 Medan. Penelitian ini juga bertujuan untuk mendeskripsikan tahapan pengembangan E-LKPD berbasis *Website Wizer.me* materi teks cerita fantasi kelas VII dan mendeskripsikan bentuk E-LKPD berbasis *Website Wizer.me* materi teks cerita fantasi kelas VII.

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan E-LKPD berbasis *website Wizer.me* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi teks cerita fantasi. Serta peneliti juga ingin melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan E-LKPD Berbasis *Website Wizer.me* Materi Teks Cerita Fantasi Kelas VII”.

## **KAJIAN TEORITIS**

### **1. Pengertian Pengembangan**

Pengembangan adalah ilmu yang secara teknis untuk membentuk produk atau suatu peralatan yg baru (Putra, 2011 : 72). Berdasarkan penjelasan tersebut disimpulkan bahwa pengembangan merupakan suatu usaha dalam memperluas, memperbanyak, serta meningkatkan mutu sebuah produk yang akan dikembangkan.

### **2. Pengertian LKPD**

LKPD termasuk salah satu bahan ajar yang sering digunakan dalam pembelajaran di sekolah. LKPD cetak adalah LKPD yang sering digunakan, LKPD tersebut biasanya berisi pedoman penggunaan atau petunjuk pengerjaan LKPD, serta soal-soal yang ditugaskan kepada peserta didik, dan telah disesuaikan dengan kompetensi dan indikator yang ingin dicapai (Depdiknas, 2008). Berdasarkan beberapa penjelasan tersebut, maka dapat disimpulkan LKPD merupakan salahsatu bahanajar yang dapat digunakan dalam pembelajaran, yang memuat petunjuk belajar atau penggunaan LKPD, materi singkat, serta tugas-tugas yang ditujukan kepada peserta didik agar dapat memahami materi pembelajaran serta tercapainya kompetensi dan indikator pembelajaran.

### **3. Pengertian Website Wizer.me**

Menurut Kopniak (2018) *Website Wizer.me* merupakan platform pendidikan layanan gratis dan berbayar yang dapat digunakan oleh guru dalam membuat lembar kerja peserta didik. *Website Wizer.me* merupakan platform yang dapat digunakan bagi pendidik untuk menyusun sebuah E-LKPD yang menarik dan inovati. *Website* ini memiliki fitur-fitur yang menarik untuk membuat soal, seperti pilihan ganda, menjodohkan, mengelompokkan, serta dapat memuat gambar, video, dan audio.

### **4. Pengertian Teks Cerita Fantasi**

Menurut Harsiati, Titik, dkk (2016:43) cerita fantasi adalah sebuah karya sastra fiksi, yang dibuat berdasarkan kreativitas pengarang, cerita khayalan, bahkan cerita yang tidak benar-benar terjadi. Cerita fantasi termasuk dalam cerita narasi. Narasi merupakan cerita fiksi yang berisi perkembangan kejadian atau peristiwa.

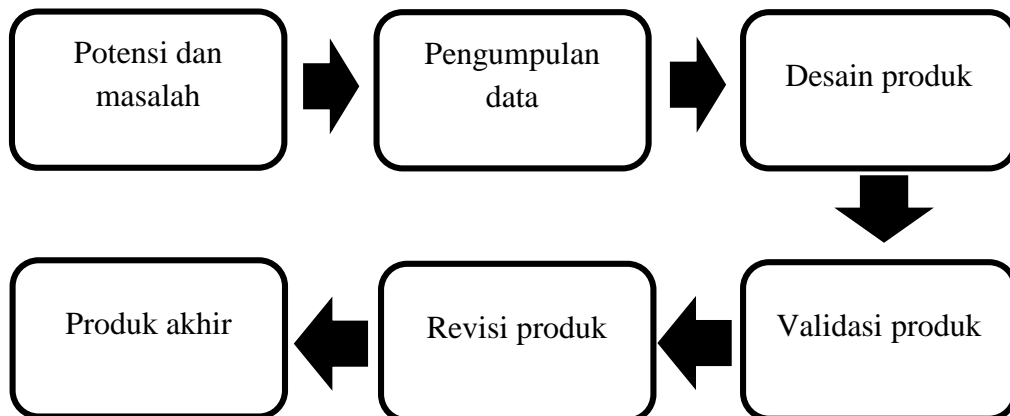
Pada cerita fantasi hal yang tidak mungkin terjadi, dapat terjadi didalam cerita, adapun ciri-ciri umum teks cerita fantasi dapat diketahui melalui ide cerita, latar, tokoh dan penokohan yang unik.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 4 Medan yang beralamat di Jalan Jalan Jati 3 Nomor 118, Teladan Timur, Kecamatan Medan Kota, Kota Medan, Sumatera Utara. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun pembelajaran 2022/2023.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa-siswi kelas VII SMP Negeri 4 Medan, guru bahasa Indonesia yang mengajar di kelas VII SMP Negeri 4 Medan, validator ahli materi pembelajaran, dan validator ahli media pembelajaran. Objek dalam penelitian ini adalah E-LKPD Berbasis *Website Wizer.me* Materi Teks Cerita Fantasi Kelas VII.

Penelitian ini menggunakan metode R&D (*Research and Development*) dengan model Borg and Gall. Pada penelitian dan pengembangan ini peneliti hanya menggunakan enam tahapan saja untuk penelitian ini, peneliti memodifikasi tahapan di atas untuk menyesuaikan kebutuhan dan ruang lingkup penelitian yang terbatas, tahapah tersebut meliputi (1) Potensi dan masalah, (2) Pengumpulan data, (3) Desain produk, (4) Validasi produk, (5) Revisi produk, (6) Produk akhir.



Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan wawancara tak terstruktur, angket, dan dokumentasi. Instrument penelitian menggunakan kuesioner dengan menggunakan skala *likert*. Wawancara tak terstruktur ditujukan kepada guru. Instrument terdiri atas instrument analisis kebutuhan siswa, instrument penilaian validator ahli materi dan validator ahli desain media.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Tahapan Pengembangan E-LKPD Berbasis Website Wizer.me Materi Teks Cerita Fantasi

#### a) Potensi dan Masalah

Potensi dan masalah pada penelitian di peroleh dari wawancara tak terstruktur kepada guru dan analisis LKPD yang digunakan oleh guru dengan menyesuaikan indikator pencapaian kompetensi. Berdasarkan hasil wawancara tak terstruktur tersebut, guru menyatakan bahwa siswa kelas VII kurang termotivasi dan kurang bersemangat pada saat pembelajaran teks cerita fantasi. Guru juga menyatakan bahwa siswa kelas VII soal-soal).

Berdasarkan hasil analisis terhadap LKPD yang digunakan guru dalam pembelajaran teks cerita fantasi, terdapat beberapa kekurangan sebagai berikut.

- 1) LKPD yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran teks cerita fantasi belum memenuhi indikator pencapaian kompetensi yang sesuai dengan kompetensi dasar, seperti IPK 3.4.2, IPK 4.4.1, dan IPK 4.4.2
- 2) Materi terkait langkah-langkah menyusun teks cerita fantasi terlalu singkat dan kurang dapat dipahami.
- 3) Tidak adanya audio dan video tentang cerita fantasi yang dapat menjadi bahan untuk peserta didik dalam menganalisis struktur dan penggunaan bahasa pada teks cerita fantasi.
- 4) Tidak adanya stimulus berupa gambar yang dapat membantu peserta didik berpikir kreatif untuk menyusun teks cerita fantasi.

#### b) Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui kegiatan wawancara tak terstruktur dengan guru dan penyebaran angket analisis kebutuhan siswa kelas VII-11 SMP Negeri 4 Medan yang berjumlah 32 responden.

Berdasarkan hasil wawancara tak terstruktur, guru menyatakan bahwa perlu dikembangkan LKPD elektronik yang bersifat multimedia dan interaktif sebagai LKPD pendukung yang dapat memfasilitasi pembelajaran teks cerita fantasi serta dapat menambah pengetahuan dan keterampilan peserta didik. Adapun hasil analisis kebutuhan siswa termuat dalam tabel berikut.

**Tabel Hasil Kebutuhan Siswa**

No	Pertanyaan	Frekuensi		
		Jawaban		%
1	Saya mengalami kesulitan dalam mempelajari teks cerita fantasi	Ya	25	78,12%
		Tidak	7	21,87%
2	Saya kurang termotivasi saat mempelajari teks cerita fantasi	Ya	20	62,5%
		Tidak	12	37,5%
3	Waktu yang digunakan guru untuk menjelaskan teks cerita fantasi tidak tercukupkan	Ya	28	87,5%
		Tidak	4	12,5%
4	Saya sangat antusias muntut mempelajari teks cerita fantasi	Ya	2	6,25%
		Tidak	30	93,75%
5	Guru hanya menggunakan LKPD berbentuk cetak	Ya	32	100%
		Tidak	-	0
6	Soal-soal yang ada pada LKPD yang digunakan guru kurang bervariasi dan tidak dapat meningkatkan daya pikir kreatif siswa	Ya	29	90,62%
		Tidak	3	9,37%
7	Sekolah memiliki sarana berupa wifi dan lab computer	Ya	32	100%
		Tidak	-	0
8	Penggunaan alat elektronik/ <i>Smartphone</i> dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan	Ya	32	100%
		Tidak	-	0
9	Saya membutuhkan LKPD yang lebih menarik dan interaktif untuk mempelajari teks cerita fantasi	Ya	30	93,75%
		Tidak	2	6,25%
10	Saya membutuhkan LKPD multimedia interaktif berbasis <i>Website Wizer.me</i> untuk materi ajar teks cerita fantasi	Ya	30	93,75%
		Tidak	2	6,25%

*Sumber Data : Diolah dari Hasil Angket Analisis Kebutuhan Siswa*

### c) Desain Produk

Pada tahap ini, bahan-bahan yang digunakan pada E-LKPD berupa sampul, KD dan IPK, materi singkat struktur dan penggunaan bahasa teks cerita fantasi, langkah-langkah menulis teks cerita fantasi, serta gambar-gambar stimulus yang digunakan sebagai bahan menyusun teks cerita fantasi didesain terlebih dahulu menggunakan aplikasi Canva, dan disimpan dalam bentuk PNG, yang kemudian akan dipindahkan ke *Website Wizer.me*. E-LKPD juga disusun sesuai dengan struktur LKPD yang terdiri dari 1) judul; 2) kompetensi dasar yang akan dicapai; 3) waktu penyelesaian; 4) peralatan atau bahan yang diperlukan untuk menyelesaikan tugas; 5) informasi singkat; 6) langkah kerja; 7) tugas yang harus dilakukan; dan 8) laporan yang harus dikerjakan (Prastowo, 2011 : 107-108). Pada bagian judul/sampul berisi mata pelajaran, kelas, semester, dan nama penyusun Warna-warna yang ada pada sampul disesuaikan dengan warna latar belakang yang digunakan pada E-LKPD

berbasis *Website Wizer*, serta gambar yang ada pada sampul juga disesuaikan dengan materi teks cerita fantasi. Pada bagian KD dan tujuan pembelajaran berisi penjabaran indikator pencapaian kompetensi. Pada bagian waktu penyelesaian berisi waktu pengerjaan E-LKPD. Pada bagian informasi ingkat berisi materi struktur dan penggunaan bahasa teks cerita fantasi untuk KD 3.4, dan materi langkah-langkah menyusun teks cerita fantasi untuk KD 4.4. Pada bagian tugas yang harus dilakukan berisi soal-soal yang harus dikerjakan oleh peserta didik. Pada KD 3.4 berisi 8 soal pilihan ganda, 1 soal menjodohkan kalimat dengan struktur dan penggunaan bahasa, 1 soal mengelompokkan kalimat dengan struktur dan penggunaan bahasa, serta, 5 soal esai. Sedangkan untuk KD 4.4 peserta didik ditugaskan menyusun teks cerita fantasi dengan menggunakan gambar-gambar stimulus yang disediakan, serta peserta didik ditugaskan untuk mempresentasikan atau membacakan teks cerita fantasi yang telah dibuat di depan kelas.

Gambar-gambar yang ada pada E-LKPD, awalnya di desain terlebih dahulu dengan aplikasi Canva, yang kemudian di upload kedalam *Website Wizer.me*. Pada KD 3.4 terdapat 8 soal pilihan berganda yang didalamnya terdapat 2 teks dalam bentuk gambar untuk 6 soal pilhan berganda, dan terdapat audio cerita fantasi untuk 2 soal pilihan berganda. Soal menjodohkan dan mengelompokkan kalimat dengan struktur dan penggunaan bahasa dibuat sebagai variasi dalam soal, agar peserta didik tidak merasa bosan ketika mengerjakan E-LKPD. Soal esai yang ada pada KD 3.4 menggunakan 2 video yang berasal dari YouTube sebagai bahan peserta didik dalam menjawab pertanyaan. Pada KD 3.4 peserta didik menggunakan 3 kumpulan gambar yang digunakan peserta didik untuk menyusun sebuah teks cerita fantas, teks cerita fantasi akan dibuat peserta didik pada kolom yang telah disediakan.

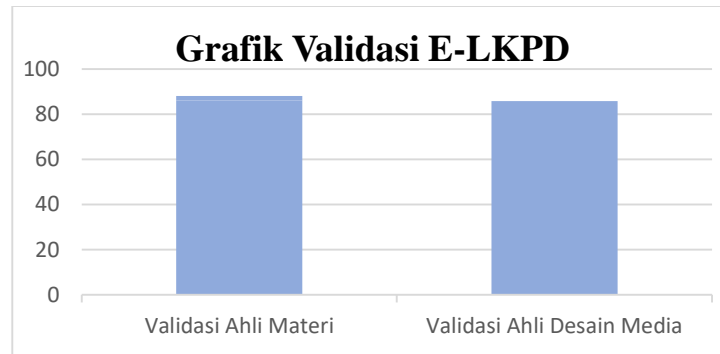
Setelah E-LKPD teks cerita fantasi disusun sesuai dengan struktur LKPD, maka E-LKPD akan dipublikasi dengan menggunakan pranala yang telah disediakan oleh *Website Wizer.me*.

#### **d) Validasi Produk**

Validasi produk adalah proses menilai kelayakan produk yang dalam hal ini berupa E-LKPD berbasis *Website Wizer.me* materi teks cerita fantasi kelas VII. Kegiatan ini dilakukan oleh dua validator ahli yaitu validator ahli materi dan validator ahli desain media. Penilaian dilakukan dengan menggunakan angket berskala 1-4, dengan angka 4 menjadi skor tertinggi dan angka 1 menjadi skor terendah.



Validasi materi dilakukan oleh Ibu Safinatul Hasanah Harahap, S.Pd., M.Pd., dosen Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia. Validasi desain media dilakukan oleh Bapak Burhan Raden SND, S.Pd., M.Ds., dosen Jurusan Seni Rupa Universitas Negeri Medan. Adapun hasil validasi E-LKPD berbasis *Website Wizer.me* materi teks cerita fantasi dapat dilihat pada bagan di bawah ini.



**Gambar 1. Hasil Validasi E-LKPD**

Berdasarkan bagan di atas, dapat dilihat bahwa hasil validasi ahli materi sebesar 86,11%, dan hasil validasi ahli media sebesar 83,33%. Jika disesuaikan dengan tabel persentase kelayakan LKPD menurut Arikunto (2009:35), maka validasi ahli materi dan validasi ahli media memiliki kategori “Sangat Layak”. Dari hasil validasi ahli materi dan desain materi tersebut, E-LKPD berbasis *Website Wizer.me* materi teks cerita fantasi dapat digunakan dalam pembelajaran di sekolah.

Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan, E-LKPD berbasis *Website Wizer.me* materi teks cerita fantasi kelas VII diharapkan mampu menjadi salah satu pendukung dalam pembelajaran khususnya materi teks cerita fantasi, menjadi LKPD yang menyenangkan bagi siswa dan memberikan pengalaman baru dalam proses belajar, serta dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta didik dalam pembelajaran teks cerita fantasi di sekolah. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Gusman, dkk (2021:503), bahwa dengan memanfaatkan teknologi pada bidang pendidikan dapat membantu terealisasinya proses pembelajaran yang efektif dan efisien karena pengaruhnya terhadap lingkungan belajar dan kedinamisan pembelajaran.

#### **e) Revisi Produk**

Revisi produk dilakukan untuk memperbaiki E-LKPD yang telah dikembangkan sesuai dengan arahan, komentar, atau saran validator. Dalam hal ini, revisi produk dilakukan setelah validator memberikan komentar atau saran terhadap E-LKPD yang dikembangkan.

Pada penelitian ini, komentar atau saran hanya diperoleh dari validator ahli materi dan ahli desain. Adapun saran yang diberikan validator ahli materi adalah mempertegas materi struktur dan kebahasaan teks cerita fantasi. Komentar validator ahli desain media berupa mengganti font E-LKPD dari font Andada menjadi font Museo Sans Bold. Adapun bentuk setelah dan sesudah revisi dapat dilihat pada bagian hasil. Setelah revisi dilakukan, validator memberikan penilaian terhadap E-LKPD sesuai dengan angket yang telah diberikan.

#### f) Produk Akhir

Produk akhir yang dihasilkan dari penelitian dan pengembangan ini berupa pranala E-LKPD berbasis *Website Wizer.me* materi teks cerita fantasi kelas VII. E-LKPD ini adalah LKPD multimedia interaktif yang dapat diakses dan dijalankan melalui *Website Wizerme*. E-LKPD ini dapat diakses melalui komputer, laptop dan gawai yang terhubung dengan koneksi internet.

## 2. Bentuk E-LKPD Berbasis *Website Wizer.me* Materi Teks Cerita Fantasi

Bentuk dari E-LKPD ini berupa LKPD multimedia interaktif yang dapat diakses melalui pranala dan akan dialihkan ke *Website Wizer.me*. Menurut Kopniak (2018) *Website Wizer.me* merupakan platform pendidikan layanan gratis dan berbayar yang dapat digunakan oleh guru dalam membuat lembar kerja peserta didik. *Wizer.me* merupakan . *Website Wizer.me* ini dapat diakses melalui computer, laptop, dan gawai yang terhubung dengan koneksi internet.

**Tabel Pranala E-LKPD Berbasis *Website Wizer.me***

<b>KD</b>	<b>Pranala <i>Wizer.me</i></b>
KD 3.4 Menelaah struktur dan kebahasaan teks narasi (cerita fantasi) yang dibaca dan didengar	<a href="https://app.wizer.me/learn/DE2E46">https://app.wizer.me/learn/DE2E46</a>
KD 4.4 Menyajikan gagasan kreatif dalam bentuk cerita fantasi secara lisan dan tulis dengan memperhatikan struktur dan penggunaan bahasa atau aspek lain	<a href="https://app.wizer.me/learn/2HOW7K">https://app.wizer.me/learn/2HOW7K</a>

## SIMPULAN DAN SARAN

### 1. Simpulan

Tahapan pada penelitian dan pengembangan ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan model Borg and Gall yang terdiri dari sepuluh tahapan. Namun pada penelitian ini, tahapan penelitian dan pengembangan hanya dilakukan dengan enam tahapan yang sesuai dengan kebutuhan, kemampuan, dan ruang lingkup peneliti. Adapun enam tahapannya yaitu analisis potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi produk, revisi produk, uji coba produk, dan produk akhir. Validasi E-LKPD berbasis *Website Wizer.me* materi teks cerita fantasi kelas VII dilakukan oleh validator ahli materi dan validator ahli desain media. Adapun hasil validasi ahli materi sebesar 86,11%, dan validasi ahli desain media sebesar 83,33%. Jika disesuaikan dengan rentang persen kelayakan, maka persentase kelayakan E-LKPD berbasis *Website Wizer.me* materi teks cerita fantasi termasuk kedalam rentang nilai  $\times > 80\%$  yang artinya persentase kelayakan yang diperoleh termasuk kedalam kategori sangat layak. Berdasarkan hasil validasi tersebut, maka E-LKPD berbasis *Website Wizer.me* materi teks cerita fantasi layak digunakan dalam pembelajaran.

Bentuk dari E-LKPD ini berupa LKPD multimedia interaktif yang dapat diakses melalui pranala dan akan dialihkan ke *Website Wizer.me*. Pranala *Website Wizer.me* ini memiliki dua pranala yaitu pranala untuk KD pengetahuan dan pranala untuk KD keterampilan. E-LKPD berbasis *Website Wizer.me* ini dapat diakses menggunakan gawai, computer, dan laptop yang terhubung dengan koneksi internet. E-LPKPD berbasis *Website Wizer.me* tersusun dari sampul E-LKPD, KD dan IPK, waktu penyelesaian, materi singkat, petunjuk pengerjaan E-LKPD, dan tugas yang harus dilakukan.

### 2. Saran

Bagi peserta didik, diharapkan E-LKPD berbasis *Website Wizer.me* materi teks cerita fantasi dapat digunakan dengan baik dalam proses pembelajaran teks cerita fantasi dengan menyesuaikan arahan dari guru. Saat pemanfaatan E-LKPD berbasis *Website Wizer.me* ini pastikan gawai, laptop, atau computer yang digunakan terhubung dengan koneksi internet yang stabil.

Bagi Guru, diharapkan E-LKPD berbasis *Website Wizer.me* materi teks cerita fantasi ini dapat dijadikan bahan pendukung dalam jalannya proses belajar mengajar. Dalam penggunaannya, disarankan untuk mengikuti petunjuk yang tertera agar dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran sebagaimana mestinya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Depdiknas. 1006. *Pedoman Memilih dan Menyusun Bahan Ajar*. Jakarta
- Diktendik. 2007. *Menggenjot Mutu Tenaga Kependidikan, Forum Tenaga Kependidikan* Ed. 1/Vo l. 1. Jakarta: Diktendik
- Gusman, Fauzi, dkk. 2021. Analisis Kebutuhan Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Puisi Digital Di Sekolah Dasar. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8 (2):495-507
- Harsiati, Titik. & Trianto, Agus. & Kosasih, E. 2016. *Bahasa Indonesia edisi revisi 2016 untuk SMP kelas VII*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemdikbud
- I Gede Astawan dan I Gusti Ayu Tri Agustiana.2020. *Pendidikan IPA Sekolah Dasar*. Bali: NIIA Cakra
- Kopniak, N. B. 2018. The Use Of Interactive Multimedia Worksheets At Higher. Education Institutions. *Information Technologies and Learning Tolls*, 63(1). 116-129
- Lubis, M. Joharis, dkk. 2019. Pembinaan Guru Melalui *Continuing Development Program (CPD) dalam Mencapai Kualitas Pembelajaran Optimal*
- Putra, Nusa. 2015. *Research & Development Penelitian dan pengembangan: Suatu Pengantra*. Jakarta: Raja Grafindo