

ABSTRAK

Sesili Andriana, NIM 4191111041 (2023). Pengembangan E-LKPD dengan Menggunakan Wizer.me Berbasis Problem Based Learning untuk Meningkatkan Pemecahan Masalah Siswa Kelas VIII SMP.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah E-LKPD yang valid, praktis dan efektif. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*research and development*) dengan memodifikasi penelitian 4D oleh Thiagarajan. Tahapan pada 4D antara lain *define, design, develop* dan *disseminate*. Penelitian ini mengembangkan E-LKPD berbantuan sebuah web yaitu *Wizer.me*. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini berupa lembar validasi ahli materi dan ahli media, lembar kepraktisan dan lembar keefektifan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan E-LKPD dengan menggunakan *wizer.me* berbasis *problem based learning* untuk meningkatkan pemecahan masalah siswa kelas VIII SMP dinyatakan (1) valid, dengan skor rata-rata dari ahli materi sebesar 4,73 termasuk kedalam kategori sangat valid dan skor rata-rata dari ahli media sebesar 4,34 dan termasuk kedalam kategori valid. (2) praktis, berdasarkan angket respon guru didapatkan sebesar 79,16% dan termasuk kedalam kategori praktis. (3) efektif, hal ini berdasarkan ketuntasan belajar klasikal sebesar 96,09%, ketercapaian indikator terjadi peningkatan dari *pretest* ke *posttest* sebesar 18,92 dan peningkatan berdasarkan analisis N-Gain sebesar 0,67 termasuk kedalam kategori sedang, berdasarkan penggunaan waktu pembelajaran yang tidak melebihi pembelajaran biasa dan waktu yang digunakan tiap tahapan adalah cukup, kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran serta respon positif yang diberikan siswa selama pembelajaran dengan menggunakan E-LKPD termasuk kedalam respon positif dengan skor sebesar 83,27%.

Kata Kunci : Penelitian dan Pengembangan, E-LKPD, *Wizer.me*, *Problem Based Learning*

ABSTRACT

Sesili Andriana, NIM 4191111041 (2023). The Development of E-LKPD with Using *Wizer.me* Based On Problem Based Learning to Improve Problem Solving of Students In Class VIII SMP.

This research aims to develop a valuable, practical and effective E-LKPD. This type of research is research and development by modifying the 4D research by Thiagarajan. The stages in 4D include define, design, develop and disseminate. The instruments used in this study were material expert and media expert validation sheets, practicality sheets and effectiveness sheets. The results showed that the development of E-LKPD using problem based learning *wizer.me* to improve problem solving for class VIII SMP students was declared (1) valid, with an average score of 4.73 material experts included in the very valid category and the score the average of media experts is 4.34 and is included in the valid category. (2) practical, based on the teacher's response questionnaire, it was found to be 79.16% and included in the practical category. (3) effective, this is based on classical learning completeness of 96.09%, achievement indicators increase from pretest to posttest of 18.92 and an increase based on N-Gain analysis of 0.67 is included in the medium category, based on the use of sufficient learning time does not exceed ordinary learning and the time used for each stage is sufficient, the teacher's ability to manage learning and the positive responses given by students during learning using the E-LKPD are included in the positive response with a score of 83.27%.

Keywords : *research and development, E-LKPD, Wizer.me, problem based learning*