

BAB 2

LANDASAN TEORETIS

2.1 Kajian Teori

2.1.1 E-LKPD

LKPD atau lembar kerja peserta didik adalah sebuah perangkat pembelajaran yang berisi sejumlah pertanyaan dan informasi penting yang kemudian disusun sedemikian rupa yang dapat membantu peserta didik menemukan ide kreatif dan mengerjakan tugas secara sistematis (Aditama, Zainuddin, and Bintartik 2019). LKPD merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran karena dapat meningkatkan kualitas belajar peserta didik dan membantu mereka belajar konsep, keterampilan, dan kemampuan dalam proses pembelajaran (Laela, Alamsyah, and Pamungkas 2024). Salah satu alternatif untuk meningkatkan pemahaman konsep dan aktifitas belajar peserta didik adalah penggunaan lembar kerja peserta didik (LKPD). Selain itu, Salah satu sumber belajar yang dapat dikembangkan oleh guru sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran adalah LKPD. Pengembangan LKPD dalam kegiatan pembelajaran bukan hanya dalam bentuk media cetak saja akan tetapi dapat menggunakan teknologi digital sebagai bentuk inovasi dalam mendukung kegiatan pembelajaran. LKPD yang terintegrasi teknologi digital ini sering disebut E-LKPD (elektronik lembar kerja peserta didik).

Penggunaan E-LKPD bertujuan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan peserta didik melalui tindakan umpan balik secara *real-time* yang efektif yang memiliki arti untuk memberikan informasi kepada peserta didik yang akan mendorong mereka untuk mengambil tindakan guna memahami apa pun yang sebelumnya tidak dapat mereka pahami dan ini berbeda dengan sekedar memberi tahu jawaban yang benar dan salah kepada peserta didik. E-LKPD merupakan salah satu sarana yang bertujuan untuk membantu dan mempermudah dalam kegiatan belajar mengajar sehingga akan terbentuk interaksi yang efektif antara peserta didik dan dapat meningkatkan aktivitas peserta didik dalam meningkatkan prestasi belajar (Umbaryati 2016).

E-LKPD merupakan salah satu sarana untuk membantu dan mempermudah kegiatan belajar mengajar sehingga peserta didik dapat berinteraksi dengan lebih baik dan mencapai hasil belajar yang lebih baik (Umbaryati 2016). Menurut Prastowo (Danial

and Sanusi 2020) langkah-langkah penyusunan E-LKPD (1) menganalisis kurikulum tematik, (2) menyusun peta kebutuhan E-LKPD, (3) menentukan judul E-LKPD, (4) menentukan KD dan indikator, (5) menentukan tema sentral dan pokok bahasan, (6) menentukan alat penilaian, (7) menyusun materi, (8) memerhatikan struktur bahan ajar. Dalam hal penyusunan E-LKPD juga dilengkapi dengan pertanyaan-pertanyaan untuk membantu peserta didik mengaitkan masalah yang telah mereka temui dengan konsep pola pikir peserta didik. Pada umumnya, E-LKPD berisi soal-soal latihan atupun segala bentuk petunjuk yang dapat mengajak peserta didik beraktivitas dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan tujuannya, menurut Prastowo (dalam Umbaryati, 2016) E-LKPD memiliki 5 bentuk diantaranya, (1) E-LKPD yang membantu peserta didik menemukan suatu konsep, (2) E-LKPD yang membantu peserta didik menerapkan dan mengintegrasikan berbagai konsep yang telah ditemukan, (3) E-LKPD yang berfungsi sebagai penuntun belajar, (4) E-LKPD yang berfungsi sebagai penguatan, (5) E-LKPD yang berfungsi sebagai petunjuk praktikum. E-LKPD yang dikembangkan peneliti yaitu perpaduan E-LKPD sebagai penuntun belajar dan E-LKPD yang berfungsi sebagai penguatan pemahaman peserta didik.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa E-LKPD adalah perangkat pembelajaran digital yang berisi tugas, rangkuman materi, latihan soal atau soal-soal yang harus dikerjakan oleh peserta didik yang dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta didik serta memudahkan guru mengarahkan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2.1.2 Pengembangan E-LKPD

Penelitian dan pengembangan E-LKPD adalah proses produksi dan pengembangan melalui proses penelitian untuk menghasilkan LKPD yang terintegrasi digital yang valid dan dianggap layak digunakan dalam pembelajaran (Batubara, 2020). pendapat tersebut sejalan dengan (Sugiyono 2023) menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan E-LKPD merupakan

sebuah cara yang digunakan untuk merancang, membuat, dan mengembangkan produk serta mengevaluasi apakah layak digunakan sebagai pendukung proses pembelajaran.

Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan E-LKPD ini adalah model ADDIE. Model ADDIE merupakan salah satu model desain pengembangan yang diprogram dengan urutan kegiatan yang teratur dan memiliki kesempatan untuk melakukan evaluasi pada setiap pengembangan, sehingga dapat meminimalisir kesalahan. Tahapan proses pengembangan model ADDIE Menurut (Lee & Owens, 2004) yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Berikut merupakan penjelasan tahapan tersebut.

1) *Assessment/Analysis* (Penilaian/Analisis)

Tahapan pertama ialah analisis dalam mengembangkan suatu produk. Pada tahap ini, tujuan pembelajaran, peserta didik, guru, dan lingkungan pembelajaran di analisis untuk menentukan kebutuhan dalam mengembangkan produk. Tahap analisis ini Owens membagi menjadi dua tahap, yaitu *Need Assessment* dan *Front-End Analysis*. *Need Assessment* atau penilaian kebutuhan merupakan proses yang sistematis dalam menentukan tujuan untuk menemukan perbedaan antara kondisi saat ini dan kondisi yang diharapkan serta menetapkan tindakan mana yang menjadi prioritas. *Front-End Analysis* adalah teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mengatasi perbedaan antara kenyataan dengan harapan saat menyelesaikan masalah, pada tahap ini juga peneliti akan menemukan informasi yang mendetail untuk menentukan sesuatu yang akan dikembangkan.

2) *Design* (Perancangan)

Tahapan kedua dilakukan berdasarkan informasi atau permasalahan yang telah diidentifikasi pada tahap analisis. Tahap desain ini menjadi aspek penting dalam keberhasilan pengembangan E-LKPD. Menurut (Friska and Destiara 2022) proses desain ini terdiri dari menyiapkan materi, menyusun peta kebutuhan (meliputi pemilihan model, konsep setting yang akan direalisasikan), menyusun desain (meliputi penentuan judul utama, dan penentuan desain model dan fitur yang disesuaikan dengan materi). Untuk menyiapkan semua kebutuhan untuk membuat produk E-LKPD ini melibatkan pemikiran secara visual.

3) *Development* (Pengembangan)

Tahapan ketiga ini merupakan bagian dari pengimplementasian dari tahap desain dengan membuat produk menjadi nyata. Menurut (Batubara, 2020) pada tahap pengembangan ini produk E-LKPD dirancang dan diproduksi berdasarkan saran para tim pakar. Dalam proses ini, peneliti harus menyusun E-LKPD secara keseluruhan. Selanjutnya, peneliti juga harus membuat instrument yang berfungsi untuk mengevaluasi kualitas kelayakan dan kepraktisan produk tersebut di uji validitas oleh ahli. Produk yang sudah direview oleh ahli selanjutnya direvisi sesuai hasil review agar menghasilkan E-LKPD yang siap di implementasikan.

4) *Implementation* (Penerapan)

Tahap keempat ialah tahap implementasi yang merupakan Langkah nyata untuk menerapkan media yang dikembangkan dan dijalankan sesuai dengan fungsi dan perannya. Pada tahap ini melibatkan proses uji coba penggunaan media tersebut kepada peserta didik. Tahap implementasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa media dapat berfungsi dengan optimal serta sesuai dengan kebutuhan pembelajaran yang sudah dirancang sebelumnya (Batubara, 2020).

5) *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap kelima yaitu tahap evaluasi merupakan tahapan terakhir pada model pengembangan ADDIE. Tahapan ini dilakukan untuk mengukur tingkat keberhasilan E-LKPD yang dikembangkan. Dalam penelitian ini, evaluasi media pembelajaran menggunakan platform Wizer.me ini berdasarkan pada penilaian yang diberikan oleh tim pakar serta respons dari peserta didik. Sejalan dengan pendapat (Suryani, Setiawan, and Putria 2018) bahwa tujuan dari tahap evaluasi adalah untuk menilai kualitas media yang dikembangkan terkait proses dan hasil pembelajaran, baik sebelum dan sesudah implementasi.

2.1.3 **Wizer.me**

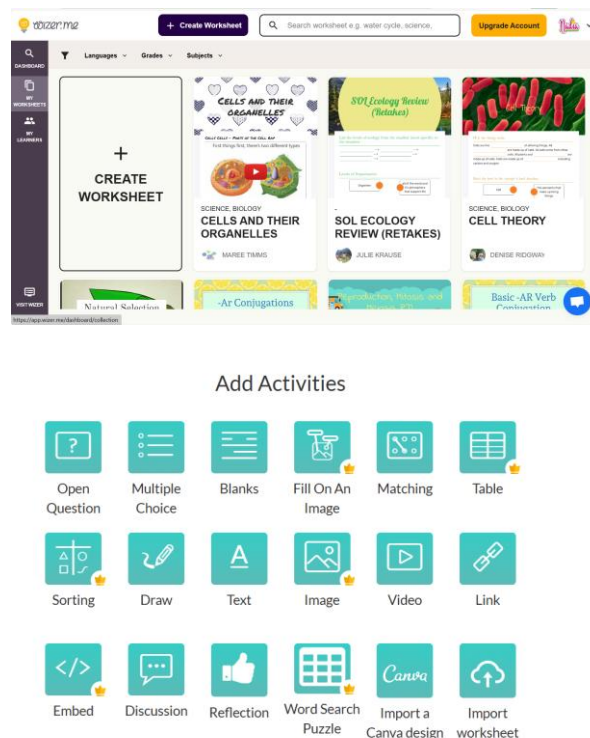
Wizer.me merupakan platform online yang bisa membuat LKPD interaktif dan digunakan secara gratis oleh akademisi. Pembuat lembar kerja wizer.me memungkinkan pembuatan berbagai jenis pertanyaan dengan cepat, seperti pertanyaan terbuka, pilihan ganda, pasangan yang cocok, mengisi bagian yang kosong, mengisi gambar dan mengisi *puzzle* kata, serta melengkapi pengalaman kreatif guru (Kaliappen et al. 2021). Wizer.me

adalah aplikasi media pembelajaran berbasis web yang gratis dan mudah digunakan serta dapat membuat lembar kerja multimedia interaktif dengan cepat (Idyawati, Nurdin, and Nasir 2022).

Terdapat hal yang bahwa dalam layanan Wizer.me, meskipun sebagian besar tugas diverifikasi atau dinilai secara otomatis, guru juga dapat menambahkan pesan (dalam bentuk audio atau teks) pada setiap tugas jika mereka mau, dan/atau memberikan reaksi "menyukainya" dengan mengklik simbol hati untuk mengubahnya menjadi merah yang bisa digunakan sebagai umpan balik. Pada penelitian yang dilakukan oleh (Kopniak 2018) ia menyebutkan kelebihan dan kelemahan dalam penggunaan Wizer.me, salah satu kelebihan penggunaan Wizer.me untuk E-LKPD adalah sifatnya yang interaktif dan multimedia di seluruh proses (tahap menyelesaikan tugas, mengumpulkan dan evaluasi). Serta kelemahannya yaitu dalam keuangan dimana terdapat beberapa fitur yang mengharuskan berlangganan. Sejalan dengan pendapat (Friska and Destiara 2022) media Wizer.me ini memungkinkan pendidik untuk memberikan soal-soal secara kreatif terkait dengan materi. Kelebihan dari media Wizer.me ini selain mudah digunakan adalah banyak fitur yang bisa digunakan menampilkan berbagai pertanyaan, seperti pilihan ganda, soal isian, perbandingan, benar dan salah pada gambar yang disesuaikan dengan materi serta penggunaannya bisa dilakukan kapan saja dan dimana saja serta bisa menggunakan *smartphone*, komputer/leptop, tablet dan lainnya. Selain kelebihan ada juga kekurangan pada platfrom Wizer.me ini yaitu dimulai pada bulan September 2024 terdapat pembatasan fitur yang gratis dan mengharuskan membayar untuk menggunakan sebagian fitur lain dan penggunaan platfrom ini harus online atau terkoneksi internet.

Peneliti menggunakan platfrom Wizer.me dalam mengembangkan E-LKPD, karena dengan menggunakan Wizer.me, guru dapat membuat lembar kerja secara bertahap, mulai dari memahami materi, menyelesaikan tugas, dan mengumpulkan tugas. Wizer.me juga memiliki sistem penilaian otomatis dan mudah digunakan. Selain itu, guru dapat memberikan umpan balik langsung yang memungkinkan komunikasi dua arah yang efektif antara guru dan siswa. Sehingga hal ini dapat memungkinkan pembelajaran berjalan secara optimal.

Dilihat berdasarkan tampilan awal.



Gambar 2. 1 Tampilan Wizer.me

Penelitian ini menggunakan fitur Wizer.me dalam pengembangan digital *assessment for learning* ini sesuai dengan tujuannya yaitu memberikan umpan balik, fitur Wizer.me yang digunakan yaitu *Create New Worksheets* (Membuat lembar kerja baru), *Open Question* (pertanyaan terbuka), *Matching* (Mencocokkan), *Multiple Choice* (Beberapa Pilihan), *Fill in the Blanks* (Mengisi Bagian yang Kosong), *Automatic Grading* (Penilaian Otomatis) dan fitur menambahkan komentar guru kepada siswa dalam setiap soalnya yang digunakan sebagai umpan balik.

2.1.4 Bentuk Aljabar

Aljabar adalah salah satu materi yang terdapat pada mata Pelajaran matematika. Salah satu cabang matematika yang sangat penting dalam membentuk karakter matematika peserta didik adalah aljabar, dengan menggunakan aljabar peserta didik dilatih untuk berpikir kritis, bernalar, kreatif, dan berpikir abstrak (Pangastuti et al.

2021). Peserta didik juga dikenalkan dengan variable dan berbagai symbol matematika, yang dapat digunakan untuk menyederhanakan kalimat menjadi model matematika untuk menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

Dalam kurikulum Merdeka, topik bentuk aljabar diajarkan dalam Pelajaran matematika di fase D untuk kelas VII SMP/MTs pada semester ganjil. Capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran materi bentuk aljabar yang digunakan dalam penelitian ini yaitu.

Tabel 2. 1 Capaian dan Tujuan Pembelajaran Bentuk Aljabar

Elemen	Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
Bentuk Aljabar	Di akhir fase D peserta didik dapat mengenali, memprediksi dan menggeneralisasi pola dalam bentuk susunan benda dan bilangan. Mereka dapat menyatakan suatu situasi kedalam bentuk aljabar. Mereka dapat menggunakan sifat-sifat operasi (komutatif, asosiatif, dan distributive) untuk menghasilkan bentuk aljabar yang ekuivalen.	Peserta didik mampu mengidentifikasi koefisien, variable, konstanta, dan suku pada bentuk aljabar.
		Peserta didik mampu mengubah permasalahan dalam bentuk kalimat/gambar ke bentuk aljabar.
		Peserta didik mampu mengubah bentuk aljabar ke bentuk aljabar ekuivalen dengan menggunakan sifat-sifat dan operasi aljabar.

2.1.5 Kelayakan E-LKPD

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia KBBI, istilah kelayakan berasal dari kata “layak” yang mengacu pada sesuatu yang dianggap sesuai, pantas, dan memenuhi syarat untuk digunakan. Uji kelayakan dilakukan untuk memastikan E-LKPD memenuhi

tujuan tersebut. Suatu produk harus diuji coba oleh seorang ahli untuk menilai kelayakannya. Kelayakan berkaitan dengan membandingkan tingkat tujuan dengan hasil yang telah dicapai. Kelayakan dapat menentukan apakah hasilnya layak atau tidak untuk digunakan atau jika hasil yang dicapai sesuai dengan harapan, maka dapat dikatakan layak. Menurut Mishadin dalam (Sungkono, Apiati, and Santika 2022) bahwa kelayakan dapat didefinisikan sebagai ukuran yang menunjukkan seberapa efektif suatu tindakan atau upaya dalam mencapai hasil yang diharapkan, sekaligus untuk menjadi dasar untuk evaluasi sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai. Selain itu, kelayakan juga dapat digunakan sebagai pengukur keberhasilan suatu E-LKPD.

Kelayakan E-LKPD merupakan suatu pengukuran atau petunjuk yang menentukan apakah E-LKPD yang dibuat sesuai atau tidak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Menurut (Arsyad 2019) kriteria dalam memilih media yang sesuai salah satunya yaitu media yang sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran. Kelayakan E-LKPD dapat diukur berdasarkan kualitas materi dan media (Pabri et al., 2022). Kelayakan dalam proses pengembangan LKPD yang terintegrasi digital sangat penting agar sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, serta dengan melalui proses validasi yang dilakukan oleh ahli atau validator profesional dapat digunakan untuk menilai kelayakan. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa E-LKPD yang interaktif dan akan diujicobakan kepada peserta didik memenuhi syarat layak untuk digunakan. Menurut Walker dan Hess dalam (Arsyad 2019) kelayakan E-LKPD sebagai media pembelajaran dapat diukur berdasarkan tiga aspek diantaranya kualitas instruksional, kualitas isi dan tujuan dan kualitas teknis. Pada aspek kualitas instruksional yaitu lebih fokus pada tanggapan peserta didik. Pada aspek kualitas isi dan tujuan, media pembelajaran dikatakan layak jika kualitas isi materi dan tujuan pembelajaran tersedia sesuai dengan harapan. Serta, pada aspek kualitas teknis media yang dibuat harus sesuai dengan harapan serta memenuhi standar yang dapat memudahkan alur kerja penggunaannya. Dalam penelitian ini, untuk mengetahui kelayakan E-LKPD yang dikembangkan yaitu menggunakan pendapat dari Nieveen (1999), yang mencakup tiga kriteria penting untuk penilaian E-LKPD yaitu validitas, kepraktisan, dan keefektifan. E-LKPD dikatakan layak apabila memenuhi ketiga kriteria tersebut dan apabila hanya memenuhi kevalidan dan kepraktisan saja sehingga dapat dikatakan layak secara terbatas.

Kevalidan E-LKPD dianggap layak jika dapat memenuhi syarat kelayakan diantaranya kualitas intruksional (kesempatan belajar, interaksi social, kualitas tes dan penilaian, kualitas memotivasi), kualitas isi (ketepatan, kepentingan, minat/perhatian, kesesuaian dengan situasi peserta didik), kualitas teknis (mudah digunakan, kualitas tampilan, kualitas pengelolaan program, kualitas pendokumentasian, dan keterbacaan). Untuk mengetahui kesepakatan validator diuji dengan menggunakan indeks validitas menurut Aiken. Indeks Aiken V merupakan indeks kesepakatan rater terhadap kesesuaian butir (atau sesuai tidaknya butir) dengan indikator yang ingin diukur menggunakan butir tersebut. Kelayakan E-LKPD ini dilakukan dengan memberikan angket kepada validator.

Kepraktisan E-LKPD ini menggunakan respon peserta didik. Kepraktisan dilihat berdasarkan sejauh mana E-LKPD memudahkan penyampaian materi dalam bentuk soal, seperti kemudahan pengoperasian dan penggunaan, aksesibilitas dan keterjangkauan, serta kemudahan pengelolaan (Saski, N.H. and Tri, S. 2021). Menurut (Arini and Lovisia 2019) respon adalah suatu reaksi atau tanggapan yang muncul setelah seseorang mengamati, mengiindera, dan menilai suatu aktivitas atau objek. Respon peserta didik merupakan reaksi atau tanggapan peserta didik yang terdiri dari kesan yang mereka miliki setelah melakukan aktivitas tertentu, seperti melihat dan menilai suatu fenomena. Data dari lembar respon peserta didik dapat digunakan untuk mengetahui tanggapan mereka.

Keefektifan atau efektivitas menurut KBBI yaitu suatu keadaan berpengaruh, hal berkesan, keberhasilan tentang usaha atau tindakan. Menurut (Fitra and Maksum 2021) pengujian efektifitas merupakan suatu pengukuran yang digunakan untuk menilai seberapa besar penggunaan E-LKPD dalam berkontribusi pada hasil belajar peserta didik. Pengujian juga dapat berarti evaluasi keberhasilan dalam mencapai tujuan. Artinya, efektivitas menunjukkan tingkat pencapaian tujuan yang diharapkan sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan sebelumnya, yang menunjukkan tingkat pencapaian tujuan tersebut.

Pada penelitian ini, efektivitas E-LKPD dilihat melalui klasifikasi skor yang diperoleh peserta didik dari penyelesaian latihan soal, berdasarkan interval kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP). Interval tersebut disusun dengan mengadaptasi Panduan Permendikbud, yang kemudian disesuaikan dengan standar

KKTP sekolah tempat penelitian dilaksanakan dengan menetapkan nilai minimal ketercapaian sebesar ≥ 79 . Setelah diklasifikasikan skor hasil penyelesaian latihan soal dengan KKTP selanjutnya E-LKPD dikatakan efektif jika presentase keberhasilan belajar minimal 65%.

Tabel 2. 2 Penilaian latihan soal E-LKPD berdasarkan KKTP

Elemen	Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (Deskripsi CP)	Nomor Soal	Level Kognitif	Bentuk Soal	Skor
Bentuk Aljabar	Mampu memahami arti huruf sebagai pengganti bilangan serta mampu menggunakan bentuk aljabar yang menggunakan huruf untuk memudahkan dalam menyelesaikan masalah.	2	C2 Memahami	PG	10
		6	C3 Mengaplikasikan	Uraian (fitur blanks)	15
	Dapat memahami makna koefisien, variable dan konstanta dari bentuk aljabar dan memahami makna suku sejenis dan tidak sejenis.	1	C3 Menentukan	Uraian (fitur blanks)	5
		3	C2 Memahami	Uraian (fitur open question)	5
		5	C2 Memahami	Uraian (fitur matching)	10
	Dapat memahami bahwa suku yang memiliki karakter huruf yang sama dapat	4	C5 Mengevaluasi	PG	10

Elemen	Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (Deskripsi CP)	Nomor Soal	Level Kognitif	Bentuk Soal	Skor
	digabungkan menjadi satu suku dan dapat disederhanakan.				
	Dapat menghitung penjumlahan dan pengurangan bentuk linier serta dapat memecahkan masalah dengan menggunakan sifat distributif.	7	C3 Mengaplikasikan	Uraian (fitur open question)	15
		8	C2 Memahami	Uraian (fitur matching)	10
		9	C2 Memahami	PG	10
		10	C3 Mengaplikasikan	PG	10
Total Skor					100

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian (Idyawati, Nurdin, and Nasir 2022) menyatakan bahwa efektivitas penggunaan media interaktif Wizer.me pada mata Pelajaran IPA yang valid karena dilihat dari uji pretest dan posttest menggunakan Wizer.me yang dimana terdapat peningkatan dari nilai 61,75 menjadi 80,5. Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media interaktif Wizer.me telah digunakan secara efektif dalam pembelajaran IPA.

Penelitian (Junior, batista 2020) Penggunaan teknologi dan aplikasi seluler memberi guru berbagai kemungkinan, baik dalam proses pengajaran maupun penilaian untuk pembelajaran. Dalam penelitian ini menggambarkan potensi Quizizz sebagai alat yang digunakan dalam pembelajaran menyimpulkan bahwa 84% siswa menunjukkan bahwa mereka meningkatkan proses pembelajaran mereka dengan penggunaan alat Quizizz, sementara 78% merasa termotivasi untuk mempelajari subjek tersebut.

Hasil penelitian (Pramesti and Retnawati 2019) yang bertujuan untuk mendeskripsikan kesulitan siswa ketika mempelajari aljabar di kelas awal, dengan partisipan dalam penelitian ini adalah 65 siswa dari sekolah menengah pertama di Kabupaten Bantul, Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, Indonesia. Hasil analisis menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam materi aljabar tahun 2014/2015 sebesar 58,63%, tahun 2015/2016 sebesar 56,78% dan tahun 2016/2017 sebesar 57,02%, serta tahun 2017/2018 sebesar 57,54%. Data tersebut menunjukkan bahwa daya serap materi aljabar mengalami penurunan dan peningkatan. Akan tetapi, kemampuan pemahaman siswa terhadap materi aljabar di Kabupaten Bantul berada pada kategori rendah.

Adapun penelitian menurut (Pabri, Medriati, and Risdianto 2022) dengan judul "Uji Kelayakan E-LKPD Berbasis Konstekstual Berbantuan *Liveworksheet* untuk melatih kemampuan berpikir kritis di SMA" berdasarkan hasil validasi produk yaitu dari hasil validasi ahli materi didapatkan persentase rata-rata 94% dengan kategori sangat layak dan validasi ahli media dengan persentase rata-rata 92% dengan kategori sangat layak sedangkan hasil persepsi peserta didik diperoleh hasil persentase rata-rata 81% dengan kategori sangat baik. Maka dapat disimpulkan dari uji kelayakan E-LKPD berbantuan *Liveworksheet* sangat layak dan sangat baik untuk melatih kemampuan berpikir kritis pada materi gerak parabola.

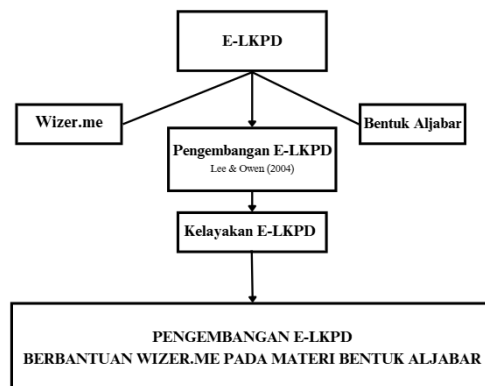
Berdasarkan hasil dari beberapa penelitian tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian tentang pengembangan E-LKPD dengan menggunakan Wizer.me pada Materi Bentuk Aljabar. Penelitian ini berbeda dari penelitian sebelumnya karena berfokus pada pengembangan E-LKPD menggunakan Wizer.me pada materi bentuk aljabar. Model pengembangan yang digunakan yaitu model ADDIE menurut (Lee & Owens, 2004).

Suatu penelitian sebelumnya yang sudah pernah dibuat dan dianggap cukup relevan/mempunyai keterkaitan dengan judul dan topik yang akan diteliti yang berguna untuk menghindari terjadinya pengulangan penelitian dengan pokok permasalahan yang sama. Penelitian yang relevan dalam penelitian juga bermakna sebagai referensi yang berhubungan dengan penelitian yang akan dibahas.

2.3 Kerangka Teoritis

E-LKPD (elektronik lembar kerja peserta didik) merupakan sebuah perangkat pembelajaran dengan berbantuan Wizer.me yang merupakan salah satu platform online dan memiliki fitur-fitur yang interaktif yang bisa digunakan peserta didik. E-LKPD ini berisi petunjuk penggunaan, materi dan latihan soal yang interaktif dan bisa diakses pada *smartphone* atau komputer.

Adapun pengembangan E-LKPD ini dilakukan untuk materi bentuk aljabar dengan berbantuan Wizer.me. Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah model ADDIE menurut (Lee & Owens, 2004) dengan lima tahapan yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Lebih jelasnya, kerangka teoritis dalam penelitian ini dirangkum pada gambar berikut:



Gambar 2. 2 Kerangka Teoritis

2.4 Fokus Penelitian

Penelitian ini berfokus pada kelayakan pengembangan E-LKPD (elektronik lembar kerja peserta didik). Menggunakan pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. E-LKPD mencakup soal-soal materi bentuk aljabar. Pengembangan E-LKPD ini berbantuan aplikasi Wizer.me. Perangkat yang digunakan adalah *smartphone* atau laptop. E-LKPD ini akan dirancang dengan efektif.