PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK ELEKTRONIK (E-LKPD) BERBASIS MODEL *SEARCH, SOLVE, CREATE AND SHARE* (SSCS) BERBANTUAN *WIZER. ME* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH SISWA SMP IT RABBI RADHIYYA

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Syarat- syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu (S1)
Dalam Ilmu Keguruan

OLEH :

ENJELLY WIDIA WULANDARI

NIM. 22571005

PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA

FAKULTAS TARBIYAH

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP

2026

HALAMAN LEMBAR PENGAJUAN SKRIPSI

LEMBAR PENGAJUAN SKRIPSI

Hal : Permohonan Pengajuan Skripsi

Kepada Yth.,

Ka. Prodi Tadris Matematika Institut Agama Islam Negri Curup

di-

Tempat

Assalamu'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh

Setelah diadakannya pemeriksaan dan perbaikan dari pembimbing terhadap skripsi ini, maka kami berpendapat bahwa Skripsi atas nama:

Nama	:	Enjelly Widia Wulandari
NIM	:	22571005
Fakultas	:	Tarbiyah
Prodi	:	Tadris Matematika
Judul Skripsi	:	**Pengembangan LKPD Berbasis Model *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) Berbantuan *Wizer. Me* Untuk Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SMP IT Rabbi Radhiyya.**

Sudah dapat diajukan dalam Ujian Munaqosah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup. Demikian permohonan ini kami ajukan, atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh

Curup, 12 Agustus 2026

Pembimbing 1	Pembimbing 2
Dr. Dini Palupi Putri, M. Pd	Syarnpah, M.Pd
NIP.198810192015032009	NIP.198601142015032002

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah in:

Nama : Enjelly Widia Wulandari

NIM :22571005

Fakultas : Tarbiyah

Program Studi : Tadris Matematika

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **"Pengembangan LKPD Berbasis Model *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) Berbantuan *Wizer.me* Untuk Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SMP IT Rabbi Radhiyya."** tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar sarjana di suatu perguruan tinggi dan sepengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diajukan atau dirujuk dalam naskah ini dan disebutkan dalam referensi. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima hukuman atau sanksi sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan dipergunakan sebagaimana mestinya.

Curup, 2026

Enjelly Widia Wulandari

NIM.22571005

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBIYAH
Jalan Dr. AK Gani N0. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax 21010
Homepage: http://www.iaincurup.ac.id Email: admin@iaincurup.ac.id Kode 39119

PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA

Nomor: 495 /In.34/FU/PP.00.9/ /2026

Nama	:	**Enjelly Widia Wulandari**
NIM	:	**22571005**
Fakultas	:	**Tarbiyah**
Prodi	:	**Tadris Matematika**
Judul	:	**Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Berbasis Model *Search, Solve, Create And Share* (SSCS) Berbantuan *Wizer.Me* Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SMP IT Rabbi Radhiyya.**

Telah dimunaqasyahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, pada:

Hari/Tanggal	: **Jum'at, 14 Agustus 2026**
Pukul	: **09:30-11:00 WIB**
Tempat	: **Ruang Ujian 1 Sidang Munaqosah Fakultas Tarbiyah**

Dan telah diterima untuk melengkapi sebagai syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Ilmu Tarbiyah..

TIM PENGUJI

Ketua	Sekretaris
Dr. Dini Palupi Putri, M.Pd.	**Syaripah, M.Pd.**
NIP. 19881019 201503 2 009	**NIP. 19860114 201503 2 002**
Penguji I	Penguji II
Dr. Mutia, M.Pd.	**Anisya Septiana, M. Pd.**
NIP. 19891130 201503 2 006	**NIP. 19900920 202321 2 037**

Mengesahkan
Dekan Fakultas Tarbiyah

Dr. Bakti Komalasari, S.Ag., M.Pd
NIP. 197011072000032004

Dipindai dengan CamScanner

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah, dan kekuatan sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Berbasis Model *Search Solve, Create, and Share* (SSCS) Berbantuan *Wizer.me* Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SMP IT Rabbi Radiya". Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Matematika di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

Penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan, dukungan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini, saya ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, yaitu Bapak Prof. Dr. H. Idi Warsah, M.Pd.I
2. Wakil Rektor I Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, yaitu Ibu Dr. Eka Apriani, M. Pd.
3. Wakil Rektor II Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, yaitu Dr. Sakut Anshori, S.Pd.I., M.Hum.
4. Wakil Rektor III Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, yaitu Bapak Dr. Sagiman, M.Kom.
5. Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, yaitu Ibu Dr. Bakti Komalasari, S.Ag., M.Pd.
6. Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, yaitu Bapak Dr. Muhammad Taqiyuddin, M.Pd.I.
7. Wakil Dekan II Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, Ibu Dr. Dina Hajja Ristianti, S.Pd., M.Pd., Kons.

8. Ketua Prodi Tadris Matematika dan selaku Pembimbing Skripsi I, yaitu Ibu Dr. Dini Palupi Putri, M.Pd.,
9. Pembimbing Skripsi II, yaitu Ibu Syaripah, M.Pd.
10. selaku Pembimbing Akademik, yaitu Ibu Irni Latifa Irsal, M.Pd.
11. Staf Program Studi Tadris Matematika, yaitu Ibu Taniasari Rahmawati, S.T., M.Pd.
12. Keluarga tercinta, yang selalu memberikan doa, semangat, dan dukungan tanpa henti.
13. Teman-teman, yang telah memberikan motivasi serta mendampingi dalam menghadapi tantangan selama penulisan skripsi ini.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan, pendidikan matematika, dalam pembelajaran.

Penulis

Enjelly Widia Wulandari

MOTTO

"Tetaplah berusaha dan jangan menyerah, karena rencana Allah selalu lebih baik dari apa yang kita rencanakan"

-Enjelly Widia Wulandari-

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan segenap kerendahan hati dan syukur yang terpatri dalam sanubari, karya ini kupersembahkan kepada:

1. Segala puji hanya milik-Mu, ya Allah. Terimakasih atas setiap doa yang engkau ijabah, setiap air mata yang Engkau ubah menjadi kekuatan, setiap kesulitan yang Engkau gantikan dengan jalan keluar, dan setiap kegagalan yang Engkau jadikan pelajaran berharga. Tanpa ridha, kasih sayang, dan pertolongan-Mu, maka skripsi ini dapat selesai dengan tepat waktu. Semoga langkah dalam perjalanan hidup ini senantiasa berada dalam petunjuk dan keberkahan-Mu.
2. Teruntuk cinta pertama dan panutanku Bapak Suwarjan sosok yang menjadi teladan dalam bekerja keras, yang mungkin tidak selalu pandai mengungkapkan kasih sayang melalui kata – kata, tetapi selalu menunjukannya melalui perjuangan dan pengorbanan tanpa batas. Terimakasih atas setiap tetes keringat yang telah Bapak curahkan. Setiap doa yang selalu dipanjatkan dalam diam, setiap kelelahan yang Bapak sembunyikan demi melihat anakmu mendapatkan pendidikan yang layak. Semoga karya sederhana ini menjadi salah satu hadiah kecil yang dapat membuat Bapak tersenyum bangga. Tidak ada yang mampu membalas seluruh pengorbanan Bapak selain doa agar Allah selalu melimpahkan kesehatan, kebahagiaan, dan umur yang penuh berkah.
3. Teruntuk pintu surgaku perempuan terhebat dalam hidup saya ibunda tercinta yaitu Ibu Widayanti. Sosok yang tidak pernah berhenti menyebut nama anaknya dalam sujud dan doanya. Terimakasih atas cinta yang begitu tulus, pelukan yang selalu menjadi tempat pulang, nasihat yang selalu menguatkan, serta kesabaran yang tidak pernah habis dalam mendampingi setiap langkah

perjalanan hidup saya. Terima kasih telah menjadi alasan penulis untuk terus bangkit di saat merasa lelah dan ingin menyerah.

4. Teruntuk adikku tercinta Seteven Carang Seto Pamungkas terima kasih sudah ikut serta dalam proses penulis menempuh pendidikan selama ini, terimakasih atas semangat, doa dan cinta yang selalu diberikan kepada penulis. Tumbuhlah menjadi versi paling hebat.
5. Kepada seluruh keluarga besar penulis, terima kasih selalu memberikan dukungan, semangat dan doa kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan perjalanan akademik ini.
6. Seluruh Dosen Program Studi Tadris Matematika, yang selama ini terus mendukung juga memberikan ilmu yang bermanfaat dan memotivasi
7. Teruntuk teman rasa saudaraku, Eka, Indah, Fitri, terima kasih atas kurang lebih 4 tahun ini selalu menjadi teman, saudara, pendengar, penasehat, dan apapun peranmu selama prose perkuliahan ini. Terimakasih telah menemani penulis dalam suka maupun duka yang dialami. Semoga harapan, doa, dan mimpi-mimpi baik yang pernah kita ucapkan dikemudian hari bisa menjadi kenyataan.
8. Keluarga besar Tadris Matematika IAIN Curup, terutama angkatan 2022 yang telah bersama-sama berjuang dan saling memberikan dukungan serta motivasi satu sama lain dari awal sampai akhir. Semoga ini menjadi langkah awal menunju kesuksesan.
9. Untuk semua pihak yang telah memberi arahan, dukungan, juga motivasi dalam penyelesaian skripsi ini, yang tidak bisa penulis sebut satu per satu.

10. Terakhir, terima kasih sebesar- besarnya penulis ucapkan kepada diri sendiri. Terima kasih untuk tidak menyerah dan selalu bertahan meski banyak tekanan dan kesedihan yang datang. Terima kasih karena selalu mau bekerja sama melewati proses panjang disetiap malam, mengesampingkan lelah, meredam keraguan, dan tetap melangkah maju meski sering merasa buntu. Terima kasih untuk kesabaran dalam menata kembali keyakinan setiap kali merasa ragu, lelah, dan takut gagal. Terima kasih karena tetap berdiri tegak menjadi versi yang tangguh dan berani menyelesaikan apa yang telah dimulai meski dengan tangisan. Rangkaiaan perjalanan panjang ini telah terbayar tuntas dan menjadi bukti nyata bahwa semuanya memang akan selesai dan baik-baik saja tepat pada waktunya.

ABSTRAK

Enjelly Widia Wulandari NIM.22572005 **"Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Berbasis Model *Search Solve, Create and Share* (SSCS) Berbantuan *Wizer.me* Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SMP IT Rabbi Radhiyya".** Skripsi Program Studi Tadris Matematika 2026

Pendidikan abad ke-21 menuntut peserta didik memiliki kemampuan pemecahan masalah. Berdasarkan hasil analisis awal, ditemukan bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal pemecahan masalah, bahan ajar yang digunakan belum sepenuhnya memfasilitasi peserta didik melalui tahapan pemecahan masalah.Kondisi tersebut menunjukkan perlunya bahan ajar yang dapat memfasilitasi peserta didik dalam menyelesaikan masalah secara sistematis. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan e-LKPD berbasis model *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) berbantuan *Wizer.me* yang dirancang untuk memfasilitasi peserta didik dalam mencari informasi, menyelesaikan masalah, mengembangkan solusi, dan mengomunikasikan hasil secara sistematis. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui hasil analisis kebutuhan guru dan peserta didik, mendeskripsikan proses pengembangan e-LKPD berbasis model *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) berbantuan *Wizer.me*, serta mengetahui tingkat kelayakan dan kepraktisan e-LKPD yang dikembangkan.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang dibatasi pada tahap *Analysis, Design,* dan *Development*. Instrumen dan teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket berupa lembar analisis kebutuhan guru dan peserta didik, analisis validitas ahli media, materi, bahasa dan bahan ajar. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis kuantitafif dan kualitatif.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan penelitian pengembangan ini menghasilkan produk e-LKPD yang layak digunakan oleh peserta didik kelas VIII SMP IT Rabbi Radhiyya. Dengan analisis kebutuhan menunjukkan persentase kebutuhan guru sebesar 97,71% dan peserta didik sebesar 83,53%. Hasil validasi ahli media kategori sangat layak dengan skor 89%, hasil validasi bahasa kategori sangat layak dengan skor 92,31%, hasil validasi ahli materi kategori sangat layak dengan nilai 96%, dan bahan ajar kategori sangat layak dengan skor 95,88%. Kepraktisan berdasarkan respons guru sebesar 87% dan peserta didik sebesar 89,40%, dengan kategori sangat praktis.

Kata kunci: E-LKPD, SSCS, *Wizer.me,* Kemampuan Pemecahan Masalah

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i
HALAMAN LEMBAR PENGAJUAN SKRIPSI ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI iii
LEMBAR PENGESAHAN iv
KATA PENGANTAR v
HALAMAN PERSEMBAHAN viii
ABSTRAK xi
DAFTAR ISI xii
DAFTAR TABEL xiv
BAB I PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang 1
B. Batasan Masalah 12
C. Rumusan Masalah 12
D. Tujuan Penelitian 13
E. Manfaat Penelitian 14
F. Spesifikasi Produk 15
BAB II KAJIAN PUSTAKA 17
A. Landasan Teori 17
B. Kerangka Berpikir 43
C. Penelitian yang relevan 45
BAB III METODE PENELITIAN 56
A. Jenis Penelitian 56
B. Prosedur Pengembangan 57
C. Data dan Sumber Data 59
D. Teknik Pengumpulan Data 60
E. Instrumen Pengumpulan Data 60
F. Teknik Analisis Data 71

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 74
A. Hasil Penelitian dan Pengembangan 74
B. Pembahasan Hasil Penelitian Dan Pengembangan 109
BAB V SIMPULAN DAN SARAN 123
A. Simpulan..... 123
B. Saran..... 125
DAFTAR PUSTAKA.....127
LAMPIRAN.....132

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu 54
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Angket Kebutuhan Guru 61
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket Kebutuhan Peserta Didik 62
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Materi 64
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Bahasa 66
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Media 67
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Bahan Ajar 68
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Angket Kepraktisan Guru 70
Tabel 3.8 Kisi-Kisi Angket Kepraktisan Peserta Didik 71
Tabel 3.9 Pedoman Penskoran Analisis Kebutuhan 72
Tabel 3.10 Pedoman Penskoran Kelayakan 72
Tabel 3.11 Pedoman Penskoran Kepraktisan 73
Tabel 4.1 Hasil Analisis Kebutuhan Guru 76
Tabel 4.2 Hasil Analisis Kebutuhan Peserta 81
Tabel 4.3 Prototype 88
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Media 97
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Bahasa 99
Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Materi 100
Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Bahan Ajar 101
Tabel 4.8 Revisi Ahli Media 103
Tabel 4.9 Revisi Ahli Bahasa 104
Tabel 4.10 Revisi Ahli Materi 104
Tabel 4.11 Revisi Ahli Bahan Ajar 105
Tabel 4.12 Hasil Angket Respon Guru 106
Tabel 4.13 Hasil Angket Respon Peserta Didik 108

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Buku Paket Matematika 2
Gambar 1.2 Soal Analisis Awal 3
Gambar 1.3 Hasil jawaban Peserta Didik 4
Gambar 1.4 Lembar Kerja Peserta Didik 6
Gambar 2.1 Tampilan Awal Wizer.me 35
Gambar 2.2 Tampilan *Create New Worksheet* 35
Gambar 2.3 Tampilan Fitur *Wizer.me* 36
Gambar 2.4 Kerangka Berpikir 44
Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE 56
Gambar 4.1 Persentase Kebutuhan Guru dan Peserta Didik 75
Gambar 4.2 Tampilan Cover E-LKPD 92
Gambar 4.3 Apersepsi dan pertanyaan pemantik 93
Gambar 4.4 Petunjuk Pengerjaan 93
Gambar 4.5 Tampilan CP dan TP 94
Gambar 4.6 Kegiatan Model Pembelajaran 95
Gambar 4.7 Evaluasi 95
Gambar 4.8 Video Penguatan Konsep 96
Gambar 4.9 Daftar Pustaka 96

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu proses yang menunjukkan sisi dinamisnya yang ditandai perubahan pada diri manusia, baik dari segi aspek, sikap maupun keterampilan. Dalam hal ini manusia berperan penting dalam menentukan keberhasilan di bidang pendidikan, khususnya dalam menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan teknologi[1]. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003, yang menyatakan bahwa pendidikan adalah proses yang terarah dan sistematis yang bertujuan untuk menciptakan lingkungan dan tata cara pembelajaran yang memungkinkan peserta didik berpartisipasi secara aktif dalam pengembangan potensi mereka. Tujuan dari tata cara ini adalah untuk membantu peserta didik mengembangkan integritas moral, kecerdasan, kepribadian, pengendalian diri, kekuatan spiritual dan keagamaan, serta kemampuan lain yang esensial bagi kehidupan di masyarakat, bangsa, dan negara.[2] Dengan demikian, pendidikan tidak lagi dipandang sebagai proses satu arah dari guru ke peserta didik, melainkan sebagai proses aktif yang melibatkan peserta didik dalam membangun pengetahuannya sendiri.

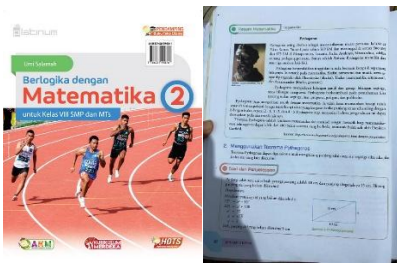
Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang memainkan peran sangat penting dalam kehidupan sehari-hari dan diajarkan mulai dari pendidikan dasar hingga perguruan tinggi. Salah satu kemampuan yang menjadi tuntutan utama dalam pembelajaran matematika, khususnya pada

[1] Nurbaya A. Aiman Fikri Amjad Salong Muhammad Rifai Andi Dewi Riang Tati Taufik Abdillah Syukur IMFatimah Zahro Suhartono Erni Ratna Dewi, pengantar pendidikan (n.d.),

[2] Salinan Permendikbud *Nomor 22 Tahun 2016*, n.d.

pendidikan abad ke-21, adalah kemampuan pemecahan masalah (KPM). Kemampuan ini merupakan proses berpikir secara sistematis untuk menemukan solusi dari suatu permasalahan yang tidak selalu dapat diselesaikan secara langsung, meliputi kemampuan memahami masalah, menalar, menganalisis, memilih cara penyelesaian yang tepat, melakukan perhitungan, hingga mengevaluasi hasil pekerjaan.[3] Menurut George Polya, pemecahan masalah adalah kemampuan yang melibatkan proses pemahaman terhadap masalah, mengidentifikasi strategi pemecahan masalah yang sesuai untuk menyelesaikan masalah, melaksanakan perencanaan dengan tepat dan mampu mengevaluasi kembali solusi yang diperoleh.[4] Keempat tahapan ini penting untuk membentuk pola pikir peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan matematika, termasuk pada materi Teorema Pythagoras.

Berdasarkan hasil analisis awal yang dilakukan peneliti di kelas VIII SMP IT Rabbi Radhiyya diperoleh bahwa bahan ajar yang digunakan masih berupa buku paket sebagai sumber belajar utama, sedangkan proses pembelajaran masih cenderung berpusat pada guru.



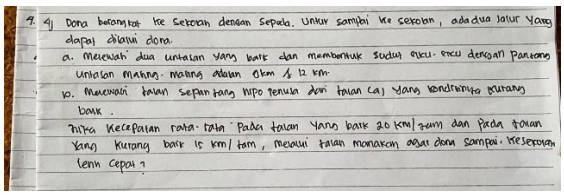
Gambar 1.1 Buku Paket Matematika

[3] Nurul Fazilla Yannas *and* Roni Priyanda, "Seminar Nasional Hasil Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat (2022) LP2M UST Jogja," n.d.

[4] Syafira Diah Andini, "Kontribusi Kemampuan Numerik Terhadap Pemecahan Masalah Etnomatematika Rumah Adat Umeak M Eno ' o," no. 76 (2026): 873–84.

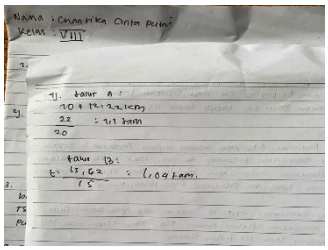
Berdasarkan Gambar 1.1 buku paket yang digunakan menyajikan materi Teorema Pythagoras melalui contoh soal yang penyelesaiannya sudah disajikan secara lengkap dan langsung (rumus, substitusi angka, hingga hasil akhir), tanpa memuat penjelasan mengenai tahapan berpikir dalam menyelesaikan masalah, seperti memahami masalah, merencanakan strategi, maupun memeriksa kembali hasil penyelesaian. Penyajian tersebut belum memberikan ruang yang cukup bagi peserta didik untuk berlatih menyelesaikan masalah melalui tahapan memahami masalah, merencanakan strategi, melaksanakan penyelesaian, dan memeriksa kembali hasil yang diperoleh. Oleh karena itu, diperlukan bahan ajar pendamping yang dapat membimbing peserta didik dalam melakukan proses pemecahan masalah secara sistematis.

Berdasarkan hasil analisis awal masih terdapat peserta didik yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal pemecahan masalah, terutama dalam memahami informasi yang terdapat pada soal, menentukan strategi penyelesaian, melaksanakan perhitungan, dan memeriksa kembali hasil yang diperoleh. Dari hasil analisis awal yang diberikan kepada 20 peserta didik menunjukkan bahwa 5 peserta didik yang dapat menjawab dengan benar, sedangkan 15 peserta didik lainnya masih mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal tersebut. Kondisi tersebut terlihat dari hasil pengerjaan peserta didik pada soal pemecahan masalah.


7. a) Dora bersepeda ke sekolah dengan sepeda. Untuk sampai ke sekolah, ada dua jalur yang dapat dilalui dora.
a. Menguji dua untaian yang baik dan membentuk sudut siku-siku dengan panjang untaian masing-masing adalah 8 km & 12 km.
b. Menguji jalan sepanjang 17 km pertama dari jalan (a) yang konstruksinya kurang baik.
Mita kecepatan rata-rata pada jalan yang baik 20 km/jam dan pada jalan yang kurang baik 15 km/jam, melalui jalan manakah agar dora sampai ke sekolah lebih cepat?

Gambar 1.2 Soal Pemecahan Masalah

Gambar 1.2 menyajikan permasalahan mengenai perbandingan dua jalur perjalanan menuju sekolah. Pada jalur pertama, perjalanan melalui dua lintasan yang membentuk sudut siku-siku dengan panjang masing-masing 9 km dan 12 km, sedangkan jalur kedua merupakan lintasan langsung yang membentuk sisi miring dari kedua lintasan tersebut. Permasalahan tersebut mengharuskan peserta didik menentukan panjang lintasan dan membandingkan waktu tempuh berdasarkan kecepatan rata-rata pada masing-masing jalur.



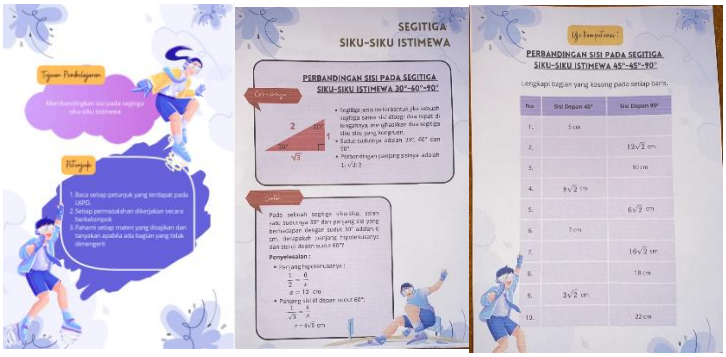
Gambar 1.3 Hasil Jawaban Peserta Didik

Berdasarkan Gambar 1.3 hasil jawaban menunjukkan bahwa proses pemecahan masalah belum dilakukan secara optimal pada beberapa tahapan. Pada tahap memahami masalah, peserta didik tidak menuliskan informasi yang diketahui dan ditanyakan serta kurang tepat dalam mengidentifikasi informasi, yang ditunjukkan dengan jarak 9 km dituliskan menjadi 10 km. Pada tahap menyusun strategi, peserta didik tidak menuliskan rumus maupun langkah penyelesaian yang digunakan, khususnya dalam menentukan panjang lintasan kedua menggunakan Teorema Pythagoras. Pada tahap melaksanakan penyelesaian, peserta didik langsung menuliskan hasil akhir dan terdapat kesalahan perhitungan, yaitu pada jalur pertama diperoleh 22 km yang seharusnya 21 km, sedangkan pada jalur kedua diperoleh 15,62 km yang seharusnya 15 km. Selanjutnya, pada tahap memeriksa kembali, peserta didik

tidak melakukan pengecekan terhadap proses dan hasil perhitungan yang telah diperoleh. Peserta didik juga tidak menuliskan kesimpulan mengenai jalur yang lebih cepat ditempuh. Hal tersebut menunjukkan bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami masalah, menyusun strategi, melaksanakan penyelesaian, dan memeriksa kembali hasil yang diperoleh.

Hasil jawaban tersebut menunjukkan adanya keterkaitan antar tahap dalam proses pemecahan masalah. Ketidaktepatan peserta didik dalam memahami informasi pada soal dapat mempengaruhi pada strategi dan proses penyelesaian yang dilakukan. Selain itu, peserta didik juga belum menunjukkan adanya pemeriksaan kembali terhadap hasil yang diperoleh. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik masih membutuhkan bimbingan dalam menyelesaikan soal menggunakan tahapan pemecahan masalah secara sistematis.

Permasalahan tersebut juga berkaitan dengan bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran. LKPD yang digunakan di sekolah telah memuat beberapa permasalahan kontekstual, tetapi belum sepenuhnya memfasilitasi proses pemecahan masalah secara sistematis, mulai dari memahami masalah, merencanakan penyelesaian, melaksanakan penyelesaian, hingga memeriksa kembali hasil penyelesaian.



Gambar 1.4 Lembar Kerja Peserta Didik

LKPD yang digunakan masih berbentuk cetak dan belum dilengkapi dengan pertanyaan atau petunjuk yang disusun secara bertahap untuk membimbing peserta didik dalam menemukan solusi. Dengan demikian, keterbatasan LKPD yang digunakan bukan karena formatnya yang masih berbentuk cetak, tetapi juga karena belum dirancang secara khusus berdasarkan tahapan pemecahan masalah yang sistematis. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya pengembangan bahan ajar yang dapat memberikan bimbingan kepada peserta didik dalam memahami masalah, menentukan strategi, melaksanakan penyelesaian, dan memeriksa kembali hasil yang diperoleh.

Berdasarkan angket kebutuhan guru matematika SMP IT Rabbi Radhiyya, dari 35 butir pernyataan diperoleh persentase sebesar 97,71% dengan kategori sangat membutuhkan. Hasil ini menunjukkan bahwa guru sangat membutuhkan pengembangan e-LKPD berbasis model SSCS berbantuan *wizer.me* dalam pembelajaran matematika.

Pada Aspek didaktik umum berkaitan dengan kebutuhan guru terhadap bahan ajar secara umum dalam proses pembelajaran matematika. diperoleh persentase 100% yang termasuk dalam kategori sangat butuh. Pada aspek

didaktik khusus berkaitan dengan kebutuhan guru secara spesifik terhadap e-LKPD dalam pembelajaran matematika diperoleh persentase 93,33% yang termasuk dalam kategori Sangat Butuh. Hal ini menunjukkan bahwa guru sangat mengharapkan hadirnya bahan ajar yang mampu mendorong keaktifan peserta didik, mengembangkan kemampuan peserta didik memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik.

Pada aspek konstruksi berkaitan dengan kebutuhan guru terhadap kualitas penyusunan dan penulisan LKPD. dengan persentase 100% dan berada pada kategori Sangat Butuh. Hasil ini menunjukkan bahwa guru sangat memperhatikan kualitas penyusunan LKPD, mulai dari kejelasan kalimat, kesesuaian materi dengan kurikulum, hingga kelengkapan tujuan pembelajaran yang tercantum secara eksplisit.

Selanjutnya, aspek kemampuan pemecahan masalah berkaitan dengan kebutuhan guru terhadap LKPD yang mampu memfasilitasi peserta didik dalam menyelesaikan masalah secara sistematis. dengan persentase 100% pada kategori sangat butuh. Hasil ini menegaskan bahwa guru sangat mengharapkan hadirnya LKPD yang secara terstruktur memandu peserta didik mulai dari memahami masalah, merencanakan strategi penyelesaian, melaksanakan prosedur penyelesaian, hingga memeriksa kembali kebenaran jawaban yang diperoleh.

Hasil angket kebutuhan guru menunjukkan bahwa guru memerlukan bahan ajar yang inovatif, interaktif sesuai dengan perkembangan teknologi. Sementara itu, berdasarkan hasil angket kebutuhan peserta didik yang terdiri atas 30 pernyataan, diperoleh informasi mengenai kebutuhan peserta didik

terhadap penggunaan LKPD berbasis model SSCS berbantuan *wizer.me* dalam pembelajaran matematika. Pada aspek didaktik dengan persentase 82,47% dan termasuk dalam kategori butuh, hal ini menunjukkan bahwa peserta didik masih memerlukan bahan ajar yang dapat membantu mereka memahami materi dengan lebih mudah dan terarah. Selain itu, bahan ajar yang digunakan diharapkan dapat membuat peserta didik lebih aktif selama proses pembelajaran.

Pada aspek teknik dengan persentase 84,75%. Dengan kategori Butuh, hal ini menunjukkan bahwa peserta didik membutuhkan e-LKPD yang memiliki tampilan menarik, tata letak yang rapi, penggunaan huruf yang jelas, serta kombinasi warna yang sesuai sehingga dapat meningkatkan minat dan kenyamanan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran matematika.

Selanjutnya, aspek kemampuan pemecahan masalah dengan persentase 84,5%. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik butuh LKPD yang dapat membantu mereka memahami masalah, merencanakan strategi penyelesaian, melaksanakan penyelesaian, serta memeriksa kembali hasil yang diperoleh.

Secara keseluruhan, hasil angket menunjukkan bahwa peserta didik membutuhkan LKPD berbasis model *search, solve, create, and share* untuk membantu meningkatkan keaktifan belajar, memahami materi, mendukung kemampuan pemecahan masalah, serta menciptakan pembelajaran matematika yang lebih menarik.

Kebutuhan terhadap bahan ajar yang lebih terstruktur juga perlu disesuaikan dengan perkembangan teknologi digital dalam pembelajaran. Pemanfaatan teknologi digital dapat menjadi salah satu alternatif untuk

menghadirkan bahan ajar yang lebih interaktif dan menarik. Namun, berdasarkan hasil analisis awal, pemanfaatan platform digital dalam pengembangan bahan ajar masih belum optimal. Kondisi tersebut menunjukkan adanya peluang untuk mengembangkan lembar kerja peserta didik elektronik (E-LKPD) sebagai bahan ajar yang dapat mendukung proses pembelajaran matematika.

E-LKPD adalah media pembelajaran berbasis digital yang dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti komputer, laptop, atau ponsel pintar yang terhubung dengan jaringan internet. E-LKPD tidak hanya menyajikan materi dan latihan soal dalam format teks, tetapi juga diperkaya dengan fitur multimedia seperti gambar interaktif, video pembelajaran, animasi, tautan eksternal, serta sistem evaluasi otomatis yang membuat proses pembelajaran lebih menarik dan efisien[5]. Dengan adanya fitur interaktif dan multimedia, e-LKPD dapat memberikan variasi dalam penyajian aktivitas pembelajaran dan mendorong peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran.

Selain memfasilitasi peserta didik dengan media pembelajaran, diperlukan juga strategi pembelajaran yang dapat mendukung kemampuan pemecahan masalah peserta didik. Salah satu pendekatan yang dianggap efektif dalam meningkatkan kemampuan tersebut adalah model pembelajaran berbasis *search, solve, create, and share* (SSCS), model ini mendorong peserta didik untuk lebih aktif melalui empat tahapan, yaitu mencari informasi terkait permasalahan *(search),* menyelesaikan masalah (*solve*), mengembangkan

[5] Simatupang, E., & Sudrajat, A. (2020). Media Pembelajaran Digital Berbasis E- LKPD. Bandung: Pustaka Rumah Ilmu

solusi *(create)*, dan *(share)*. Tahapan tersebut menjadi dasar dalam merancang aktivitas e-LKPD yang memfasilitasi peserta didik dalam melakukan proses pemecahan masalah secara sistematis.

Beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model SSCS, khususnya ketika diintegrasikan dalam bentuk LKPD, mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik melalui tahapan pembelajaran yang sistematis dan terstruktur.[6]

Agar pengembangan e-LKPD berbasis model SSCS dapat diwujudkan secara optimal, diperlukan platform digital yang mendukung perancangan bahan ajar interaktif. Salah satu platform yang dapat dimanfaatkan adalah *wizer.me*, yaitu platform berbasis web yang memungkinkan pendidik merancang dan menyajikan lembar kerja secara interaktif. *wizer.me* menyediakan berbagai fitur yang memungkinkan guru berkreasi dalam menyajikan aktivitas pembelajaran yang dirancang berdasarkan tahapan SSCS, seperti pertanyaan, gambar, video, dan umpan balik dalam e-LKPD.

Pemanfaatan *Wizer.me* dipilih karena fitur yang tersedia mendukung penyajian aktivitas pembelajaran secara interaktif dan memungkinkan penyusunan aktivitas sesuai dengan tahapan model SSCS. Dengan demikian, *Wizer.me* digunakan sebagai platform pendukung dalam penyajian e-LKPD agar aktivitas pada setiap tahapan SSCS dapat disusun secara lebih terstruktur dan interaktif.

---

[6] Latifa Ihwana,dkk, 2025, LKPD Berbasis Search *Solve* Create*And Share*(Sscs) Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah, Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS). Vol 5, No.3

Penelitian mengenai pengembangan LKPD berbasis digital, penerapan model SSCS, maupun pemanfaatan platform *Wizer.me* dalam pembelajaran matematika penelitian-penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar digital dan model pembelajaran yang berorientasi pada pemecahan masalah dapat mendukung proses pembelajaran peserta didik. Namun demikian, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada satu komponen secara terpisah, sehingga masih terdapat keterbatasan penelitian yang mengintegrasikan pengembangan e-LKPD, model SSCS, dan platform *Wizer.me* secara bersamaan, khususnya dalam upaya meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik. Kondisi inilah yang mendasari perlunya penelitian lebih lanjut untuk mengembangkan e-LKPD berbasis model SSCS berbantuan *Wizer.me* sebagai inovasi bahan ajar yang lebih efektif dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran matematika abad ke-21.

Berdasarkan uraian di atas, hasil analisis awal menunjukkan bahwa peserta didik kelas VIII SMP IT Rabbi Radhiyya masih mengalami kesulitan dalam menyelesaikan masalah matematika secara sistematis. Kesulitan tersebut terlihat pada beberapa tahapan pemecahan masalah, yaitu memahami masalah, merencanakan penyelesaian, melaksanakan penyelesaian, dan memeriksa kembali hasil yang diperoleh. Selain itu, bahan ajar yang digunakan masih berupa buku paket dan LKPD cetak yang belum sepenuhnya memfasilitasi peserta didik melalui tahapan pemecahan masalah secara sistematis. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan bahan ajar yang dapat memberikan bimbingan pada setiap tahapan pemecahan masalah. Peneliti akan

melaksanakan penelitian dengan judul "Pengembangan E-LKPD Berbasis Model *search, solve, create*, *and share* (SSCS) Berbantuan *Wizer.me* untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas VIII SMP IT Rabbi Radhiyya".

B. Batasan Masalah

Adapun batasan-batasan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Penelitian ini dibatasi pada pengembangan e-LKPD berbasis model *search, solve, create, and share* (SSCS) pada materi Teorema Pythagoras.
2. Model pengembangan e-LKPD yang digunakan adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) dan dibatasi sampai tahapan *Development.*
3. Kemampuan yang dikaji dalam penelitian ini dibatasi pada aspek Pemecahan masalah matematika menurut polya. Adapun indikator kemampuan pemecahan masalah menurut Polya yaitu: (1) Memahami Masalah, (2) Merencanakan penyelesaiaan masalah, (3) Melaksanakan penyelesaiaan masalah, (4) Memeriksa hasil kembali.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraiaan latar belakang maka dapat dirumuskan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil analisis kebutuhan guru dan peserta didik terhadap e-LKPD berbasis model *search*, *solve*, *create*, *and share* (SSCS) berbantuan *Wizer.me*?

2. Bagaimana proses pengembangan e-LKPD berbasis model *search*, *solve*, *create*, *and share* (SSCS) berbantuan *Wizer.me* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik?
3. Bagaimana tingkat kelayakan e-LKPD berbasis model *search*, *solve*, *create*, *and share* (SSCS) berbantuan *Wizer.me* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik?
4. Bagaimana tingkat kepraktisan e-LKPD berbasis model *search*, *solve*, *create, and share* (SSCS) berbantuan *Wizer.me* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui hasil analisis kebutuhan guru dan peserta didik terhadap e-LKPD berbasis model *search, solve, create*, *and share* (SSCS) berbantuan *Wizer.me*.
2. Untuk mendeskripsikan proses pengembangan e-LKPD berbasis model *search, solve, create, and share* (SSCS) berbantuan *Wizer.me* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik.
3. Untuk mengetahui tingkat kelayakan e-LKPD berbasis model *search, solve, create, and share* (SSCS) berbantuan *Wizer.me* untuk kemampuan pemecahan masalah peserta didik
4. Untuk mengetahui tingkat kepraktisan penggunaan e-LKPD berbasis model *search, solve, create, and share* (SSCS) berbantuan *Wizer.me* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan matematika, yaitu:

a. Memperkaya kajian mengenai pengembangan bahan ajar digital, khususnya Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD), yang diintegrasikan dengan model pembelajaran *search, solve, create, and share* (SSCS) berbantuan platform *Wizer.me*.

b. Menambah referensi dan memperkuat kajian empiris mengenai pemanfaatan teknologi digital, khususnya platform *Wizer.me*, dalam mendukung kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik pada jenjang Sekolah Menengah Pertama.

c. Menjadi bahan kajian lebih lanjut bagi peneliti lain yang tertarik mengembangkan bahan ajar berbasis model pembelajaran inovatif dengan bantuan media digital pada materi matematika yang berbeda.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peneliti, penelitian ini memberikan pengetahuan dan pengalaman baru dalam mengembangkan e-LKPD.

b. Bagi peserta didik, e-LKPD yang dikembangkan diharapkan dapat menjadi salah satu sumber belajar yang membantu peserta didik memahami materi Teorema Pythagoras dan melatih kemampuan pemecahan masalah.

c. Bagi Pendidik, penelitian ini diharapkan dapat menyediakan alternatif bahan ajar berupa e-LKPD berbasis SSCS berbantuan *Wizer.me* yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika serta membantu memfasilitasi peserta didik dalam proses pemecahan masalah.

d. Bagi program Studi Tadris Matematika, Penelitian ini diharapkan dapat mendukung capaian visi dan misi Program Studi Tadris Matematika dalam melaksanakan pembelajaran inovatif pada bidang pendidikan matematika yang terintegrasi teknologi serta menghasilkan pendidikan matematika yang inovatif, dan berkarakter islami. Selain itu, penelitian ini mendorong penguatan identitas program studi sebagai program studi yang responsif terhadap perkembangan pembelajaran abad ke-21 melalui pengembangan e-LKPD berbasis model *search, solve, create, and share* (SSCS) berbantuan *Wizer.me* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah.

F. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian pengembangan ini:

1) E-LKPD berbasis model *search, solve, create and share (SSCS)* dalam bentuk lembar kerja elektronik yang dapat diakses menggunakan perangkat elektronik melalui platform *wizer.me.*
2) E-LKPD berbasis model *search, solve, create and share (SSCS)* berbantuan *wizer.me* pada materi teorema pythagoras.

3) E-LKPD berbasis model *search, solve, create and share (SSCS)* berbantuan *wizer.me* dikembangkan dengan langkah-langkah model *search, solve, create and share*
4) E-LKPD diarahkan untuk melatih kemampuan pemecahan masalah
5) E-LKPD berbasis model *search, solve, create and share (SSCS)* berbantuan *wizer.me* memenuhi kriteria valid dan praktis.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Lembar Kerja Peserta Didik

a. Pengertian Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Lembar kerja atau aktivitas peserta didik adalah lembar penugasan berisi informasi ataupun perintah guru berisi aktivitas belajar, praktik, atau penerapan hasil belajar yang perlu dilakukan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu alat bantu dan fasilitasi kegiatan belajar mengajar adalah LKPD, yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dan meningkatkan hasil pembelajaran dengan membina hubungan antara peserta didik dan guru peserta didik diminta untuk menyelesaikan tugas pada lembar LKPD.[1]

LKPD bisa diartikan sebagai materi pembelajaran dalam bentuk lembar kerja yang dicetak, berisi soal-soal dan latihan yang disusun untuk mendukung proses belajar, membantu mengatasi hambatan belajar, serta menciptakan pengalaman belajar yang mendorong partisipasi aktif dari peserta didik.[2] .

LKPD sebagai perangkat pembelajaran tertulis seperti lembaran kertas berisi soal- soal bagus yang membantu peserta didik

[1] Effendi, R., Herpratiwi, H. & Sutiarso, S. (2021). Pengembangan LKPD matematika berbasis problem based learning di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu, 5*(2), 920-929.

[2] Pramesti A, Sulistyani N, Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik Geogebra Pada Materi Refleksi Dan Translasi SMP**.** Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan (2024) 5(3) 191-197

menemukan konsep matematis[3]. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) adalah perangkat pembelajaran cetak yang memuat pertanyaan dan latihan yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran, mengatasi hambatan belajar, serta mendorong partisipasi aktif peserta didik.[4].

Lembar kerja adalah alat bantu pembelajaran yang dibuat dan digunakan oleh guru di dalam kelas. Guru berperan sebagai fasilitator, yang mendampingi peserta didik dalam proses belajar mandiri mereka serta membantu mereka memahami kegiatan yang terdapat dalam lembar kerja. Untuk memastikan bahwa lembar kerja tersebut benar-benar dibutuhkan oleh peserta didik, analisis kebutuhan harus dilakukan sebelum lembar kerja dibuat, dan lembar kerja tersebut harus disesuaikan dengan kondisi tertentu.[5]

Dalam mempersiapkan pembelajaran, guru membutuhkan berbagai bahan ajar, salah satunya adalah LKPD. LKPD umumnya memuat beberapa komponen, seperti judul, alokasi waktu, tujuan pembelajaran, ringkasan materi, serta langkah-langkah kegiatan yang perlu dilakukan oleh peserta didik. Namun, dalam pelaksanaannya,

---

[3] Asmawati, R. & Wuryanto, W. (2014). Keefektifan model pembelajaran LC 5E dan TSTS berbantuan LKPD terhadap hasil belajar. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif, 5*(1), 26-32.

[4]Pera Sri Wulandari, Al Ikhlas, *and* Sonya Heswari, "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Problem Solving Pada Materi Lingkaran Kelas VIII," *Jurnal Math-UMB.EDU* 9, no. 3 (July 29, 2022): 115–21.

[5] Fatimah Millenia Fauziah. (2022). Systematic Literature Review: Bagaimanakah Pembelajaran IPA Berbasis Keterampilan Proses Sains yang Efektif Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis. Jurnal Pendidikan Mipa, 12(3), 455–463.

guru masih banyak menggunakan LKPD yang tersedia dalam buku ajar yang digunakan peserta didik.[6]

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwasannya LKPD merupakan salah satu perangkat pembelajaran yang tidak hanya berfungsi sebagai pemberi tugas, tetapi juga sebagai fasilitator yang mendukung terciptanya pembelajaran yang aktif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik.

b. Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD)

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, LKPD berkembang ke dalam bentuk digital yang dikenal sebagai Lembar Kegiatan Peserta Didik Elektronik (E-LKPD). E-LKPD merupakan lembar kerja peserta didik yang dapat digunakan untuk pembelajaran *online* kapan saja, di mana saja dengan menggunakan media seperti laptop dan *smartphone*[7].

E-LKPD merupakan suatu bahan ajar yang menyajikan simulasi-simulasi dengan menggabungkan teks, animasi, video, gambar, serta didukung adanya panduan menjadikan pengguna lebih interaktif.[8]

---

[6] Masruhah, G. D., Rusdianto, R., & Wahyuni, S. (2022). Pengembangan E-LKPD Berbasis Inkuiri Terbimbing untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Siswa SMP. Artikel Pendidikan, 7(1).

[7] Priliyani, S. W., & Mulyatna, F. (2021). Flipbook E-LKPD dengan Pendekatan Etnomatematika pada Materi Teorema Phytagoras. *Prosiding Seminar Nasional Sains (SINASIS)*.

[8] Lathifah dan Baiq, "Efektifitas LKPD Elektronik sebagai Media Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19 untuk Guru di YPI Bidayatul Hidayah Ampenan." *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA.,* 4, no. 2 (2021): 25–30.

E-LKPD merupakan bagian dari *e-learning* yang berupa media pembelajaran LKPD yang berbasis elektronik atau internet untuk mendukung kegiatan belajar peserta didik[9]

E-LKPD adalah media pembelajaran berbasis digital yang dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti komputer, laptop, atau ponsel pintar yang terhubung dengan jaringan internet. E-LKPD tidak hanya menyajikan materi dan latihan soal dalam format teks, tetapi juga diperkaya dengan fitur multimedia seperti gambar interaktif, video pembelajaran, animasi, tautan eksternal, serta sistem evaluasi otomatis yang membuat proses pembelajaran lebih menarik dan efisien[10].

Berdasarkan pemaparan di atas maka dapat diambil kesimpulan bahwa Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (ELKPD) adalah bahan ajar yang disusun secara terurut yang berisi lembaran petunjuk pelaksanaan tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik dalam pembelajaran dengan mengacu pada tujuan pembelajaran dengan menggunakan media elektronik yang didalamnya terdapat animasi, gambar, video, yang bertujuan agar pembelajaran lebih efektif dan peserta didik tidak merasa bosan dikarenakan berbantuan alat elektronik seperti hp, komputer, ataupun laptop sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik.

---

[9] Farkhati dan Susilogati Sumarti, "Implementasi Manajemen Pembelajaran Kimia Berbantuan E-LKPD Terintegrasi *Chemoentrepreneurship* Untuk Menganalisis *Soft Skill* Siswa.", Journal of *Chemistry In Education* 8, no. 2 (2019): 1-5.

[10] Simatupang, E., & Sudrajat, A. (2020). Media Pembelajaran Digital Berbasis E- LKPD. Bandung: Pustaka Rumah Ilmu

E-LKPD ini disusun berdasarkan unsur-unsur yaitu judul, petunjuk belajar, capaiaan dan tujuan pembelajaran, informasi pendukung, tugas serta penilaian.

c. Komponen E- LKPD

E-LKPD sebagai media pembelajaran digital harus dirancang secara sistematis dan terstruktur agar dapat menunjang proses pembelajaran secara optimal. Komponen dalam E-LKPD menjadi elemen penting yang menentukan kejelasan alur, tujuan pembelajaran, serta efektivitas penggunaannya oleh peserta didik.

Komponen-komponen utama dalam pengembangan E-LKPD meliputi:[11]

1) Identitas E-LKPD, yang mencakup nama sekolah, mata pelajaran, kelas/semester, dan identitas penulis/pengembang.
2) Capaian pembelajaran (CP) yang merujuk pada capaian kurikulum untuk memastikan relevansi materi yang disampaikan.
3) Tujuan pembelajaran, sebagai acuan capaian hasil belajar yang diharapkan dari peserta didik setelah menggunakan E-LKPD.
4) Materi pembelajaran yang disajikan dalam bentuk ringkasan, ilustrasi visual, animasi, atau video pembelajaran yang mendukung pemahaman konsep.
5) Petunjuk penggunaan, berisi penjelasan teknis penggunaan E-LKPD, baik bagi guru maupun peserta didik.

[11] Retnosari, N. (2020). Pengembangan E-LKPD Interaktif Berbasis Literasi Sains. Surabaya: UNESA University Press.

6) Langkah kegiatan Pembelajaran, berupa aktivitas atau tugas-tugas yang dirancang secara runtut untuk mengarahkan peserta didik pada pencapaian tujuan.
7) Latihan soal dan evaluasi, sebagai sarana untuk mengukur pemahaman konsep peserta didik melalui soal-soal latihan, kuis, atau bentuk evaluasi lainnya.
8) Refleksi atau umpan balik, untuk memberikan ruang bagi peserta didik mengevaluasi pemahamannya terhadap materi yang telah dipelajari.
9) Daftar pustaka dan sumber Belajar, guna menunjukkan referensi dan sumber-sumber materi yang digunakan dalam penyusunan E-LKPD.

Komponen-komponen tersebut dirancang tidak hanya untuk memfasilitasi pembelajaran yang menarik dan interaktif, tetapi juga untuk memastikan ketercapaian tujuan pembelajaran secara terstruktur dan bermakna. Oleh karena itu, pengembang E-LKPD perlu memperhatikan kesesuaian isi dan integrasi antar komponen agar dapat mendukung peningkatan kemampuan pemecahan masalah peserta didik

Komponen-komponen utama dalam pengembangan E-LKPD meliputi lembar kerja peserta didik dapat digunakan untuk membantu siswa memahami materi yang sedang dipelajari, baik pada bagian utama maupun subtopiknya. Selain itu, lembar kerja juga memberi ruang bagi peserta didik untuk menyampaikan pendapat, mengolah

informasi yang diperoleh, dan membuat kesimpulan berdasarkan kegiatan yang telah dilakukan.

d. Kelebihan Kekurangan E- LKPD

Adapun kelebihan E- LKPD sebagai berikut:[12]

1) Bersifat efektif, efisien, dan mengutamakan kemandirian peserta didik
2) Lebih praktis untuk dibawa kemana-mana
3) Biaya produksinya lebih murah dibandingkan dengan LKPD cetak.
4) Bersifat tahan lama dan tidak lapuk dimakan waktu.

Adapun Kekurangan E-LKPD aalah sebagai berikut:

Satu-satunya kekurangan dari E-LKPD namun berdampak sangat besar terhadap penggunaannya adalah ketersediaan perangkat untuk mengaksesnya. Apabila perangkat tidak tersedia, maka E-LKPD tidak dapat digunakan oleh peserta didik serta ketersediaan jaringan internet yang memadai.

e. Karakteristik E- LKPD

E-LKPD memiliki karakteristik interaktif, mudah diakses, dan dapat memuat berbagai elemen multimedia yang mendukung proses pembelajaran. Hal ini memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri dan lebih menarik.[13]

---

[12] Lathifah, M. F, N Baiq, dan Zulandari. "Efektifitas LKPD Elektronik sebagai Media Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19 untuk Guru di YPI Bidayatul Hidayah Ampenan." Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA 4, no. 2 (2021): 25–30.

[13]Ibid

Panduan Pengembangan bahan ajar digital menegaskan bahwa E-LKPD harus interaktif, dan mudah diakses melalui berbagai perangkat elektronik untuk mendukung pembelajaran yang efektif dan efisien[14]

E-LKPD dirancang agar fleksibel dan dinamis, sehingga materi dapat diperbarui dengan mudah tanpa perlu mencetak ulang. E-LKPD juga mendukung penilaian otomatis dan kolaborasi antar peserta didik dalam pembelajaran daring

2. Model *Search Solve, Create and Share*

a. Pengertian Model *Search, Solve*, *Create and Share*

Model *Search*, *Solve*, *Create*, *and Share* (SSCS) adalah pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk mendeskripsikan, menghubungkan, dan menganalisis berbagai masalah. Melalui model ini, peserta didik dituntut untuk menghasilkan solusi atas masalah yang mereka hadapi, sehingga mendorong mereka untuk aktif berdiskusi dan bekerja sama dalam kelompok kecil.[15]

Setiap model pembelajaran berfungsi sebagai panduan untuk merancang pengalaman belajar yang menarik yang membantu peserta didik mencapai tujuan tertentu. Model pembelajaran digunakan untuk menyederhanakan dan mengoptimalkan penyampaian materi

---

[14] Kemendikbudristek. (2021). Panduan Pengembangan Bahan Ajar Digital. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.

[15] Fasaila Nadif Widyati *and* Hani Irawati, "Studi Literatur: Peningkatan Oral Activity Dan Hasil Belajar Kognitif Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Search Solve* , Create*and Share*(SSCS) Materi Sistem Ekskresi Pada Manusia," INKUIRI: Jurnal Pendidikan IPA 9, no.2(April2, 2021): 126,

pembelajaran. Model pembelajaran *search, solve, create, and share* (SSCS) mendorong peserta didik untuk menyelidiki masalah, menemukan jawaban, dan menggunakan kreativitas mereka sendiri untuk memecahkan masalah tersebut.[16]

Model pembelajaran ini selaras dengan teori pembelajaran konstruktivis Piaget, khususnya terkait tahapan perkembangan anak. Peserta didik mengawalinya dengan memahami objek secara konkret, memecahkan masalah dalam konteks lingkungan yang mendukung, melakukan penyelidikan serta menarik kesimpulan, dan berkomunikasi dalam kehidupan sehari-hari [17].

Model Pembelajaran *search, solve, create, and share* (SSCS) sebagai salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis. Langkah-langkah model ini mendukung meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis pada tahapan *solve* menurut Pizzini, model SSCS ini memiliki keunggulan yaitu dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mempraktekkan dan mengasah kemampuan pemecahan masalah[18].

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *search, solve, create, and share* (SSCS) merupakan model pembelajaran yang menempatkan peserta didik

---

[16] Septiana Anisya Asmara Adi, *Model Pembelajaran Berkonteks Masalah*, ed. Suardi Moh (pasaman: CV. AZKA PUSTAKA., 2023).

[17] Fitriani, F., & Maemonah, M. (2022). Perkembangan Teori Vygotsky dan Implikasi Dalam Pembelajaran Matematika Di MIS Rajadesa Ciamis. Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah

[18] Nurlaili Tri Rahmawati, Iwan Junaedi, 2013, Keefektifan Model Pembelajaran Sscs Berbantuan Kartu Masalah Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa. Unnes *Journal Of Mathematics Education*

sebagai subjek aktif dalam proses berpikir, mulai dari mencari dan memahami informasi terkait permasalahan, merumuskan serta menyelesaikan masalah tersebut, mengembangkan solusi, hingga mengomunikasikan hasil penyelesaiannya kepada orang lain.

Empat langkah pemecahan masalah yang termasuk dalam model pembelajaran *search*, *solve*, *create*, *and share* adalah sebagai berikut:

1) *Search* (Memahami)

   Pada Tahap ini kegitaan penyelidikan awal terhadap masalah yang telah disajikan kepada peserta didik merupakan bagian dari tahap *search.* tahap ini peserta didik dapat mengungkapkan ide ide mereka dengan mencantumkan apa yang telah mereka ketahui dan apa yang ditanyakan dalam sebuah permasalahan

2) *Solve* (Menyusun strategi)

   Pada tahap ini, peserta didik menyusun strategi untuk memecahkan masalah yang diajukan dalam permasalahan. mengumpulkan informasi untuk memecahkan masalah.

3) *Create* (Melaksanakan penyelesaiaan)

   Pada tahap ini, peserta didik menggunakan beberapa solusi yang telah dilihat sebelumnya untuk mengembangkan solusi mereka sendiri. Peserta didik diarahkan untuk memeriksa apakah pilihan yang diberikan benar atau salah pada tahap ini.

4) *Share* (Membagikan)

Pada tahap akhir ini, peserta didik diminta untuk berbagi hasil yang telah temukan dengan teman sebaya atau kelompok lain, dan guru memberikan solusi untuk setiap masalah yang muncul.[19]

Langkah model pembelajaran SSCS menurut Pizzini, memiliki 4 fase yaitu *search, solve, create, dan share*[20]

1) Fase *search*

Fase yang mendorong peserta didik peran aktif untuk mampu mendefinisikan masalah yang telah diberikan kepada mereka.

2) Fase *solve*

Fase yang mendorong peran aktif peserta didik dalam mencari alternatif yang tepat dalam menyelesaikan permasalahan.

3) Fase *create*

Fase yang mendorong peserta didik melakukan penyelidikan atau mengimplementasikan rencana pemecahan masalah yang sudah dibuat pada tahap sebelumnya.

4) Fase *share*

Fase yang mendorong peran aktif peserta didik dalam menyampaikan dan membagikan temuan yang mereka peroleh.

---

[19] Ibid

[20] Noviyanti, N., Haryati, S., & Herdini. (2020). Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) Berbasis *Search Solve,* Create *and Share* (SSCS) Pada Pokok Bahasan Kesetimbangan Ion dan pH Larutan Penyangga. Jurnal Pembelajaran Kimia, 5(1), 8-16.

Selain itu Tahapan model pembelajaran *search, solve, create, and share* (SSCS) adalah sebagai berikut[21]

1) *Search*

Pada tahap ini peserta didik memahami masalah atau kondisi yang diberikan kepadanya, mengamati dan mengkaji kondisi tersebut, dan menganalisis informasi sehingga muncul sekumpulan ide atau gagasan.

2) *Solve*

Pada tahap ini peserta didik mengembangkan dan menerapkan rencana untuk menemukan solusi, memilih cara untuk memecahkan masalah, mengumpulkan data, dan menganalisis masalah yang diberikan.

3) *Create*

Pada tahap ini peserta didik mengembangkan solusi untuk masalah berdasarkan tebakan yang mereka pilih, memeriksa apakah asumsi benar atau salah, mempresentasikan hasil mereka menggunakan model untuk memecahkan masalah.

4) *Share*

Pada tahap ini peserta didik mengkomunikasikan hasil pemecahan masalah mereka dengan guru, teman satu kelompok, dan kelompok lain. Selain itu, guru dan peserta didik lain menilai solusi mereka untuk tugas yang diberikan.

---

[21] Satriawan, R. (2017). Keefektifan model *search solve*, create, *and share*ditinjau dari prestasi, penalaran matematis, dan motivasi belajar. Jurnal Riset Pendidikan Matematika, 4(1), 87–99.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa tahapan model pembelajaran *search, solve, create, and share* (SSCS) yaitu

1) *Search* (Memahami Masalah)

   Pada tahap *Search,* peserta didik melakukan penyelidikan awal terhadap permasalahan yang diberikan. Peserta didik memahami situasi masalah dengan mengidentifikasi informasi yang diketahui, hal yang ditanyakan, serta informasi lain yang diperlukan untuk memahami permasalahan. Pada tahap ini, peserta didik mengamati, menganalisis informasi yang tersedia sehingga dapat menemukan ide atau gagasan awal untuk menyelesaikan masalah.

2) *Solve* (Menyususn rencana)

   Pada tahap *Solve,* peserta didik menyusun rencana atau strategi yang akan digunakan untuk menyelesaikan permasalahan. Peserta didik mencari dan mengumpulkan informasi yang relevan, menentukan konsep atau cara yang sesuai, serta memilih alternatif strategi pemecahan masalah. Strategi yang dipilih menjadi dasar bagi peserta didik dalam melaksanakan penyelesaian pada tahap berikutnya.

3) *Create* (Melaksanakan Penyelesaian)

   Pada tahap *Create,* peserta didik melaksanakan strategi atau rencana yang telah disusun pada tahap Solve. Peserta didik mengembangkan solusi berdasarkan strategi yang dipilih,

melakukan perhitungan atau penyelidikan yang diperlukan, serta memeriksa kembali kebenaran hasil yang diperoleh. Dengan demikian, peserta didik tidak hanya memperoleh jawaban, tetapi juga memastikan bahwa solusi yang dihasilkan sesuai dengan permasalahan yang diberikan.

4) *Share* (Membagikan hasil)

Pada tahap *Share,* peserta didik membagikan hasil yang telah diperoleh kepada teman, kelompok lain, maupun guru. Peserta didik menjelaskan proses dan hasil penyelesaian yang dilakukan serta menanggapi pendapat atau solusi dari peserta didik lainnya. Melalui tahap ini, peserta didik dapat memperoleh umpan balik dan memperbaiki pemahaman terhadap penyelesaian masalah.

b. Kelebihan dan Kekurangan

Keunggulan model SSCS adalah sebagai berikut:

1) Dalam model SSCS, peserta didik dihadapkan pada masalah dunia nyata sejak awal proses pembelajaran, yang dapat memicu minat belajar mereka.
2) Dalam model SSCS, peserta didik sering bekerja dalam kelompok, dan guru memberikan lebih banyak kesempatan bagi mereka untuk memecahkan masalah secara mandiri.
3) Aktivitas peserta didik dalam model SSCS sangat beragam mulai dari diskusi dan eksperimen hingga presentasi yang

memotivasi peserta didik dan mencegah rasa bosan selama pembelajaran.

Namun, salah satu kekurangan model SSCS adalah bahwa kemampuan pemecahan masalah memegang peranan krusial dalam proses pembelajaran, khususnya pada tahap *Solve* (memecahkan masalah). Pada tahap ini, peserta didik harus merencanakan langkah-langkah penyelesaian masalah, baik melalui eksperimen maupun pendekatan pilihan mereka sendiri. Akan tetapi, karena peserta didik belum terbiasa menerapkan model SSCS, mereka sering kali hanya mendengarkan dan mencatat penjelasan yang diberikan oleh guru atau teman sekelasnya.

3. *Wizer. Me*

a. Pengertian *Wizer.me*

Guru dapat membuat dan menyajikan berbagai aktivitas pembelajaran kepada peserta didik menggunakan platform pembelajaran *wizer. me*. Platform ini memberikan guru kesempatan untuk berkreasi dengan menawarkan berbagai fitur. Guru diharapkan menggunakan kreativitas mereka untuk menghasilkan materi pendidikan yang menarik yang akan memicu minat, kemampuan dan prestasi siswa.[22]

Platform *wizer.me* merupakan sebuah situs web yang dapat digunakan untuk membuat lembar kerja interaktif dengan berbagai fitur, seperti penilaian otomatis serta beragam bentuk latihan dan

[22] Ni Ketut Erawati Ni Ketut Erawati et al., "Pelatihan Pemanfaatan *Wizer.me* Sebagai Media Pembelajaran Digital," Puan Indonesia 4, no. 2 (January 12, 2023): 125–34,

tugas. Lembar kerja yang dibuat melalui *wizer.me* dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran tatap muka maupun pembelajaran jarak jauh. Guru dapat membagikan tugas kepada peserta didik melalui tautan atau kode akses yang tersedia. Setiap kegiatan dalam lembar kerja dapat dilengkapi dengan petunjuk berupa teks maupun audio, kemudian peserta didik memberikan jawaban sesuai dengan instruksi yang diberikan. Selain itu, guru dapat menentukan jumlah poin dan menetapkan jawaban yang benar pada setiap tugas, termasuk pertanyaan yang bersifat terbuka.[23]

Sebuah situs web *wizer.me* yang menawarkan banyak berbagai fitur lengkap untuk membantu penyelesaian tugas. Platform ini mendorong kreativitas para guru dalam membuat lembar kerja, dengan banyak pilihan jenis soal, seperti soal terbuka, pilihan ganda, penugasan, pencarian kata, menggambar, serta mengisi celah dan tabel.

Bagian aktivitas peserta didik, yang menyediakan sejumlah elemen menarik membuat berbagai fitur situs web *wizer*. *me* menarik. Setiap fitur dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam.[24] Website *wizer.me* memiliki sejumlah keunggulan yang menarik. Salah satu keunggulannya adalah beberapa tema yang ditawarkan memungkinkan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) disajikan dengan desain yang menarik. Selain itu, ada beberapa

---

[23] Ibid

[24] Okta Dwi Kumalasari, "Pengembangan LKPD IPA Berbantu Website *Wizer.me* Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Ilmu Pengetahuan Alam Berbantu Website *Wizer.me* Materi Energi Alternatif Kelas IV Sekolah Dasar," n.d.

pilihan fitur soal yang ditawarkan juga bervariasi dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan guru. LKPD ini memungkinkan penyertaan gambar yang dapat mendukung proses belajar peserta didik. Namun, di balik kelebihan tersebut, *wizer* memiliki beberapa kekurangan yang berkaitan dengan aspek teknis, keuangan, dan metodologis tertentu. *Wizer.me* adalah situs web gratis dan mudah digunakan yang menyediakan perangkat berbasis web untuk membuat lembar kerja peserta didik. Platform pendidikan berbasis perangkat lunak ini menawarkan serangkaian fitur dasar yang lengkap.

Platform ini menyediakan berbagai materi pembelajaran yang dapat digunakan secara interaktif oleh penggunanya. Dalam penggunaannya, guru dan peserta didik perlu memiliki akun yang sudah terdaftar terlebih dahulu. Selain itu, *wizer.me* memiliki tampilan yang menarik serta menu yang mudah dipahami sehingga memudahkan pengguna dalam mengakses dan menggunakan berbagai fitur yang tersedia. [25]

Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan *wizer.me* adalah platform pembelajaran online yang membantu guru membuat lembar kerja yang mampu mengintegrasikan berbagai jenis konten termasuk teks, gambar, audio, video, dan beragam format pertanyaan ke dalam satu lembar kerja.

---

[25] Nurul Aini *and* Eny Suryowati, "Pelatihan Pembuatan Lembar Kerja Siswa Dengan *Wizer.me* di SDN Darurejo i Pelandaan Jombang," Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan 7, no. 2 (2023): 1041–48.

wizer.me menawarkan beberapa fungsi yaitu[26]

1) Mendorong keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.
2) Mendukung atau membantu peserta didik dalam membangun pemahaman terhadap materi pembelajaran
3) Berfungsi sebagai panduan bagi guru dan peserta didik selama kegiatan pembelajaran
4) Membantu guru dalam melaksanakan penilaian pembelajaran.

b. Fitur *Wizer me*

Wizer.me memiliki antarmuka pengguna yang dinamis namun sederhana. Struktur menu untuk mengakses berbagai fiturnya sangat intuitif, sehingga menjamin kemudahan penggunaan.[27]

Fitur-fitur yang disediakan *wizer.me* untuk mendukung proses pemberian tugas dan pembuatan lembar kerja meliputi:

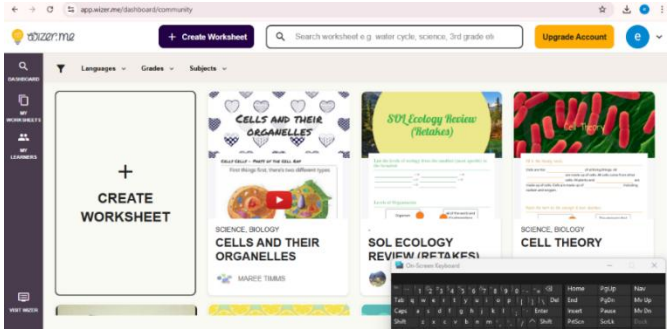
1) Komunitas

Guru dapat memanfaatkan fitur Komunitas untuk mencari lembar kerja yang dibuat oleh pengguna lain dengan mudah menggunakan kata kunci yang relevan. Hal ini menghemat waktu mereka dan memungkinkan pemberian tugas kepada peserta didik secara lebih efisien.

---

[26] Ni Ketut Erawati, Ni Kadek Rini Purwati, Ni Wayan Suardiati Putri, dan I wayan Gede Wardika, "Pelatihan Pemanfaatan *Wizer.me* Sebagai Media Pembelajaran Digital," Puan Indonesia 4, no. 2 (12 Januari 2023): 127

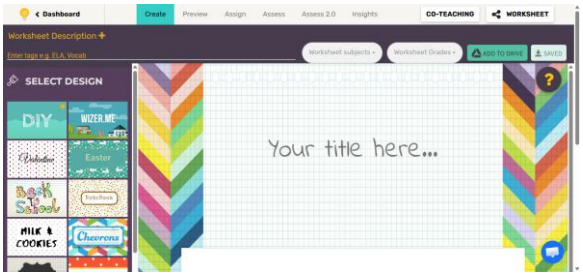
[27] Ibid



Gambar 2. 1 Tampilan Awal *Wizer.me*

2) *Worksheets* dan *Create New Worksheet*

Fitur *worksheets* memungkinkan kita untuk mengakses *worksheet* atau lembar kerja yang telah dibuat oleh guru. Jika ingin membuat lembar kerja baru maka dapat menggunakan fitur *create new worksheet.*

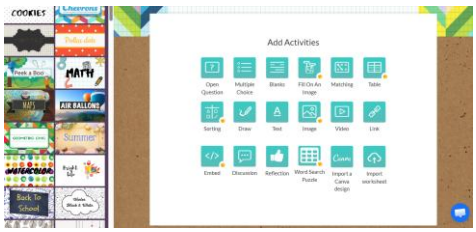


Gambar 2. 2 Tampilan CreateNew Worksheet

Melalui fitur ini, guru dapat memasukan deskripsi tugas, menuliskan judul tugas, memilih judul dari beragam templat modern dan menarik, mengelompokkan lembar kerja berdasarkan mata pelajaran dan jenjang kelas, menyusun tugas, mengunggah berkas PDF berisi soal yang kemudian dikonversi secara otomatis kedalam *wizer* (*Digitize your worksheets*) serta memilih jenis-jenis soal yang akan dibuat.

Wizer.me menyediakan fitur *digitize your worksheet* yang memudahkan guru dalam membuat lembar kerja atau mengunggah soal yang sudah tersedia, sehingga tidak perlu

mengetik ulang seluruh soal. Platform ini juga menawarkan beragam bentuk pertanyaan yang dapat disesuaikan dengan tujuan dan kompetensi pembelajaran. Beberapa jenis pertanyaan yang tersedia antara lain *open question* (esai), *multiple choice* (pilihan ganda), *blank* (isian), *fill on image* (memberi label pada gambar), *matching* (mencocokkan), *table* (isian tabel), *sorting* (mengurutkan), *draw* (menggambar), *discussion* (diskusi), *reflection* (refleksi), dan *word search puzzle* (mencari kata). Selain itu, guru dapat melengkapi lembar kerja dengan berbagai media pendukung, seperti teks, gambar, video, maupun tautan.



Gambar 2. 3 Tampilan Fitur *Wizer.me*

3) *Leaners*

Fitur *learners* dapat membantu guru dalam mempersiapkan dan mengelompokkan peserta didik ke dalam kelas dan tingkatan. Fitur ini juga memudahkan guru untuk memantau kinerja peserta didik pada tugas tugas yang telah mereka selesaikan. Guru juga dapat menetapkan *differentiation rules* atau pembelajaran yang dibedakan khusus untuk peserta didik yang memerlukan pembelajaran tambahan atau pengayaan.

c. Kelebihan dan kekurangan *Wizer.me*

Kelebihan dari *wizer.me* yaitu sebagai berikut:[28]

1) Lembar kerja ini dirancang untuk melibatkan peserta didik secara aktif, platfrom ini menawarkan beragam topik yang disesuaikan dengan kelompok usia peserta didik.
2) Berbagai jenis pertanyaan yang tersedia di *wizer* dapat disesuaikan sesuai kebutuhan spesifik guru.
3) Peserta didik dapat mengakses lembar kerja melalui ponsel pintar, tablet, atau laptop selain itu juga lembar kerja bisa dalam versi cetak.
4) Seluruh kegiatan, mulai dari mengerjakan tugas sampai mengumpulkannya, dapat dilakukan secara online maupun offline.
5) E-LKPD dapat dinilai secara otomatis dan langsung diberikan skor, sehingga guru lebih mudah dan cepat dalam melakukan proses penilaian.

Namun *wizer.me* juga memiliki beberapa kekurangan yaitu :

1) Pilihan tamplate yang tersedia terbatas, sehingga guru tidak dapat membuat desain sendiri
2) Peserta didik belum terlalu familiar dengan *wizer.me*, sehingga perlu bimbingan dan dukungan dari guru
3) Memerlukan akses data internet atau Wi-Fi yang stabil pada saat pengerjaan.

[28] Ibid

4) Penggunaan layanan *wizer.me* secara gratis hanya guru yang dapat melihat nilai peserta didik

4. Kemampuan Pemecahan Masalah

a. Pengertian Kemampuan pemecahan masalah

Kemampuan pemecahan masalah merupakan kemampuan yang melibatkan proses berpikir kompleks dengan memanfaatkan pemahaman dan penguasaan materi yang telah dimiliki peserta didik untuk menemukan solusi dalam menyelesaikan suatu permasalahan.[29] Proses pemecahan masalah memerlukan pemahaman, keterampilan,dan pengetahuan prasyarat yang disebut sebgai kemampuan pemecahan masalah.[30] Kemampuan pemecahan masalah adalah kemampuan pemahaman, keterampilan, dan prasyarat dalam menyelesaikan masalah matematika.[31] Kemampuan peserta didik untuk memecahkan atau menemukan jawaban atas pertanyaan yang ditemukan dalam teks, cerita, dan tugas di kelas matematika dikenal sebagai kemampuan pemecahan masalah.[32]

Kemampuan pemecahan masalah merupakan inti dari pembelajaran matematika, sehingga kemampuan tersebut perlu dikembangkan melalui kebiasaan berpikir yang saling berhubungan

---

[29] Yoshe Larissa Ulfa *and* Yenita Roza, "Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMA Pada Materi Jarak Pada Bangun Ruang" 11, no. 3 2022.

[30] Krisnaningsih G.Dimensi Pendidikan *Penerapan Learning CYCLE 7E Berbantuan Kartu Soal dapat* me*ningkatkan kemampuan pe*mec*ahan masalah materi fungsi komposisi kelas X SMA Negeri 2 Semarang.* Universitas Semaran, Vol 12, hal. 12- 25,2021

[31]Ibid

[32] Fitri Lailatul,Hasyim Meylita,*Pengaruh Kemampuan Disposisi Matematis, Koneksi Matematis, Dan Penalaran Matematis Terhadap Kemampuan Pe*mec*ahan Masalah Matematika*. Vol 04,2018: 48

agar peserta didik terlatih memahami keterkaitan antar informasi dalam menyelesaikan suatu masalah.[33]

Kemampuan pemecahan masalah adalah suatu tindakan untuk menyelesaikan permasalahan yang diberikan atau kegiatan yang menggunakan nalar dan manfaat matematika dalam menyelesaikan masalah, serta merupakan metode penemuan solusi dari permasalahan yang ada melalui tahap-tahap masalah sebagai usaha mencari jalan keluar dari suatu permasalahan yang muncul. Pemecahan masalah merupakan kemampuan berfikir dan bernalar tingkat tinggi untuk mencari penyelesaian masalah yang dihadapi dengan menggunakan bekal pegetahuan awal yang dimiliki siswa[34]

Kemampuan pemecahan masalah seperti proses berpikir tingkat lanjut dalam memahami persoalan, menyusun rencana penyelesaian, memecahkan persoalan sesuai rencana dan memantau langkah-langkah yang diambil. Adapun kemampuan pemecahan masalah matematis ialah kemampuan peserta didik untuk memecahkan persoalan matematik sesuai tujuan yang sudah ditetapkan.[35]

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah merupakan kemampuan

---

[33] Fevi Rahmadeni et al., "Pengembangan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis melalui Habit of Thinking Interdependently," *Jurnal Arithmetic : Academic Journal Of Math* 02 (2020): 2–14.

[34] Dini Palupi Putri, "Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Think Talk Write Terhadap Kemampuan Komunikasi Dan Pemecahan Masalah Dini," *Belajea: Jurnal Pendidikan Islam* 02 (2017): 75–100, https://doi.org/https://doi.org/10.29240/bjpi.v2i1.272.

[35] Nurfitriyanti, M.*Model pembelajaran project based learning terhadap kemampuanpe*mecahan *masalah matematika.* Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*,* 2016

dalam menggabungkan segala informasi dan juga strategi dalam menyelesaikan suatu masalah.

b. Indikator Pemecahan Masalah

Indikator kemampuan pemecahan masalah dapat dijabarkan menjadi beberapa tahapan berikut:[36]

1) Mengidentifikasi informasi yang diketahui, hal yang ditanyakan, serta menentukan kecukupan informasi yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah.
2) Menentukan dan menggunakan model matematika yang sesuai dengan permasalahan.
3) Menyusun rencana serta menerapkan strategi yang tepat dalam menyelesaikan permasalahan.
4) Memeriksa dan mengevaluasi hasil penyelesaian yang telah diperoleh.
5) Menghubungkan hasil pemecahan masalah dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari sehingga pembelajaran matematika menjadi lebih bermakna.

Sejalan dengan pendapat tersebut, pemecahan masalah menurut Polya dilakukan melalui empat langkah utama, yaitu[37]

1) Memahami masalah, yaitu mengidentifikasi informasi yang diketahui dan hal yang ditanyakan.

---

[36] Ira Fitria Rahayu, Indri Nur Aini. Analisi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siwa Smp Pada Materi Bilangan Bulat. Vol. 08, 2021:61.

[37] Nurlaili Tri Rahmawati, Iwan Junaedi, 2013, Keefektifan Model Pembelajaran Sscs Berbantuan Kartu Masalah Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa. Unnes *Journal Of Mathematics Education*

2) Merencanakan penyelesaian, yaitu menentukan strategi atau langkah yang akan digunakan untuk menyelesaikan masalah.
3) Melaksanakan rencana penyelesaian, yaitu menerapkan strategi yang telah ditentukan hingga memperoleh hasil.
4) Memeriksa kembali, yaitu meninjau dan memastikan bahwa hasil penyelesaian yang diperoleh sudah sesuai dengan permasalahan.

Sedangkan menurut Shadiq terdapat empat indikator kemampuan pemecahan masalah yaitu: [38]

1) Memahami masalah
2) Merencanakan solusi
3) Melaksanakan rencana
4) Menginterpretasikan hasilnya.

Sementara itu, menurut Kesumawati, indikator kemampuan pemecahan masalah matematis meliputi beberapa kemampuan berikut: [39]

1) Mampu mengenali komponen yang diketahui, yang perlu dicari, dan menilai kecukupan informasi yang dibutuhkan, semuanya merupakan komponen untuk menunjukkan pemahaman terhadap masalah.

---

[38]Erma Sari Agusta. Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika melalui Model Pembelajaran Berbasis HOTS. JRPMS (Jurnal Riset l Pendidikan Matematika Sekolah). 4:2020

[39] Endah, D.R.J., Kesumawati, N., & Andinasari. "*Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Berdasarkan Self Efficacy Siswa* Melalui *Logan Avenue Problem Solving-Heuristic*". *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika*). 3(2): 2019

2) Menyusun model matematika, yaitu mampu mengubah permasalahan yang diberikan ke dalam bentuk atau model matematika yang sesuai.
3) Menentukan strategi penyelesaian, yaitu mampu memilih dan mengembangkan strategi yang tepat serta menentukan rumus atau pengetahuan yang relevan untuk digunakan dalam menyelesaikan masalah.
4) Memeriksa kembali hasil penyelesaian, yaitu mampu menjelaskan jawaban yang diperoleh, menemukan kemungkinan kesalahan dalam perhitungan atau penggunaan rumus, serta memastikan bahwa hasil yang diperoleh sesuai dengan permasalahan yang ditanyakan.

Berdasarkan uraian di atas, indikator kemampuan pemecahan masalah matematis yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas empat tahapan.

1) Memahami masalah, yaitu mengenali persoalan yang dihadapi dengan mengidentifikasi unsur yang diketahui dan ditanyakan.
2) Menyusun rencana, yaitu mencari dan menentukan metode atau strategi yang tepat untuk menyelesaikan masalah.
3) Melaksanakan penyelesaian, yaitu menerapkan strategi dan rumus yang telah direncanakan untuk memecahkan masalah.
4) Melakukan pengecekan kembali, yaitu memeriksa ulang proses penyelesaian dan menarik kesimpulan dari jawaban yang telah diperoleh. Keempat indikator ini digunakan sebagai acuan dalam

mengukur kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik pada penelitian ini.

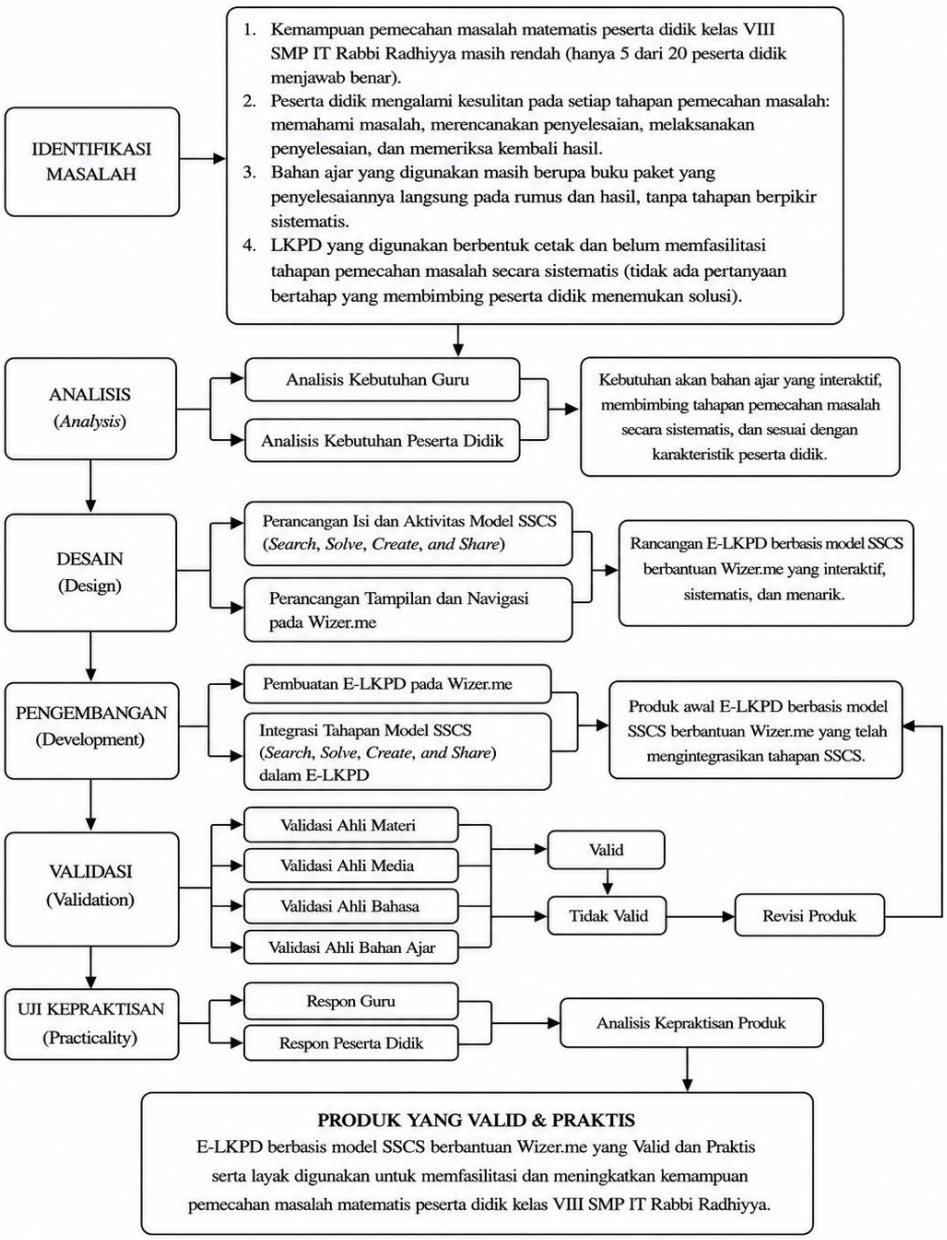
B. Kerangka Berpikir

Pada penelitian ini mengembangkan sebuah produk lembar kerja peserta didik elektronik (E-LKPD) berbasis model *search, solve, create and share* (SSCS) terhadap kemampuan pemecahan masalah. Penelitian ini diawali dengan melakukan analisis kebutuhan peserta didik dan guru analisis ini bertujuan untuk mengetahui karakteristik peserta didik, kesulitan yang dialami dalam pembelajaran matematika, serta kebutuhan terhadap bahan ajar yang inovatif dan interaktif. Hasil analisis kebutuhan tersebut menjadi dasar dalam merancang e-LKPD yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan di lapangan.

Selanjutnya, dilakukan proses pengembangan e-LKPD berbasis model SSCS berbantuan *wizer.me.* Model SSCS dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis dalam melatih kemampuan pemecahan masalah. Tahapan-tahapan ini sejalan dengan indikator kemampuan pemecahan masalah menurut George Polya, sehingga diharapkan mampu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan masalah matematis. Proses pengembangan e-LKPD dilakukan secara sistematis menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analisis (*analysis)*, perancangan *(design),* dan pengembangan *(development).* Melalui tahapan yang terstruktur tersebut, produk yang dihasilkan diharapkan memiliki kualitas yang baik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Sebelum diterapkan dalam pembelajaran, e-LKPD yang dikembangkan perlu melalui uji kelayakan yang mencakup validitas dan kepraktisan. Validitas dinilai oleh ahli materi dan ahli media berdasarkan kesesuaian isi, konstruksi,

bahasa, dan tampilan e-LKPD. Kepraktisan dinilai melalui respon guru dan peserta didik setelah menggunakan e-LKPD. Apabila hasil penilaian menunjukkan kategori layak dan praktis, maka produk dapat digunakan dalam proses pembelajaran.



Gambar 2. 4 Kerangka Berpikir

C. Penelitian yang relevan

Beberapa penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut.

1. Penelitian Ihwana Latifa, Baderiah, dan Bungawati (2025) berjudul *"*Pengembangan LKPD Berbasis *search, solve, create and share* (SSCS) untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah*"*.[40] Penelitian yang dilakukan oleh Ihwana Latifa, Baderiah, dan Bungawati (2025) berjudul *"Pengembangan LKPD Berbasis search, solve, create, and share (SSCS) untuk* Me*ningkatkan Kemampuan Pe*me*cahan Masalah"*. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan pemecahan masalah dan literasi sains peserta didik sekolah dasar. Salah satu penyebabnya adalah proses pembelajaran yang masih banyak bergantung pada buku teks, sehingga peserta didik belum memiliki cukup kesempatan untuk mengeksplorasi dan memahami materi secara mandiri. LKPD yang digunakan juga masih cenderung konvensional sehingga kurang menarik minat dan keterlibatan peserta didik. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti mengembangkan LKPD berbasis model *search, solve, create, and share* (SSCS). Penelitian tersebut menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas tahap *analysis, design, development, imple*men*tation, and evaluation*. Subjek penelitian melibatkan guru dan 7 peserta didik kelas V SD. Data dikumpulkan melalui wawancara, angket, dan tes, kemudian

[40] Ihwana Latifa, Baderiah, Bungawati. (2025). LKPD Berbasis *Search Solve* Create *and Share* (Sscs) Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah, Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS), 05. (1)

dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa LKPD yang dikembangkan memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Kepraktisan LKPD terlihat dari hasil respon guru sebesar 96,66% dan respon peserta didik sebesar 96%, yang keduanya berada pada kategori sangat praktis. Kemampuan pemecahan masalah peserta didik juga mengalami peningkatan, yaitu dari 62,85% sebelum menggunakan LKPD menjadi 92,37% setelah menggunakannya. Penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan, yaitu sama-sama mengembangkan LKPD dengan menggunakan model SSCS dan berfokus pada kemampuan pemecahan masalah. Kedua penelitian juga menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dalam menghasilkan produk pembelajaran. Perbedaannya terletak pada jenjang pendidikan, materi, dan media yang digunakan. Penelitian Ihwana Latifa, Baderiah, dan Bungawati dilakukan pada jenjang sekolah dasar dengan materi keanekaragaman hayati dan menggunakan LKPD dalam bentuk biasa. Sementara itu, penelitian yang akan dilakukan ditujukan pada pembelajaran matematika dan mengembangkan LKPD berbasis SSCS dengan bantuan platform digital *wizer.me.* Dengan demikian, penelitian yang akan dilakukan tidak hanya menerapkan model SSCS, tetapi juga memanfaatkan teknologi digital untuk mendukung penggunaan LKPD dalam proses pembelajaran.

2. Penelitian oleh Riza Putri Wahyuni dan Tutik Sri Wahyuni (2025) berjudul "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis *Problem Based Learning* Berbantuan Website *Wizer.me* pada Materi Laju

Reaksi".[41] Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan E-LKPD, mengetahui tingkat kelayakan produk, serta mengetahui respon peserta didik terhadap E-LKPD yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan 4-D (*Define, Design, Development, Disseminate*), namun hanya sampai tahap *develop*. Pada tahap *define*, dilakukan analisis kebutuhan melalui wawancara dan angket yang menunjukkan bahwa peserta didik mengalami kesulitan memahami materi laju reaksi serta membutuhkan bahan ajar yang lebih interaktif. Pada tahap *design*, peneliti merancang E-LKPD berbasis *Problem Based Learning* (PBL) dengan memanfaatkan platform *wizer.me* yang memungkinkan integrasi video, gambar, dan soal interaktif. Selanjutnya pada tahap *develop*, dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media serta uji coba kepada peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa E-LKPD yang dikembangkan memperoleh tingkat kelayakan sebesar 90% dengan kategori sangat valid, baik dari aspek materi maupun media. Selain itu, respon peserta didik terhadap penggunaan E-LKPD menunjukkan hasil sebesar 78% dengan kategori baik, yang menandakan bahwa E-LKPD tersebut menarik dan mudah digunakan dalam pembelajaran. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) yang dipadukan dengan media digital seperti *wizer.me* mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran serta

[41] Wahyuni Putri Riza, & Wahyuni Sri Tutik. (2025). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Berbasis Problem Based Learning Berbantuan Website *Wizer.me* Pada Materi Laju Reaksi. UNESA *Journal of Chemical Education*, vol 14, (1).

membantu mereka memahami konsep secara lebih mendalam melalui penyajian masalah kontekstual. Relevansi penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada penggunaan LKPD berbantuan *wizer.me* sebagai media pembelajaran digital serta pendekatan pengembangan produk menggunakan metode R&D. Perbedaannya terletak pada model pembelajaran yang digunakan, di mana penelitian ini menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL), sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan model *search, solve, create, and share (SSCS).* Oleh karena itu, penelitian ini menjadi dasar yang kuat dalam menunjukkan bahwa pengembangan LKPD berbasis model pembelajaran inovatif dan berbantuan teknologi memiliki potensi besar dalam meningkatkan kemampuan matematis peserta didik.

3. Penelitian Siti Nur Elisa, Dadang Kurnia, dan Wawan Syahiril Anwar (2024) berjudul Pengembangan E-LKPD Menggunakan Aplikasi *Wizer.me* pada Mata Pelajaran IPAS Materi Transformasi Energi di Sekitar Kita[42]. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada perkembangan pendidikan di era digital yang menuntut guru untuk mampu memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Pembelajaran abad ke-21 menekankan pentingnya penggunaan media digital yang interaktif agar peserta didik lebih aktif dan tidak hanya bergantung pada bahan ajar konvensional. Namun, pada kenyataannya di lapangan, penggunaan bahan ajar masih didominasi oleh buku cetak dan LKPD konvensional yang cenderung

[42] Elisa Nur Siti, Kurnia Dadang & Anwar Syahiril Wawan. (2024), Pengembangan E-LKPD Menggunakan Aplikasi *Wizer.me* pada Mata Pelajaran IPAS Materi Transformasi Energi di Sekitar Kita. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 16,(2).

monoton, sehingga kurang mampu menarik minat dan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran. Selain itu, hasil observasi menunjukkan bahwa meskipun fasilitas seperti internet dan proyektor telah tersedia di sekolah, pemanfaatannya belum optimal dalam mendukung pembelajaran. Peserta didik cenderung merasa bosan karena variasi tugas yang terbatas serta tampilan bahan ajar yang kurang menarik. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi dalam pengembangan bahan ajar yang lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik yang dekat dengan teknologi digital. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti mengembangkan bahan ajar berupa e-LKPD berbasis aplikasi *wizer.me.* Aplikasi ini dipilih karena memiliki berbagai fitur interaktif seperti penyajian video, gambar, soal variatif, serta umpan balik otomatis yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Dengan demikian, pengembangan e-LKPD diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, meningkatkan motivasi belajar, serta mendorong peserta didik untuk lebih aktif dan mandiri dalam memahami materi. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analysis, *design, development, implementation, dan evaluation*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa e-LKPD yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan sangat tinggi dengan rata-rata sebesar 96,7% serta memperoleh respon peserta didik sebesar 97% dengan kategori sangat baik. Relevansi penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada penggunaan LKPD berbasis *wizer.me* sebagai inovasi bahan ajar digital

yang interaktif. Perbedaannya terletak pada model pembelajaran yang digunakan, di mana penelitian ini tidak secara spesifik menggunakan model tertentu, sedangkan penelitian yang akan dilakukan mengintegrasikan model *search, solve, create, and share (*SSCS*)*. Oleh karena itu, penelitian ini menjadi landasan yang kuat bahwa pengembangan E-LKPD berbasis teknologi dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan keterlibatan peserta didik.

4. Penelitian Nurul Fadilla Hannum Siregar, Masniladevi, Syafri Ahmad, dan Atri Waldi (2025) berjudul "Pengembangan E-LKPD Interaktif Menggunakan *Wizer.me* Berbasis Model *Problem Based Learning*.[43]Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya kualitas proses dan hasil pembelajaran akibat penggunaan bahan ajar konvensional berupa buku teks dan LKPD cetak yang kurang interaktif serta kurang mampu menarik minat belajar peserta didik di era digital. Pembelajaran yang berpusat pada guru dengan sumber belajar terbatas menyebabkan peserta didik menjadi pasif dan kurang terlibat aktif dalam memecahkan permasalahan yang disajikan. Oleh karena itu, diperlukan inovasi bahan ajar digital yang interaktif dan mampu memfasilitasi peserta didik belajar secara mandiri sekaligus melatih kemampuan memecahkan masalah, salah satunya melalui pengembangan E-LKPD berbantuan platform *wizer.me* yang dipadukan dengan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL). Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development*

[43] Nurul Fadilla Hannum Siregar, Masniladevi, Syafri Ahmad, dan Atri Waldi, "Pengembangan E-LKPD Interaktif Menggunakan *Wizer.me* Berbasis Model *Problem Based Learning*," *Universitas Negerei Padang*. Vol, 06, no. 2 (2025).

(R&D) dengan merancang E-LKPD interaktif berbasis *Wizer.me* yang sintaksnya diintegrasikan dengan tahapan model PBL, kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media sebelum diujicobakan kepada guru dan peserta didik di sekolah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa E-LKPD interaktif yang dikembangkan memperoleh validitas materi sebesar 93,75% (sangat valid), validitas bahasa sebesar 97,72% (sangat valid), dan validitas media sebesar 82,5% (sangat valid), serta memperoleh respon positif dari guru dan peserta didik pada uji kepraktisan di sekolah uji coba. Hal ini menunjukkan bahwa E-LKPD interaktif berbantuan *Wizer.me* berbasis PBL layak digunakan dan mampu meningkatkan kualitas interaksi peserta didik dalam pembelajaran. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada pengembangan bahan ajar berbentuk E-LKPD dengan memanfaatkan platform digital *wizer.me* sebagai media interaktif, serta sama-sama menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Perbedaannya, penelitian ini menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dan tidak difokuskan secara khusus pada pengukuran kemampuan pemecahan masalah matematis, melainkan pada peningkatan kualitas interaksi pembelajaran secara umum. Sementara itu, penelitian yang akan dilakukan menggunakan model *search*, *solve, create*, *and share* (SSCS) yang secara khusus dirancang untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik pada pembelajaran matematika materi Teorema Pythagoras kelas VIII SMP IT Rabbi Radhiyya.

5. Penelitian Nurfaiza Fadhila (2023) berjudul "Pengembangan LKPD Berbasis *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Website *Wizer.me* untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa pada Materi Bangun Datar Kelas VII SMP".[44] Latar belakang penelitian ini didasarkan pada kondisi di SMP Negeri 17 Kota Jambi, di mana LKPD yang digunakan belum menggunakan model pembelajaran tertentu dan belum mampu mendukung kemampuan pemecahan masalah peserta didik. Bahan ajar yang dipakai di sekolah masih bersifat konvensional dan belum dirancang secara sistematis untuk melatih peserta didik berpikir kritis dalam menyelesaikan permasalahan matematika, sehingga diperlukan pengembangan LKPD yang lebih terstruktur dan interaktif dengan memanfaatkan platform digital agar dapat mendukung peningkatan kemampuan pemecahan masalah peserta didik secara lebih optimal. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Imple*men*tation, Evaluation*), dengan tujuan menghasilkan dan mendeskripsikan kualitas LKPD berbasis *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan website *wizer.me* pada materi bangun datar kelas VII SMP berdasarkan kriteria valid, praktis, dan efektif. Subjek penelitian terdiri dari peserta didik kelas VII SMP Negeri 17 Kota Jambi, dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara, angket validasi ahli, angket respon guru dan peserta didik, serta tes kemampuan pemecahan masalah. Hasil

[44] Nurfaiza Fadhila, Pengembangan LKPD Berbasis Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Website *Wizer.me* untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa pada Materi Bangun Datar Kelas VII SMP, Universitas Jambi, 2024.

penelitian menunjukkan bahwa LKPD berbasis PBL berbantuan *Wizer.me* yang dikembangkan memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif dalam mendukung peningkatan kemampuan pemecahan masalah peserta didik pada materi bangun datar. Hal ini menunjukkan bahwa integrasi platform digital *wizer.me* ke dalam LKPD mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif sekaligus mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada pengembangan LKPD berbantuan platform digital *Wizer.me* dengan tujuan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik pada pembelajaran matematika jenjang SMP. Selain itu, kedua penelitian sama-sama menggunakan metode *Research and Development* (R&D) untuk menghasilkan produk yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Perbedaannya, penelitian ini menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan model pengembangan ADDIE lima tahap penuh, diterapkan pada materi Bangun Datar kelas VII SMP. Sementara itu, penelitian yang akan dilakukan menggunakan model *search, solve, create and share* (SSCS) dengan model pengembangan ADDIE yang dibatasi pada tiga tahap (*Analysis, Design, Development),* diterapkan pada materi Teorema Pythagoras kelas VIII SMP IT Rabbi Radhiyya, sehingga tidak hanya berbeda pada model pembelajaran yang digunakan, tetapi juga pada cakupan tahapan pengembangan dan materi yang diangkat.

Beberapa hasil penelitian yang berkaitan dengan peneliti yaitu:

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

Penulis	Judul	Persamaan	Perbedaan
Ihwana Latifa, Baderiah, & Bungawati (2025)	Pengembangan LKPD Berbasis *Search, Solve, Create and Share (SSCS)* untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah.	Penelitian ini memiliki persamaan dalam penggunaan LKPD berbasis model SSCS serta tujuan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik. Selain itu, kedua penelitian menggunakan model ADDIE	Perbedaan pada penelitian terletak pada jenjang pendidikan yang diteliti, yaitu sekolah dasar, serta materi yang digunakan keanekaragaman hayati. Selain itu, penelitian ini memanfaatkan platform digital canva dalam membuat e-LKPD, sedangkan peneliti menggunakan w*izer.me.*
Riza Putri Wahyuni & Tutik Sri Wahyuni (2025)	Pengembangan LKPD Berbasis *Problem Based Learning* Berbantuan Website *Wizer.me* pada Materi Laju Reaksi	Persamaan penelitian ini terletak pada penggunaan LKPD berbantuan w*izer.me.*	Perbedaan penelitian tersebut terdapat pada model pembelajaran yang diterapkan. Penelitian sebelumnya menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL), sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan model *search, solve, create and share* (SSCS) materi yang digunakan adalah materi kimia, model penelitian yang digunakan yaitu model pengembangan 4D
Siti Nur Elisa, Dadang Kurnia, & Wawan Syahiril Anwar (2024)	Pengembangan E-LKPD Menggunakan Aplikasi *Wizer.me* pada Mata Pelajaran IPAS Materi Transformasi	Penelitian ini memiliki persamaan yang terletak pada penggunaan e-LKPD *Wizer.me* serta menggunakan model	Perbedaannya terletak pada model pembelajaran yang digunakan, di mana penelitian ini tidak secara spesifik menggunakan model tertentu, sedangkan

Penulis	Judul	Persamaan	Perbedaan
	Energi	pengembangan ADDIE	penelitian yang akan dilakukan mengintegrasikan model SSCS
Nurul Fadilla Hannum Siregar, Masniladevi, Syafri Ahmad, & Atri Waldi (2025	Pengembangan E-LKPD Interaktif Menggunakan *Wizer.me* Berbasis Model *Problem Based Learning*	Persamaan penelitian ini terletak pada pengembangan bahan ajar berbentuk e-LKPD dengan memanfaatkan platform digital *Wizer.me* sebagai media interaktif, serta sama-sama menggunakan metode *Research and Development* (R&D).	Perbedaannya terletak pada model pembelajaran yang digunakan, yaitu *Problem Based Learning* (PBL), sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan model SSCS, penelitian ini juga tidak difokuskan secara khusus pada kemampuan pemecahan masalah matematis, melainkan pada peningkatan kualitas interaksi pembelajaran secara umum.
Nurfaiza Fadhila (2023)	Pengembangan LKPD Berbasis *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Website *Wizer.me* untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa pada Materi Bangun Datar Kelas VII SMP	Persamaan penelitian ini terletak pada pengembangan LKPD berbantuan platform digital w*izer.me* dengan tujuan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik pada pembelajaran matematika jenjang SMP, serta sama-sama menggunakan metode R&D dengan model pengembangan ADDIE.	Perbedaannya terletak pada model pembelajaran, yaitu *Problem Based Learning* (PBL) dengan model pengembangan ADDIE lima tahap penuh, diterapkan pada materi Bangun Datar kelas VII. Sementara itu, penelitian yang akan dilakukan menggunakan model SSCS dengan ADDIE dibatasi tiga tahap (*Analysis, Design, Development)*, diterapkan pada materi Teorema Pythagoras kelas VIII.

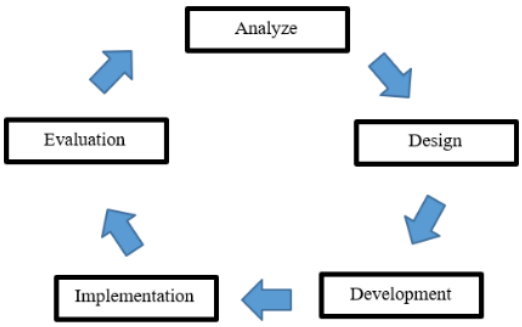
BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini dikenal sebagai penelitian dan pengembangan (R&D). R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifannya. Produk yang dikembangkan sebagai bagian dari penelitian ini berupa lembar kerja peserta didik (e-LKPD) berbasis SSCS yang memanfaatkan *Wizer.me* untuk kemampuan pemecahan masalah[1].

Penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan metode yang dilakukan melalui tahapan yang terencana dan sistematis untuk menghasilkan atau mengembangkan suatu produk. Metode ini juga bertujuan untuk menyempurnakan serta menguji produk yang dikembangkan agar dapat digunakan secara lebih efektif, efisien, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.[2]



Gambar 3. 1 Tahapan Model ADDIE

[1] Sugiyono, Metode penelitian dan pengembangan *Ressearch and Development*, alfabeta Bandung, 2022, 295.

[2] Shindika Sari Alfanti, dkk. Pengembangan E-Modul *Canva* Tema 7 Subtema 2 Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Macam-Macam Gaya Untuk Siswa Kelas IV, Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri, *09 No.02(2023).*

B. Prosedur Pengembangan

Model pengembangan ADDIE memiliki lima tahapan, yaitu analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*imple*men*tation*), dan evaluasi (*evaluation*). Namun, dalam penelitian ini hanya tiga tahap yang dilakukan, yaitu analisis, perancangan, dan pengembangan. Pembatasan tersebut dilakukan karena menyesuaikan dengan waktu dan kondisi penelitian.

Adapun penjelan lebih rinci mengenai tahapan ADDIE sebagai berikut[3] :

1. *Analysis*

Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan pembelajaran di kelas. Analisis kebutuhan merupakan salah satu langkah yang perlu dilakukan dengan tujuan menentukan kebutuhan dan permasalahan peserta didik dalam proses pembelajaran. Analisis dilakukan dengan menggunakan angket kebutuhan guru serta angket kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran.

2. *Design*

Desain adalah tahap yang digunakan untuk melakukan perancangan, sehingga spesifikasi produknya jelas yang akan dibuat. Tahapan ini untuk mendesain produk yang akan dikembangkan. Pada tahap ini akan dirancang e-LKPD dengan pertimbangan analisis kebutuhan serta perancangan menggunakan aplikasi *wizer.me* dengan menentukan unsur – unsur yang

---

[3] I. Made Tegeh *and* I. Made Kirna, "Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan Addie Model," *Jurnal IKA* 11, no. 1 (March 1, 2013).

diperlukan dalam e-LKPD dilanjutkan dengan membuat *prototype* untuk mempermudah peneliti dalam merancang e-LKPD. Selain itu, peneliti merancang instrumen validasi dan praktikalitas e-LKPD.

3. *Development* (Pengembangan)

Tahap ini merupakan proses dilakukan meliputi kegiatan membuat e-LKPD untuk mencapai tujuan dari pembelajaran yang telah ditentukan.

Adapun langkah-langkah dari tahapan pengembangan dalam penelitian ini meliputi:

1) Validasi ahli

Pada tahap ini e-LKPD yang telah dibuat akan divalidasi oleh para ahli yaitu ahli materi, ahli media untuk menilai e-LKPD yang telah dibuat sebelum diimplementasikan. Validasi berupa angket lembar validasi dan semua saran atau perbaikan dari para ahli akan dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk melukan revisi produk.

2) Revisi

Pada tahap ini dilakukan perbaikan produk berdasarkan komentar, saran, dan masukan dari para ahli.

3) Uji coba kelompok kecil

Pada tahap uji coba kelompok kecil subjek uji coba penelitian ini terdiri dari beberapa peserta didik kelas VIII SMP IT Rabbi Radhiyya. Pada uji coba kelompok kecil ini menggunakan angket kepraktisan peserta didik guna untuk memberikan penilaiaan berupa komentar serta masukan atau saran dari e-LKPD.

C. Data dan Sumber Data

1. Data

Data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa hasil pengisian angket analisis kebutuhan guru dan peserta didik.

2. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari guru matematika dan peserta didik di SMP IT Rabbi Radhiyya. Pemilihan subjek tersebut disesuaikan dengan tujuan penelitian, yaitu mengembangkan e-LKPD berbasis model *search, solve, create, and share* (SSCS) berbantuan *wizer.me*. Subjek penelitian kemudian dibagi menjadi dua kelompok, yaitu:

a. Peserta didik SMP IT Rabbi Radhiyya

Peserta didik yang terlibat dalam penelitian ini merupakan peserta didik kelas VIII. Pemilihan kelas tersebut disesuaikan dengan materi yang digunakan dalam e-LKPD, yaitu teorema Pythagoras yang dipelajari pada kelas VIII. Keterlibatan peserta didik bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai kebutuhan mereka terhadap e-LKPD yang akan dikembangkan.

b. Guru SMP IT Rabbi Radhiyya

Guru matematika dilibatkan untuk memberikan informasi mengenai kebutuhan bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, guru juga memberikan saran dan masukan yang dapat dijadikan pertimbangan dalam proses pengembangan e-LKPD.

D. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, beberapa teknik pengumpulan data digunakan untuk memperoleh informasi mengenai kebutuhan, kelayakan, dan kepraktisan produk yang dikembangkan. Salah satu teknik yang digunakan adalah angket. Angket yang diberikan dalam bentuk *print out* berisi beberapa pertanyaan yang ditujukan kepada guru dan peserta didik untuk mengetahui kebutuhan mereka terhadap e-LKPD. Selain itu, angket digunakan untuk memperoleh informasi mengenai kebutuhan media pembelajaran serta mengetahui tingkat kelayakan dan kepraktisan e-LKPD matematika yang dikembangkan berdasarkan penilaian para ahli.

E. Instrumen Pengumpulan Data

Alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan data suatu penelitian disebut dengan instrumen pengumpulan data. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian yaitu angket validasi ini mencakup angket validasi ahli materi, angket validasi media. Angket validasi ahli media mecakup sejumlah pernyatan aspek kelayakan yang berkenaan pada isi, bahasa produk yang dikembangkan. Angket validasi materi mencakup sejumlah pernyataan terkait aspek isi, bahasa pada produk. Angket diisi dengan memberi tanda centang. Adapun kisi kisi intrumen angket validasi.

1. Angket Kebutuhan Guru dan Peserta Didik

Angket mengenai kebutuhan guru dan peserta didik dirancang untuk mengidentifikasi permintaan akan lembar kerja di kalangan guru dan peserta didik. Angket untuk guru disebarkan kepada guru matematika kelas 8 di SMP IT Rabbi Raddiya. Sementara itu, kuesioner untuk peserta

didik disebarkan kepada peserta didik kelas 8. Angket tersebut dikembangkan berdasarkan teori Widjajanti yang dipadukan dengan model SSCS dan indikator keterampilan pemecahan masalah.[4].

Tabel 3. 1 Kisi – Kisi Angket Kebutuhan Guru

Aspek	Indikator	Butir Pernyataan
Didaktik Umum	1. Mendorong peserta didik untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran.	1,2
	2. Menekankan kegiatan pembelajaran pada proses menemukan dan memahami konsep.	3,4,5
	3. Mengembangkan kemampuan komunikasi sosial, emosional, estetika, dan moral peserta didik	6,7,8
	4. Memberikan stimulus pembelajaran yang bervariasi melalui penggunaan media dan aktivitas yang beragam.	9
	5. Pengalaman belajar untuk mengembangkan pribadi peserta didik.	10
Didaktik Khusus	1. Kebutuhan terhadap e-LKPD	11,12
	2. Mengajak peserta didik aktif dalam pembelajaran	13
	3. Memberikan penekanan pada proses menemukan konsep	14,15,16,17,18
	4. Mengembangkan kemampuan komunikasi sosial, emosional, estetika, dan moral peserta didik	19
	5. Memberi variasi stimulus melalui berbagai media dan kegiatan peserta didik	20
	6. Pengalaman belajar untuk mengembangkan pribadi peserta didik.	21,22
Konstruksi	1. Susunan kalimat yang jelas dan mudah dipahami	23

[4] E. Kosasih, Pengembangan Bahan Ajar, Bandung: PT Bumi Aksara, 2021, hal.37

Aspek	Indikator	Butir Pernyataan
	2. Materi disusun secara teratur dan disesuaikan dengan tingkat kemampuan peserta didik.	24
	3. Pertanyaan yang diberikan dibuat secara terarah agar tidak terlalu terbuka dan tetap mudah dipahami peserta didik.	25
	4. Menyesuaikan isi e-LKPD disesuaikan dengan kemampuan peserta didik sehingga dapat dikerjakan tanpa harus bergantung pada sumber belajar lain yang berada di luar tingkat pemahamannya.	26
	5. Menggunakan kalimat sederhana	27
	6. Tujuan dan manfaat pembelajaran dituliskan dengan jelas.	28
	7. e-LKPD yang memuat identitas penulis, penyusun, dll.	29
Teknis	1. Tampilan/desain	30
	2. Konsisten jenis huruf yang digunakan	31
Kemampuan Pemecahan Masalah	1. Memahami masalah	32
	2. Merencanakan penyelesaian	33
	3. Menyelesaikan masalah	34
	4. Memeriksa kembali hasil	35

Tabel 3. 2 Kisi – Kisi Angket Kebutuhan Peserta Didik

Aspek	Indikator	Butir pernyataan
Didaktik	1. Mengajak peserta didik aktif dalam pembelajaran	1,2,3,4
	2. Memberikan penekanan pada proses untuk menemukan konsep	5,6,7,8,9

Aspek	Indikator	Butir pernyataan
	3. Dapat mengembangkan kemampuan Komunikasi, kerjasama, pemecahan masalah,	10,11
	4. Memberi variasi stimulus melalui berbagai media dan kegiatan peserta didik	12
	5. Pengalaman belajar untuk mengembangkan pribadi peserta didik.	13,14,15
Konstruksi	1. Struktur kalimat yang digunakan jelas	16
	2. Urutan materi pembelajaran sesuai tingkat kemampuan peserta didik	17
	3. Menghindari pertanyaan yang terlalu terbuka	18
	4. Tidak mengacu pada buku sumber diluar kemampuan peserta didik	19
	5. Menggunakan kalimat sederhana	20
	6. Tujuan dan manfaat pembelajaran dituliskan dengan jelas	21
	7. e-LKPD yang memuat identitas penulis, penyusun, dll.	22
Teknis	1. Tampilan/desain	23,24
	1. Konsisten tulisan yang digunakan	25,26
Kemampuan pemecahan masalah	1. Memahami masalah	27
	2. Merencanakan penyelesaiaan	28
	3. Menyelesaikan masalah	29
	4. Memeriksa kembali hasil	30

2. Instrumen Validasi Ahli Materi

Kisi-kisi angket validasi ahli materi dalam penelitian mencakup tiga aspek penilaian, yaitu kelayakan isi, kelayakan penyajian, dan kelayakan bahasa. Ketiga aspek tersebut kemudian disesuaikan dengan indikator model pembelajaran SSCS serta tahapan pemecahan masalah menurut Polya.

Tabel 3. 3 Kisi - Kisi Instrumen Angket Validasi Ahli Materi

No.	Aspek Penilaiaan	Sub Indikator
1	Kesesuaian dengan ATP	1. Materi disajikan secara lengkap sesuai dengan setiap tujuan pembelajaran. 2. Cakupan materi yang diberikan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan. 3. Materi memiliki tingkat kedalaman yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.
2	Keakuratan materi	4. Keakuratan konsep materi 5. Keakuratan gambar, dan ilustrasi yang disajikan 6. Keakuratan penggunaan istilah
3	Kemutakhiran materi	7. Kesesuaiaan gambar dan ilustrasi dengan konteks kehidupan sehari-hari 8. Penggunaan contoh kasus yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari
4	Pendukung penyajian	9. Ketersediaan kata pengantar 10. Ketersediaan petunjuk penggunaan e-LKPD 11. Kelengkapan komponen e-LKPD
5	Teknik Penyajian	12. Keruntutan penyajian konsep

No.	Aspek Penilaiaan	Sub Indikator
6	Penyajian pembelajaran	13. Keterlibatan peserta didik dalam setiap aktivitas pembelajaran
7	Mendorong Keingintahuan	14. Mendorong rasa ingin tahu peserta didik 15. Mendorong kemampuan bertanya peserta didik
8	kebahasaan	16. Kelugasan bahasa 17. komunikatif
9	Kesesuaian Materi dengan sintaks SSCS	18. Kesesuaian aktivitas pada tahap s*earch* dengan karakteristik model SSCS 19. Kesesuaian kegiatan pada tahap s*olve* dengan karakteristik model SSCS 20. Kesesuaian kegiatan pada tahap *Create* dengan karakteristik model SSCS 21. Kesesuaian kegiatan pada tahap *Share* dengan karakteristik model SSCS
10	Kesesuaian soal dengan indikator pemecahan masalah	22. Soal dalam e-LKPD memfasilitasi peserta didik dalam memahami masalah 23. Soal dalam e-LKPD memfasilitasi peserta didik dalam merencanakan penyelesaian masalah 24. Soal dalam e-LKPD memfasilitasi peserta didik dalam melaksanakan penyelesaian masalah 25. Soal dalam e-LKPD memfasilitasi peserta didik untuk memeriksa kembali hasil penyelesaian

3. Angket Validasi Ahli Bahasa

Kisi-kisi instrumen angket validasi ahli bahasa dalam penelitian ini disusun dengan mengacu pada aspek kelayakan bahasa. Penilaian tersebut digunakan untuk melihat apakah penggunaan bahasa dalam e-LKPD sudah jelas, mudah dipahami, sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik, serta menggunakan susunan kalimat yang tepat.

Tabel 3. 4 Kisi - Kisi Intrumen Validasi Ahli Bahasa

Aspek	Butir Penilaian
Lugas	Ketepatan struktur kalimat
	Keefektifan kalimat
	Kebakuan istilah
Komunikatif	Kejelasan penyampaian informasi
	Kemudahan memahami informasi yang disajikan
kaidah kebahasaan	Ketepatan tata bahasa sesuai dengan EYD
	Ketepatan penggunaan ejaan dan tanda baca
Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	Kesesuaian kosakata dengan tingkat perkembangan peserta didik
	Kesesuaian tingkat kesulitan bahasa dengan kemampuan peserta didik
Penggunaan istilah, simbol, atau ikon	Konsistensi penggunaan istilah
	Konsistensi penggunaan simbol atau ikon
Kejelasan Instruksi	Kejelasan petunjuk penggunaan e-LKPD w*izer.me*
	Kejelasan instruksi pada setiap aktivitas pembelajaran
	Kemudahan memahami perintah tugas yang diberikan

4. Angket Validasi Media

Kisi-kisi instrumen angket validasi ahli media dengan mengacu pada komponen penilaian aspek kelayakan.

Tabel 3. 5 Kisi – Kisi Instrumen Validasi Ahli Media

Indikator penilaian	Butir penilaiaan
Desain Sampul Konten (Cover)	1. Warna judul harus menonjol dengan jelas dari latar belakang.
	2. Tidak Jangan menggabungkan terlalu banyak jenis huruf yang berbeda.
	3. Ilustrasi pada cover harus mencerminkan isi dan menyampaikan esensi topik.
	4. Ukuran huruf pada cover mudah dibaca.
Desain isi konten	5. Penataan elemen tata letak harus konsisten.
	6. Judul dan sub judul kegiatan belajar ditampilkan dengan jelas
	7. Ilustrasi yang digunakan mendukung penyajian materi pembelajaran.
	8. Penggunaan variasi huruf (*bold, italic*, dan *underline*) dalam e-LKPD sudah tepat.
	9. Spasi antar huruf dan baris teks terlihat normal dan rapi.
	10. Tampilan keseluruhan e-LKPD terlihat rapi, dan konsisten.
	11. Kombinasi warna pada isi e-LKPD serasi dan tidak mengganggu keterbacaan teks.
Ilustrasi Isi	12. Ilustrasi mampu mengungkapkan makna/arti dari objek
	13. Bentuk ilustrasi akurat dan proporsional sesuai kenyataan.
Interaktivitas media	14. Fitur interaktif pada w*izer.me* mendukung keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.
	15. Aktivitas interaktif pada e-LKPD mudah digunakan oleh peserta didik.
Aksesibilitas	16. E-LKPD dapat diakses dengan mudah melalui perangkat digital.
	17. E-LKPD dapat digunakan dengan baik pada perangkat yang digunakan peserta didik.

Navigasi	18. Tombol, tautan *(link)*, dan petunjuk pada E-LKPD w*izer.me* mudah digunakan.
	19. Navigasi pada e-LKPD memudahkan peserta didik berpindah antar bagian kegiatan belajar.
Umpan balik	20. Fitur umpan balik pada w*izer.me* membantu peserta didik mengetahui hasil pekerjaannya.

5. Angket Validasi Bahan Ajar

Kisi-kisi instrumen angket validasi bahan ajar dengan mengacu pada komponen penilaian aspek kelayakan.

Tabel 3. 6 Kisi – Kisi Bahan Ajar

Indikator Penilaian	Butir Penilaiaan
Kesesuaian Dengan Komponen Struktur Bahan Ajar	1. Judul dicantumkan dengan jelas
	2. Petunjuk penggunaan lembar kerja disajikan dengan jelas dan mudah dipahami.
	3. Capaian Pembelajaran (CP) dicantumkan secara jelas dan spesifik.
	4. Langkah-langkah pengerjaan tugas atau kegiatan disusun secara tepat dan sistematis.
	5. Lembar kerja memuat langkah-langkah yang benar untuk menyelesaikan tugas
Kesesuaian dengan Evaluasi Bahan Ajar	6. Isi e-LKPD disesuaikan dengan kurikulum, Capaian Pembelajaran (CP), dan Tujuan Pembelajaran (TP).
	7. Materi dan kegiatan dalam LKPD disesuaikan dengan karakteristik serta kondisi peserta didik.
	8. Materi yang disajikan memiliki cakupan yang spesifik dan sesuai dengan pembelajaran.
	9. Kesesuaian dengan nilai-nilai moral dan sosial
	10. Memperluas wawasan peserta didik
	11. Keseimbangan dalam penyajian isi materi

Indikator Penilaian	Butir Penilaiaan
	12. Penggunaan kata, kalimat, panjang kalimat, susunan kalimat, serta paragraf disesuaikan dengan tingkat pemahaman peserta didik.
	13. Memberikan kemudahan pembacaan.
	14. Kejelasan Tujuan Pembelajaran (TP).
	15. Penggunaan jenis huruf, ukuran huruf, dan spasi baris yang sesuai.
	16. Tata letak bahan ajar yang proporsional
	17. Menggunakan ilustrasi, gambar dan foto.
	18. Desain tampilan bersifat rapi.
	19. Kesesuaian ikon/simbol yang memperjelas instruksi
	20. Konsisten desain antar pertemuan
Memperjelas E-LKPD melalui gambar, dan video	21. Grafik, tabel, dan diagram digunakan untuk membantu memperjelas aktivitas yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.
	22. Video yang disajikan dapat membantu memperjelas aktivitas pembelajaran sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
	23. Animasi digunakan untuk mendukung pemahaman terhadap aktivitas pembelajaran sekaligus meningkatkan minat belajar peserta didik.
Kesesuaian dengan Platform *Wizer.me*	24. Kesesuaian pemanfaatan fitur-fitur interaktif *Wizer.me* (seperti *open-ended question, video, image, drawing tool*) dengan aktivitas pembelajaran.
	25. Kemudahan pengoperasian e-LKPD berbasis *Wizer.me* bagi peserta didik.
Kesesuaian dengan Model Pembelajaran SSCS	26. Memuat aktivitas *Search* (mencari dan mengidentifikasi informasi terkait masalah Teorema Pythagoras) pada setiap TP.
	27. Memuat aktivitas *Solve* (merumuskan dan menerapkan strategi penyelesaian masalah) pada setiap TP.

Indikator Penilaian	Butir Penilaiaan
	28. Memuat aktivitas Create(menyusun dan mengonstruksi hasil penyelesaian masalah) pada setiap TP.
	29. Memuat aktivitas *Share*(mengomunikasikan dan mendiskusikan hasil penyelesaian masalah) pada setiap TP.
Kesesuaian dengan Tahapan Pemecahan Masalah Polya	30. Aktivitas dalam e- LKPD memfasilitasi peserta didik memahami masalah (*understanding the problem*).
	31. Aktivitas dalam e-eLKPD memfasilitasi peserta didik merencanakan penyelesaian (*devising a plan*).
	32. Aktivitas dalam e-LKPD memfasilitasi peserta didik melaksanakan rencana penyelesaian (*carrying out the plan*).
	33. Aktivitas dalam e-LKPD memfasilitasi peserta didik memeriksa kembali hasil penyelesaian (*looking back*).
Kesesuaian dengan Aksesibilitas Perangkat Digital	34. e-LKPD dapat diakses dengan mudah melalui perangkat digital.
	35. e-LKPD dapat digunakan dengan baik pada perangkat yang digunakan peserta didik.

6. Angket Kepraktisan Guru

Lembar instrumen ini digunakan untuk memperoleh data mengenai respon peserta didik mengenai e-LKPD yang dikembangkan.

Tabel 3.7 Kisi-kisi angket kepraktisan guru

Aspek	No. butir	Pernyataan
Tampilan LKPD	1-2	Positif
Kemudahan Penggunaan	3-5	Positif
Kesesuaian materi	6-8	Positif
Kejelasan model SSCS	9-12	Positif
Kemampuan pemecahan masalah	13-15	Positif
Kepraktisan penggunaan	16-18	Positif

Aspek	No. butir	Pernyataan
LKPD		
Penilaian Umum	19-20	Positif

7. Angket Kepraktisan Peserta Didik

Lembar instrumen ini digunakan untuk memperoleh data mengenai respon peserta didik mengenai e-LKPD yang berisi berupa pernyataan yang berkenaan dengan kepraktisan produk. Adapun kisi – kisi angket respon peserta didik.

Tabel 3. 8 Kisi – Kisi Angket Kepraktisan Peserta Didik

Aspek	Nomor Butir	Pernyataan
Tampilan dan ketertarikan e-LKPD	1-3	Positif
Kemudahan Penggunaan	4-6	Positif
Isi dan Aktivitas e-LKPD	7-9	Positif
Kejelasan tahapan model	10-13	Positif
Kemampuan pemecahan masalah	14-16	Positif
Penggunaan *Wizer.me*	17-19	Positif
Penilaiaan Umum	20	Positif

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini di sesuaikan dengan tujuan penelitian pengembangan yaitu untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan dengan menggunakan teknik analisis statistik deskriptif kuantitatif.

1. Angket Kebutuhan Guru dan Peserta Didik

Data dari angket kebutuhan guru dan peserta didik dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif. Analisis dilakukan dengan menghitung skor dari setiap jawaban yang diberikan oleh responden. Setelah itu, hasil perhitungan digunakan untuk mengetahui tingkat kebutuhan guru dan peserta didik. Perhitungan tersebut dilakukan dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

R = Rata – rata skor perolehan

SM = Rata – rata skor maksimal

Tabel 3. 9 Pedoman Penskoran Analisis Kebutuhan[5]

No	Skor	Kategori
$85 < X \leq 100$	5	Sangat Butuh
$75 < X \leq 85$	4	Butuh
$65 < X \leq 75$	3	Kurang Butuh
$54 < X \leq 65$	2	Tidak Butuh
$0 < X \leq 54$	1	Sangat Tidak Butuh

2. Analisis Kelayakan

Teknik analisis validasi ahli dalam penelitian ini mengguankan skala likert. Skala likert adalah sakala yang digunakan untuk mengukur pendapat, persepsi responden dan berisi pernyataan dengan ketentuan penilaiaan. Menentukan rata – rata dengan menggunakan rumus berikut

$$\text{Persentase} = \frac{\sum Skor\ total}{Skor\ maksimal} \times 100\%$$

Hasil validasi dikategorikan sesuai tabel

Tabel 3. 10 Pedoman Validasi Ahli[6]

Rentang Skor	Kriteria
$81\% < N \leq 100\%$	Sangat layak
$61\% < N \leq 80\%$	layak
$41\% < N \leq 60\%$	Cukup layak
$21\% < N \leq 40\%$	Kurang layak
$0\% < N \leq 20\%$	Sangat Kurang

[5]Ngalim, M Purwanto. 2002. "Psikologi Pendidikan". Bandung (Remaja Rosda Karya).

[6] Maifit Hendriani Meria dan Ultra Gusteti Validitas LKPD Elektronik Berbasis Masalah Terintegrasi Nilai Karakter Percaya Diri untuk Keterampilan Pemecahan Masalah Matematika SD Di Era Digital, Jurnal BasicEdu, 5(4), (2021): 2430-2439

3. Kepraktisan

Kepraktisan produk yang dikembangkan ditentukan oleh penilaian para guru, peserta didik . Hasil dari angket kepraktisan tersebut dianalisis sesuai dengan Langkah – langkah sebagai berikut.

a. menghitung angket respon yaitu:

$$\text{skor} = \frac{Jumlah\ skor\ yang\ diperoleh}{jumlah\ skor\ maksimum} \times 100$$

Persentase yang telah diperoleh selanjutnya disesuaikan dengan tabel persentase angket respon peserta didik.

Tabel 3. 11 Persentasi kepraktisan[7]

Persentase	Kriteria
$0\% \leq P < 20\%$	Tidak Praktis
$20\% \leq P < 40\%$	Kurang Praktis
$40\% \leq P < 60\%$	Cukup Praktis
$60\% \leq P < 80\%$	Praktis
$80\% \leq P \leq 100\%$	Sangat Praktis

Produk yang telah dikembangkan dikatakan diminati oleh peserta didik apabila kriteria yang dicapai minimal berada pada kriteria praktis.

[7]Nur Sa'adah, R., & Wahyu. (2020). Metode Penelitian R&D (*Research and Development*) Kajian Teoritis dan Aplikatif. Malang: Literasi N usantara.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

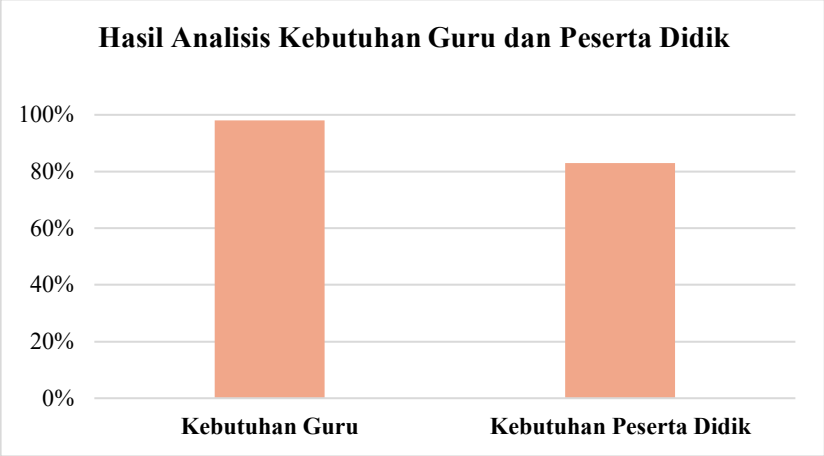
A. Hasil Penelitian dan Pengembangan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) berbasis model *search solve , create, and share* (SSCS) berbantuan *Wizer.me* yang ditujukan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik. Pengembangan produk dilaksanakan di SMP IT Rabbi Radhiyya dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang dalam penelitian ini dibatasi pada tiga tahap, yaitu analisis *(analysis),* perancangan *(design),* dan pengembangan *(development).*

1. Hasil Analisis Kebutuhan Guru dan Peserta Didik

Analisis kebutuhan dilakukan dengan memberikan angket kepada 20 peserta didik kelas VIII C dan satu orang guru matematika di SMP IT Rabbi Radhiyya. Angket yang diberikan kepada peserta didik bertujuan untuk mengetahui kebutuhan dan kondisi mereka dalam pembelajaran matematika, khususnya yang berkaitan dengan kemampuan pemecahan masalah. Hasil angket tersebut menjadi dasar dalam mengembangkan e-LKPD berbasis model SSCS berbantuan *Wizer.me*. Selain itu, angket kebutuhan juga diberikan kepada guru matematika kelas VIII untuk memperoleh informasi mengenai kebutuhan dan harapan terhadap bahan ajar yang akan dikembangkan. Data dari guru dan peserta didik selanjutnya digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan isi dan kegiatan pada e-LKPD agar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran serta dapat mendukung kemampuan pemecahan masalah peserta didik.

Data angket kebutuhan guru dan peserta didik terhadap Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) matematika mencakup beberapa aspek, yaitu aspek didaktik, konstruksi, teknis, dan kemampuan pemecahan masalah. Setiap aspek kemudian dijabarkan ke dalam beberapa indikator dan subindikator yang digunakan sebagai dasar dalam mengetahui kebutuhan terhadap e-LKPD yang akan dikembangkan.



Gambar 4. 1 Persentase Kebutuhan Guru dan Peserta Didik

Berdasarkan Gambar 4.1 di atas, dapat dilihat bahwa persentase kebutuhan guru terhadap pengembangan e-LKPD berbasis model SSCS berbantuan *wizer.me* mencapai 97,71%, sedangkan persentase kebutuhan peserta didik mencapai 83,53%. Kedua persentase tersebut menunjukkan bahwa baik guru maupun peserta didik sama-sama membutuhkan pengembangan e-LKPD tersebut, meskipun tingkat kebutuhan guru lebih tinggi dibandingkan peserta didik. Perbedaan ini menunjukkan bahwa guru sebagai pendidik lebih menyadari secara langsung kesenjangan antara bahan ajar yang tersedia saat ini dengan kebutuhan pembelajaran yang seharusnya, khususnya dalam mendukung kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik. Untuk mengetahui lebih rinci kebutuhan

pada masing-masing aspek, berikut dipaparkan hasil analisis kebutuhan guru dan peserta didik secara terpisah.

a. Hasil Analisis kebutuhan guru

Analisis kebutuhan yang pertama dilakukan kepada guru matematika di SMP IT Rabbi Radhiyya. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui kebutuhan guru terhadap bahan ajar berupa e-LKPD berbasis model SSCS berbantuan *Wizer.me* yang dapat mendukung kemampuan pemecahan masalah peserta didik. Data diperoleh melalui angket kebutuhan guru yang mencakup beberapa aspek, yaitu aspek didaktik umum, didaktik khusus, konstruksi, teknis, dan kemampuan pemecahan masalah.

Rekapitulasi hasil angket kebutuhan guru dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 1 Hasil Analisis Kebutuhan Guru

Aspek yang Dianalisis	Skor perolehan	skor maks.	Persentase	Kategori
Didaktik Umum	50	50	100 %	Sangat Butuh
Didaktik Khusus	56	60	93,33%	Sangat Butuh
Konstruksi	35	35	100 %	Sangat Butuh
Teknis	10	10	100%	Sangat Butuh
Kemampuan pemecahan masalah	20	20	100%	Sangat Butuh

Berdasarkan Tabel 4.1, Hasil Analisis Kebutuhan Guru, lima aspek utama dianalisis: didaktik umum, didaktik khusus, konstruksi, aspek teknis, dan kemampuan pemecahan masalah. Secara keseluruhan, hasil analisis menunjukkan bahwa guru sangat membutuhkan pengembangan lembar kerja peserta didik elektronik

berdasarkan model SSCS berbantuan *wizer.me*, dalam pembelajaran matematika.

Hal ini ditunjukkan oleh persentase keseluruhan sebesar 97,71%, yang termasuk dalam kategori Sangat butuh. Berdasarkan analisis setiap aspek, aspek didaktik umum mencapai 100%, dikategorikan sebagai Sangat butuh. Hasil ini menunjukkan bahwa guru sangat membutuhkan bahan ajar yang dapat mendukung proses pembelajaran, meningkatkan keterlibatan peserta didik, dan membantu mencapai tujuan pembelajaran. Aspek didaktik khusus mencapai 93,33%, dikategorikan sebagai Sangat butuh. Hasil ini menunjukkan bahwa guru membutuhkan lembar kerja peserta didik yang sesuai dengan karakteristik materi dan peserta didik serta dapat mendukung implementasi model pembelajaran yang digunakan. Selanjutnya, aspek konstruksi mencapai 100%, dikategorikan sebagai Sangat dibutuhkan. Aspek teknis juga mencapai peringkat 100%, dikategorikan sebagai Sangat Dibutuhkan. Hasil ini menunjukkan bahwa guru membutuhkan lembar kerja yang menarik, dirancang dengan baik, dan mudah digunakan dalam proses pembelajaran. Aspek kemampuan pemecahan masalah 100%, dikategorikan sebagai Sangat Dibutuhkan.

Hasil ini menunjukkan bahwa guru sangat membutuhkan lembar kerja yang memfasilitasi pemahaman peserta didik tentang memahami masalah, menyususn rencana, melaksanakan penyelesaiaan, dan peninjauan hasil mereka. Temuan ini

menunjukkan bahwa pengembangan lembar kerja berdasarkan model SSCS berbantuan *Wizer.me*, diperlukan untuk mendukung pembelajaran matematika dan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika peserta didik.

1) Kebutuhan Guru pada Aspek Didaktik Umum

Berdasarkan hasil angket kebutuhan Aspek didaktik umum berkaitan dengan kebutuhan guru terhadap bahan ajar secara umum dalam proses pembelajaran matematika. Hasil Angket menunjukkan bahwa guru memiliki kebutuhan yang sangat tinggi terhadap bahan ajar yang berkualitas. Perolehan skor pada aspek ini adalah 50 dari skor maksimal 50, sehingga diperoleh persentase sebesar 100% yang berada pada kategori Sangat Butuh. Hal ini menggambarkan bahwa guru sangat mengharapkan hadirnya bahan ajar yang mampu mendorong keaktifan peserta didik, mengembangkan kemampuan komunikasi, serta memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik.

2) Kebutuhan Guru pada Aspek Didaktik Khusus

Aspek didaktik khusus berkaitan dengan kebutuhan guru secara spesifik terhadap e-LKPD dalam pembelajaran matematika. Skor yang diperoleh pada aspek ini adalah 56 dari skor maksimal 60, dengan persentase 93,33% yang termasuk dalam kategori Sangat Butuh. Hal yang menarik pada aspek ini adalah rendahnya persentase pada indikator pemanfaatan media

berbasis teknologi yang hanya mencapai 60,00%. Kondisi ini mengindikasikan bahwa e-LKPD yang digunakan selama ini belum mengintegrasikan teknologi digital secara optimal, sehingga pengembangan e-LKPD berbantuan *Wizer.me* menjadi sangat relevan untuk dilakukan.

3) Kebutuhan Guru pada Aspek Konstruksi

Aspek konstruksi berkaitan dengan kebutuhan guru terhadap kualitas penyusunan dan penulisan LKPD. Aspek ini memperoleh skor yakni 35 dari skor maksimal 35 dengan persentase 100% dan berada pada kategori Sangat Butuh. Hasil ini menunjukkan bahwa guru sangat memperhatikan kualitas penyusunan LKPD, mulai dari kejelasan kalimat, kesesuaian materi dengan kurikulum, hingga kelengkapan tujuan pembelajaran yang tercantum secara eksplisit.

4) Kebutuhan Guru pada Aspek Teknis

Aspek teknis berkaitan dengan kebutuhan guru terhadap tampilan dan desain LKPD yang menarik serta mudah digunakan dalam pembelajaran. Pada aspek ini diperoleh skor sebesar 10 dari skor maksimal 10, sehingga diperoleh persentase sebesar 100% dengan kategori Sangat Butuh. Hasil ini menunjukkan bahwa guru sangat membutuhkan e-LKPD yang memiliki desain menarik, kombinasi warna yang sesuai, serta penggunaan jenis huruf yang jelas dan mudah dibaca. Dengan demikian, pengembangan e-LKPD berbasis model SSCS berbantuan

wizer.me diharapkan mampu meningkatkan minat dan kenyamanan peserta didik dalam proses pembelajaran matematika.

5) Kebutuhan Guru pada Aspek Kemampuan Pemecahan Masalah

Aspek kemampuan pemecahan masalah berkaitan dengan kebutuhan guru terhadap e-LKPD yang mampu memfasilitasi peserta didik dalam menyelesaikan masalah secara sistematis. Aspek ini mendapatkan persentase sempurna sebesar 100% dengan skor 20 dari skor maksimal 20 dan berada pada kategori Sangat Butuh. Hasil ini menegaskan bahwa guru sangat mengharapkan hadirnya LKPD yang secara terstruktur memandu peserta didik mulai dari memahami masalah, merencanakan strategi penyelesaian, melaksanakan prosedur penyelesaian, hingga memeriksa kembali kebenaran jawaban yang diperoleh.

Secara keseluruhan, hasil analisis kebutuhan guru memperoleh total skor 171 dari skor maksimal 175 dengan persentase 97,71% yang berada pada kategori Sangat Butuh. Temuan ini menjadi landasan kuat bahwa pengembangan e- LKPD berbasis model SSCS berbantuan *Wizer.me* pada materi teorema pythagoras sangat dibutuhkan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik kelas VIII SMP.

b. Hasil Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Analisis kebutuhan yang pertama dilakukan kepada peserta didik SMP IT Rabbi Radhiyya. Analisis ini bertujuan untuk

mengetahui kebutuhan terhadap bahan ajar berupa e-LKPD berbasis model SSCS berbantuan *Wizer.me* yang dapat mendukung kemampuan pemecahan masalah peserta didik. Data diperoleh melalui angket kebutuhan peserta didik yang mencakup beberapa aspek, yaitu aspek didaktik, konstruksi, teknis, dan kemampuan pemecahan masalah.

Data diperoleh melalui angket yang diisi oleh 20 peserta didik yang berpartisipasi dalam angket penelitian ini. angket tersebut mencakup beberapa aspek yaitu aspek didaktik, aspek konstruksi, aspek teknis, kemampuan pemecahan masalah.

Ringkasan hasil analisis kebutuhan peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 2 Hasil Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Aspek yang Dianalisis	Skor Perolehan	Skor maksimal.	Persentase	Kategori
Didaktik	1237	1500	82,47%	Butuh
Konstruksi	592	700	84,57%	Butuh
Teknis	339	400	84,75%	Butuh
Kemampuan pemecahan masalah	338	400	84,5%	Butuh

Berdasarkan tabel hasil analisis kebutuhan peserta didik, terlihat bahwa seluruh aspek yang dianalisis berada dalam kategori dibutuhkan. Menunjukkan bahwa peserta didik membutuhkan e-LKPD yang mampu mendukung proses pembelajaran matematika, baik dari segi isi materi, penyajian, maupun tampilan yang menarik dan mudah digunakan. Selain itu, tingginya persentase pada aspek kemampuan pemecahan masalah mengindikasikan bahwa peserta

didik membutuhkan bahan ajar yang dapat membantu mereka memahami masalah, merencanakan strategi penyelesaian, melaksanakan penyelesaian, serta memeriksa kembali jawaban yang diperoleh. Oleh karena itu, pengembangan e-LKPD berbasis model SSCS berbantuan *Wizer.me* dinilai sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan berpotensi membantu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah.

Untuk memperjelas kebutuhan peserta didik secara spesifik, seingga setiap aspek dijelaskan sebagai berikut:

1) Kebutuhan Peserta Didik Aspek Didaktik

   Berdasarkan angket kebutuhan yang diberikan kepada 20 peserta didik kelas VIII, diperoleh rata-rata skor 61,85 dari skor maksimal 75 pada aspek didaktik. Hasil tersebut setara dengan persentase 82,47% dan termasuk dalam kategori butuh. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik masih memerlukan bahan ajar yang dapat membantu mereka memahami materi dengan lebih mudah dan terarah. Selain itu, bahan ajar yang digunakan diharapkan dapat membuat peserta didik lebih aktif selama proses pembelajaran. Berdasarkan hasil tersebut, pengembangan e-LKPD berbasis model SSCS berbantuan *Wizer.me* diperlukan sebagai salah satu bahan ajar yang dapat mendukung pembelajaran matematika dan kemampuan pemecahan masalah peserta didik.

2) Kebutuhan Peserta Didik Aspek Konstruksi

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan peserta didik pada aspek konstruksi, diperoleh rata-rata skor 29,60 dari skor maksimal 35. Persentase yang diperoleh sebesar 84,57%, sehingga termasuk dalam kategori butuh. Hasil ini menunjukkan bahwa peserta didik memerlukan e-LKPD dengan bahasa yang mudah dipahami dan petunjuk yang jelas. Selain itu, materi juga perlu disusun secara runtut agar peserta didik lebih mudah mengikuti kegiatan dan memahami pembelajaran matematika.

3) Kebutuhan Peserta Didik Aspek Teknis

Berdasarkan Tabel Hasil Analisis Kebutuhan Peserta Didik, terlihat bahwa kebutuhan peserta didik terhadap e-LKPD pada aspek teknis berada dalam kategori Butuh. Hal ini ditunjukkan oleh rata-rata skor yang diperoleh sebesar 16,95 dari skor rata-rata maksimal 20, sehingga menghasilkan persentase sebesar 84,75%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peserta didik membutuhkan e-LKPD yang memiliki tampilan menarik, tata letak yang rapi, penggunaan huruf yang jelas, serta kombinasi warna yang sesuai sehingga dapat meningkatkan minat dan kenyamanan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran matematika.

4) Kebutuhan Peserta Didik Aspek Kemampuan pemecahan masalah

Berdasarkan Tabel Hasil Analisis Kebutuhan Peserta Didik, terlihat bahwa kebutuhan peserta didik terhadap e-LKPD pada

aspek kemampuan pemecahan masalah berada dalam kategori Butuh. Hal ini ditunjukkan oleh rata-rata skor yang diperoleh sebesar 16,9 dari skor rata-rata maksimal 20, sehingga menghasilkan persentase sebesar 84,5%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peserta didik butuh e-LKPD yang dapat membantu mereka memahami masalah, merencanakan strategi penyelesaian, melaksanakan penyelesaian, serta memeriksa kembali hasil yang diperoleh. Oleh karena itu, pengembangan e-LKPD berbasis model SSCS berbantuan *Wizer.me* diharapkan dapat memfasilitasi peserta didik dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis.

2. Proses Pengembangan

a. *Analysis* (analisis)

Tahap *Analysis* dilakukan untuk mengetahui kebutuhan awal sebelum e-LKPD dikembangkan. Analisis meliputi analisis kebutuhan guru dan peserta didik. Selanjutnya menentukan kesesuaian materi dan tujuan pembelajaran dengan kurikulum yang digunakan. Materi yang dipilih dalam pengembangan e-LKPD adalah Teorema Pythagoras. Materi tersebut dipilih karena memiliki keterkaitan yang kuat dengan kemampuan pemecahan masalah matematis. Permasalahan Pythagoras dapat disajikan dalam berbagai situasi kontekstual sehingga peserta didik dapat dilatih untuk mengidentifikasi informasi, memilih strategi, melakukan perhitungan, serta memeriksa kembali hasil yang diperoleh.

Berdaarkan hasil analisis tersebut, diperoleh gambaran mengenai kebutuhan e-LKPD yang akan dikembangkan, yaitu e-LKPD yang menggunakan model pembelajaran SSCS yang memiliki tahapan pembelajaran yang sistematis dan relevan dengan kemampuan pemecahan masalah matematis. Tahap *Search* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memahami dan mengidentifikasi masalah, tahap *Solve* mengarahkan peserta didik dalam menentukan strategi penyelesaian, tahap *Create* memberikan kesempatan untuk melaksanakan strategi yang telah ditentukan, sedangkan tahap *Share* melatih peserta didik untuk mengomunikasikan hasil penyelesaian. Dengan demikian, tahapan SSCS dapat diintegrasikan ke dalam e-LKPD untuk memberikan pengalaman pemecahan masalah secara bertahap. memuat permasalahan kontekstual, memuat langkah kegiatan yang sistematis, memiliki petunjuk penggunaan yang jelas, dapat digunakan dengan bantuan *Wizer.me*.

b. *Desain* (Perancangan)

Tahap perancangan dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan guru dan peserta didik. Pada tahap ini, peneliti mulai menyusun rancangan awal e-LKPD yang akan dikembangkan dengan mempertimbangkan kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, materi Teorema Pythagoras, model pembelajaran *Search, Solve,* Create, *and Share* (SSCS), serta kemampuan pemecahan masalah matematis.

E-LKPD dirancang sebagai bahan ajar interaktif berbantuan platform *Wizer.me*. Pemilihan *Wizer.me* didasarkan pada kemampuannya dalam menyediakan berbagai aktivitas pembelajaran interaktif, seperti penyajian gambar, video, pertanyaan, kolom jawaban, dan aktivitas lainnya. E-LKPD juga dirancang secara sistematis dengan mengikuti tahapan model SSCS dan memuat aktivitas yang diarahkan pada indikator kemampuan pemecahan masalah matematis berdasarkan tahapan Polya.

Perancangan e-LKPD mengacu pada syarat penyusunan e-LKPD menurut Widjajanti yang meliputi syarat didaktik, syarat konstruksi, dan syarat teknis**.** Selain ketiga syarat tersebut, peneliti juga mempertimbangkan aspek kemampuan pemecahan masalah matematis sebagai karakteristik utama e-LKPD yang dikembangkan.

Dari aspek syarat didaktik, e-LKPD dirancang agar kegiatan pembelajaran dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam menemukan dan menerapkan konsep Teorema Pythagoras. Kegiatan pembelajaran disusun mengikuti tahapan model SSCS, yaitu *search*, *solve*, *create, and Share*. Tahap *Search* dirancang untuk mengarahkan peserta didik dalam memahami dan mengidentifikasi permasalahan. Tahap *Solve* dirancang untuk membantu peserta didik menentukan strategi dan melaksanakan penyelesaian masalah. Tahap *Create* dirancang untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik mengembangkan atau menghasilkan solusi berdasarkan konsep yang telah dipelajari. Selanjutnya, tahap

Share dirancang agar peserta didik dapat mengomunikasikan hasil penyelesaian yang diperoleh.

Dari aspek kemampuan pemecahan masalah, aktivitas dalam e-LKPD dirancang dengan memperhatikan tahapan pemecahan masalah menurut Polya. Pemetaan antara tahapan SSCS dan indikator pemecahan masalah dilakukan agar setiap kegiatan dalam e-LKPD memiliki keterkaitan yang jelas antara model pembelajaran yang digunakan dengan kemampuan yang ingin dilatih.

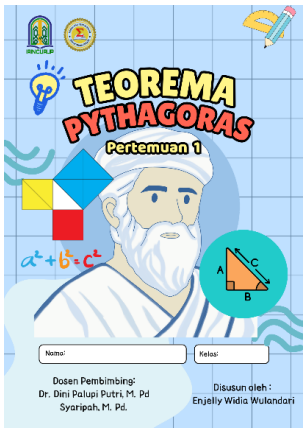
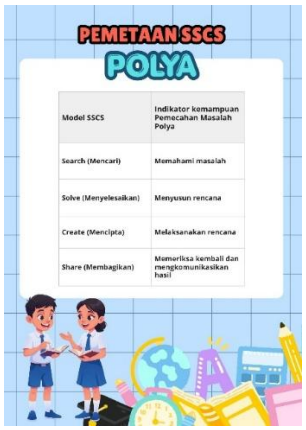
Dari aspek syarat konstruksi, peneliti merancang struktur dan isi e-LKPD dengan memperhatikan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi Teorema Pythagoras, bahasa yang digunakan, petunjuk kegiatan, serta penyusunan pertanyaan dan aktivitas yang sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik. Materi dan kegiatan disusun secara bertahap agar peserta didik dapat mengikuti proses pembelajaran secara sistematis.

Dari aspek syarat teknis, peneliti merancang tampilan e-LKPD dengan memperhatikan keterbacaan tulisan, tata letak, penggunaan gambar, ilustrasi, tabel, serta penyajian media pendukung. Rancangan tersebut selanjutnya akan diintegrasikan ke dalam platform *Wizer.me*.

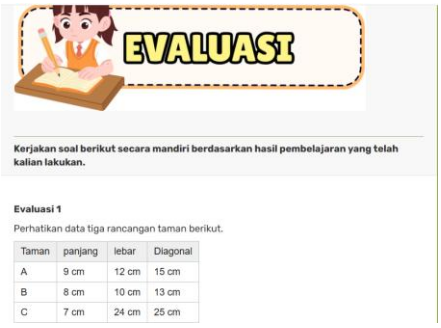
Berdasarkan rancangan tersebut, peneliti terlebih dahulu membuat *prototype* produk. *Prototype* digunakan untuk mempermudah peneliti dalam menentukan struktur, urutan halaman, isi, aktivitas, serta tampilan e-LKPD yang akan dikembangkan.

Berikut ini merupakan *prototype* e-LKPD yang dikembangkan oleh peneliti.

Tabel 4.3 Prototype Produk

Desain	Deskripsi
	Bagian ini merupakan halaman depan e-LKPD yang berisi: 1. Judul e-LKPD 2. Gambar/desain pendukung 3. Kolom identitas peserta didik 4. Gambar pendukung 5. Nama penulis
	Bagian ini merupakan halaman yang berisi: 1. Capaiaan Pembelajaran (CP) 2. Tujuan pembelajaran setiap pertemuan
	Bagian ini merupakan pemetaan sintaks model dan indikator polya. 1. sintaks model *Search Solve, Create and share* 2. Indikator kemampuan pemecahan masalah

Desain	Deskripsi
	Bagian ini merupakan bagian e-LKPD berisi petunjuk penggunaan penggunaan
	Bagian ini berisikan apersepsi, pertanyaan pemantik
	Bagian ini merupakan bagian e-LKPD yang dirancang berdasarkan tahapan model SSCS dan memuat aktivitas pemecahan masalah matematis pada materi Teorema Pythagoras.

Desain	Deskripsi
	Bagian e-LKPD yang dirancang untuk mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi dan kemampuan menerapkan konsep Teorema Pythagoras setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.
	Media pendukung e-LKPD yang dirancang untuk memberikan penguatan terhadap konsep Teorema Pythagoras melalui penyajian audiovisual.
	Bagian ini merupakan bagian dari e-LKPD, yaitu daftar pustaka.
	Bagian ini merupakan bagian dari LKPD, yaitu informasi mengenai penulis.

c. *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan meliputi pembuatan produk e-LKPD dan proses validasi produk. Setelah instrumen validasi disusun, instrumen tersebut digunakan dalam proses penilaian terhadap e-LKPD yang dikembangkan. Instrumen validasi berupa angket yang mencakup empat jenis penilaian, yaitu validasi ahli media, ahli bahasa, ahli materi, dan ahli bahan ajar.

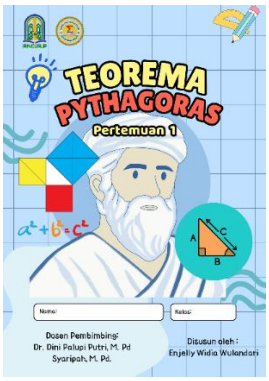
E-LKPD terdiri atas beberapa bagian, yaitu cover, identitas LKPD, petunjuk penggunaan, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, kegiatan pembelajaran, evaluasi, dan daftar pustaka. Rancangan awal LKPD berbasis model *Search*, *Solve* , Create, *and Share* (SSCS) berbantuan *Wizer.me* pada materi Teorema Pythagoras disusun secara sistematis dengan mengacu pada komponen-komponen tersebut.

Adapun rancangan e-LKPD dijelaskan sebagai berikut.

1) Cover

Cover merupakan bagian pertama pada e-LKPD yang berfungsi sebagai identitas sekaligus memberikan gambaran mengenai materi yang akan dipelajari. Pada bagian depan sampul dicantumkan logo IAIN Curup, identitas Program Studi Tadris Matematika, judul " Teorema Pythagoras", serta gambar ilustrasi yang berkaitan dengan materi Teorema Pythagoras. Cover didominasi warna biru dengan latar berpola kotak-kotak yang menyerupai halaman buku catatan. Pemilihan desain tersebut bertujuan menciptakan tampilan yang menarik dan sesuai dengan

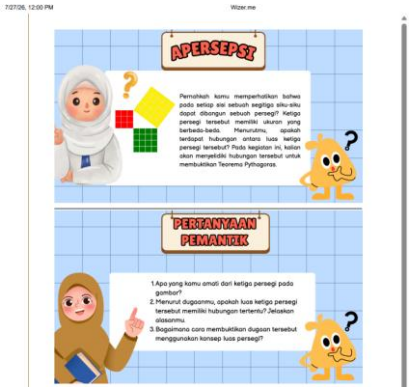
karakteristik peserta didik, sehingga dapat memberikan kesan awal yang baik serta mendorong ketertarikan peserta didik dalam menggunakan e-LKPD.



Gambar 4. 2 Tampilan cover e-LKPD

1. Apersepsi

Bagian apersepsi memuat uraian yang mengajak peserta didik mengingat kembali keterkaitan antara luas persegi yang terdapat pada masing-masing sisi segitiga siku-siku. Kegiatan ini digunakan sebagai pengantar agar peserta didik memiliki pemahaman awal sebelum mempelajari pembuktian Teorema Pythagoras. Selanjutnya, pertanyaan pemantik terdiri atas tiga pertanyaan yang dirancang untuk mengetahui pengetahuan awal peserta didik, meliputi hasil pengamatan terhadap gambar, perkiraan hubungan antara luas ketiga persegi, serta langkah yang dapat dilakukan untuk membuktikan perkiraan tersebut.



Gambar 4. 3 apersepsi dan pertanyaan pemantik

2. Petunjuk

Bagian petunjuk penggunaan e-LKPD berisi arahan yang perlu diperhatikan peserta didik dalam mengikuti dan menyelesaikan setiap kegiatan pembelajaran. Petunjuk tersebut disusun secara singkat dan berurutan untuk membantu peserta didik memahami tahapan serta alur kegiatan yang terdapat dalam e-LKPD.

Gambar 4. 4 Petunjuk Pengerjaan

3. Capaiaan Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran

Bagian ini memuat yang mengarahkan peserta didik untuk memahami dan membuktikan kebenaran Teorema Pythagoras serta menerapkannya dalam penyelesaian masalah. Selain itu, Tujuan

Pembelajaran (TP) mencakup kemampuan peserta didik dalam menganalisis berbagai informasi yang diberikan untuk membuktikan Teorema Pythagoras. Penyajian CP dan TP bertujuan agar peserta didik mengetahui kompetensi dan target yang perlu dicapai sebelum mengikuti kegiatan pembelajaran inti.

Gambar 4. 5 Tampilan CP dan TP

4. Kegiatan Pembelajaran

Halaman ini memuat uraiaan kegiatan langkah model sscs dan indikator pemecahan masalah, pada tahap *search* menyajikan permasalahan kontekstual berupa tiga rancangan taman kota berbentuk persegi panjang dengan ukuran panjang, lebar, dan diagonal yang berbeda-beda, disertai narasi bahwa terdapat dugaan sebagian ukuran diagonal tersebut belum tepat. Peserta didik diarahkan untuk mengidentifikasi informasi dari gambar, menentukan hal yang perlu dibuktikan, serta merumuskan strategi penyelesaian masalah.

Gambar 4. 6 Kegiatan Model Pembelajaran

5. Evaluasi

   Bagian evaluasi berisi serangkaian soal yang digunakan untuk mengukur pemahaman peserta didik setelah menyelesaikan kegiatan pembelajaran.

Gambar 4. 7 Evaluasi

6. Video Penguatan Konsep

   Bagian video penguatan konsep menyediakan media audiovisual yang digunakan untuk memperkuat pemahaman peserta didik terhadap materi Teorema Pythagoras. Video memuat penjelasan dan penguatan mengenai konsep yang telah dipelajari melalui kegiatan pada e-LKPD. Penyajian video diharapkan dapat membantu peserta didik memahami kembali konsep Teorema Pythagoras melalui media yang lebih visual dan menarik. Bagian ini juga dapat digunakan peserta

didik sebagai bahan belajar kembali apabila masih terdapat konsep yang belum dipahami dengan baik.

Gambar 4. 8 Video Penguatan Konsep

7. Daftar pustaka

Halaman ini Halaman ini memuat daftar sumber referensi yang digunakan sebagai acuan dalam penyusunan e-LKPD. Tampilan halaman daftar pustaka disajikan pada gambar berikut.

Gambar 4. 9 Daftar Pustaka

3. Validasi E-LKPD

Pada tahap ini, peneliti melakukan validasi validasi terhadap e-LKPD yang telah dikembangkan untuk mengetahui tingkat kelayakan

produk. Validasi dilakukan oleh empat orang validator yang terdiri dari dosen IAIN Curup, dosen UINFAS, dan guru bahasa.

Pada kegiatan validasi, masing-masing validator memberikan penilaian melalui angket yang sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan. Dari hasil penilaian tersebut kemudian peneliti olah menggunakan rumus persentase yang telah ditentukan untuk menentukan kategori kelayakan e-LKPD.

Hasil pengolahan data dari keempat validator menunjukkan bahwa e-LKPD berbasis model *search, solve, create, and share* (SSCS) berbantuan *wizer.me* berada pada kategori sangat layak. Penentuan kategori tersebut didasarkan pada skor yang diperoleh dari penilaian setiap validator. Uraian hasil validasi secara lebih lengkap disajikan pada bagian berikut.

Penjelasan lebih rinci mengenai hasil validasi disajikan di bawah ini.

1) Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan untuk untuk menentukan kesesuaian e-LKPD dari segi aspek grafis. Dalam penelitian ini, validasi dilakukan oleh validator 1.

Hasil penilaian dari validator ahli media tersebut kemudian dijadikan dasar untuk menentukan kesesuaian e-LKPD. Hasil validasi oleh ahli media disajikan di bawah ini.

Tabel 4. 4 Hasil Validasi Ahli Media

No	Indikator	Butir Soal	Perolehan Skor
1.	Desain sampul	No. 1-4	17
2.	Isi konten	No. 5-11	30

No	Indikator	Butir Soal	Perolehan Skor
3.	Ilustrasi isi	No. 12-13	9
4.	Interaktivitas Media	No. 14-15	10
5.	Aksesbilitas	No. 16-17	10
6.	Navigasi	No. 18-19	9
7.	Umpan Balik	No. 20	4
Jumlah Butir = 20			Jumlah skor = 89

Berdasarkan Tabel 4.5, hasil penilaian ahli media terhadap e-LKPD berbasis model *search, solve , create, and share* (SSCS) berbantuan *Wizer.me* memperoleh jumlah skor sebesar 89 dari 20 butir pernyataan. Skor maksimal yang dapat diperoleh adalah 100, karena setiap butir pernyataan memiliki skor tertinggi 5.

$$\text{Persentase} = \frac{89}{100} \times 100\%$$
$$= 89\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, persentase hasil validasi ahli media adalah 89% Selanjutnya, hasil tersebut dikategorikan berdasarkan Pedoman Validasi Ahli. Persentase sebesar 89% berada pada rentang 81% < N ≤ 100%, sehingga termasuk dalam kriteria sangat layak. Dengan demikian, e-LKPD berbasis model *search, solve, create, and share* (SSCS) berbantuan *Wizer.me* dinyatakan sangat layak

2) Validasi Ahli Bahasa

Validator ahli bahasa bertujuan untuk memperoleh kategori kelayakan e-LKPD dari segi bahasa. Validator 2. Adapun hasil validasi ahli bahasa sebagai berikut.

Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Indikator	Butir Soal	Perolehan Skor
1.	Bahasa yang lugas	1-3	14
2.	Bahasa yang komunikatif	4	5
3.	Kesesuaiaan kaidah kebahasaan	5-6	9
4.	Kesesuaiaan dengan perkembangan peserta didik	7-8	9
5.	Penggunaan simbol, istilah dan ikon	9-10	9
6.	Kejelasan Instruksi	11-13	14
Jumlah Butir = 13			Jumlah skor (xi) = 60

Berdasarkan Tabel 4.6, hasil penilaian ahli bahasa terhadap e-LKPD berbasis model *search, solve, create, and share* (SSCS) berbantuan *Wizer.me* memperoleh jumlah skor sebesar 60 dari 13 butir pernyataan. Skor maksimal yang dapat diperoleh adalah 65, karena setiap butir pernyataan memiliki skor tertinggi 5.

$$\text{Persentase} = \frac{60}{65} \times 100\%$$
$$= 92{,}31\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, persentase hasil validasi ahli bahasa adalah 92,31% Selanjutnya, hasil tersebut dikategorikan berdasarkan Pedoman Validasi Ahli. Persentase sebesar 92,31% berada pada rentang 81% < N ≤ 100%, sehingga termasuk dalam kriteria sangat layak. Dengan demikian, e-LKPD berbasis model

search, solve, create, and share (SSCS) berbantuan *Wizer.me* dinyatakan sangat layak

3) Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan untuk menilai kelayakan e-LKPD berdasarkan isi materi yang disajikan. Pada penelitian ini, proses validasi materi dilakukan oleh validator 3. Adapun hasil penilaian dari validator ahli materi kemudian dianalisis dan disajikan sebagai berikut.

Tabel 4. 6 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Indikator	Butir Soal	Perolehan Skor
1.	Kesesuaiaan dengan ATP	Soal No. 1-3	15
2.	Keakuratan Materi	Soal No. 4-6	13
3.	Ketepatan matri	Soal No. 7-8	10
4.	Pendukung penyajian	Soal No. 9-10	9
5.	Teknik penyajian	Soal No. 11-12	10
6.	Penyajian pembelajaran	Soal No. 13	5
7.	Mendorong keingintahuan	Soal No. 14-15	10
8.	Kebahasaan	Soal No 16-17	8
9.	Kesesuaiaan model sscs	Soal No. 18-21	20
10.	Kesesuaiaan materi dengan indikator Polya	Soal No. 22- 25	20
Jumlah Butir=25			Jumlah skor = 120

Berdasarkan Tabel 4.7, hasil penilaian ahli materi terhadap e-LKPD berbasis model *search, solve, create, and share* (SSCS) berbantuan *Wizer.me* memperoleh jumlah skor sebesar 120 dari 25 butir pernyataan. Skor maksimal yang dapat diperoleh adalah 125, karena setiap butir pernyataan memiliki skor tertinggi 5.

$$\text{Persentase} = \frac{120}{125} \times 100\%$$
$$= 96\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, persentase hasil validasi ahli materi adalah 96% Selanjutnya, hasil tersebut dikategorikan berdasarkan Pedoman Validasi Ahli. Persentase sebesar 96% berada pada rentang 81% < N ≤ 100%, sehingga termasuk dalam kriteria sangat layak. Dengan demikian, e-LKPD berbasis model *search, solve, create, and share* (SSCS) berbantuan *wizer.me* dinyatakan sangat layak

4) Validasi Ahli Bahan Ajar

Validasi ahli bahan ajar dilakukan untuk mengetahui kelayakan e-LKPD dari segi bahan ajar. Dalam penelitian ini, penilaian dilakukan oleh Ibu validator 4 dosen IAIN Curup. Hasil penilaian yang diberikan oleh ahli bahan ajar kemudian dihitung dan disajikan sebagai berikut.

Tabel 4. 7 Hasil Validasi Ahli Bahan Ajar

No	Indikator	Butir Soal	Perolehan Skor
1.	Keselarasan dengan komponen struktur bahan ajar	Soal No. 1-5	24
2.	Kesesuaian dengan evaluasi bahan ajar	Soal No. 6-20	70
3.	Memperjelas e-LKPD melalui gambar dan video	Soal No. 21-22	10
4.	Kesesuaiaan platfrom *Wizer.me*	Soal No. 23-24	9
5.	Kesesuaian model SSCS	Soal No. 25-28	20
6.	Kesesuaian dengan tahap kemampuan pemecahan masalah	Soal No. 29-32	20
7	Kesesuaiaan aksesbilitasi perangkat	Soal No. 33- 34	10
Jumlah Butir soal = 34			Jumlah skor = 163

Skor Maksimal = 170	

Berdasarkan Tabel 4.8, hasil penilaian ahli bahan ajar terhadap e-LKPD berbasis model *search, solve, create, and share* (SSCS) berbantuan *wizer.me* memperoleh jumlah skor sebesar 163 dari 34 butir pernyataan. Skor maksimal yang dapat diperoleh adalah 170, karena setiap butir pernyataan memiliki skor tertinggi 5.

$$\text{Persentase} = \frac{163}{170} \times 100\%$$
$$= 95{,}88\%$$

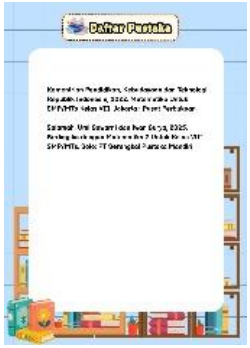
Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, persentase hasil validasi ahli bahan ajar adalah 95,88% Selanjutnya, hasil tersebut dikategorikan berdasarkan Pedoman Validasi Ahli. Persentase sebesar 95,88% berada pada rentang 81% < N ≤ 100%, sehingga termasuk dalam kriteria sangat layak. Dengan demikian, e-LKPD berbasis model *search, solve, create, and share* (SSCS) berbantuan *wizer.me* dinyatakan sangat layak dari aspek kelayakan bahan ajar

a. Revisi Produk

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media, ahli bahasa, ahli materi, dan ahli bahan ajar, terdapat beberapa bagian yang perlu diperbaiki sesuai dengan saran yang diberikan oleh para validator. Adapun saran dan perbaikan yang dilakukan adalah sebagai berikut

1) Saran ahli media memberikan saran perbaikan untuk menambahkan komponen daftar pustaka pada e-LKPD serta menyesuaikan isi e-LKPD dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Tabel 4. 8 Revisi Saran Ahli Media

Sebelum Revisi	Setelah Revisi
	

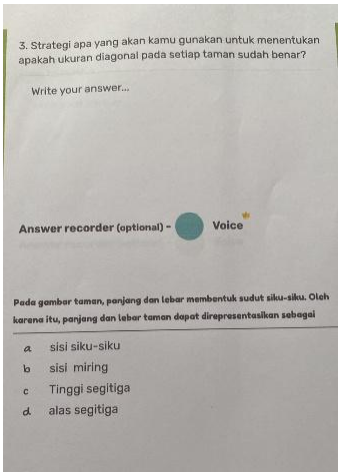
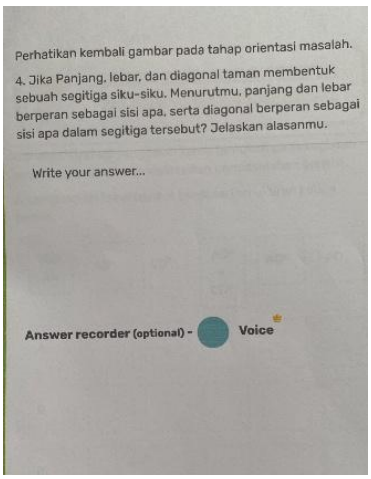
2) Saran ahli bahasa yaitu perbaiki penggunaan ejaan, dan perbaikan struktur kalimat.

Tabel 4. 9 Revisi Saran Ahli Bahasa

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi

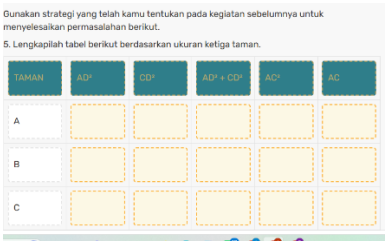
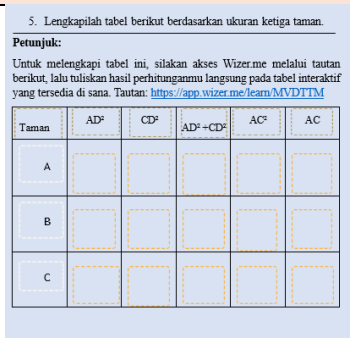
3) Saran ahli materi yaitu perbaikan penggunaan gambar, penulisan soal, beberapa kalimat tanya, mengganti soal pada tahapan langkah awal.

Tabel 4. 10 Revisi Saran Ahli Materi

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
	

4) Saran ahli bahan ajar yaitu perbaikan peyajian produk, tambahkan sumber setiap gambar.

Tabel 4. 11 Revisi Saran Ahli Bahan Ajar

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
	

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
 Sebuah perusahaan jasa taman akan membangun jalur pejalan kaki diagonal pada sebuah taman berbentuk persegi panjang dengan panjang 12 meter dan lebar 5 meter. Pada rancangan awal, panjang jalur diagonal direncanakan 13 meter. 1. Informasi apa yang terdapat pada gambar tersebut, kemudian buktikan apakah rancangan jalur pejalan kaki diagonal sepanjang 13 meter sudah sesuai. Tuliskan hasil perhitungan dan kesimpulanmu.	 Sumber : Dokumentasi tebing suban, Curup, 2026 Sebuah perusahaan jasa taman akan membangun jalur pejalan kaki diagonal pada sebuah taman berbentuk persegi panjang dengan panjang 12 meter dan lebar 5 meter. Pada rancangan awal, panjang jalur diagonal direncanakan 13 meter.

4. Kepraktisan

1) Respon Guru

Setelah validasi dan perbaikan e-LKPD dilakukan sesuai dengan masukan dari para validator, e-LKPD selanjutnya diberikan kepada guru matematika kelas VIII untuk mendapatkan tanggapan mengenai isi dan tampilannya. Angket respon guru digunakan untuk mengetahui penilaian guru terhadap aspek keterbacaan, daya tarik, dan kemudahan penggunaan LKPD. Pada tahap ini, e-LKPD belum diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas. Dengan demikian, tanggapan guru tidak digunakan untuk mengukur efektivitas pembelajaran, melainkan untuk memperoleh penilaian berdasarkan sudut pandang pengguna sebagai pertimbangan terhadap produk sebelum dilanjutkan ke tahap implementasi.

Tabel 4. 12 Hasil Angket Respon Guru

No	Aspek	Skor	Skor Maks.	Pers.	Kategori
1	Tampilan e-LKPD	8	10	80%	Sangat Praktis
2	Kemudahan Penggunaan e-LKPD	12	15	80%	Sangat Praktis

No	Aspek	Skor	Skor Maks.	Pers.	Kategori
3	Kesesuaiaan Materi	13	15	87%	Sangat Praktis
4	Penerapan Model SSCS	17	20	85%	Sangat Praktis
5	Kemampuan Pemecahan Masalah	13	15	87%	Sangat Praktis
6	Kepraktisan penggunaan e-LKPD	15	15	100%	Sangat Praktis
7	Penilaiaan Umum	9	10	90%	Sangat Praktis

Berdasarkan Tabel di atas, dapat diketahui bahwa respon guru terhadap e-LKPD berbasis model SSCS berbantuan *Wizer.me* pada materi Teorema Pythagoras menunjukkan hasil yang sangat positif. Secara umum, persentase yang diperoleh dari ketujuh aspek penilaian berada pada rentang 80%–100% dengan kategori sangat praktis. Aspek kepraktisan penggunaan *Wizer.me* memperoleh skor tertinggi sebesar 100%, yang menunjukkan bahwa guru menilai *Wizer.me* sangat mendukung pelaksanaan pembelajaran, membuat proses pembelajaran lebih interaktif, serta memudahkan guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran. Aspek penilaian umum juga memperoleh skor tinggi sebesar 90%, yang menunjukkan bahwa guru menilai e-LKPD layak digunakan dan telah memenuhi kebutuhan pembelajaran matematika di kelas. Aspek kesesuaian materi dan

kemampuan pemecahan masalah masing-masing memperoleh skor 87%, menunjukkan bahwa materi yang disajikan sudah sesuai dengan capaian dan tujuan pembelajaran serta mampu melatih kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik. Sementara itu, aspek tampilan e-LKPD dan kemudahan penggunaan e-LKPD memperoleh skor terendah yaitu 80%, meskipun tetap berada pada kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa dari sudut pandang guru, tampilan dan kemudahan penggunaan e-LKPD sudah baik, namun masih terdapat ruang untuk perbaikan agar lebih optimal.

Secara keseluruhan, hasil angket respon guru ini menunjukkan bahwa, dari sudut pandang para guru sebagai pengguna, lembar kerja yang dikembangkan sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil ini menegaskan bahwa lembar kerja tersebut cocok untuk digunakan dalam pengajaran matematika serta untuk penerapan lebih lanjut.

2) Respon Peserta Didik

Setelah e-LKPD tersebut melalui proses validasi dan revisi berdasarkan rekomendasi para ahli, lembar kerja tersebut kepada peserta didik kelas VIII untuk mendapatkan masukan mengenai desain dan isinya setelah lembar kerja tersebut divalidasi dan direvisi sesuai dengan saran para ahli. Umpan balik peserta didik mengenai keterbacaan, daya tarik, dan kegunaan lembar kerja tersebut dikumpulkan melalui angket respon. Pada tahap ini, e-LKPD belum digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Dengan demikian, respon peserta didik tidak digunakan untuk mengukur efektivitas

pembelajaran, tetapi untuk memperoleh penilaian mengenai kelayakan produk dari sudut pandang pengguna sebelum e-LKPD memasuki tahap implementasi selanjutnya.

Tabel 4. 13 Hasil Angket Respon Peserta Didik

No	Aspek	Skor	Skor Maks.	Pers.	Kategori
1	Tampilan dan ketertarikan e-LKPD	272	300	90,67%	Sangat Praktis
2	Kemudahan Penggunaan	277	300	92,33%	Sangat Praktis
3	Isi dan Aktivitas e-LKPD	264	300	88%	Sangat Praktis
4	Kejelasan Model SSCS	355	400	88,75%	Sangat Praktis
5	Kemampuan Pemecahan Masalah	265	300	88,33%	Sangat Praktis
6	Penggunaan *Wizer.me*	264	300	88%	Sangat Praktis
7	Penilaiaan Umum	91	100	91%	Sangat Praktis

Berdasarkan Tabel 4.14, dapat diketahui bahwa respon peserta didik terhadap e-LKPD berbasis model SSCS berbantuan *Wizer.me* pada materi Teorema Pythagoras menunjukkan hasil yang sangat positif. Secara umum, persentase yang diperoleh dari ketujuh aspek penilaian berada pada rentang 88%–92% dengan kategori sangat praktis. Aspek kemudahan penggunaan e-LKPD memperoleh skor tertinggi sebesar 92,33%, yang menunjukkan bahwa e-LKPD mudah digunakan peserta didik selama proses pembelajaran. Aspek tampilan dan ketertarikan serta penilaian umum juga memperoleh skor tinggi masing-masing 90,67% dan 91%, menunjukkan bahwa peserta didik tertarik dan menilai e-LKPD layak digunakan dalam pembelajaran

matematika. Sementara itu, aspek isi dan aktivitas e-LKPD serta penggunaan *Wizer.me* memperoleh skor terendah yaitu 88%, meskipun tetap berada pada kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa materi dan aktivitas *Wizer.me* dalam e-eLKPD sudah dipahami dengan baik oleh peserta didik, aspek ini masih dapat ditingkatkan agar lebih optimal.

Secara keseluruhan, hasil angket respon peserta didik menunjukkan bahwa e-LKPD yang dikembangkan memperoleh sebesar 89,40 % berada pada kategori sangat praktis berdasarkan penilaian peserta didik sebagai pengguna. Hasil tersebut menunjukkan bahwa e-LKPD yang dikembangkan memiliki tingkat kepraktisan yang baik dan dapat digunakan sebagai bahan ajar dalam proses pembelajaran.

B. Pembahasan Hasil Penelitian Dan Pengembangan

Pengembangan ini menghasilkan produk berupa Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) yang dikembangkan berdasarkan model *search, solve, create*, *and share* (SSCS) dengan bantuan *wizer.me*. Berikut merupakan pembahasan mengenai hasil penelitian pengembangan yang telah dilakukan.

1. Analisis Kebutuhan Guru dan Peserta Didik

Tahap awal dalam penelitian pengembangan ini adalah melakukan analisis kebutuhan guru dan peserta didik. Analisis tersebut bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai kebutuhan guru dan peserta didik terhadap e-LKPD yang akan dikembangkan. Data pada tahap ini diperoleh melalui angket yang disusun berdasarkan menurut Endang Widjajanti, yang meliputi tiga syarat utama, yaitu syarat didaktik, syarat konstruksi,

dan syarat teknis[58]. Ketiga syarat tersebut kemudian dipadukan dengan tahapan model *search, solve, create and share* (SSCS) serta indikator kemampuan pemecahan masalah berdasarkan Polya.

Ketiga syarat tersebut selanjutnya disesuaikan dengan karakteristik produk yang akan dikembangkan, yaitu e-LKPD berbasis model SSCS berbantuan *Wizer.me* serta kemampuan pemecahan masalah peserta didik.

Analisis kebutuhan dalam penelitian ini sejalan dengan penelitian Tressyalina yang berjudul Analisis Kebutuhan E-LKPD Interaktif Berbasis Kearifan Lokal dalam Pembelajaran Teks Eksposisi. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa analisis kebutuhan dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi serta mengetahui bentuk LKPD yang dibutuhkan oleh guru dan peserta didik. Hasil analisis tersebut selanjutnya dapat dijadikan sebagai dasar dalam menentukan bentuk inovasi bahan ajar yang akan dikembangkan[59].

Pada analisis kebutuhan guru dan peserta didik, setiap aspek yang dinilai terdiri dari beberapa indikator dan subindikator. Indikator tersebut kemudian dijabarkan menjadi 35 pernyataan dalam angket. Angket tersebut diberikan kepada satu orang guru matematika kelas VIII dan 20 peserta didik kelas VIII di SMP IT Rabbi Radhiyya.

Hasil analisis angket menunjukkan bahwa tingkat kebutuhan guru memperoleh persentase sebesar 97,71%, sedangkan kebutuhan peserta

---

[58] E. Kosasih Pengembangan Bahan Ajar, Bandung. PT Bumi Aksara,2021. Hal.37

[59] Tressyalina, ―Analisis Kebutuhan E-LKPD Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Dalam Pembelajaran Teks Eksposisi, ‖ JournalofEducation *and* Humanities 1, no. 1 (2023): 23–31, https://educaniora.org/index.php/ec/article/view/1/6

didik memperoleh persentase sebesar 83,53%. Kedua hasil tersebut termasuk dalam kategori sangat butuh. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa guru dan peserta didik SMP IT Rabbi Radhiyya membutuhkan e-LKPD yang sesuai dengan syarat didaktik, konstruksi, teknis, model SSCS, penggunaan *Wizer.me*, serta mendukung kemampuan pemecahan masalah.

2. **Proses Pengembangan E-LKPD**

a. Analysis

Tahap *Analysis* dilakukan untuk mengetahui kondisi awal dan kebutuhan yang menjadi dasar dalam pengembangan e-LKPD. Analisis dilakukan terhadap kebutuhan guru dan peserta didik serta kesesuaian materi dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis, diperoleh kebutuhan terhadap bahan ajar yang tidak hanya berisi soal atau latihan, tetapi juga memberikan aktivitas pembelajaran secara sistematis dan membantu peserta didik dalam memahami serta menyelesaikan permasalahan matematis.

Hasil tersebut sesuai dengan Fatimah Millenia Fauziah bahwa e-LKPD perlu disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan peserta didik. LKPD tidak hanya berfungsi sebagai lembar tugas, tetapi juga dapat menjadi fasilitator yang membantu peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, analisis kebutuhan menjadi dasar penting dalam menentukan produk yang akan dikembangkan[60].

[60] Fatimah Millenia Fauziah, "Systematic Literature Review: Bagaimanakah Pembelajaran IPA Berbasis Keterampilan Proses Sains yang Efektif Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis," *Jurnal Pendidikan MIPA* 12, no. 3 (2022): 455–463.

Pemilihan materi Teorema Pythagoras juga didasarkan pada karakteristik materi yang memiliki banyak penerapan dalam permasalahan kontekstual. Permasalahan Teorema Pythagoras dapat digunakan untuk melatih peserta didik dalam mengidentifikasi informasi yang diketahui dan ditanyakan, menentukan strategi, melakukan perhitungan, serta memeriksa kembali hasil penyelesaian. Hal tersebut sesuai dengan indikator kemampuan pemecahan masalah yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu memahami masalah, merencanakan penyelesaian, melaksanakan penyelesaian, dan melakukan pengecekan kembali. Pemilihan model SSCS tersebut sejalan dengan penelitian Rahmawati dan Junaedi yang menunjukkan bahwa model pembelajaran SSCS dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mempraktikkan dan mengasah kemampuan pemecahan masalah[61]. Dengan demikian, pemilihan SSCS dalam penelitian ini memiliki dasar yang sesuai dengan tujuan pengembangan e-LKPD, yaitu memfasilitasi peserta didik dalam melakukan proses pemecahan masalah secara bertahap.

Selain model pembelajaran, hasil analisis juga menjadi dasar pemilihan *Wizer.me* sebagai platform pendukung. E-LKPD membutuhkan media yang memungkinkan penyajian aktivitas secara lebih interaktif dibandingkan LKPD cetak. *Wizer.me* dapat digunakan

[61] Nurlaili Tri Rahmawati dan Iwan Junaedi, "Keefektifan Model Pembelajaran SSCS Berbantuan Kartu Masalah terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa," *Unnes Journal of Mathematics Education* (2013).

untuk menyajikan berbagai bentuk aktivitas, pertanyaan, gambar, video, serta ruang bagi peserta didik untuk memberikan jawaban.

Hasil penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa penggunaan *Wizer.me* dalam pengembangan e-LKPD dapat mendukung penyajian bahan ajar yang interaktif. Penelitian Wahyuni dan Wahyuni menunjukkan bahwa e-LKPD berbasis *Problem Based Learning* berbantuan *Wizer.me* memperoleh tingkat kelayakan yang tinggi dan mendapatkan respons positif dari peserta didik[62].

b. *Design*

Tahap *Design* dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Pada tahap ini dirancang struktur, isi, aktivitas, dan tampilan e-LKPD dengan mempertimbangkan materi Teorema Pythagoras, karakteristik peserta didik, model SSCS, kemampuan pemecahan masalah matematis, serta penggunaan *Wizer.me*. Perancangan e-LKPD dalam penelitian ini tidak hanya menempatkan soal sebagai aktivitas utama, tetapi menyusun kegiatan secara bertahap sesuai dengan proses pemecahan masalah. Hal tersebut sesuai dengan konsep e-LKPD yang menjelaskan bahwa lembar kerja dapat memuat tugas dan langkah-langkah kegiatan yang berfungsi sebagai panduan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.

Perancangan e-LKPD juga memperhatikan komponen-komponen e-LKPD, seperti identitas, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran,

[62] Riza Putri Wahyuni dan Tutik Sri Wahyuni, "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Berbasis *Problem Based Learning* Berbantuan Website *Wizer.me* pada Materi Laju Reaksi," *UNESA Journal of Chemical Education* 14, no. 1 (2025).

materi, petunjuk penggunaan, langkah kegiatan, latihan dan evaluasi, refleksi, serta sumber belajar.

Pemetaan antara sintaks SSCS dan indikator Polya pada penelitian ini sejalan dengan pandangan Pizzini yang menyatakan bahwa keunggulan utama model SSCS terletak pada tahap *Solve*, yang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mempraktikkan dan mengasah kemampuan pemecahan masalah secara langsung.[63] Tahap *Search* dikaitkan dengan kemampuan memahami masalah. Pada bagian ini peserta didik diarahkan untuk mengamati permasalahan, menentukan informasi yang diketahui, serta mengidentifikasi hal yang ditanyakan. Tahap *Solve* dikaitkan dengan kemampuan merencanakan penyelesaian melalui pemilihan strategi atau rumus yang sesuai. Tahap *Create* mengarahkan peserta didik untuk melaksanakan strategi yang telah dirancang hingga memperoleh solusi. Selanjutnya, tahap *Share* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan hasil penyelesaian dan menjelaskan proses yang telah dilakukan.[64]

Dari aspek konstruksi, e-LKPD dirancang dengan memperhatikan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi, petunjuk kegiatan, bahasa, serta tingkat kemampuan peserta didik. Penyusunan materi dan aktivitas secara bertahap bertujuan agar peserta didik dapat mengikuti

---

[63] Nurlaili Tri Rahmawati, Iwan Junaedi, 2013, Keefektifan Model Pembelajaran Sscs Berbantuan Kartu Masalah Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa. Unnes *Journal Of Mathematics Education*

[64]Satriawan, R., "Keefektifan Model *Search Solve, Create, and Share* Ditinjau dari Prestasi, Penalaran Matematis, dan Motivasi Belajar," *Jurnal Riset Pendidikan Matematika* 4, no. 1 (2017): 87–99.

alur pembelajaran secara sistematis. Hal tersebut sesuai dengan karakteristik e-LKPD yang perlu disusun secara terstruktur dan mengacu pada tujuan pembelajaran

Dari aspek teknis, rancangan e-LKPD memperhatikan keterbacaan tulisan, tata letak, penggunaan gambar, ilustrasi, tabel, serta media pendukung. Hal tersebut sesuai dengan karakteristik e-LKPD yang interaktif dan dapat diakses melalui perangkat elektronik serta memanfaatkan berbagai unsur multimedia untuk mendukung pembelajaran.

Pemanfaatan *Wizer.me* dalam tahap perancangan. *Wizer.me* menyediakan berbagai jenis aktivitas dan media yang dapat digunakan dalam penyusunan lembar kerja, seperti pertanyaan terbuka, pilihan ganda, isian, tabel, gambar, video, dan aktivitas lainnya.

c. *Development*

Tahap *Development* merupakan tahap untuk merealisasikan rancangan yang telah dibuat menjadi produk e-LKPD. Pada tahap ini, rancangan awal dikembangkan menjadi e-LKPD berbasis SSCS berbantuan *Wizer.me* yang memuat materi Teorema Pythagoras dan aktivitas pemecahan masalah.

Produk yang terdiri atas beberapa bagian, yaitu cover, apersepsi, petunjuk penggunaan, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, kegiatan pembelajaran berdasarkan SSCS, evaluasi, video penguatan konsep, dan daftar pustaka. Penyusunan bagian-bagian tersebut dilakukan secara sistematis agar peserta didik memperoleh alur

pembelajaran yang jelas. Struktur tersebut sesuai dengan komponen e-LKPD yang meliputi identitas, tujuan, materi, petunjuk, kegiatan, evaluasi, refleksi, dan sumber belajar

Bagian apersepsi dan pertanyaan pemantik digunakan untuk menghubungkan pengetahuan awal peserta didik dengan materi Teorema Pythagoras. Kegiatan tersebut memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengingat kembali konsep yang telah dipelajari sebelum memasuki kegiatan inti. Selanjutnya, kegiatan inti disusun berdasarkan tahapan SSCS sehingga peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang bertahap dalam menyelesaikan permasalahan.

Pada kegiatan *Search*, permasalahan kontekstual yang berkaitan dengan rancangan taman kota digunakan untuk mengarahkan peserta didik memahami informasi yang terdapat dalam permasalahan. Peserta didik tidak langsung diberikan rumus, tetapi diarahkan untuk mengidentifikasi informasi dan menentukan hal yang perlu dibuktikan. Kegiatan tersebut sesuai dengan tahap *Search* yang berfungsi mendorong peserta didik untuk mendefinisikan dan memahami permasalahan.

Pada tahap *Solve*. Peserta didik perlu menentukan konsep atau rumus Teorema Pythagoras yang sesuai sebelum melakukan perhitungan. Tahap *Create.* Peserta didik menggunakan informasi dan strategi yang telah diperoleh untuk menyelesaikan permasalahan. Tahap *Share* peserta didik menyampaikan hasil yang diperoleh kepada guru, teman satu kelompok, maupun kelompok lainnya. Dengan

demikian, integrasi tahapan SSCS ke dalam e-LKPD tidak hanya digunakan sebagai susunan kegiatan pembelajaran, tetapi juga menjadi cara untuk memfasilitasi proses pemecahan masalah matematis peserta didik.

3. Kelayakan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD)

Validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan e-LKPD berdasarkan beberapa aspek penilaian. Produk bahan ajar dapat dikatakan layak apabila telah memenuhi kriteria yang ditentukan berdasarkan hasil penilaian validator. Dengan demikian, hasil validasi menjadi dasar untuk menentukan apakah e-LKPD dapat digunakan atau masih memerlukan perbaikan.

Hasil validasi menunjukkan bahwa e-LKPD berbasis model *search, solve, create, and share* (SSCS) berbantuan *wizer.me* pada materi Teorema Pythagoras memperoleh persentase 89% dari ahli media, 92,31% dari ahli bahasa, 96% dari ahli materi, dan 95,88% dari ahli bahan ajar. Keempat aspek tersebut berada pada kategori sangat layak. Hasil ini menunjukkan bahwa e-LKPD yang dikembangkan telah memenuhi syarat penyusunan e-LKPD yang dikemukakan oleh Widjajanti, yaitu syarat didaktik, syarat konstruksi, dan syarat teknis.

Masukan masing-masing validator memberikan gambaran yang lebih bermakna. Masukan ahli media untuk melengkapi daftar pustaka dan menyelaraskan isi dengan tujuan pembelajaran menunjukkan pentingnya konsistensi antara komponen e-LKPD dengan capaian yang hendak diukur. Masukan ahli bahasa terkait ejaan dan struktur kalimat

menegaskan bahwa kejelasan instruksi memiliki peran yang tidak kalah penting dari kebenaran konsep matematis itu sendiri instruksi yang ambigu berpotensi menimbulkan kesalahan interpretasi peserta didik terhadap masalah yang harus diselesaikan, Sementara itu, masukan ahli materi mengenai penggantian soal pada tahap awal dan perbaikan gambar mengindikasikan pentingnya kesesuaian representasi visual dengan konsep yang dibuktikan, mengingat pembuktian Teorema Pythagoras sangat bergantung pada kejelasan gambar geometris yang disajikan.

Tingginya skor pada indikator kesesuaian model SSCS dan kesesuaian materi dengan indikator Polya turut memperkuat pendapat Pizzini bahwa tahapan *search, solve, create, and share* mampu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mempraktikkan sekaligus mengasah kemampuan pemecahan masalah secara bertahap dan terstruktur. Selain itu, hasil validasi ahli media dan ahli bahan ajar yang tinggi juga sejalan dengan karakteristik e-LKPD yang bersifat interaktif, mudah diakses, dan mampu memuat berbagai elemen multimedia yang mendukung proses pembelajaran, sebagaimana ditegaskan dalam Panduan Pengembangan Bahan Ajar Digital.

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Siti Nur Elisa yang mengembangkan e-LKPD berbantuan *Wizer.me* pada mata pelajaran IPAS.[65] Kemiripan rentang persentase pada beberapa penelitian tersebut (82%–97%) bahwa platform *Wizer.me* secara konsisten mampu

[65]Elisa Nur Siti, Kurnia Dadang & Anwar Syahiril Wawan. (2024), Pengembangan E-LKPD Menggunakan Aplikasi *Wizer.me* pada Mata Pelajaran IPAS Materi Transformasi Energi di Sekitar Kita. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 16,(2).

menghasilkan bahan ajar digital dengan tingkat kelayakan tinggi, pada model pembelajaran tertentu yang diintegrasikan di dalamnya. Penelitian ini memiliki kebaruan dibandingkan penelitian-penelitian sebelumnya yang memadukan tahapan model SSCS dengan indikator kemampuan pemecahan masalah menurut Polya dalam satu kesatuan rancangan e-LKPD. Pemetaan yang eksplisit antara sintaks SSCS dan indikator pemecahan masalah ini menjadikan produk yang dihasilkan tidak hanya layak dari segi tampilan dan bahasa, tetapi juga memiliki landasan pedagogis yang kuat dalam mendukung kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik.

4. Kepraktisan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD)

Penilaian kepraktisan dalam penelitian ini dilakukan sebelum e-LKPD diterapkan dalam pembelajaran di kelas, sehingga hasil yang diperoleh mencerminkan penilaian awal pengguna terhadap keterbacaan, daya tarik, dan kemudahan penggunaan produk, bukan efektivitasnya terhadap hasil belajar. Perbedaan sudut pandang antara guru dan peserta didik dalam menilai kepraktisan e-LKPD menarik untuk didiskusikan karena mencerminkan peran masing-masing sebagai pengguna yang berbeda.

Guru menilai kepraktisan terutama dari sisi pengelolaan pembelajaran sejauh mana e- LKPD memudahkan mereka memfasilitasi kegiatan belajar dan mengarahkan peserta didik mengikuti tahapan SSCS. Penilaian tertinggi guru pada aspek kepraktisan penggunaan *Wizer.me* menunjukkan bahwa dari sisi guru, platform ini dirasakan mampu

menyederhanakan proses pengelolaan aktivitas belajar yang sebelumnya sulit diwujudkan melalui LKPD cetak, misalnya dalam memantau respons peserta didik secara langsung. Sementara itu, penilaian guru yang relatif lebih rendah meski tetap pada kategori sangat praktis pada aspek tampilan dan kemudahan penggunaan e-LKPD bahwa masih terdapat ruang penyesuaian, kemungkinan terkait dengan pembelajaran guru dalam mengoperasikan platform digital yang belum sepenuhnya menjadi kebiasaan mengajar sehari-hari.

Di sisi lain, peserta didik menilai kepraktisan lebih dari sudut pandang pengalaman langsung menggunakan e-LKPD untuk belajar. Penilaian tertinggi pada aspek kemudahan penggunaan mengindikasikan bahwa antarmuka *Wizer.me* yang familiar dengan kebiasaan digital peserta didik generasi sekarang membantu mereka beradaptasi dengan cepat, tanpa hambatan teknis yang berarti. Sementara itu, penilaian yang relatif lebih rendah pada aspek isi dan aktivitas e-LKPD dapat dimaknai sebagai sinyal bahwa berpikir yang dituntut oleh tahapan SSCS yang memang dirancang untuk melatih pemecahan masalah, bukan sekadar mengerjakan soal sebagai tantangan tersendiri oleh sebagian peserta didik. Hal ini sebenarnya wajar terjadi pada tahap pengenalan awal terhadap model pembelajaran yang menuntut peserta didik berpikir lebih mandiri.

Perbedaan pola penilaian ini sebenarnya juga mencerminkan pergeseran peran guru ketika mengajar menggunakan bahan ajar digital interaktif. Pada LKPD cetak konvensional, guru berperan penuh sebagai pengelola sekaligus penyampai materi. Sementara itu, ketika

menggunakan e-LKPD berbasis *Wizer.me*, sebagian fungsi penyampaian dan pemantauan respons peserta didik terbantu oleh fitur platform itu sendiri, sehingga peran guru bergeser lebih ke arah fasilitator yang mendampingi proses berpikir peserta didik dalam tahapan SSCS. Pergeseran peran semacam ini pada dasarnya menguntungkan, karena memberi ruang bagi guru untuk lebih fokus membimbing peserta didik yang mengalami kesulitan pada tahap *Solve* , alih-alih habis waktu untuk mengelola distribusi dan pengumpulan lembar kerja secara manual sebagaimana lazim terjadi pada LKPD cetak.

Temuan kepraktisan dalam penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian Latifa, Baderiah, dan Bungawati.[66] Yang juga mengembangkan LKPD berbasis model SSCS dan memperoleh kategori sangat praktis baik dari respon guru maupun peserta didik. Kesamaan pola ini memperkuat indikasi bahwa model SSCS, ketika dituangkan ke dalam bahan ajar yang dirancang secara sistematis, cenderung diterima secara positif oleh pengguna di lapangan, terlepas dari platform atau materi ajar yang digunakan. Konsistensi temuan lintas penelitian ini juga memberikan dukungan awal terhadap generalisasi bahwa struktur SSCS yang memandu peserta didik secara bertahap dari mengidentifikasi masalah hingga mengomunikasikan solusi memiliki karakteristik yang cukup adaptif untuk diterapkan pada berbagai konteks materi matematika, tidak terbatas pada Teorema Pythagoras semata.

---

[66] Ihwana Latifa, Baderiah, Bungawati. (2025). LKPD Berbasis Search Solve Create and Share (Sscs) Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah, Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS), 05. (1)

Meskipun demikian, tingkat kepraktisan yang diperoleh dalam penelitian ini secara umum sedikit lebih rendah dibandingkan temuan Latifa, Baderiah, dan Bungawati. Perbedaan ini kemungkinan dipengaruhi oleh perbedaan platform yang digunakan penelitian tersebut tidak menggunakan *Wizer.me* sehingga terdapat variabel tambahan berupa familiaritas pengguna terhadap platform digital yang turut mempengaruhi persepsi kepraktisan. Peserta didik maupun guru yang belum terbiasa menggunakan *Wizer.me* sebelumnya wajar membutuhkan sedikit waktu adaptasi, yang kemungkinan tercermin pada penilaian yang sedikit lebih rendah pada aspek tampilan dan aktivitas dibandingkan pada aspek kepraktisan model pembelajaran itu sendiri. Hal ini menunjukkan bahwa kepraktisan sebuah bahan ajar digital tidak hanya ditentukan oleh kualitas desain pembelajaran di dalamnya, tetapi juga oleh tingkat kesiapan digital penggunanya, sebuah faktor yang perlu menjadi perhatian ketika e-LKPD ini hendak diterapkan pada sekolah.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan lembar kerja yang berpusat pada peserta didik dengan menggunakan model *search*, *solve* , *create, and share* (SSCS) berbantuan *wizer.me* telah menghasilkan produk yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, layak digunakan, dan praktis dalam penerapannya. Adapun hasil penelitian yang diperoleh dapat dirangkum sebagai berikut.

1. Hasil analisis kebutuhan guru dan peserta didik menunjukkan bahwa persentase kebutuhan guru sebesar 97,71%, sedangkan kebutuhan peserta didik sebesar 83,53%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa guru dan peserta didik sangat membutuhkan e- LKPD yang berpusat pada peserta didik dan dapat mendorong keaktifan dalam pembelajaran. E- LKPD yang dibutuhkan juga diharapkan menyajikan masalah kontekstual yang dapat membantu peserta didik menemukan konsep secara mandiri, menyediakan instruksi dalam berbagai bentuk seperti teks, gambar, dan video melalui *Wizer.me*, serta memberikan kesempatan untuk berdiskusi dan mempresentasikan hasil penyelesaian masalah. Selain itu, e-LKPD diharapkan menggunakan bahasa yang jelas dan sesuai dengan kemampuan peserta didik, memiliki tampilan yang menarik dan mudah dibaca, serta dapat memfasilitasi peserta didik dalam memahami masalah, merencanakan penyelesaian,

melaksanakan penyelesaian, dan memeriksa kembali hasil berdasarkan tahapan pemecahan masalah Polya.

2. Pengembangan e- LKPD dilakukan dengan menggunakan model ADDIE yang dibatasi pada tiga tahap, yaitu analisis (*analysis*), perancangan (*design*), dan pengembangan (*develop*me*nt*). Pada tahap analisis dilakukan identifikasi kebutuhan guru dan peserta didik. Selanjutnya, pada tahap perancangan, peneliti menyusun *prototype* sebagai rancangan awal produk. Tahap pengembangan dilakukan dengan menghasilkan e-LKPD berbasis model *search, solve, create, and share* (SSCS) berbantuan *wizer.me*. e-LKPD yang dikembangkan memuat tahapan *SSCS* pada setiap kegiatan pembelajaran, soal yang disusun berdasarkan indikator pemecahan masalah Polya, integrasi dengan *Wizer.me* pada setiap pertemuan, serta video pembelajaran. Setelah produk selesai dikembangkan, dilakukan validasi oleh empat validator yang terdiri atas ahli media, ahli bahasa, ahli materi, dan ahli bahan ajar.
3. Hasil uji kelayakan dari empat validator menunjukkan bahwa e-LKPD berbasis model *search, solve, create, and share* (SSCS) berbantuan *wizer.me* termasuk dalam kategori sangat layak. Hasil validasi dari masing-masing ahli sebagai berikut:
   a. Hasil validasi ahli media memperoleh persentase kategori sangat layak dengan skor 89%
   b. Hasil validasi ahli bahasa memperoleh persentase 92,31% dengan kategori sangat layak.

c. Hasil validasi ahli materi memperoleh persentase 96% dengan kategori sangat layak

d. Hasil validasi ahli bahan ajar memperoleh persentase 95,88% dengan kategori sangat layak

4. Hasil uji kepraktisan melalui angket respon guru dan peserta didik menunjukkan bahwa e- LKPD berbasis model *search, solve , create, and share* (SSCS) berbantuan *wizer.me* termasuk dalam kategori sangat praktis. Respon guru memperoleh persentase sebesar 87% dengan kategori sangat praktis. Persentase tertinggi terdapat pada aspek penggunaan *Wizer.me*, yaitu 100%, sedangkan persentase terendah terdapat pada aspek tampilan dan kemudahan penggunaan e-LKPD, yaitu 80%. Sementara itu, respon peserta didik memperoleh persentase sebesar 89,40% dengan kategori sangat praktis. Persentase tertinggi terdapat pada aspek kemudahan penggunaan sebesar 92,33%, sedangkan persentase terendah terdapat pada aspek isi dan aktivitas e-LKPD serta penggunaan *Wizer.me*, yaitu 88%. Dengan demikian, e-LKPD yang dikembangkan dinilai praktis digunakan berdasarkan penilaian guru sebagai pengguna dalam pembelajaran dan peserta didik sebagai pengguna langsung pada materi Teorema Pythagoras.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk pengembangan penelitian selanjutnya, yaitu:

1. Bagi guru, e-LKPD ini dapat dimanfaatakan sebagai alternatif bahan ajar dalam pembelajaran matematika, serta dapat disesuaikan dengan konteks dan karakteristik peserta didik di masing-masing sekolah.
2. Bagi peserta didik, e-LKPD ini dapat dimanfaatkan secara aktif dan mandiri, khususnya dalam melatih tahapan pemecahan masalah (memahami, merencanakan, melaksanakan, dan memeriksa kembali), tidak sekadar mengerjakan soal untuk memperoleh jawaban akhir.
3. Bgai peneliti selanjutnya, disarankan untuk melakukan uji coba terbatas maupun uji coba lapangan yang lebih luas agar efektivitas e-LKPD dapat diukur secara menyeluruh.
4. E-LKPD ini masih terbatas pada satu materi, sehingga pengembangan selanjutnya dapat diperluas ke materi matematika lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

Asmara Adi, Septiana Anisya. *Model Pembelajaran Berkonteks Masalah*. Edited by Suardi Moh. pasaman: CV. AZKA PUSTAKA., 2023.

Asmawati, R. & Wuryanto, W. Keefektifan model pembelajaran LC 5E dan TSTS berbantuan LKPD terhadap hasil belajar. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif, 5*(1), (2014). 26-32.

Dini Palupi Putri, "Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Think Talk Write Terhadap Kemampuan Komunikasi Dan Pemecahan Masalah Dini," *Belajea: Jurnal Pendidikan Islam* 02 (2017): 75–100, https://doi.org/https://doi.org/10.29240/bjpi.v2i1.272.

E. Kosasih Pengembangan Bahan Ajar, Bandung. PT Bumi Aksara,2021. Hal. 37.

Effendi, R., Herpratiwi, H. & Sutiarso, S. Pengembangan LKPD matematika berbasis problem based learning di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu, 5*(2), (2021), 920-929.

Elisa Nur Siti, Kurnia Dadang & Anwar Syahiril Wawan. (2024), Pengembangan E-LKPD Menggunakan Aplikasi *Wizer.me* pada Mata Pelajaran IPAS Materi Transformasi Energi di Sekitar Kita. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 16, (2).

Endah, D.R.J., Kesumawati, N., & Andinasari. "*Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Berdasarkan Self Efficacy Siswa* Melalui *Logan Avenue Problem Solving-Heuristic*". JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika). 3(2): 2019.

Erma Sari Agusta. Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika melalui Model Pembelajaran Berbasis HOTS. JRPMS (Jurnal Riset l Pendidikan Matematika Sekolah). 4:2020.

Farkhati dan Susilogati Sumarti, "Implementasi Manajemen Pembelajaran Kimia Berbantuan E-LKPD Terintegrasi *Chemoentrepreneurship* Untuk Menganalisis *Soft Skill* Siswa.", Journal of *Chemistry In Education* 8, no. 2 (2019): 1-5.

Fatimah Millenia Fauziah. (2022). Systematic Literature Review: Bagaimanakah Pembelajaran IPA Berbasis Keterampilan Proses Sains yang Efektif Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis? Jurnal Pendidikan Mipa, 12(3), 455–463. https://doi.org/10.37630/jpm.v12i3.627

Fazilla Yannas, Nurul, *and* Roni Priyanda. "Seminar Nasional Hasil Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat 2022 LP2M UST Jogja," Universitas Samudra (2022).

Fitri Lailatul,Hasyim Meylita,*Pengaruh Kemampuan Disposisi Matematis, Koneksi Matematis, Dan Penalaran Matematis Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika*. Vol 04,(2018): 48.

Fitriani, F., & Maemonah, M. Perkembangan Teori Vygotsky dan Implikasi Dalam Pembelajaran Matematika Di MIS Rajadesa Ciamis. Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah (2022).

Heri maria zulfianti Elok pawestri, 'Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Untuk Mengakomodasikan Keberagaman Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas II Di SD MUhammadiyah Danunegara', (2020), 985.

I. Made Tegeh *and* I. Made Kirna, "Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan Addie Model," *Jurnal IKA* 11, no. 1 (March 1, 2013).

I.Hidayah, Pembelajaran Matematika Dengan Pendekatan Ilmiah Berbantuan LKPD untuk Meningkatkan Karakter Jujur Dan Pemecahan Masalah Siswa SMP, Unnes *Journal Of Mathematis Education*, (2015).

Ikke Kurniawati dk,Peningkatan Kemampuan pemecahan masalah untuk Mempersiapkan Generasi Unggul untuk Menghadapi Tantangan abad 21, Seminar Nasional Pascasarjana UNNES,(2019).

Ira Fitria Rahayu, Indri Nur Aini. Analisi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siwa Smp Pada Materi Bilangan Bulat. Vol. 08, (2021):61.

Kemendikbudristek. (2021). Panduan Pengembangan Bahan Ajar Digital. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.

Krisnaningsih, G. Penerapan learning CYCLE 7E berbantuan kartu soal dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah materi fungsi komposisi kelas X SMA Negeri 2 Semarang, (2021).

Lathifah, M. F, N Baiq, dan Zulandari. "Efektifitas LKPD Elektronik sebagai Media Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19 untuk Guru di YPI Bidayatul Hidayah Ampenan." Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA 4, no. 2 (2021): 25–30.

Latifa Ihwana, LKPD Berbasis *Search*, *Solve, Create And Share* (SSCS) Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah, Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS). Vol 5, No.3, (2025).

Lia Hariski Rahmawati *and* Siti Sri Wulandari, '*Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) Berbasis Scientific Approach Pada Mata Pelajaran administrasi umum SMK Negeri Jombang* ; Jurnal pendidikan, (2020),504-515

Maifit Hendriani Meria dan Ultra Gusteti Validitas LKPD Elektronik Berbasis Masalah Terintegrasi Nilai Karakter Percaya Diri untuk Keterampilan Pemecahan Masalah Matematika SD Di Era Digital, Jurnal BasicEdu, 5(4), (2021): 2430-2439

Marcela Rindi Permatasari, 'Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Matematika Berbasis Stem *(Science, Technology, Enginnering, Mathematics*) Di Kelas VI SD/MI', (2020), 23.

Masruhah, G. D., Rusdianto, R., & Wahyuni, S. Pengembangan E-LKPD Berbasis Inkuiri Terbimbing untuk Meningkatkan Keterampilan Proses

Sains Siswa SMP. SAP (Susunan Artikel Pendidikan), 7(1), (2022). https://doi.org/10.30998/sap.v7i1.12935

Mubaroq M, Ilham M Masaliq Jurnal Pendidikan Dan Sains *(2023) 3(4) 541-549*

Muhammad Saedi, Stien Mokat, dan Herianto, Teori Pemecahan Masalah Polya Dalam Pembelajaran Matematika, *Suara Intelektual Gaya Matematika,vol 03, (2011).*

Ngalim, M Purwanto. 2002. "Psikologi Pendidikan". Bandung (Remaja Rosda Karya).

Ni Ketut Erawati Ni Ketut Erawati et al., "Pelatihan Pemanfaatan *Wizer.me* Sebagai Media Pembelajaran Digital," Puan Indonesia 4, no. 2 (January 12, 2023): 125–34.

Nugraha, Moch Robbi. "Kesulitan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP Di Desa Mulyasari Pada Materi Statistika." *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika* 1, no. 2 (2021): 235–48.

Nurbaya A. Aiman Fikri Amjad Salong Muhammad Rifai Andi Dewi Riang Tati Taufik Abdillah SyukurIMFatimah Zahro Suhartono Erni Ratna Dewi, pengantar pendidikan (n.d.) https://pustakainspirasi.com/.

Nur Sa'adah, R., & Wahyu. (2020). Metode Penelitian R&D (R*esearch and Development*) Kajian Teoritis dan Aplikatif. Malang: Literasi N usantara.

Nurfitriyanti, M. *Model pembelajaran project based learning terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika.* Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA. *Jurnal Formatif 6(2),(*2016), 149-160.

Nurlaili Tri Rahmawati, Iwan Junaedi, 2013, Keefektifan Model Pembelajaran Sscs Berbantuan Kartu Masalah Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa. Unnes *Journal Of Mathematics Education*

Nurul Aini *and* Eny Suryowati, "Pelatihan Pembuatan Lembar Kerja Siswa Dengan *Wizer.me* di SDN Darurejo i Pelandaan Jombang," Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan 7, no. 2 (2023): 1041–48.

Nurul Fadilla Hannum Siregar, Masniladevi, Syafri Ahmad, dan Atri Waldi, Pengembangan E-LKPD Interaktif Menggunakan *Wizer.me* Berbasis Model *Problem Based Learning*, *Universitas Negerei Padang*. Vol, 06, no. 2 (2025).

Nurul Fazilla Yannas *and* Roni Priyanda, "Seminar Nasional Hasil Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat (2022) LP2M UST Jogja," n.d.

Okta Dwi Kumalasari, "Pengembangan LKPD IPA Berbantu Website *Wizer.me* Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Ilmu Pengetahuan Alam Berbantu Website *Wizer.me* Materi Energi Alternatif Kelas IV Sekolah Dasar," (n.d): 287-2837.

Pera Sri Wulandari, Al Ikhlas, *and* Sonya Heswari, "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Berbasis Problem Solving Pada Materi Lingkaran Kelas VIII," *Jurnal Math-UMB.EDU* 9, no. 3 (July 29, 2022): 115–21.

Pramesti A, Sulistyani N, Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik Geogebra Pada Materi Refleksi Dan Translasi SMP**.** Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan (2024) 5(3) 191-197.

Priliyani, S. W., & Mulyatna, F. (2021). Flipbook E-LKPD dengan Pendekatan Etnomatematika pada Materi Teorema Phytagoras. *Prosiding Seminar Nasional Sains (SINASIS)*.

Fevi Rahmadeni, T Ariyanto, P Ayu, AU Hasanah. "Pengembangan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis melalui Habit of Thinking Interdependently," *Jurnal Arithmetic : Academic Journal Of Math* 02 (2020): 2–14.

Retnosari, N. Pengembangan E-LKPD Interaktif Berbasis Literasi Sains. Surabaya: UNESA University Press,(2020).

Satriawan, R. Keefektifan model *Search, Solve, Create, and Share* ditinjau dari prestasi, penalaran matematis, dan motivasi belajar. Jurnal Riset Pendidikan Matematika, 4(1), (2017), 87–99. https://doi.org/10.21831/jrpm.v4i1.7863

Shindika Sari Alfanti, dkk. Pengembangan E-Modul *Canva* Tema 7 Subtema 2 Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Macam-Macam Gaya Untuk Siswa Kelas IV, Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri, 09 No.02(2023).

Simatupang, E., & Sudrajat, A. (2020). Media Pembelajaran Digital Berbasis E- LKPD. Bandung: Pustaka Rumah Ilmu

Sugiyono, 2022. *"Me*tode *Penelitian Kuantatif, Kualitatif, R&D",* Bandung: Alfabeta

Syafira Diah Andini, "Kontribusi Kemampuan Numerik Terhadap Pemecahan Masalah Etnomatematika Rumah Adat Umeak M Eno ' o," no. 76 (2026): 873–84.

Tressyalina, Analisis Kebutuhan E-LKPD Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Dalam Pembelajaran Teks Eksposisi, ‖ Journalof Education *and* Humanities 1, no. 1 (2023): 23–31, https://educaniora.org/index.php/ec/article/view/1/6

U Umbaryati, 'Pentingnya LKPD Pada Pendekatan Scientific Pembelajaran Matematika', PRISMA, Seminar Nasional Matematika, (2022), 217–25

Wahyuni Putri Riza, & Wahyuni Sri Tutik. Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-Lkpd) Berbasis Problem Based Learning Berbantuan Website *Wizer.me* Pada Materi Laju Reaksi. UNESA *Journal of Chemical Education*, vol 14, (1). (2025).

Widyati, Fasaila Nadif, *and* Hani Irawati. "Studi Literatur: Peningkatan Oral Activity Dan Hasil Belajar Kognitif Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Search Solve*, *Create and Share*(SSCS) Materi Sistem Ekskresi Pada Manusia." *INKUIRI: Jurnal Pendidikan IPA* 9, no. 2 (April 2, 2021): 126.

Yuliana, Muhammad Zuhdi, *and* I Wayan Gunada. "Pengaruh Model Pembelajaran SSCS (*Search*, *Solve*, *Create*, *and Share*) Berbantuan E-

LKPD Terhadap Penguasaan Konsep Fisika Peserta Didik." *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran Fisika Indonesia* 6, no. 1 (June 29,2024).

Yoshe Larissa Ulfa *and* Yenita Roza, "Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika *Kemampuan Pe*me*cahan Masalah Matematis Siswa SMA Pada Materi Jarak Pada Bangun Ruang*"11, no. 3 (2022)

LAMPIRAN

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
IAIN CURUP
Jalan AK Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax. 21010
Homepage: http://www.iaincurup.ac.id Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA	:	ENJELLY WIDIA WULANDARI
NIM	:	22571005
PROGRAM STUDI	:	TADRIS MATEMATIKA
FAKULTAS	:	TARBIYAH
DOSEN PEMBIMBING I	:	Dr. Dini Palupi Putri, M.Pd.
DOSEN PEMBIMBING II	:	Syaripah, M.Pd.
JUDUL SKRIPSI	:	Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Model Search, Solve, Create and Share (SSCS) Berbantuan Liveworksheet Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SMP IT Fabbi Rodhiyya.
MULAI BIMBINGAN	:	
AKHIR BIMBINGAN	:	

NO	TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	PARAF PEMBIMBING I
1.	19/12/2025	Rumusan Masalah, perbanyak teori, tabel populasi	
2.	29/01/2026	INSTRUMEN	
3.	26/02/2026	Revisi Instrumen.	
4.	11/03/2026	Revisi Angket kebutuhan	
5.	15/04/2026	Revisi Soal Tes kemampun Pemecahan masalah.	
6.	27/04/2026	Lembar validasi Instrumen	
7.	28/04/2026.	Revisi soal.	
8.	02/05/2026	ACC Penelitian	
9.	29/06/2026	Isi LKPD (Revisi)	
10.	02/07/2026	Perbaikan Instrumen validasi	
11.	15/07/2026	Revisi validator ahli mengenai LKPD harus sesuai dg TP serta soal dalam LKPD harus disesuaikan	
12.	03/08/2026	Uji kelayakan Produk LKPD	
13.	06/08/2026	Perbaikan pada bab IV dan abstrak	
14.	10/08/2026	Acc ujian Skripsi	
15.			
16.			

KAMI BERPENDAPAT BAHWA SKRIPSI INI SUDAH DAPAT DIAJUKAN UJIAN SKRIPSI IAIN CURUP,

CURUP, ...202

PEMBIMBING I,

Dr. Dini Palupi Putri, M.Pd.
NIP. 198810192015032009

PEMBIMBING II,

Syaripah, M.Pd.
NIP. 198601142015032002

- Lembar **Depan** Kartu Bimbingan Pembimbing I
- Lembar **Belakang** Kartu Bimbingan Pembimbing II
- Kartu ini harap dibawa pada setiap konsultasi dengan Pembimbing I dan Pembimbing II

CS Dipindai dengan CamScanner

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
IAIN CURUP
Jalan AK Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax. 21010
Homepage: http://www.iaincurup.ac.id Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA	:	Enjelly Widia Wulandari
NIM	:	2257100 5
PROGRAM STUDI	:	Tadris Matematika
FAKULTAS	:	Tarbiyah
PEMBIMBING I	:	Dr. Dini Palupi Putri, M.Pd
PEMBIMBING II	:	Syarifah, M.Pd.
JUDUL SKRIPSI	:	Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Model Search, Solve, Create and Share (SSCS) Berbantuan Wizer.me terhadap Kemampuan pemecahan masalah
MULAI BIMBINGAN	:	
AKHIR BIMBINGAN	:	

NO	TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	PARAF PEMBIMBING II
1.	26/02/2026	Bab I Rumusan masalah. Perbanyak teori, Tabel Populasi	
2.	12/03/2026	Perbaikan Latar Belakang	
3.	08/04/2026	Perbaikan Penulisan, Perbaikan Penelitian Terdahulu	
4.	15/04/2026	Perbaikan Instrumen pengumpulan data.	
5.	22/04/2026	Validasi Instrumen	
6.	25/05/2026	ACC Penelitian	
7.	06/07/2026	Perbaikan desain produk, Perbaikan Soal-Soal. Pemecahan masalah.	
8.	13/07/2026	Revisi Produk (gambar, Tujuan)	
9.	23/07/2026	Perbaikan Narasi lembar.	
10.	29/07/2026	Revisi berdasarkan saran validator terkait tujuan, sintak model, soal kemampuan pemecahan	
11.	27/07/2026	Revisi tata letak, video fitur wizerme, serta desain.	
12.	30/07/2026	Perbaikan instrumen penelitian serta penyempurnaan produk LKPD berdasarkan hasil validator	
13.	05/08/2026	Uji kelayakan LKPD	
14.	07/08/2026	Perbaikan analisis hasil, pembahasan	
15.	10/08/2026	Perbaikan dan pemeriksaan hasil penelitian	
16.	12 Agustus '26	ACC Ujian Skripsi	

KAMI BERPENDAPAT BAHWA SKRIPSI INI SUDDAH DAPAT DIAJUKAN UJIAN SKRIPSI IAIN CURUP

CURUP, ...202

PEMBIMBING I,

Dr. Dini Palupi Putri, M.Pd
NIP. 198801192015032009

PEMBIMBING II,

Syarifah, M.Pd
NIP. 198601142015032002

CS Dipindai dengan CamScanner

PEMERINTAH KABUPATEN REJANG LEBONG
DINAS PENANAMAN MODAL
DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
Basuki Rahmat No.10 ■ Telp. (0732) 24622 Curup

SURAT IZIN
Nomor: 503/305 /IP/DPMPTSP/VI/2026

TENTANG PENELITIAN
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PTSP KABUPATEN REJANG LEBONG

Dasar:
1. Keputusan Bupati Rejang Lebong Nomor 14 Tahun 2022 Tentang Pendelegasian Wewenang Pelayanan Perizinan Berusaha Berbasis Resiko dan Non Perizinan Kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong
2. Surat dari Wakil Dekan I Institut Agama Islam Negeri Curup (IAIN) Nomor: 568/In.34/FT/PP.00.9/06/2026 Tanggal 9 Juni 2026 Hal Rekomendasi Izin Penelitian

Dengan ini mengizinkan, melaksanakan Penelitian kepada :

Nama /TTL	:	Enjelly Widia Wulandari / Tugu Mulyo, 6 Januari 2004
NIM	:	22571005
Pekerjaan	:	Mahasiswa
Program Studi/Fakultas	:	S1 Tadris Matematika/Tarbiyah
Judul Skripsi	:	**"Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Model *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) Berbantuan Wizer. Me Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SMP IT Rabbi Radhiyya "**
Lokasi Penelitian	:	SMP IT Rabbi Radhiyya RL
Waktu Penelitian	:	10 Juni 2026 s.d 10 September 2026
Penanggung Jawab	:	Wakil Dekan I IAIN Curup

Dengan ketentuan sebagai berikut:
a) Harus mentaati semua ketentuan Perundang-Undangan yang berlaku.
b) Selesai melakukan penelitian agar melaporkan/menyampaikan hasil penelitian kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong.
c) Apabila masa berlaku Izin ini sudah berakhir, sedangkan pelaksanaan penelitian belum selesai perpanjangan izin Penelitian harus diajukan kembali kepada instansi pemohon.
d) Izin ini dicabut dan dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang surat Izin ini tidak menaati/mengindahkan ketentuan-ketentuan seperti tersebut di atas.

Demikian Izin ini dikeluarkan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Curup
Pada Tanggal : 10 Juni 2026

An. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong
Plt. Sekretaris,

ACHMAD FAISAL ADRYAN, S.Sos
Penata Tingkat I/ III.d
NIP.19811017 200212 1 004

Tembusan:
1. Wakil Dekan I IAIN Curup
2. Kepala Sekolah SMP IT Rabbi Radhiyya RL
3. Yang Bersangkutan
4. Arsip

Dipindai dengan CamScanner

YAYASAN PENDIDIKAN SOSIAL DAN DAKWAH AL-ISHLAH CURUP
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA ISLAM TERPADU
RABBI RADHIYYA
Jl. Air Meles Gading, Desa Air Meles Bawah Curup Timur
Kab. Rejang Lebong – Bengkulu
email : smpit.rr@gmail.com website : smpitrr.sch.id
AKREDITASI A

SURAT KETERANGAN
Nomor : 421.3/206/SKet/SMPIT-RR/RL/2026

Berdasarkan surat permohonan izin penelitian IAIN Curup Nomor : 503/305/IP/DPMPTSP/VI/2026 Tanggal 10 Juni 2026, dengan ini Kepala SMP IT Rabbi Radhiyya Rejang Lebong menerangkan :

Nama	:	**ENJELLY WIDIA WULANDARI**
NIM	:	22571005
Program Studi	:	S1 TADRIS MATEMATIKA/ FAKULTAS TARBIYAH
Waktu Penelitian	:	10 Juni s.d 13 Agustus 2026

Telah melaksanakan penelitian di SMP IT Rabbi Radhiyya Rejang Lebong dengan judul " ***Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik* (LKPD) *Berbasis* Model *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) *Berbantuan Wizer.Me* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SMPIT Rabbi Radhiyya"** di SMP IT Rabbi Radhiyya Rejang Lebong dengan baik.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Rejang Lebong, 13 Agustus 2026
Kepala sekolah

SMP ISLAM TERPADU RABBI RADHIYA CURUP

RIRI HUTAMI, S.Pd.I,.Gr
NIY. 292 04 0313 0070

Dipindai dengan CamScanner

Kisi-kisi Angket Kebutuhan Guru

Aspek	Indikator	Sub Indikator	No. Butir
Didaktik Umum	1. Mengajak peserta didik aktif dalam pembelajaran	1.1 Guru membutuhkan bahan ajar yang berpusat pada peserta didik. 1.2 Guru membutuhkan bahan ajar yang mendorong peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran.	1,2
	2. Memberikan penekanan pada proses menemukan konsep	2.1 Guru membutuhkan bahan ajar berbasis masalah. 2.2 Guru membutuhkan bahan ajar yang melibatkan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran secara langsung. 2.3 Guru membutuhkan bahan ajar yang diawali dengan masalah kontekstual.	3,4,5
	3. Mengembangkan kemampuan komunikasi sosial, emosional, estetika, dan moral peserta didik	3.1 Guru membutuhkan bahan ajar yang memberi ruang kepada peserta didik untuk berpartisipasi dalam diskusi berkelompok. 3.2 Guru membutuhkan bahan ajar yang mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari. 3.3 Guru membutuhkan bahan ajar yang mendukung pembentukan sikap dan karakter peserta didik.	6,7,8
	4. Memberi variasi stimulus melalui berbagai media dan kegiatan peserta didik	Guru membutuhkan bahan ajar yang memanfaatkan berbagai media pembelajaran.	9
	5. Pengalaman belajar untuk mengembangkan pribadi peserta didik.	Guru membutuhkan bahan ajar yang mendukung kemandirian belajar peserta didik.	10
Didaktik Khusus	1. Kebutuhan terhadap LKPD	1.1 Guru membutuhkan LKPD sebagai bahan ajar pendukung dalam pembelajaran matematika.	11,12

Aspek	Indikator	Sub Indikator	No. Butir
		1.2 Guru membutuhkan pengembangan LKPD yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.	
	2. Mengajak peserta didik aktif dalam pembelajaran	Guru membutuhkan LKPD yang memuat aktivitas yang mendorong keaktifan peserta didik.	13
	3. Memberikan penekanan pada proses menemukan konsep	3.1 Guru membutuhkan LKPD yang memfasilitasi peserta didik menemukan konsep secara mandiri. 3.2 Guru membutuhkan LKPD yang dapat mengarahkan peserta didik untuk memahami dan mengidentifikasi suatu masalah. 3.3 Guru membutuhkan LKPD yang menyajikan permasalahan untuk diselesaikan oleh peserta didik. 3.4 Guru membutuhkan LKPD yang menyusun langkah penyelesaian secara sistematis. 3.5 Guru membutuhkan LKPD yang memfasilitasi peserta didik untuk menyampaikan hasil penyelesaian masalah.	14,15,16, 17,18
	4. Mengembangkan kemampuan komunikasi sosial, emosional, estetika, dan moral peserta didik	Guru membutuhkan LKPD yang menyajikan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.	19
	5. Memberi variasi stimulus melalui berbagai media dan kegiatan peserta didik	Guru membutuhkan LKPD yang terintegrasi dengan media pembelajaran berbasis teknologi.	20
	6. Pengalaman belajar untuk mengembangkan	Guru membutuhkan LKPD berbasis digital untuk mendukung pembelajaran yang lebih interaktif.	21,22

Aspek	Indikator	Sub Indikator	No. Butir
	pribadi peserta didik.	Guru membutuhkan LKPD berbentuk cetak untuk mendukung proses pembelajaran.	
Konstruksi	1. Struktur kalimat yang digunakan jelas	Guru membutuhkan LKPD yang sesuai dengan PUEBI dan mudah dipahami.	23
	2. Urutan materi pembelajaran sesuai tingkat kemampuan peserta didik	Guru membutuhkan LKPD yang menyajikan materi secara sistematis sesuai dengan tingkat perkembangan kemampuan peserta didik.	24
	3. Menghindari pertanyaan yang terlalu terbuka	Guru membutuhkan LKPD yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.	25
	4. Tidak mengacu pada buku sumber di luar kemampuan peserta didik	Guru membutuhkan LKPD yang menyajikan materi yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku.	26
	5. Menggunakan kalimat sederhana	Guru membutuhkan LKPD yang menggunakan kalimat mudah dipahami.	27
	6. Tujuan dan manfaat pembelajaran dituliskan dengan jelas.	Guru membutuhkan LKPD yang mencantumkan tujuan dan manfaat pembelajaran dengan jelas.	28
	7. LKPD yang memuat identitas penulis, penyusun, dll.	Guru membutuhkan LKPD yang memuat identitas penulis dan penyusun.	29
Teknis	1. Tampilan/desain	Guru membutuhkan LKPD yang memiliki desain dan kombinasi warna yang menarik minat belajar peserta didik.	30
	2. Konsisten jenis huruf yang digunakan	Guru membutuhkan LKPD yang menggunakan jenis huruf yang jelas dan mudah dibaca.	31
Kemampuan Pemecahan Masalah	1. Memahami masalah	Guru membutuhkan LKPD yang membantu peserta didik memahami masalah sebelum menyelesaikannya.	32

Aspek	Indikator	Sub Indikator	No. Butir
	2. Merencanakan penyelesaian	Guru membutuhkan LKPD yang membantu peserta didik menentukan strategi penyelesaian masalah.	33
	3. Menyelesaikan masalah	Guru membutuhkan LKPD yang membantu peserta didik melakukan prosedur penyelesaian secara sistematis	34
	4. Memeriksa kembali hasil	Guru membutuhkan LKPD yang membantu peserta didik menilai kebenaran jawaban yang diperoleh.	35

Kisi-kisi Angket Kebutuhan Peserta Didik

Aspek	Indikator	Sub Indikator	Butir pernyataan
Didaktik	1. Mengajak peserta didik aktif dalam pembelajaran	1.1 Peserta didik membutuhkan LKPD yang berpusat pada peserta didik 1.2 Peserta didik membutuhkan LKPD yang menggunakan media yang beragam 1.3 Peserta didik membutuhkan LKPD berbasis teknologi untuk mendukung pembelajaran yang lebih interaktif. 1.4 Peserta didik membutuhkan LKPD yang menggunakan media konkret (nyata) untuk membantu peserta didik memahami konsep.	1,2,3,4
	2. Memberikan penekanan pada proses untuk menemukan konsep	2.1 Peserta didik membutuhkan LKPD yang mengarahkan peserta didik mengidentifikasi suatu masalah. 2.2 Peserta didik membutuhkan LKPD yang mengarahkan peserta didik untuk menghubungkan semua informasi. 2.3 Peserta didik membutuhkan pembelajaran yang diawali dengan penyajian masalah.	5,6,7,8,9

		2.4 Peserta didik membutuhkan pembelajaran yang memberikan kesempatan diskusi dalam penyelesaian masalah. 2.5 Peserta didik membutuhkan pembelajaran yang memberikan kesempatan mempresentasikan hasil kerja.	
	3. Dapat mengembangkan kemampuan Komunikasi, kerjasama, pemecahan masalah,	1.1 Peserta didik membutuhkan LKPD yang memberi ruang kepada peserta didik untuk berpartisipasi dalam diskusi berkelompok 1.2 Peserta didik membutuhkan LKPD yang menyajikan ilustrasi kehidupan sehari – hari.	10,11
	4. Memberi variasi stimulus melalui berbagai media dan kegiatan peserta didik	Peserta didik membutuhkan LKPD yang menyajikan instruksi/ tugas dalam bentuk beragam seperti teks, gambar, video.	12
	5. Pengalaman belajar untuk mengembangkan pribadi peserta didik.	5.1 Peserta didik membutuhkan LKPD yang menyediakan fitur interaktif yang mendukung pembelajaran 5.2 Peserta didik membutuhkan LKPD yang memberikan umpan balik terhadap hasil kerja peserta didik secara langsung.	13,14,15

		5.3 Peserta didik membutuhkan LKPD digital yang memungkinkan peserta didik mengulang materi secara mandiri.	
Konstruksi	1. Struktur kalimat yang digunakan jelas	Peserta didik membutuhkan LKPD yang sesuai dengan PUEBI dan mudah dipahami.	16
	2. Urutan materi pembelajaran sesuai tingkat kemampuan peserta didik	Peserta didik membutuhkan LKPD yang menyajikan materi secara sistematis sesuai dengan tingkat perkembangan kemampuan peserta didik.	17
	3. Menghindari pertanyaan yang terlalu terbuka	Peserta didik membutuhkan LKPD yang memuat soal- soal sesuai dengan ATP	18
	4. Tidak mengacu pada buku sumber diluar kemampuan peserta didik	Peserta didik membutuhkan LKPD yang menyajikan materi yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku	19
	5. Menggunakan kalimat sederhana	Peserta didik membutuhkan LKPD yang berisi kalimat yang mudah dipahami	20
	6. Tujuan dan manfaat pembelajaran dituliskan dengan jelas	Peserta didik membutuhkan LKPD yang mencantumkan Tujuan dan manfaat pembelajaran secara jelas	21
	7. LKPD yang memuat identitas penulis, penyusun, dll.	Peserta didik membutuhkan LKPD yang memuat identitas penulis, penyusun, dll.	22
Teknis	1. Tampilan/desain	1.1 Peserta didik Membutuhkan	23,24

		LKPD yang memiliki desain dan kombinasi warna yang menarik minat belajar peserta didik. 1.2 Peserta didik membutuhkan LKPD yang memuat ilustrasi yang sesuai dan mudah dipahami peserta didik	
	2. Konsisten tulisan yang digunakan	2.1 Peserta didik membutuhkan LKPD yang menggunakan jenis huruf yang jelas dan mudah dibaca. 2.2 Peserta didik membutuhkan LKPD yang menggunakan huruf tebal untuk topik bukan huruf biasa yang diberi garis bawah	25,26
Kemampuan pemecahan masalah	1. Memahami masalah	Peserta didik membutuhkan LKPD yang membantu peserta didik memahami masalah sebelum menyelesaikannya.	27
	2. Merencanakan penyelesaian	Peserta didik membutuhkan LKPD yang membantu peserta didik menentukan strategi penyelesaian masalah	28
	3. Menyelesaikan masalah	Peserta didik membutuhkan LKPD yang membantu peserta didik melakukan prosedur penyelesaian secara sistematis	29

	4. Memeriksa kembali hasil	Peserta didik membutuhkan LKPD yang membantu peserta didik menilai kebenaran jawaban yang diperoleh	30

Kisi- kisi Angket Ahli Materi

No.	Aspek Penilaiaan	Subindikator
1	Kesesuaiaan dengan ATP	1. Kelengkapan materi pada setiap tujuan pembelajaran 2. Keluasan materi pada setiap tujuan pembelajaran 3. Kedalaman materi pada setiap tujuan pembelajaran
2	Keakuratan materi	4. Keakuratan konsep materi 5. Keakuratan gambar, dan ilustrasi yang disajikan 6. Keakuratan penggunaan istilah
3	Kemutakhiran materi	7. Kesesuaiaan gambar dan ilustrasi dengan konteks kehidupan sehari-hari 8. Penggunaan contoh kasus yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari
4	Pendukung penyajian	9. Ketersediaan kata pengantar 10. Ketersediaan petunjuk penggunaan LKPD 11. Kelengkapan komponen LKPD
5	Teknik Penyajian	12. Keruntutan penyajian konsep
6	Penyajian pembelajaran	13. Keterlibatan peserta didik dalam setiap aktivitas pembelajaran
7	Mendorong Keingintahuan	14. Mendorong rasa ingin tahu peserta didik 15. Mendorong kemampuan bertanya peserta didik
8	kebahasaan	16. Kelugasan bahasa 17. komunikatif
9	Kesesuaiaan Materi dengan	18. Kesesuaian aktivitas pada tahap *Search*

No.	Aspek Penilaiaan	Subindikator
	sintaks SSCS	dengan karakteristik model SSCS 19. Kesesuaian kegiatan pada tahap *Solve* dengan karakteristik model SSCS 20. Kesesuaian kegiatan pada tahap *Create* dengan karakteristik model SSCS 21. Kesesuaian kegiatan pada tahap *Share* dengan karakteristik model SSCS
10	Kesesuaian soal dengan indikator pemecahan masalah	22. Soal dalam LKPD memfasilitasi peserta didik dalam memahami masalah 23. Soal dalam LKPD memfasilitasi peserta didik dalam merencanakan penyelesaian masalah 24. Soal dalam LKPD memfasilitasi peserta didik dalam melaksanakan penyelesaian masalah 25. Soal dalam LKPD memfasilitasi peserta didik untuk memeriksa kembali hasil penyelesaian

Kisi- kisi Ahli Bahasa

Aspek	Butir Penilaian
Lugas	Ketepatan struktur kalimat
	Keefektifan kalimat
	Kebakuan istilah
Komunikatif	Kejelasan penyampaian informasi
	Kemudahan memahami informasi yang disajikan
kaidah kebahasaan	Ketepatan tata bahasa sesuai dengan EYD
	Ketepatan penggunaan ejaan dan tanda baca
Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	Kesesuaian kosakata dengan tingkat perkembangan peserta didik
	Kesesuaian tingkat kesulitan bahasa dengan kemampuan peserta didik
Penggunaan istilah, simbol, atau ikon	Konsistensi penggunaan istilah
	Konsistensi penggunaan simbol atau ikon
Kejelasan Instruksi	Kejelasan petunjuk penggunaan LKPD Wizer.me
	Kejelasan instruksi pada setiap aktivitas pembelajaran
	Kemudahan memahami perintah tugas yang diberikan

Kisi- kisi Ahli Media

Indikator penilaian	Butir penilaiaan
Desain Sampul Konten (Cover)	1. Warna huruf judul konten kontras dengan warna latar belakang.
	2. Tidak terlalu banyak menggunakan kombinasi huruf.
	3. Ilustrasi sampul konten menggambarkan isi/ materi dan mengungkapkan karakter objek.
	4. Ukuran huruf pada cover mudah dibaca.
Desain isi konten	5. Penempatan unsur tata letak konsisten
	6. Judul dan sub judul kegiatan belajar ditampilkan dengan jelas
	7. Ilustrasi yang digunakan mendukung penyajian materi pembelajaran.
	8. Penggunaan variasi huruf (bold, italic, dan underline) dalam LKPD sudah tepat.
	9. Spasi antar huruf dan baris teks terlihat normal dan rapi.
	10. Tampilan keseluruhan LKPD terlihat rapi, dan konsisten.
	11. Kombinasi warna pada isi LKPD serasi dan tidak mengganggu keterbacaan teks.
Ilustrasi Isi	12. Ilustrasi mampu mengungkapkan makna/arti dari objek
	13. Bentuk ilustrasi akurat dan proporsional sesuai kenyataan.
Interaktivitas media	14. Fitur interaktif pada Wizer.me mendukung keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.
	15. Aktivitas interaktif pada LKPD mudah digunakan oleh peserta didik.
Aksesibilitas	16. LKPD dapat diakses dengan mudah melalui perangkat digital.
	17. LKPD dapat digunakan dengan baik pada perangkat yang digunakan peserta didik.

Navigasi	18. Tombol, tautan (link), dan petunjuk pada LKPD Wizer.me mudah digunakan.
	19. Navigasi pada LKPD memudahkan peserta didik berpindah antar bagian kegiatan belajar.
Umpan balik	20. Fitur umpan balik pada Wizer.me membantu peserta didik mengetahui hasil pekerjaannya.

Kisi- kisi Validasi Bahan Ajar

Indikator penilaian	Butir penilaiaan
Kesesuaiaan Dengan Komponen Struktur Bahan Ajar	1. Judul dicantumkan dengan jelas
	2. Petunjuk belajar yang jelas,
	3. Pemaparan Capaiaan Pembelajaran (CP) secara spesifik
	4. Mengandung informasi pendukung
	5. Memiliki langkah pengerjaan tugas atau langkah kerja yang benar.
Kesesuaiaan dengan Evaluasi Bahan Ajar	6. Kesesuaiaan dengan kurikulum, Capaiaan Pembelajaran (CP), dan Tujuan Pembelajaran (TP)
	7. Kesesuaiaan dengan kondisi peserta didik
	8. Materi bersifat spesifik atau khusus
	9. Kesesuaiaan dengan nilai moral dan sosial
	10. Menambah wawasan peserta didik
	11. Keseimbangan dalam penjabaran materi
	12. Menggunakan kata, kalimat, panjang pendek, frekuensi, bangun kalimat, dan susunan paragraf yang sesuai.
	13. Memberikan kemudahan pembacaan.
	14. Kejelasan Tujuan Pembelajaran (TP).
	15. Menggunakan font, ukuran huruf, dan jarak spasi yang sesuai.
	16. tata letak layout unsur bahan ajar proporional
	17. Menggunakan ilustrasi, gambar dan foto.
	18. Desain tampilan bersifat rapi.
	19. Kesesuaiaan ikon/simbol yang memperjelas instruksi
	20. Konsisten desain antar pertemuan
	21. Memuat grafik, tabel, diagram yang memperjelas aktivitas sesuai tujuan pembelajaran.

Indikator penilaian	Butir penilaiaan
Memperjelas LKPD melalui gambar, dan video	22. Memuat video yang memperjelas aktivitas sesuai tujuan pembelajaran.
	23. Memuat animasi yang memperjelas aktivitas sesuai tujuan pembelajaran dan menarik minat belajar siswa.
Kesesuaian dengan Platform Wizer.me	24. Kesesuaian pemanfaatan fitur-fitur interaktif Wizer.me (seperti *open-ended question, video, image, drawing tool*) dengan aktivitas pembelajaran.
	25. Kemudahan pengoperasian LKPD berbasis Wizer.me bagi peserta didik.
Kesesuaian dengan Model Pembelajaran SSCS	26. Memuat aktivitas *Search* (mencari dan mengidentifikasi informasi terkait masalah Teorema Pythagoras) pada setiap TP.
	27. Memuat aktivitas *Solve* (merumuskan dan menerapkan strategi penyelesaian masalah) pada setiap TP.
	28. Memuat aktivitas *Create* (menyusun dan mengonstruksi hasil penyelesaian masalah) pada setiap TP.
	29. Memuat aktivitas *Share* (mengomunikasikan dan mendiskusikan hasil penyelesaian masalah) pada setiap TP.
Kesesuaian dengan Tahapan Pemecahan Masalah Polya	30. Aktivitas dalam LKPD memfasilitasi peserta didik memahami masalah (*understanding the problem*).
	31. Aktivitas dalam LKPD memfasilitasi peserta didik merencanakan penyelesaian (*devising a plan*).
	32. Aktivitas dalam LKPD memfasilitasi peserta didik melaksanakan rencana penyelesaian (*carrying out the plan*).
	33. Aktivitas dalam LKPD memfasilitasi peserta didik memeriksa kembali hasil penyelesaian (*looking back*).
	34. LKPD dapat diakses dengan mudah melalui perangkat digital.

Indikator penilaian	Butir penilaiaan
Kesesuaiaan dengan Aksesibilitas Perangkat Digital	35. LKPD dapat digunakan dengan baik pada perangkat yang digunakan peserta didik.

LEMBAR VALIDASI

ANGKET KEBUTUHAN GURU

Dengan hormat,

Saya memohon bantuan Bapak/Ibu agar dapat bersedia mengisi lembar validasi angket kebutuhan guru. Lembar ini bertujuan untuk memperoleh pendapat Bapak/ Ibu terkait angket yang akan saya gunakan dalam penelitian. Penilaian, saran dan juga koreksi dari Bapak/Ibu akan sangat membantu dalam memperbaiki dan meningkatkan kualitas instrumen tersebut. Atas kesediaan Bapak/Ibu telah mengisi validasi instrumen ini saya ucapkan terimakasih.

Judul	: Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Berbasis Model *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) Berbantuan *Wizer.Me* Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah siswa SMP IT Rabbi Radhiyya.
Penyusun	: Enjelly Widia Wulandari
Prodi/ Universitas	: Tadris Matematika/ Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup
Tujuan	: Agar dapat mengukur validasi angket kebutuhan

Petunjuk Penilaian :

1. Bapak/Ibu dapat memberi penilaian dengan tanda *checklist* (√) pada kolom penilaian yang telah disediakan dalam lembar validasi validasi angket kebutuhan guru.
2. setelah mengisi kolom penelitian, dimohon Bapak/Ibu kembali memberi tanda tanda *checklist* (√) di bagian kolom kesimpulan terhadap lembar validasi angket kebutuhan guru.
3. Apabila terdapat suatu hal yang ingin direvisi, dimohon untuk menuliskannya pada bagian komentar dan saran.

Keterangan Skala Penilaian:

Skor 4 : sangat baik	Skor 2 : tidak baik
Skor 3 : baik	Skor 1 : sangat tidak baik

Nama Validator : Irni Latifa Irsal, M.Pd.

NIP/NIDN : 199305 22 201903 2027

Instansi : IAIN Curup.

Tanggal Validasi : 01 Mei 2026 - 13 Mei 2026.

Penilaian Angket Kebutuhan Guru

NO	INDIKATOR PENILAIAN	SKALA PENILAIAN			
	Penilaian Isi	**1**	**2**	**3**	**4**
1.	Pernyataan sesuai dengan indikator kebutuhan guru				✓
2.	Pernyataan mendukung tujuan penyusunan angket				✓
3.	Butir relevan dengan konteks pembelajaran matematika di SMP			✓	
	Penilaian Konstruk	**1**	**2**	**3**	**4**
1.	Kejelasan petunjuk cara pengisian angket kebutuhan guru				✓
2.	Kejelasan butir pernyataan pada angket kebutuhan guru			✓	

NO	INDIKATOR PENILAIAN	SKALA PENILAIAN			
	Kebahasaan	**1**	**2**	**3**	**4**
1.	Butir pernyataan pada angket kebutuhan guru menggunakan ejaan bahasa Indonesia yang baik dan benar.			✓	
2.	Butir pernyataan pada angket kebutuhan guru menggunakan kalimat komunikatif.				✓
3.	Kata/kalimat yang digunakan tidak menimbulkan makna ganda atau salah pengertian				✓

Komentar Umum dan Saran

Mohon kepada Bapak/Ibu dapat menuliskan komentar dan saran perbaikan terhadap instrumen angket kebutuhan guru dalam Pengembangan Lembar Kera Peserta Didik (LKPD) Berbasis Model *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) Berbantuan *Wizer.Me* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah siswa di bawah ini.

Perhatikan kaidah penulisan yang baik & benar, perhatikan pula tata cara membuat tabel. Karena ini angket kebutuhan, maka diperlukan pertanyaan mendasar tentang kebutuhan LKPD.

Kesimpulan

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, instrumen angket kebutuhan guru matematika kelas VIII SMP maka dinyatakan:

1. Layak digunakan tanpa revisi.
2. Layak digunakan dengan revisi.
3. Tidak layak digunakan.

Mohon Bapak/Ibu dapat melingkarkan pada nomor poin yang dirasa sesuai dengan kesimpulan Bapak/ Ibu terhadap instrumen angket yang dibuat.

Curup, 13 Mei 2026

Validator

(Irni Latifa Irsal, M.Pd)

NIP. 199305222019032027

LEMBAR VALIDASI

ANGKET KEBUTUHAN PESERTA DIDIK

Dengan hormat,

Saya memohon bantuan Bapak/Ibu agar dapat bersedia mengisi lembar validasi terhadap lembar angket kebutuhan peserta didik. Lembar ini bertujuan untuk memperoleh pendapat Bapak/ Ibu terkait angket kebutuhan yang akan digunakan dalam penelitian. Penilaian, saran dan juga koreksi dari Bapak/Ibu akan sangat membantu dalam memperbaiki dan meningkatkan kualitas instrumen tersebut. Atas kesediaan Bapak/Ibu yang mengisi validitas instrumen ini saya ucapkan terimakasih.

Judul	: Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Berbasis Model *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) Berbantuan *Wizer.Me* Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah siswa SMP IT Rabbi Radhiyya
Penyusun	: Enjelly Widia Wulandari
Prodi/ Universitas	: Tadris Matematika/ Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup
Tujuan	: Agar dapat mengukur validasi angket kebutuhan peserta didik

Petunjuk Penilaian :

1. Bapak/Ibu dapat memberi penilaian dengan tanda *checklist* (√) pada kolom penilaian yang telah disediakan dalam lembar validasi.
2. setelah mengisi kolom penelitian, dimohon Bapak/Ibu kembali memberi tanda tanda *checklist* (√) di bagian kolom kesimpulan terhadap lembar validasi.
3. Apabila terdapat suatu hal yang ingin direvisi, dimohon untuk menuliskannya pada bagian komentar dan saran.

Keterangan Skala Penilaian:

Skor 4 : sangat baik

Skor 3 : baik

Skor 2 : tidak baik

Skor 1 : sangat tidak baik

Nama Validator : Dr. Mutia, M.Pd.

NIP/NIDN : 198911302015032006 / 2030118901

Instansi : IAIN Curup

Tanggal Validasi : 11 Mei 2025

Penilaian Angket Kebutuhan Peserta Didik

NO	INDIKATOR PENILAIAN	SKALA PENILAIAN			
	Penilaian Isi	**1**	**2**	**3**	**4**
1.	Pernyataan sesuai dengan indikator kebutuhan peserta didik				✓
2.	Pernyataan mendukung tujuan penyusunan angket				✓
3.	Butir relevan dengan konteks pembelajaran matematika di SMP			✓	
	Penilaian Konstruk	**1**	**2**	**3**	**4**
4.	Kejelasan petunjuk cara pengisian angket kebutuhan peserta didik			✓	
5.	Kejelasan butir pernyataan pada angket kebutuhan peserta didik			✓	
6.	Pernyataan tidak menimbulkan penafsiran ganda			✓	
	Kebahasaan	**1**	**2**	**3**	**4**

Kesimpulan

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, instrumen lembar angket kebutuhan guru terhadap Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Model Pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) Berbantuan Wizer.Me Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah siswa, maka dinyatakan:

1. Layak digunakan tanpa revisi.
2. Layak digunakan dengan revisi.
3. Tidak layak digunakan.

Mohon Bapak/Ibu dapat melingkarkan pada nomor poin yang dirasa sesuai dengan kesimpulan Bapak/ Ibu terhadap instrumen angket kebutuhan yang dibuat.

Curup, ..., ...11...Mei.....2026

Validator

(...Dr. Mubla, M.Pd...)

NIP. 198911302015032006

LEMBAR ANGKET KEBUTUHAN GURU

Dengan hormat,

Saya memohon bantuan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar angkeet kebutuhan terhadap pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis model *search, solve, create, and share* (SSCS) berbantuan *Wizer.me* terhadap kemampuan pemecahan masalah. Lembar ini bertujuan untuk memperoleh pendapat Bapak/Ibu terkait pengembangan LKPD jawaban dari Bapak/Ibu sangat membantu dalam penelitian ini. Atas pertisipasinya, saya ucapkan terima kasih.

A. IDENTITAS RESPONDEN

Nama : Ishea Nurkartika Sari, S.Pd., Gr

Jabatan : Guru Mata Pelajaran Matematika

Sekolah : SMP IT Rabbi Radhiyya

Tanggal Pengisian : 21/5-2026

B. PETUNJUK PENGISIAN

1. Bacalah setiap pernyataan dengan seksama.
2. Pilihlah jawaban yang sesuai dengan kondisi dengan memberikan tanda ceklis (√) pada kolom yang telah disediakan
3. Atas perhatian dan kerja samanya saya ucapkan terima kasih.

C. SKALA PENILAIAN

Pilihlah salah satu jawaban yang sesuai dengan kondisi sebenarnya.

a. Sangat Setuju (SS)
b. Kurang setuju (KS)
c. Cukup Setuju (CS)
d. Setuju (S)
e. Sangat Tidak Setuju (STS)

D. ANALISIS KEBUTUHAN

No	Pernyataan	SS	S	CS	KS	STS
1	Bapak/Ibu membutuhkan bahan ajar yang berpusat pada peserta didik.	✓				
2	Bapak/Ibu membutuhkan bahan ajar yang mendorong peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran.	✓				
3	Bapak/Ibu membutuhkan bahan ajar berbasis masalah.	✓				
4	Bapak/Ibu membutuhkan bahan ajar yang melibatkan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran secara langsung.	✓				
5	Bapak/Ibu membutuhkan bahan ajar yang diawali dengan masalah kontekstual.	✓				
6	Bapak/Ibu membutuhkan bahan ajar yang memberi ruang kepada peserta didik untuk berpartisipasi dalam diskusi berkelompok.	✓				
7	Bapak/Ibu membutuhkan bahan ajar yang mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari.	✓				
8	Bapak/Ibu membutuhkan bahan ajar yang mendukung pembentukan sikap dan karakter peserta didik.	✓				
9	Bapak/Ibu membutuhkan bahan ajar yang memanfaatkan berbagai media pembelajaran.	✓				
10	Bapak/Ibu membutuhkan bahan ajar yang mendukung kemandirian belajar peserta didik.	✓				
11	Bapak/Ibu membutuhkan LKPD sebagai bahan ajar pendukung pembelajaran matematika.	✓				
12	Bapak/Ibu membutuhkan pengembangan LKPD yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.	✓				
13	Bapak/Ibu membutuhkan LKPD yang memuat aktivitas yang mendorong keaktifan peserta didik.	✓				
14	Bapak/Ibu membutuhkan LKPD yang memfasilitasi peserta didik untuk menemukan konsep secara mandiri.	✓				
15	Bapak/Ibu membutuhkan LKPD yang dapat mengarahkan peserta didik untuk memahami dan mengidentifikasi suatu masalah.	✓				
16	Bapak/Ibu membutuhkan LKPD yang menyajikan permasalahan untuk diselesaikan oleh peserta didik.	✓				
17	Bapak/Ibu membutuhkan LKPD yang menyusun langkah penyelesaian secara sistematis.	✓				

No	Pernyataan	SS	S	CS	KS	STS
18	Bapak/Ibu membutuhkan LKPD yang memfasilitasi peserta didik untuk menyampaikan hasil penyelesaian masalah.	✓				
19	Bapak/Ibu membutuhkan LKPD yang menyajikan permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.	✓				
20	Bapak/Ibu membutuhkan LKPD yang terintegrasi dengan media pembelajaran berbasis teknologi.			✓		
21	Bapak/Ibu membutuhkan LKPD berbasis digital untuk mendukung pembelajaran yang lebih interaktif.			✓		
22	Bapak/Ibu membutuhkan LKPD yang menggunakan media cetak untuk membantu peserta didik memahami konsep.	✓				
23	Bapak/Ibu membutuhkan LKPD yang menggunakan bahasa sesuai kaidah bahasa Indonesia dan mudah dipahami peserta didik.	✓				
24	Bapak/Ibu membutuhkan LKPD yang menyajikan materi secara sistematis sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik.	✓				
25	Bapak/Ibu membutuhkan LKPD yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓				
26	Bapak/Ibu membutuhkan LKPD yang menyajikan materi yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku.	✓				
27	Bapak/Ibu membutuhkan LKPD yang menggunakan kalimat sederhana dan mudah dipahami peserta didik.	✓				
28	Bapak/Ibu membutuhkan LKPD yang mencantumkan tujuan dan manfaat pembelajaran secara jelas.	✓				
29	Bapak/Ibu membutuhkan LKPD yang memuat identitas penyusun.	✓				
30	Bapak/Ibu membutuhkan LKPD ~~yang memiliki~~ desain dan kombinasi warna yang menarik minat belajar peserta didik. netral.	✓				
31	Bapak/Ibu membutuhkan LKPD yang menggunakan jenis huruf yang jelas dan mudah dibaca.	✓				
32	Bapak/Ibu membutuhkan LKPD yang membantu peserta didik memahami masalah sebelum menyelesaikannya.	✓				
33	Bapak/Ibu membutuhkan LKPD yang membantu peserta didik menentukan strategi penyelesaian masalah.	✓				
34	Bapak/Ibu membutuhkan LKPD yang menyajikan langkah penyelesaian masalah secara sistematis.	✓				
35	Bapak/Ibu membutuhkan LKPD yang membantu peserta didik menilai kebenaran jawaban yang diperoleh.	✓				

LEMBAR ANGKET KEBUTUHAN PESERTA DIDIK

A. IDENTITAS RESPONDEN

Nama : Tri Hesty Wazla Karimah
Kelas : VIII.C
Sekolah : SMPIt AR
Tanggal Pengisian : 21 Mei 2016

B. PETUNJUK PENGISIAN

1. Isilah identitas responden pada tempat yang telah disediakan di atas.
2. Bacalah setiap pernyataan dengan teliti dan seksama.
3. Pilihlah jawaban yang sesuai dengan keadaan dan pendapat anda dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan.
4. Jawablah dengan jujur sesuai dengan kondisi yang dialami.
5. Jawaban bersifat rahasia dan tidak mempengaruhi penilaian guru

C. Skala Penilaiaan

Keterangan pilihan jawaban:

a. Sangat Setuju (SS)
b. Kurang Setuju (KS)
c. Setuju (S)
d. Tidak Setuju (TS)
e. Sangat Tidak Setuju (STS)

D. ANALISIS KEBUTUHAN

No	Pernyataan	SS	S	CS	KS	STS
1	Saya membutuhkan LKPD yang membuat saya aktif dalam pembelajaran.		✓			
2	Saya membutuhkan LKPD yang menggunakan berbagai media pembelajaran seperti gambar	✓				

No	Pernyataan	SS	S	CS	KS	STS
	atau video.					
3	Saya membutuhkan LKPD berbasis teknologi untuk mendukung pembelajaran yang lebih interaktif.	✓				
4	Saya membutuhkan LKPD yang menggunakan media konkret (nyata) untuk membantu saya dalam memahami konsep.		✓			
5	Saya membutuhkan LKPD yang mengarahkan saya dalam mengidentifikasi suatu masalah.			✓		
6	Saya membutuhkan LKPD yang mengarahkan saya untuk menghubungkan semua informasi dalam soal.	✓				
7	Saya membutuhkan LKPD yang menyajikan contoh dari kehidupan sehari – hari.		✓			
8	Saya membutuhkan pembelajaran yang memberikan kesempatan diskusi dalam penyelesaian masalah.	✓				
9	Saya membutuhkan pembelajaran yang memberikan kesempatan mempresentasikan hasil kerja.	✓				
10	Saya membutuhkan LKPD yang memberi ruang kepada peserta didik untuk berpartisipasi dalam diskusi berkelompok.	✓				
11	Saya membutuhkan LKPD yang menyajikan ilustrasi kehidupan sehari – hari.		✓			
12	Saya membutuhkan LKPD yang menyajikan instruksi/ tugas dalam bentuk beragam seperti teks, gambar, video.		✓			
13	Saya membutuhkan LKPD yang menyediakan fitur interaktif yang mendukung pembelajaran.	✓				
14	Saya membutuhkan LKPD membutuhkan LKPD yang memberikan umpan balik terhadap hasil kerja peserta didik secara langsung.	✓				
15	Saya membutuhkan LKPD digital yang memungkinkan saya mengulang materi secara mandiri.	✓				
16	Saya membutuhkan LKPD yang sesuai dengan PUEBI dan mudah di pahami.	✓				
17	Saya membutuhkan LKPD yang menyajikan materi secara sistematis sesuai dengan tingkat	✓				

No	Pernyataan	SS	S	CS	KS	STS
	perkembangan kemampuan saya.					
18	Saya membutuhkan LKPD yang memuat soal-soal sesuai dengan alur tujuan pembelajaran (ATP).		✓			
19	Saya membutuhkan LKPD yang menyajikan materi yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku.	✓				
20	Saya membutuhkan LKPD yang berisi kalimat yang mudah dipahami.	✓				
21	Saya membutuhkan LKPD yang mencantumkan tujuan dan manfaat pembelajaran secara jelas.	✓				
22	Saya membutuhkan LKPD yang mencantumkan identitas penyusun.	✓				
23	Saya membutuhkan LKPD yang memiliki desain dan kombinasi warna yang menarik minat belajar saya.		✓			
24	Saya membutuhkan LKPD yang memuat ilustrasi yang sesuai dan mudah dipahami.		✓			
25	Saya membutuhkan LKPD yang menggunakan jenis huruf yang jelas dan mudah dibaca.		✓			
26	Saya membutuhkan LKPD yang menggunakan huruf tebal untuk topik bukan huruf biasa yang diberi garis bawah.		✓			
27	Saya membutuhkan LKPD yang membantu saya memahami masalah sebelum menyelesaikannya.	✓				
28	Saya membutuhkan LKPD yang membantu saya menentukan strategi penyelesaian masalah.	✓				
29	Saya membutuhkan LKPD yang menyajikan langkah penyelesaian masalah secara sistematis.	✓				
30	Saya membutuhkan LKPD yang membantu saya menilai kebenaran jawaban yang diperoleh.	✓				

LEMBAR ANGKET KEBUTUHAN PESERTA DIDIK

A. IDENTITAS RESPONDEN

Nama : Maryana Belwania
Kelas : 8 c
Sekolah : SMP IT Rabbi Radhiyya
Tanggal Pengisian : 21/05/26

B. PETUNJUK PENGISIAN

1. Isilah identitas responden pada tempat yang telah disediakan di atas.
2. Bacalah setiap pernyataan dengan teliti dan seksama.
3. Pilihlah jawaban yang sesuai dengan keadaan dan pendapat anda dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan.
4. Jawablah dengan jujur sesuai dengan kondisi yang dialami.
5. Jawaban bersifat rahasia dan tidak mempengaruhi penilaian guru

C. Skala Penilaiaan

Keterangan pilihan jawaban:

a. Sangat Setuju (SS)
b. Kurang Setuju (KS)
c. Setuju (S)
d. Tidak Setuju (TS)
e. Sangat Tidak Setuju (STS)

D. ANALISIS KEBUTUHAN

No	Pernyataan	SS	S	CS	KS	STS	
1	Saya membutuhkan LKPD yang membuat saya aktif dalam pembelajaran.			✓			3
2	Saya membutuhkan LKPD yang menggunakan berbagai media pembelajaran seperti gambar		✓				1

No	Pernyataan	SS	S	CS	KS	STS
	atau video.		✓			
3	Saya membutuhkan LKPD berbasis teknologi untuk mendukung pembelajaran yang lebih interaktif.	✓				
4	Saya membutuhkan LKPD yang menggunakan media konkret (nyata) untuk membantu saya dalam memahami konsep.	✓				
5	Saya membutuhkan LKPD yang mengarahkan saya dalam mengidentifikasi suatu masalah.		✓			
6	Saya membutuhkan LKPD yang mengarahkan saya untuk menghubungkan semua informasi dalam soal.	✓				
7	Saya membutuhkan LKPD yang menyajikan contoh dari kehidupan sehari – hari.	✓				
8	Saya membutuhkan pembelajaran yang memberikan kesempatan diskusi dalam penyelesaian masalah.		✓			
9	Saya membutuhkan pembelajaran yang memberikan kesempatan mempresentasikan hasil kerja.		✓			
10	Saya membutuhkan LKPD yang memberi ruang kepada peserta didik untuk berpartisipasi dalam diskusi berkelompok.		✓			
11	Saya membutuhkan LKPD yang menyajikan ilustrasi kehidupan sehari – hari.	✓				
12	Saya membutuhkan LKPD yang menyajikan instruksi/ tugas dalam bentuk beragam seperti teks, gambar, video.	✓				
13	Saya membutuhkan LKPD yang menyediakan fitur interaktif yang mendukung pembelajaran.	✓				
14	Saya membutuhkan LKPD membutuhkan LKPD yang memberikan umpan balik terhadap hasil kerja peserta didik secara langsung.	✓				
15	Saya membutuhkan LKPD digital yang memungkinkan saya mengulang materi secara mandiri.	✓				
16	Saya membutuhkan LKPD yang sesuai dengan PUEBI dan mudah di pahami.	✓				
17	Saya membutuhkan LKPD yang menyajikan materi secara sistematis sesuai dengan tingkat	✓				

No	Pernyataan	SS	S	CS	KS	STS
	perkembangan kemampuan saya.	✓				
18	Saya membutuhkan LKPD yang memuat soal-soal sesuai dengan alur tujuan pembelajaran (ATP).	✓				
19	Saya membutuhkan LKPD yang menyajikan materi yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku.	✓				
20	Saya membutuhkan LKPD yang berisi kalimat yang mudah dipahami.	✓				
21	Saya membutuhkan LKPD yang mencantumkan tujuan dan manfaat pembelajaran secara jelas.	✓				
22	Saya membutuhkan LKPD yang mencantumkan identitas penyusun.		✓			
23	Saya membutuhkan LKPD yang memiliki desain dan kombinasi warna yang menarik minat belajar saya.	✓				
24	Saya membutuhkan LKPD yang memuat ilustrasi yang sesuai dan mudah dipahami.	✓				
25	Saya membutuhkan LKPD yang menggunakan jenis huruf yang jelas dan mudah dibaca.	✓				
26	Saya membutuhkan LKPD yang menggunakan huruf tebal untuk topik bukan huruf biasa yang diberi garis bawah.		✓			
27	Saya membutuhkan LKPD yang membantu saya memahami masalah sebelum menyelesaikannya.	✓				
28	Saya membutuhkan LKPD yang membantu saya menentukan strategi penyelesaian masalah.		✓			
29	Saya membutuhkan LKPD yang menyajikan langkah penyelesaian masalah secara sistematis.	✓				
30	Saya membutuhkan LKPD yang membantu saya menilai kebenaran jawaban yang diperoleh.	✓				

LEMBAR ANGKET KEBUTUHAN PESERTA DIDIK

A. IDENTITAS RESPONDEN

Nama : Alea Fidela Riyadi
Kelas : 8C
Sekolah : SMPIT RR
Tanggal Pengisian : 05-21-2026

B. PETUNJUK PENGISIAN

1. Isilah identitas responden pada tempat yang telah disediakan di atas.
2. Bacalah setiap pernyataan dengan teliti dan seksama.
3. Pilihlah jawaban yang sesuai dengan keadaan dan pendapat anda dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan.
4. Jawablah dengan jujur sesuai dengan kondisi yang dialami.
5. Jawaban bersifat rahasia dan tidak mempengaruhi penilaian guru

C. Skala Penilaiaan

Keterangan pilihan jawaban:

a. Sangat Setuju (SS)
b. Kurang Setuju (KS)
c. Setuju (S)
d. Tidak Setuju (TS)
e. Sangat Tidak Setuju (STS)

D. ANALISIS KEBUTUHAN

No	Pernyataan	SS	S	CS	KS	STS
1	Saya membutuhkan LKPD yang membuat saya aktif dalam pembelajaran.		✓			
2	Saya membutuhkan LKPD yang menggunakan berbagai media pembelajaran seperti gambar		✓			

No	Pernyataan	SS	S	CS	KS	STS
	atau video.		✓			
3	Saya membutuhkan LKPD berbasis teknologi untuk mendukung pembelajaran yang lebih interaktif.		✓			
4	Saya membutuhkan LKPD yang menggunakan media konkret (nyata) untuk membantu saya dalam memahami konsep.		✓			
5	Saya membutuhkan LKPD yang mengarahkan saya dalam mengidentifikasi suatu masalah.		✓			
6	Saya membutuhkan LKPD yang mengarahkan saya untuk menghubungkan semua informasi dalam soal.		✓			
7	Saya membutuhkan LKPD yang menyajikan contoh dari kehidupan sehari – hari.		✓			
8	Saya membutuhkan pembelajaran yang memberikan kesempatan diskusi dalam penyelesaian masalah.		✓			
9	Saya membutuhkan pembelajaran yang memberikan kesempatan mempresentasikan hasil kerja.		✓			
10	Saya membutuhkan LKPD yang memberi ruang kepada peserta didik untuk berpartisipasi dalam diskusi berkelompok.		✓			
11	Saya membutuhkan LKPD yang menyajikan ilustrasi kehidupan sehari – hari.		✓			
12	Saya membutuhkan LKPD yang menyajikan instruksi/ tugas dalam bentuk beragam seperti teks, gambar, video.		✓			
13	Saya membutuhkan LKPD yang menyediakan fitur interaktif yang mendukung pembelajaran.	✓				
14	Saya membutuhkan LKPD membutuhkan LKPD yang memberikan umpan balik terhadap hasil kerja peserta didik secara langsung.		✓			
15	Saya membutuhkan LKPD digital yang memungkinkan saya mengulang materi secara mandiri.		✓			
16	Saya membutuhkan LKPD yang sesuai dengan PUEBI dan mudah di pahami.		✓			
17	Saya membutuhkan LKPD yang menyajikan materi secara sistematis sesuai dengan tingkat		✓			

No	Pernyataan	SS	S	CS	KS	STS
	perkembangan kemampuan saya.					
18	Saya membutuhkan LKPD yang memuat soal-soal sesuai dengan alur tujuan pembelajaran (ATP).		✓			
19	Saya membutuhkan LKPD yang menyajikan materi yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku.		✓			
20	Saya membutuhkan LKPD yang berisi kalimat yang mudah dipahami.		✓			
21	Saya membutuhkan LKPD yang mencantumkan tujuan dan manfaat pembelajaran secara jelas.		✓			
22	Saya membutuhkan LKPD yang mencantumkan identitas penyusun.		✓			
23	Saya membutuhkan LKPD yang memiliki desain dan kombinasi warna yang menarik minat belajar saya.		✓			
24	Saya membutuhkan LKPD yang memuat ilustrasi yang sesuai dan mudah dipahami.		✓			
25	Saya membutuhkan LKPD yang menggunakan jenis huruf yang jelas dan mudah dibaca.		✓			
26	Saya membutuhkan LKPD yang menggunakan huruf tebal untuk topik bukan huruf biasa yang diberi garis bawah.		✓			
27	Saya membutuhkan LKPD yang membantu saya memahami masalah sebelum menyelesaikannya.		✓			
28	Saya membutuhkan LKPD yang membantu saya menentukan strategi penyelesaian masalah.	✓				
29	Saya membutuhkan LKPD yang menyajikan langkah penyelesaian masalah secara sistematis.		✓			
30	Saya membutuhkan LKPD yang membantu saya menilai kebenaran jawaban yang diperoleh.		✓			

LEMBAR ANGKET KEBUTUHAN PESERTA DIDIK

A. IDENTITAS RESPONDEN

Nama : Sofia
Kelas : VIII C
Sekolah : SMPIT RR
Tanggal Pengisian : 21.05.2026.

B. PETUNJUK PENGISIAN

1. Isilah identitas responden pada tempat yang telah disediakan di atas.
2. Bacalah setiap pernyataan dengan teliti dan seksama.
3. Pilihlah jawaban yang sesuai dengan keadaan dan pendapat anda dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan.
4. Jawablah dengan jujur sesuai dengan kondisi yang dialami.
5. Jawaban bersifat rahasia dan tidak mempengaruhi penilaian guru

C. Skala Penilaiaan

Keterangan pilihan jawaban:

a. Sangat Setuju (SS)
b. Kurang Setuju (KS)
c. Setuju (S)
d. Tidak Setuju (TS)
e. Sangat Tidak Setuju (STS)

D. ANALISIS KEBUTUHAN

No	Pernyataan	SS	S	CS	KS	STS
1	Saya membutuhkan LKPD yang membuat saya aktif dalam pembelajaran.	✓				
2	Saya membutuhkan LKPD yang menggunakan berbagai media pembelajaran seperti gambar		✓			

No	Pernyataan	SS	S	CS	KS	STS
	atau video.		✓			
3	Saya membutuhkan LKPD berbasis teknologi untuk mendukung pembelajaran yang lebih interaktif.		✓			
4	Saya membutuhkan LKPD yang menggunakan media konkret (nyata) untuk membantu saya dalam memahami konsep.		✓			
5	Saya membutuhkan LKPD yang mengarahkan saya dalam mengidentifikasi suatu masalah.		✓			
6	Saya membutuhkan LKPD yang mengarahkan saya untuk menghubungkan semua informasi dalam soal.		✓			
7	Saya membutuhkan LKPD yang menyajikan contoh dari kehidupan sehari – hari.		✓			
8	Saya membutuhkan pembelajaran yang memberikan kesempatan diskusi dalam penyelesaian masalah.		✓			
9	Saya membutuhkan pembelajaran yang memberikan kesempatan mempresentasikan hasil kerja.		✓			
10	Saya membutuhkan LKPD yang memberi ruang kepada peserta didik untuk berpartisipasi dalam diskusi berkelompok.		✓			
11	Saya membutuhkan LKPD yang menyajikan ilustrasi kehidupan sehari – hari.		✓			
12	Saya membutuhkan LKPD yang menyajikan instruksi/ tugas dalam bentuk beragam seperti teks, gambar, video.		✓			
13	Saya membutuhkan LKPD yang menyediakan fitur interaktif yang mendukung pembelajaran.		✓			
14	Saya membutuhkan LKPD membutuhkan LKPD yang memberikan umpan balik terhadap hasil kerja peserta didik secara langsung.		✓			
15	Saya membutuhkan LKPD digital yang memungkinkan saya mengulang materi secara mandiri.		✓			
16	Saya membutuhkan LKPD yang sesuai dengan PUEBI dan mudah di pahami.		✓			
17	Saya membutuhkan LKPD yang menyajikan materi secara sistematis sesuai dengan tingkat		✓			

No	Pernyataan	SS	S	CS	KS	STS
	perkembangan kemampuan saya.		✓			
18	Saya membutuhkan LKPD yang memuat soal-soal sesuai dengan alur tujuan pembelajaran (ATP).		✓			
19	Saya membutuhkan LKPD yang menyajikan materi yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku.		✓			
20	Saya membutuhkan LKPD yang berisi kalimat yang mudah dipahami.		✓			
21	Saya membutuhkan LKPD yang mencantumkan tujuan dan manfaat pembelajaran secara jelas.		✓			
22	Saya membutuhkan LKPD yang mencantumkan identitas penyusun.		✓			
23	Saya membutuhkan LKPD yang memiliki desain dan kombinasi warna yang menarik minat belajar saya.		✓			
24	Saya membutuhkan LKPD yang memuat ilustrasi yang sesuai dan mudah dipahami.		✓			
25	Saya membutuhkan LKPD yang menggunakan jenis huruf yang jelas dan mudah dibaca.		✓			
26	Saya membutuhkan LKPD yang menggunakan huruf tebal untuk topik bukan huruf biasa yang diberi garis bawah.		✓			
27	Saya membutuhkan LKPD yang membantu saya memahami masalah sebelum menyelesaikannya.		✓			
28	Saya membutuhkan LKPD yang membantu saya menentukan strategi penyelesaian masalah.		✓			
29	Saya membutuhkan LKPD yang menyajikan langkah penyelesaian masalah secara sistematis.		✓			
30	Saya membutuhkan LKPD yang membantu saya menilai kebenaran jawaban yang diperoleh.		✓			

LEMBAR ANGKET KEBUTUHAN PESERTA DIDIK

A. IDENTITAS RESPONDEN

Nama : Gissella Aprillia
Kelas : 8C
Sekolah : SMP IT RR
Tanggal Pengisian : 21 mei 2026

B. PETUNJUK PENGISIAN

1. Isilah identitas responden pada tempat yang telah disediakan di atas.
2. Bacalah setiap pernyataan dengan teliti dan seksama.
3. Pilihlah jawaban yang sesuai dengan keadaan dan pendapat anda dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan.
4. Jawablah dengan jujur sesuai dengan kondisi yang dialami.
5. Jawaban bersifat rahasia dan tidak mempengaruhi penilaian guru

C. Skala Penilaiaan

Keterangan pilihan jawaban:

a. Sangat Setuju (SS)
b. Kurang Setuju (KS)
c. Setuju (S)
d. Tidak Setuju (TS)
e. Sangat Tidak Setuju (STS)

D. ANALISIS KEBUTUHAN

No	Pernyataan	SS	S	CS	KS	STS
1	Saya membutuhkan LKPD yang membuat saya aktif dalam pembelajaran.	✓				
2	Saya membutuhkan LKPD yang menggunakan berbagai media pembelajaran seperti gambar		✓			

No	Pernyataan	SS	S	CS	KS	STS
	atau video.		✓			
3	Saya membutuhkan LKPD berbasis teknologi untuk mendukung pembelajaran yang lebih interaktif.	✓				
4	Saya membutuhkan LKPD yang menggunakan media konkret (nyata) untuk membantu saya dalam memahami konsep.	✓				
5	Saya membutuhkan LKPD yang mengarahkan saya dalam mengidentifikasi suatu masalah.		✓			
6	Saya membutuhkan LKPD yang mengarahkan saya untuk menghubungkan semua informasi dalam soal.	✓				
7	Saya membutuhkan LKPD yang menyajikan contoh dari kehidupan sehari – hari.	✓				
8	Saya membutuhkan pembelajaran yang memberikan kesempatan diskusi dalam penyelesaian masalah.		✓			
9	Saya membutuhkan pembelajaran yang memberikan kesempatan mempresentasikan hasil kerja.	✓				
10	Saya membutuhkan LKPD yang memberi ruang kepada peserta didik untuk berpartisipasi dalam diskusi berkelompok.		✓			
11	Saya membutuhkan LKPD yang menyajikan ilustrasi kehidupan sehari – hari.	✓				
12	Saya membutuhkan LKPD yang menyajikan instruksi/ tugas dalam bentuk beragam seperti teks, gambar, video.	✓				
13	Saya membutuhkan LKPD yang menyediakan fitur interaktif yang mendukung pembelajaran.		✓			
14	Saya membutuhkan LKPD membutuhkan LKPD yang memberikan umpan balik terhadap hasil kerja peserta didik secara langsung.		✓			
15	Saya membutuhkan LKPD digital yang memungkinkan saya mengulang materi secara mandiri.	✓				
16	Saya membutuhkan LKPD yang sesuai dengan PUEBI dan mudah di pahami.		✓			
17	Saya membutuhkan LKPD yang menyajikan materi secara sistematis sesuai dengan tingkat		✓			

No	Pernyataan	SS	S	CS	KS	STS
	perkembangan kemampuan saya.					
18	Saya membutuhkan LKPD yang memuat soal-soal sesuai dengan alur tujuan pembelajaran (ATP).		✓			
19	Saya membutuhkan LKPD yang menyajikan materi yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku.	✓				
20	Saya membutuhkan LKPD yang berisi kalimat yang mudah dipahami.	✓				
21	Saya membutuhkan LKPD yang mencantumkan tujuan dan manfaat pembelajaran secara jelas.		✓			
22	Saya membutuhkan LKPD yang mencantumkan identitas penyusun.	✓				
23	Saya membutuhkan LKPD yang memiliki desain dan kombinasi warna yang menarik minat belajar saya.	✓				
24	Saya membutuhkan LKPD yang memuat ilustrasi yang sesuai dan mudah dipahami.		✓			
25	Saya membutuhkan LKPD yang menggunakan jenis huruf yang jelas dan mudah dibaca.	✓				
26	Saya membutuhkan LKPD yang menggunakan huruf tebal untuk topik bukan huruf biasa yang diberi garis bawah.		✓			
27	Saya membutuhkan LKPD yang membantu saya memahami masalah sebelum menyelesaikannya.		✓			
28	Saya membutuhkan LKPD yang membantu saya menentukan strategi penyelesaian masalah.	✓				
29	Saya membutuhkan LKPD yang menyajikan langkah penyelesaian masalah secara sistematis.		✓			
30	Saya membutuhkan LKPD yang membantu saya menilai kebenaran jawaban yang diperoleh.	✓				

LEMBAR ANGKET

VALIDASI AHLI BAHASA

Judul Penelitian : Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Berbasis Model *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) Berbantuan *Wizer. Me* Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SMP IT Rabbi Raddiya.

Penyusun : Enjelly Widia Wulandari

Prodi/Universitas : Tadris Matematika / Institut Agama Islam Negeri Curup

Dengan hormat,

Sehubung dengan adanya penelitian dengan judul, **"pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Berbasis Model *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) Berbantuan *Wizer.Me* Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa"**. Maka melalui instrumen ini peneliti memohon kepada bapak/ibu berkenan memberikan penilaiaan terhadap media yang telah dibuat. Hasil penilaiaan bapak/ibu akan digunakan sebagai validasi dan masukan untuk memperbaiki bahasa dan meningkatkan kualitas bahasa, sehingga bisa diketahui sesuai atau tidaknya untuk digunakan dalam pembelajaran matematika.

A. Petunjuk pengisian angket

1. Bapak / ibu kami mohon memberikan tanda ceklis (√) pada kolom yangs esuai pada setiap butir penilaiaan dengan ketentuan sebagai berikut.
   5 : Sangat Setuju (SS)
   4 : Setuju (S)
   3 : Cukup Setuju (CS)
   2 : Kurang Setuju (KS)
   1 : Sangat Tidak Setuju (STS)
2. Sebelum melakukan penilaiaan, mohon bapak/ ibu untuk mengisi identitas diri secara lengkap
3. Atas perhatian dan kerja samanya saya ucapkan terimakasih.

B. Identitas Validasi Ahli Bahasa

Nama : Gusti Randa, S.Pd., Gr.

NIY : 292 04 0421 1012

Jabatan : Guru Bahasa Indonesia

Aspek	Butir penilaiaan	skor				
		1	2	3	4	5
Lugas	1. Struktur kalimat yang digunakan dalam LKPD sudah tepat.					✓
	2. Kalimat yang digunakan dalam LKPD sudah efektif.					✓
	3. Istilah yang digunakan dalam LKPD sudah baku dan tepat.				✓	
Komunikatif	4. Informasi dalam LKPD disampaikan dengan jelas dan mudah dipahami.					✓
Kesesuaiaan dengan kaidah kebahasa	5. Tata bahasa yang digunakan dalam LKPD sudah sesuai dengan EYD.					✓
	6. Penggunaan ejaan dan tanda baca dalam LKPD sudah tepat.				✓	
Kesesuaiaan dengan perkembangan peserta didik	7. Kosakata yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik SMP.					✓
	8. Tingkat kesulitan bahasa yang digunakan sesuai dengan kemampuan peserta didik SMP.				✓	
Penggunaan istilah, simbol dan ikon	9. Penggunaan istilah dalam LKPD dilakukan secara konsisten.					✓
	10. Penggunaan simbol atau ikon dalam LKPD dilakukan secara konsisten.				✓	
Kejelasan instruksi	11. Petunjuk penggunaan LKPD Wizer.me disajikan dengan jelas.					✓
	12. Petunjuk penggunaan setiap aktivitas pembelajaran ditulis degan jelas mudah diikuti				✓	
	13. Perintah tugas yang diberikan dalam LKPD mudah dipahami peserta didik.					✓

CS Dipindai dengan CamScanner

Komentar Umum dan Saran

Mohon kepada Bapak/Ibu dapat menuliskan komentar dan saran perbaikan terhadap aspek kebahasaan pada LKPD Berbasis Model *Serach, Solve, Create and Share* Berbantuan *Wizer.Me* di bawah ini.

Hal yang perlu diperbaiki pada LKPD yang disusun oleh Enjelly Widia Wulandari adalah pada penggunaan ejaan dan tanda baca.

Kesimpulan

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, LKPD Berbasis Model *Serach, Solve, Create and Share* Berbantuan *Wizer.Me* maka dinyatakan:

1. Layak digunakan tanpa revisi.
2. Layak digunakan dengan revisi.
3. Tidak layak digunakan.

Mohon Bapak/Ibu dapat melingkarkan pada nomor poin yang dirasa sesuai dengan kesimpulan Bapak/ Ibu.

Curup, 29 - 07 - 2026

Validator

(Gusti Randa)

NIK 292 04 0421 1012

Dipindai dengan CamScanner

LEMBAR ANGKET

VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Berbasis Model *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) Berbantuan *Wizer.Me* Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SMP IT Rabbi Radhiyya

Penyusun : Enjelly Widia Wulandari

Prodi/ Universitas : Tadris Matematika/ Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup

Dengan hormat,

Sehubung dengan adanya penelitian "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Berbasis Model *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) Berbantuan *Wizer.Me* Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SMP IT Rabbi Radhiyya". Maka melalui instrumen ini peneliti memohon kepada bapak/ibu berkenan memberikan penilaian terhadap instrumen yang telah dibuat. Hasil penilaian bapak/ibu akan digunakan sebagai validasi dan masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas LKPD, sehingga bisa diketahui layak atau tidaknya media tersebut untuk digunakan dalam pembelajaran matematika.

A. Bentuk pengisian angket

1. Bapak /Ibu kami mohon memberikan tanda centang (√) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.
   1 : Sangat Tidak Setuju (STS)
   2 : Kurang Setuju (KS)
   3. : Cukup Setuju (CS)
   4 : Setuju (S)
   5 : Sangat Setuju (SS)
2. Sebelum melakukan penilaian, mohon Bapak/Ibu untuk mengisi identitas diri secara lengkap
3. Atas perhatian dan kerja samanya saya ucapkan terima kasih

B. Identitas Validasi Ahli Media

Nama : Dr. Fatrima Santri Syafitri, M. Pd. Mat.

NIP : 198803192015032003

Jabatan :Dosen Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu

Indikator penilaian	Butir penilaiaan	Skor				
		1	2	3	4	5
Desain Sampul Konten (Cover)	1. Warna huruf judul konten kontras dengan warna latar belakang.				✓	
	2. Tidak terlalu banyak menggunakan kombinasi huruf.				✓	
	3. Ilustrasi sampul konten menggambarkan isi/ materi dan mengungkapkan karakter objek.					✓
	4. Ukuran huruf pada cover mudah dibaca.				✓	
Desain Isi konten	5. Penempatan unsur tata letak konsisten				✓	
	6. Judul dan sub judul kegiatan belajar ditampilkan dengan jelas					✓
	7. Ilustrasi yang digunakan mendukung penyajian materi pembelajaran.				✓	
	8. Penggunaan variasi huruf (bold, italic, dan underline) dalam LKPD sudah tepat.				✓	
	9. Spasi antar huruf dan baris teks terlihat normal dan rapi.				✓	
	10. Tampilan keseluruhan LKPD terlihat rapi, dan konsisten.				✓	
	11. Kombinasi warna pada isi LKPD serasi dan tidak mengganggu keterbacaan teks.					✓
Ilustrasi Isi	12. Ilustrasi mampu mengungkapkan makna/arti dari objek					✓

	13. Bentuk ilustrasi akurat dan proporsional sesuai kenyataan.				✓	
Interaktivitas Media	14. Fitur interaktif pada Wizer.me mendukung keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.					✓
	15. Aktivitas interaktif pada LKPD mudah digunakan oleh peserta didik.					✓
Aksesibilitas	16. LKPD dapat diakses dengan mudah melalui perangkat digital.					✓
	17. LKPD dapat digunakan dengan baik pada perangkat yang digunakan peserta didik.					✓
Navigasi	18. Tombol, tautan (link), dan petunjuk pada LKPD Wizer.me mudah digunakan.					✓
	19. Navigasi pada LKPD memudahkan peserta didik berpindah antar bagian kegiatan belajar.				✓	
Umpan Balik	20. Fitur umpan balik pada Wizer.me membantu peserta didik mengetahui hasil pekerjaannya.				✓	

Komentar Umum dan Saran

Mohon kepada Bapak/Ibu dapat menuliskan komentar dan saran perbaikan terhadap aspek media pada LKPD Berbasis Model *Search, Solve, Create and Share* Berbantuan *Wizer.Me* di bawah ini.

- LKPd harus disesuikan dgn format/komponen
- LKPd dibuat berdasarkan TP
- dll siswa.

Kesimpulan

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, aspek media pada LKPD Berbasis Model *Search, Solve, Create and Share* Berbantuan *Wizer.Me* maka dinyatakan:

1. Layak digunakan tanpa revisi.
2. Layak digunakan dengan revisi.
3. Tidak layak digunakan.

Mohon Bapak/Ibu dapat melingkarkan pada nomor poin yang dirasa sesuai dengan kesimpulan Bapak/ Ibu terhadap aspek media yang dibuat.

Curup, 03 Agustu **2026**

Validator

Dr. Fatrima. S. Syafri

NIP.

LEMBAR ANGKET

VALIDASI BAHAN AJAR

Judul Penelitian : Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Berbasis Model *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) Berbantuan *Wizer. Me* Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa

Penyusun : Enjelly Widia Wulandari

Prodi/Universitas : Tadris Matematika / Institut Agama Islam Negeri Curup

Dengan hormat,

Sehubung dengan adanya penelitian dengan judul, **"pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Berbasis Model *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) Berbantuan *Wizer.Me* Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa"**. Maka melalui instrumen ini peneliti memohon kepada bapak/ibu berkenan memberikan penilaiaan terhadap media yang telah dibuat. Hasil penilaiaan bapak/ibu akan digunakan sebagai validasi dan masukan untuk memperbaiki bahan ajar dan meningkatkan kualitas bahan ajar, sehingga bisa diketahui sesuai atau tidaknya untuk digunakan dalam pembelajaran matematika.

A. Petunjuk pengisian angket

1. Bapak / ibu kami mohon memberikan tanda ceklis (√) pada kolom yangs esuai pada setiap butir penilaiaan dengan ketentuan sebagai berikut.
   5 : Sangat Setuju (SS)
   4 : Setuju (S)
   3 : Cukup Setuju (CS)
   2 : Kurang Setuju (KS)
   1 : Sangat Tidak Setuju (STS)
2. Sebelum melakukan penilaiaan, mohon bapak/ ibu untuk mengisi identitas diri secara lengkap
3. Atas perhatian dan kerja samanya saya ucapkan terimakasihh

B. Identitas Validasi Ahli Bahan Ajar

Nama : Feni Rahmadeni, M.Pd.

NIP : 199402172019032016

Jabatan :

Indikator penilaian	Butir penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
Kesesuaian Dengan Komponen Struktur Bahan Ajar	1. Judul dicantumkan dengan jelas					✓
	2. Petunjuk belajar yang jelas,					✓
	3. Pemaparan Capaiaan Pembelajaran (CP) secara spesifik					✓
	4. Mengandung informasi pendukung					✓
	5. Memiliki langkah pengerjaan tugas atau langkah kerja yang benar.				✓	
Kesesuaian dengan Evaluasi Bahan Ajar	6. Kesesuaian dengan kurikulum, Capaiaan Pembelajaran (CP), dan Tujuan Pembelajaran (TP).					✓
	7. Kesesuaian dengan kondisi peserta didik.					✓
	8. Materi bersifat spesifik atau khusus					✓
	9. Kesesuaian dengan nilai moral dan sosial				✓	
	10. Menambah wawasan peserta didik					✓
	11. Keseimbangan dalam penjabaran materi					✓
	12. Menggunakan kata, kalimat, panjang pendek, frekuensi, bangun kalimat, dan susunan paragraf yang sesuai.				✓	
	13. Memberikan kemudahan pembacaan.					✓
	14. Kejelasan Tujuan Pembelajaran (TP).					✓
	15. Menggunakan font, ukuran huruf, dan jarak spasi yang sesuai.					✓
	16. Tata letak (layout) elemen tampilan pada setiap halaman LKPD tersusun secara proporsional.				✓	
	17. Menggunakan ilustrasi, gambar dan foto.					✓

	18. Desain tampilan bersifat rapi.					✓
	19. Kesesuaian ikon/simbol yang memperjelas instruksi.					✓
	20. Konsisten desain antar pertemuan.				✓	
Memperjelas LKPD melalui gambar, dan video	21. Memuat grafik, tabel, diagram yang memperjelas aktivitas sesuai tujuan pembelajaran.					✓
	22. Memuat video yang memperjelas aktivitas sesuai tujuan pembelajaran.					✓
Kesesuaian dengan Platform Wizer.me	23. Kesesuaian pemanfaatan fitur-fitur interaktif Wizer.me (seperti *open-ended question, video, image, drawing tool*) dengan aktivitas pembelajaran.				✓	
	24. Kemudahan pengoperasian pada e-LKPD berbasis Wizer.me bagi peserta didik.					✓
Kesesuaian dengan Model Pembelajaran SSCS	25. Memuat aktivitas *Search* (mencari dan mengidentifikasi informasi terkait masalah Teorema Pythagoras) pada setiap TP.					✓
	26. Memuat aktivitas *Solve* (merumuskan dan menerapkan strategi penyelesaian masalah) pada setiap TP.					✓
	27. Memuat aktivitas *Create* (menyusun dan mengonstruksi hasil penyelesaian masalah) pada setiap TP.					✓
	28. Memuat aktivitas *Share* (mengomunikasikan dan mendiskusikan hasil penyelesaian masalah) pada setiap TP.					✓
Kesesuaian dengan Tahapan Pemecahan Masalah Polya	29. Aktivitas dalam e-LKPD memfasilitasi peserta didik memahami masalah (*understanding the problem*).					✓
	30. Aktivitas dalam e-LKPD memfasilitasi peserta didik merencanakan penyelesaian (*devising a plan*).					✓
	31. Aktivitas dalam e-LKPD memfasilitasi peserta didik melaksanakan rencana penyelesaian (*carrying out the plan*).					✓

	32. Aktivitas dalam e-LKPD memfasilitasi peserta didik memeriksa kembali hasil penyelesaian (*looking back*).					✓
Kesesuaian dengan Aksesibilitas Perangkat Digital	33. e-LKPD dapat diakses dengan mudah melalui perangkat digital.					✓
	34. e-LKPD dapat digunakan dengan baik pada perangkat yang digunakan peserta didik.					✓

Komentar Umum dan Saran

Mohon kepada Bapak/Ibu dapat menuliskan komentar dan saran perbaikan terhadap bahan ajar pada e-LKPD Berbasis Model *Search, Solve, Create and Share* Berbantuan *Wizer.Me* di bawah ini.

E-LKPD dapat digunakan untuk keperluan penelitian.

Kesimpulan

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, validasi bahan ajar pada e-LKPD Berbasis Model *Search, Solve, Create and Share* Berbantuan *Wizer.Me* maka dinyatakan:

1. Layak digunakan tanpa revisi.
2. (Layak digunakan dengan revisi.)
3. Tidak layak digunakan.

Mohon Bapak/Ibu dapat melingkarkan pada nomor poin yang dirasa sesuai dengan kesimpulan Bapak/ Ibu terhadap bahan ajar yang dibuat.

Curup, 31 Juli 2026

Validator

Fevi Rahmadeni, M.Pd

NIP. 199402172019032016

LEMBAR ANGKET

VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian	: Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Berbasis Model *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) Berbantuan *Wizer.Me* Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah SMP IT Rabbi Raddhiya.
Penyusun	: Enjelly Widia Wulandari
Pembimbing	: 1. Dr. Dini Palupi Putri, M. Pd 2. Syaripah, M. Pd
Prodi/Universitas	: Tadris Matematika/ Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup

Dengan hormat,

Sehubung dengan adanya penelitian pengembangan Melalui instrumen ini peneliti memohon kepada bapak/ibu berkenan memberikan penilaiaan terhadap **Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Berbasis Model *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) Berbantuan *Wizer.Me* Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah** yang telah dibuat. Hasil penilaian bapak/ibu akan digunakan sebagai validasi dan masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas materi, sehingga bisa diketahui sesuai atau tidaknya materi tersebut untuk digunakan dalam pembelajaran matematika.

A. Bentuk pengisian angket

1. Bapak / ibu kami mohon memberikan tanda ceklis (√) pada kolom yangs esuai pada setiap butir penilaiaan dengan ketentuan sebagai berikut.
   - 5 : Sangat Setuju (SS)
   - 4. : Setuju (S)
   - 3 : Cukup Setuju (CS)
   - 2 : Kurang Setuju (KS)
   - 1 : Sangat Tidak Setuju (STS)
2. Sebelum melakukan penilaian, mohon bapak/ ibu untuk mengisi identitas diri secara lengkap
3. Atas perhatian dan kerja samanya saya ucapkan terimakasihh

B. Identitas Validasi Ahli Materi

Nama : Dr. Mutia, M.pd

NIP : 198911302015032006

Jabatan :

Aspek penilaian	Indikator penilaiaan	Skor				
		1	2	3	4	5
Kesesuaian dengan ATP	1. Kelengkapan materi pada setiap tujuan pembelajaran					✓
	2. Keluasan materi pada setiap tujuan pembelajaran.					✓
	3. Kedalaman materi pada setiap tujuan pembelajaran					✓
Keakuratan materi	4. Keakuratan konsep materi					✓
	5. Keakuratan gambar, dan ilustrasi yang disajikan.				✓	
	6. Keakuratan penggunaan istilah				✓	
Kemuktahiran materi	7. Kesesuaian gambar dan ilustrasi dengan konteks kehidupan sehari-hari					✓
	8. Penggunaan contoh kasus yang berkaitan dengan kehidupan sehari - hari					✓
Pendukung Penyajian	9. Ketersediaan petunjuk penggunaan LKPD					✓
	10. Ketersediaan pemetaan model pembelajaran dan indikator Polya				✓	
Teknik penyajian	11. Keruntutan dalam penyajian konsep					✓
	12. Contoh yang disajikan membantu peserta didik memahami konsep yang dipelajari.					✓
Penyajian pembelajaran	13. Keterlibatan peserta didik dalam setiap aktivitas					✓
Mendorong keingintahuan	14. Mendorong rasa ingin tahu peserta didik					✓

	15. Mendorong kemampuan bertanya peserta didik					✓
Kebahasaan	16. Kelugasan bahasa				✓	
	17. Komunikatif				✓	
Kesesuaian Materi dengan sintaks SSCS	18. Kesesuaian aktivitas pada tahap *Search* dengan karakteristik model SSCS					✓
	19. Kesesuaian kegiatan pada tahap *Solve* dengan karakteristik model SSCS					✓
	20. Kesesuaian kegiatan pada tahap *Create* dengan karakteristik model SSCS					✓
	21. Kesesuaian kegiatan pada tahap *Share* dengan karakteristik model SSCS					✓
Kesesuaian materi dengan Indikator kemampuan pemecahan masalah	22. Soal dalam e-LKPD memfasilitasi peserta didik dalam memahami masalah					✓
	23. Soal dalam e-LKPD memfasilitasi peserta didik dalam merencanakan penyelesaian masalah					✓
	24. Soal dalam e-LKPD memfasilitasi peserta didik dalam melaksanakan penyelesaian masalah					✓
	25. Soal dalam e-LKPD memfasilitasi peserta didik untuk memeriksa kembali hasil penyelesaian					✓

Komentar Umum dan Saran

Mohon kepada Bapak/Ibu dapat menuliskan komentar dan saran perbaikan terhadap aspek materi pada LKPD Berbasis Model *Search, Solve, Create and Share* Berbantuan *Wizer.Me* di bawah ini.

- Penggunaan Bahasa masih terlalu tinggi. Bahasa dirasa masih kurang cocok untuk karakter anak SMP.
- Penggunaan Gambar yang juga masih dirasa sulit untuk dipahami siswa SMP.
- Sebaiknya kurangi soal dengan CP pembelajaran agar terlihat pencapaian materinya
- Penulisan yang masih perlu diperbaiki (typo)

Kesimpulan

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, validasi ahli materi terhadap LKPD Berbasis Model *Search, Solve, Create and Share* Berbantuan *Wizer.Me* maka dinyatakan:

1. Layak digunakan tanpa revisi.
2. Layak digunakan dengan revisi.
3. Tidak layak digunakan.

Mohon Bapak/Ibu dapat melingkarkan pada nomor poin yang dirasa sesuai dengan kesimpulan Bapak/ Ibu terhadap validasi ahli materi Pengembangan LKPD Berbasis Model *Serach, Solve, Create and Share* Berbantuan *Wizer.Me* yang dibuat.

Curup, 31 Juli 2026

Validator

(Dr. Nurlia, M.Pd)

NIP. 198911302015032006

ANGKET RESPON

PESERTA DIDIK

A. Petunjuk pengisian angket

1. Bacalah setiap pernyataan dengan seksama.
2. Beri tanda centang (√) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaiaan dengan ketentuan skala penilaian sebagai berikut.
   1 : Sangat Tidak Setuju (STS)
   2 : Kurang Setuju (KS)
   3. : Cukup Setuju (CS)
   4 : Setuju (S)
   5 : Sangat Setuju (SS)
3. Isilah identitas diri terlebih dahulu secara lengkap.
4. Atas perhatian dan kerja samanya saya ucapkan terima kasih

B. Identitas

Nama : M. Fathan. Faidhrullah

Kelas : 8D

Sekolah : SMPIT rabbi radhiyyah

Tanggal Pengisian : 5/8/26

C. Lembar Penilaian

Aspek/Indikator	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
Tampilan dan ketertarikan LKPD	1. Tampilan LKPD menarik dan mudah dibaca				✓	
	2. Saya merasa lebih semangat belajar menggunakan LKPD ini				✓	
	3. Gambar dan ilustrasi dalam LKPD membuat saya lebih tertarik belajar				✓	
Kemudahan Penggunaan LKPD	4. LKPD mudah digunakan selama proses pembelajaran			✓		
	5. Petunjuk dalam LKPD jelas dan mudah dipahami				✓	
	6. Kegiatan dalam LKPD mudah saya ikuti			✓		

Isi dan Aktivitas LKPD	7. Materi dalam LKPD sesuai dengan materi yang dipelajari di sekolah.			✓		
	8. Kegiatan dalam LKPD membantu saya memahami konsep matematika.			✓		
	9. Refleksi dan latihan dalam LKPD membantu saya memahami cara menyelesaikan masalah matematika.			✓		
Kejelasan model SSCS	10. Tahapan *Search, Solve, Create,* and *Share* (SSCS) dalam LKPD membantu saya menyelesaikan masalah.				✓	
	11. Tahapan dalam LKPD mudah saya pahami saat menyelesaikan masalah.				✓	
	12. LKPD ini membantu saya menemukan langkah-langkah penyelesaian masalah dengan jelas.				✓	
	13. LKPD ini memudahkan saya dalam membagikan hasil pekerjaan saya kepada guru atau teman.				✓	
Kemampuan pemecahan masalah	14. Setelah menggunakan LKPD saya lebih percaya diri dalam menyelesaikan masalah.				✓	
	15. LKPD memberi saya kesempatan untuk berlatih memecahkan masalah.				✓	
	16. LKPD membantu saya menentukan langkah – langkah pemecahan masalah secara sistematis.			✓		
Penggunaan Wizer.me	17. Fitur pada W*izer.me* membuat pembelajaran lebih menarik.				✓	
	18. *Wizer.me* memudahkan saya mengerjakan aktivitas dalam LKPD.				✓	
	19. *Wizer.me* membantu saya belajar melalui aktivitas yang interaktif				✓	
Penilaiaan umum	20. LKPD ini layak digunakan dalam pembelajaran matematika.					✓

ANGKET RESPON

PESERTA DIDIK

A. Petunjuk pengisian angket

1. Bacalah setiap pernyataan dengan seksama.
2. Beri tanda centang (√) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaiaan dengan ketentuan skala penilaian sebagai berikut.
   1 : Sangat Tidak Setuju (STS)
   2 : Kurang Setuju (KS)
   3. : Cukup Setuju (CS)
   4 : Setuju (S)
   5 : Sangat Setuju (SS)
3. Isilah identitas diri terlebih dahulu secara lengkap.
4. Atas perhatian dan kerja samanya saya ucapkan terima kasih

B. Identitas

Nama : BIMA HARDIANSAH

Kelas : 8D

Sekolah : SMP IT

Tanggal Pengisian : 5 agustus 2026

C. Lembar Penilaian

Aspek/Indikator	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
Tampilan dan ketertarikan LKPD	1. Tampilan LKPD menarik dan mudah dibaca				✓	
	2. Saya merasa lebih semangat belajar menggunakan LKPD ini				✓	
	3. Gambar dan ilustrasi dalam LKPD membuat saya lebih tertarik belajar				✓	
Kemudahan Penggunaan LKPD	4. LKPD mudah digunakan selama proses pembelajaran				✓	
	5. Petunjuk dalam LKPD jelas dan mudah dipahami				✓	
	6. Kegiatan dalam LKPD mudah saya ikuti				✓	

Isi dan Aktivitas LKPD	7. Materi dalam LKPD sesuai dengan materi yang dipelajari di sekolah.					✓
	8. Kegiatan dalam LKPD membantu saya memahami konsep matematika.				✓	
	9. Refleksi dan latihan dalam LKPD membantu saya memahami cara menyelesaikan masalah matematika.					✓
Kejelasan Model SSCS	10. Tahapan *Search, Solve, Create,* and *Share* (SSCS) dalam LKPD membantu saya menyelesaikan masalah.			✓		
	11. Tahapan dalam LKPD mudah saya pahami saat menyelesaikan masalah.				✓	
	12. LKPD ini membantu saya menemukan langkah-langkah penyelesaian masalah dengan jelas.				✓	
	13. LKPD ini memudahkan saya dalam membagikan hasil pekerjaan saya kepada guru atau teman.				✓	
Kemampuan Pemecahan Masalah	14. Setelah menggunakan LKPD saya lebih percaya diri dalam menyelesaikan masalah.					✓
	15. LKPD memberi saya kesempatan untuk berlatih memecahkan masalah.					✓
	16. LKPD membantu saya menentukan langkah – langkah pemecahan masalah secara sistematis.					✓
Penggunaan *Wizer.me*	17. Fitur pada W*izer.me* membuat pembelajaran lebih menarik.				✓	
	18. *Wizer.me* memudahkan saya mengerjakan aktivitas dalam LKPD.				✓	
	19. *Wizer.me* membantu saya belajar melalui aktivitas yang interaktif				✓	
Penilaiaan Umum	20. LKPD ini layak digunakan dalam pembelajaran matematika.				✓	

ANGKET RESPON

PESERTA DIDIK

A. Petunjuk pengisian angket

1. Bacalah setiap pernyataan dengan seksama.
2. Beri tanda centang (√) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaiaan dengan ketentuan skala penilaian sebagai berikut.
   1 : Sangat Tidak Setuju (STS)
   2 : Kurang Setuju (KS)
   3. : Cukup Setuju (CS)
   4 : Setuju (S)
   5 : Sangat Setuju (SS)
3. Isilah identitas diri terlebih dahulu secara lengkap.
4. Atas perhatian dan kerja samanya saya ucapkan terima kasih

B. Identitas

Nama : Kazuacharfiqz

Kelas : 8D

Sekolah : SMP IT RR

Tanggal Pengisian : 5 Agustus 2025

C. Lembar Penilaian

Aspek/Indikator	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
Tampilan dan ketertarikan LKPD	1. Tampilan LKPD menarik dan mudah dibaca					✓
	2. Saya merasa lebih semangat belajar menggunakan LKPD ini				✓	
	3. Gambar dan ilustrasi dalam LKPD membuat saya lebih tertarik belajar					✓
Kemudahan Penggunaan LKPD	4. LKPD mudah digunakan selama proses pembelajaran					✓
	5. Petunjuk dalam LKPD jelas dan mudah dipahami					✓
	6. Kegiatan dalam LKPD mudah saya ikuti				✓	

Isi dan Aktivitas LKPD	7. Materi dalam LKPD sesuai dengan materi yang dipelajari di sekolah.				✓	
	8. Kegiatan dalam LKPD membantu saya memahami konsep matematika.			✓		
	9. Refleksi dan latihan dalam LKPD membantu saya memahami cara menyelesaikan masalah matematika.					✓
Kejelasan Model SSCS	10. Tahapan *Search, Solve, Create,* and *Share* (SSCS) dalam LKPD membantu saya menyelesaikan masalah.					✓
	11. Tahapan dalam LKPD mudah saya pahami saat menyelesaikan masalah.				✓	
	12. LKPD ini membantu saya menemukan langkah-langkah penyelesaian masalah dengan jelas.				✓	
	13. LKPD ini memudahkan saya dalam membagikan hasil pekerjaan saya kepada guru atau teman.					
Kemampuan Pemecahan Masalah	14. Setelah menggunakan LKPD saya lebih percaya diri dalam menyelesaikan masalah.			✓		✓
	15. LKPD memberi saya kesempatan untuk berlatih memecahkan masalah.					✓
	16. LKPD membantu saya menentukan langkah – langkah pemecahan masalah secara sistematis.				✓	
Penggunaan *Wizer.me*	17. Fitur pada W*izer.me* membuat pembelajaran lebih menarik.			✓		✓
	18. *Wizer.me* memudahkan saya mengerjakan aktivitas dalam LKPD.					✓
	19. *Wizer.me* membantu saya belajar melalui aktivitas yang interaktif					✓
Penilaiaan Umum	20. LKPD ini layak digunakan dalam pembelajaran matematika.					✓

ANGKET RESPON

PESERTA DIDIK

A. Petunjuk pengisian angket

1. Bacalah setiap pernyataan dengan seksama.
2. Beri tanda centang (√) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaiaan dengan ketentuan skala penilaian sebagai berikut.
   1 : Sangat Tidak Setuju (STS)
   2 : Kurang Setuju (KS)
   3. : Cukup Setuju (CS)
   4 : Setuju (S)
   5 : Sangat Setuju (SS)
3. Isilah identitas diri terlebih dahulu secara lengkap.
4. Atas perhatian dan kerja samanya saya ucapkan terima kasih

B. Identitas

Nama : Fahry AL-Baqy

Kelas : 8d

Sekolah : SMP IT RT

Tanggal Pengisian : 5-8-2026

C. Lembar Penilaian

Aspek/Indikator	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
Tampilan dan ketertarikan LKPD	1. Tampilan LKPD menarik dan mudah dibaca					√
	2. Saya merasa lebih semangat belajar menggunakan LKPD ini					√
	3. Gambar dan ilustrasi dalam LKPD membuat saya lebih tertarik belajar					√
Kemudahan Penggunaan LKPD	4. LKPD mudah digunakan selama proses pembelajaran					√
	5. Petunjuk dalam LKPD jelas dan mudah dipahami					√
	6. Kegiatan dalam LKPD mudah saya ikuti					√

CS Dipindai dengan CamScanner

Aspek/Indikator	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
Isi dan Aktivitas LKPD	7. Materi dalam LKPD sesuai dengan materi yang dipelajari di sekolah.					√
	8. Kegiatan dalam LKPD membantu saya memahami konsep matematika.					√
	9. Refleksi dan latihan dalam LKPD membantu saya memahami cara menyelesaikan masalah matematika.					√
Kejelasan Model SSCS	10. Tahapan *Search, Solve, Create,* and *Share* (SSCS) dalam LKPD membantu saya menyelesaikan masalah.					√
	11. Tahapan dalam LKPD mudah saya pahami saat menyelesaikan masalah.					√
	12. LKPD ini membantu saya menemukan langkah-langkah penyelesaian masalah dengan jelas.					√
	13. LKPD ini memudahkan saya dalam membagikan hasil pekerjaan saya kepada guru atau teman.					√
Kemampuan Pemecahan Masalah	14. Setelah menggunakan LKPD saya lebih percaya diri dalam menyelesaikan masalah.					√
	15. LKPD memberi saya kesempatan untuk berlatih memecahkan masalah.					√
	16. LKPD membantu saya menentukan langkah – langkah pemecahan masalah secara sistematis.					√
Penggunaan *Wizer.me*	17. Fitur pada W*izer.me* membuat pembelajaran lebih menarik.					√
	18. *Wizer.me* memudahkan saya mengerjakan aktivitas dalam LKPD.					√
	19. *Wizer.me* membantu saya belajar melalui aktivitas yang interaktif					√
Penilaiaan Umum	20. LKPD ini layak digunakan dalam pembelajaran matematika.					√

Dipindai dengan CamScanner

ANGKET RESPON

PESERTA DIDIK

A. Petunjuk pengisian angket

1. Bacalah setiap pernyataan dengan seksama.
2. Beri tanda centang (√) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaiaan dengan ketentuan skala penilaian sebagai berikut.
   1 : Sangat Tidak Setuju (STS)
   2 : Kurang Setuju (KS)
   3. : Cukup Setuju (CS)
   4 : Setuju (S)
   5 : Sangat Setuju (SS)
3. Isilah identitas diri terlebih dahulu secara lengkap.
4. Atas perhatian dan kerja samanya saya ucapkan terima kasih

B. Identitas

Nama : Muhammad Anzadz Arsy

Kelas : 8D

Sekolah : SMPIT RR

Tanggal Pengisian : 5-8-2026

C. Lembar Penilaian

Aspek/Indikator	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
Tampilan dan ketertarikan LKPD	1. Tampilan LKPD menarik dan mudah dibaca					✓
	2. Saya merasa lebih semangat belajar menggunakan LKPD ini					✓
	3. Gambar dan ilustrasi dalam LKPD membuat saya lebih tertarik belajar					✓
Kemudahan Penggunaan LKPD	4. LKPD mudah digunakan selama proses pembelajaran					✓
	5. Petunjuk dalam LKPD jelas dan mudah dipahami					✓
	6. Kegiatan dalam LKPD mudah saya ikuti					✓

CS Dipindai dengan CamScanner

Isi dan Aktivitas LKPD	7. Materi dalam LKPD sesuai dengan materi yang dipelajari di sekolah.				✓	
	8. Kegiatan dalam LKPD membantu saya memahami konsep matematika.					✓
	9. Refleksi dan latihan dalam LKPD membantu saya memahami cara menyelesaikan masalah matematika.					✓
Kejelasan model SSCS	10. Tahapan *Search, Solve, Create,* and *Share* (SSCS) dalam LKPD membantu saya menyelesaikan masalah.				✓	
	11. Tahapan dalam LKPD mudah saya pahami saat menyelesaikan masalah.					✓
	12. LKPD ini membantu saya menemukan langkah-langkah penyelesaian masalah dengan jelas.					✓
	13. LKPD ini memudahkan saya dalam membagikan hasil pekerjaan saya kepada guru atau teman.					✓
Kemampuan pemecahan masalah	14. Setelah menggunakan LKPD saya lebih percaya diri dalam menyelesaikan masalah.			✓		
	15. LKPD memberi saya kesempatan untuk berlatih memecahkan masalah.				✓	
	16. LKPD membantu saya menentukan langkah – langkah pemecahan masalah secara sistematis.				✓	
Penggunaan Wizer.me	17. Fitur pada W*izer.me* membuat pembelajaran lebih menarik.				✓	
	18. *Wizer.me* memudahkan saya mengerjakan aktivitas dalam LKPD.					✓
	19. *Wizer.me* membantu saya belajar melalui aktivitas yang interaktif					✓
Penilaiaan umum	20. LKPD ini layak digunakan dalam pembelajaran matematika.					✓

CS Dipindai dengan CamScanner

ANGKET RESPON GURU

Judul Penelitian : Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Model *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) Berbantuan *Wizer. me* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa

Penyusun : Enjelly Widia Wulandari

Prodi/Universitas : Tadris Matematika / Institut Agama Islam Negeri Curup

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Bapak / Ibu dimohon memberikan tanda centang (√) pada kolom yangs sesuai pada setiap butir penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.
2. Sebelum memberikan penilaian, dimohon Bapak/Ibu untuk mengisi identitas diri secara lengkap.
3. Atas perhatian dan kerja sama Bapak/Ibu, saya ucapkan terima kasih

B. Skala Penilaian

1 : Sangat Tidak Setuju (STS)
2 : Kurang Setuju (KS)
3. : Cukup Setuju (CS)
4 : Setuju (S)
5 : Sangat Setuju (SS)

C. Identitas

Nama : Rizki Dyan Hanung Anindita
NIY : 29204 0014 0085
Instansi : SMP IT RR

Aspek/Indikator	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
Tampilan LKPD	1. Tampilan LKPD menarik dan mudah dibaca				✓	

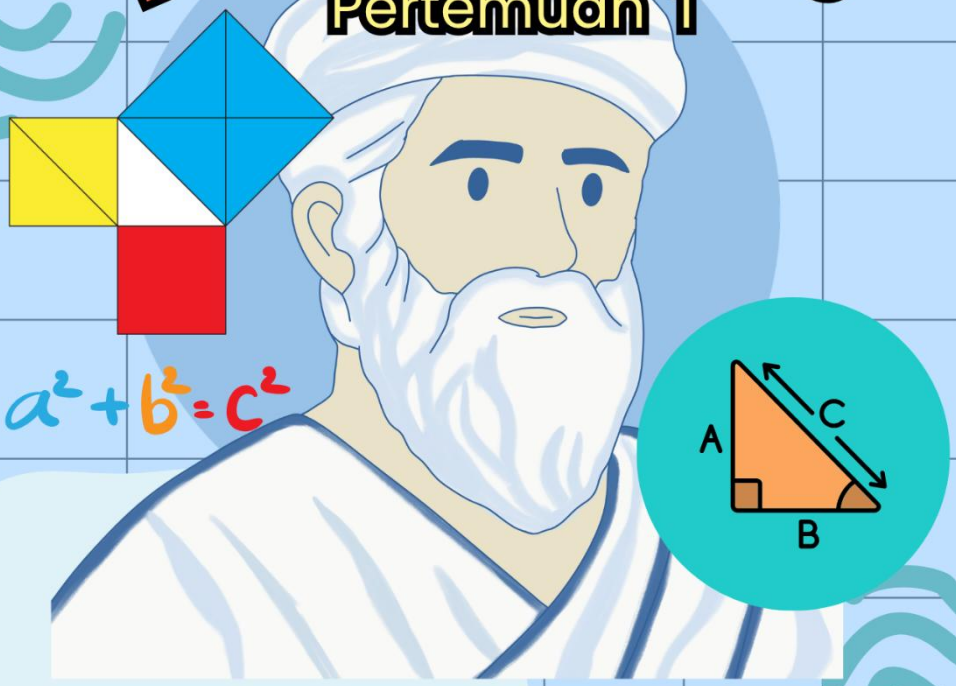
Aspek/Indikator	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
	2. Tata letak, ukuran huruf, dan ilustrasi pada LKPD sudah sesuai.				✓	
Kemudahan Penggunaan LKPD	3. LKPD mudah digunakan dalam proses pembelajaran				✓	
	4. Petunjuk dalam LKPD jelas dan mudah dipahami				✓	
	5. LKPD mudah diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di kelas.				✓	
Kesesuaian Materi	6. Materi dalam LKPD sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran.					✓
	7. Materi yang disajikan benar dan mudah dipahami oleh peserta didik.				✓	
	8. Aktivitas dalam LKPD membantu peserta didik memahami konsep matematika.				✓	
Penerapan Model SSCS	9. Tahapan model *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) disajikan dengan jelas.					✓
	10. Aktivitas pada setiap tahap SSCS membantu peserta didik menyelesaikan masalah.				✓	
	11. Tahapan SSCS mendorong peserta didik aktif dalam pembelajaran.				✓	
	12. Tahap Share dalam LKPD memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengomunikasikan hasil penyelesaian masalah.				✓	
Kemampuan Pemecahan Masalah	13. LKPD membantu melatih kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik.				✓	
	14. Soal dan aktivitas dalam LKPD mendukung peserta didik menerapkan langkah-langkah pemecahan masalah.					✓
	15. LKPD mendorong peserta didik berpikir secara sistematis dalam menyelesaikan masalah.				✓	
Penggunaan Wizer.me	16. Penggunaan Wizer.me mendukung pelaksanaan pembelajaran.					✓
	17. Wizer.me membuat proses pembelajaran lebih interaktif.					✓
	18. Fitur-fitur pada Wizer.me memudahkan guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran.					✓

Aspek/Indikator	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
Penilaiaan Umum	19. LKPD ini layak digunakan dalam pembelajaran matematika.					✓
	20. Secara keseluruhan LKPD memenuhi kebutuhan pembelajaran matematika di kelas.				✓	

Kritik dan Saran :

TEOREMA PYTHAGORAS

Pertemuan 1



Nama:

Kelas:

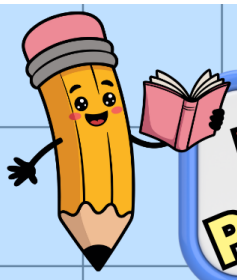
Penyusun:
Enjelly Widia Wulandari
Dr. Dini Palupi Putri, M. Pd
Syaripah, M. Pd.

IDENTITAS LKPD

- Mata Pelajaran : Matematika
- Kelas / Fase : VIII / Fase D
- Materi : Teorema Pythagoras
- Alokasi Waktu : 2 x 40 menit per pertemuan
- Model Pembelajaran: *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS)
- Media : *Wizer.Me*

PEMETAAN SSCS POLYA

Model SSCS	Langkah-Langkah Pemecahan Masalah Polya
Search (Memahami Masalah)	Memahami masalah
Solve (Menyusun strategi)	Menyusun rencana
Create (Melaksanakan penyelesaiaan)	Melaksanakan rencana
Share (Mambagikan hasil)	Memeriksa kembali dan mengkomunikasin hasil



PETUNJUK PENGERJAAN

Baca instruksi tugas yang diberikan oleh guru dengan saksama.

Kerjakan setiap pertanyaan atau aktivitas sesuai petunjuk yang tersedia

Periksa kembali jawaban sebelum mengirimkan tugas.

Klik tombol submit/kirim setelah semua tugas selesai dikerjakan.

CP DAN TP

Capaian Pembelajaran

Peserta didik mampu menunjukkan kebenaran Teorema Pythagoras dan menggunakannya dalam menyelesaikan masalah.

Tujuan Pembelajaran

Menganalisis beberapa informasi untuk membuktikan Teorema Pythagoras

APERSEPSI

Pernahkah kamu melihat sebuah taman berbentuk persegi panjang yang memiliki jalur pejalan kaki diagonal dari satu sudut ke sudut lainnya?

Jalur diagonal tersebut menghubungkan dua sudut yang berhadapan dan membentuk segitiga siku-siku dengan panjang dan lebar taman.

Menurutmu, bangun apa yang terbentuk ketika jalur diagonal tersebut dihubungkan dengan panjang dan lebar taman? Apakah terdapat hubungan antara panjang, lebar, dan diagonal taman tersebut?

Pada kegiatan ini, kita akan menganalisis informasi yang tersedia dan membuktikan hubungan tersebut

PERTANYAAN PEMANTIK

1. Bagaimana cara menganalis informasi tersebut untuk membuktikan bahwa ukuran diagonal taman sudah benar?

2. Mengapa pembuktian tersebut penting dilakukan sebelum taman dibangun?

Tulis jawabanmu :

ORIENTASI MASALAH

Sumber : Dokumentasi Taman Beregam, Musi Rawas, 2026

Sebuah taman kota sedang mengikuti seleksi proyek pembangunan ruang terbuka hijau di beberapa kawasan. Tim arsitek telah menyusun rancangan tiga taman berbentuk persegi panjang beserta ukuran panjang, lebar, dan jalur diagonal pada setiap taman. Sebelum proyek disetujui, perusahaan meminta dilakukan verifikasi teknis untuk memastikan bahwa seluruh ukuran diagonal pada ketiga rancangan taman tersebut sudah sesuai.

Sebagai calon konsultan desain taman, analisislah informasi tersebut untuk membuktikan apakah ukuran diagonal pada setiap taman sudah tepat.

SEARCH -

MEMAHAMI MASALAH

Amatilah gambar dan bacalah narasi dengan cermat. Identifikasi informasi yang di ketahui sebelum menentukan strategi untuk menyelesaikan permasalahan.

1. Tuliskan informasi yang kamu peroleh dari gambar di atas!

2. Menurutmu, apa yang perlu di buktikan berdasarkan permasalahan tersebut?

SOLVE –
MENYUSUN STRATEGI

3. Jelaskan strategi apa yang dapat kamu gunakan untuk membuktikan ukuran pada setiap taman itu adalah benar dan sesuai?

4. Perhatikan kembaligambar pada tahap orientasi masalah! Jika panjang, lebar, dan diagonal taman membentuk sebuah segitiga siku-siku, Menurutmu, panjang dan lebar serta diagonal berperan sebagai sisi apa pada segitiga tersebut? Jelaskan alasanmu.

CREATE – MELAKSANAKAN PENYELESAIAN

5. Lengkapilah tabel berikut berdasarkan ukuran ketiga taman.

Petunjuk:
Untuk melengkapi tabel ini, silakan masuk ke akun wizer atau scan QR Code di samping lalu, tuliskan hasil perhitunganmu langsung pada tabel interaktif yang tersedia pada wizer.

Taman	AD^2	CD^2	$AD^2 + CD^2$	AC^2	AC
A					
B					
C					

6. Berdasarkan hasil perhitungan pada tabel bandingkan nilai $a^2 + b^2$ dengan^2 pada setiap taman tersebut. Apa yang kamu temukan?

7. Apakah ukuran diagonalpada ketiga taman tersebut sudahsesuai dengan Teorema Pythagoras? Buktikan berdasarkan hasil perhitunganmu pada setiap taman

Bayangkan kamu adalah seorang arsitek yang diminta merancang sebuah taman baru,berbentuk persegi panjangyang memiliki jalur diagonal serta tentukan ukuran panjang, lebar, dan diagonal taman.

Petunjuk:

Untuk dapat menggambar sebuah rancangan taman, silakan akses *Wizer.me* melalui tautan berikut: https://app.wizer.me/learn/MVDTTM lalu buat gambarmu langsung pada kolom gambar interaktif yang tersedia pada wizer.me

8. Berdasarkan gambar yang telah kamu buat pada kolom gambar interaktif yang tersedia diwizer.me. Tentukanlah Ukuran panjang, lebar dan diagonal taman

9. Gunakan perhitungan yang sesuai untuk membuktikan bahwa ukuran taman yang kamu buat memenuhi Teorema Pythagoras.

10. Tuliskan kesimpulan mengenai hasil pembuktian yang telah kamu lakukan!

Share – Berbagi Hasil

Periksa kembali jawabanmu dan diskusikan hasil pekerjaanmu didepan temanmu. Kemudian jawablah pertanyaan berikut secara individu.

1. Apakah rancangan taman yang kamu buat sama dengan rancangan temanmu?
2. Jika berbeda, apakah kedua rancangan tersebut tetap memenuhi Teorema Pythagoras?
3. Apakah terdapat cara lain untuk membuktikan Teorema Pythagoras?

Evaluasi

Kerjakan soal berikut secara mandiri berdasarkan hasil pembelajaran yang telah kalian lakukan

Perhatikan data tiga rancangan taman berikut.

Taman	panjang	lebar	Diagonal
A	9 cm	12 cm	15 cm
B	8 cm	10 cm	13 cm
C	7 cm	24 cm	25 cm

1. Analisislah hubungan antara panjang, lebar, dan diagonal pada setiap rancangan taman menggunakan Teorema Pythagoras.

2. Tentukan rancangan taman yang memiliki ukuran diagonal yang sesuai serta tuliskan kesimpulan berdasarkan hasil analisismu.

Perhatikan gambar berikut!

Sebuah perusahaan jasa taman akan membangun jalur pejalan kaki diagonal pada sebuah taman berbentuk persegi panjang dengan panjang 12 meter dan lebar 5 meter. Pada rancangan awal, panjang jalur diagonal direncanakan 13 meter.

3. Buktikan apakah rancangan jalur pejalan kaki diagonal sepanjang 13 meter sudah sesuai. Tuliskan hasil perhitungan dan kesimpulanmu.

Refleksi

Setelah menyelesaikan kegiatan pada LKPD ini, renungkan kembali proses belajar yang telah kalian lakukan dengan menjawab pertanyaan berikut.

1. Apa hal baru yang kamu pelajari pada kegiatan hari ini?
2. Setelah melakukan penyelidikan, apa kesimpulanmu tentang hubungan panjang sisi-sisi pada segitiga siku-siku?

Penguatan Konsep

Setelah mengerjakan seluruh kegiatan pada LKPD ini, perkuat pemahamanmu dengan menonton video pembuktian Teorema Pythagoras.

Cara Mengakses Video

Scan QR Code yang disediakan menggunakan kamera atau aplikasi pemindai QR pada handphone.

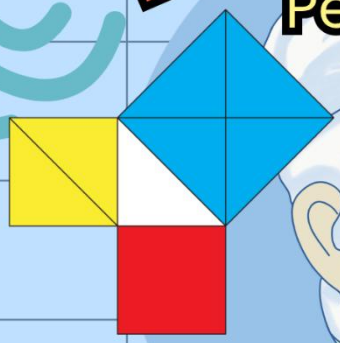
Amati setiap langkah pembuktian Teorema Pythagoras pada video. Bandingkan proses pembuktian pada video dengan hasil penyelidikan yang telah kamu lakukan pada LKPD. Kemudian jawablah pertanyaan berikut.

1. Apa informasi baru yang kamu peroleh setelah menonton video tersebut?

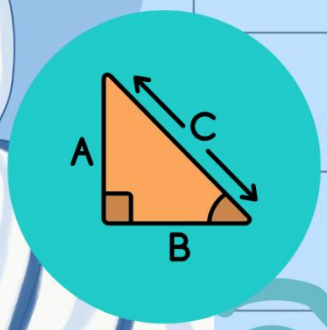
2. Bagaimana video tersebut membantu memperkuat pemahamanmu tentang pembuktian Teorema Pythagoras?

TEOREMA PYTHAGORAS

Pertemuan 2



$a^2 + b^2 = c^2$



Nama:

Kelas:

Penyusun:
Enjelly Widia Wulandari
Dr. Dini Palupi Putri, M. Pd
Syaripah, M. Pd.

CP DAN TP

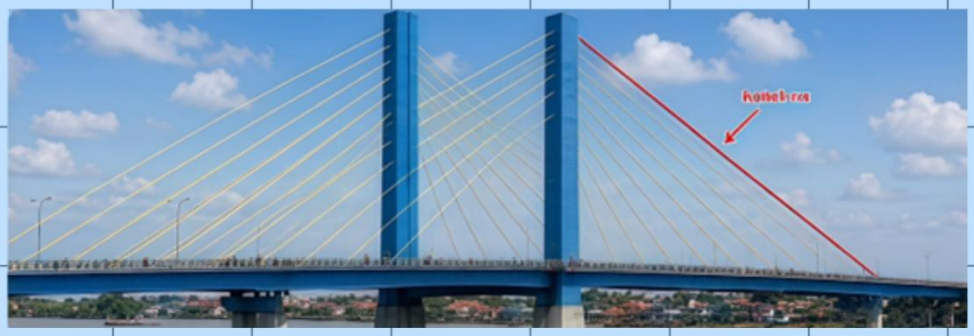
Capaian Pembelajaran

Peserta didik dapat menunjukkan kebenaran Teorema Pythagoras dan menggunakannya dalam menyelesaikan masalah.

Tujuan Pembelajaran

Menentukan panjang sisi segitiga menggunakan Teoreme Pythagoras

APERSEPSI



Pernahkah kalian melihat kabel yang menghubungkan puncak tiang jembatan dengan badan jalan?

Kabel-kabel tersebut dipasang untuk menjaga kestabilan dan kekuatan jembatan. Dalam proses pembangunannya, panjang kabel harus ditentukan dengan tepat agar sesuai dengan kebutuhan.

Namun, kabel tersebut tidak selalu dapat diukur secara langsung karena letaknya berada pada bagian yang sulit dijangkau.

PERTANYAAN PEMANTIK

1. Bagaimana cara menentukan panjang kabel jembatan jika diketahui tinggi tiang dan jarak titik pemasangan kabel?
2. Menurut kalian, mengapa dalam pembangunan jembatan diperlukan perhitungan panjang kabel yang tepat? Apa yang mungkin terjadi jika panjang kabel tidak sesuai?
3. Bangun datar apa yang terbentuk oleh tiang jembatan, permukaan jembatan, dan kabel penyangga?

Tulis Jawabanmu:

ORIENTASI MASALAH

Sumber : Dokumentasi Jembatan Musi IV, Sumatera Selatan 2026

Pada sebuah jembatan, kabel penyangga dipasang dari puncak tiang P menuju titik A, B, dan C pada badan jembatan seperti pada gambar.

Diketahui tinggi tiang OP = 12 meter. Titik kabel A berjarak 16 meter dari kaki tiang O. Jarak A ke B adalah 9 meter dan jarak B ke C adalah 5 meter. Kabel yang tersedia memiliki panjang maksimum 20 meter.

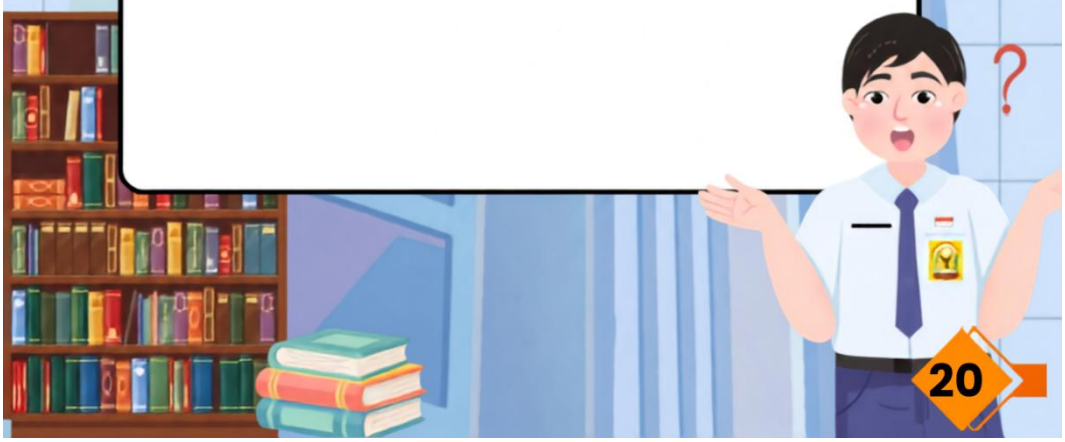
Tentukan panjang kabel PA, PB, dan PC kemudian, tentukan titik pemasangan yang dapat menggunakan kabel dengan panjang maksimum 18 meter.

SEARCH - MEMAHAMI MASALAH

Amatilah gambar dan bacalah narasi dengan cermat.

1.Tuliskan informasi yang kamu ketahui dari permasalahan diatas!

2.Konsep matematika apa yang dapat digunakan untuk menentukan panjang kabel?



3. Menurutmu kabel manakah yang kemungkinan tidak melebihi kabel yang tersedia? Jelaskan alasanmu.

SOLVE –
MENYUSUN STRATEGI

4. Tuliskan model matematika yang digunakan untuk menentukan panjang kabel dari titik P menuju titik A, B, dan C!

5. Hitung panjang kabel dari puncak tiang ke titik A!

6. Hitunglah panjang kabel dari puncak tiang ke titik B!

7. Hitunglah panjang kabel dari puncak tiang ke titik C!

5. Kabel manakah yang memiliki panjang kurang dari atau sama dengan 18 meter?

6. Titik pemasangan manakah yang dapat menggunakan kabel tersebut?Jelaskan alasanmu?

Share – Berbagi Hasil

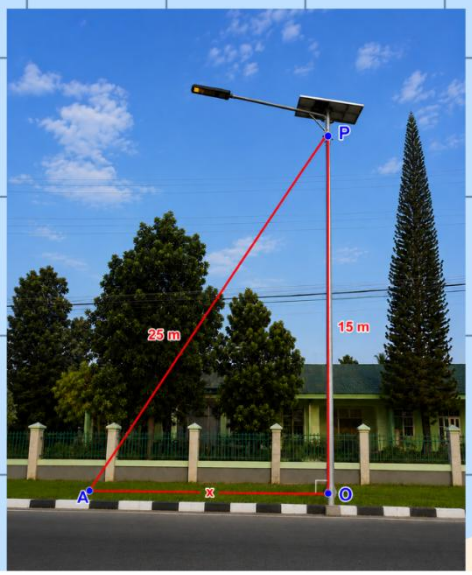
Presentasikan hasil pekerjaanmu terhadap 3 pertanyaan berikut!

1. Cara menentukan panjang kabel menggunakan Teorema Pythagoras.
2. Titik pemasangan kabel yang dipilih.
3. Alasan pemilihan titik tersebut.

Tulis rancangan presentasimu disini!

evaluasi

Kerjakan soal berikut secara mandiri berdasarkan hasil pembelajaran yang telah kalian lakukan.



Sebuah tiang lampu memiliki tinggi 15 meter. Sebuah kabel sepanjang 25 meter dipasang dari puncak tiang menuju titik A di permukaan tanah.

Petugas ingin mengetahui jarak titik A terhadap kaki tiang (OA) untuk menentukan area aman di sekitar tiang lampu.

Bantulah petugas untuk menentukan jarak tersebut menggunakan konsep matematika yang tepat.

1. Tentukan jarak titik A terhadap kaki tiang tuliskan langkah penyelesaian secara lengkap disertai alasan matematis sehingga diperoleh jawaban yang benar.

2. Perhatikan gambar berikut.

Sebuah taman bermain berbentuk persegi panjang ABCD memiliki panjang AD = 24 meter dan lebar AB = 18 meter. Pengelola taman berencana membangun jalur pejalan kaki dari titik A menuju titik C. Tersedia dua alternatif jalur yaitu, jalur 1 mengikuti sisi taman (A–B–C-D), jalur 2 langsung melalui diagonal (A–C).

Biaya pembangunan jalur pejalan kaki adalah Rp150.000,00/m. Pengelola ingin memilih jalur yang paling efisien.

Tentukan jalur yang paling efisien berdasarkan permasalahan di atas. Tuliskan langkah penyelesaian secara lengkap serta berikan alasan yang mendukung keputusanmu.

Tulis jawabanmu:

Refleksi

Setelah menyelesaikan kegiatan pada LKPD ini, silakan buka wizer.me melalui link yang diberikan oleh guru, selanjutnya isilah bagian refleksi sesuai dengan pemahamanmu kemudian klik submit untuk mengirimkan jawaban.

PENGUATAN KONSEP

Setelah mengerjakan seluruh kegiatan pada LKPD ini, perkuat pemahamanmu dengan menonton video Teorema Pythagoras.

Cara Mengakses Video

Silakan scan QR Code yang disediakan menggunakan kamera atau aplikasi pemindai QR pada handphone.

Untuk mengerjakan langsung pada akun wizer silahkan scan Qr Code dibawah sesuai dengan pembelajaran Teorema Pythagoras.

Pertemuan 1
Tujuan Pembelajaran menganalisis beberapa informasi untuk membuktikan Teorema Pythagoras

Pertemuan 2
Tujuan pembelajaran menentukan panjang sisi segitiga siku-siku.

Pertemuan 3
Membandingkan sisi pada segitiga siku-siku istimewa

Pertemuan 4
Menemukan Triple Pythagoras

Pertemuan 5
Menyelesaikan permasalahan dikehidupan sehari-hari dengan penerapan Teorema Pythagoras.