

PENGEMBANGAN E-LKPD INTERAKTIF BERBANTUAN WIZER.ME PADA MATERI NEGARAKU INDONESIA

Rizki Cahayu Putri¹, Elly Sukmanasa², Tatang Muhajang³
¹²³PGSD FKIP Universitas Pakuan
putricahayurizki99@gmail.com

ABSTRACT

This research is entitled Development of Interactive E-LKPD Assisted by Wizer.Me on My Country Indonesia Material The research aims to determine the development of interactive E-LKPD assisted by Wizer.Me to be developed for class IV students at SDN Ciriung 01 Bogor Regency and to determine the feasibility of E-LKPD interactive assisted by Wizer.Me. The type of research used is Research and Development with a research model namely ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). In this research, a validation test was carried out by several experts, namely media experts, language experts and material experts. The final validation results by media experts obtained a percentage of 95% with very feasible criteria. The final validation results by language experts obtained a percentage of 95% with very feasible criteria. The validation results by material experts obtained a percentage of 85% with very feasible criteria. For the average value of N-Gain, learning outcomes are 0.7 with high criteria. These results show that the interactive E-LKPD assisted by Wizer.Me is very feasible to be developed and effectively used in the learning process.

Keywords: E-LKPD, Wizer.Me.

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul Pengembangan E-LKPD Interaktif Berbantuan *Wizer.Me* Pada Materi Negaraku Indonesia Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengembangan E-LKPD interaktif berbantuan *Wizer.Me* untuk dikembangkan kepada peserta didik kelas IV SDN Ciriung 01 Kabupaten Bogor serta untuk mengetahui kelayakan E-LKPD interaktif berbantuan *Wizer.Me*. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* dengan model penelitian yaitu ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Pada penelitian ini dilakukan uji validasi beberapa ahli yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Hasil validasi akhir oleh ahli media mendapatkan persentase 95% dengan kriteria sangat layak. Hasil validasi akhir oleh ahli bahasa mendapatkan persentase 95% dengan kriteria sangat layak. Hasil validasi oleh ahli materi mendapatkan persentase 85% dengan kriteria sangat layak. Untuk nilai rata-rata N-Gain hasil belajar mendapatkan 0,7 dengan kriteria tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa E-LKPD interaktif berbantuan *Wizer.Me* sangat layak untuk dikembangkan serta efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: E-LKPD, *Wizer.Me*.

A. Pendahuluan

Pada proses pembelajaran, guru perlu menyiapkan media

pembelajaran yang mampu menjelaskan materi dan konsep serta mengaplikasikannya baik berupa

lembar kerja maupun keterampilan peserta didik. Media pembelajaran contohnya seperti buku, modul, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan alat peraga. Bahan ajar yang dapat digunakan sebagai media penyampaian materi dan melatih keterampilan siswa, salah satunya adalah LKPD.

Sebuah inovasi untuk meningkatkan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi dan komunikasi dalam proses pembelajaran dengan adanya LKPD digital atau yang biasa disebut Elektronik Lembar Kerja Siswa (E-LKPD). Zahroh, D. A., & Yuliani, Y. (2021) mendefinisikan E-LKPD merupakan Lembar Kerja Peserta Didik yang dalam penyajiannya diintegrasikan dengan media elektronik atau teknologi dan dapat diakses secara mudah melalui PC/laptop maupun smartpone. Sejalan dengan itu Octaviana, F., Wahyuni, D., & Supeno, S. (2022) mengemukakan bahwasannya ELKPD merupakan salah satu jenis bahan ajar yang dapat digunakan secara elektronik.

Pengembangan E-LKPD Interaktif berbantuan *Wizer.Me* mampu membuat peserta didik aktif

dalam kegiatan pembelajaran dengan di tambahkan gambar atau animasi, audio, dan video sehingga menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Seperti yang dikatakan oleh Simanjuntak, M.A.M.A.R., S.N., & P. M. (2022) *Wizer.Me* adalah salah satu teknologi yang dapat membantu guru dalam mengembangkan LKPD secara sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Sejalan dengan Anggoro, FD (2023:80) *Wizer.Me* merupakan salah satu Website yang dapat mendukung penginovasiisan E-LKPD.

Sekolah Dasar merupakan jenjang pendidikan awal yang dijadikan sebagai landasan ilmu pengetahuan. Guna membangun karakter peserta didik, sekolah memerlukan sarana untuk mengembangkan nilai-nilai Pancasila, moral dan sikap peserta didik. Menurut Wika Alzana, et al., (2021:51) Salah satu mata pelajaran yang mengkombinasikan ilmu pengetahuan dan karakter adalah pendidikan Pancasila. Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang ada di sekolah dasar, dengan fokus utama membangun karakter peserta didik agar memiliki jiwa pelajar pancasila guna

memperkokoh budaya, suku bangsa serta kebhinekaan Indonesia secara keseluruhan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 10 November 2023 dengan wali kelas IV SDN Ciriung 01 Kabupaten Bogor, dikatakannya sekolah ini khususnya di kelas IV masih menggunakan buku bacaan untuk siswa dalam proses pembelajaran dan belum diperkenalkan dengan LKPD berbantuan digital. Dalam membuat lembar kerja peserta didik, guru masih bersumber pada buku tematik. Lembar kerja peserta didik pun masih dalam bentuk cetak dan kurang variatif, sehingga peserta didik kurang termotivasi dan kurang bersemangat dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu, sangat penting menciptakan perangkat pembelajaran yang menarik dalam kegiatan belajar mengajar salah satunya LKPD interaktif. Dengan dibuatkannya pengembangan E-LKPD bisa membantu proses pembelajaran di kelas terasa hidup dan bermakna.

B. Metode Penelitian

Pengembangan E-LKPD ini menggunakan penelitian *Research and Development* (R&D). Menurut

Hanafi (2017) Penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* yaitu suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan. Sesuai dengan namanya, *Research and Development* dipahami sebagai kegiatan penelitian yang dimulai dengan *Research* untuk mendapatkan informasi tentang kebutuhan pengguna (*needs assessment*) sedangkan kegiatan *Development* dilakukan untuk menghasilkan produk. Pengembangan produk yang sudah terkemas menjadi lebih praktis, efisien, serta efektif dengan menguji keefektifan produk tersebut dengan tujuan untuk menciptakan bahan ajar E-LKPD interaktif berbantuan *Wizer.Me*.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada proses pembelajaran tentunya harus memiliki ciri khas dalam menyampaikan materi kepada peserta didik seperti melakukan variasi perangkat pembelajaran yang digunakan oleh guru seperti E-LKPD. ELKPD merupakan lembar kerja yang harus dikerjakan untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi dalam bentuk

elektronik. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan setelah penelitian pada peserta didik kelas IV SDN Ciriung 01 Cibinong, peserta didik merasa senang dan termotivasi pada saat menggunakan E-LKPD interaktif berbantuan *Wizer.Me* dalam pembelajaran di kelas karena di dalamnya mengandung gambar dan video yang menarik. Selain itu peserta didik tertarik untuk mengerjakan E-LKPD berbantuan teknologi karena mudah dipahami dan bisa digunakan dimana saja.

Setelah produk selesai dibuat, langkah berikutnya adalah melakukan validasi produk E-LKPD kepada para ahli yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Hasil ahli tersebut akan mengarahkan kepada pengembangan dan kelayakan dalam E-LKPD interaktif berbantuan *Wizer.Me* untuk digunakan oleh peserta didik di sekolah dengan tahapan dilakukannya revisi produk agar E-LKPD yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Tabel 1 Hasil Validasi Pertama Ahli Media

Indikator		
Desain Teks	Desain Gambar	Desain Pemakaian E-LKPD
65%	87%	85%
74%		

Layak

Berdasarkan tabel, diketahui bahwa dalam penilaian ahli media memiliki tiga aspek penilaian yang memiliki kriteria layak, pada aspek Desain Teks memiliki persentase 65%, pada aspek Desain Gambar memiliki persentase 87%, dan pada aspek Desain Pemakaian E-LKPD memiliki persentase 85%, sehingga didapatkan persentase keseluruhan yaitu 74%. Apabila dikonversikan dengan tabel kelayakan yang sudah dipaparkan sebelumnya, maka validasi ahli media yang pertama pada produk E-LKPD berbantuan *Wizer.Me* berada pada kriteria layak, namun ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dan diperbaiki agar produk pengembangan E-LKPD interaktif berbantuan *Wizer.Me* yang dikembangkan lebih baik sehingga dapat digunakan oleh peserta didik.

Tabel 2 Hasil Validasi Kedua Ahli Media

Indikator		
Desain Teks	Desain Gambar	Desain Pemakaian E-LKPD
95%	93%	100%
95%		
Sangat Layak		

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa dalam penilaian ahli media pada aspek desain teks

memiliki persentase 95%, pada aspek desain gambar memiliki persentase 93%, dan pada aspek desain pemakaian E-LKPD memiliki persentase 100%, sehingga didapatkan persentase keseluruhan yaitu 95% dengan kriteria sangat layak. Maka E-LKPD interaktif berbantuan *Wizer.Me* pada materi Negaraku Indonesia telah dikembangkan dan sangat layak untuk diujicobakan.

Tabel 3 Hasil Validasi Pertama Ahli Bahasa

Indikator		
Kelugasan	Komunikatif	Kesesuaian dengan kaidah bahasa
100%	88%	90%
92%		
Sangat Layak		

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa dalam penilaian bahasa memiliki tiga aspek penilaian. Pada aspek kelugasan memiliki persentase 100%, pada aspek komunikatif memiliki persentase 88%, dan pada aspek kesesuaian dengan kaidah bahasa memiliki persentase 92%, sehingga didapatkan persentase keseluruhan yaitu 92% apabila dikonversikan dengan tabel kelayakan yang sudah dipaparkan sebelumnya, maka validasi ahli bahasa yang pertama pada produk E-LKPD interaktif berbantuan *Wizer.Me* berada

pada kriteria sangat layak, namun ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dan diperbaiki agar produk pengembangan E-LKPD interaktif berbantuan *Wizer.Me* yang dikembangkan lebih baik sehingga dapat digunakan oleh peserta didik.

Tabel 4 Hasil Validasi Kedua Ahli Bahasa

Indikator		
Kelugasan	Komunikatif	Kesesuaian dengan kaidah bahasa
100%	94%	100%
98%		
Sangat Layak		

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa dalam penilaian ahli bahasa pada aspek kelugasan memiliki persentase 100%, pada aspek komunikatif memiliki persentase 94%, dan pada aspek kesesuaian dengan kaidah bahasa memiliki persentase 100%, sehingga didapatkan persentase keseluruhan yaitu 98% dengan kriteria sangat layak. Maka E-LKPD interaktif berbantuan *Wizer.Me* pada materi Negaraku Indonesia telah dikembangkan dan sangat layak untuk diujicobakan.

Tabel 5 Hasil Validasi Ahli Materi

Indikator		
Kesesuaian materi pembelajaran	Penilaian kelayakan materi	Ketepatan rangkaian

dengan tujuan pembelajaran		kegiatan ELKPD
86%	80%	80%
82%		
Sangat Layak		

Berdasarkan tabel di atas, diketahui dalam penilaian ahli materi memiliki tiga aspek penilaian yang memiliki kriteria sangat layak. Pada aspek kesesuaian materi pembelajaran dengan tujuan pembelajaran memiliki persentase 86%, pada aspek penilaian kelayakan materi memiliki persentase 80%, dan pada aspek ketepatan rangkaian kegiatan E-LKPD memiliki persentase 80%, sehingga didapatkan persentase keseluruhan yaitu 82% dengan kriteria sangat layak. Maka E-LKPD interaktif berbantuan *Wizer.Me* pada tema Negaraku Indonesia telah dikembangkan dan sangat layak diujicobakan tanpa revisi.

Tabel 6 Hasil Rekapitulasi Validasi Pertama

Validator			
Ahli Media	Ahli Bahasa	Ahli Materi	Rata-Rata
74%	92%	82%	83
Sangat Layak			

Tabel 7 Hasil Rekapitulasi Validasi Kedua

Validator			
Ahli Media	Ahli Bahasa	Ahli Materi	Rata-Rata
95%	98%	-	96,5%
Sangat Layak			

Hasil rekapitulasi menunjukkan bahwa rata-rata persentase penilaian ahli terhadap E-LKPD interaktif berbantuan *Wizer.Me* pada materi Negaraku Indonesia adalah 96,5% sehingga produk ini dapat dikategorikan sangat layak untuk dilakukan uji coba di sekolah.

E-LKPD yang sudah dinyatakan sangat layak dari hasil penilaian ketiga validator akan diuji coba produk secara terbatas kepada peserta didik kelas IV SDN Ciriung 01 Cibinong dengan jumlah 19 peserta didik yang dilakukan secara luring atau tatap muka. Kegiatan yang dilakukan selama proses pembelajaran diantaranya yaitu kegiatan pendahuluan, pembagian kelompok, dan pemberian link E-LKPD berbantuan *Wizer.Me* kepada setiap kelompok.

Tabel 8 Hasil Respon Peserta Didik

Angket Respon	
Rata-Rata Skor	Rata-Rata Presentase
51	93%

Berdasarkan tabel di atas, diketahui rekapitulasi data penilaian yang dilakukan 19 peserta didik terhadap E-LKPD interaktif berbantuan *Wizer.Me* memiliki rata-rata persentase keseluruhan yaitu 93% dengan kriteria sangat layak.

Maka E-LKPD interaktif berbantuan Wizer.Me pada materi Negaraku Indonesia sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah.

Kemudian tahapan terakhir untuk mengetahui tingkat keefektifan E-LKPD interaktif berbantuan Wizer.Me yang dikembangkan berdasarkan hasil Pretest dan Posttest. Pelaksanaan pretest dilakukan sebelum menggunakan E-LKPD interaktif berbantuan *Wizer.Me*. Pretest dan posttest dilakukan pada peserta didik kelas IV SDN Ciriung 01 Cibinong dengan jumlah 19 peserta didik. Peningkatan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN Ciriung 01 Cibinong dapat dilihat pada tabel berikut:

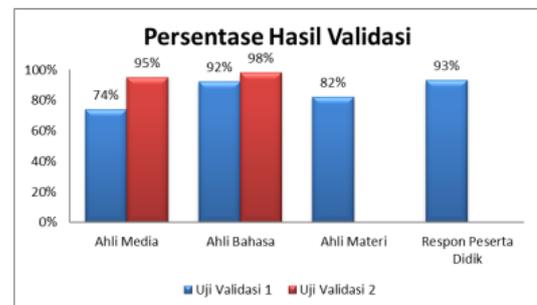
Tabel 9 Hasil Perhitungan N-Gain Pretest dan Posttest

<i>N</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>N-Gain</i>
19	\bar{x}	\bar{x}	S
	60	88	0,7
Tinggi			

Berdasarkan tabel di atas, diketahui rekapitulasi nilai rata-rata pretest adalah 60 dan nilai rata-rata posttest adalah 88. Sedangkan rata-rata nilai N-Gain adalah 0,7 yang termasuk ke dalam kategori tinggi. Maka, E-LKPD interaktif berbantuan

Wizer.Me pada materi Negaraku Indonesia sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah karena meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Dapat dilihat dari bagan di bawah ini, persentase hasil uji validasi



pertama dan kedua beberapa ahli yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi dapat diimplementasikan kepada peserta didik dengan mendapatkan kriteria sangat layak. Respon peserta didik juga terlihat dalam bagan di bawah ini, dengan mendapatkan kriteria sangat layak.

Gambar 1 Persentase Hasil Validasi

Proses pengembangan produk sudah dilakukan peneliti dengan sebaik mungkin. Seluruh tahap model ADDIE yang digunakan pun sudah diterapkan, namun tidak dapat dipungkiri bahwa peneliti ini memiliki kesulitan dan sehingga muncul muncul keterbatasan dan kekurangan. Salah satu kekurangan

yang dialami saat penggunaan E-LKPD interaktif berbantuan *Wizer.Me* yaitu terkendala oleh sinyal sehingga harus menunggu beberapa saat untuk bisa mengakses E-LKPD tersebut.

Dibalik keterbatasan dan kekurangan yang ada dalam penelitian ini terdapat kelebihan dari E-LKPD interaktif berbantuan *Wizer.Me* yaitu mudah digunakan dan dipahami oleh peserta didik karena E-LKPD interaktif ini berbantuan online sehingga dapat diakses dimanapun dan kapanpun, memuat gambar dan video yang menarik sehingga meningkatkan daya tarik peserta didik dalam proses pembelajaran.

D. Kesimpulan

Hasil penelitian pengembangan E-LKPD interaktif berbantuan *Wizer.Me* dengan hasil presentase ahli media 95% dengan kriteria sangat layak, hasil presentase ahli bahasa 95% dengan kriteria sangat layak, hasil presentase ahli media 82% dengan kriteria sangat layak, dan hasil presentase angket peserta didik 93% dengan kriteria sangat layak. Sedangkan nilai rata-rata N-Gain hasil belajar siswa 0,7 dengan kriteria tinggi. Hal tersebut menunjukkan bahwa E-LKPD yang dikembangkan dapat digunakan dalam proses

pembelajaran dan sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Rekomendasi pengembangan E-LKPD interaktif berbantuan *Wizer.Me* untuk peneliti selanjutnya yaitu dalam E-LKPD dapat lebih menggunakan jenis pertanyaan yang lebih bervariasi. Pengembangan ELKPD interaktif berbantuan *Wizer.Me* dapat lebih dikembangkan dengan materi pembelajaran yang berbeda, disesuaikan dengan pembelajaran di sekolah yang akan diteliti.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, G. H., & Ardiansyah, A. S. (2023, March). Telaah model pembelajaran conceptual understanding procedures (CUPs) berbantuan e-LKPD terhadap kemampuan pemecahan masalah. In PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika (Vol. 6, pp. 360- 366).
- Alfatih, A.N. (2021). *Wizer.Me*: sebuah platform lembar kerja siswa daring dengan penilaian otomatis.

<https://www.edoemedia.com/2>

- [021/04/wizermesebuah-platformlembarkerja.html](https://doi.org/10.21007/04.wizermesebuah-platformlembarkerja.html)
- Anggoro, FD (2023). Pengembangan Website E-LKPD Berbantuan Wizer. Me Materi Teks Cerita Fantasi Kelas VII. Suasana: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Budaya, Dan Sosial Humaniora, 1 (3), 80-91.
- Apriliyani, S. W., & Mulyatna, F. (2021, July). Flipbook E-LKPD dengan Pendekatan Etnomatematika pada Materi Teorema Phytagoras. In SINASIS (Seminar Nasional Sains) (Vol. 2, No. 1).
- Baihaki, B., Danaryanti, A., & Kamaliyah, K. (2021). Pengembangan LKPD elektronik berbantuan HOTS menggunakan quizizz. Journal of Mathematics Science and Computer Education, 1(1), 36-43.
- Basrina, Y., Afryansih, N., & Febriani, T. (2023). Pengembangan Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Wizer. Saya pada Mata Pelajaran IPS di MTs Darussalam Aryojeding. JPIG (Jurnal Pendidikan dan Ilmu Geografi), 8 (1), 31-38.
- Dewi, N. A., Purnamasari, R., & Karmila, N. (2023). Pengembangan E-Lkpd Berbantuan Webiste Wizer. Me Materi Sifat-Sifat Bangun Ruang. Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 9(2), 2562-2575
- Gunning, T. G., & Stanbrough, R. J. (2022). Closing the Literacy Gap: Accelerating the Progress of Underperforming Students. New York: Guilford Publications
- Hidayati, B. N., & Zulandri, Z. (2021). Efektifitas LKPD elektronik sebagai media pembelajaran pada masa pandemi covid-19 untuk guru di YPI Bidayatul Hidayah Ampenan. Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA, 4(2).
- Indraswati, D., Sobri, M., Fauzi, A., Wira, L., Amrullah, Z., & Nikmah, A. (2023). Keefektifan Pelatihan Pembuatan Worksheet Interaktif dengan Wizer Me untuk Mengoptimalkan Pembelajaran di SDN 26 Mataram. 05(04), 14615–14624. 75
- Kaliappen, N., Ismail, W. N. A., Ghani, A. B. A., & Sulisworo, D.

- (2021). Wizer.Me and Socrative as innovative teaching method tools: Integrating TPACK and Social Learning Theory. *International Journal of Evaluation and Research in Education*
- Kumalasari, O. D., & Julianto. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Ilmu Pengetahuan Alam Berbantu Website *Wizer.Me* Materi Energi Alternatif Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*, 9(07), 2827–2837. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitianpgsd/article/view/41382>
- Kurniasari, N. A., Anita, Y., Muhammadi, M., & Sukma, E. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Menggunakan Model Problem Based Learning di Kelas V SDN 14 Pauh Kota Padang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 3515-3527.
- Nabilla, N., Edy, S., & Khikmiyah, F. (2022). Pengembangan e-LKPD matematika interaktif berbantuan literasi digital. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 5(6), 1581-1594.
- Nida, L. S., Sunaengsih, C., & Karlina, D. A. (2023). Pengembangan ELKPD Berbantuan Fun Learning pada Materi Nilai-Nilai Pancasila untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VI. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 194-207.
- Oktavera, C., & Tambunan, L. R. (2023). Pengembangan E-LKPD Berbantuan Problem Based Learning (PBL) untuk Melatih Kemampuan Pemecahan Masalah pada Materi Bangun Datar Kelas VII SMP. 2682(2), 251–258.
- Octaviana, F., Wahyuni, D., & Supeno, S. (2022). Pengembangan E-LKPD untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa SMP pada pembelajaran IPA. Peachey, N. (n.d.). *Digital Tools for Teachers - Trainers' Edition V.2*. United States: Peachey Publications Ltd.

- Prayoga, T., Agustika, G. N. S., & Suniasih, N. W. (2022). E-LKPD Interaktif Materi Pengenalan Bangun Datar Berbantuan Etnomatematika Peserta Didik Kelas I SD. *Mimbar Ilmu*, 27(1), 99-108.
- Purnama, A., & Suparman, S. (2020). Studi pendahuluan: E-LKPD berbantuan PBL untuk meningkatkan kemampuan literasi matematis peserta didik. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 6(1), 131-140. 76
- Puspita, V., & Dewi, I. P. (2021). Efektifitas E-LKPD berbantuan Pendekatan Investigasi terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 86-96.
- Putri, V. A. R., & Indrawati, D. (2021). Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Bilangan Berpangkat Tiga dan Akar Pangkat Tiga Berbantuan Wizer.Me Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(10), 3542–3550.
- Rahayu, D., & Budiyo, B. (2018). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbantuan pemecahan masalah materi bangun datar (Doctoral dissertation, State University of Surabaya).3542–3550.
- Setiawan, T. Y., & Fikri, A. (2022). The development of e-lkpd using book creator on fraction operations material in elementary school. *MaPan: Jurnal matematika dan Pembelajaran*, 10(1), 116-126.
- Simanjuntak, M. A. M. A. R. , S. N. , & P. M. (2022). The Use of *Wizer.Me* as a Mediator to Stimulate Students' Motivation in Writing Descriptive Text in SMA Swasta HKBP Doloksanggul. *Jurnal Kewarganegaraan*. 6(3),5197–5208
- Sobri, M., Fauzi, A., Rahmatih, A. N., Indraswati, D., & Amrullah, L. W. Z. (2023). Pemanfaatan Website Wizer Me untuk Mengembangkan ELKPD Interaktif Bagi Guru Sekolah Dasar. *Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 22-29.

- Sopandi, W., Sukyadi, D., & Sukardi, R. R. (2019). The Implementation of Guided Research-Based Learning with Graduate School Students of an Elementary Education Study Program. *Pedagogika/Pedagogy*, 134(2), 82-98.
- Sulastri, I., Mahardika, N., Sugiarti, P., & Sudrajat, Y. (2023). Analisis hasil belajar dalam penggunaan lembar kerja peserta didik (LKPD) Interaktif dengan Aplikasi *Wizer.Me* Materi Interaksi Sosial. 2(2), 57-62.
- Sulistya, C., Reffiane, F., Wijayanti, A., & Suhono, K. (2023). Analisis Keterampilan Bertanya Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Negaraku Indonesia Kelas IV A SDN Sarirejo. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 4057- 4069.
- Suryaningsih, S., & Nurlita, R. (2021). pentingnya lembar kerja peserta didik elektronik (E-LKPD) inovatif dalam proses pembelajaran abad 21. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(07), 1256-1268. 77
- Susilawati, W. O., Anggrayni, M., & Nurcahyo, R. (2023). Pengembangan Video Animasi Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Dalam Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 3327-3333.
- Susiyanto, D. (2021). Merancang Lembar Kerja Siswa Interaktif Menggunakan *Wizer.Me*. Ahlimedia press.
- Syafitri, R. A. (2020, November). The importance of the student worksheets of electronic (E-LKPD) contextual teaching and learning (CTL) in learning to write description text during pandemic COVID-19. In *The 3rd International Conference on Language, Literature, and Education (ICLLE 2020)* (pp. 284-287). Atlantis Press.
- Syafruddin, I. S., Pamungkas, A. S., Khaerunnisa, E., & Rafianti, I. (2022). Pengembangan e-LKPD untuk mendukung kemampuan literasi matematis pada materi aritmatika sosial. *Jurnal Cendekia: Jurnal*

- endidikan Matematika, 6(3), 3214-3227.
- Tsabitah, RT, & Raharjo, M. (2023). Pengembangan E-LKPD Interaktif Berbantuan Website Wizer. Me Pada Tema 2 Subtema 2 Pentingnya Udara Bersih Bagi Pernapasan di Kelas V SDN 64 Palembang. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 1 (1), 22-31.
- Umaroh, U., Novaliyosi, N., & Setiani, Y. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Berbantuan Problem Based Learning (PBL) untuk Memfasilitasi Kemampuan Penalaran Peserta Didik pada Materi Lingkaran. *Wilangan: Jurnal Inovasi Dan Riset Pendidikan Matematika*, 3(1), 61-70.
- Wijayanti, N., Arigiyati, T. A., Aulia, F., & Widodo, S. A. (2021). Development of E-Worksheet on Linear Equations and Inequalities Topics Based on Tri-N. *Journal of Medives: Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 5(2), 245-260.
- Zahroh, D. A., & Yuliani, Y. (2021). Pengembangan e-LKPD berbantuan literasi sains untuk melatih keterampilan berpikir kritis peserta didik pada materi pertumbuhan dan perkembangan. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 10(3), 605-616.
- Zein, FA., & Musyarofah, M. (2024). Pengembangan Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-Lkpd) Interaktif Menggunakan *Wizer.Me* Pada Pembelajaran IPS. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 5(1), 57-68.
<https://doi.org/10.37478/jpm.v5i1.3573>