

PENGEMBANGAN E-LKPD INTERAKTIF BERBASIS WEBSITE WIZER.ME PADA MATERI SEBAB-AKIBAT

Mada Nuraliza Fatimah¹, Elly Sukmanasa², Yuli Mulyawati³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pakuan, Bogor

Corresponding Author: purnamasarilinda940@gmail.com

ABSTRACT

This research uses an R&D (Research and Development) research approach using the ADDIE model which has five stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. The subjects of this research are students in class V C at the Cipaku Perumda State Elementary School in the even semester of the 2023/2024 academic year. In this research, the instruments used consisted of validation sheets from media experts, language experts, material experts and student response questionnaire results. This is proven by the results of media validation which obtained a percentage of 96%, linguists obtained a percentage of 100%, material experts obtained a percentage of 94%. The development of E-LKPD based on the wizer.me website on cause and effect material obtained the "Very Appropriate" category. The overall percentage obtained was 90.30% and the results of the student response questionnaire obtained a percentage of 92%. So it can be concluded that the development of an Interactive E-LKPD based on the wizer.me website with cause and effect material is very suitable for application in learning at SDN Cipaku Perumda, Bogor City.

Keywords: *E-LKPD, website wizer.me, cause and effect*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan serta kelayakan E-LKPD berbasis website wizer.me materi sebab-akibat. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian R&D (Research and Development) dengan menggunakan model ADDIE yang terdapat lima tahapan yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. Subjek penelitian ini yaitu peserta didik kelas V C Sekolah dasar Negeri Cipaku Perumda pada semester genap tahun pelajaran 2023/2024. Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan terdiri dari lembar validasi ahli media, ahli bahasa, ahli materi dan hasil angket respon peserta didik. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil validasi media memperoleh persentase sebesar 96% , ahli bahasa memperoleh persentase sebesar 100%, ahli materi memperoleh persentase sebesar 94% . pengembangan E-LKPD berbasis website wizer.me materi sebab-akibat memperoleh kategori "Sangat Layak" secara keseluruhan persentase yang diperoleh 90,30% dan hasil angket respon peserta didik memperoleh persentase 92%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan E-LKPD Interaktif berbasis website wizer.me materi sebab-akibat sangat layak diterapkan dalam pembelajaran di SDN Cipaku Perumda Kota Bogor.

Kata kunci: E-LKPD, Website wizer.me, sebab-akibat

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi yang sernakin pesat ini sangat penting bagi kemajuan masyarakat di masa mendatang, terlebih di negara kita sendiri yaitu Indonesia, semakin banyaknya perkembangan pendidikan termasuk salah satunya dalam bidang teknologi ini tentunya dituntut untuk mengikuti perkembangan zaman yang nantinya bisa menciptakan suasana belajar yang sesuai dengan kebutuhan sarana dan prasarana di sekolah. Pendidikan dalam bidang teknologi ini tidak hanya dituntut untuk mengkhususkan diri pada konten keterampilan mengajar dan merancang perangkat pembelajaran tetapi sebagai sarana atau referensi guru dalam membuat penugasan peserta didik yang lebih interaktif atau yang biasa kita sebut adalah LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik). Terlelah dengan adanya media pembelajaran digital ini banyak sekali website-website yang membantu para pendidik untuk lebih mempermudah dalam membuat soal-soal maupun bahan ajar yang interaktif, seperti menggunakan website *wizer.me*, namun sayangnya sekolah tersebut belum diperkenalkan dengan adanya website *wizer.me*. LKPD berfungsi

sebagai salah satu sumber tugas untuk melatih isi materi pembelajaran yang disampaikan.

Selain dijadikan alat mencapai tujuan pendidikan, teknologi yang semakin canggih ini bisa memberikan karakteristik dalam memajukan dunia pendidikan. Maka dari itulah, memajukan dunia pendidikan ini sangat penting yang nantinya bisa menjadikan cita-cita besar bagi suatu pendidikan pada standar mutu dan kualitas pendidikan. Hal ini hendaknya menjadi motivator yang kuat bagi pendidik untuk terus mengembangkan kompetensinya, khususnya penguasaan teknologi, selain itu, peserta didik belum diperkenalkan dengan adanya media pembelajaran digital dan guru belum menguasai E-LKPD untuk proses kegiatan pembelajarannya.

Kita sebagai pendidik harus mampu menguasai teknologi dan informasi untuk bisa menciptakan strategi pembelajaran yang disenangi oleh peserta didik dan mewujudkan tujuan pembelajarannya. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) adalah suatu bahan ajar yang paling sederhana, karena dalam muatan utamanya itu bukan uraian materi, melainkan beberapa kegiatan yang

dapat dilakukan oleh peserta didik sesuai dengan persyaratan KD dalam kurikulum atau indikator pembelajaran.

LKPD disekolah tersebut hanya menggunakan LKPD cetak saja yang berisikan soal-soal dan latihan-latihan pengembangan. Dengan adanya sarana IT juga sekolah tersebut baik guru maupun peserta didik kurang memanfaatkan sarana IT tersebut. Dalam menggunakan E-LKPD ini, para pendidik dapat mengkomunikasikan kegiatan pembelajaran dengan lebih mudah karena semuanya tersaji secara lengkap, sistematis dan lebih jelas dalam LKPD. Proses belajar mengajar pastinya seorang guru harus mampu menguasai perkembangan teknolog. Penggunaan E-LKPD dalam pembelajaran mampu membuat aktivitas belajar menjadi lebih menyenangkan, pembelajaran menjadi interaktif, memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berlatih dan memotivasi peserta didik agar aktif belajar. Maka dari itu sebagai seorang pendidik harus mempergunakan banyak media yang interaktif dan inovatif pada waktu mengajar yang sangat penting dalam meningkatkan hasil belajar peserta

didik untuk semua mata pelajaran, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti terhadap guru kelas VC di SDN Cipaku Perumda diketahui bahwa pada era sekarang ini sudah memasuki kurikulum merdeka yang mana kurikulum dengan pembelajaran intrakulikuler yang beragam dimana konten akan lebih optimal agar nantinya peserta didik memiliki banyak waktu untuk mengalami konsep dan menguatkan konsep. Dalam kurikulum ini peserta didik diberikan kebebasan dalam memilih minat belajar mereka, mengurangi beban akademik dan mendorong kreativitas guru, salah satunya dalam kegiatan penggunaan LKPD. Pola pembelajaran yang diterapkan dikelas didominasi oleh pemberian tugas dari guru yang dalam waktu tertentu peserta didik diminta untuk mengumpulkan tugas tersebut.

Selain itu juga pemakaian bahan ajar pada kelas tersebut masih terbatas, yang mana guru hanya memanfaatkan materi dan tugas LKPD yang berasal dari buku pegangan guru dan peserta didik saja. Sehingga pemanfaatan bahan ajar

dan sumber belajar ini, masih terbatas dan kurang bervariasi terlebih dalam pemanfaatan sumber belajar digital.

Terdapat data peserta didik kelas VC menunjukkan bahwa peserta didik yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) itu hanya 15 peserta didik (51%), sedangkan jumlah peserta didik yang belum memenuhi kriteria berjumlah 14 peserta didik (49%). Dengan adanya beberapa permasalahan, diperlukan pengembangan bahan ajar untuk menunjang proses keberhasilan pembelajaran. Dengan begitu keterbatasan dalam penggunaan bahan ajar khususnya LKPD yang hanya berasal dari buku saja kurang interaktif dan peserta didik cenderung bosan, kurang tertarik dalam menyelesaikan tugas, terlebih dalam pengerjaan LKPD, dikarenakan bentuk penyajiannya masih kurang bervariasi.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Tsabitah (2023) dengan judul Pengembangan E-LKPD Interaktif Berbasis Website WIZER.ME Pada Tema 2 Subtema 2 Pentingnya Udara Bersih Bagi Pernapasan Di Kelas V SDN 64 Palembang ini bertujuan untuk menghasilkan produk E-LKPD

interaktif berbasis website *wizer.me* pada tema 2 subtema 2 pentingnya udara bersih bagi pernapasan di kelas V SDN 64 Palembang mengenai prosedur pengembangan, kevalidan, respon guru dan respon peserta didik. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*).

Subjek dari penelitian ini adalah 1 orang guru dan 13 orang peserta didik. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi, lembar validasi dan angket. Validasi dari ahli materi mendapatkan hasil persentase sebesar 92% dengan kategori sangat valid. Validasi dari ahli desain mendapatkan hasil persentase sebesar 84% dengan kategori sangat valid. Angket respon peserta didik uji coba perorangan mendapatkan hasil persentase sebesar 93% dengan kategori sangat baik. Angket respon peserta didik uji coba kelompok kecil mendapatkan hasil persentase sebesar 97% dengan kategori sangat baik. Angket respon guru mendapatkan hasil persentase sebesar 96% dengan kategori sangat

baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa produk E-LKPD interaktif berbasis website *wizer.me* ini layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Adapun penelitian yang dilakukan oleh Margaretha, Leony. (2024) dengan tujuan untuk memfasilitasi pembelajaran matematika siswa di SMA N 4 Tanjung Jabung Barat dengan adanya pengembangan E-LKPD berbasis STEM untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Metode yang dipakai dalam riset ini yakni metode Research and Development dengan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluation*). Uji kualitas E-LKPD menunjukkan hasil validasi materi sebesar 82,5% tergolong sangat validll dengan validasi desain sebesar 92,7% tergolong sangat validll. Presentase hasil uji praktikalitas guru yaitu 85% tergolong sangat praktis dan persentase praktikalitas siswa yakni sebesar 92,1% dengan kategori sangat praktis. Presentase keefektifan melalui respon siswa yaitu sebesar 86,2% tergolong sangat efektif

dengan nilai gain sebesar 59,8% tergolong sedang. Hasil tes kemampuan berpikir kritis siswa juga menunjukkan adanya peningkatan di setiap indikatornya, yaitu *elementary clarification, basic support, strategy and tactics, advance clarification*, serta *inference*. Oleh karena itu, hasil dari riset ini menunjukkan bahwasanya E-LKPD yang dibuat memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif serta layak untuk dipakai.

Kemudian dengan adanya pemanfaatan teknologi ini guru masih belum bisa menguasai dengan kreatif dan tanpa disadari semakin lama peserta didik akan merasa jenuh apabila guru terus-menerus menerapkan pola pembelajaran tersebut dengan menggunakan LKPD berbentuk cetak yang penyajian tugas dan soalnya ini masih berbentuk cetak yang bersumber pada satu buku tanpa dilengkapi dengan tampilan yang menarik seperti ditambahkan gambar, video maupun audio. Pentingnya merancang perangkat pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik dengan dibuat menjadi interaktif agar materi yang diberikan bisa lebih hidup, lebih mendalam serta dapat menambah kreativitas peserta didik. Salah satunya ialah dengan

melakukan pengembangan LKPD cetak ke dalam bentuk digital atau dikenal elektronik LKPD (E-LKPD) dengan memanfaatkan aplikasi website *Wizer.me*.

B. Metode Penelitian

Pengembangan E-LKPD ini menggunakan peritian *Research and Development* (R&D) Menurut Sugiyono, Penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji kelayakan produk tersebut. Sedangkan namanya, *Research and Development* ini sebagai kegiatan penelitian yang dimulai dengan *Research* yang mendapatkan data tentang butuhan pengguna (*needs assessment*) sedangkan kegiatan *Development* dilakukan untuk menghasilkan produk. Pengembangan produk yang sudah terkemas menjadi lebih bervariasi, efisien, serta efektif dengan mengacu kelayakan produk tersebut dengan tujuan untuk mengembangkan bahan ajar E-LKPD interaktif berbasis *Wizer.Me*.

Pengembangan E-LKPD pembelajaran Bahasa Indonesia pada

materi Sebab-akibat dilakukan di kelas VC Sekolah Dasar Negeri Cipaku Perumda Kota Bogor Julang Kota Bogor Kecamatan Bogor Selatan, semester genap Tahun Pelajaran 2023/2024. Peneliti memilih tempat pengembangan ini karena sekolah tersebut memiliki permasalahan E-LKPD yang kurang bervariasi sehingga dijadikan penelitian dan pengembangan, selain kondisi sarana dan prasarana yang dibutuhkan peneliti.

Waktu penelitian dilakukan pada bulan 28 Mei 2024-31 Mei 2024 Masa pelaksanaan penelitian tersebut terhitung dari observasi pendahuluan sampai dengan penyusunan skripsi.

Subjek penelitian dari pengembangan ini meliputi dua subjek. Subjek pertama adalah validator, yakni terdiri dari ahli bahasa ahli media dan ahli materi. Subjek kedua adalah peserta didik kelas VC SDN Cipaku Perumda Kota Bogor sebagai responden untuk mengetahui kelayakan peserta didik dalam penggunaan E-LKPD yang sedang dikembangkan oleh peneliti dan teknik yang digunakan *purposive sampling* yaitu teknik sampling yang digunakan peneliti jika peneliti mempunyai pertimbangan-pertimbangan tertentu

didalam pengambilan sampelnya atau penentuan sampel untuk tujuan tertentu.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Ahli Media

Tabel 4.4 Hasil Validasi Media 2

No.	Pertanyaan	Skor
1.	Produk E-LKPD interaktif menggunakan website wizer.me mudah di akses	5
2.	Penggunaan fitur pada produk E-LKPD interaktif menggunakan website wizer.me mudah digunakan	5
3.	Kemudahan dalam memasuki fitur-ftur wizer.me	5
4.	Tampilan gambar dan animasi menarik	5
5.	Ketepatan dalam pemilihan warna	5
6.	Teks pada E-LKPD interaktif menggunakan wizer.me mudah dibaca	5
7.	Ketepatan menggunakan template E-LKPD interaktif menggunakan wizer.me	5
8.	E-LKPD Interaktif menggunakan wizer.me menimbulkan ketertarikan peserta didik.	4
9.	Kompatibel kesemua perangkat.	5
10.	Kemudahan penggunaan E-LKPD interaktif menggunakan wizer.me dalam jaringan internet yang tidak stabil.	4
Total penilaian		48
Skor maksimal		50
Skor persentase		$\frac{Kelayakan}{Skor\ Maksimal} \times 100\%$ $= \frac{48}{50} \times 100\%$
Rata-rata		96
Kriteria		Sangat Layak



Gambar 4.1 Revisi Penambahan Video Pada E-LKPD

Berdasarkan hasil tabel kelayakan yang telah di deskripsikan maka pengembangan E-LKPD ini berada pada kualifikasi "Layak, tidak perlu revisi" dengan perolehan nilai antara 82-100, yang artinya pengembangan ini layak untuk digunakan dan tidak perlu melakukan revisi. E-LKPD berbasis website *wizer.me* materi sebab-akibat layak digunakan peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran.

Ahli Bahasa

Tabel 4.6 Perbaikan Validasi Bahasa

Saran/Komentar
Perhatikan tulisan, spasi, dan kalimatnya

Revisi kedua dilakukan pada Hari Senin, 27 Mei 2024 terdapat catatan perbaikan. E-LKPD dinyatakan layak digunakan setelah mendapatkan hasil penilaian layak oleh ibu Eko selaku ahli bahasa. Hasil akhir validasi bahasa dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.7 Hasil Validasi Bahasa 2

No.	Pertanyaan	Skor
1.	Bahasa yang digunakan tidak berbelit-belit	5
2.	Kalimat yang digunakan sangat sederhana	5

3.	Kejelasan informasi yang diberikan	5
4.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh peserta didik	5
5.	Bahasa sesuai dengan karakteristik peserta didik	5
6.	Ketepatan penggunaan simbol dan tanda baca	5
7.	Ketepatan penggunaan ejaan	5
8.	Penggunaan bahasa yang efektif dan efisien	5
9.	Konsisten dalam penggunaan istilah	
10.	Dapat membuat peserta didik termotivasi	5
Total penilaian		50
Skor maksimal		50
Skor persentase		$Kelayak$ $an = \frac{50}{50}$ $\times 100\%$
Rata-rata		100
Kriteria		Sangat Layak

Berdasarkan hasil tabel kelayakan yang telah di deskripsikan maka pengembangan E-LKPD ini berada pada kualifikasi "Layak, tidak perlu revisi" dengan perolehan nilai antara 80-100, yang artinya pengembangan ini layak untuk digunakan dan tidak perlu melakukan revisi. E-LKPD berbasis website *wizer.me* materi sebab-akibat layak digunakan peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran.

Ahli Materi

Penilaian angket materi terdiri dari 10 aspek dengan skor 1 sampai 5 jumlah skor ideal. Jika 10 aspek tersebut dikaitkan maka skor ideal

yang diperoleh yaitu 50. Adapun data yang diperoleh dari saran validator terhadap media E-LKPD berbasis website *wizer.me* sebagai berikut:

Tabel 4.9 Perbaikan Validasi Materi

Catatan Perbaikan
Materi sudah bagus, namun lengkapi lagi di soalnya.

Paragraf akibat berisi uraian mengenai akibat dari....

- a** Suatu penyebab
- b** Sanksi
- c** Aksi (kegiatan), hasil atau kejadian.
- d** Jawaban semua benar

Gambar 4.2 Revisi Penambahan Soal Pada E-LKPD

Tabel 4.10 Hasil Validasi Materi 2

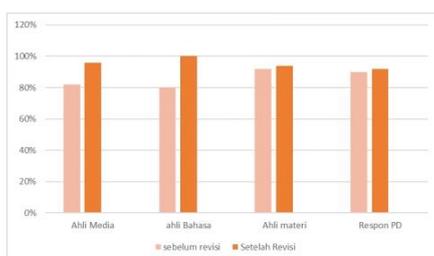
No	Pertanyaan	Skor
1.	Kejelasan tujuan pembelajaran.	4
2.	Materi yang disajikan relevan dengan (KD), indikator dan tujuan.	4
3.	Kelengkapan materi sesuai dengan batasan kompetensi dasar (KD) pada materi sebab-akibat.	4
4.	Materi yang disajikan sesuai dengan karakteristik.	5
5.	Materi disajikan secara lengkap.	5
6.	Materi yang disajikan sesuai dengan perkembangan IPTEK.	5
7.	Kesesuaian gambar, audio dan video dengan materi yang disajikan.	5
8.	E-LKPD sesuai dengan isi materi.	5
9.	E-LKPD sesuai dengan tujuan pembelajaran.	5
10.	Memudahkan petunjuk dalam mengerjakan E-LKPD	5
Total penilaian		47

Skor maksimal	50
Skor persentase	$\frac{46}{50} \times 100\%$
Rata-rata	94
Kriteria	Sangat Layak

Berdasarkan hasil tabel kelayakan yang telah dideskripsikan maka pengembangan E-LKPD ini berada di kualifikasi "Sangat Layak, tidak perlu revisi" dengan perolehan nilai antara 92-94, yang artinya produk pengembangan ini layak digunakan dan tidak perlu melakukan revisi. E-LKPD berbasis website *wizer.me* materi sebab-akibat layak digunakan peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran.

Tabel 4.12 Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli 2

No.	Responden	Jml h Butir	Skor Maks	Skor yang di dapat	Persentase Penilaian
1.	Ahli Media	10	50	48	96%
2.	Ahli Bahasa	10	50	50	100%
3.	Ahli Materi	10	50	47	94%
Rata-rata Persentase Penilaian					96%



Gambar 4.3 Hasil Rekapitulasi Akhir

Hasil rekapitulasi menunjukkan bahwa rata-rata persentase penilaian ahli terhadap E-LKPD berbasis website *wizer.me* sehingga produk ini dapat dikategorikan **Valid (sangat layak)**. Hasil penilaian kelayakan terhadap E-LKPD berbasis website *wizer.me* materi sebab-akibat memperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 4.13 Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Persentase Rata-rata

No.	Skor	Interprestasi
1.	81-100%	Sangat Layak
2.	61-80%	Layak
3.	41-60%	Cukup Layak
4.	21-40%	Kurang Layak
5.	0-20%	Sangat Kurang Layak

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa E-LKPD berbasis website *wizer.me* di kelas VC SDN Cipaku Perumda "Sangat Layak" digunakan dan diuji coba dalam pembelajaran. Hasil tersebut berdasarkan penilaian atau validasi dari ahli media, ahli bahasa dan ahli materi.

Implementasi

Implementasi E-LKPD berbasis website *wizer.me* di lakukan di SDN Cipaku Perumda tepatnya di kelas VC. Diikuti oleh 26 peserta didik menggunakan handphone. Website

wizer.me ini dapat membuat peserta didik tertarik sebab terdapat banyak fitur untuk menjawab soal, hal ini dapat melatih kreativitas sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.



Gambar 4.4 Peserta Didik Mengerjakan E-LKPD

Evaluasi

Setelah melalui tahap implementasi tahap berikutnya yaitu tahap evaluasi. Pada tahap ini peserta didik diberikan soal yang berkaitan dengan materi sebab-akibat. Kemudian dibandingkan dengan KKM untuk melihat seberapa layak E-LKPD

berbasis websiete wizer.me dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Tabel 4.14 KKM Materi Sebab-Akibat

Kompetensi Dasar		KKM Per KD
3.5	Menjelaskan dan menentukan hubungan kalimat sebab-akibat dan kalimat konjungsi sebab-akibat	70
4.5	Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan hubungan kalimat sebab-akibat dan kalimat konjungsi sebab-akibat	

Tabel 4.15 Hasil Evaluasi Materi Sebab-Akibat

No.	Nama Peserta Didik	Nilai
1	Ahmad	90
2	Ghani	90
3	Alifa	85
4	Almaira	90
5	Amirah	90
6	Ayatul	95
7	Ayla	90
8	Bella	95
9	Calissta	90
10	Fajar	90
11	Fauzan	90
12	Haikal	80
13	Kaizan	85
14	Khayla	90
15	Maira	95
16	Gilang	95
17	Noval	95
18	Fikrian	90

19	Irvan	90
20	Muhammad	90
21	Adwa	90
22	Padli	90
23	Salzabila	95
24	Sarah	90
25	Satria	95
26	Shazia	95

Selanjutnya menggunakan tahap analisis respon peserta didik. Dilakukan untuk mengetahui tanggapan peserta didik tentang pembelajaran menggunakan E-LKPD berbasis website *wizer.me* yang dianalisis menggunakan skala likert. Skala likert merupakan skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang. Respon tersebut merupakan 5 (sangat baik), 4 (baik), 3 (cukup baik), 2 (kurang baik), 1 (sangat kurang baik), Taluka et.al., (2019). Hasil tanggapan peserta didik mengenai E-LKPD berbasis website *wizer.me* yang diambil melalui angket dapat dianalisis dengan rumus :

$$Nilai = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Tabel 4.15 Tanggapan Peserta Didik Terhadap E-LKPD Berbasis Website *Wizer.me*

Presentase	Kriteria
80-100%	Sangat Baik
66-79%	Baik
56-65%	Cukup Baik

41-55%	Kurang Baik
> 40%	Tidak Baik

Dalam penelitian ini peneliti melakukan tahapan uji coba produk terlebih dahulu yang diikuti oleh 26 orang peserta didik kelas VC SDN Cipaku Perumda Kota Bogor dengan latar belakang dan kemampuan akademik yang berbeda untuk menggunakan dan menilai E-LKPD berbasis website *wizer.me* hasil uji coba produk adalah sebagai berikut.

Tabel 4.16 Hasil Uji Coba Peserta Didik

N o.	Nam a Peserta Didik	To tal Skor	Jumla h Skor Maksi mal	Persen tas %	Rata-rata Persen tase
1	AHM D	48	50	96	90,30
2	GHN	46	50	92	
3	ALF	44	50	88	
4	ALM	46	50	92	
5	AMR	40	50	80	
6	AYT	45	50	90	
7	AYL	46	50	92	
8	BLL	47	50	94	
9	CLL S	50	50	100	
10	FJR	43	50	86	
11	FZN	49	50	98	
12	HKL	40	50	80	
13	KZN	46	50	92	
14	KHR	40	50	80	
15	MRI	49	50	98	
16	GLG	45	50	90	
17	NVL	46	50	92	
18	FKR	44	50	88	
19	IRV	46	50	92	
20	MHD	43	50	86	
21	RSK	45	50	90	
22	PDL	50	50	100	
23	SLZ	44	50	88	

24	SRH	45	50	90
25	STR	44	50	88
26	SHZ	43	50	86

Berdasarkan data hasil perhitungan di atas, maka hasil evaluasi dan persentase hasil nilai rata-rata keseluruhan yang dicapai pada saat tahap uji coba adalah 90,30 sehingga dapat dikatakan bahwa E-LKPD mendapat kategori layak untuk digunakan peserta didik dalam pembelajaran materi sebab-akibat.

Pembahasan Hasil Pengembangan E-LKPD Berbasis Website *Wizer.me*

Pengembangan E-LKPD berbasis website *wizer.me* untuk memenuhi kebutuhan perangkat pembelajaran seperti lembar kerja peserta didik yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik khususnya mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VC SDN Cipaku Perumda. Penggunaan bahan ajar yang cenderung monoton dapat membuat peserta didik merasa jenuh dan bosan. Oleh karena itu, diperlukan alat peraga yang berbeda dengan yang sering digunakan oleh guru.

Salah satu platform website yang dapat digunakan oleh guru ialah website *wizer.me*. Platform tersebut

mudah digunakan dan fitur yang disediakan dalam penyusunan E-LKPD sangat lengkap. Beberapa fitur yang dapat digunakan oleh pengguna antara lain *community, my worksheets, create new worksheets, my learners*, serta *coffe room*. Adapun jenis soal yang dapat dibuat pada website *wizer.me* dapat dilihat pada *add activities* yaitu jenis soal *open question, multiple choice, blanks, fill on an image, matching, table, sorting, draw, discussion, reflection*, serta *word search puzzle*, (Sobri et al., 2023).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan ditemukan bahwa penggunaan LKPD di sekolah masih berbentuk cetak, dan jarang menggunakan dalam bentuk digital. Kemudian guru juga kurang memanfaatkan IT, sarana dan prasarana yang berada di sekolah. Pola pembelajaran yang diterapkan di kelas didominasi oleh pemberian tugas dari guru yang dalam waktu tertentu peserta didik diminta untuk mengumpulkan tugas tersebut sehingga terkesan monoton. Pemakaian bahan ajar pada kelas untuk materi dan tugas pada LKPD hanya berasal dari buku utama saja, terlebih tampilan LKPD cetak yang digunakan kurang bervariasi.

Sehingga pemanfaatan bahan ajar dan sumber belajar masih terbatas dan kurang bervariasi terutama dalam pemanfaatan sumber belajar digital.

Dengan demikian diperlukan adanya pengembangan dalam menggunakan E-LKPD pada aplikasi website *wizer.me*. aplikasi ini menjadi salah satu media pembelajaran digital gratis yang sesuai dengan era saat ini untuk membuat lembar kerja *online* dengan fitur lengkap dan memadai banyak ragam pilihan jenis pertanyaan dan tampilan yang menarik. Aplikasi ini sangat mudah digunakan dan berkecepatan tinggi untuk membuat E-LKPD interaktif. Penelitian dan pengembangan E-LKPD ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

Berdasarkan hasil pengembangan E-LKPD yang telah dilakukan, untuk mengukur tingkat kelayakan produk, peneliti melakukan validasi sebanyak dua kali kepada ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Setelah data validasi diperoleh, peneliti melakukan perbaikan atau revisi sesuai dengan saran yang diberikan oleh setiap validator.

Hasil validasi uji media dilakukan oleh Bapak Iqbal Suriansyah, M.Kom, dan menilai bahwa E-LKPD menggunakan aplikasi *wizer.me* sangat layak digunakan. Hasil tersebut diperoleh berdasarkan penilaian dari angket yang telah diisi. Total skor yang diperoleh adalah 48 dari skor maksimal 50 dengan presentase sebesar 96%. Hasil validasi uji bahasa dilakukan oleh Ibu Ainiyah Ekowati, M.Pd, dan menilai bahwa E-LKPD menggunakan aplikasi *wizer.me* sudah masuk dalam kriteria sangat layak. Total skor yang diperoleh dari pengisian angket adalah 50 dari skor maksimal 50 dengan presentase sebesar 100%. Kemudian hasil validasi uji materi dilakukan oleh Ibu Nia Sapniati, S.Pd menilai bahwa E-LKPD menggunakan aplikasi *wizer.me* sangat layak digunakan. Total skor yang diperoleh dari pengisian angket adalah 47 dari skor maksimal 50 dengan presentase sebesar 94%. Berdasarkan data validasi tersebut, menunjukkan bahwa E-LKPD menggunakan aplikasi *wizer.me* "Sangat Layak" untuk di uji coba tanpa revisi dengan persentase rata-rata sebesar 96,7%.

E-LKPD menggunakan aplikasi *wizer.me* yang telah dibuat di uji cobakan kepada peserta didik. Hasil uji coba produk terhadap 26 peserta didik kelas V-C mendapat respon positif, hal ini dibuktikan berdasarkan penilaian dari angket yang telah diisi oleh peserta didik setelah menggunakan E-LKPD menggunakan aplikasi *wizer.me*. Pada instrumen respon peserta didik, terdapat 10 pernyataan. Secara keseluruhan total skor yang diperoleh adalah 1174 dari skor ideal 465, dan diperoleh presentase rata-rata sebesar 90,30%, yang artinya E-LKPD menggunakan aplikasi website *Wizer.me* mendapat tanggapan sangat baik dari peserta didik kelas V-C.

Selain mengetahui respon peserta didik terhadap E-LKPD menggunakan aplikasi website *wizer.me*, terdapat soal evaluasi yang diberikan kepada peserta didik untuk mengetahui tingkat kemampuan peserta didik terhadap penguasaan materi sebab-akibat. Hasil belajar peserta didik yang ditunjukkan setelah mengikuti pembelajaran menggunakan E-LKPD menggunakan aplikasi website *wizer.me* sangat baik, seluruh peserta didik mendapat nilai di atas KKM (KKM=70) dengan nilai rata-

rata sebesar 82,88 dan presentase rata-rata penilaian sebesar 90,30%, hasil ini menunjukkan adanya suatu keberhasilan dalam proses pembelajaran ditinjau dari aspek penguasaan materi pembelajaran yang diberikan.

Rekapitulasi data hasil penelitian di atas dapat dicapai menggunakan aplikasi website *wizer.me*, hal ini tunjukkan dengan hasil penilaian Validator, respon peserta didik, dan hasil belajar yang baik. Sehingga E- LKPD ini sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan aplikasi website *wizer.me* materi pembelajaran bisa lebih hidup dan bentuk penugasan menjadi lebih bervariasi dengan tampilan yang lebih interaktif dan menjadi suatu pembaruan dalam pembelajaran. Pemanfaatan fitur-fitur yang tersedia dalam aplikasi ini mampu membuat peserta didik menjadi lebih antusias dalam proses belajar.

Hal ini sebagaimana dikemukakan oleh Sulastri et, al., (2023) 1) E-LKPD dapat dikemas secara menarik karena didukung dengan tema yang telah disediakan *wizer.me*, 2) Fitur soal yang disediakan juga

bervariatif bisa digunakan sesuai dengan kebutuhan guru, terlebih dapat membuat soal seperti tipe ujian Analisis Nasional. 3) E-LKPD juga dapat memuat gambar, audio, dan video yang mendukung kegiatan belajar peserta didik. 4) Peserta didik dapat mengakses E-LKPD melalui smartphone, tablet, maupun laptop. 5) Seluruh kegiatan, dari peserta didik mengerjakan tugas sampai dengan tahap mengumpulkan tugas dapat dilakukan secara online.

Hasil penelitian ini relevan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Zein. FA & Musyarifah M (2024) Pengembangan Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) Interaksi menggunakan *Wizer.me* pada Pembelajaran IPS Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember Indonesia penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan Model penelitian yang digunakan adalah ASSURE Data yang diperoleh berupa data kualitatif dan kuantitatif Teknik pengumpulan data yang digunakan antara lain wawancara, dokumentasi dan angket. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil uji kevalidan yang

dilakukan oleh aha materi memperoleh persentase 75% yang berarti cukup valid, aho media/desain memperoleh persentase 87% yang berarti sangat valid, dan ahli bahasa memperoleh persentase 87% yang berarti sangat efektif. Dari ketiga hasil tersebut memperoleh rata-rata persentase sebesar 83% dengan kategori cukup valid Hasil penelitian selanjutnya adalah kochakilan E-LKPD yang diujikan pada peserta didik memperoleh persentase sebesar 87%, yang dikategorikan sangat efektif.

Penelitian serupa juga dilakukan oleh Sally Alya Febriyani dengan judul E-LKPD interaktif berbasis pada materi berbagai jenis pekerjaan di kelas IV Sekolah Dasar yang dapat menjadi solusi dalam pengembangan perangkat pembelajaran yang berbentuk digital khususnya pada materi berbagai jenis pekerjaan di kelas IV Sekolah Dasar. Pengembangan E-LKPD ini menggunakan metode design and development model ADDIE yang terdiri dari tahap analyze (analisis), design (perancangan produk), development (pengembangan produk), implementation (implementasi atau uji coba produk), dan evaluation (evaluasi). Penelitian

pengembangan ini melibatkan dosen pembimbing serta validator ahli. Instrumen yang digunakan yaitu wawancara, judgment/expert review dan angket. Hasil penelitian E-LKPD ini menunjukkan kelayakan 80% dari ahli materi, 80% dari ahli media, dan 80% dari ahli bahasa. Saran dan masukan dari validator menjadi acuan dalam memperbaiki produk untuk selanjutnya diuji cobakan kepada pengguna dengan perolehan hasil kelayakan 100% dari pengguna guru, dan 91% dari pengguna peserta didik. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa ELKPD interaktif pada materi sangat layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran IPS di Kelas IV Sekolah.

D. Kesimpulan

Penelitian dan pengembangan E-LKPD menggunakan aplikasi website wizer.me pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi sebab-akibat pada peserta didik kelas VC SDN Cipaku Perumda Kota Bogor, telah selesai dilakukan setelah mengalami berbagai tahapan penelitian. Tahapan tersebut dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE

(Analysis, Design, Developmnet, Implementation dan Evaluation).

Berdasarkan hasil pengembangan dan hasil uji coba penelitian dapat disimpulkan bahwa E-LKPD menggunakan aplikasi website wizer.me pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi sebab-akibat sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Kelayakan E-LKPD dibuktikan dengan hasil uji validitas produk dan hasil respon peserta didik. Hasil analisis data validasi dan angket yang telah diisi oleh ahli media memperoleh persentase sebesar 96% dan ahli bahasa memperoleh presentase sebesar 100%, dan dari ahli materi memperoleh presentase sebesar 94% dengan kriteria sangat layak. Berdasarkan hasil uji coba terhadap 26 peserta didik berada pada kriteria 82,88 dengan hasil presentase rata-rata penilaian sebesar 90,30%. Kelayakan E-LKPD juga didukung adanya hasil evaluasi pembelajaran yang telah mencapai kriteria ketuntasan minimal dengan rata-rata penilaian sebesar 70 Berdasarkan data tersebut pengembangan E-LKPD Interaktif menggunakan aplikasi website wizer.me mata pelajaran Bahasa Indonesia materi sebab-

akibat memperoleh hasil penilaian yang sangat layak dan mendapatkan respon positif dari peserta didik serta peserta didik dapat mampu memperoleh nilai ketuntasan belajar yang baik dan artinya E-LKPD menggunakan aplikasi wizer.me efektif dan sangat layak digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, N., & Suryowati, E. (2023). Pelatihan pembuatan lembar kerja siswa dengan wizer. me di sdn darurejo i pelandaan jombang. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 7(2), 1041-1048.
- Alda, S. (2021). Pengembangan Lkpd Berbasis Digital Pada Materi Sejarah Di Kelas Iv Sd Negeri 72
- Amthari, W., Muhammad, D., & Anggereini, E. (2021). Pengembangan E-LKPD Berbasis Saintifik Materi Sistem Pernapasan pada Manusia Kelas XI SMA. *BIODIK: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 7(3), 28–35.
<https://doi.org/10.22437/bio.v7i3.13239>
- Andika, K. W. (2022). Pengembangan LKPD Interaktif Menggunakan Platform Wizer.me pada Materi Sistem Ekskresi Manusia Kelas VIII. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- Anggoro, F. D. (2023). Pengembangan E-LKPD Berbasis Website Wizer. Me Materi Teks Cerita Fantasi Kelas VII. *Atmosfer: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Budaya, Dan Sosial Humaniora*, 1(3), 80-91.
- Apreasta, L., Amril, A., & Yanti, U. D. (2023). PENGEMBANGAN E-LKPD BERBANTU SITUS WORD WALL PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA TEMA 8 SUBTEMA 2 DI KELAS III SDN 146/VIII REJOSARI KABUPATEN TEBO. *Consilium: Education and Counseling Journal*, 3(1), 253-262.
- 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).
- Ayunasari Diah Sefti. 2022. Pengembangan E-Lkpd Materi Sistem Gerak Kelas Xi Sma Menggunakan Software 3d Pageflip. Pendidikan Biologi. Universitas Jambi
- Baihaki, B., Danaryanti, A., & Kamaliyah, K. (2021). Pengembangan LKPD Elektronik Berbasis HOTS Menggunakan Quizizz. *Journal of Mathematics Science and Computer Education (JMSCEdu)*, 1(1), 36–43.
<https://doi.org/10.20527/jmscedu.v1i1.3352> Berbasis Wizer.me Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematis. Universitas Muslim
- Dewi, N. A., Purnamasari, R., & Karmila, N. (2023). Pengembangan E-LKPD Berbasis Website Wizer.me Materi Sifat-Sifat Bangun Ruang. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09(02), 2562–2575
- Edo, Y. S. (2023). Pengembangan Bahan Ajar E-LKPD Tari Kiamat

- Untuk Siswa Kelas X SMA (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS LAMPUNG).
- Elly Anggriani Nasution, "Developing Digital Worksheet by Usung Wizer me for Teaching Listening Skill to the Tenth Grade Students in SMK Negeri 7 Medan (Tesis Universitas Negeri Medan Jambi, 2020
- FADHILA, N. (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 (Doctoral dissertation, FKIP).
- Fitriah, N. A., Budiana, S., & Sundari, F. S. (2023). Pengembangan E-LKPD IPAS berbasis Keterampilan Proses Sains pada Materi Gaya dan Gerak. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 3685-3694.
- Gunning, T. G., & Stanbrough, R. J. (2022). *Closing the Literacy Gap: Accelerating the Progress of Underperforming Students*. New York: Guilford Publications. GoogleScholar
- Heriyanto, D., Rusdi, R., & Yantoro, Y. (2024). Analisis kebutuhan pengembangan E-LKPD untuk meningkatkan ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran matematika. *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(1), 83-92.
- Indah, P. S. (2023). **PENGEMBANGAN E-LKPD BERBASIS KETERAMPILAN PROSES SAINS KELAS IV SD/MI** (Doctoral dissertation, UIN RADEN INTAN LAMPUNG).
- Jannah, I. K. J., & Suciptaningsih, O. A. (2023). Pengembangan E-LKPD Berbasis CTL pada Kurikulum Merdeka Muatan IPAS. *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(8), 6164-6172.
- JK, A. K. R., & Yuliani, Y. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Berbasis Inkuiri pada Submateri Fotosintesis untuk Meningkatkan Kemampuan Argumentasi Peserta Didik. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 10(3), 663-673.
- Kaliappen, N., Nurisma, W., Ismail, A., Bashawir, A., Ghani, 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*, 10(3), 1028–1037. <https://doi.org/10.11591/ijere.v10i3.21744>
- Karisma, R., Mudzanatun, & Prasena. (2019). Pengembangan Media Audio Visual untuk Mendukung Pembelajaran Tematik Tema 7 Subtema 2. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(3). <https://doi.org/10.23887/jppp.v3i3.19255>.
- Kopniak, N. B. (2019). The use of interactive multimedia worksheets at higher education institutions. *Інформаційні Технології і Засоби Навчання*, 116–129.
- 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/inde>

- x.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/41382
- LENNY, R. (2022). Pengembangan LKPD Menulis Teks Cerita Pendek Dengan Metode Cerpen-Gram Berbasis Liveworksheets Untuk Siswa SMP/MTS KELAS IX Tahun Ajaran 2021/2022 (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS LAMPUNG).Lokal. Skripsi, Universitas Sriwijaya.SEL
- Nufus, Virda Fithrotun, and Norida Canda Sakti. 2021. "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik Berbasis Flipbook Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI." *Jurnal PTK dan Pendidikan*7(1): 30.
- Nurani, R. (2024). PENGEMBANGAN E-LKPD INTERAKTIF BERBASIS PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI PADA MATERI SISTEM PERNAPASAN MANUSIA KELAS XI SMA (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Jambi).
- Nurhawa, S. (2019), Pengembangan Perangkat Pembelajaran berbasis masalah terhadap pencapaian minat hasil belajar fisika peserta didik kelas X sains SMA. (Makassar : Universitas Negeri Makassar) Nusantara Al Washliyah : Journal Mathematics Paedagogic. 7(1).
- Ozila, A. L. (2021). Pengembangan E-LKPD dalam Pembelajaran Sejarah Indonesia untuk Melatih Historical Empathy Peserta Didik Kelas XI SMA (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Padang).Peserta Didik (LKPD) Elektronik Teks Cerita Pendek Berbasis Budaya
- PRATIWI, P. (2024). Pengembangan E-LKPD Interaktif Project Based Learning Berbasis Literasi Sains Pada Pembelajaran IPA (Doctoral dissertation, UIN RADEN INTAN LAMPUNG).
- Putri, V. A. R. & I. D. (2021). Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Bilangan Berpangkat Tiga dan Akar Pangkat Tiga Berbantuan Wizer.me Untuk Siswa Sekolah Dasar. *JPGSD: Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(10),3542–3550
- Ritonga, Shuaibatul, Aslamiah. Dan. Ramdhani. (2022). Model Pembelajaran Blended Learning
- Safitri, O. N. (2022). Pengembangan Media Bahan Ajar E-LKPD Interaktif Menggunakan Website Wizer. me pada Pembelajaran IPS Materi Berbagai Pekerjaan Tema 4 Kelas IV SDN Tanah Kalikedinding II. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(1), 86-97.
- Sari, F. N., Nurhayati, & Soetopo, S. (2017). Pengembangan Lembar Kerja
- SINDI, C. (2024). Pengembangan E-LKPD Berbasis Problem Based Learning Terhadap Keterampilan Proses Sains Materi Sistem Pencernaan Di Kelas VIII SMPN 1 SUNGAI KAKAP (Doctoral dissertation, IKIP PGRI PONTIANAK).
- Sobri, M., Fauzi, A., Rahmatih, A. N., & Indraswati, D. (2023) Pemanfaatan Wizer.me Mengembangkan Website Untuk E-LKPD Interaktif Bagi Guru Sekolah Dasar. 4(1), 22-29.
- 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
- Sumantara, I. N., Widiana, I. W., & Yudiana, K. (2021). Aktivitas Pembelajaran Berbantuan Media Pembelajaran Wizer. Me Meningkatkan Literasi Numerasi dan Kemampuan Metakognitif pada Materi Bilangan Bulat. *Mimbar Pendidikan Indonesia*, 2(3).
- Suryaningsih, S., & Nurlita, R. (2021). pentingnya lembar kerja peserta didik elektronik (E-LKPD) inovatif dalam proses pembelajaran abad 21. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(7): 1256-1268
- SUSANA, T. (2023). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Digital Berbasis PBL Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa (Doctoral dissertation, IKIP PGRI PONTIANAK).
- Tsabitah, R. T., & Raharjo, M. (2023). Pengembangan E-LKPD Interaktif Berbasis 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.
- ULFA, N. F. (2022). Pengembangan e-lkpd (elektronik–lembar kerja peserta didik) interaktif menggunakan google slide with pear deck dengan pendekatan konstruktivisme (Doctoral dissertation, UIN RADEN INTAN LAMPUNG).
- Vena Ayunda Ramadhani Putri dan Delia Indrawati, “Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Bilangan Berpangkat Tiga dan Akar Pangkat Tiga Berbantuan Wizer.me Untuk Siswa Sekolah Dasar,” *JPGSD*, vol. 9, no. 10 (2021), 3549, <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/44143>.
- Widiadharna, N., & Tjahjadi, S. Teori Kausalitas Aristotelian. *Living Islam: Journal of Islamic Discourses*, 6(1), 71-88.
- Yakin, A. (2021). Pengembangan E-LKPD Berciri Multimedia untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah dan Disposisi Matematis. *Chemistry Education Review (CER)*, (September), 53.