

PENGEMBANGAN E-LKPD MENGGUNAKAN APLIKASI WIZER.ME PADA MATERI KONDISI PEREKONOMIAN DI DAERAH KU

Anggita Febriyanti Bahari, Teti Rostikawati², Ade Wijaya³
^{1,3}PGSD FKIP Universitas Pakuan, ²PBIO FKIP Universitas Pakuan
febriyantibahari@gmail.com, tetirostikawati@unpak.ac.id,
ade.wijaya@unpak.ac.id
Koresponden : resyi@unpak.ac.id

ABSTRACT

The purpose of this research is to develop E-LKPD using an application Wizer. me about the economic conditions in my area. Research methodology used Research and Development ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, evaluation). The purpose of this research was carried out at SDN Ciawi 03 Bogor Regency in the even semester of the 2023/2024 school year. In this study, validation tests were carried out on E-LKPD products by media, language, and material experts. The results of validation by media experts obtained 91% with very feasible criteria, linguists obtained 100% with very feasible criteria, and by material experts 76% with feasible criteria. The results of the student response questionnaire were 93% in the very good category and the average score of N-Gain Learning Outcomes was 0.74 in the high category. The results show that E-LKPD using the Wizer. me application is very suitable for use in the learning process and can improve student learning outcomes.

Keywords: E-LKPD, Wizer.me, Material Conditions Economy in My Region

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan E-LKPD dengan menggunakan sebuah aplikasi *Wizer.me* tentang Kondisi perekonomian di daerahku. Metodologi penelitian yang digunakan Research and Development Model pengembangan ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, evaluasi). Tujuan penelitian ini dilaksanakan di SDN Ciawi 03 Kabupaten Bogor pada semester genap tahun ajaran 2023/2024. Dalam penelitian ini uji validasi dilakukan terhadap produk E-LKPD oleh ahli media, bahasa, dan materi. Hasil validasi oleh ahli media memperoleh 91% dengan kriteria sangat layak, ahli bahasa memperoleh 100% dengan kriteria sangat layak, dan oleh ahli materi 76% dengan kriteria layak. Hasil angket respon peserta didik sebesar 93% dengan kategori sangat baik dan skor rata-rata N-Gain Hasil belajar sebesar 0,74 dengan kategori tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa E-LKPD menggunakan aplikasi *Wizer.me* sangat cocok digunakan dalam proses pembelajaran dan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci: E-LKPD, *Wizer.me*, materi kondisi perekonomian di daerahku,

A. Pendahuluan

Pendidikan modern menuntut pemanfaatan teknologi dalam proses

pembelajaran, termasuk penggunaan media berbasis digital. Inovasi pembelajaran menjadi keharusan bagi

guru untuk menyesuaikan dengan perkembangan zaman. Salah satu inovasi yang dapat dilakukan adalah penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD), yang mampu memperkaya pengalaman belajar peserta didik menjadi lebih bervariasi, bermakna, dan menyenangkan (Atqia, 2022).

Kesuksesan pembelajaran sangat bergantung pada keterlibatan aktif peserta didik. Oleh karena itu, proses pendidikan perlu berfokus pada perkembangan mereka. Guru dituntut untuk berinovasi dalam memberikan pengalaman belajar yang mendukung keberhasilan belajar. Salah satu bentuk inovasi adalah pembelajaran berbasis digital melalui pengembangan LKPD elektronik, yang dapat membuat materi pembelajaran lebih hidup dengan tampilan yang menarik, interaktif, dan bervariasi.

Observasi dan wawancara yang dilakukan di Sekolah Dasar Ciawi 03 Kabupaten Bogor menunjukkan bahwa penggunaan LKPD di sekolah tersebut masih berbentuk cetak. Materi yang diberikan umumnya bersumber dari buku teks, dan LKPD yang dibuat oleh guru sendiri tidak selalu digunakan. Penggunaan

website atau aplikasi untuk membuat LKPD masih jarang dilakukan.

Penggunaan LKPD cetak di sekolah ternyata tidak cukup membangkitkan minat dan antusiasme peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan alat bantu pembelajaran yang menempatkan peserta didik sebagai pusatnya, dengan desain yang lebih interaktif. Solusi yang dapat diimplementasikan adalah transformasi LKPD dari bentuk fisik menjadi format digital atau elektronik (E-LKPD), dengan memanfaatkan teknologi seperti platform *Wizer.me*.

Namun, penggunaan aplikasi *Wizer.me* untuk mengembangkan E-LKPD, terutama dalam konteks pelajaran IPAS dengan fokus pada topik kondisi perekonomian di daerahku, masih belum optimal dan jarang ditemui. Padahal, materi ini sangat terkait dengan kondisi nyata peserta didik di lingkungan tempat tinggalnya. Pemanfaatan aplikasi *Wizer.me* dipandang dapat membuat E-LKPD menjadi lebih kontekstual dan interaktif, serta meningkatkan minat peserta didik.

E-LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik) adalah alat pembelajaran digital yang mudah

diakses menggunakan perangkat seperti laptop atau ponsel pintar. Media ini dapat diperkaya dengan elemen visual dan audiovisual, serta memungkinkan adanya pertanyaan dalam bentuk tulisan maupun lisan. Seperti yang dikatakan oleh Krismawati dkk (2020:11) E-LKPD adalah kegiatan dimana peserta didik melakukan sesuatu yang berkaitan dengan apa yang sudah dipelajari. Dengan memanfaatkan aplikasi *Wizer.me*, peserta didik dapat memberikan jawaban secara langsung, menjadikan E-LKPD lebih dinamis dan melibatkan partisipasi aktif pengguna (Herlina dkk., 2023:506).

Pemahaman tersebut sesuai dengan Awe & Ende (2019:51) dan Fitri & Pahlevi (2020:282) bahwa E-LKPD adalah panduan belajar digital yang mudah diakses melalui berbagai perangkat elektronik seperti ponsel, notebook, komputer atau laptop. E-LKPD mencakup ringkasan materi pembelajaran, kumpulan soal-soal dan petunjuk untuk menyelesaikan tugas-tugas. Seperti yang dikatakan oleh Kosasih (2021:33) E-LKPD juga memuat materi pokok, tujuan kegiatan, dan langkah pengerjaan tugasnya.

Wizer.me adalah perangkat lunak berbasis internet yang memudahkan pendidik untuk menciptakan LKPD dalam format digital yang interaktif (Sobri dkk., 2022). Aplikasi ini mengintegrasikan berbagai komponen multimedia seperti gambar, audio, dan klip video yang menjelaskan konsep, sehingga memudahkan peserta didik untuk menyerap dan mencerna materi pembelajaran.

Penggunaan E-LKPD menggunakan aplikasi *Wizer.me* berpotensi menjadikan proses belajar lebih dinamis dan memikat bagi para pelajar. Selain itu, E-LKPD juga dapat mendorong kemandirian dan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Penelitian sebelumnya oleh (Safitri & Mulyani, 2022) menunjukkan bahwa E-LKPD yang dikembangkan dengan memanfaatkan platform *Wizer.me* terbukti sangat layak, mudah digunakan, dan berdampak positif.

Berdasarkan pemaparan di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan E-LKPD menggunakan aplikasi *Wizer.me* pada materi kondisi perekonomian di daerah untuk Sekolah Dasar Ciawi 03 Kabupaten Bogor. Penelitian ini

menggunakan pendekatan Research and Development untuk menghasilkan produk E-LKPD yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran modern dan konteks lokal peserta didik.

Pengembangan E-LKPD menggunakan *Wizer.me* diharapkan dapat menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan mengintegrasikan teknologi dan konten pembelajaran yang relevan, E-LKPD ini berpotensi untuk meningkatkan minat, pemahaman, dan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan E-LKPD juga dapat membantu guru dalam menyajikan materi secara lebih menarik dan interaktif, serta memudahkan proses evaluasi pembelajaran.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) untuk mengembangkan E-LKPD menggunakan aplikasi *Wizer.me*. Metode R&D adalah strategi sistematis untuk merancang, memproduksi, dan menilai proses, produk, dan program pendidikan, dengan fokus pada kemampuan, kepraktisan, dan validitas.

Tujuan penelitian adalah menciptakan E-LKPD yang valid secara teoritis, praktis dalam penerapan, dan efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pengembangan menggunakan model ADDIE yang meliputi *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation* (Hidayat & Nizar, 2021).

Proses dimulai dengan analisis kebutuhan, dilanjutkan dengan perancangan dan pengembangan produk. Setelah itu, E-LKPD akan diuji validitasnya oleh ahli sebelum diimplementasikan kepada peserta didik untuk menguji efektivitasnya dalam situasi pembelajaran nyata.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil Penelitian

E-LKPD ini dirancang dengan tampilan yang menarik dan sederhana yang mengandung berbagai media seperti gambar, teks, video yang dikombinasikan dengan berbagai jenis pertanyaan. Pengembangan media ini dilakukan dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Tahapan tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

Tahap Analisis, melalui observasi dan wawancara dengan

guru kelas V-A, diperoleh informasi bahwa materi yang diberikan kepada peserta didik hanya bersumber pada buku teks, LKPD yang dibuat oleh guru sendiri tidak selalu diberikan, guru lebih sering memberikan penugasan secara langsung. Penggunaan website atau aplikasi untuk membuat LKPD masih jarang dilakukan. Penggunaan LKPD cetak di sekolah kurang menimbulkan ketertarikan peserta didik dalam mengerjakannya. Hal ini menunjukkan bahwa perlunya penggunaan LKPD interaktif berbasis teknologi dalam proses pembelajaran. LKPD cetak dan tugas di buku peserta didik masih sulit dipahami oleh peserta didik karena terbatasnya ilustrasi nyata dan sumber belajar yang belum menunjang peserta didik dalam memahami materi serta guru belum pernah menggunakan website atau aplikasi dalam pembuatan LKPD.

Tahap Perancangan, Pada tahap ini desain tampilan dirancang oleh peneliti, mengumpulkan berbagai sumber bahan referensi, gambar, video, simbol, pertanyaan dan menyusun desain menggunakan fitur-fitur yang tersedia pada aplikasi. Aplikasi *Wizer.me* dipilih sebagai alternatif media untuk menarik

perhatian peserta didik. Proses pengembangan E-LKPD menggunakan aplikasi *Wizer.me* dibuat semenarik mungkin dengan desain tampilan background yang berwarna warni, gambar dan video yang sesuai, penentuan berbagai jenis soal, dan tombol navigasi yang fungsional.

Tahap Pengembangan, desain E-LKPD yang telah dibuat sebelumnya kemudian dilakukan uji validasi oleh ahli media, ahli bahasa dan ahli materi untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan. Perbaikan produk dilakukan sesuai saran validator seperti perbaikan tata letak keterangan, penambahan kalimat, perubahan pada jenis teks, perbaikan tanda baca, serta penyederhanaan background dan penggunaan soal esai. Berikut penilaian yang diberikan para ahli:

Tabel 1 Hasil Validasi Ahli Media

| <i>Indikator</i> | <i>Skor tiap aspek</i> | <i>Skor maksimal</i> | <i>Persentase</i> | <i>Kriteria</i> |
|------------------|------------------------|----------------------|-------------------|-----------------|
| Desain E-lkpd | 24 | 25 | 96% | Sangat Layak |
| Desain Teks | 12 | 15 | 80% | Sangat Layak |
| Desain Gambar | 64 | 30 | 93% | Sangat Layak |
| Skor keseluruhan | 64 | 70 | 91% | Sangat Layak |

Tabel 2 Hasil Validasi Ahli Bahasa

| Indikator | Skor tiap aspek | Skor maksimal | Persentase | Kriteria |
|---------------------------------|-----------------|---------------|------------|--------------|
| Kelugasan | 15 | 15 | 100% | Sangat Layak |
| Komunikatif | 15 | 15 | 100% | Sangat Layak |
| Kesesuaian dengan kaidah bahasa | 10 | 10 | 100% | Sangat Layak |
| Keefektifan | 10 | 10 | 100% | Sangat Layak |
| Skor Keseluruhan | 50 | 50 | 100% | Sangat Layak |

Tabel 3 Hasil Validasi Ahli Materi

| Indikator | Skor tiap aspek | Skor maksimal | Persentase | Kriteria |
|---|-----------------|---------------|------------|----------|
| Kesesuaian materi dengan CP dan Tujuan Pembelajaran | 11 | 15 | 73% | Layak |
| Kelayakan Materi | 16 | 20 | 80% | Layak |
| Ketepatan rangkaian kegoatan E-LKPD | 7 | 10 | 70% | Layak |
| Keefektifan | 4 | 5 | 80% | Layak |
| Skor Keseluruhan | 38 | 50 | 76% | Layak |

Setelah data diperoleh berdasarkan penilaian hasil validasi yang telah dilakukan oleh ahli media, ahli bahasa dan ahli materi, selanjutnya akan dikonversikan untuk memperoleh kesimpulan mengenai validitas E-LKPD menggunakan aplikasi *Wizer.me* pada materi kondisi perekonomian di daerahku berdasarkan pedoman konversi ideal.

Berikut tabel nilai rata-rata total validitas:

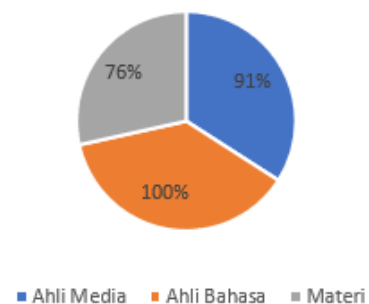
Tabel 4 Nilai rata-rata total validitas

| Indikator | Skor tiap aspek | Skor maksimal | Persentase |
|---|-----------------|---------------|--------------|
| Ahli media | 64 | 70 | 91% |
| Ahli bahasa | 50 | 50 | 100% |
| Ahli materi | 38 | 50 | 76% |
| Rata-rata persentase penilaian kriteria | | | 89% |
| | | | Sangat layak |

Dengan demikian, berdasarkan hasil rekapitulasi uji validitas menunjukkan bahwa E-LKPD menggunakan aplikasi *Wizer.me* pada mata pelajaran Ilmu pengetahuan alam dan sosial materi kondisi perekonomian di daerahku sangat layak digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar.

Berikut diagram pemaparan hasil uji validitas ahli:

Persentase Uji Validitas Para Ahli



Gambar 1. Persentase Uji Validitas Para Ahli

Tahap Implementasi, Produk yang telah dikembangkan direvisi

berdasarkan masukan dari para ahli dan dinyatakan layak, maka selanjutnya produk di uji cobakan kepada peserta didik kelas V-A SDN Ciawi 03 yang berjumlah 26 peserta didik. Tahap ini guna mengetahui respon peserta didik terhadap penggunaan E-LKPD menggunakan aplikasi *Wizer.me*, adapun hasil respon peserta didik diperoleh sebagai berikut:

Tabel 5 Hasil Respon Peserta Didik

| <i>Indikator</i> | <i>Skor tiap aspek</i> | <i>Skor maksimal</i> | <i>Persentase</i> | <i>Kriteria</i> |
|--------------------|------------------------|----------------------|-------------------|-----------------|
| Aspek Materi | 487 | 520 | 94% | Sangat Baik |
| Aspek Bahasa | 362 | 390 | 93% | Sangat Baik |
| Aspek Ketertarikan | 594 | 650 | 91% | Sangat Baik |
| Skor Keseluruhan | 1443 | 1560 | 93% | Sangat Baik |

Berdasarkan data penilaian pada tabel di atas yang dilakukan terhadap 26 peserta didik, dapat disimpulkan bahwa E-LKPD menggunakan aplikasi *Wizer.me* untuk mata pelajaran IPAS dan materi kondisi perekonomian di daerahku diterima dengan respon yang sangat positif dari peserta didik. Hal ini terlihat dari rata-rata persentase respon peserta didik yang berada pada rentang 81 – 100% yaitu 93% Nilai tersebut termasuk dalam kategori “Sangat Baik”.

Tahap Evaluasi, merupakan tahap terakhir dalam penelitian ini. Tujuannya adalah untuk mengukur keefektifan E-LKPD menggunakan aplikasi *Wizer.me* yang dikembangkan. Pengukuran keefektifan dilakukan dengan menggunakan dua instrumen, yaitu pretest dan posttest. Pretest dilakukan sebelum peserta didik menggunakan E-LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik) menggunakan aplikasi *Wizer.me*, sedangkan posttest dilakukan setelah mereka menggunakannya. Penelitian yang digunakan untuk mengetahui efektivitas diambil dari hasil analisis N-Gain melalui pretest dan posttest. Soal yang disajikan berjumlah 15 pilihan ganda (PG). Pretest dan posttest diberikan kepada 26 peserta didik kelas V-A SDN Ciawi 03 Kabupaten Bogor, peningkatan hasil belajar peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6 Hasil analisis pretest dan posttest

| <i>Kriteria</i> | <i>Pretest</i> | <i>Posttest</i> |
|----------------------|----------------|-----------------|
| Jumlah Peserta Didik | 26 | 26 |
| Nilai Tertinggi | 73 | 100 |
| Nilai Terendah | 40 | 73 |
| Nilai Rata-rata | 55 | 88 |
| Rata-rata N-Gain | 0,74 | |
| Skor Keseluruhan | Tinggi | |

Berdasarkan hasil tabel tersebut E-LKPD dengan aplikasi *Wizer.me* dapat dengan mudah

digunakan dan dipahami oleh peserta didik pada materi kondisi perekonomian di daerahku, sehingga dapat membantu perkembangan akademik mereka. Sebagai hasilnya, E-LKPD yang menggunakan *Wizer.me* dapat membantu peserta didik menjadi lebih mahir dalam menerapkan pemikiran kritis pada materi kondisi perekonomian di daerahku.

Pembahasan

Pengembangan alat pembelajaran inovatif seperti E-LKPD menjadi penting untuk meningkatkan minat belajar peserta didik di era digital. Observasi menunjukkan bahwa penggunaan LKPD di sekolah masih dalam bentuk cetak dan terbatas pada buku induk, menyebabkan kesulitan pemahaman dan kurangnya minat peserta didik.

Penelitian ini bertujuan mengembangkan E-LKPD menggunakan aplikasi *Wizer.me*, sebuah alat pembelajaran digital gratis dengan fitur lengkap untuk membuat LKPD online interaktif. Pengembangan menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation).

Validasi produk melibatkan ahli media, bahasa, dan materi. Hasil validasi menunjukkan kelayakan sangat baik: ahli media (91%), ahli bahasa (100%), dan ahli materi (76%). Rata-rata persentase validasi 89%, menyatakan E-LKPD "sangat layak" untuk diuji coba tanpa revisi.

Uji coba pada 26 peserta didik kelas V-A menunjukkan respons positif dengan persentase rata-rata 93%. Hasil belajar peserta didik menunjukkan nilai rata-rata 88%, di atas KKM (72), mengindikasikan keberhasilan penguasaan materi.

Meskipun pengembangan berjalan baik, terdapat tantangan seperti kendala sinyal yang menyebabkan waktu tunggu lama untuk mengakses E-LKPD. Keterbatasan lain meliputi kebutuhan keterampilan guru dalam membuat E-LKPD dan ketersediaan jaringan internet stabil di sekolah. Seperti yang disebutkan Indraswati dkk (2023:14622) dan Hikmah dkk (2024:455) bahwa tidak semua guru memiliki keterampilan dan pengetahuan untuk membuat E-LKPD menggunakan aplikasi *Wizer.me*.

Terlepas dari keterbatasan dan kekurangan yang ada pada penelitian

ini, terdapat keunggulan E-LKPD menggunakan *Wizer.me* mencakup :

1. Penambahan elemen multimedia yang menarik.
2. Tata letak menu yang dinamis namun sederhana
3. Kemudahan penggunaan
4. Aplikasi ini juga menyediakan beragam tema yang sesuai untuk peserta didik SD
5. Integrasi konten multimedia
6. Akses melalui berbagai perangkat dan kemampuan melaksanakan seluruh proses pembelajaran secara online.

Penelitian sebelumnya oleh (Safitri & Mulyani, 2022) juga menunjukkan bahwa E-LKPD menggunakan *Wizer.me* membuat pembelajaran lebih menyenangkan, meningkatkan antusiasme dan motivasi peserta didik.

D. Kesimpulan

Pengembangan E-LKPD untuk materi kondisi perekonomian di daerah kelas V SDN Ciawi Kabupaten Bogor menggunakan aplikasi *Wizer.me* dan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Proses meliputi analisis kebutuhan, perancangan produk, pengembangan

menggunakan *Wizer.me*, validasi (materi, media, bahasa), implementasi, dan evaluasi efektivitas melalui pretest dan posttest.

Penggunaan E-LKPD pada materi kondisi perekonomian di daerahku menggunakan aplikasi *Wizer.me* dapat dijadikan sebagai alternatif oleh guru dalam proses pembelajaran dan bahan referensi untuk memperkaya pemahaman peserta didik.

Hasil validasi menunjukkan kelayakan produk: ahli bahasa (100%), ahli media (91%), dan ahli materi (76%). Respon peserta didik sangat positif (93%). Hasil belajar menunjukkan ketercapaian KKM dengan rata-rata 88%.

Kesimpulannya, E-LKPD menggunakan *Wizer.me* terbukti layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran materi kondisi perekonomian di daerah untuk kelas V SD.

DAFTAR PUSTAKA

- Atqia, S. P. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) elektronik interaktif berbantuan *Wizer.me*: Penelitian R&D. *Digital Library*, 8.5.2017, 2003–2005. www.aging-us.com
- Awe, E. Y., & Ende, M. I. (2019). Pengembangan Lembar Kerja

- Siswa Elektronik Bermuatan Multimedia Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Pada Tema Daerah Tempat Tinggalku Pada Siswa Kelas IV SDI Rutosoro Di Kabupaten Ngada. *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(2), 48.
<https://doi.org/10.29408/didika.v5i2.1782>
- Fitri, E. R., & Pahlevi, T. (2020). Pengembangan LKPD Berbantuan Kvisoft Flipbook Maker pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran di SMKN 2 Nganjuk. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 281–291.
<https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p281-291>
- Herlina, P., Hamdu, G., & Nugraha, A. (2023). Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) Interaktif Berbasis Education for Sustainable Development (ESD) di SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 504–513.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38.
<https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Hikmah, N., Anjaswuri, F., Seful Zen, D., Destiana, D., Wijaya, A., Gani, R. A., Deas Maharani, N., & Mulyawati, Y. (2024). Pendampingan Pembuatan E-LKPD Berbasis *Wizer.me* Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Guru Di SDN Dewi Sartika 2 Kota Bogor. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara*, 5(1), 453–459.
<https://doi.org/10.55338/jpkmn.v5i1.2522>
- Indraswati, D., Sobri, M., Fauzi, A., Amrullah, L. W. Z., & Rahmatih, A. N. (2023). Keefektifan Pelatihan Pembuatan Worksheet Interaktif dengan *Wizer.me* untuk Mengoptimalkan Pembelajaran di SDN 26 Mataram. *Journal on Education*, 5(4), 14615–14624.
<https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.2517>
- Safitri, O. N., & Mulyani. (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. *Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 22–29.
<https://doi.org/10.37478/mahajana.v4i1.2527>
- Sobri, M., Indraswati, D., Rahmatih, A. N., Fauzi, A., & Amrullah, L. W. Z. (2022). Pelatihan Pembuatan Worksheet Interaktif Dengan *Wizer.me* Untuk Mengoptimalkan Pembelajaran Di Sd Negeri 26 Mataramfile:///D:/Documents/Downloads/2527-Article Text-8844-1-10-20230303.pdf. *Jurnal Warta Desa (JWD)*, 4(2), 118–124.
<https://doi.org/10.29303/jwd.v4i2.189>