

PENGEMBANGAN E-LKPD MENGGUNAKAN *WEBSITE WIZER.ME* PADA MATERI PENGARUH GAYA TERHADAP BENDA

Firli Pitriyani¹, Teti Rostikawati², Dendy Saeful Zen³

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Pakuan Bogor, ² PBIO FKIP Universitas Pakuan

¹firliyanii200@gmail.com, tetirostikawati@unpak.ac.id, dendyszen@unpak.ac.id

ABSTRACT

This study aims to develop an E-LKPD using the website wizer.me, as well as to determine the feasibility and effectiveness of the E-LKPD. The methodology used in this study is research and development with the ADDE development model at SDN Puspanegara 08. The research subjects were 4th grade student totaling 27 students. The research was conducted in the second semester of the 2024/2025 academic year. In this study, validation tests were conducted on the E-LKPD product by medi experts, language experts, and subject matter experts. The validation result from the media expert obtained 100% with a “very feasible” criterion, the language expert obtained 100% with a “very feasible” criterion, and the subject matter expert obtained 92% with a “very feasible” criterion. The result of the students response questionnaire showed 90% with a “very good” category, and the average N-Gain score was 0,71, which falls into the “high” category. The result of the study indicate that the use of E-LKPD via the wizer.me website is highly effective in supporting the learning process and has proven to improve student learning outcomes.

Keyword: E-LKPD, Wizer.me, Research and Development, ADDIE

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan E-LKPD menggunakan *website wizer.me*, serta mengetahui kelayakan dan keefektifan E-LKPD. Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development dengan model pengembangan ADDIE di SDN Puspanegara 08. Subyek penelitian peserta didik kelas IV dengan jumlah 27 peserta didik. Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun 2024/2025. Dalam penelitian ini uji validasi dilakukan terhadap produk E-LKPD oleh ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Hasil validasi ahli media memperoleh 100% dengan kriteria sangat layak, ahli bahasa memperoleh 100% dengan kriteria sangat layak, dan ahli materi memperoleh 92% dengan kriteria sangat layak. Hasil angket respon peserta didik sebesar 90% dengan kategori sangat baik dan skor rata-rata N-Gain sebesar 0,71 dengan kategori tinggi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan E-LKPD menggunakan *website wizer.me* sangat efektif dalam mendukung proses pembelajaran dan terbukti mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci: E-LKPD, Wizer.me, Research and Development, ADDIE

A. Pendahuluan

Pemerintah Indonesia menggagas kurikulum merdeka dengan tujuan memberikan kebebasan serta keleluasaan kepada institusi pendidikan dalam menyusun kurikulum yang selaras dengan kebutuhan lokal, karakteristik peserta didik, dan tantangan global. Dalam rangka persiapan penerapannya, setiap lembaga pendidikan perlu menyediakan berbagai perangkat pembelajaran, seperti bahan ajar dan media pendukung lainnya (Ummah *et al.*, 2022). Salah satu alat yang dapat digunakan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran adalah LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik).

Pembelajaran abad ke-21 merupakan pembelajaran yang berbasis teknologi dan berkembang dengan cepat. Kemajuan teknologi ini mendorong berbagai inovasi, termasuk dalam bidang penilaian atau assessment. Pembelajaran harus dirancang sesuai dengan keterampilan 4C, yang mencakup: 1) keterampilan berpikir kritis (*critical thinking skill*), 2) keterampilan berpikir kreatif dan inovatif (*creative and innovative thinking skill*), 3)

keterampilan komunikasi (*communication skill*), 4) keterampilan berkolaborasi (*collaboration skill*) (Rosnaeni, 2021).

Inovasi pembelajaran dapat diwujudkan melalui pembelajaran berbasis digital karena selain sesuai dengan karakteristik peserta didik tetapi juga sejalan dengan perkembangan saat ini. Pembelajaran berbasis digital dapat dicapai melalui pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang dapat membuat materi menjadi lebih hidup melalui penyajian yang lebih menarik, interaktif, dan beragam. Lembar kerja peserta didik berfungsi sebagai media untuk memperkuat materi yang diberikan guru. Pemilihan media pembelajaran yang tepat akan memudahkan peserta didik dalam memahami materi dengan baik, dan peserta didik akan tertarik dan terlibat untuk secara mandiri mengungkapkan pengetahuannya dengan menggunakan media pembelajaran yang digunakan.

Observasi dan wawancara yang dilakukan pada 21 Oktober 2024 di SDN Puspanegara 08 Kabupaten Bogor dengan guru kelas IV, diperoleh

hasil bahwa LKPD yang digunakan selama kegiatan pembelajaran masih dalam bentuk cetak. Media yang digunakan dalam proses pembelajaran hanya berupa gambar yang sama dengan yang terdapat pada buku paket. Guru belum pernah menggunakan E-LKPD yang variatif. Selain itu, kurang nya minat dan motivasi peserta didik sehingga mempengaruhi proses pembelajaran.

Penggunaan LKPD berbentuk cetak di sekolah ternyata kurang mampu meningkatkan antusiasme serta minat peserta didik dalam menyelesaikannya. Maka dari itu, sangat penting untuk mengembangkan media pembelajaran yang berfokus pada peserta didik sebagai pusat pembelajaran, dilengkapi dengan desain yang lebih menarik agar kreativitas mereka dapat terstimulasi. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah mengubah LKPD dari format cetak menjadi digital (E-LKPD) dengan memanfaatkan teknologi, seperti platform *wizer.me*.

Penggunaan E-LKPD melalui *website wizer.me* dapat menjadi alternatif sarana pembelajaran yang bermanfaat dan menjadikan

pembelajaran lebih aktif. Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Safitri (2022) hasil penelitian tersebut mengemukakan bahwa penggunaan E-LKPD melalui *website wizer.me* sangat valid, sangat praktis dan sangat efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Begitu pula hasil penelitian yang dilakukan oleh Dewi *et al.*, (2023) mengemukakan bahwa E-LKPD melalui *website wizer.me* sangat layak digunakan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran. Penelitian lain yang dilakukan oleh Aprilia *et al.*, (2023) juga menunjukkan bahwa E-LKPD melalui *website wizer.me* sangat layak dan cukup efektif untuk digunakan sebagai perangkat media pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis bagi peserta didik dan membantu dalam menghubungkan interaksi peserta didik dengan guru.

Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) adalah lembar kegiatan peserta didik yang berisi pertanyaan atau pernyataan yang dapat diselesaikan secara online dengan menggunakan media elektronik, seperti komputer atau

telepon genggang dengan koneksi internet. E-LKPD dirancang untuk memperkuat kemampuan berpikir kreatif siswa dan meningkatkan hasil belajar (Suryaningsih & Nurlita, 2021). Hal tersebut sejalan dengan pendapat menurut Okrul *et al.*, (2020) mengemukakan bahwa E-LKPD merupakan media pembelajaran digital yang dirancang untuk meningkatkan ketertarikan dan semangat belajar peserta didik melalui penyajian materi yang menarik dan mudah dipahami.

Wizer.me merupakan teknologi yang membantu guru dalam mengembangkan LKPD sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Menurut Maraditha, (2024) bahwa *wizer.me* adalah sebuah platform yang dirancang untuk memudahkan pembuatan LKPD digital dengan berbagai jenis pertanyaan, platform tersebut menyediakan berbagai fitur yang mendukung proses pembuatan LKPD, termasuk kemampuan untuk menambahkan beragam jenis pertanyaan, gambar, video, serta elemen interaktif lainnya ke dalam lembar kerja. Penelitian lain yang dilakukan oleh Subagja, (2022) bahwa *wizer.me* merupakan aplikasi yang

memiliki berbagai pilihan, aplikasi ini memungkinkan peserta didik belajar tanpa menggunakan banyak kertas atau buku cetak.

Pemanfaatan E-LKPD melalui *website wizer.me* berpeluang menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi peserta didik. selain itu, E-LKPD juga berperan dalam meningkatkan kemandirian serta partisipasi aktif peserta didik selama kegiatan pembelajaran. Penelitian sebelumnya oleh Aprilia *et al.*, (2023) menunjukkan bahwa E-LKPD berbasis *website wizer.me* termasuk kategori perangkat media pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis bagi peserta didik dan membantu dalam menghubungkan interaksi peserta didik dengan guru.

Berdasarkan pemaparan di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan E-LKPD melalui *website wizer.me* pada materi Pengaruh Gaya Terhadap Benda untuk Sekolah Dasar Negeri Puspanegara 08 Kabupaten Bogor.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan

pengembangan (*Research and Development*). Metode *research and development* ini bertujuan untuk menghasilkan produk inovatif melalui proses penelitian terlebih dahulu. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *ADDIE*, yang akan diuji coba oleh para ahli dan diterapkan kepada peserta didik setelah produk selesai dibuat. Pada model pengembangan *ADDIE*, prosedur penelitian ini terdiri dari lima tahapan, sesuai dengan namanya, yaitu: *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi) (Hidayah & Nizar, 2021).

Tahapan dimulai dengan melakukan analisis kebutuhan, kemudian dilanjutkan dengan tahap perancangan dan pengembangan produk. Setelah produk E-LKPD selesai dikembangkan, produk akan di uji validitasnya oleh para ahli sebelum akhirnya di uji cobakan kepada peserta didik untuk mengetahui efektivitasnya dalam konteks pembelajaran yang sebenarnya.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

E-LKPD ini dibuat dengan desain yang sederhana namun menarik, serta memuat berbagai media seperti gambar, teks, dan video yang dipadukan dengan beragam jenis pertanyaan. Proses pengembangan ini menggunakan model *ADDIE* yang mencakup lima tahap yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Adapun rincian dari setiap tahap dijelaskan sebagai berikut:

Tahap *analysis*, peneliti melakukan analisis kebutuhan dengan cara mengamati kegiatan pembelajaran di kelas serta mewawancarai guru dan peserta didik kelas IV di SDN Puspanegara 08 Kabupaten Bogor, bahwa di kelas IV, diperoleh hasil bahwa LKPD yang digunakan selama kegiatan pembelajaran masih dalam bentuk cetak. Media yang digunakan dalam proses pembelajaran hanya berupa gambar yang sama dengan yang terdapat pada buku paket. Guru belum pernah menggunakan E-LKPD yang variatif. Selain itu, kurang nya minat dan motivasi peserta didik sehingga mempengaruhi proses pembelajaran.

Tahap *design*, peneliti menetapkan tujuan pembelajaran

berdasarkan indikator yang telah ditentukan. Selanjutnya, peneliti mengumpulkan referensi materi untuk menyusun bagian-bagian E-LKPD menggunakan *website wizer.me* pada materi Pengaruh Gaya Terhadap Benda. Dalam proses perancangan, peneliti membuat cover, petunjuk pengerjaan, serta merancang rangkaian kegiatan berupa pertanyaan dan instruksi yang harus diselesaikan oleh peserta didik.

Tahap *development*, desain yang sudah dirancang kemudian dibuat menjadi produk. Pada tahap ini juga peneliti menyusun instrumen penelitian berupa lembar validasi ahli dan angket untuk peserta didik, yang fungsinya untuk mengukur kelayakan produk yang dikembangkan. Setelah konsultasi dengan dosen pembimbing untuk memperoleh masukan, peneliti melanjutkan proses validasi produk kepada para ahli. Validasi dilakukan oleh ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi guna menilai kelayakan produk serta mengumpulkan saran perbaikan. Berikut penilaian yang diberikan pada tahap pertama oleh para ahli:

Tabel 1 Nilai rata-rata Total Validasi Tahap 1

Responden	Jumlah Butir	Skor Maksimum	Skor yang didapat	Persentase Penilaian
Ahli Media	10	50	47	94%
Ahli Bahasa	10	50	49	98%
Ahli Materi	10	50	37	74%
Ahli Materi (Guru)	10	50	44	88%
Rata-rata Persentase Penilaian				89%
Kriteria				Sangat Layak

Hasil validasi tahap pertama yang dilakukan oleh beberapa ahli menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan memperoleh rata-rata persentase penilaian sebesar 89%, sehingga dikategorikan “Sangat Layak” untuk digunakan dan dapat dilanjutkan ke tahap berikutnya.

Penilaian yang dilakukan pada tahap pertama oleh para ahli akan menjadi dasar dalam mengonversi data rata-rata validitas tahap kedua untuk memperoleh kesimpulan. Berikut tabel rata-rata keseluruhan dari hasil validasi pada tahap kedua.

Tabel 2 Nilai Rata-rata Total Validitas Tahap 2

Responden	Jumlah Butir	Skor Maksimum	Skor yang didapat	Persentase Penilaian
Ahli Media	10	50	50	100%
Ahli Bahasa	10	50	50	100%
Ahli Materi	10	50	46	92%
Rata-rata Persentase Penilaian				97%
Kriteria				Sangat Layak

Tabel 3 Kualifikasi Tingkat Kelayakan

No	Kriteria	Kualifikasi
1	0 %- 20 %	Sangat tidak layak (tidak boleh digunakan)
2	21 % - 40 %	Tidak layak (tidak boleh digunakan)

No	Kriteria	Kualifikasi
3	41 % - 60 %	Kurang layak (disarankan tidak digunakan karena perlu revisi)
4	61 % - 80 %	Layak (dapat digunakan dengan revisi sedikit)
5	81 % - 100 %	Sangat layak (dapat digunakan tanpa revisi)

(Meidita & Susilowibowo, 2021)

Berdasarkan rangkuman hasil uji validitas oleh para ahli, penggunaan E-LKPD yang dikembangkan melalui *website wizer.me* dinilai sangat layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran di tingkat sekolah dasar, khususnya pada materi Pengaruh Gaya Terhadap Benda dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Diagram berikut menyajikan ringkasan dari hasil validasi yang telah dilakukan oleh para ahli.



Gambar 1 Persentase Uji Validitas Para Ahli

Tahap *implementation*, produk yang telah dikembangkan dan divalidasi oleh para ahli kemudian diuji coba dalam proses pembelajaran. Uji coba dilakukan secara luring atau

tatap muka di kelas IV SDN Puspanegara 08 Kabupaten Bogor dengan jumlah 27 peserta didik. Setelah proses pembelajaran selesai, para peserta didik mengisi angket untuk memberikan respon terhadap penggunaan E-LKPD yang digunakan.

Hasil Respon Peserta Didik

Tabel 4 Hasil Respon Peserta Didik

Responden	Total Responden	Skor	Persentase
27 Peserta didik kelas IV	1217		90%

Berdasarkan hasil pengisian angket oleh 27 peserta didik yang disajikan pada tabel sebelumnya, terlihat bahwa respon terhadap penggunaan E-LKPD berbasis *website wizer.me* tergolong sangat baik. Rata-rata nilai jawaban peserta didik mencapai kisaran 81 hingga 100%, dengan persentase sebesar 90%. Skor tersebut termasuk dalam kategori “Sangat Baik”, hal tersebut sesuai dengan kriteria respon peserta didik yang disajikan pada tabel berikut:

Tabel 5 Kriteria Tanggapan Peserta Didik Terhadap E- LKPD Menggunakan Wizer.me

No	Kriteria	Kualifikasi
1	81% - 100%	Sangat Baik
2	61% - 80%	Baik
3	41% - 60%	Cukup Baik
4	21% - 40%	Kurang Baik
5	<20%	Sangat Kurang Baik

(Meidita & Susilowibowo, 2021)

Hasil Uji Coba Respon Guru

Tabel 6 Hasil Respon Guru												
Responden	Nomor Pernyataan										Total	Skor Maksimal
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
Guru Kelas IV	3	4	4	5	4	5	5	4	5	5	44	50
Rata-rata persentase											88%	

Berdasarkan hasil yang disajikan dalam tabel penilaian yang memuat respon guru terhadap E-LKPD berbasis *website wizer.me* dan diperoleh melalui angket yang berisi 10 pernyataan dengan skala penilaian 1 sampai 5, maka diketahui bahwa total skor yang didapat mencapai persentase 88%. Berdasarkan dengan kriteria kelayakan, hasil tersebut menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan termasuk dalam kategori “Sangat Layak” untuk diterapkan dalam proses pembelajaran di sekolah.

Tahap terakhir yaitu *evaluation*, pada tahap ini dilakukan dengan memberikan 10 soal *pretest* yang dilakukan sebelum pembelajaran dan 10 soal *posttest* yang dilakukan

setelah pembelajaran menggunakan E-LKPD. Tujuan evaluasi ini adalah mengukur efektivitas pengembangan E-LKPD menggunakan *website wizer.me* pada materi pengaruh gaya terhadap benda.

Tabel 7 Hasil Analisis *Pretest* dan *Posttest* Peserta Didik

Kriteria	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Jumlah Peserta Didik	27	27
Nilai Tertinggi	90	100
Nilai Terendah	40	70
Nilai Rata-rata	60	87
Rata-rata N-Gain	0,71	
Keterangan	Tinggi	

Berdasarkan pada tabel 4.15 diperoleh N-Gain pada kelas IV mencapai 0,71 yang masuk ke dalam kategori “Tinggi”, hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan E-LKPD melalui *website wizer.me* terbukti membantu peserta didik dalam memahami materi mengenai Pengaruh Gaya Terhadap Benda. Hal ini mendukung peningkatan kemampuan akademik peserta didik. Dengan demikian, E-LKPD menggunakan *website wizer.me* dapat mendorong peserta didik untuk lebih terampil dalam menerapkan pemikiran kritis terkait materi tersebut.

Berdasarkan rekapitulasi data tersebut, penggunaan E-LKPD berbasis *website wizer.me* dinyatakan cukup efektif untuk diterapkan di kelas

IV. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Aprilia *et al.*, (2023) bahwa penggunaan E-LKPD melalui *website wizer.me* cukup efektif digunakan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran dengan keefektifan E-LKPD diperoleh *n-gain score* 63,33% dengan tafsiran “cukup efektif”.

Pengembangan media pembelajaran inovatif seperti E-LKPD menjadi hal yang penting untuk mendorong minat belajar peserta didik di era digital.

Hasil akhir dari validasi produk menunjukkan bahwa E-LKPD memperoleh tanggapan yang sangat baik, ahli media memberikan skor kelayakan sebesar 100%, ahli bahasa dengan skor 100%, sementara ahli materi dengan skor 92%. Dari seluruh data validasi yang dikumpulkan, produk E-LKPD berbasis *website wizer.me* dinyatakan “Sangat Layak” untuk digunakan pada tahap uji coba tanpa memerlukan revisi lebih lanjut, dengan rata-rata persentase kelayakan mencapai 97%.

Hasil angket rata-rata peserta didik memberikan respon yang sangat baik terhadap penggunaan media pembelajaran ini. Instrumen yang

digunakan untuk mengukur respon peserta didik mencakup 10 pernyataan, dan hasil analisis menunjukkan bahwa persentase rata-rata mencapai 90% yang memperlihatkan respon yang sangat baik dari peserta didik. Selain itu, angket juga dibagikan kepada guru untuk mengetahui respon setelah menggunakan E-LKPD. Guru memberi penilaian sebesar 88% yang menunjukkan bahwa E-LKPD menggunakan *website wizer.me* layak diterapkan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Shaza & Amini (2024) dengan hasil persentase rata-rata sebesar 86,63% dengan kategori sangat valid. Hasil respon guru 93,73%, sedangkan nilai respon peserta didik adalah 92,47%. Selain itu, Penelitian oleh (Tsabitah & Raharjo, 2023) diperoleh hasil angket uji coba sesi kelompok kecil memperoleh hasil 97%. Hasil persentase yang dilakukan (Aprilia *et al.*, 2023) dengan rata-rata persentase 85,8%.

Pengembangan produk telah dilakukan secara optimal dengan penerapan menyeluruh dari setiap

tahapan dalam model ADDIE. Namun demikian, sejumlah kekurangan tetap muncul selama proses berlangsung, sehingga menimbulkan beberapa keterbatasan. Kendala yang ditemukan dalam penggunaan *website wizer.me* untuk mengakses E-LKPD adalah adanya gangguan sinyal, kurangnya fasilitas lab *computer* dan izin memperbolehkan penggunaan *handphone* untuk peserta didik, sehingga hal tersebut menyebabkan peserta didik harus menunggu cukup lama untuk mengakses E-LKPD. Sebagaimana dikemukakan oleh Sulastris *et al.*, (2023) mengatakan bahwa pengembangan LKPD dengan *website wizer.me* memiliki beberapa kekurangan yaitu perlunya koneksi internet yang stabil dan perangkat yang sesuai, seperti *smartphone* dengan sistem operasi android atau iOS. Di samping itu, tidak semua satuan pendidikan memiliki akses terhadap koneksi internet yang stabil. Menurut Indraswati *et al.*, (2023) menjelaskan kekurangan lainnya yaitu masalah yang dihadapi bahwa tidak semua guru memiliki keterampilan dan pengetahuan dalam mengembangkan E-LKPD, serta tidak

semua sekolah memiliki akses internet yang stabil.

Meskipun penelitian ini memiliki sejumlah keterbatasan dan kekurangan, terdapat nilai lebih dari penggunaan E-LKPD berbasis *website wizer.me*. Salah satu keunggulannya adalah tata letak menu yang sederhana namun interaktif, sehingga memudahkan peserta didik dalam mengakses dan menggunakan fitur-fitur yang tersedia. Selain itu, penggunaan elemen-elemen visual dan audio seperti gambar dan video yang menarik berhasil meningkatkan keterkaitan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Penelitian oleh Basrina *et al.*, (2023) juga menunjukkan bahwa kelebihan E-LKPD dalam kemudahan pemakaian, fitur yang menyeluruh, dukungan terhadap kreativitas guru, serta kemampuan meningkatkan hasil belajar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pengembangan E-LKPD menggunakan *website wizer.me* pada materi Pengaruh Gaya Terhadap

Benda dengan menggunakan penelitian *Research and Development* model ADDIE yang mencakup *Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation* dikatakan sangat layak dan cukup efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.

Hal tersebut terlihat pada hasil angket dari para validator ahli, yang menunjukkan rata-rata persentase sebesar 97%. Persentase ini berada dalam kisaran 81-100%, sehingga dikategorikan sebagai “Sangat Layak, Tanpa Revisi”. Sementara itu, respon dari peserta didik menunjukkan rata-rata persentase sebesar 90%, yang tergolong dalam rentang 81-100% dan masuk dalam kategori “Sangat Baik”. Dengan hasil N-Gain mencapai 0,71 yang masuk ke dalam kategori “Tinggi”, yang berada dalam rentang $0,70 \leq g \leq 100$.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprilia, I., Triwahyudianto, & Suwito. (2023). Pengembangan E-LKPD Berbasis Website Wizer.me Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V SDN 1 Genengan. *Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*, 7(1), 252–258. <https://conference.unikama.ac.id/artikel/>
- Basrina, Y., Afriansih, N., & Febriani, T. (2023). Pengembangan Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Wizer.Me pada Mata Pelajaran IPS di MTs Darussalam Aryojeding. *JPIG (Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Geografi)*, 8(1), 31–38. <https://doi.org/10.21067/jpig.v8i1.7361>
- 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>
- Maraditha, Y. (2024). *Penerapan LKPD Digital Berbantuan Aplikasi Wizer. Me Dalam Pembelajaran Menulis Teks Negosiasi Berorientasi Berpikir Kritis Melalui Problem Based Learning Pada Fase E Di SMA PGRI 1 Bandung*. FKIP UNPAS. <http://repository.unpas.ac.id/id/eprint/70898>
- Meidita, A. C., & Susilowibowo, J. (2021). Pengembangan Bahan Ajar E-Book Berbasis Flipbook sebagai Pendukung Pembelajaran Administrasi Pajak dengan Kompetensi Dasar PPh Pasal 21. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2217–2231. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.784>
- 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
- Shaza, N. A., & Amini, R. (2024). Pengembangan E-LKPD Menggunakan Website Wizer. Me Berbasis Arias Pada Pembelajaran Ipas Di Kelas Iv Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 459–467. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i3.16816>
- Simamora, M. A. (2022). *The Use Of Wizer. Me As A Media To Stimulate Students' Motivation In Writing Descriptive Text In SMA Swasta HKBP Doloksanggul*. <http://repository.uhn.ac.id/handle/123456789/7666>
- 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. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(2), 57–62.