

## **PENGEMBANGAN E-LKPD MENGGUNAKAN WEBSITE WIZER.ME PADA MATERI BUDAYA DAERAH INDONESIA**

Fitriyah Adilah Putri<sup>1</sup>, Nurlinda Safitri<sup>2</sup>, Santa<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> PGSD, FKIP, Universitas Pakuan,

<sup>1</sup>Fitriyah.dilah@gmail.com, <sup>2</sup>nurlinda@unpak.ac.id, <sup>3</sup>santa@unpak.ac.id

### **ABSTRACT**

This study aims to develop E-LKPD (Electronic Student Worksheets) using the Wizer.me website on Indonesian regional culture material. This study uses a Research and Development approach with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The research subjects were 28 fifth-grade students in class V-B at SDN Muara Beres Elementary School in Bogor Regency. The research was conducted in the even semester of the 2024/2025 academic year. In this study, a validation test was conducted by experts, namely media experts, language experts, and subject matter experts. The validation results by media experts obtained 100% with a very feasible criterion, by language experts obtained 88% with a very feasible criterion, by lecturer subject matter experts obtained 94% with a very feasible criterion, and by teacher subject matter experts obtained 96% with a very feasible criterion. The student response questionnaire results obtained 97.21% with a very feasible category, and the average N-Gain learning outcome score was 0.7 with a high criterion. These results indicate that E-LKPD using the Wizer.me website is very feasible to use in the learning process and very effective in improving student learning outcomes.

*Keywords:* e-lkpd, wizer.me, research and development

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan E-LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik) menggunakan website Wizer.me pada materi budaya daerah Indonesia. Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Subjek penelitian peserta didik kelas V-B SDN Muara Beres Kabupaten Bogor yang terdiri dari 28 peserta didik, penelitian dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Pada penelitian ini dilakukan uji validasi kepada para ahli, yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Hasil validasi oleh ahli media memperoleh 100% dengan kriteria sangat layak, oleh ahli bahasa memperoleh 88% dengan kriteria sangat layak, oleh ahli materi dosen memperoleh 94% dengan kriteria sangat layak, dan ahli materi guru memperoleh 96% dengan kriteria sangat layak. Hasil angket respon peserta didik mendapat 97,21% dengan kategori sangat layak, dan skor rata-rata N-Gain hasil belajar yaitu 0,7 dengan kriteria tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa E-LKPD menggunakan website Wizer.me sangat

layak digunakan dalam proses pembelajaran dan sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci: e-lkpd, wizer.me, *research and development*

## **A. Pendahuluan**

Perkembangan teknologi yang pesat membawa perubahan yang signifikan pada sistem pendidikan di Indonesia. Dalam konteks era digital, teknologi telah menjadi elemen krusial dalam proses pembelajaran, menciptakan peluang baru untuk meningkatkan akses, kualitas, dan efektivitas pendidikan. Di era modern ini, para guru diharapkan dapat menguasai literasi teknologi dan keterampilan digital, yang merupakan bagian integral dari proses pembelajaran di abad ke-21. Selain memiliki pengetahuan dasar dalam ilmu pengetahuan dan kemampuan mengajar, guru juga perlu mengintegrasikan penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran yang mereka lakukan.

Alat dan metode pembelajaran telah mengalami perubahan signifikan. Dari yang sebelumnya mengandalkan buku teks tradisional, kini berbagai teknologi digital, seperti platform pembelajaran daring, aplikasi edukasi, dan media sosial, digunakan untuk menciptakan pengalaman

pembelajaran yang lebih interaktif dan personal. Sejalan dengan perkembangan ini, salah satu alat pembelajaran, yaitu Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), juga telah mengalami transformasi menarik dalam cara penyajiannya. Inovasi ini merupakan integrasi dengan media elektronik yang dikenal sebagai E-LKPD atau Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik.

LKPD elektronik merupakan suatu bentuk penyajian materi pembelajaran yang disusun secara teratur dalam bentuk digital, dengan elemen-elemen seperti animasi, gambar, video, dan fitur navigasi yang dirancang untuk meningkatkan interaksi pengguna. Media elektronik yang dapat diakses peserta didik memiliki banyak keuntungan. Pembelajaran dengan media elektronik dapat menjadi lebih menarik dan interaktif (Puspitasari, 2019).

Menurut (Bela & Ferawaty, 2023) E-LKPD merupakan lembar kerja elektronik yang dapat diakses secara fleksibel, baik dari segi tempat maupun waktu, sehingga memberikan

kemudahan bagi pengguna dan meningkatkan aspek praktis dalam penggunaannya. (Puriasih & Rati, 2022) E-LKPD merupakan lembar kerja elektronik yang memudahkan peserta didik dalam kegiatan belajar dan memahami materi melalui berbagai perangkat elektronik yang sesuai. (Astiwi & Siswanto, 2024) menyatakan bahwa E-LKPD adalah inovasi dalam materi pembelajaran yang menggunakan perangkat elektronik untuk mendukung kegiatan belajar mengajar.

E-LKPD dapat dirancang untuk memfasilitasi pembelajaran kolaboratif, sehingga memungkinkan peserta didik untuk bekerja sama dalam menyelesaikan tugasnya. E-LKPD juga berperan dalam mendorong kemandirian dan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar. Di samping itu, pemanfaatan E-LKPD dapat membantu mengurangi penggunaan kertas sekaligus membuat proses penilaian menjadi lebih efisien dan praktis.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak M. Nasir Arifudin selaku wali kelas V-B SDN Muara Beres diketahui bahwa sekolah tersebut menggunakan Kurikulum

Merdeka. Dalam pembelajaran, guru sudah menggunakan LKPD namun LKPD yang disajikan belum interaktif. Adapun LKPD masih manual atau berupa lembaran kertas. Observasi yang dilakukan di SDN Muara Beres, Kabupaten Bogor, menunjukkan bahwa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang disampaikan oleh guru terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana yang diambil dari buku pelajaran. Hal ini mengakibatkan kurangnya motivasi serta antusiasme peserta didik dalam proses pembelajaran. Selama kegiatan pembelajaran, peserta didik cenderung pasif saat mengerjakan LKPD, dan mereka juga belum pernah menggunakan LKPD dalam bentuk elektronik. Sebagai solusi terhadap permasalahan tersebut, peneliti mengembangkan E-LKPD menggunakan website Wizer.me.

LKPD elektronik dapat dikembangkan melalui berbagai aplikasi atau platform digital, salah satunya adalah Wizer.me. sebagaimana dijelaskan oleh (Susanti et al., 2023) Wizer.me adalah platform digital gratis yang memungkinkan pembuatan lembar kerja online dengan penilaian otomatis. Platform ini dirancang untuk membantu guru

dalam menciptakan lembar kerja peserta didik dengan cara yang kreatif dan efisien. Sejalan dengan itu (Sobri et al., 2023) menyatakan Website ini dapat diakses dengan mudah oleh guru dan peserta didik melalui komputer, laptop, tablet, atau smartphone, di mana saja dan kapan saja, tanpa batasan ruang dan waktu. Wizer.me dilengkapi dengan berbagai fitur soal yang mendukung pembuatan LKPD interaktif.

Website Wizer.me dapat digunakan oleh para guru dalam proses pembelajaran di sekolah (Kaliappen et al., 2021) menyatakan Website ini memungkinkan guru untuk merancang materi pembelajaran yang menarik dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan partisipasi peserta didik dalam kegiatan belajar. Sejalan dengan itu (Margaretha, 2024) berpendapat bahwa dengan memanfaatkan berbagai fitur yang ditawarkan oleh Wizer.me, pengalaman belajar peserta didik dapat menjadi lebih menarik dan bermanfaat.

Pengembangan E-LKPD menggunakan Wizer.me telah banyak dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Salah satunya oleh Tsabitah, R. T., & Raharjo, M. (2023) dalam penelitian

berjudul Pengembangan E-LKPD Interaktif Berbasis Website Wizer.me pada Tema 2 Subtema 2 Pentingnya Udara Bersih bagi Pernapasan di Kelas V SDN 64 Palembang. Penelitian ini menunjukkan bahwa produk E-LKPD yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kevalidan dan dinilai sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran oleh guru dan peserta didik. Penelitian lain oleh Shaza, N. A., & Amini, R. (2024) berjudul Pengembangan E-LKPD Menggunakan Website Wizer.me Berbasis ARIAS pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar juga menyimpulkan bahwa E-LKPD berbasis ARIAS layak digunakan di lapangan serta mampu meningkatkan minat dan antusiasme peserta didik.

Berdasarkan temuan tersebut dan kajian dari penelitian terdahulu, peneliti terdorong untuk mengembangkan E-LKPD dengan memanfaatkan website Wizer.me pada materi Budaya Daerah Indonesia. Produk yang dikembangkan diharapkan akan membuat peserta didik antusias dalam pembelajaran dan dapat membantu guru dalam mengembangkan LKPD yang lebih

inovatif, sehingga tercapainya tujuan dalam pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan E-LKPD menggunakan Website Wizer.me pada materi Budaya Daerah Indonesia kelas V SDN Muara Beres, untuk mengetahui kelayakan dan efektivitas Pengembangan E-LKPD menggunakan Website Wizer.me pada materi Budaya Daerah Indonesia pada kelas V SDN Muara Beres.

Adapun manfaat penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman dan pengetahuan baru yang dapat meningkatkan antusias belajar peserta didik dalam kegiatan belajar sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Dapat memberikan informasi dan masukan positif bagi guru serta menambah wawasan dan keterampilan guru untuk mengembangkan E-LKPD interaktif yang inovatif. Diharapkan dapat berkontribusi bagi pengembangan E-LKPD dan menjadi acuan untuk penelitian selanjutnya.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Menurut (Sugiyono, 2020)

Metode R&D merupakan suatu pendekatan penelitian yang dirancang untuk menghasilkan produk tertentu serta untuk mengevaluasi kelayakan produk tersebut. Metode penelitian dan pengembangan ini merupakan suatu pendekatan yang bertujuan untuk menghasilkan produk yang lebih inovatif melalui proses pengujian yang terstruktur dan sistematis. Sejalan dengan tujuan penelitian, yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa E-LKPD yang menggunakan website Wizer.me, dengan fokus pada materi Budaya Daerah Indonesia.

Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan sistematis, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Kelebihan dari model ini menurut (Waruwu, 2024) adalah produk atau model yang dihasilkan dipastikan valid karena setiap tahapan harus berdasarkan proses analisis yang mendalam, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

(Soesilo & Munthe, 2020) mengemukakan bahwa keunggulan model ADDIE terletak pada sifatnya yang sederhana, terstruktur, serta penerapannya yang luas dalam pengembangan program dan produk

pembelajaran yang efektif dan tervalidasi. (Syahid et al., 2024) menyatakan bahwa model ADDIE menawarkan kerangka kerja yang komprehensif untuk merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi proses pembelajaran, sehingga memastikan pendekatan yang lebih tepat sasaran yang sejalan dengan kebutuhan pembelajar.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Pengembangan produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah lembar kerja elektronik peserta didik (E-LKPD) yang telah diuji coba di kelas V-B SDN Muara Beres, Kabupaten Bogor. Lembar kerja ini menggunakan website Wizer.me pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, dengan fokus pada materi budaya daerah Indonesia.

Dalam mengembangkan produk ini, dilakukan dengan model pengembangan ADDIE diantaranya ada lima tahap, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi) dan *Evaluation* (Evaluasi).

Tahap *Analysis* (Analisis) dilakukan melalui observasi dan wawancara untuk mengidentifikasi

permasalahan dalam pembelajaran dan kebutuhan terhadap E-LKPD. Pada tahap ini diketahui bahwa Dalam pembelajaran, guru sudah menggunakan LKPD namun LKPD yang disajikan belum interaktif. Adapun LKPD masih manual atau berupa lembaran kertas. LKPD yang disajikan oleh guru berupa pertanyaan-pertanyaan sederhana yang berasal dari buku pelajaran, sehingga peserta didik kurang termotivasi untuk belajar. Dalam pembelajaran peserta didik cenderung pasif saat mengerjakan LKPD yang berbentuk cetak. Mereka juga belum pernah menggunakan LKPD elektronik. Oleh karena itu, diperlukan adanya pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) elektronik untuk memotivasi serta meningkatkan antusias dalam proses pembelajaran. Berdasarkan permasalah tersebut, diperlukan adanya pengembangan LKPD.

Pada tahap *Design* (Perancangan), peneliti merancang tampilan dengan mengumpulkan berbagai sumber referensi, termasuk gambar, video, langkah kegiatan serta menyusun desain menggunakan fitur-fitur yang ada pada website. Proses perancangan E-LKPD menggunakan

website Wizer.me dibuat semenarik mungkin dengan memperhatikan aspek desain, konten, dan petunjuk yang ada dalam E-LKPD. Hal ini bertujuan untuk memotivasi serta meningkatkan antusias belajar peserta didik dan memudahkan mereka dalam menyelesaikan setiap aktivitas yang terdapat di dalam E-LKPD.

Pada tahap *Development* (Pengembangan) ini, E-LKPD yang telah dibuat akan divalidasi oleh para ahli. Masukan dari mereka sangat penting untuk meningkatkan kualitas produk. Proses validasi akan dilakukan oleh para ahli di bidang media, bahasa, dan materi. Tiga ahli berasal dari Universitas Pakuan dan satu ahli dari SDN Muara Beres Kabupaten Bogor. Uji validasi ini akan berlangsung dua kali sebelum E-LKPD diimplementasikan di sekolah.

Berdasarkan hasil uji validasi pertama dari ahli media, ahli bahasa, ahli materi dosen dan guru, diperoleh rekapitulasi mengenai E-LKPD yang menggunakan website Wizer.me sebagai berikut:

**Tabel 1 Hasil Rekapitulasi Uji Validasi  
Tahap 1**

No	Validator	Persentase	Kriteria
.			

1.	Ahli Media	98%	Sangat Layak
2.	Ahli Bahasa	74%	Layak
3.	Materi (Dosen)	82%	Sangat Layak
4.	Materi (Guru)	90%	Sangat Layak
Rata-rata Presentase Penilaian	86%	Sangat Layak	

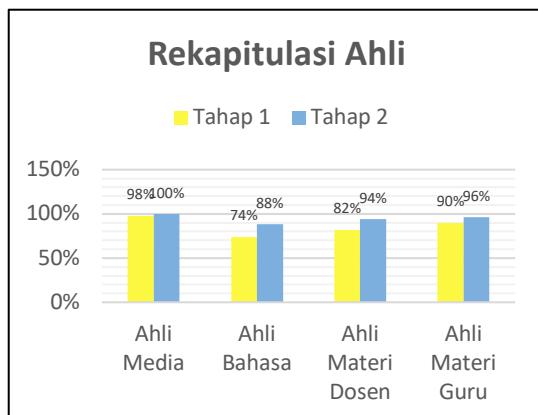
Berdasarkan hasil uji validasi kedua dari ahli media, ahli bahasa, ahli materi dosen dan guru, diperoleh rekapitulasi mengenai E-LKPD yang menggunakan website Wizer.me sebagai berikut:

**Tabel 2 Hasil Rekapitulasi Uji Validasi  
Tahap 2**

No	Validator	Persentase	Kriteria
.			
1.	Ahli Media	100%	Sangat Layak
2.	Ahli Bahasa	88%	Layak
3.	Materi (Dosen)	94%	Sangat Layak
4.	Materi (Guru)	96%	Sangat Layak
Rata-rata Presentase Penilaian	94,5%	Sangat Layak	

Adapun hasil rekapitulasi uji validasi pada tabel 2 menunjukkan bahwa rata-rata persentase penilaian para ahli terhadap E-LKPD menggunakan website Wizer.me pada

materi budaya daerah Indonesia mencapai 94,5%. Dengan demikian, produk E-LKPD ini dapat dikategorikan sangat layak untuk diujicoba di lingkungan sekolah.



**Grafik 1 Rekapitulasi Uji Validasi**

**Tahap Implementation (Implementasi)** dilakukan dengan mengujicobakan E-LKPD kepada 28 peserta didik kelas V-B SDN Muara Beres. Proses ujicoba dilakukan secara berkelompok. Pada tahap ini setiap kelompok diminta untuk mengisi seluruh kegiatan yang terdapat di dalam E-LKPD menggunakan website Wizer.me. Setelah kegiatan selesai dilaksanakan, peserta didik diminta untuk mengisi angket respon peserta didik yang berisi 10 pernyataan. Berikut adalah deskripsi respon yang diperoleh dari peserta didik setelah menyelesaikan penggerjaan E-LKPD menggunakan website Wizer.me.

**Tabel 3 Rekapitulasi Respon Peserta Didik**

Respon den	Total Skor	Jumlah Skor	Percentase
IS	50	50	100%
AA	48	50	96%
SW	49	50	98%
CD	50	50	100%
RN	50	50	100%
MZ	48	50	96%
AF	50	50	100%
SN	48	50	96%
NR	48	50	100%
M	48	50	96%
AC	50	50	100%
ZA	48	50	96%
AD	48	50	96%
AB	48	50	96%
MM	48	50	96%
AN	48	50	96%
RM	48	50	96%
ZY	48	50	96%
IS	48	50	96%
FR	48	50	96%
SR	48	50	96%
AH	48	50	96%
SH	48	50	96%
RK	48	50	96%
<b>Rata-rata Persentase</b>			<b>97,21%</b>

**Tabel 4 Rekapitulasi Respon Guru**

Respon den	Total Skor	Jumlah Skor	Percentase
MN	50	50	100%
<b>Rata-rata Persentase</b>			<b>100%</b>

Berdasarkan rekapitulasi data di atas yang dilakukan terhadap 28 peserta didik dan guru kelas V-B, E-LKPD menggunakan website Wizer.me pada materi budaya daerah Indonesia mendapatkan tanggapan yang sangat positif dengan

persentase hasil respon peserta didik mencapai 97,21% pada kriteria “Sangat Baik” dan persentase hasil respon guru mencapai 100%. Jumlah ini berada dalam rentang 81% - 100%, sehingga penggunaan E-LKPD yang menggunakan website Wizer.me pada materi budaya daerah Indonesia dinyatakan sangat layak untuk diterapkan dalam proses belajar mengajar.

Tahap *Evaluation* (Evaluasi) merupakan proses untuk menilai seberapa efektif E-LKPD menggunakan website Wizer.me yang dikembangkan berdasarkan hasil pretest dan posttest. Pretest dilakukan sebelum peserta didik mengerjakan E-LKPD menggunakan website Wizer.me, sedangkan posttest dilaksanakan setelahnya. Kegiatan pretest dan posttest ini dilakukan kepada 28 peserta didik kelas V-B SDN Muara Beres. Peningkatan hasil belajar peserta didik kelas V-B SDN Muara Beres dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 5 Hasil Perhitungan N-Gain Pretest dan Posttest**

Kriteria	Pretest	Posttest
Jumlah Peserta Didik	28	28
Nilai Tertinggi	90	100
Nilai Terendah	40	70
Nilai Rata-rata	77	93

Rata-rata N-Gain	0,7
Keterangan	Tinggi

Berdasarkan data yang disajikan dalam Tabel 5, diperoleh hasil pretest dengan nilai tertinggi 90, terendah 40 dan rata-rata keseluruhan 77. Hasil posttest menunjukkan nilai tertinggi 100, terendah 70, dan rata-rata keseluruhan 93. Dengan demikian, hasil belajar peserta didik kelas V-B SDN Muara Beres menunjukkan peningkatan setelah menggunakan E-LKPD, dengan rata-rata nilai N-Gain 0,7 yang dikategorikan tinggi. E-LKPD yang menggunakan website Wizer.me pada materi budaya daerah Indonesia efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara setelah penelitian pada peserta didik kelas V-B SDN Muara Beres, diperoleh bahwa peserta didik merasa senang dan antusias saat mengerjakan E-LKPD menggunakan website Wizer.me. Sejalan dengan hal tersebut, (Puspita & Dewi, 2021) menyatakan bahwa E-LKPD dapat diterapkan dalam proses pembelajaran karena dapat menumbuhkan antusiasme belajar peserta didik, menjadikan pembelajaran lebih interaktif,

memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk berlatih, serta memotivasi mereka dalam proses belajar. Adapun respon peserta didik menunjukkan bahwa penggunaan E-LKPD melalui website Wizer.me mengurangi kebosanan dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh tampilan yang menarik, variasi jenis soal, serta kemudahan dalam navigasi dan penggunaan website tersebut. Hal tersebut sependapat dengan (Susanti et al., 2023) yang menyatakan bahwa website Wizer.me memiliki tampilan yang dinamis namun tetap sederhana, sehingga sangat mudah untuk digunakan. Dengan memanfaatkan E-LKPD menggunakan website Wizer.me, peserta didik dapat berpartisipasi secara aktif dalam berbagai aktivitas seperti menjawab pertanyaan interaktif, bermain puzzle kata, mencocokkan gambar, dan menonton video pembelajaran. Berkaitan dengan itu, (Margaretha, 2024) menyatakan bahwa dengan Wizer.me, guru bisa merancang materi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, mendorong peningkatan partisipasi peserta didik dalam belajar.

#### **D. Kesimpulan**

Penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan E-LKPD menggunakan website Wizer.me pada materi Budaya Daerah Indonesia untuk peserta didik kelas V-B SDN Muara Beres dinyatakan sangat layak dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan dari hasil validasi para ahli media, bahasa, dan materi yang menunjukkan persentase kelayakan tinggi, serta tanggapan positif dari peserta didik dengan rata-rata respon sebesar 97,21%. Selain itu, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan karena tampilan yang menarik, fitur yang variatif, serta kemudahan dalam penggunaan website Wizer.me. Hasil evaluasi melalui pretest dan posttest juga menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam hasil belajar peserta didik, dengan rata-rata N-Gain sebesar 0,7 yang termasuk dalam kategori tinggi. Dengan demikian, E-LKPD berbasis website Wizer.me terbukti dapat memotivasi serta meningkatkan antusiasme, partisipasi aktif, dan hasil belajar peserta didik. Meskipun terdapat keterbatasan dalam pelaksanaannya, seperti kendala teknis pada perangkat

peserta didik, keunggulan dari media ini jauh lebih dominan. E-LKPD memberikan kemudahan akses, variasi aktivitas pembelajaran, dan fleksibilitas waktu serta tempat dalam belajar. Oleh karena itu, penggunaan E-LKPD berbasis website Wizer.me direkomendasikan sebagai alternatif inovatif dalam mendukung pembelajaran yang interaktif dan efektif di jenjang sekolah dasar.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Astiwi, W., & Siswanto, D. H. (2024). Pengembangan e-LKPD pada Materi Relasi dan Fungsi dengan Model PAKEM untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif. *Jurnal Praktik Baik Pembelajaran Sekolah Dan Pesantren*, 3(03), 118–132. <https://doi.org/10.56741/pbpst.v3i03.684>
- Bela, N., & Ferawaty, L. (2023). Pelatihan Pembuatan E-LKPD Melalui Liveworsheets dan Canva di SMPN 3 Merauke. *Jubaedah : Jurnal Pengabdian Dan Edukasi Sekolah (Indonesian Journal of Community Services and School Education)*, 3(1), 14–24.
- 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*, 10(3), 1028–1037. <https://doi.org/10.11591/IJERE.V10I3.21744>
- Margaretha, L. (2024). Pengembangan E-LKPD Berbasis STEM Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Fungsi Eksponen. *Unja.Ac.Id*, 15(1), 37–48.
- Puriyati, L. P., & Rati, N. W. (2022). E-LKPD Interaktif Berbasis Problem Solving pada Materi Skala dan Perbandingan Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 5(2), 267–275. <https://doi.org/10.23887/jp2.v5i2.48848>
- Puspita, V., & Dewi, I. P. (2021). Efektifitas E-LKPD berbasis Pendekatan Investigasi terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 86–96. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.456>
- Puspitasari, A. D. (2019). Penerapan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Modul Cetak dan Modul Elektronik Pada Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 7(1), 17–25. <http://journal.uin-alauddin.ac.id/indeks.php/PendidikanFisika>
- Sobri, M., Fauzi, A., Rahmatih, A. N., Indraswati, D., & Amrullah, L. W. Z. (2023). Pemanfaatan Website Wizer Me untuk Mengembangkan E-LKPD Interaktif Bagi Guru Sekolah Dasar. *Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 22–29. <https://doi.org/10.37478/mahajanav4i1.2527>
- Soesilo, A., & Munthe, A. P. (2020).

Pengembangan Buku Teks Matematika Kelas 8 Dengan Model ADDIE. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 231–243. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p231-243>

Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

Susanti, A., Yuliantini, N., Dalifa, Lorenza, S., Kurniasari, H., & Darmansyah, A. (2023). Pelatihan Pengembangan LKPD Menggunakan Aplikasi Wizer. Me Berbasis Model ASSURE untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah pada Guru Sekolah Dasar. *I-Com: Indonesian Community Journal*, 3(3), 1152–1165. <https://doi.org/10.33379/icom.v3i3.2991>

Syahid, I. M., Istiqomah, N. A., & Azwary, K. (2024). *Model Addie Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran*. 2, 258–268.

Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>