

**PENGEMBANGAN E-LKPD MENGGUNAKAN APLIKASI WIZER.ME PADA
MATERI INDONESIA KAYA ALAMNYA**

Alma Sekar Latifah¹, Surti Kurniasih², Wawan Syahiril³

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

¹almasekar17@gmail.com, ²wawan.syahiril.anwar@unpak.ac.id,

³surti_kurniasih@unpak.ac.id

ABSTRACT

This research is a Research and Development research. ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) development model. This research aims to develop E-LKPD using a Wizer.me application about Indonesiaku Kaya Alamnya. This research was carried out at SDN Bojong Nangka 04, in the even semester of the 2024/2025 school year. In this study, a validation test was carried out on E-LKPD products by media, language, and material experts. The results of validation by media experts obtained 100% with very feasible criteria, linguists obtained 98% with very feasible criteria, and by material experts 92% with very feasible criteria. The results of the student response questionnaire were 91% with very good criteria. These results show that E-LKPD uses an application Wizer.me is very suitable for use in the learning process and is able to improve student learning outcomes.

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

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development*. Model pengembangan *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)*. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *E-LKPD* dengan menggunakan sebuah aplikasi *Wizer.me* tentang *Indonesiaku Kaya Alamnya*. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Bojong Nangka 04, pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Dalam penelitian ini uji validasi dilakukan terhadap produk *E-LKPD* oleh ahli media, bahasa, dan materi. Hasil validasi oleh ahli media memperoleh 100% dengan kriteria sangat layak, ahli bahasa memperoleh 98% dengan kriteria sangat layak, dan oleh ahli materi 92% dengan kriteria sangat layak. Hasil angket respon peserta didik sebesar 91% dengan kriteria sangat baik. 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, Research and Development, ADDIE*

A. Pendahuluan

Saat ini kita berada di abad ke-21, yang dikenal sebagai era Revolusi Industri 4.0, ditandai dengan perubahan signifikan di berbagai bidang kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Para ahli pendidikan menggambarkan era ini sebagai masa ketika teknologi siber diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran, baik secara fisik maupun digital. Proses pendidikan di zaman Revolusi Industri 4.0 ini merupakan bentuk adaptasi terhadap kebutuhan industri modern, dengan penyesuaian kurikulum yang relevan dengan kondisi zaman. Kurikulum tersebut memungkinkan peserta didik untuk mengakses informasi global melalui teknologi seperti *Internet of Things (IoT)*. Di sisi lain, pendidik pun dapat memperoleh akses yang lebih luas terhadap berbagai referensi dan metode pengajaran.

Perkembangan peserta didik sangat penting dalam pendidikan, karena hal ini menjadi indikator bahwa keberhasilan pembelajaran sangat ditentukan oleh keikutsertaan aktif peserta didik dalam proses belajar, yang mana seorang guru harus inovatif agar dapat memberikan pengalaman belajar yang membantu

peserta didik mencapai tujuan pembelajarannya. Pendidikan di bidang teknologi tidak hanya terbatas pada penyampaian materi mengenai metode mengajar, tetapi juga mencakup penyusunan perangkat pembelajaran yang dapat digunakan sebagai pedoman bagi guru dalam merancang tugas-tugas yang lebih interaktif bagi peserta didik, yang dikenal sebagai LKPD. Guru harus menggunakan media pembelajaran yang mampu memberikan penjelasan konsep dan materi serta menerapkannya secara baik sebagai contoh karya maupun sebagai alat bantu belajar bagi peserta didik. Contoh media pembelajaran antara lain buku, modul, LKPD, dan perangkat peraga.

LKPD merupakan salah satu sarana yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan materi sekaligus melatih keterampilan peserta didik. Sebagai alat penilaian bagi peserta didik, Pembelajaran berbasis digital dapat dikembangkan LKPD menjadi *E-LKPD* merupakan singkatan dari Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik. Melalui *E-LKPD*, materi pembelajaran disajikan dengan

tampilan yang lebih menarik dan beragam sehingga membuat pembelajaran terasa lebih hidup. Pengembangan *E-LKPD* sangat penting dan harus menjadi salah satu upaya utama untuk meningkatkan hasil belajar. LKPD digital atau yang dikenal juga dengan *E-LKPD* merupakan upaya pembaruan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam mengintegrasikan teknologi dan komunikasi dalam proses mengajar.

Wizer.me merupakan Salah satu teknologi yang berperan dalam mempermudah guru merancang LKPD yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik dalam proses belajar, serta dapat mendukung penginovasian *E-LKPD*. *Wizer.me* termasuk media digital tanpa biaya yang digunakan untuk menyusun lembar kerja *online* lengkap dengan fitur penilaian otomatis. Sehingga penggunaan aplikasi *Wizer.me* untuk Mengembangkan materi pembelajaran digital seperti *E-LKPD* dalam pelajaran IPAS dengan topik Indonesiaku Kaya Alamnya, masih kurang maksimal dan belum banyak ditemukan.

Aplikasi ini memuat berbagai

unsur multimedia seperti gambar, suara, dan video yang dimanfaatkan untuk menjelaskan konsep, sehingga mempermudah peserta didik dalam memahami materi pelajaran melalui fitur-fitur yang beragam. *Wizer.me* memungkinkan terjadinya proses belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Penelitian sebelumnya yang sudah dilakukan oleh Safitri & Mulyani (2022) mendukung penelitian ini, dengan judul "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" hasil dari penelitian ini menyebutkan bahwa Platform *Wizer.me* digunakan sebagai sarana dalam pengembangan *E-LKPD* untuk topik "Berbagai Pekerjaan" pada Tema 4 Kelas IV terbukti sangat layak, mudah digunakan, dan berdampak positif. Perangkat pembelajaran ini dinilai sebagai alternatif efektif yang mampu mendukung proses belajar mengajar.

B. Metode Penelitian

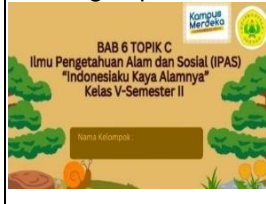
Pengembangan *E-LKPD* ini menggunakan metode penelitian *Research and Develompment*

(RnD). Penelitian pengembangan ini merupakan suatu proses kajian yang dilakukan secara terstruktur dengan tujuan untuk merancang, menyusun, dan menilai program, proses, maupun produk yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran. Penelitian pengembangan (R&D) memiliki berbagai macam model yang dapat digunakan. Dalam penelitian ini, model yang diterapkan adalah model ADDIE. Model ADDIE menggunakan lima tahap pengembangan yakni, *analysis* (menganalisis), *design* (merancang), *development* (mengembangkan), *implementation* (menerapkan) dan *evaluation* (mengevaluasi). Penelitian ini dilaksanakan pada kelas V-B di SDN Bojong Nangka 04 yang beralamat di Jl. Raya Bojong Nangka No.73, Bojong Nangka, Kecamatan Gunung Putri, Kabupaten Bogor, Jawa Barat 16963. Penelitian ini dimulai pada bulan Oktober 2024, bertepatan dengan semester genap, dan berlangsung selama periode yang mencakup seluruh proses dari penyusunan proposal penelitian hingga menyelesaikan laporan hasil penelitian. Dalam penelitian ini, data

dikumpulkan melalui pendekatan yang beragam, yaitu melalui observasi, wawancara, angket, serta dokumentasi. Instrumen dalam penelitian pengembangan ini dimanfaatkan melalui *platform Wizer.me* untuk memperoleh data terkait produk E-LKPD. Teknik analisis data digunakan untuk menyimpulkan data yang sudah dikumpulkan peneliti mengenai Pengembangan E-LKPD menggunakan aplikasi *Wizer.me*. Penelitian ini menggunakan metode analisis kualitatif dan kuantitatif.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan Ahli Media

Tabel 1. Revisi Produk dari Ahli Media

Sebelum direvisi	Sesudah direvisi
Perubahan bagian cover pada pemilihan warna judul masih terlalu gelap. 	Melakukan perubahan bagian cover pada pemilihan warna judul sudah sesuai. 
Tulisan harus konsisten maksimum membuat dua jenis (font) & dalam pemilihan warna font harus diserasikan kembali. 	Perubahan pada jenis font sudah sesuai. 

Video pembelajaran masih mengambil dari youtube.	Perubahan pembuatan video pembelajaran sendiri dan diunggah di youtube.
--	---

Tabel 2. Hasil Validasi Media Setelah di Revisi

No	Butir Pernyataan	Skor
Desain E-LKPD		
1	Memberikan kemudahan dalam mengakses aplikasi	5
2	Mengaplikasikan tata letak (<i>layout</i>)	5
3	Menggunakan komposisi warna yang tepat	5
4	Menerapkan akses navigasi yang mudah	5
5	Menyajikan kesederhanaan dan kejelasan dalam petunjuk	5
Desain Teks		
6	Menggunakan kesesuaian warna dan jenis huruf	5
7	Menerapkan ukuran huruf yang digunakan (mudah dibaca)	5
8	Menggunakan sistematika kalimat yang tepat	5
Desain Gambar		
9	Menggunakan <i>background</i> yang menarik	5
10	Menetapkan kesesuaian gambar dengan materi	5
11	Menggunakan kualitas gambar yang baik	5
12	Menggunakan kesesuaian video dengan materi	5
13	Menerapkan video yang memudahkan dalam menjawab soal	5
14	Kualitas video	5
Total Penilaian		70
Skor Maksimal		70
Persentase		X 100
Rata-rata total validitas		100%

Setelah diperbaiki ke dalam tabel kelayakan yang telah diuraikan sebelumnya, maka penilaian kedua pada produk *E-LKPD* menggunakan aplikasi *Wizer.me* ini mencapai nilai rata-rata 100% dengan kriteria

“Sangat Layak”. Oleh karena itu,

Tabel 3. Revisi Produk Ahli Bahasa

Sebelum direvisi	Sesudah direvisi
 Tampilan pada huruf dirapihkan dan kalimat paling bawah dipindah di halaman selanjutnya.	 Perubahan pada huruf sudah dirapihkan dan kalimat yang dibawah sudah dipindahkan di halaman selanjutnya.
 Judul diawal tidak perlu memakai tema tetapi langsung masuk dalam topik pembahasan saja. Dan tampilan (besar huruf/format) dirapihkan, kemudian kalimat tersebut supaya dipersingkat lagi.	 Perubahan pada judul sudah dihilangkan dan tampilan pada huruf sudah diperbaiki serta sudah dipersingkat lagi.

Tabel 4. Hasil Validasi Bahasa Setelah di Revisi

No	Butir Pernyataan	Skor
Kelugasan		
1	Menggunakan tata bahasa yang tidak berbelit	5
2	Menerapkan kalimat yang sederhana	5
3	Menyajikan informasi	5
Komunikatif		
4	Menyajikan bahasa yang mudah dipahami	5
5	Membuat peserta didik termotivasi saat belajar	5
6	Menggunakan bahasa dengan karakteristik peserta didik	4
Kesesuaian dengan kaidah bahasa		
7	Menerapkan ketepatan	5

	penggunaan ejaan	
8	Menggunakan istilah, simbol atau <i>ikon</i> yang sesuai dengan kaidah bahasa	5
9	Mengimplementasikan ketepatan struktur kalimat	5
10	Menggunakan kalimat yang efektif	5
Total Penilaian		49
Skor maksimal		50
Persentase		X 100
Rata-rata total validitas		98%

Setelah diperbaiki, maka penilaian kedua pada produk *E-LKPD* menggunakan aplikasi *Wizer.me* ini mencapai nilai rata-rata 98% dengan kriteria “Sangat Layak”. Oleh karena itu, produk tersebut sudah layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi.

Ahli Materi

Tabel 5. Revisi Produk Dosen Ahli Materi

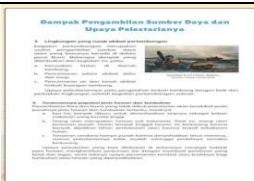
Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
 Bagian tema judul dihilangkan, dan posisi gambar dipindahkan serta pada bagian kalimat lebih disesuaikan lagi.	 Untuk bagian judul sudah dihilangkan dan posisi gambar sudah sesuai serta untuk kalimatnya.
 Tambahkan gambar beras yang berMerk.	 Perubahan pada gambar beras sudah diperbaiki.

Tabel 6. Hasil Validasi Dosen Materi
Setelah di Revisi

1	Materi pembelajaran sesuai dengan Capaian Pembelajaran.	5
2	Materi yang disajikan telah sesuai dengan tujuan pembelajaran.	5
3	Materi pembelajaran disajikan secara berurutan.	4
Kelayakan Materi		
4	Materi pembelajaran mudah dipahami oleh peserta didik	5
5	Materi pembelajaran sesuai dengan karakteristik peserta didik	4
6	Materi pada pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran	5
7	Materi mendorong peserta didik menerapkan dalam kehidupan sehari-hari.	4
Ketepatan Rangkaian Kegiatan E-LKPD		
8	Keakuratan contoh dan kasus dengan kehidupan sehari-hari.	5
9	Kesesuaian gambar dengan materi pembelajaran	5
10	Kejelasan petunjuk belajar	4
Total Penilaian		46
Skor maksimal		50
Persentase		X 100
Rata-rata total validitas		92%

Setelah diperbaiki, maka penilaian kedua pada produk *E-LKPD* menggunakan aplikasi *Wizer.me* ini mencapai nilai rata-rata 92% dengan kriteria “Sangat Layak”. Oleh karena itu, produk tersebut sudah layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi.

Tabel 7. Revisi Produk Guru Ahli Materi

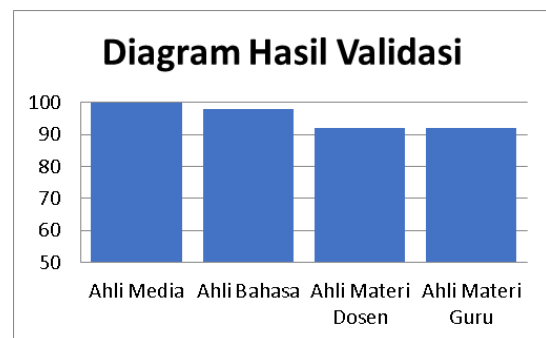
Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
	
Dalam penulisan materi sebagian ukuran hurufnya disesuaikan kembali.	Perubahan penulisan pada materi sudah diperbaiki.
	
Penulisan pada materi masih terlalu banyak, mohon diringkas/dirangkum kembali.	Perubahan penulisan pada materi sudah diperbaiki.

Tabel 8. Hasil Validasi Guru Materi Setelah di Revisi

No	Butir Pernyataan	Skor
Kesesuaian Materi dengan Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran		
1	Materi pembelajaran sesuai dengan Capaian Pembelajaran.	5
2	Materi yang disajikan telah sesuai dengan tujuan pembelajaran.	5
3	Materi pembelajaran disajikan secara berurutan.	5
Kelayakan Materi		
4	Materi pembelajaran mudah dipahami oleh peserta didik	4
5	Materi pembelajaran sesuai dengan karakteristik peserta didik	4
6	Materi pada pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran	5
7	Materi mendorong peserta didik menerapkan dalam kehidupan sehari-hari.	4
Ketepatan Rangkaian Kegiatan E-LKPD		
8	Keakuratan contoh dan kasus dengan kehidupan sehari-hari.	4

9	Kesesuaian gambar dengan materi pembelajaran	5
10	Kejelasan petunjuk belajar	5
Total Penilaian		46
Skor maksimal		50
Persentase		X 100
Rata-rata total validitas		92%

Setelah diperbaiki, maka penilaian kedua pada produk *E-LKPD* menggunakan aplikasi *Wizer.me* ini mencapai nilai rata-rata 92% dengan kriteria “Sangat Layak”. Oleh karena itu, produk tersebut sudah sangat layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi.



Gambar 1. Diagram Hasil Validasi

Tabel 9. Penilaian Validator Mengenai Aspek Kelayakan Secara Keseluruhan

Validator	Persentase Penilaian	Aspek Kelayakan
Ahli Media	100%	Sangat Layak
Ahli Bahasa	98%	Sangat Layak
Ahli Materi Dosen	92%	Sangat Layak
Ahli Materi Guru	92%	Sangat Layak

Dapat disintesis perolehan validasi ahli media, ahli bahasa dan ahli materi didapatkan rata-rata persentase dengan total sebesar 95,5% dengan kriteria “Sangat

Layak", dan dapat diartikan pengembangan *E-LKPD* menggunakan aplikasi *Wizer.me* pada materi indonesiaku kaya alamnya sangat layak untuk diuji cobakan di sekolah dasar.

Pembahasan

Berdasarkan hasil validasi uji media desain pada *E-LKPD* pembelajaran pada materi indonesiaku kaya alamnya, dilakukan oleh Bapak M. Iqbal Suriyansyah, M.Kom. Menilai bahwa *E-LKPD* ini layak digunakan. Hasil tersebut berdasarkan penilaian angket. Total perolehan yaitu 100% dengan kriteria sangat layak.

Hasil validasi uji bahasa yang dilaksanakan oleh ahli bahasa, dilakukan oleh Bapak Dr. H. Aam Nurjaman, M.Pd, menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan dalam *E-LKPD* ini telah memenuhi kriteria sangat layak, dengan perolehan skor angket uji kelayakan sebesar 98%. Sementara itu, hasil validasi uji materi yang dilakukan oleh ahli materi, dilakukan oleh Ibu Nurlinda Safitri, M.Pd, menunjukkan bahwa materi tersebut sangat layak, dengan skor angket uji kelayakan sebesar 92%. Selain itu, hasil

validasi yang dilakukan oleh Ibu Eri Setijawati, S.Pd, juga menunjukkan bahwa materi tersebut sangat layak dengan skor uji kelayakan sebesar 92%. Dengan demikian, *E-LKPD* yang akan dihasilkan menjadi lebih baik. Hasil penelitian ini didukung dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Siti nur *et al .*, (2024) mengatakan bahwa *E-LKPD* yang dikembangkan melalui aplikasi *Wizer.me* dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Kelayakan ini dibuktikan melalui uji validitas oleh para ahli, yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Hasil validasi menunjukkan bahwa *E-LKPD* memperoleh persentase kelayakan sebesar 94,2% dari ahli media, 100% dari ahli bahasa, dan 96% dari ahli materi. Secara keseluruhan, rata-rata penilaian para ahli mencapai 96,7% dengan kategori sangat layak."

Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Safitri & Mulyani (2022) menyebutkan bahwa *E-LKPD* yang telah dikembangkan dengan memanfaatkan *platform Wizer.me* untuk topik "Berbagai Pekerjaan pada Tema 4 Kelas IV terbukti sangat layak, mudah digunakan, dan

berdampak positif. Perangkat pembelajaran ini dinilai sebagai alternatif efektif yang mampu mendukung proses belajar mengajar. Persamaan ini yaitu sama-sama menggunakan metode penelitian *Research and Development (R&D)* dan menggunakan Wizer.me untuk *E-LKPD* pembelajaran.

Setelah melewati proses validasi oleh para ahli, produk dinyatakan layak untuk diuji coba. Tahap selanjutnya adalah implementasi. Pada tahap ini, uji coba dilakukan secara terbatas kepada 29 peserta didik kelas V-B di SDN Bojong Nangka

04. Peserta didik tersebut diminta membuat kelompok dan mengerjakan pada soal yang sudah dijelaskan di *E-LKPD*. Pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas terlihat peserta didik sangat antusias mengerjakan *E-LKPD*. Pada tahap akhir *Problem Based Learning (PBL)* hasil diskusi selanjutnya dipresentasikan. Rata-rata peserta didik mendapatkan nilai 88.7 setelah mengerjakan *E-LKPD* menggunakan aplikasi Wizer.me. Maka penggunaan *E-LKPD* sangat positif bagi peserta didik dan tergolong dalam kategori "Layak"

Pada tahap terakhir, Peserta didik diberikan angket untuk mengetahui respon peserta didik setelah menggunakan *E-LKPD* pada aplikasi Wizer.me. Hasil dari angket ini berfungsi sebagai masukan dalam perbaikan *E-LKPD* menggunakan aplikasi Wizer.me. Oleh karena itu, dapat diketahui keberhasilan dari produk yang dikembangkan. Pada tahap ini peserta didik diminta kesediaannya untuk mengisi lembar instrument penelitian uji coba produk melalui kuisisioner yang berisi 12 pertanyaan. Pengisian angket ini diisi sebanyak 29 peserta didik. Angket respon peserta didik dan guru digunakan untuk mengetahui penilaian *E-LKPD* setelah dilakukan pembelajaran oleh peserta didik dan guru. Rozie & Wijayanti (2024) Tujuan dari angket ini adalah untuk mengetahui respon peserta didik setelah menggunakan *E-LKPD* yang telah dikembangkan dengan Wizer.me. Berdasarkan angket yang diisi oleh peserta didik, didapatkan hasil bahwa respon peserta didik sangat positif dengan persentase rata-rata sebesar 91% yang tergolong dalam kategori "Sangat Menarik".

D. Kesimpulan

1. Proses pengembangan *E-LKPD* menggunakan aplikasi Wizer.Me dilakukan dengan model *ADDIE*. Pada tahap pertama, dilakukan analisis kurikulum dan analisis kebutuhan di SDN Bojong Nangka
04. Selanjutnya dibuat desain produk *E-LKPD* pembelajaran, dan ketika produk sudah siap, maka dilakukan validasi ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi untuk melakukan identifikasi terhadap kekurangan serta perbaikan Pada tahap keempat, yaitu implementasi. Produk diuji coba pada 29 peserta didik kelas V-B. Tahap akhir, evaluasi dilakukan dengan membagikan angket respon peserta didik. *E-LKPD* dikembangkan terdiri atas fitur, pilihan ganda, gambar isian, pencocokan, dan soal isian tabel.
2. Hasil validasi menunjukkan bahwa pengembangan *E-LKPD* menggunakan aplikasi Wizer.me sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Data dari ahli media menunjukkan persentase kelayakan sebesar 100%, sementara ahli bahasa memberikan persentase 98%.

Validasi oleh ahli materi, baik dosen maupun guru, menunjukkan persentase kelayakan 92%.

3. Respon peserta didik di kelas V-B yang berjumlah 29 setelah menggunakan *E-LKPD* sangat baik dengan persentase respon sebesar 91%. Hal ini membuktikan bahwa produk *E-LKPD* pembelajaran yang dikembangkan melalui aplikasi Wizer.me sangat sesuai dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Afriani, N., & Ningsih, L. 2022. "Analisis Kesulitan Belajar Siswa Pada Materi Struktur Atom." *Konfigurasi: Jurnal Pendidikan Kimia dan Terapan*, Vol. 6, Halaman 102.
- Afriano Andri Sarman. 2023. *Meningkatkan Pembelajaran Matematika.* Jurnal Pengembangan Pembelajaran Matematika, Vol. 12, Halaman 52.
- Aldila, R., et al., 2019. "Pengembangan *E-LKPD Matematika Berbasis Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) Kelas V SD.*" *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 8, Halaman 12.

- Alvinatussaadah. 2024. "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Wizer.me untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran IPS di SMPN 1 Ajung." *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol. 15, Halaman 33.
- Anggraini, D., & Apfani, S. 2023. "Pengembangan E-LKPD Berbasis Live Worksheets pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas V Sekolah Dasar." *Jurnal Riset Pendidikan Dasar dan Karakter*, Vol. 5, Halaman 68.
- Azhari, et al., Huda. 2022. "Pengembangan Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) Pada Materi Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika di Kelas X Teknik Audio SMK Negeri 1 Batang Natal." *Jurnal Pendidikan Teknik Elektronika*, Vol. 11, Halaman 2647.
- Basrina, et al., 2023. "Pengembangan Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Wizer.me pada Mata Pelajaran IPS di MTs Darussalam Aryojeding." *Jurnal Inovasi Pembelajaran Digital*, Vol. 4, Halaman 32.
- Cahyanti. 2023. "Pengembangan E- LKPD Matematika Berbasis Web- Blogger Berbantuan Fliphtml5 dan Quizziz Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik." *Jurnal Edukasi Matematika*, Vol. 10, Halaman 12.
- Dariah, M., Sriyanti, I., & Marlina, L. 2024. "Analisis Kebutuhan E-LKPD Berbasis Problem Based Learning Materi Filtrasi untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis." *Lensa (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, Vol. 14, Halaman 120.
- Dewi, et al., 2023. "Pengembangan E-LKPD Berbasis Website Wizer.me Materi Sifat-Sifat Bangun Ruang." *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 7, Halaman 2565.
- Etut Erawati, et al., 2023. "Pelatihan Pemanfaatan Wizer.me Sebagai Media Pembelajaran Digital." *Jurnal Teknologi Pendidikan Dasar*, Vol. 9, Halaman 126.
- Fatimah. 2021. "Pengembangan E-LKPD (ELEKTRONIK – LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK) Interaktif Menggunakan Google Slide with Pear Deck dengan Pendekatan Konstruktivisme." *Jurnal Inovasi Pendidikan*, Vol. 6, Halaman 20.
- Firstianianta & Khofifah. 2019. "Efektivitas E-LKPD Berbantuan Liveworksheet untuk

- meningkatkan hasil belajar peserta didik." *Jurnal Pendidikan Interaktif*, Vol. 5, Halaman 146.
- Fitriyah, F., & Nizar, M. 2021. "Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *JIPAI: Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, Vol. 1, Halaman 28.
- Fransiskus Dwi Anggoro. 2023. "Pengembangan E-LKPD Berbasis Website Wizer.me Materi Teks Cerita Fantasi Kelas VII." *Jurnal Pengembangan Media Pembelajaran*, Vol. 7, Halaman 82.
- Herlina, et al., 2023 "Elektronik Lembar Peserta Didik (E-LKPD) Interaktif Berbasis Education For Sustainable Development (ESD) Di SD." *Jurnal Pendidikan Berkelanjutan*, Vol. 3, Halaman 509-510.
- Khoerunnisa, et al., 2023. "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Berbasis Liveworksheets Pada Subtema Lingkungan Tempat Tinggalku." *Jurnal Pendidikan Lingkungan*, Vol. 8, Halaman 396.
- Lestari, et al., 2023. "Pengembangan E-Modul Berbasis Kebudayaan Pandalungan Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif pada Pembelajaran Geografi di SMA." *Jurnal Budaya dan Pendidikan*, Vol. 2, Halaman 42-43.
- Meidita, et al., 2021. "Pengembangan Bahan Ajar E-Book Berbasis Flipbook sebagai Pendukung Pembelajaran." *Jurnal Media Pembelajaran Digital*, Vol. 6, Halaman 33.
- Nufus & Sakti. 2021. "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik Berbasis Flipbook Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI." *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, Vol. 3, Halaman 29.
- Nur Fitriyah & Ghofur. 2021. "Pengembangan E-LKPD Berbasis Android dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Peserta Didik." *Jurnal Teknologi Pendidikan Berbasis Android*, Vol. 4, Halaman 1962.
- Oktavia, et al., 2022. "Pengembangan Media Bahan Ajar E-LKPD Interaktif Menggunakan Website Wizer.me Pada Pembelajaran

- IPS.*" Jurnal Pendidikan Interaktif, Vol. 8, Halaman 41.
- Rahayu, et al., 2021. "*Pengembangan LKPD Elektronik Pembelajaran Tematik Berbasis High Order Thinking Skill (HOTS).*" Jurnal Pengembangan Pembelajaran Tematik, Vol. 6, Halaman 116.
- Ramlawati, et al. 2022. "*Analisis Penerapan E-LKPD dengan Fitur Multimedia.*" Jurnal Multimedia Pendidikan, Vol. 9, Halaman 70.
- Sobri, et al., 2023. "Pemanfaatan Website Wizer.me untuk Mengembangkan E-LKPD Interaktif Bagi Guru Sekolah Dasar." Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar, Vol. 11, Halaman 24.
- Sulastri, et al. 2023. "*Keefektifan Penggunaan E-LKPD Interaktif Berbasis Wizer.me pada Pembelajaran IPS.*" Jurnal Teknologi Pendidikan IPS, Vol. 14, Halaman 24.
- Taufik Hidayat, et al. 2022. "*Kendala Penggunaan E-LKPD dalam Pembelajaran Digital di Sekolah Menengah.*" Jurnal Pembelajaran Digital, Vol. 7, Halaman 15.
- Triyani, et al., 2024. "*Pengembangan E-LKPD Matematika Berbasis Live worksheet Dalam Menunjang Pembelajaran Berdiferensiasi* Pada Siswa SMP." Jurnal Pendidikan Matematika, Vol. 12, Halaman 37.
- Vidiya, et al., 2023. "*Perancangan E-LKPD Interaktif Pada Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel Dengan Moderasi Beragama Sebagai Konteks.*" Jurnal Pendidikan Matematika dan Agama, Vol. 5, Halaman 3.
- Wijayanti, R. N., & Rozie, F. 2024. "*Pengembangan E-LKPD Berbasis Problem Based Learning Terintegrasi Kearifan Lokal Sumenep Kelas IV Sekolah Dasar.*" Metodik Didaktik: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an, Vol. 19, Halaman 152.