

## PENGEMBANGAN E-LKPD INTERAKTIF BERBASIS WEBSITE WIZER.ME PADA TEMA 2 SUBTEMA 2 PENTINGNYA UDARA BERSIH BAGI PERNAPASAN DI KELAS V SDN 64 PALEMBANG

Rona Thifal Tsabitah<sup>1</sup>, Makmum Raharjo<sup>2\*</sup>

<sup>1-2</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sriwijaya, Sumatera Selatan, Indonesia

\* Email Corresponding Author: [makmunraharjo@unsri.ac.id](mailto:makmunraharjo@unsri.ac.id)

**Abstract:** *This study aims to produce interactive E-LKPD products based on the wizer.me website on theme 2 sub-theme 2 the importance of clean air for breathing in class V SDN 64 Palembang regarding development procedures, validity, teacher responses and student responses. The type of research used is the ADDIE model development research (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation). The subjects of this study were 1 teacher and 13 students. Data collection techniques in this study used observation, interviews, documentation, validation sheets and questionnaires. Validation from material experts gets a percentage of 92% with a very valid category. Validation from design experts gets a percentage of 84% with a very valid category. The response questionnaire for individual trial students obtained a percentage of 93% in the very good category. The student response questionnaire for the small group trial obtained a percentage of 97% in the very good category. The teacher's response questionnaire obtained a percentage of 96% in the very good category. Thus it can be concluded that the interactive E-LKPD product based on the wizer.me website is suitable for use in the learning process.*

**Keywords:** *Development, E-LKPD, Website Wizer.me*

**ABSTRAK:** Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk E-LKPD interaktif berbasis website *wizer.me* pada tema 2 subtema 2 pentingnya udara bersih bagi pernapasan di kelas V SDN 64 Palembang mengenai prosedur pengembangan, kevalidan, respon guru dan respon peserta didik. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*). Subjek dari penelitian ini adalah 1 orang guru dan 13 orang peserta didik. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi, lembar validasi dan angket. Validasi dari ahli materi mendapatkan hasil persentase sebesar 92% dengan kategori sangat valid. Validasi dari ahli desain mendapatkan hasil persentase sebesar 84% dengan kategori sangat valid. Angket respon peserta didik uji coba perorangan mendapatkan hasil persentase sebesar 93% dengan kategori sangat baik. Angket respon peserta didik uji coba kelompok kecil mendapatkan hasil persentase sebesar 97% dengan kategori sangat baik. Angket respon guru mendapatkan hasil persentase sebesar 96% dengan kategori sangat baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa produk E-LKPD interaktif berbasis website *wizer.me* ini layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

**Kata-kata kunci:** Pengembangan, E-LKPD, Website Wizer.me

Copyright © 2023 (Rona Thifal Tsabitah, Makmum Raharjo)

### PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu tolak ukur dari maju atau tidaknya suatu negara. Pendidikan adalah proses pembelajaran yang didapatkan oleh tiap peserta didik agar peserta didik tersebut mengerti, paham dan lebih dewasa serta berpikir kritis (Rahman et al., 2022). Di dalam dunia pendidikan pembelajaran merupakan unsur yang terpenting. Menurut Ramadhani et al., (2020) pada hakikatnya pembelajaran adalah membuat peserta didik termotivasi untuk mendapatkan dan mencari informasi dari berbagai sumber belajar.

Proses pembelajaran tidak terlepas dari sebuah kurikulum, kurikulum mempunyai kedudukan sentral dalam proses pendidikan. Kurikulum merupakan suatu rencana pendidikan

yang memberikan pedoman dan pegangan tentang jenis, lingkup dan urutan isi, serta proses pendidikan (Lismina, 2017). Kurikulum yang digunakan pada proses pembelajaran saat ini adalah kurikulum 2013. Menurut Kusumaningrum (2018) kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang berbasis pada karakter dan kompetensi, kurikulum 2013 merupakan hasil perubahan dari KTSP atau kurikulum 2016.

Di dalam kurikulum 2013, guru dituntut untuk menyajikan pembelajaran berbasis tematik. Pembelajaran tematik diterapkan agar suatu mata pelajaran dapat terhubung dengan mata pelajaran lainnya, sehingga dapat membuat kualitas belajar peserta didik menjadi lebih baik. Menurut Malawi & Kadarwati (2017) pembelajaran tematik didefinisikan sebagai pembelajaran yang menghubungkan berbagai gagasan, konsep, keterampilan, sikap dan nilai, baik antar mata pelajaran maupun dalam suatu mata pelajaran. Proses pembelajaran harus ditingkatkan secara berkelanjutan seiring dengan majunya ilmu pengetahuan dan teknologi. Teknologi pendidikan merupakan praktik yang mengacu pada segala bentuk pengajaran dan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi, sehingga dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran (Tambunan et al., 2020). Merebaknya beragam platform penunjang pembelajaran merupakan sebuah peluang besar untuk dunia pendidikan (Dheni & Damas, 2020). Di tengah fenomena digitalisasi ini banyak sekali kemudahan yang dapat kita gunakan, seperti maraknya penggunaan aplikasi, platform dan website penunjang pembelajaran salah satunya adalah *Wizer.me*.

*Wizer.me* adalah platform layanan multimedia yang interaktif, gratis, mudah dan berbasis internet berkecepatan tinggi (Kopniak, 2018). Guru dapat membuat sendiri LKPD interaktif sesuai kreativitas, guru bisa menambahkan gambar, audio dan video, serta melihat respon peserta didik secara langsung. Selain itu *Wizer.me* mudah diakses dimana saja dan kapan saja oleh guru dan peserta didik baik melalui laptop, smartphone dan lain-lain tidak terbatas oleh ruang dan waktu. *Wizer.me* merupakan sebuah platform lembar kerja peserta didik online dengan penilaian yang dilakukan secara otomatis. Dengan adanya penilaian otomatis pada *Wizer.me* ini sangat memudahkan guru dalam memeriksa hasil kerja peserta didik, fitur-fitur *Wizer.me* ini juga beragam dan sangat membantu guru dalam membuat soal untuk LKPD.

LKPD merupakan lembar kerja dimana peserta didik mengerjakan sesuatu terkait dengan apa yang dipelajarinya. Adapun pengertian LKPD menurut Pulungan et al., (2020) LKPD adalah salah satu bahan ajar yang sering digunakan oleh guru sebagai sarana pendukung dalam proses belajar yang terdiri dari beragam bentuk latihan soal yang harus dikerjakan oleh peserta didik (Pulungan et al., 2022).

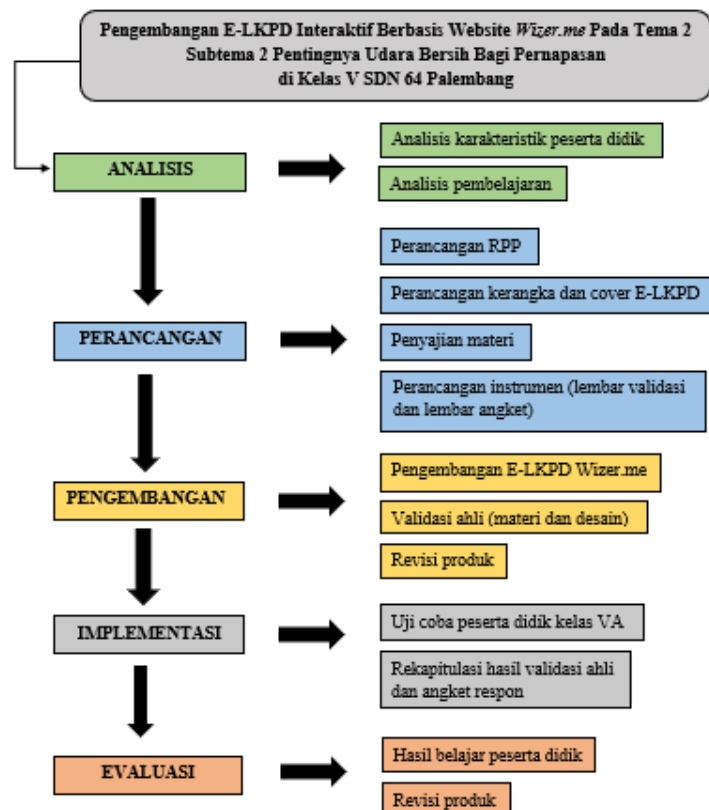
Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti sebagai guru pengganti di kelas V SDN 64 Palembang, diketahui bahwa pada saat proses pembelajaran guru belum memiliki dan belum pernah membuat E-LKPD. LKPD yang digunakan hanya mengandalkan buku penunjang saja. Mengoreksi hasil kerja peserta didik yang banyak membuat waktu guru sedikit tersita karena guru harus mengoreksi satu persatu LKPD secara manual. Saat mengisi LKPD peserta didik cenderung pasif dan bosan karena LKPD yang disajikan bersifat satu arah dan belum bersifat interaktif, lalu kurangnya pemanfaatan teknologi pada proses pembelajaran membuat pembelajaran menjadi kurang menarik. Penggunaan teknologi di sekolah masih sangat jarang dikarenakan sekolah belum memiliki media elektronik seperti LCD proyektor dan infocus sehingga guru jarang mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran.

Peneliti menggunakan tema 2 subtema 2 dikarenakan saat menjadi guru pengganti peneliti melihat peserta didik merasa kesulitan dalam mengerjakan soal-soal latihan dan nilai latihan peserta didik pada tema 2 subtema 2 ini kurang baik, sehingga peneliti merasa perlu melakukan inovasi pembelajaran dengan menggunakan E-LKPD pada tema dan subtema ini.

Dalam observasi dan wawancara tersebut peneliti mendapatkan kesimpulan bahwa perlu dilakukannya inovasi LKPD sehingga dapat memudahkan guru dalam mengoreksi dan membuat soal, walaupun sekolah belum memiliki media elektronik, namun guru tetap dapat mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran tematik dengan E-LKPD berbasis website Wizer.me ini melalui media smartphone, dengan begitu peserta didik dapat lebih aktif dan semangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Dari latar belakang inilah peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan E-LKPD interaktif berbasis website Wizer.me pada tema 2 subtema 2 di kelas V SDN 64 Palembang.

## METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan. Menurut Noor Fatirul & Adi Walujo (2021:8) penelitian pengembangan merupakan penelitian yang ingin mengembangkan produk tertentu yang dianggap baru atau pembenahan dari produk yang sebelumnya yang telah ada. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE terdiri dari 5 tahap pengembangan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.



Gambar 1. Modifikasi Prosedur Pengembangan ADDIE

Teknik pengumpulan data merupakan tahapan yang sangat penting, karena tujuan dari penelitian adalah untuk mendapatkan data. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dokumentasi, lembar validasi, dan angket. Selanjutnya teknik analisis data, yaitu kegiatan analisis dalam penelitian dengan cara mengolah data menjadi informasi yang valid dan mudah dipahami ketika disajikan kepada khalayak umum untuk kemudian dimanfaatkan untuk menemukan solusi dari permasalahan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### ***Analysis (Analisis)***

Dari observasi dan wawancara tersebut peneliti mendapatkan kesimpulan bahwa perlu dilakukannya inovasi LKPD sehingga dapat memudahkan guru dalam mengoreksi dan membuat soal, walaupun sekolah belum memiliki media elektronik, namun guru tetap dapat mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran tematik dengan E-LKPD berbasis website Wizer.me ini melalui media smartphone, dengan begitu peserta didik dapat lebih aktif dan semangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Setelah melakukan observasi dan wawancara tersebut peneliti mendapatkan garis besar tahap analisis, yaitu:

#### **A. Analisis Karakteristik Peserta Didik**

Pada bagian analisis karakteristik peserta didik ini peneliti melakukan observasi terhadap perilaku peserta didik dengan cara mengamati dan mencatat tindakan atau perilaku peserta didik, mengidentifikasi pengetahuan awal peserta didik dengan cara memberikan soal latihan tes awal untuk mengukur kemampuan awal peserta didik, melakukan wawancara dengan guru kelas dan peserta didik dan menelaah nilai peserta didik. Setelah peneliti melakukan observasi dan wawancara, peneliti menarik kesimpulan bahwa peserta didik kelas VA membutuhkan inovasi LKPD, yang tadinya menggunakan LKPD konvensional menjadi E-LKPD interaktif agar peserta didik lebih semangat dan termotivasi dalam belajar. Inovasi E-LKPD ini juga dapat meringankan pekerjaan guru dan guru dapat mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran.

#### **B. Analisis Pembelajaran**

Pada tahap ini peneliti menganalisis KI, KD, indikator pembelajaran, dan tujuan pembelajaran pada kelas V tema 2 subtema 2 sesuai dengan buku tematik kurikulum 2013. Peneliti menggunakan buku guru kurikulum 2013 edisi revisi 2017 kelas V tema 2 subtema 2 sebagai acuan dalam menyusun KI, KD, indikator pembelajaran, dan tujuan pembelajaran. Pada saat merumuskan indikator pembelajaran harus sesuai dengan KD yang ada dan juga menggunakan kata kerja operasional (KKO) agar dapat mencapai tujuan pembelajaran.

### ***Design (Desain)***

Tahap kedua yang dilakukan peneliti adalah melakukan tahap perencanaan sesuai dengan analisis yang dilakukan sebelumnya. Pada tahap perencanaan ini peneliti merancang RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), merancang kerangka dan cover E-LKPD, menyajikan materi, serta merancang instrumen lembar validasi dan lembar angket.

### **Development (Pengembangan)**

E-LKPD interaktif berbasis website Wizer.me ini dikembangkan pada tahap ini. E-LKPD ini dikembangkan agar memudahkan guru dan peserta didik. Peneliti merancang E-LKPD semenarik mungkin agar peserta didik lebih dapat memahami materi pembelajaran. Kerangka produk yang dikembangkan terdiri dari cover, identitas pembelajaran, indikator pembelajaran, tujuan pembelajaran, petunjuk soal, soal/tugas, refleksi dan pembuatan link E-LKPD. Dalam pengerjaan kerangka produk peneliti menggunakan Microsoft Powerpoint untuk membuat kerangkanya, untuk background, font tulisan dan lain-lain peneliti langsung menggunakan template yang ada di Wizer.me.

Selanjutnya dalam proses pengembangan ini peneliti melakukan validasi ahli materi dan ahli desain. Lembar validasi yang digunakan adalah angket. Angket yang peneliti buat berupa *Skala Likert* yang memiliki 4 kategori penilaian yaitu (SB, B, K, dan SK). Setelah melakukan validasi dan mendapatkan saran dari para validator peneliti melakukan revisi.

### **Implementation (Implementasi)**

E-LKPD interaktif berbasis website Wizer.me yang telah dilakukan perbaikan/revisi selanjutnya diujicobakan melalui tahap implementasi. Tahap uji coba terbagi menjadi dua sesi, yaitu sesi perorangan dan sesi kelompok kecil lalu uji coba terhadap guru kelas. Selanjutnya setelah tahap uji coba pada tahap ini dilakukan rekapitulasi hasil validasi dan angket respon untuk mengetahui kualitas dari E-LKPD.

### **Evaluation (Evaluasi)**

Tahap terakhir adalah evaluasi. Seperti yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya pada tahap ini peneliti memasukkan data hasil belajar peserta didik dan melakukan revisi (jika ada kritik dan saran). Peneliti memasukkan data hasil belajar peserta didik setelah menggunakan E-LKPD agar menjadi refleksi bagi peneliti dalam mengembangkan E-LKPD kedepannya. Berikut data nilai hasil belajar peserta didik setelah menggunakan E-LKPD berbasis website wizer.me.

**Tabel 1. Nilai Hasil Belajar Peserta Didik**

No	Nama Peserta Didik	Nilai					
		Pemb 1	Pemb 2	Pemb 3	Pemb 4	Pemb 5	Pemb 6
1	AS	90	85	80	95	80	100
2	FO	100	100	90	100	90	100
3	FVA	100	100	90	100	95	100
4	KAZ	100	100	90	100	95	100
5	MAF	90	80	80	95	85	90
6	MHZR	100	100	85	100	90	100
7	MKS	90	100	80	95	85	100
8	MAF	100	100	90	100	95	100
9	NAR	90	80	80	95	85	90
10	NAZ	100	100	90	100	95	100
11	RS	90	85	80	95	85	95
12	RO	100	90	95	100	85	100
13	SR	90	85	80	95	85	95

Dari hasil nilai peserta didik tersebut dapat dilihat bahwa nilai mereka menjadi lebih baik. Sebelumnya pada buku daftar nilai, nilai mereka ada pada rentang 65-85 saja, setelah menggunakan E-LKPD rentang nilai mereka menjadi 80-100, ini artinya E-LKPD interaktif berbasis website wizer.me ini digunakan dengan baik oleh peserta didik.

Pada tahap analisis kegiatan yang dilakukan oleh peneliti adalah menganalisis kebutuhan pembelajaran yang meliputi pengumpulan data dan identifikasi permasalahan yang ada di lapangan dengan cara peneliti melakukan observasi dan wawancara di SD Negeri 64 Palembang. Peneliti mengobservasi pembelajaran selama di kelas. Dalam proses pembelajaran tersebut guru hanya memberikan tugas melalui buku penunjang saja, dan guru tidak mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran. Hal ini membuat peserta didik menjadi kurang bersemangat dan tidak termotivasi dalam belajar. Selain itu juga lembar kerja yang konvensional membuat guru kesulitan dalam mengoreksinya. Oleh karena itu penelitian ini menghasilkan produk E-LKPD interaktif berbasis website Wizer.me.

Pada tahap perencanaan yaitu peneliti merancang cover, kerangka E-LKPD, merancang KI, KD indikator pembelajaran dan tujuan pembelajaran, menyajikan materi dan merancang instrumen (lembar validasi dan lembar angket). Dalam perencanaan ini disusun produk E-LKPD yang memiliki beberapa komponen. Unsur-unsur LKPD secara umum (1) Judul, mata pelajaran, semester, tempat (2) Petunjuk belajar (3) Kompetensi dasar yang ingin dicapai sesuai bidang studi atau tema/subtema (4) Indikator (5) Informasi singkat (6) Langkah kerja (7) Jenis tugas yang harus dilaksanakan (8) Penilaian (Ernawati., dkk, 2021: 240).

Pada tahap pengembangan E-LKPD peneliti melakukan pengembangan produk berdasarkan perencanaan yang telah dibuat sebelumnya. Setelah dikembangkan E-LKPD akan divalidasi oleh validator dalam bentuk *Skala Likert*. Validasi para ahli ditujukan untuk melihat tingkat kevalidan dan kesesuaian E-LKPD yang dikembangkan oleh peneliti. Validasi ahli materi dilakukan pada tanggal 09 November 2022 oleh Bapak Drs. Marwan Pulungan, M.Pd untuk validasi ahli desain dilakukan pada tanggal 04 November oleh Ibu Dr. Erna Retna Safitri, S.P., M.Pd. Validator memberikan kritik dan saran yang telah disusun oleh peneliti dengan cara mengisi lembar validasi. Berdasarkan data diperoleh skor rata-rata 92% untuk ahli materi dan 84% untuk ahli desain dengan kategori yang sama yaitu sangat valid.

Pada tahap implementasi uji coba dibagi menjadi 2 sesi yaitu sesi perorangan dan sesi kelompok kecil. Uji coba ini dilakukan pada tanggal 10-16 November 2022 di kelas V SD Negeri 64 Palembang. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah angket. Untuk sesi perorangan melibatkan 3 orang peserta didik dan memperoleh skor rata-rata 93% dan untuk sesi kelompok kecil melibatkan 10 orang peserta didik dan memperoleh skor rata-rata 97% dengan kategori yang sama yaitu sangat baik. Angket juga diberikan kepada guru dan memperoleh skor rata-rata 96% dengan kategori sangat baik.

Pada tahap evaluasi peneliti melakukan evaluasi formatif. Evaluasi ini dilakukan untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan dari tahap sebelumnya. Kegiatan evaluasi dalam tahapan ini yaitu merevisi produk sesuai dengan saran dan komentar yang diberikan baik dari validator ahli, peserta didik maupun guru kelas. Pada saat ujicoba produk peserta didik dan guru diberikan angket respon terhadap E-LKPD yang dikembangkan. Peserta didik dan guru tidak memberikan komentar dan saran sehingga tidak ada yang harus direvisi. Ini berarti produk E-LKPD dengan menggunakan E-LKPD Wizer.me yang dihasilkan sudah memenuhi kriteria

kevalidan dan kepraktisan untuk digunakan guru dan peserta didik pada kegiatan belajar mengajar di kelas.

## KESIMPULAN

Dalam mengembangkan E-LKPD interaktif berbasis website Wizer.me ini penelitian ini menggunakan model ADDIE yaitu memiliki 5 tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*. Tahapan pertama yaitu analisis meliputi analisis karakteristik peserta didik dan analisis pembelajaran. Tahap perencanaan yaitu meliputi perancangan RPP, perancangan cover, kerangka E-LKPD, penyajian materi, dan perancangan instrumen (lembar validasi dan lembar angket). Untuk tahap pengembangan meliputi pengembangan E-LKPD Wizer.me, validasi ahli (materi dan desain) dan revisi produk. Tahap implementasi meliputi uji coba peserta didik dan rekapitulasi hasil validasi dan angket respon. Untuk tahapan yang terakhir yaitu evaluasi yaitu meliputi hasil belajar peserta didik dan revisi produk.

Kevalidan E-LKPD interaktif berbasis website wizer.me ini adalah sangat valid, Setelah divalidasi diperoleh hasil 92% untuk validasi ahli materi dan 84% untuk validasi hasil desain, dimana keduanya memiliki kategori sangat valid. Respon guru dan peserta didik terhadap penggunaan E-LKPD interaktif berbasis website Wizer.me ini adalah sangat baik. Untuk hasil angket uji coba sesi perorangan memperoleh hasil 93%, dan untuk hasil angket uji coba sesi kelompok kecil memperoleh hasil 97% dengan kategori “Sangat Baik”. Untuk hasil angket respon guru juga memperoleh hasil 96% dengan kategori “Sangat Baik”. Pada penelitian ini menggunakan evaluasi formatif. Kegiatan pada evaluasi ini adalah melakukan evaluasi respon dari peserta didik dan guru. Namun guru dan peserta didik sepakat tidak ada kritik dan saran untuk E-LKPD sehingga produk yang dihasilkan sudah baik.

Berdasarkan hasil penilaian yang telah dilakukan para ahli, peserta didik, dan guru maka produk E-LKPD interaktif berbasis website Wizer.me ini sudah memenuhi kriteria kevalidan dan sangat baik untuk digunakan oleh guru dan peserta didik saat proses pembelajaran di kelas. Terutama di kelas V SD mengenai tema 2 subtema 2 pentingnya udara bersih bagi pernapasan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aqnez Sylvia, I. L., Purwati, Sriyami, Y., Rukiyem, Ambarwati, N., Mistriyanto, Natanku, M., Teguh, D., Budiyo, A., Mustika Wardani, R., David, Sarmi, Rajagukguk, M., Almunif, Junita, R., Lis Setianingrum, Y., Wandu, Ria Pratiwi, V., Kristiani, E., ... Yunanti. (2021). *Guru Hebat di Era Milenial* (J. Ambarita (ed.); 1st ed.). CV. Adanu Abimata.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Dheni, P., & Damas, Y. (2020). Pemanfaatan Teknologi Pengembangan Pendagogik. *Publikasi Pendidikan*, 10(3), 190–191. <https://doi.org/10.26858/publikan.v10i3.15275>
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). *Belajar dan Pembelajaran (4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis)* (A. Syaddad (ed.); 1st ed.). CV. Kaaffah Learning Center.

- Elgamar. (2020). *Buku Ajar Konsep Dasar Pemrograman Website dengan PHP* (N. Pangesti (ed.); 1st ed.). CV. Multimedia Edukasi.
- Fatmawati, E., Yalida, A., Jonata, Efendi, D., Wahab, A., Nisa, R., Marlina, Riandy Agusta, A., Novitasari Kusumawardani, R., Ayu Pratiwi, D., Mustika, D., Yunita Rahma, E., & Dewanto, J. (2022). *Pembelajaran Tematik* (N. Saputra (ed.)). Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Hari Rayanto, Y., & Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2 : Teori dan Praktek* (T. Rokhmawan (ed.); 1st ed.). Lembaga Academic & Research Institute.
- Ismail, & Farahsanti, I. (2021). *Dasar-dasar Penelitian Pendidikan* (Andriyanto (ed.); 1st ed.). Penerbit Lakeisha.
- Julian, R., & Suparman. (2019). Analisis Kebutuhan E-LKPD untuk Menstimulasi Kemampuan Berpikir Kritis dalam Memecahkan Masalah. *Proceedings Of The 1st Steem 2019*, 1(1), 238–243.
- Khikmiyah, F. (2021). Implementasi Web Live Worksheet Berbasis Problem Based Learning Dalam Pembelajaran Matematika. *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 1–12. <https://doi.org/10.30605/pedagogy.v6i1.1193>
- Kopniak, N. B. (2018). the Use of Interactive Multimedia Worksheets At Higher Education Institutions. *Information Technologies and Learning Tools*, 63(1), 116. <https://doi.org/10.33407/itlt.v63i1.1887>
- Kumalasari, O. D., & Julianto. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Ilmu Pengetahuan Alam Berbantu Website Wizer . me Materi Energi Alternatif Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*, 9(07), 2827–2837.
- Kusumaningrum, D. (2018). Literasi Lingkungan Dalam Kurikulum 2013 Dan Pembelajaran Ipa Di Sd. *Indonesian Journal of Natural Science Education (IJNSE)*, 1(2), 57–64. <https://doi.org/10.31002/nse.v1i2.255>
- Lismina. (2017). *Pengembangan Kurikulum* (I. Mohtar (ed.); 1st ed.). Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Made Widia, I. D., & Ratih Asriningtias, S. (2021). *Cara Cepat dan Praktis Membangun Web dengan PHP & MySQL*. Universitas Brawijaya Press.
- Malawi, I., & Kadarwati, A. (2017). *Pembelajaran Tematik (Konsep dan Aplikasi)* (2nd ed.). CV. AE Media Grafika.
- Marhamah, M., & Mulyadi, M. (2020). The effect of using word wall picture media and linguistic intelligence to enhance learning outcomes of English vocabularies. *Journal of Educational and Social Research*, 10(2), 134–142. [10.36941/jesr-2020-0033](https://doi.org/10.36941/jesr-2020-0033)
- Mudrikah, S., Pahleviannur, R., Surur, M., Rahmah, N., Natalia Siahaan, M., Septi Wahyuni, F., Zakaria, Widyaningrum, R., Saputra, D., Butsi Prihatsari, E., Dwijayanti Ramadani, S., & Nurhayati, R. (2021). *Perencanaan Pembelajaran di Sekolah (Teori dan Implementasi)* (D. Dyah Utami (ed.); 1st ed.). Pradina Pustaka.
- Muthmainnah, Fatmawati, & Khairani, M. (2022). *Pemanfaatan dan Pengembangan Media Pembelajaran*. CV. Media Sains Indonesia.
- Nana. (2022). *Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Fisika Berbasis Model Pembelajaran POE2WE* (1 (ed.)). Penerbit Lakeisha.



- Nasution, E. A., Sumarsih, & Dewi, N. R. (2020). Developing Digital Worksheet by Using Wizer.me for Teaching Listening Skill to The Tenth Grade Students in SMK Negeri 7 Medan. *TRANSFORM Journal of English Language Teaching and Learning of FBS UNIMED*, 9(1), 1–12.
- Noor Fatirul, A., & Adi Walujo, D. (2021). *Metode Penelitian Pengembangan Bidang Pembelajaran*. Pascal Books.
- Nur, F., & Masita. (2022). *Pengembangan Pembelajaran Matematika*. Nas Media Pustaka.
- Nurhidayati, S. (2019). Pengintegrasian Potensi Lokal Pada Mata Kuliah Pendidikan Karakter Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Rasa Hormat Mahasiswa Terhadap Lingkungan. *JUPE : Jurnal Pendidikan Mandala*, 4(4), 0–5. <http://dx.doi.org/10.58258/jupe.v4i4.995>
- Nursobah, A. (2019). *Perencanaan Pembelajaran MI/SD* (Aflahah (ed.)). Duta Media Publishing.
- Prastowo, A. (2019). *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu* (1st ed.). Kencana (Prenadamedia Group).
- Pulungan, M., Maharani, S. D., Waty, E. R. K., Safitri, M. L. O., Suganda, V. A., & Husni, F. T. (2022). Development of E-Student Worksheets in the form of Picture Stories Using Live Worksheets in Primary Schools. *Jurnal Iqra' : Kajian Ilmu Pendidikan*, 7(2), 157–167. <https://doi.org/10.25217/ji.v7i2.1759>
- Pulungan, M., Usman, N., Suratmi, S., Suganda M, V. A., & Harini, B. (2020). Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Pada Pembelajaran Tematik Kurikulum 2013. *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar*, 7(1), 29–36. <https://doi.org/10.36706/jisd.v7i1.11621>
- Purba, R., Tentrem Mawati, A., Yudhi Ardiana, D. P., & Maya Pramusita, S. (2021). *Media dan Teknologi Pembelajaran* (A. Rikki (ed.); 1st ed.). Yayasan Kita Menulis.
- Putri, V. A. R., & Indrawati, D. (2021). Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Bilangan Berpangkat Tiga dan Akar Pangkat Tiga Berbantuan Wizer . me Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 9(10), 3542–3550.
- Rahmadani, E., & Putri, F. A. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Siswa Interaktif Menulis Deskriptive Text Menggunakan Media Wizer dalam Mempromosikan Higher Order Thinking Skills (HOTS) untuk Siswa Kelas 8 Di MTSN 2 Medan. *Bahas*, 32(1), 27. <https://doi.org/10.24114/bhs.v32i1.25442>
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Rahmat, A., Hamid Isa, A., Ismaniar, & Arbarini, M. (2021). *Model Mitigasi Learning Loss Era COVID 19 Studi pada Pendidikan Nonformal Dampak Pendidikan Jarak Jauh* (Alviana (ed.); 1st ed.). Penerbit Samudra Biru.
- Ramadhani, R., Masrul, Nofriansyah, D., Abi Hamid, M., Sudarsana, I. K., Janner Simarmata, S., Safitri, M., & Suhelayanti. (2020). *Belajar dan Pembelajaran : Konsep dan Pengembangan* (1st ed.). Yayasan Kita Menulis.
- Rosyana, T. (2021). *Komponen Pembelajaran*. Course Learning System IKIP Siliwangi; IKIP Siliwangi. <https://cls.ikipsiliwangi.ac.id/blog/komponen-pembelajaran>
- 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.
- Sentani, A. D., Yudianto, A., & Rahmat, D. (2022). Implementasi Game Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris di Kelas X SMK Muhammadiyah 1 Kota Sukabumi. *JPTIV (Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Vokasional)*, 4(1), 1–8. <http://dx.doi.org/10.23960/jpvti>
- Soekamto, H. (2020). Panduan Penyusunan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD). *Sistem Pengelolaan Pembelajaran, February*, 7.
- Suardi, M. (2018). *Belajar & Pembelajaran* (1st ed.). Deepublish (CV Budi Utama).
- Suciati, T. (2018). Meningkatkan Antusiasme Siswa Terhadap Kegiatan Belajar Dan Pembelajaran Di Kelas Melalui Program Literasi Membaca. *INSANIA : Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 23(2), 314–326. <https://doi.org/10.24090/insania.v23i2.2303>
- Susiyanto, D. (2021). *Merancang Lembar Kerja Siswa Interaktif Menggunakan Wizer.me* (Y. Umayana (ed.); 1st ed.). Ahlimedia Press.
- Sutarti, T., & Irawan, E. (2017). *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan* (Mulyadi (ed.); 1st ed.).
- Tambunan, H., Silitonga, M., & Basa Sidabutar, U. (2020). *Blended Learning dengan Ragam Gaya Belajar* (J. Simarmata (ed.); 1st ed.). Yayasan Kita Menulis.
- Triana, N. (2021). *LKPD Berbasis Eksperimen : Tingkatkan Hasil Belajar Siswa* (Guepedia (ed.); 1st ed.). Guepedia The First On Publisher in Indonesia.
- Usma Wardani, I. (2022). *Belajar Matematika SD dengan Pendekatan Scientific Berbasis Keterampilan* (A. Leonardo (ed.); 1st ed.). CV. Feniks Muda Sejahtera.
- Wafiqni, N., & Nurani, S. (2019). Model Pembelajaran Tematik Berbasis Kearifan Lokal. *Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 10(2), 255–270.
- Widiastuti, A., Rahelly, Y., & Sayfdaningsih, S. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Bentuk-Bentuk Geometri Berbasis Cerita Untuk Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Mazharul Iman Palembang. *Jurnal Pendidikan Anak*, 7(2), 176–189.
- Widiyanti, A. (2021). Pengembangan Bahan Ajar E-LKPD Menggunakan Liveworksheet Pada Materi Bangun Datar Kelas IV Sekolah Dasar. *UMM Institutional Repository*.
- YONDO, Y., & Raharjo, M. (2022). *Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi Videoscribe Dan Kinemaster Pada Tema 8 Subtema 1 Kelas V Sd Negeri 02 ....*
- YULIATY, R., & Raharjo, M. (2022). *Pengembangan E-Lkpd Menggunakan Liveworksheet Pada Tema 3 Subtema 1 Kelas Iv Sdn 04 Palembang*.
- Yuniar, A. I. S., Putra, G. A., Purwati, N. E., Hayatunnufus, U., & Nafi'ah, U. (2021). HITARI (Historical-archaeology Heritage Riddle): Pemanfaatan wordwall sebagai media ajar Indonesia zaman prasejarah di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial (JIHIS)*, 1(11), 1182–1190. <https://doi.org/10.17977/um063v1i11p1182-1190>
- Zahroh, D. A., & Yuliani. (2021). The development of scientific literacy based E-LKPD to train student's critical thinking skills in growth and development materials. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 10(3), 605–616. <https://doi.org/10.26740/bioedu.v11n2>
- Zulqarnain, Saifillah Al-Faruq, S., & Sukatin. (2022). *Psikologi Pendidikan* (Sukatin (ed.)). Deepublish (CV Budi Utama).