

PENGEMBANGAN E-LKPD DENGAN MENGGUNAKAN PLATFORM WIZER.ME PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA PESERTA DIDIK KELAS IV SDS ISLAM AN-NIZAM MEDAN T.A 2025/2026

Siska Rahmawati¹, Eva Betty Simanjuntak², Robenhart Tambah³, Tiarnita Maria Sarjani Br.

Sirega⁴

^{1,2,3,4}Universitas Negeri Medan

Email: siskarahmawati863@gmail.com

Abstrak: Pengembangan E-LKPD dengan Menggunakan Platform Wizer.me pada Mata Pelajaran Matematika Peserta Didik Kelas IV SDS Islam An-Nizam Medan T.A 2025/2026. Skripsi. Medan: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan 2026. Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengembangkan produk Electronic Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) yang valid, praktis dan efektif dengan menggunakan platform Wizer.me pada materi perhitungan dasar perkalian. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV Arafah SDS Islam An-Nizam Medan yang berjumlah 17 orang. Instrumen pengumpulan data meliputi wawancara, angket validasi ahli, angket respon peserta didik serta tes hasil belajar (Pre-test dan Post-test). Hasil penelitian menunjukkan bahwa Validitas E-LKPD berdasarkan penilaian ahli materi memperoleh persentase 88% dengan kategori "sangat layak" dan ahli media sebesar 93,33% dengan kategori "sangat layak". Kepraktisan E-LKPD berdasarkan respon praktisi pendidikan memperoleh nilai 98% dan respon peserta didik sebesar 86,94%, sehingga dikategorikan "Sangat Praktis". Keefektifan E-LKPD dibuktikan dengan peningkatan nilai rata-rata dari 65,41 pada pre-test menjadi 93,76 pada post-test, serta perolehan nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,77 yang termasuk dalam kategori peningkatan "Tinggi". Dengan demikian, E-LKPD dengan menggunakan platform Wizer.me dinyatakan layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran matematika.

Kata Kunci: E-LKPD, Wizer.me, Matematika, Perkalian, ADDIE.

Abstract: *The Development of E-LKPD Using the Wizer.me Platform in Mathematics for Fourth-Grade Students at SDS Islam An-Nizam Medan Academic Year 2025/2026. Undergraduate Thesis. Medan: Faculty of Education, Universitas Negeri Medan 2026. This research was conducted with the aim of developing a valid, practical, and effective Electronic Student Worksheet (E-LKPD) using the Wizer.me platform for basic multiplication material. The research method used was Research and Development (R&D) with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The subjects of this study were 17 students in the IV Arafah class at SDS Islam An-Nizam Medan. Data collection instruments included interviews, expert validation questionnaires, student response questionnaires, and learning outcome tests (Pre-test and Post-test). The results showed that the validity of the E-*

LKPD, based on material expert assessment, obtained a percentage of 88% in the "very feasible" category, and the media expert assessment reached 93.33% in the "very feasible" category. The practicality of the E-LKPD, based on educational practitioner responses, obtained a score of 98%, and the student response reached 86.94%, categorizing it as "Very Practical". The effectiveness of the E-LKPD was evidenced by an increase in the average score from 65.41 in the pre-test to 93.76 in the post-test, as well as an average N-Gain score of 0.77, which falls into the "High" improvement category. Thus, the E-LKPD using the Wizer.me platform is declared feasible, practical, and effective for use in mathematics learning.

Keywords: *E-LKPD, Wizer.me, Mathematics, Multiplication, ADDIE.*

PENDAHULUAN

Pendidikan di era digital menuntut adanya inovasi dalam perangkat pembelajaran guna membekali peserta didik dengan kompetensi abad ke-21. Sejalan dengan hal ini, Pristiwanti dkk. (2022) menyatakan bahwa pendidikan tidak hanya memberikan pengetahuan, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kebijaksanaan dalam menghadapi tantangan zaman. Matematika sebagai ilmu dasar memiliki peran krusial dalam melatih logika dan pemahaman konsep siswa sejak dini. Menurut Sunedi & Maharani (2023), matematika membekali peserta didik dengan kapasitas berpikir logis, kritis, sistematis, dan analitis.

Namun, pada kenyataannya di SDS Islam An-Nizam Medan, proses pembelajaran masih sering menggunakan metode ceramah dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis cetak yang monoton. Hal ini mengakibatkan peserta didik merasa bosan dan kurang tertantang dalam menyelesaikan persoalan matematika, khususnya pada materi perkalian dasar. Padahal, menurut Awe dkk. (2019), perangkat pembelajaran yang ideal seperti E-LKPD harusnya memuat unsur teks, audio, dan visual untuk membantu peserta didik belajar secara terarah.

Meskipun fasilitas digital di sekolah sudah cukup memadai, pemanfaatannya dalam pembuatan media pembelajaran interaktif masih sangat minim. Platform *Wizer.me* hadir sebagai solusi untuk menciptakan E-LKPD digital yang interaktif dan fleksibel. Nadya & Risda (2024) menegaskan bahwa *Wizer.me* memungkinkan pembuatan lembar kerja multimedia interaktif dengan cepat dan mudah. Selain itu, Sobri dkk. (2023) menambahkan keunggulan fitur penilaian otomatisnya yang meningkatkan efisiensi evaluasi. Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini berfokus pada pengembangan E-LKPD berbasis *Wizer.me* yang valid, praktis, dan efektif pada topik perkalian.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE. Menurut Branch (2010), model ini sangat sesuai untuk situasi instruksional yang kompleks karena tahapannya yang sistematis. Pelaksanaan penelitian dan pengembangan ini akan dilaksanakan pada kelas IV di sekolah SDS Islam An-Nizam Medan yang berlokasi di Jl. Tuba II, Tegal Sari, Kecamatan Medan Denai, Kota Medan. Subjek penelitian adalah 17 peserta didik kelas IV Arafah SDS Islam An-Nizam. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, angket validasi ahli materi dan media, angket respon pengguna, serta tes hasil belajar (*pre-test* dan *post-test*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Proses pengembangan E-LKPD berbasis *Wizer.me* ini menghasilkan sebuah produk media pembelajaran digital yang dirancang khusus untuk materi perkalian kelas IV, produk tersebut harus dinilai oleh para ahli. Adapun hasil penilaian produk E-LKPD yang diperoleh dari ahli materi, media, praktisi dan respon peserta didik.

Tabel 4.1 Hasil Validasi Materi Tahap Pertama

No	Pernyataan	Skor				
		5	4	3	2	1
A. ASPEK KESESUAIAN MATERI						
1.	Materi sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) Matematika.		✓			
No	Pernyataan	5	4	3	2	1
2.	Materi sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan.		✓			
3.	Cakupan materi Matematika sesuai dengan topik perkalian.	✓				
4.	Kedalaman materi perkalian sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik SD.		✓			
B. ASPEK PENYAJIAN MATERI						

5.	Penyampaian materi disajikan secara runtut (sistematis).		✓			
6.	Uraian materi di dalam E-LKPD jelas dan mudah dipahami.			✓		
7.	Soal evaluasi di <i>Wizer.me</i> dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik.			✓		
8.	E-LKPD mampu memperluas wawasan peserta didik terkait materi perkalian.		✓			
C. ASPEK KEBAHASAAN						
9	Penggunaan bahasa dalam E-LKPD sederhana dan mudah dipahami.			✓		
10	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang benar.			✓		
Jumlah Skor		37				
Persentase %		$\frac{37}{50} \times 100\% = 74\%$				

Tabel 4.2 Hasil Validasi Materi Tahap Kedua

No	Pernyataan	Skor				
		5	4	3	2	1
A. ASPEK KESESUAIAN MATERI						
1.	Materi sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) Matematika.	✓				
2.	Materi sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan.	✓				
3.	Cakupan materi Matematika sesuai dengan topik perkalian.	✓				
4.	Kedalaman materi perkalian sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik SD.		✓			
B. ASPEK PENYAJIAN MATERI						

5.	Penyampaian materi disajikan secara runtut (sistematis).	✓				
6.	Uraian materi di dalam E-LKPD jelas dan mudah dipahami.		✓			
7.	Soal evaluasi di <i>Wizer.me</i> dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik.		✓			
8.	E-LKPD mampu memperluas wawasan peserta didik terkait materi perkalian.		✓			
C. ASPEK KEBAHASAAN						
9	Penggunaan bahasa dalam E-LKPD sederhana dan mudah dipahami.		✓			
10	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang benar.		✓			
Jumlah Skor		44				
Persentase %		$\frac{44}{50} \times 100\% = 88\%$				

Tabel 4.3 Hasil Validasi Media

No	Pernyataan	Skor				
		5	4	3	2	1
A. ASPEK VISUAL						
1.	Tata letak (layout) teks, gambar, dan elemen lainnya tertata rapi.		✓			
2.	Kemenaarikan tampilan E-LKPD secara keseluruhan menarik untuk peserta didik.	✓				
3.	Kombinasi warna yang digunakan serasi dan nyaman untuk mata.	✓				
4.	Pemilihan jenis dan ukuran huruf tepat serta mudah terbaca.		✓			
5.	Penempatan teks sudah tepat dan tidak menutupi elemen visual.		✓			
B. ASPEK TEKNIS DAN MEDIA						

6.	Kualitas video atau gambar memiliki resolusi yang jernih dan jelas.	✓				
7.	Ketepatan pemilihan gambar atau ilustrasi sesuai dengan materi perkalian.	✓				
C. ASPEK PENGEMBANGAN TEKNOLOGI						
8.	Penggunaan fitur-fitur pada <i>Wizer.me</i> dilakukan secara optimal.	✓				
No	Pernyataan	5	4	3	2	1
9.	E-LKPD sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini.	✓				
Jumlah Skor		42				
Persentase		$\frac{42}{45} \times 100\% = 93,33\%$				

Tabel 4.4 Hasil Validasi Praktisi Pendidikan

No	Pernyataan	Skor				
		5	4	3	2	1
A. ASPEK VISUAL						
1.	E-LKPD <i>Wizer.me</i> mudah disimpan dan diakses sebelum pembelajaran.	✓				
2.	E-LKPD dapat dioperasikan dengan mudah tanpa pelatihan khusus.		✓			
3.	Waktu pengerjaan E-LKPD di kelas sudah efisien.	✓				
B. ASPEK KESESUAIAN PROSES PEMBELAJARAN						
4.	E-LKPD <i>Wizer.me</i> membantu guru dalam menyampaikan materi perkalian.	✓				
5.	Media E-LKPD membuat proses pembelajaran di kelas tidak membosankan.	✓				
6.	E-LKPD memfasilitasi aktivitas diskusi atau penugasan dengan baik.	✓				

C. ASPEK POTENSI EFEKTIVITAS						
7.	Tampilan E-LKPD dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik.	✓				
8.	Penggunaan E-LKPD berpotensi meningkatkan pemahaman peserta didik.	✓				
9.	E-LKPD dapat menstimulasi kegiatan eksplorasi mandiri pada peserta didik.	✓				
10.	Fitur interaktif <i>Wizer.me</i> membantu peserta didik memecahkan masalah matematika.	✓				
Jumlah Skor		49				
Persentase		$\frac{49}{50} \times 100\% = 98\%$				

Tabel 4.5 Hasil Validasi Praktisi Respon Peserta Didik

No	Pernyataan	Skor					Total Skor	Rata-rata
		5	4	3	2	1		
1.	Tampilan media E-LKPD <i>Wizer.me</i> menarik dan jelas.	13	3	1	0	0	80	4,71
2.	Petunjuk pengerjaan soal di <i>Wizer.me</i> mudah dipahami.	8	9	0	0	0	76	4,47
3.	Saya tidak kesulitan dalam mengisi jawaban di dalam aplikasi.	5	8	4	0	0	69	4,06
4.	Isi E-LKPD sudah menjelaskan materi perkalian dengan baik.	11	6	0	0	0	79	4,55
5.	Bahasa yang digunakan dalam pertanyaan mudah saya mengerti.	10	4	2	0	1	73	4,29
6.	Contoh soal yang diberikan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.	7	4	4	0	2	65	3,82

7.	Gambar atau video membantu saya memahami cara menghitung.	8	4	2	0	3	65	3,82
8.	Saya merasa senang belajar Matematika menggunakan media ini.	14	3	0	0	0	82	4,82
9.	Saya merasa terlibat aktif dalam mengerjakan tugas di <i>Wizer.me</i> .	7	8	2	0	0	73	4,29
10.	Saya ingin menggunakan E-LKPD seperti ini lagi di masa depan.	12	2	3	0	0	77	4,53
Jumlah Keseluruhan		739						43,46
Rata-rata total		$\frac{43,46}{10}$						4,35
Persentase		$\frac{739}{850} \times 100\%$						86,94%

Tabel 4.6 Perbandingan Nilai *Pre-test* dan *Post-test*

Isisial Nama	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	<i>N-Gain</i>
R.A	100	86	-0,14
A.A	92	100	1,00
A.H	84	100	1,00
A.L	78	92	0,64
A.F	78	100	1,00
M. H	76	80	0,17
A.F.K	72	100	1,00
M.G.A	68	92	0,75
A.R	64	92	0,78
M.A.H	64	84	0,56
A.Z	64	100	1,00
M.A	60	92	0,80
S.R.D	58	100	1,00

S.K	52	92	0,83
M.F.L	40	100	1,00
Z.D	28	100	1,00
S.F	34	84	0,76
Jumlah Skor	1112	1594	13,14
Rata-rata	65,41	93,76	0,77

Pembahasan

1. Kelayakan E-LKPD dengan Menggunakan Platform Wizer.me

Kelayakan E-LKPD dengan menggunakan platform Wizer.me diperoleh dari hasil penelitian serta evaluasi dari seluruh validator. E-LKPD dengan platform Wizer.me yang merupakan produk pada penelitian pengembangan ini dapat digunakan dalam pembelajaran jika sudah memperoleh nilai layak dari ahli materi dan media. Validator ahli materi dan media merupakan dosen PGSD, Universitas Negeri Medan.

Tahapan pertama penilaian dilakukan oleh ahli materi mendapat persentase kelayakan sebesar 74% dengan kategori "layak". Pada tahapan kedua diperoleh hasil sebesar 88% dengan kategori "Sangat Layak". Kemudian, penilaian oleh ahli media dilakukan sebanyak satu kali dengan mendapat persentase sebesar 93,33% dengan kategori "Sangat Layak" namun ada sedikit revisi perbaikan sebelum di implementasikan. Berlandaskan hasil penilaian kedua validator tersebut maka menunjukkan bahwa E-LKPD dengan menggunakan platform Wizer.me yang telah dibuat tergolong sangat layak dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

2. Kepraktisan E-LKPD dengan Menggunakan Platform Wizer.me

Kepraktisan E-LKPD dengan menggunakan platform Wizer.me diperoleh dari hasil validasi guru dan angket respon peserta didik kelas IV Arafah SDS Islam An-Nizam Medan T.A 2025/2026. Dalam hal ini, penilaian terhadap E-LKPD dengan menggunakan Wizer.me mendapat hasil persentase dari ahli praktisi sebesar 98% dan dari respon peserta didik memperoleh rata-rata persentase 86,94%. Dari kedua penilaian tersebut maka dapat dinyatakan E-LKPD dengan menggunakan platform Wizer.me dinyatakan sangat praktis.

3. Keefektivan E-LKPD dengan Menggunakan Platform Wizer.me

Keefektivan E-LKPD dengan menggunakan platform Wizer.me dinilai dari perbandingan hasil pre-test dan post-test yang diberikan kepada peserta didik kelas IV Arafah SDS Islam An-Nizam, dengan jumlah peserta didik sebanyak 17 orang. Soal yang diberikan terdiri dari 3 jenis soal yaitu menjodohkan, pilihan berganda dan juga isian, masing-masing soal terdapat 5 pertanyaan. Nilai standar ketuntasan atau KKTP yang ada di sekolah sebesar 80.

Skor rata-rata pada saat pre-test sebesar 65,41 dan hanya 3 peserta didik yang lulus secara KKTP dari 17 jumlah peserta didik. Kemudian mengalami peningkatan pada saat post-test yaitu dengan rata-rata sebesar 93,76 dengan jumlah seluruh peserta didik lulus KKTP. Berdasarkan hal tersebut maka dari segi keefektifan, E-LKPD dengan menggunakan Wizer.me efektif jika digunakan dalam proses pembelajaran dan berdampak baik terhadap hasil belajar peserta didik.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian dan pengembangan E-LKPD dengan menggunakan platform *wizer.me* pada pembelajaran matematika topik perkalian peserta didik kelas IV SDS Islam An-Nizam Medan T.A 2025/2026 telah selesai dilaksanakan sesuai dengan langkah dan tahapan penelitian dan pengembangan. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka diperoleh beberapa poin simpulan sebagai berikut:

1. E-LKPD dengan menggunakan platform *wizer.me* telah dikembangkan dan sudah melalui tahapan validasi oleh ahli materi dan ahli media. Validasi dilakukan sebanyak 2 tahapan pada ahli materi dan 1 tahapan pada ahli media. Hasil validasi materi tahap ke satu yaitu memperoleh persentase kelayakan sebesar 74% dan pada tahap validasi ke dua memperoleh persentase kelayakan sebesar 88%. Kemudian hasil validasi yang diperoleh dari ahli media mendapat persentase kelayakan sebesar 93,33%. Berdasarkan penilaian kedua validator tersebut maka E-LKPD dengan menggunakan platform *wizer.me* dinyatakan "Sangat Layak" untuk digunakan dalam pembelajaran.
2. E-LKPD dengan menggunakan platform *wizer.me* yang telah memperoleh penilaian layak kemudian dilakukan penilaian kepraktisan oleh ahli praktisi dan juga respon peserta didik, adapun hasil persentase kepraktisan yang diberikan oleh ahli yaitu sebesar 98% dan rata-rata respon angket siswa mendapat persentase sebesar 86,94%. Berdasarkan penilaian tersebut maka E-LKPD dengan menggunakan platform *wizer.me* dinyatakan "sangat praktis" digunakan dalam pembelajaran.

3. Hasil *pre-test* yang diberikan kepada peserta didik sebelum implementasi E-LKPD dengan menggunakan platform *wizer.me* mendapat hasil rata-rata sebesar 65,41. Kemudian pada saat pengerjaan *post-test* E-LKPD dengan menggunakan platform *wizer.me* mendapat rata-rata sebesar 93,76. Berdasarkan hal tersebut maka penggunaan E-LKPD tersebut dinilai efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Apreasta, L., Darniyanti, Y., & Sapira, B. (2023). Pengembangan E-LKPD mata pelajaran Bahasa Indonesia pada elemen membaca dan memirsa dalam Kurikulum Merdeka di kelas IV Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(3).
- Awe, E. Y., & Ende, M. I. (2019). Pengembangan lembar kerja siswa elektronik bermuatan multimedia untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa pada tema daerah tempat tinggal pada siswa kelas IV SDI Rutosoro di Kabupaten Ngada. *Jurnal Didika: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(2).
- Branch, R. M. (2010). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer US.
- Dewi, N. A., dkk. (2023). Pengembangan E-LKPD berbasis website Wizer.me materi sifat-sifat bangun ruang. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*.
- Erawati, N. K., Purwati, N. K. R., Putri, N. W. S., & Wardika, I. W. G. (2023). Pelatihan pemanfaatan Wizer.me sebagai media pembelajaran digital. *Puan Indonesia*, 4(2), 125-134.
- Hikmah, N., Ilhamdi, M. L., & Astria, F. P. (2023). Pengembangan media pembelajaran monopoli pintar berbasis permainan edukasi pada mata pelajaran IPA kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(3), 1809-1822.
- Indraswati, D., Sobri, M., Fauzi, A., Wira, L., Amrullah, 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.
- 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.
- Karim. (2012). *Pendidikan Matematika II*. Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama.

- Kemendikbud RI. (2022). Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Matematika.
- Kopniak, V. (2018). The use of Wizer.me service in the educational process. *International Journal of Computing and Informatics*.
- Kumalasari, O. D. (2021). Pengembangan LKPD IPA berbantu website Wizer.me materi energi alternatif kelas IV Sekolah Dasar. (Skripsi).
- Nadya, A. S., & Risda, A. (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).
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6).
- Qothrunnanda, A. (2024). Pengembangan bahan ajar E-LKPD berbasis platform Wizer.me pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) peserta didik kelas IV di SDS Islam Ulul Albab Jember. (Skripsi, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember).
- Rismayanti, T. A., Anriani, N., & Sukirwan. (2022). Pengembangan E-Modul berbantu Kodular pada smartphone untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematis siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 859-873.
- Said. (2023). Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. *Jurnal Inovasi Pendidikan*.
- Saputro, H. B. (2018). Pengembangan modul matematika dengan pendekatan kontekstual pada materi bangun ruang sisi lengkung untuk mahasiswa PGSD UAD. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar (JPSD)*, 5(1).
- Sari, S. E. (2022). Penggunaan Google Form sebagai E-LKPD pada materi lambang unsur, rumus kimia dan persamaan reaksi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X semester ganjil.
- 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.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sulastri, I., Mahardika, N., Sugiarti, P., & Sudrajat, Y. (2024). Analisis hasil belajar dalam penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) interaktif dengan aplikasi Wizer.me materi interaksi sosial. *Jurnal Pendidikan*, 2(2).
- Sunedi & Maharani. (2023). *Pembelajaran Matematika SD*.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.