

# PEMANFAATAN WEBSITE WIZER ME UNTUK MENGEMBANGKAN E-LKPD INTERAKTIF BAGI GURU SEKOLAH DASAR

Muhammad Sobri<sup>1</sup>, Asri Fauzi<sup>2\*</sup>, Aisa Nikmah Rahmatih<sup>3</sup>, Dyah Indraswati<sup>4</sup>, Lalu Wira Zain Amrullah<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup>Universitas Mataram, Kota Mataram, Indonesia

\*Penulis Korespondensi, email: [asrifauzi@unram.ac.id](mailto:asrifauzi@unram.ac.id)

Received:14/02/2023

Revised:19/02/2023

Accepted:20/02/2023

**Abstract.** The ability to develop interactive student worksheets is a competency that educators really need to support the learning process in the classroom. To improve teacher competence, it is necessary to conduct training in using free websites to develop interactive e-LKPD. One of the website platforms that can be used by teachers is the wizer me website. The platform is easy to use and the features provided in preparing the e-LKPD are very complete. The method of implementing community service is carried out in several stages, namely: the preparation stage, the implementation stage, and the evaluation stage. The target of this service is SDN 26 Mataram teachers, totaling 14 teachers. The results of this service can be said to be successful, seen from the teacher's enthusiasm in the practice of making interactive e-LKPD with materials prepared by the service team. Besides that, the teacher's enthusiasm in this training can be seen from the increase in the teacher's test results on the ability to understand the material delivered by the service team. The types of questions practiced by the teacher in making e-LKPD using the wizer me website are multiple choice, short entries, descriptions, matching, searching for words, sorting, labeling pictures. Therefore, by increasing teacher competence in compiling interactive e-LKPD, it is hoped that teachers can develop more fully using the teacher's own materials and ideas according to the needs and characteristics of students.

**Keywords:** Wizer me, E-LKPD interaktif

**Abstrak.** Kemampuan mengembangkan lembar kerja peserta didik yang interaktif merupakan kompetensi yang sangat dibutuhkan oleh pendidik guna mendukung proses pembelajaran di kelas. Untuk meningkatkan kompetensi guru perlu dilakukan pelatihan dalam pemanfaatan website yang tidak berbayar untuk mengembangkan e-lkpd interaktif. Salah satu platform website yang dapat digunakan oleh guru adalah website wizer me. Platform tersebut mudah digunakan dan fitur yang disediakan dalam penyusunan e-lkpd sangat lengkap. Metode pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat dilakukan dengan beberapa tahapan yaitu: tahap persiapan, tahap pelaksanaan, serta tahap evaluasi. Sasaran pengabdian ini adalah guru SDN 26 Mataram yang berjumlah 14 guru. Hasil dari pengabdian ini dapat dikatakan berhasil dilihat dari antusias guru dalam praktik membuat e-lkpd interaktif dengan bahan-bahan yang sudah disiapkan oleh tim pengabdian. Di samping itu antusias guru dalam pelatihan ini terlihat dari peningkatan hasil tes guru terhadap kemampuan pemahaman materi yang disampaikan oleh tim pengabdian. Jenis soal yang dipraktikkan oleh guru dalam pembuatan e-lkpd menggunakan website wizer me adalah pilihan ganda, isian singkat, uraian, menjodohkan, mencari kata, mensortir, memberikan label pada gambar. Oleh karena itu dengan meningkatnya kompetensi guru dalam menyusun e-lkpd interaktif diharapkan guru dapat mengembangkan lebih sempurna menggunakan bahan dan ide-ide guru sendiri sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

**Kata Kunci:** Wizer me, E-LKPD interaktif

**How to Cite:** 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. doi: <https://doi.org/10.37478/mahajana.v4i1.2527>

## PENDAHULUAN

Era sekarang sudah memasuki abad 21 atau biasa disebut dengan revolusi industri 4.0. dan banyak terjadi perubahan disemua lini kehidupan manusia termasuk dalam sektor Pendidikan. Ahli teori pendidikan sering menyebut Pendidikan Era Revolusi Industri 4.0 untuk menggambarkan berbagai cara mengintegritaskan teknologi cyber baik secara fisik maupun non fisik dalam pembelajaran. Pendidikan Era Revolusi Industri 4.0 adalah fenomena yang merespons kebutuhan revolusi industri dengan penyesuaian kurikulum baru sesuai situasi saat ini. Kurikulum tersebut mampu membuka jendela dunia melalui genggamannya contohnnya memanfaatkan internet of things (IOT). Di sisi lain pengajar juga memperoleh lebih banyak referensi dan metode pengajaran.

Akan tetapi hal ini tidak luput dari tantangan bagi para pengajar untuk mengimplementasikannya. Setidaknya ada 4 kompetensi yang diharapkan dimiliki oleh

pengajar. Pertama keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Merupakan kemampuan memahami suatu masalah, mendapatkan informasi sebanyak-banyaknya sehingga dapat dielaborasi dan memunculkan berbagai perspektif untuk menyelesaikan masalah. Pengajar diharapkan mampu meramu pembelajaran dan mengeksplor kompetensi ini kepada peserta didik. Kedua Keterampilan komunikasi dan kolaborasi. Keterampilan ini tidak luput dari kemampuan berbasis teknologi informasi, sehingga pengajar dapat menerapkan kolaborasi dalam proses pengajaran.

Ketiga, kemampuan berpikir kreatif dan inovatif. Diharapkan ide-ide baru dapat diterapkan pengajar dalam proses pembelajaran sehingga memacu siswa untuk beripikir kreatif dan inovatif. Misalnya dalam mengerjakan tugas dengan memanfaatkan teknologi dan informasi. Keempat, literasi teknologi dan informasi. Pengajar diharapkan mampu memperoleh banyak referensi dalam pemanfaatan teknologi dan informasi guna menunjang proses belajar mengajar.

Masa sekarang Indonesia dilanda pandemi Covid-19. Covid-19 yang lebih dikenal dengan nama virus Corona adalah jenis baru dari coronavirus yang menular ke manusia. Virus ini menyerang sistem pernapasan. Penyakit karena infeksi virus ini disebut Covid-19. Virus Corona bisa menyebabkan gangguan pada sistem pernapasan, pneumonia akut, sampai kematian. Indonesia saat ini tengah menghadapi hari-hari melawan covid-19, bahkan Menteri Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi (Menteri PAN-RB) telah mengeluarkan surat edaran baru yang pada intinya menyatakan perpanjangan masa bekerja dari rumah (*Work From Home*) dan penyesuaian sistem kerja.

Akan tetapi Menteri PAN-RB menegaskan hal ini bukan berarti pelayanan publik ditiadakan, baik pelayanan publik terkait ruang lingkup barang, jasa maupun administrasi. Hal tersebut ditekankan secara langsung oleh yang bersangkutan pada saat mengumumkan adanya surat edaran terbaru yang menyatakan perlunya penyesuaian sistem kerja dan mengimplementasikan protokol pencegahan Covid-19. Pelayanan dapat dilakukan melalui daring (online) atau jika terdapat pelayanan manual harus mengimplementasikan mengukur suhu pengguna layanan, menyediakan tempat cuci tangan/handsanitizer dan menjaga jarak.

Hal tersebut juga berlaku bagi pendidikan. Dengan dihapuskannya Ujian Nasional, belajar di rumah melalui aplikasi tertentu, kuliah daring, bimbingan dan seminar daring merupakan contoh pelayanan bidang pendidikan yang mempercepat penerapan Pendidikan era Revolusi 4.0. Bagaimana tidak baik pengajar maupun peserta didik dipacu untuk memahami setidaknya penggunaan teknologi digital. Di sisi lain peserta didik juga dipaksa untuk mengeksplor teknologi dan informasi dan menyalurkan kreatifitasnya melalui inovasi-inovasi dalam tugas-tugas yang diberikan (Fauzi et al., 2021).

Tentu penyesuaian diperlukan dalam menerapkan Pendidikan era Revolusi 4.0. Akan tetapi tidak dapat dipungkiri adanya wabah Covid-19 menjadi salah satu pendorong penerapan sistem ini. Di sisi lain selain dituntut memahami teknologi dan informasi serta cara mengimplementasikannya, tentu terdapat permasalahan yang timbul yaitu terkait sarana prasarana yang memadai. Misalnya peserta didik dari keluarga yang kurang mampu tidak memiliki laptop/smartphone. Maka kebijakan sudah seharusnya memperhatikan hal tersebut. Pihak sekolah memiliki Surat Keputusan (SK) peserta didik kurang mampu dan melakukan pendampingan belajar bagi mereka yang telah didata dengan memperoleh subsidi silang atau pemecahan masalah lainnya. Selain itu pemerintah harus memastikan bahwa setidaknya internet tersedia di daerah pendidikan agar menghindari pula alasan untuk pulang ke masing-masing kampung halaman dikarenakan menghindari penyebaran Covid-19.

Di balik hal tersebut peserta didik dituntut untuk mampu menyesuaikan diri dan memanfaatkan Pendidikan era Revolusi 4.0 dengan menerapkan internet of things (IoT). Sehingga dapat mengembangkan kreatifitas dan inovasinya melalui tugas bersama (kolaborasi), tugas individu maupun project tertentu yang bermanfaat di tengah situasi wabah ini. Tugas individu dengan membuat poster/video tentang himbaun pencegahan Covid-19, atau mengerjakan tugas sesuai kurikulum pendidikan dengan memanfaatkan teknologi dan informasi sehingga memiliki banyak referensi dan dapat memanfaatkan teknologi digital.

Dalam kegiatan pembelajaran guru dapat mengembangkan Lembar Kerja Peserta Didik Online yang selanjutnya disingkat E-LKPD. Pengembangan E-LKPD sangat penting dilakukan sebagai salah satu upaya dalam meningkatkan hasil belajar (N.F. et al., 2022), (Prastika & Masniladevi, 2021) dan kemampuan tingkat tinggi (Ketut Sri Puji Wahyuni et al., 2021). Pengembangan E-LKPD dapat menggunakan model *Project Based Learning* (Putri & Astawan, 2022), *Problem Based Learning* (Munika et al., 2021) dan dapat juga dikembangkan dengan berbasis *Liveworksheets* (Prastika & Masniladevi, 2021) serta *wizer.me* (Safitri, 2022).

Pada akhirnya, di tengah merebaknya wabah Covid-19, Pendidikan era Revolusi Industri 4.0 dapat diterapkan dengan penyesuaian tertentu tanpa menyinggung hal-hal yang perlu diperhatikan lebih teknis, misalnya dampak dan kelemahannya. Di sisi lain tuntutan peran peserta didik diharapkan mampu membawa perubahan positif di tengah situasi melalui pemahaman yang diberikan oleh pengajar. Sudah saatnya para guru dan peserta didik melakukan berkolaborasi dalam mewujudkan "kesempatan" mengabdikan di tengah adanya pandemi ini.

Berdasarkan hasil observasi awal di SDN 26 Mataram ditemukan informasi bahwa platform yang paling sering digunakan adalah whatsapp, google meet, google classroom, dan zoom meeting. Kendala yang sering dihadapi guru dalam melaksanakan pembelajaran daring adalah terbatasnya perangkat pembelajaran daring, kuota internet yang terbatas/ sangat minim, siswa belajar dirumah tidak ada yang mendampingi, siswa merasa bosan belajar ketika belajar via webmeeting, cenderung guru banyak memberikan tugas kepada siswa, dan siswa harus mengumpulkan tugas sesuai dengan batas waktu yang ditentukan, sumber belajar yang digunakan guru masih terbatas, sangat jarang guru mendesain sendiri media pembelajaran, waktu banyak dibutuhkan Ketika guru memeriksa tugas siswa secara manual.

Pada pelatihan yang dilaksanakan oleh tim pengabdian masyarakat PGSD, Universitas Mataram di SDN 26 Mataram menggunakan platform *wizer.me*. *Wizer me* termasuk platform digital gratis untuk membuat lembar kerja online dengan penilaian otomatis (Sobri et al., 2022). *Wizer.me* memiliki fitur lengkap dan memadai dalam memberikan pengalaman bagi guru untuk berkreasi membuat berbagai jenis pertanyaan yang dapat dibuat dengan tampilan visual yang menarik bagi peserta didik. Supaya dapat menggunakan platform *wizer.me* pengguna harus memiliki akun email baik sebagai guru ataupun peserta didik. Target luaran atau capaian dari kegiatan pelatihan ini adalah peningkatan pemahaman guru SDN 26 Mataram tentang pembuatan worksheet interaktif dengan *wizer.me* untuk mengoptimalkan pembelajaran di kelas.

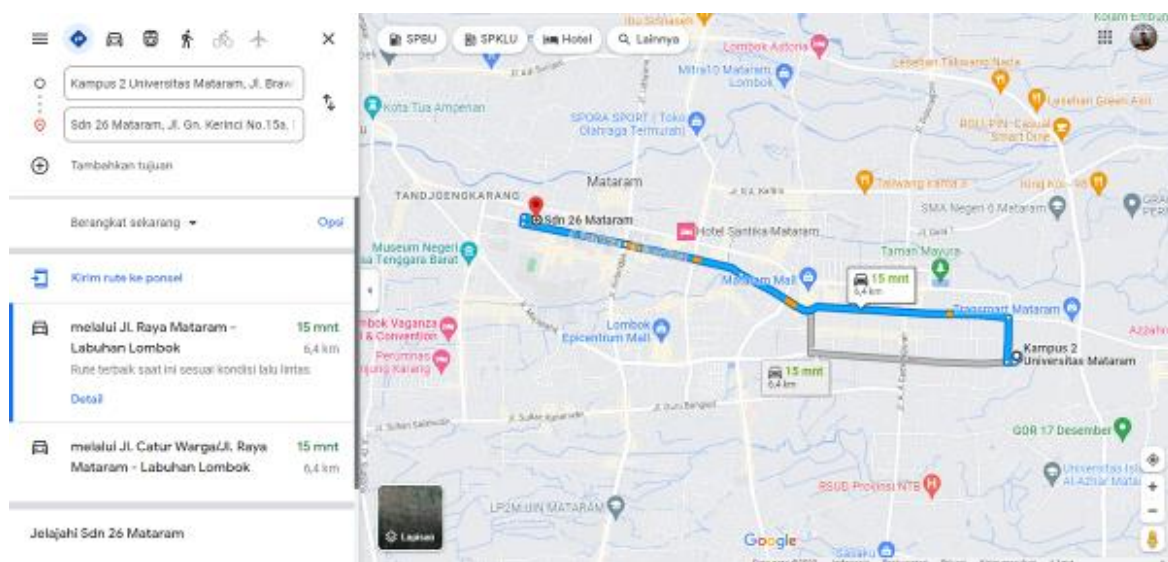
## **METODE PELAKSANAAN**

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini, tim pengabdian terlebih dahulu berdiskusi terkait teknis pelaksanaan sebelum kegiatan inti di sekolah. Pengabdian ini didasarkan pada guru sekolah dasar guna menambah keterampilan dan kemampuan guru dalam pengembangan perangkat pembelajaran. Perangkat pembelajaran yang harapannya setelah selesai pengabdian ini adalah guru bisa menyusun e-lkpd interaktif yang berbasis web sehingga mendukung proses belajar di kelas.

Lokasi pengabdian kepada masyarakat yaitu di SDN 26 Mataram. Sekolah ini dijadikan sebagai sasaran lokasi pengabdian dikarenakan variasi sumber belajar digital terbatas, jarang sekali guru merancang sendiri media pembelajaran, dan guru di sekolah tersebut belum pernah diberikan pelatihan terkait pembuatan e-LKPDinteraktif yang bisa diakses kapan dan dimana saja oleh peserta didik.

Berdasarkan peta lokasi pengabdian, jarak antara kampus 2 Universitas Mataram dengan lokasi pengabdian berjarak 6,4 km dengan waktu tempuh sekitar 15 menit menggunakan kendaraan. Lokasi SDN 26 Mataram dipilih sebagai tempat pengabdian kepada masyarakat dikarenakan sekolah tersebut merupakan salah satu mitra FKIP Universitas Mataram khususnya program studi PGSD serta dilihat berdasarkan analisis permasalahan mitra.

Berikut adalah peta lokasi pengabdian kepada masyarakat



Gambar 1. Peta Lokasi Pengabdian Masyarakat

Metode pelaksanaan program PKM ini meliputi beberapa tahapan yaitu: 1) tahap persiapan; 2) tahap pelaksanaan; dan 3) tahap evaluasi. Tahap persiapan dilakukan dengan mensurvey ke sekolah dengan tujuan mengumpulkan informasi terkait kendala yang dihadapi guru dalam proses pembelajaran di kelas. Selanjutnya tim pengabdian menyusun materi serta mengumpulkan bahan untuk praktik membuat e-lkpd ketika pelatihan. Tahap selanjutnya adalah tahap pelaksanaan, tahap ini diawali dengan pemberian pretest kepada guru selama 15 menit, kemudian penyampaian materi terkait dengan e-lkpd interaktif dengan memanfaatkan website penyedia layanan gratis bagi pengguna yang ingin membuat e-lkpd interaktif. Setelah diberikan materi maka dilanjutkan dengan praktik membuat e-lkpd menggunakan website wizer.me. Tahapan terakhir yaitu tahap evaluasi, pada tahap ini guru diberikan posttest setelah diberikan materi guna mengetahui sejauh mana kemampuan guru terkait dengan pemanfaatan website wizer.me untuk mengembangkan e-lkpd interaktif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat merupakan salah satu bentuk kewajiban seorang dosen sebagai bentuk Tridharma Perguruan Tinggi. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di salah satu SD di kota Mataram Nusa Tenggara Barat yaitu di SDN 26 Mataram. Pengabdian yang dilaksanakan mengangkat tema pemanfaatan website *wizer.me* untuk mengembangkan e-lkpd interaktif. Tema tersebut diangkat karena guru selama ini belum mengembangkan atau membuat e-lkpd interaktif secara mandiri sehingga pada pengabdian ini dibekali pelatihan untuk mengasah kemampuan guru guna mendukung proses pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

Pengabdian yang dilaksanakan dapat dikatakan berjalan dengan lancar yang ditandai dengan antusias guru mengikuti pelatihan. Serangkaian acara yang dilakukang oleh tim pengabdian yang diawali dengan doa bersama, sambutan ketua pengabdian, serta sambutan kepala sekolah. Setelah rangkaian sambutan selesai dilanjutkan dengan pemberian *pretest* kepada guru peserta pelatihan yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal terkait dengan website *wizer.me*.

Kemudian setelah 15 menit pengerjaan pretest dilanjutkan dengan penyampaian materi sekaligus praktik pembuatan e-lkpd interaktif menggunakan website <https://app.wizer.me/>. Berikut adalah dokumentasi tim pengabdian pada saat penyampaian materi.



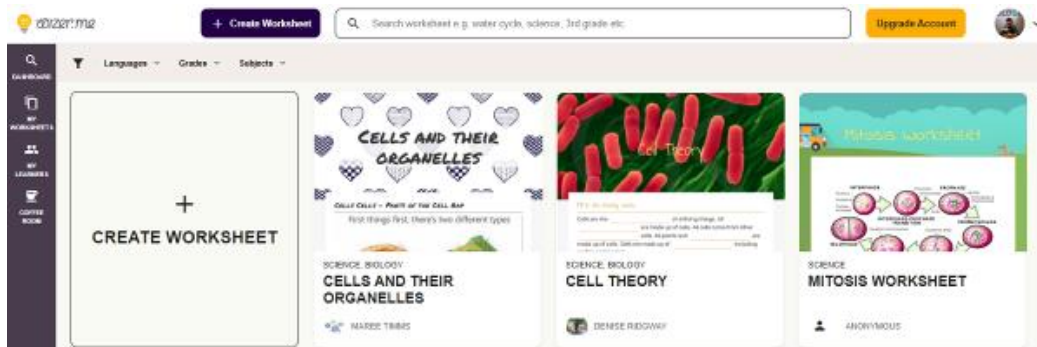
**Gambar 2.** *Pemaparan Materi Wizer.me*

Gambar di atas merupakan salah satu foto kegiatan pengabdian pada sesi pemaparan materi oleh tim pengabdian tentang pemanfaatan website wizer.me untuk membuat e-lkpd interaktif. Setelah pemaparan materi, peserta pelatihan langsung mencoba praktik membuat e-lkpd interaktif dengan bahan-bahan yang sudah disiapkan oleh tim pengabdian.



**Gambar 3.** *Peraktik serta pendampingan peserta*

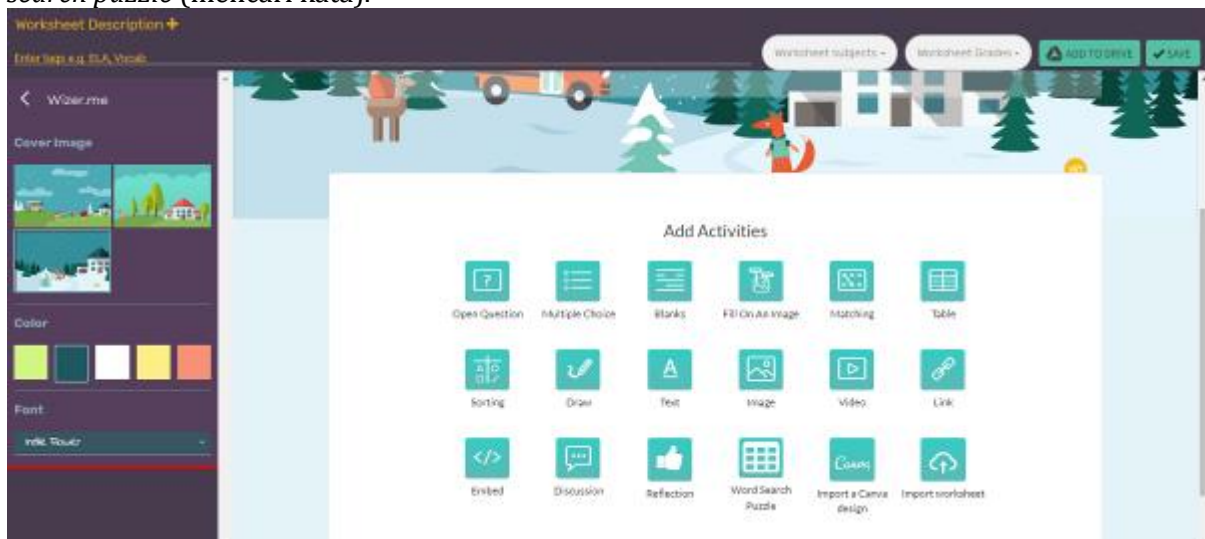
Pada sesi praktik dan pendampingan, guru terlebih dahulu dipandu untuk melakukan registrasi atau membuat akun wizer.me untuk dapat membuat e-lkpd. Adapun langkah-langkah registrasi yang dilakukan sebagai berikut: 1) buka website <https://app.wizer.me/>; 2) klik join now atau get started-its free pada laman wizer me; 3) pilih "I'm a teacher" jika mendaftar sebagai guru atau pilih "I'm a student" jika mendaftar sebagai siswa; 4) masukkan email dan password kemudian klik sign up; 5) buka email yang didaftarkan dan klik link yang dikirim dari wizer me untuk verifikasi. Setelah berhasil mendaftar maka akan tampil seperti gambar di bawah.



#### Gambar 4. Tampilan Kerja di Dasboard Wizer.me

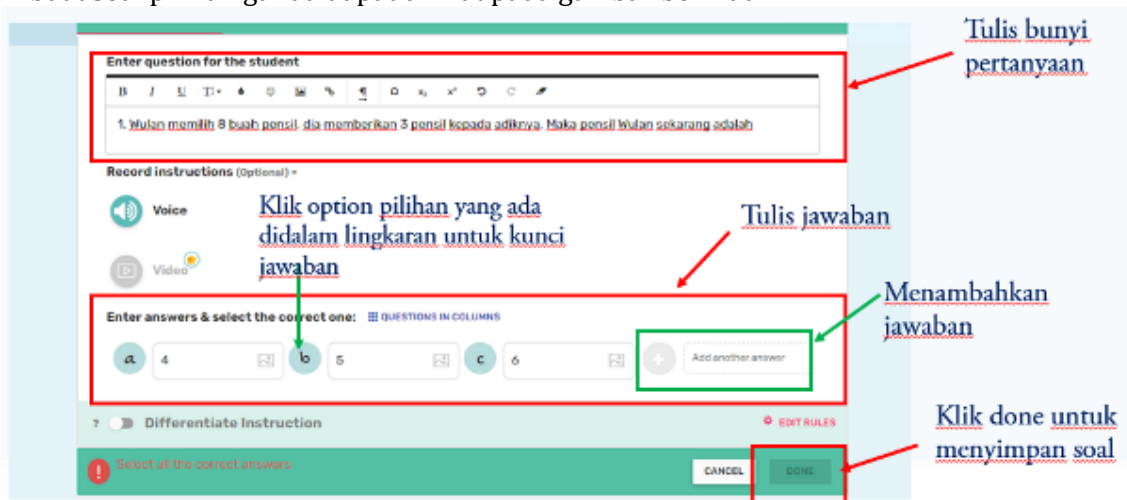
Beberapa fitur yang dapat digunakan oleh pengguna antara lain *community*, *my worksheets*, *create new worksheets*, *my learners*, serta *coffee room*. Fitur *community* digunakan untuk mencari lembar kerja yang sudah dibuat oleh pengguna lain dengan mengetik kata kunci yang diinginkan. Fitur *my worksheets* fungsinya untuk mengakses lembar kerja yang sudah dibuat atau disusun. Fitur *create new worksheets* fungsinya untuk memulai membuat e-lkpd yang baru. Fitur *my learners* fungsinya untuk mengatur siswa ke dalam kelas dan tingkatan. Serta fitur terakhir yaitu *coffee room* fungsinya untuk melakukan diskusi antara pengguna lain yang sudah bergabung dalam akun wizer.me.

Untuk membuat e-lkpd interaktif, guru memulainya dengan mengklik *create new worksheets*. Setelah itu, pengguna atau guru bisa memilih desain template yang diinginkan sesuai dengan template yang sudah disediakan secara gratis. Adapun jenis soal yang dapat dibuat pada website wizer.me dapat dilihat pada add activities yaitu jenis soal *open question* (jenis soal uraian singkat), *multiple choice* (pilihan ganda), *blanks* (uraian panjang), *fill on an image* (memberi label pada gambar), *matching* (mencocokkan), *table* (soal isian tabel), *sorting* (soal mengurutkan), *draw* (menggambar), *dscussion* (diskusi), *reflection* (refleksi), serta *word search puzzle* (mencari kata).



Gambar 5. Jenis Soal pada Wizer.me

Berdasarkan gambar tersebut, beragam jenis soal yang dapat dikembangkan. Pada pelatihan pengabdian guru mencoba membuat soal pilihan ganda. Langkah-langkah dalam membuat soal pilihan ganda dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 6. Contoh membuat soal multiple choice

Setelah mengklik symbol *multiple choice* pada *add activities* maka muncul tampilan seperti gambar di atas. Pada kolom enter question for the student pengguna diminta untuk menuliskan bunyi pertanyaan yang diinginkan. Pengguna juga bisa memilih membuat soal menggunakan suara dengan mengklik voice kemudian direkam secara langsung. Selanjutnya sisipkan jawaban dan kunci jawaban pada kolom enter answer & select the correct one. Dan terakhir klik done jika semua sudah terisi dengan benar. Untuk membagikan e-lkpd interaktif yang sudah kita rancang pada website wizer.me, kita bisa mengklik *assign* pada menu di tampilan wizer.me. Selanjutnya copy link worksheets dan bagikan kepada siswa melalui WA Group maupun google classroom siswa.

Berdasarkan pengamatan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan berjalan lancar dan kondusif melihat jumlah guru serta tim pengabdian yang memadai. Sehingga apabila ada kendala oleh guru, tim pengabdian dapat segera mengatasinya. Peserta kegiatan pengabdian juga sangat antusias mengikuti pelatihan yang dibuktikan dengan meningkatnya hasil evaluasi posttest yang diberikan oleh tim pengabdian.

### SIMPULAN DAN TINDAK LANJUT

Website gratis yang dapat digunakan oleh guru dalam mengembangkan e-lkpd interaktif salah satunya adalah wizer.me. platform ini sangat praktis dan memudahkan pengguna atau guru untuk membuat evaluasi serta penilaian otomatis sehingga guru tidak lagi memeriksa pekerjaan siswa secara manual. Jenis soal yang dapat dikembangkan melalui platform ini yaitu pilihan ganda, isian singkat, uraian, menjodohkan, mencari kata, memberi label pada gambar, mengurutkan, dan sebagainya. Dari segi tampilan platform wizer.me ini dinamis dan simple serta memiliki fitur yang lengkap. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan dengan 3 tahapan yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, serta tahap evaluasi. Hasil kegiatan pengabdian ini diharapkan guru memiliki kemampuan dalam pengembangan e-lkpd interaktif sehingga dapat membantu dalam proses pembelajaran serta menambah keaktifan siswa untuk belajar secara mandiri. Kegiatan pengabdian pada masyarakat berhasil dilakukan ditandai dengan antusias guru mengikuti pelatihan serta terjadi peningkatan hasil posttest dibandingkan dengan hasil pretest. Tindak lanjut dalam pengabdian kepada masyarakat yaitu proses pendampingan lebih lanjut bagi guru yang mengalami kesulitan dalam memanfaatkan website wizer.me untuk mengembangkan e-lkpd. Harapannya dari pelatihan ini, guru mempunyai skill mengembangkan media interaktif yang berbasis teknologi untuk mendukung proses pembelajaran sehingga pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

### DAFTAR PUSTAKA

- Fauzi, A., Rahmatih, A. N., Indraswati, D., & Sobri, M. (2021). Penggunaan Situs Liveworksheets untuk Mengembangkan LKPD Interaktif di Sekolah Dasar. *Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 232–240. <https://doi.org/10.37478/mahajana.v2i3.1277>
- Ketut Sri Puji Wahyuni, I Made Candiasa, & I Made Citra Wibawa. (2021). Pengembangan E-Lkpd Berbasis Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Mata Pelajaran Tematik Kelas Iv Sekolah Dasar. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 5(2), 301–311. [https://doi.org/10.23887/jurnal\\_pendas.v5i2.476](https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v5i2.476)
- Munika, R. D., Marsitin, R., & Sesanti, N. R. (2021). E-LKPD Berbasis Problem Based Learning Disertai Kuis Interaktif Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal Tadris Matematika*, 4(2), 201–214. <https://doi.org/10.21274/jtm.2021.4.2.201-214>
- N.F., I. A., Roesminingsih, M. V., & Yani, M. T. (2022). Pengembangan LKPD Interaktif Berbasis Liveworksheet untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8153–8162. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3762>
- Prastika, Y., & Masniladevi. (2021). Pengembangan E-LKPD Interaktif Segi Banyak Beraturan Dan Tidak Beraturan Berbasis Liveworksheets Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas

IV Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 2601–2614.

Putri, N. L. P. D., & Astawan, I. G. (2022). E-LKPD Interaktif Dengan Model Project Based Learning Materi Bangun Ruang Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 5(2), 303–311. <https://doi.org/10.23887/jp2.v5i2.47231>

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.

Sobri, M., Indraswati, D., Rahmatih, A. N., Fauzi, A., & Amrullah, L. W. Z. (2022). Pelatihan Pembuatan Worksheet Interaktif Dengan Wizer.Me Untuk Mengoptimalkan Pembelajaran Di Sd Negeri 26 Mataram. *Jurnal Warta Desa (JWD)*, 4(2), 118–124. <https://doi.org/10.29303/jwd.v4i2.189>