

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z., Wibowo, S., & Hartono, R. (2026). Pengembangan Modul Digital Interaktif Berbasis Cognitive Theory of Multimedia Learning (CTML) dalam Pembelajaran ‘Penalaran Umum’ di Lembaga Kursus dan Pelatihan (LK) Bintang Pelajar, Bogor. *Juragan: Jurnal Ragam Pengabdian - Penelitian*, 3(2), 596–615. <https://teewanjournal.com/index.php/juragan>
- Adiko, R. G. (2022). Analisis Penerapan Model Pembelajaran Student Centered Learning Dengan Media Daring Pada Mata Kuliah Auditing (Studi Kasus Pada Mahasiswa Akuntansi Universitas Potensi Utama). *Accumulated Journal*, 4(1), 17–29.
- Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS III SEKOLAH DASAR. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), 33–42.
- Aldi, S., Adnan, Ismail, & Dzulqarnain, A. F. (2022). Uji Kepraktisan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik Berbasis Keterampilan Proses Proses Sains pada Materi SMA/MA Kelas XI Semester I. *Bioedusina*, 7(1), 128–143.
- Alfadhilah, J. (2025). Filsafat Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Jean Piaget. *Alzam-Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(1), 94–111.
- Amalia, R., Hamdu, G., & Saputra, E. R. (2025). 3 1ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN LKPD BERBASIS ETNOSAINS TERKAIT MAKANAN KHAS KAWALU KETUPAT AIR TANJUNG UNTUK SD. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan DasarJurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 1623–1638.
- Amanda, D., & Alfianandra, A. (2025). Efektifitas E-LKPD Berbantuan Website Wizer Me dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(6), 6930–6937. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i6.8194>
- Amrullah, M. J., Astutik, S., Mujib, M. A., Apriyanto, B., & Susiati, A. (2024). Pengembangan E-LKPD Berbasis Website Wizer.Me Pada Sub Materi Keragaman Flora dan Fauna Indonesia Siswa SMA. *Majalah Pembelajaran Geografi*, 7(1), 40–50. <https://doi.org/10.19184/pgeo.v7i1.46986>
- Anafi, K., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Model Addie Menggunakan Software Unity 3D. *Jurnal Education and Development*, 9(4), 433–438.
- Andikalan, T. H., Supeno, S., & Wicaksono, I. (2022). Kemampuan Inkuiri Siswa SMP dalam Pembelajaran IPA Memanfaatkan Media E-LKPD. *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 22(1), 39–45. <https://doi.org/10.24036/pedagogi.v22i1.1271>

- Anggoro, F. D. (2023). Pengembangan E-LKPD Berbasis Website Wizer.Me Materi Teks Cerita Fantasi Kelas VII. *Atmosfer: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Budaya, Dan Sosial Humaniora*, 1(3), 80–91. <https://doi.org/10.59024/atmosfer.v1i3.191>
- Ariyani, R., Anisyah, N., & Darni, D. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Blog Bagi Mahasiswa. *Jurnal Literasiologi*, 8(2), 32–39. <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v8i2.366>
- Arrazi, M. H., & Diyana, T. N. (2024). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MENGOPTIMALKAN STUDENT CENTERED LEARNING PADA MATERI GERAK LURUS. *JPF (Jurnal Pendidikan Fisika) FKIP UM Metro*, 12(1), 108–121.
- Artawan, P., Efriani, A., & Wahyudi, I. (2023). *Media Pembelajaran* (A. C. Purnomo (ed.); 2023rd ed.). PT. Mifandi Mandiri Digital.
- Aryani, N., & Lestari, A. (2025). MENERAPKAN TEORI MULTIMEDIA LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN. *JURNAL MEDIA AKADEMIK (JMA)*, 3(12), 1–14.
- Ating, F. C., Bistari, B., Salimi, A., Halidjah, S., & Tampubolon, B. (2023). Pengembangan LKPD Berbasis PjBL dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Sikap Tanggung Jawab Kelas V Sekolah Dasar. *Fondatia*, 7(1), 200–210. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v7i1.3133>
- Azzahra, S., & Prasetyo, T. (2024). *Penggunaan Media Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa berdasarkan Perspektif Guru*. 1(1), 40–55.
- Basrina, Y., Afriansih, N., & Febriani, T. (2023). Pengembangan Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Wizer.Me pada Mata Pelajaran IPS di MTs Darussalam Aryojeding. *JPIG (Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Geografi)*, 8(1), 31–38. <https://doi.org/10.21067/jpig.v8i1.7361>
- Batubara, H. H. (2020). Media Pembelajaran Efektif. In *Semarang: Fatawa*.
- Bengi, N. I., & Irpina, W. (2022). Analisis Tokoh Jason Scott Dan Solon Justus Buck Dalam Dunia Kearsipan. *Iqra: Jurnal Perpustakaan Dan Informasi Volume*, 16(2), 205–218.
- Berutu, R. (2025). Penggunaan Media Digital dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam: Inovasi bagi Guru PAI di Abad 21. *Jurnal Edukatif*, 3(1), 211–217.
- Bili, D., Bunga Naen, A., Ama Ki'i, O., Dewa, E., Mukin, M. U. J., & Claudia Mariska M.Maing. (2024). Implementasi Problem Based Learning Terintegrasi TIK: E-LKPD Berbasis Liveworksheet Di SMK Negeri 1 Tana Righu. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 14(3), 640–651. <https://doi.org/10.37630/jpm.v14i3.1643>
- Candrikaningtyas, S., Noorhidayati, N., & Putra, A. P. (2024). Validasi Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik Berbasis PBL Topik Keanekaragaman Hayati

- di SMA. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(3), 1–10. <https://doi.org/10.57218/jupeis.vol3.iss3.1065>
- Casfian, F., Fadhilah, F., Septiaranny, J. W., Nugraha, M. A., & Fuadin, A. (2024). Efektivitas Pembelajaran Berbasis Teori Konstruktivisme Melalui Media E-Learning. *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 3(2), 636–648. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu>
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Darmawan, D., Eliasar, K. M., Koeswanti, H. D., & Winanto, A. (2025). Pengaruh Media SWORDS dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD dengan Menggunakan Model Pembelajaran Once. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(01), 872–881.
- Daruhadi, G., & Sopiati, P. (2024). Pengumpulan Data Penelitian. *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah*, 3(5), 5423–5443.
- Daryanes, F., Darmadi, D., Fikri, K., Sayuti, I., Rusandi, M. A., & Situmorang, D. D. B. (2023). The development of articulate storyline interactive learning media based on case methods to train student's problem-solving ability. *Heliyon*, 9(4), e15082. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e15082>
- Datuzuhriah, I., Syifaurrehman, S., Harto, K., & Suryana, E. (2025). Teori Konstruktivistik dan Implikasinya dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 Rambutan. *Geneologi PAI: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 12(01), 1–16.
- Devanti, D., Muftiana, W., & Mukmin. (2023). Tranformasi Guru Profesional Penerapan Pendekatan Student Centered Learning (SCL). *AZKIYA : Jurnal Ilmiah Pengkajian Dan Penelitian Pendidikan Islam*, 6(2), 15–29.
- Didyk, L., & Kostyuk, O. (2023). Applying Digital Worksheets Wizer.Me in an English Language Classroom for the Development of the Communicative Competence of Upper- Intermediate Higher Education Students. *Naukovi Zapiski Nacìonal'noho Unìversitetu «Ostroz'ka Akademiâ». Seriâ Filologìčna*, 1(18(86)), 112–115. [https://doi.org/10.25264/2519-2558-2023-18\(86\)-112-115](https://doi.org/10.25264/2519-2558-2023-18(86)-112-115)
- Elisa, S. N., Kurnia, D., & Anwar, W. S. (2024). Pengembangan E-LKPD Menggunakan Aplikasi Wizer.Me pada Mata Pelajaran IPAS Materi Transformasi Energi di Sekitar Kita. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 16(2), 124–132. <https://doi.org/https://doi.org/10.33369/pgsd>
- Elsiana, S. (2022). *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Elektronik Audio Visual Matematika untuk Peserta Didik SMP*. Universitas Islam Negeri Fatmawati Soekarno Bengkulu.
- Endah, A. P., & Hidayat, S. (2022). *PEDADIDAKTIKA : JURNAL ILMIAH*

- PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR Analisis Kebutuhan E-LKPD berbasis HOTS Bermuatan Karakter*. 9(4), 591–602.
- Erawati, N. K., Kadek, N., Purwati, R., Wayan, N., Putri, S., Wayan, I., & Wardika, G. (2023). Sebagai Media Pembelajaran Digital. *Edisi Januari*, 4(2), 126.
- Erlina. (2022). Upaya Meningkatkan Keterampilan Membaca Teks Eksplanasi melalui Pendekatan Keterampilan Proses Menggunakan Media LKPD. *Jurnal Pembahas: Pembelajaran Bahasa Dan Sastra*, 1(3), 403–412. <https://doi.org/https://jurnal.pembahas.com/index.php/jp>
- Fahira, W. R., Sari, Y. G., Putra, B. E., Armi, D., & Putri, E. (2023). *PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI (TIK) SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI DUNIA PENDIDIKAN*. 10(2), 89–98.
- Firdausi, R. N., & Suchayo, I. (2021). Pengembangan LKPD Berbasis Kontekstual dalam Pembelajaran Fisika SMA Pada Materi Elastisitas Bahan. *PENDIPA Journal of Science Education*, 5(3), 351–358. <https://doi.org/10.33369/pendipa.5.3.351-358>
- Hadzami, H. H., Nurdiansih, I. W., & Sari, I. J. (2023). Analisis Kebutuhan Siswa terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Digital Keanekaragaman Hayati untuk Meningkatkan Literasi Lingkungan. *Jurnal Biologi Edukasi*, 15(1), 72–78.
- Hairani, G. R., Saruddin, & Setiawan, H. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbentuk Cerita Bergambar. Hairani, Giri Rahma, Saruddin, and Heri Setiawan. 2022. “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbentuk Cerita Bergambar.” *Journal of Classroom Action Research* 4(2): 142–48. *Journal of Classroom Action Research*, 4(2), 142–148. <https://doi.org/10.29303/jcar.v4i1.1805>
- Handayani, E. S., Yani, H. A., Arafat, Y., Kusumarini, E., Sakti, B. P., Widya, U., Mahakam, G., Sukabumi, S. K., Widya, U., & Klaten, D. (2024). *Eka Selvi Dkk*. 4, 8522–8530.
- Harefa, N. A. J., & Laoli, B. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Bahasa Indonesia Berbasis Saintifik. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 5(2), 981–992. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v5i2.3063>
- Harianto, R. (2023). MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL PHISYCS MODULE (DPM) DI SMA : ANALISIS KEMAMPUAN LITERASI SAINS SISWA. *Lensa (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 13(1), 86–92. <https://doi.org/10.24929/lensa.v13i1.303>
- Hariyati. (2021). Optimalisasi Pembinaan Teknis Kearsipan Dalam Pengelolaan Arsip Dinamis Di Kelurahan Pada Kecamatan Prabumulih Barat. In *Jurnal* (Issue 77).
- Hariyati, D. P., & Rachmadyanti, P. (2022). Pengembangan bahan ajar berbasis Liveworksheet untuk siswa sekolah dasar kelas V. *Jurnal Penelitian*

- Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(7), 1473–1483.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/47566>
- Hasanah, I. A. (2024). *Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Melalui Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E- LKPD) berbasis Wizer.Me*. 3(1), 9–13.
- Hasnawati, & Erdawati, M. (2022). Efektifitas Kearsipan dalam Meningkatkan Pelayanan Administrasi. *Journal of Indonesian Scholars for Social Research*, 2(2), 120–133. <https://doi.org/10.59065/jissr.v2i2.37>
- Herawati, S. S., Kurniawan, D., & Rahmanita, U. (2024). Pengembangan Video Animasi Berbasis Animaker Menggunakan Model ADDIE pada Topik Karakteristik Materi dan Perubahannya. *Jurnal PIPA: Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam*, 05(02), 141–151.
- Herayani, L., Ilhamdi, M. L., & Syazali, M. (2024). PENGEMBANGAN LKPD (LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK) BERBASIS PBL (PROBLEM-BASED LEARNING) PADA MATERI IPA KELAS V SDN 36 CAKRANEGARA. *Journal of Classroom Action Research*, 6(2), 342–348.
- Heriyandini, Y. M., & Aryani, Z. (2025). *Rancangan Media Pembelajaran Bilik Tubuh Tumbuhan Beserta Fungsi Jurnal Inovasi Wawasan Akademik Jurnal Inovasi Wawasan Akademik*. 1(4), 262–268.
- Herman, N., Pulukadang, M. A., Karlan, L. O., Ohi, R., & Djafar, N. (2025). Implementasi Media Pembelajaran Digital Wordwall Melalui Pendekatan ADDIE (Studi Kasus Pada Guru Seni Budaya di SMKS Pariwisata Bubohu. *Jurnal Riset Ilmiah*, 2(6), 2774–2790.
- Hermawan, L. I., Fatqurhohman, F., & Ismiyati, E. (2025). E-Lkpd Culturally Responsive Teaching Dengan Liveworksheets Dan Quizizz Paper Mode Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Trigonometri. *SCIENCE : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(2), 846–856.
<https://doi.org/10.51878/science.v5i2.5716>
- Irawan, A., & Hakim, M. A. R. (2021). KEPRAKTISAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK MATEMATIKA PADA MATERI HIMPUNAN KELAS VII SMP/MTS. *PYTHAGORAS: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(1), 91–100.
- Isda, M. N., Azzahwantara, A., Alvi, R. S., Fransisco, P. S., Ronald, O. A., Permata, A., Priyadika, L. A. A. K. W., Hanum, M., Fibrianti, C. O., & Fariza, I. (2024). Sosialisasi Pembuatan Lembar Kerja Peserta Didik Menggunakan Aplikasi Wizer. Me di MTs/MA Al-Karim Desa Sari Galuh. *KALANDRA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 36–43.
- Istiqomah, E. (2021). Analisis Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Sebagai Bahan Ajar Biologi. *ALVEOLI: Jurnal Pendidikan Biologi*, 2(1), 1–15.
<https://doi.org/10.35719/alveoli.v2i1.17>
- Jamil, M. S., & Fitrianti. (2025). LITERASI DIGITAL SEBAGAI FAKTOR

PENDUKUNG PENCAPAIAN SDGS 2030: SEBUAH KAJIAN LITERATUR. *JURNAL MEDIA AKADEMIK (JMA)*, 3(8), 1–14.

- Jannah, D. R. N., & Atmojo, I. R. W. (2022). Media Digital dalam Memberdayakan Kemampuan Berpikir Kritis Abad 21 pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1064–1074. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Jediut, M., Sennen, E., Ameli, C. V., Pgsd, P., Santu, U., Ruteng, P., Jend, J., & Yani, A. (2021). MANFAAT MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SD SELAMA PANDEMI COVID-19 PENDAHULUAN Kegiatan pembelajaran di kelas melibatkan beberapa pola interaksi , yakni interaksi antara guru dan siswa , siswa dan siswa , serta siswa d. *Jurnal Literasi Pendidikan Dasar*, 2(2), 1–5.
- Junaidi, M. A., Khikmiyah, F., & Huda, S. (2025). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Berbasis Liveworksheet dengan Model Discovery Learning Berdasarkan Kesiapan Belajar. *Postulat : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 6(1), 30–41. <https://doi.org/10.30587/postulat.v6i1.10243>
- 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 (IJERE)*, 10(3), 1028–1037. <https://doi.org/10.11591/ijere.v10i3.21744>
- Kalyani, L. K. (2023). *The Role of Technology in Fostering Collaboration and Critical Thinking in Education*. 3(4), 221–236. https://www.researchgate.net/publication/379773214_The_Role_of_Technology_in_Education_Enhancing_Learning_Outcomes_and_21st_Century_Skills
- Karimah, Silver, S. T. E., & Huda, N. (2024). Efektivitas Flipped Classroom Terhadap Motivasi Belajar. *Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan PKn Dan Sosial Budaya*, 8(2), 344–357.
- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif. *Indonesian Journal Of Education and Humanity*, 2(4), 108–113. <http://ijoe.hm.rcipublisher.org/index.php/ijoe.hm/article/view/34>
- Khoirinisah, D., Pamungkas, A. S., & Setiawan, S. (2024). Pengembangan E-Lkpd Berbasis Wizer.Me Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Melatih Berpikir Komputasional Peserta Didik Kelas Iv Sekolah Das. *Elementary School*, 11, 612–626.
- Kosasih, E. (2021). Pengembangan Bahan Ajar. In B. S. Fatmawati (Ed.), *Educacao e Sociedade* (1st ed., Vol. 1, Issue 1). Bumi Aksara.
- Kurniawan. (2023). Yustin K Prosedur Kearsipan. *Prosedur Kearsipan Pada Kegiatan Administrasi Divisi Ligistik*, 2(1), 1–23.

- Lay, S., Pasaribu, Y. F., Marbun, M. R., & Ndoa, P. K. (2025). Penerapan Teori Belajar Konstruktivisme Menurut Jean Piaget dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Katolik bagi Generasi Alpha. *JPPAK: Jurnal Penelitian Pendidikan Agama Katolik*, 5(4), 363–377. <https://doi.org/https://doi.org/10.52110/jppak>
- Lubis, L. H., Febriani, B., Fitra Yana, R., Azhar, A., & Darajat, M. (2023). The Use of Learning Media and its Effect on Improving the Quality of Student Learning Outcomes. *International Journal Of Education, Social Studies, And Management (IJESSM)*, 3(2), 7–14. <https://doi.org/10.52121/ijessm.v3i2.148>
- Lubis, S., Irawati, J., Aida, Y., Siregar, A., Lestari, S., Mardia, S. R., & Desty, T. R. (2024). Literasi Visual Tentang Pengenalan Poster Di SD Negeri 088 Panyabungan. *Jurnal Kegiatan Pengabdian Mahasiswa (JKPM)*, 2(1), 23–32.
- Mahliah, I., & Setiawan, R. (2024). Adanya Perubahan Teknologi Informasi Dalam Mengubah Pola Belajar Siswa Di Era Digital. *Edusociata Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 7(2), 106–117.
- Maisarah, Lestari, T. A., & Sakulpimolrat, S. (2022). *Urgensi Pengembangan Media berbasis Digital Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia*. 2(1), 65–75.
- Mardatillah, A., Putri, H., Nadia, Tanjung, N. K., & Ungu, E. S. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(November), 5–24.
- Masuku, M., Kailu, A. S., Adam, A., Limatahu, K., Babussalam, S., Utara, S. M., Ternate, I., & Utara, M. (2024). Peranan Media Pembelajaran dalam Memperbaiki Prestasi Belajar Siswa di MTs Negeri 2 Kepulauan Sula. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(9), 921–929.
- Mayer, R. E. (2024). The Past, Present, and Future of the Cognitive Theory of Multimedia Learning. *Educational Psychology Review*, 36(1), 1–25. <https://doi.org/10.1007/s10648-023-09842-1>
- Miftah, M., & Nur Rokhman. (2022). Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(4), 412–420. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i4.92>
- Muthi, I., & Zein, N. M. (2024). Transformasi Pembelajaran: Dampak Media Digital terhadap Minat Belajar Siswa di Era Modern. *Perilaku Konsumen Islam Terhadap Boikot Produk Israel*, 4(7), 4767–4778. <https://ojs.unida.ac.id/karimahtauhid/article/view/12162/4707>
- Nababan, A. E. N. B. (2023). *Pengembangan Lembar Kerja Pesert Didik (LKPD) pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD Negeri 14 Rantau Utara Tahun Ajaran 2022/2023* [Universitas Quality]. <http://portaluniversitasquality.ac.id:55555/id/eprint/1691>
- Nabila, A., Aziz, A., & Suprpto, R. (2025). Edusaintek : Jurnal Pendidikan , Sains dan Teknologi SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW : PENGARUH

- MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIS Universitas Muhammadiyah Semarang , Indonesia
Edusaintek : Jurnal Pendidikan , Sains dan Teknologi. Edusaintek: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi, 12(2), 1079–1100.
<https://doi.org/10.47668/edusaintek.v12i2.1724>
- Nabila, Friansah, D., & Elly, A. (2024). Systematic Literature Review: Penggunaan Quiziz Pada Pembelajaran Matematika. *AB-JME: Al-Bahjah Journal of Mathematics Education, 2(2), 124–137.*
<https://doi.org/10.61553/abjme.v2i2.256>
- Najihah, W., Chorimunafsi, E., & Herdinan, R. (2025). *Inovasi Pendidikan ; Pemanfaatan Teknologi Digital Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Yang Menyenangkan. 1(April), 13–24.*
- Najla, A. D., Ratih, P., & Nita, K. (2023). Pengembangan E-LKPD Berbasis Webiste Wizer.Me Materi Sifat-Sifat Bangun Ruang. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri, 9(2), 2562–2575.*
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.995>
- Nasution, F. S. (2023). Perkembangan dan Klasifikasi Media Pembelajaran. In Sriwardono & R. Yani (Eds.), *Media Pembelajaran* (pp. 58–60). CV. Afasa Pustaka.
- Nildasari, N., & Nur, R. (2024). The Effectiveness of Wizer.me in Developing Electronic Learning Materials: A Study with English Teacher. *Jelita, 5(2), 501–515.* <https://doi.org/10.56185/jelita.v5i2.649>
- Ningtyas, D. A. M., Rokhmawati, R. I., & Wicaksono, S. A. (2023). Pengembangan E -Modul Interaktif menggunakan Model ADDIE pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi (Studi pada: Kelas X Jurusan TKJ SMKN 3 Malang). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer, 7(4), 1662–1669.*
- Novela, D., Suriani, A., Nisa, S., Guru, P., Dasar, S., Islam, F. A., & Padang, U. N. (2024). *Implementasi Pembelajaran Inovatif melalui Media Digital di Sekolah Dasar. 4(2), 100–105.* <https://doi.org/10.58737/jpled.v4i2.283>
- Nurhaliza, S., Rafiq, S., & Aini, I. Q. (2025). Peran Media Digital Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan, Agama Dan Budaya, 1(1), 96–108.*
<http://jurnalinspirasimodern.com/index.php/Zaheen/article/view/76%0Ahttp://jurnalinspirasimodern.com/index.php/Zaheen/article/download/76/110>
- Nurhikmah, S., Sandy, Ali, R. Z., & Ruswandi, U. (2023). DESAIN PEMBELAJARAN PAI DENGAN MODEL ADDIE PADA MATERI BERIMAN KEPADA HARI AKHIR DI SMA PLUS TEBAR ILMU CIPARAY. *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan Dan Kemasyarakatan, 17(2), 1039–1052.*
- Okdiansyah, Satria, T. G., & Aswarliansyah. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD Negeri 4

- Srikaton. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(3), 148–154. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v1i3.1183>
- Olena, O., & Anastasiia, O. (2022). USING OF INTERACTIVE WORKSHEETS (PLATFORM WIZER.ME) AS A FORM OF IMPLEMENTATION OF FLIPPED. *International Scientific Journal «Grail of Science»*, June(16), 375–378. <https://doi.org/10.36074/grail-of-science.17.06.2022.063>
- Pardomuan, G. N., & Ristua, Y. (2023). Klasifikasi Media Pembelajaran. In B. Ramadhania (Ed.), *Buku Ajar Media Pembelajaran Tepat Guna* (1st ed., p. 29). Cipta Media Nusantara.
- Parlaungan, M. D., Zulfah, Astuti, & Rizki, L. (2022). *Digitalisasi Video Pembelajaran Matematika Berbantuan Aplikasi Kinemaster*. 85.
- Permatasari, I., Zikri, F., & Zuber, Z. (2021). Efektifitas Metode Guided Discovery Learning (Gdl) Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Smk Pada Mata Pelajaran Kearsipan. *Jurnal Administrasi Bisnis (JUBIS)*, 1(2), 99. <https://doi.org/10.35194/jubis.v1i2.1937>
- Pitaloka, D. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS E-LKPD BERBANTUAN WEBSITE WIZER.ME PADA SMK NEGERI 25 JAKARTA*. Universitas Negeri Jakarta.
- Pitriyani, F., Rostikawati, T., & Zen, D. S. (2025). Pengembangan E-LKPD Menggunakan Website Wizer.Me pada Materi Pengaruh Gaya terhadap Benda. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(3), 232–243.
- Purba, Y. A., & Harahap, A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1325–1334. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1335>
- Putri, A. C. H., Sulistyaningsih, D., & Suprayitno, I. J. (2025). Respon Guru dan Peserta Didik Terhadap Media Pembelajaran E-LKPD Berbasis Auditory, Intellectually, Repetition dengan Pendekatan Etnomatematika. *Proximal: Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 8(1), 286–297. <https://doi.org/10.30605/proximal.v8i1.5197>
- Putri, N. P., Afriani, I. D., & Gusmaneli. (2026). Peran Teknologi Dalam Memperkuat Strategi Ekspositori Pada Abad 21. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTTP)*, 03(04), 1100–1104.
- Putri, S. M., Mulyawati, Y., & Purnamasari, R. (2024). Pengembangan E-Lkpd Menggunakan Liveworksheet Pada Subtema Benda Tunggal Dan Campuran. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(02), 1535–1543.
- 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. *Jurnal PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya*, 9(10), 3542–3550.

- Rachman, A., Yochanan, E., Samanlangi, A. I., & Purnomo, H. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D). In A. Anggraini, M. Raditya, & Utamirohmasari (Eds.), *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (1st ed., Issue January, p. 175). CV Saba Jaya Publisher.
- Rahayu, A. (2025). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Pengertian, Jenis dan Tahapan. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 459–470. <https://doi.org/10.54259/diajar.v4i3.5092>
- Rahayu, S., Ladamay, I., Ulfatin, N., Kumala, F. N., & Watora, S. A. (2021). Pengembangan Lkpd Elektronik Pembelajaran Tematik Berbasis High Order Thinking Skill (Hots). *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 13(2), 112–118. <https://doi.org/10.17509/eh.v13i2.36284>
- Rahmadhea, S. (2024). Optimalisasi Penggunaan Teknologi Dalam Proses Pembelajaran Untuk Meningkatkan Efektivitas Siswa. *JME Jurnal Management Education*, 2(2), 57–63.
- Rahmi, E. (2022). Inovasi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Media Audio Visual Di Era Digital. *El-Rusyd : Jurnal Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah STIT Ahlussunnah Bukittinggi*, 7(1), 37–43. <https://doi.org/10.58485/elrusyd.v7i1.103>
- Ramadhani, N., Ulya, W. J., Nustradamus, S. B., Fakhriyah, F., & Ismaya, E. A. (2023). Sistematis Literature Riview: Peran Media Pembelajaran Interaktif Dan Konvensional Pada Proses Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Student Scientific Creativity Journal*, 1(5), 99–114. <https://doi.org/10.55606/sscj-amik.v1i5.1941>
- Ramdani, N. S., Hadiaprwa, A., & Nugraha, H. (2021). Potensi Pemanfaatan Media Sosial Tiktok sebagai Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Daring. *Akademika*, 10(02), 425–436.
- Rangkuti, D. P., & Jalal, M. (2025). Analisis Kelayakan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik Berbasis Liveworksheets pada Materi Sistem Pencernaan Kelas V Sekolah Dasar. *SOSIAL : Jurnal Ilmiah Pendidikan IPS*, 3(3), 351–363. <https://doi.org/10.62383/sosial.v3i3.1084>
- Rery, U., Herdini, & Marinsi, D. (2022). Pengembangan E-LKPD Berbasis Attention, Relevance, Confidence, and Satisfaction Menggunakan Liveworksheets pada Materi Keseimbangan Ion. *Jurnal Kependidikan Kimia*, 10(2), 89–97. <http://ojs.undikma.ac.id/index.php/hydrogen/>
- Reski, S. H., & Fadilah, M. (2024). Analisis Media Pembelajaran terhadap Beban Kognitif Peserta Didik pada Pembelajaran Biologi. *Jurnal Bioshell: Jurnal Pendidikan Biologi, Biologi, Dan Pendidikan IPA*, 13(April), 11–16. <https://doi.org/10.56013/bio.v13i1.2773>
- Rohma, N. (2025). LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK ELEKTRONIK BERBASIS KNOW-WANT- LEARNED: BAHAN AJAR DIGITAL UNTUK MELATIHKAN KETERAMPILAN METAKOGNITIF PADA SUBMATERI PENCEMARAN LINGKUNGAN KELAS X SMA. *Berkala*

Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu), 14(3), 719–727.

- Rohmaya, N., Suardana, I. N., & Tika, I. N. (2022). Efektifitas E-LKPD Kimia SMA/MA dengan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berkonteks Isu-isu Sosial Sains dalam Meningkatkan Literasi Sains Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 12(September), 682–689.
- Rosidah, C. T., Sulistyawati, I., Fanani, A., & Pramulia, P. (2021). Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Pembelajaran Tematik Berbasis TIK: PPM Bagi Guru SD Hang Tuah X Sedati. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(3), 660–666. <https://doi.org/10.31949/jb.v2i3.1319>
- Ruzika, N. F. (2024). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Website Wizer.Me untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SDN Gampeng 2 Nganjuk. *Ibtidaiyyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah*, 3(4), 297–315. <https://doi.org/10.18860/ijpgmi.v3i4.11069>
- Safitri, O. N., & Mulyani. (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. *Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 22–29.
- Saleh, M. S., Syahrudin, Saleh, M. S., Azis, I., & Sahabuddin. (2023). *Media Pembelajaran* (2023rd ed.). Eureka Media Aksara. <https://repository.penerbiteureka.com/publications/563021/media-pembelajaran>
- Salsabila, Y. R., & Muqowim. (2024). Korelasi Antara Teori Belajar Konstruktivisme Lev Vygotsky dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL). *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 813–827.
- Samosir, K., & Simatupang, N. (2022). Analisis Validitas dan Praktikalitas terhadap Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Masalah Pada Materi Statistik. *Jurnal Fibonacci: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 22. <https://doi.org/10.24114/jfi.v3i1.35078>
- Saputro, M. N. A., & Pakpahan, P. L. (2021). Mengukur Keefektifan Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran. *JOEAI (Journal of Education and Instruction)*, 4(1), 24–39. <https://doi.org/https://doi.org/10.31539/joeai.v4i1.2151>
- Sarnoto, A. Z., Rahmawati, S. T., Ulimaz, A., Mahendika, D., & Prastawa, S. (2023). Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Student Center Learning terhadap Hasil Belajar: Studi Literatur Review. *Jurnal Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 11(2), 615–628. <https://doi.org/https://doi.org/10.47668/pkwu.v11i2.828>
- Satria, A., & Sutabri, T. (2025). Pengembangan Pembelajaran Virtual Reality Berbasis Metaverse Menggunakan Metode ADDIE. *Router: Jurnal Teknik Informatika Dan Terapan*, 3(2), 01–09.

- Septiani, D. A., Darwan, D., & Manfaat, B. (2024). Pengaruh Penggunaan Wizer.me sebagai Media Belajar Mandiri ditinjau dari Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika di SMK Kartika XIX-3 Kota Cirebon. *MATHEdunesa*, 13(1), 184–193. <https://doi.org/10.26740/mathedunesa.v13n1.p184-193>
- Septonanto, D., Nugrahani, F., & Widayati, M. (2024). Pengembangan Media E-Lkpd Liveworksheet Soal Hots Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 11(1), 124–138. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v11i1.2315>
- Setiabudy, R. (2022). Faktor-Faktor Penyebab Hilangnya Kesahihan Informed Consent. *Jurnal Etika Kedokteran Indonesia*, 6(1), 7–10. <https://doi.org/10.26880/jeki.v6i1.64>
- Siagian, H. H., & Sihombing, A. A. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Digital Terhadap Motivasi Belajar Siswa : Analisis Jurnal. 2(4), 167–174.
- Sibarani, N. H., & Albina, M. (2025). Etika dalam Penelitian Pendidikan. *Karakter: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan Islam*, 2(3), 10–22.
- Simamora, A. A., Tri, M., Biologi, A., Matematika, F., Ilmu, D., & Alam, P. (2024). PENGEMBANGAN E-LKPD INTERAKTIF UNTUK MELATIHKAN KEMAMPUAN LITERASI DIGITAL PESERTA DIDIK KELAS X SMA PADA MATERI VIRUS Development of Interactive E-LKPD to Train Student's Digital Literacy Ability on Virus Material. 13(2), 339–355. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bioedu>
- Siregar, T. E. S., & Konten, G. J. L. (2024). PELATIHAN DAN PENDAMPINGAN WORKSHEET INTERAKTIF DENGAN WIZER.ME BAGI GURU SEKOLAH DASAR DI KOTA MALANG. 3(4), 425–433. <https://doi.org/https://doi.org/10.36636/eduabdimas.v3i4.5917>
- Siregar, T., & Rhamayanti, Y. (2025). Implementasi Pengembangan Model ADDIE pada Dunia Pendidikan. *Jurnal Hasil Penelitian Dan Pengembangan (JHPP)*, 3(2), 85–100.
- Sitepu, E. N. (2025). Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Wahana Dedikasi: Jurnal PkM Ilmu Kependidikan*, 8(1), 128–133. <https://doi.org/10.31851/wdk.v8i1.19451>
- Sobri, M., Fauzi, A., Rahmatih, A. N., Indraswati, D., & Amrullah, L. W. Z. (2023). Pemanfaatan Website Wizer Me untuk Mengembangkan E-LKPD Interaktif Bagi Guru Sekolah Dasar. *Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 22–29. <https://doi.org/10.37478/mahajana.v4i1.2527>
- Sobriyah, S. (2025). Model Pembelajaran Student-Centered Learning (SCL). In T. Arianto (Ed.), *Model Pembelajaran Inovatif* (2025th ed., pp. 30–43). CV Gita Lentera. <https://books.google.co.id/books?id=xP1UEQAAQBAJ&lpg=PA31&ots=kRemZIDHMJ&dq=Student Centered Learning kelebihan kekurangan&lr&hl=id&pg=PR2#v=onepage&q=Student Centered Learning>

kelebihan kekurangan&f=false

- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)* (S. Y. Suryandari (ed.); 4th ed.). Alfabeta CV.
- Sujinah, & Yanah, R. B. T. (2024). Development and Effectiveness of Flipbook-Based E-LKPD of Electronic Student Worksheets (E-LKPD) Based on Flipbook. *International Journal of Pedagogical Language, Literature, and Cultural Studies (i-Plural)*, 01(03), 36–43.
- Sulasriani, D., Samawi, A., Sunarti, L., & Laksanawati, E. (2023). PENGGUNAAN LKPD IPAS BERBASIS EXPERIENTIAL LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATERI PENGARUH GAYA TERHADAP BENDA PESERTA DIDIK KELAS IV SD. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(01), 5077–5092.
- Sulastri, I., Mahardika, N., Sugiarti, P., & Sudrajat, Y. (2023). Analisis hasil belajar dalam penggunaan lembar kerja peserta didik (LKPD) Interaktif dengan Aplikasi Wizer.Me Materi Interaksi Sosial. *SINAU: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(2), 57–62.
- Susiyanto, D. (2021). *MERANCANG LEMBAR KERJA SISWA INTERAKTIF MENGGUNAKAN WIZER.ME* (Y. Umayana (ed.); 1st ed.). Ahlimedia Press. <https://books.google.co.id/books?id=DxFSEAAAQBAJ&lpg=PA5&dq=fitur wizer.me &lr&hl=id&pg=PP1#v=onepage&q=fitur wizer.me&f=false>
- Sutomo, & Kusmaryono, S. (2025). Penggunaan Komik Digital sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar dan Berpikir Kritis. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 5(1), 101–112. <https://doi.org/https://doi.org/10.32665/jurmia.v5i1.4074> Copyright©
- Syahid, I. M., Istiqomah, N. A., & Azwary, K. (2024). Model Addie Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Journal of International Multidisciplinary Research Model*, 2(5), 258–268. <https://journal.banjareseapacific.com/index.php/jimr>
- Tri, W., & Adam, M. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118.
- Utami, R., A. R., & Indriani, R. S. (2025). PENGEMBANGAN E-LKPD BERBANTUAN WIZER.ME PADA TOPIK DAERAH KU DAN KEKAYAAN ALAMNYA. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 11(4), 348–364.
- Wahyuni, R. P., & Wahyuni, T. S. (2025). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Berbasis Problem Based Learning pada Materi Laju Reaks. *UNESA Journal of Chemical Education*, 14(1), 45–55.
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230.
- Wati, K. R. L., Distrik, I. W., & Viyanti. (2025). A Needs Analysis of E-LKPD

- (Electronic Student Worksheets) in Dynamic Electricity Learning to Stimulate Critical and Creative Thinking Skills. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 11(9), 620–631. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v11i9.11095>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Wulandari, N. R., Aka, K. A., & Mukmin, B. A. (2023). Pengembangan LKPD Berorientasi Pendekatan Saintifik dengan Aplikasi Liveworksheet Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 20–27. <https://doi.org/10.54259/diajar.v2i1.1295>
- Zahroh, D. A. (2021). Pengembangan E-LKPD Berbasis Literasi Sains untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik pada Materi Pertumbuhan dan Perkembangan. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 10(3), 605–616. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bioedu>
- Zein, F. A., & Musyarofah, M. (2024). Pengembangan Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) Interaktif Menggunakan Wizer.Me pada Pembelajaran IPS. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 5(1), 57–68. <https://doi.org/10.37478/jpm.v5i1.3573>

