



Pengaruh E-LKPD berbasis Wizzer Me untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia Kelas 4 SD Negeri 2 Ngrance

Rizka Imelda^{1*}, Dya Ayu Agustiana Putri², Ria Fajrin Rizqy Ana³
riskaimelda77@gmail.com^{1*}, dyaayu@ubhi.ac.id², riafajrin72@gmail.com³
Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Bhinneka PGRI

Abstract : E-LKPD is a medium as well as teaching material in the learning process to improve student learning outcomes. Learning outcomes emerge when students are motivated in learning. The aim of the research is to determine the effect of interactive learning media on the learning outcomes of grade 4 students at SD Negeri 2 Ngrance. This research is quantitative with an experimental type. The sampling technique used saturated sampling with 30 respondents. Data collection techniques use learning outcomes tests. The data analysis technique uses the t test (Independent Samples T-Test) in Jamovi 2.3.28. The results of the post-test t test showed that the p-value was <0.001 , then the p-value was <0.05 and H_0 was rejected and H_a was accepted, which means that the Wizzer.me-based E-LKPD had a positive influence on student learning outcomes on Indonesian natural wealth material. Based on the results of the hypothesis, it was found that there was a significant influence on Wizzer.me-based E-LKPD to improve the learning outcomes of grade 4 students at SD Negeri 2 Ngrance.

Keywords : E-LKPD, Learning Outcomes, Wizzer Me.

Abstrak : E-LKPD merupakan media sekaligus bahan ajar dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajar muncul ketika siswa termotivasi dalam pembelajaran. Tujuan penelitian mengetahui pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas 4 SD 2 Ngrance. Penelitian ini merupakan kuantitatif dengan jenis eksperimental. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampling jenuh sebanyak 30 responden. Teknik pengumpulan data menggunakan tes hasil belajar. Teknik analisis data menggunakan uji t (*Independent Samples T-Test*) pada Jamovi 2.3.28. Hasil uji t *post-test* menunjukkan bahwa diperoleh p-value <0.001 , maka *p-value* <0.05 dan H_0 di tolak serta H_a diterima yang berarti E-LKPD berbasis Wizzer.me memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada materi kekayaan alam Indonesia. Berdasarkan hasil hipotesis ditemukan terdapat pengaruh yang signifikan berarti E-LKPD berbasis Wizzer.me ntuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 2 Ngrance.

Kata Kunci : E-LKPD, Hasil Belajar, WizzerMe.

PENDAHULUAN

Penerapan perubahan kurikulum diperlukan untuk menciptakan pendidikan yang mencerminkan kemajuan teknologi dan zaman sekarang yang pesat. Perubahan kurikulum

disesuaikan dengan kebutuhan zaman yang berkembang semakin maju (Putri, 2021). Berbagai bidang, termasuk pendidikan, mengalami kemajuan teknologi yang membuat aktivitas manusia lebih mudah diakses. Teknologi berpotensi untuk mengatasi masalah yang ada dalam pendidikan dan membantu pendidik dalam mengidentifikasi strategi atau alat untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Teknologi memungkinkan melaksanakan pembelajaran dengan cara terbaik menggunakan proses yang berbeda dan sumber belajar yang beragam. Teknologi membantu mengkoordinasikan pemahaman dan memperluas pengetahuan siswa dari berbagai daerah (Varihah et al., 2024). Pendidik harus mempertimbangkan perkembangan kontemporer dan potensinya untuk menciptakan media pendidikan yang relevan dengan era saat ini. Guru dapat memilih pendekatan pembelajaran yang tepat dengan bantuan siswa yang semakin cerdas dan maju secara teknologi.

Guru harus menggunakan materi pendidikan yang sesuai dengan situasi siswa saat ini. Teknologi di kelas merupakan penggunaan umum bagi siswa yang terbiasa menggunakan *gadget* yang siswa gunakan setiap hari (Varihah et al., 2024). Proses pembelajaran dipengaruhi oleh tiga faktor: siswa, guru, dan media. Dapat juga dikatakan bahwa media pendidikan digital lebih baik dibandingkan media tradisional (Varihah et al., 2024). Penggunaan teknologi, seperti internet atau aplikasi yang sudah ada, dapat meningkatkan pembelajaran siswa. LKPD merupakan salah satu contoh media dan alat pembelajaran. Media harus disesuaikan dengan karakteristik siswa, sehingga siswa dapat berperan didalamnya (Alhayah & Nugraha, 2024). LKPD merupakan suatu bentuk bahan ajar yang memuat petunjuk penggunaan, bahan pembelajaran singkat, dan tugas-tugas yang harus diselesaikan peserta didik, serta selaras dengan kompetensi dasar dan tolok ukur yang ingin dicapai (Prayitno et al., 2024). Metode pengajaran yang paling lugas adalah LKPD, karena materi inti tidak memberikan penjelasan, melainkan kumpulan kegiatan yang berpusat pada pertanyaan dan latihan pengembangan. Kurangnya keberagaman dalam LKPD menyebabkan siswa terkesan kurang terlibat dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas 4 SD Negeri 2 Ngrance, guru sekolah biasanya menggunakan LKPD dalam bentuk lembaran kertas dalam proses pembelajarannya sehari-hari, dan hasil belajar dari pembelajaran tersebut terutama tercapai dalam kaitannya dengan materi pendidikan. Kekayaan budaya Indonesia belum menunjukkan prestasi yang maksimal. Meskipun sudah berusaha, siswa masih kesulitan memahami kekayaan warisan budaya Indonesia. Guru mengoreksi pekerjaan siswa pada lembar kegiatan secara manual untuk setiap LKPD, yang membutuhkan banyak waktu. Penyelesaian LKPD menyebabkan siswa

menjadi bosan, belajar secara pasif, dan gagal menciptakan kegiatan yang menarik untuk belajar. LKPD yang dihadirkan juga bersifat unilateral. Hal ini sejalan dengan Susanti et al. (2023), berdasarkan penelitian tersebut, guru tetap fokus pada LKS yang diterbitkan pada buku LKPD terbitan beberapa penerbit nasional. Masalah-masalah ini menunjukkan bahwa rendahnya interaktivitas media yang digunakan oleh siswa berdampak negatif pada hasil belajar mereka di kelas dan minat siswa.

Platform *Wizzer.me* merupakan sumber potensial untuk memperbarui LKPD, yang melibatkan pembaruan format terkait. Platform daring *Wizzer.me* menyediakan opsi yang mudah digunakan untuk membuat lembar kerja siswa dengan sistem penilaian otomatis, dan tidak dipungut biaya. *Wizzer.me* merupakan lembar kerja siswa online gratis yang mudah digunakan, dapat diakses dari mana saja, dan memudahkan guru melakukan penilaian siswa untuk meningkatkan hasil belajar siswa juga sangat membantu (Noviani et al., 2024). Guru dan siswa dapat mengakses *Wizzer.me* secara interaktif. Lembar kerja siswa elektronik (E-LKPD) dapat dirancang oleh guru untuk menampilkan fitur-fitur menarik yang memperkuat konten pelajaran. Guru dapat merancang E-LKPD menggunakan *Wizzer.me* untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang kekayaan budaya Indonesia. Guru dalam pembuatan E-LKPD dapat menggunakan pertanyaan pilihan ganda, termasuk pertanyaan mencocokkan gambar dan gambar serta konten video. Mengembangkan E-LKPD akan membuat proses pembelajaran di kelas menjadi hidup dan bermakna (Noviani et al., 2024).

Guru harus menyesuaikan pengembangan LKPD dengan kebutuhan siswa saat ini dan tantangan yang dihadapi. *Wizzer.me* yakni sebuah fitur yang memungkinkan guru menggunakan kreativitasnya untuk membuat lembar kerja siswa dengan cepat. Pemahaman dan konsep-konsep difasilitasi oleh aplikasi *Wizzer.Me*. Aplikasi *Wizzer.me* dianggap sebagai cara yang efektif untuk memahami dan menghayati konsep-konsep (Susanti et al., 2023). Siswa diberikan lembar kegiatan, yang disebut LKPD digital atau E-LKDP, yang dibuat dengan menggunakan perangkat pembelajaran *Wizzer.me* sebagai input. Pencapaian tujuan pembelajaran memerlukan peningkatan hasil belajar siswa. Hasil belajar kognitif siswa, khususnya yang berkaitan dengan kekayaan budaya Indonesia, diharapkan dapat ditingkatkan melalui penelitian ini. Dampak penggunaan platform *Wizzer.me* terhadap E-LKPD dan kinerja akademik, yang dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar siswa, menjadi fokus penelitian ini. Pengalaman belajar baru dapat difasilitasi oleh penelitian ini dengan menyediakan pengetahuan yang inovatif dan beragam.

METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian kuantitatif eksperimental digunakan dalam penelitian ini. Mengukur efek dari perlakuan tertentu terhadap perlakuan lain yang dirawat dalam kondisi terkendali dapat dilakukan melalui metode penelitian eksperimental (Sugiyono, 2016). Desain penelitian ini adalah desain *quasi eksperimen tipe non equivalent control group design* serta dilakukan *pretest-posttes* pada kelompok kontrol dan eksperimen (*pretest-posttes control group design*). Penelitian ini menggunakan uji T (Independent Samples T-test) untuk mengetahui besarnya pengaruh antara variabel (X) dengan variabel (Y) dengan data dianalisis dengan uji prasyarat berupa uji normalitas dan uji homogenitas menggunakan program Jamovi 2.3.28. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 2 Ngrance. Sampel dalam penelitian ini peserta didik kelas 4A dan 4B sebanyak 30 peserta didik dengan penggunaan teknik sampel jenuh. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen hasil belajar berupa soal uraian sebanyak 5 butir soal. Instrumen yang berkaitan dengan variabel tersebut yang diujicobakan kepada 30 siswa. Pengujian reliabilitas instrumen menggunakan uji Factor: *Reliability Analysis* berbantuan aplikasi Jamovi versi 2.3.28. Reliabilitas menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur dapat dipercaya atau diandalkan. Penentuan tingkat klasifikasi koefisien *Cronbach's Alpha* yang disajikan sesuai dengan tabel koefisien *Cronbach's Alpha*

Tabel 1. Klasifikasi Koefisien *Cronbach's Alpha* Cajada et al. (2023)

Koefisien <i>Cronbach's Alpha</i>	Interpretasi Koefisien <i>Cronbach's Alpha</i>
0,40 – 0,69	Reliabilitas sedang
0,70 – 0,89	Reliabilitas tinggi
0,90 – 1,00	Reliabilitas sangat tinggi

Validitas adalah ukuran seberapa akurat suatu instrumen mewakili keterampilan teoritis atau variabel tertentu yang diukurnya. Untuk memvalidasi variabel, perlu untuk mengidentifikasi dan mempersempit variabel yang akan diukur dalam format variabel logis yang terkait dengan teori tentang parameter yang diberikan. Teori ini mengarah pada pengembangan kesimpulan praktis tentang hasil pengukuran dalam keadaan tertentu, yang kemudian diuji. Jika hasilnya konsisten, maka variabel produk dianggap memiliki validitas yang cukup (Retnawati, 2016). Penentuan validitas variabel dengan menggunakan aplikasi Jamovi 2.3.28. Uji prasyarat dalam penelitian ini adalah uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan program data tentang hasil belajar (*pretest dan posttest*), yang diperlakukan kepada 2 kelas yaitu kelas kontrol (KK) dan kelas eksperimen (KE) kemudian diuji secara statistik. Penelitian ini melibatkan uji homogenitas untuk menentukan kesamaan sampel. Uji hipotesis yang dilakukan adalah uji t yang menguji pengaruh

variabel independen terhadap variabel dependen. Uji hipotesis yang dilakukan adalah uji t yang menguji pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Uji-t (*independent sample T-test*). Kriteria menerima atau menolak H_0 (Tidak ada pengaruh yang signifikan E-LKPD berbasis *Wizzer.me* terhadap hasil belajar siswa kelas 4 SD Negeri 2 Ngrance, pada tingkat signifikansi 0,05 didasarkan pada penggunaan signifikansi. Artinya H_0 diterima apabila signifikansinya $> 0,05$ dan sebaliknya jika signifikansinya $< 0,05$. Jika 0,05 maka H_0 ditolak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

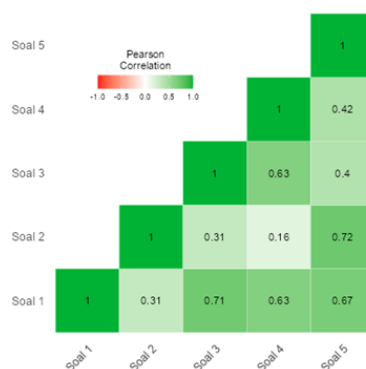
Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah soal uraian sebanyak 5 soal untuk mengukur hasil belajar siswa yang diujikan pada 15 siswa kelas 4. Berdasarkan hasil oleh data uji instrumen hasil pada aplikasi Jamovi 2.3.28 didapatkan hasil sebagai berikut.

Tabel 2. *Scale Reliability Statistics* Instrumen Hasil Belajar

	Mean	Cronbach's α
scale	3.85	0.834

Tabel 3. *Item Reliability Statistics* Instrumen Hasil Belajar

	Mean	SD	Item-rest correlation
Soal 1	3.73	0.704	0.767
Soal 2	4.00	0.655	0.465
Soal 3	3.73	0.704	0.652
Soal 4	3.80	0.676	0.579
Soal 5	4.00	0.756	0.713



Gambar 1. *Correlations Headmap* Reliabilitas Instrumen Hasil Belajar

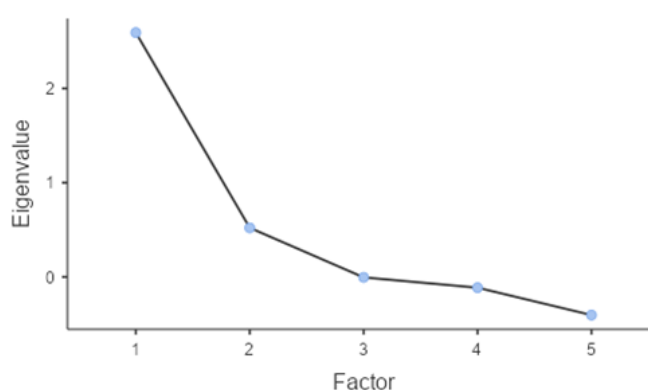
Bedasarkan Tabel 2 Instrumen tes hasil belajar memiliki reliabilitas sebesar 0,834 yang ditunjukkan dengan koefisien *Cronbach's Alpha* pada aplikasi Jamovi 2.3.28 yang menunjukkan tingkat reliabilitas yang tinggi. Hasil korelasi yang (positif) pada Tabel 3 dan Gambar 1 menunjukkan bahwa item tersebut dapat digunakan merefleksikan konsep yang diukur oleh instrumen. Korelasi positif antara setiap butir soal dengan skor tes keseluruhan

menunjukkan bahwa semua pertanyaan atau pernyataan secara konsisten mendukung konsep atau keterampilan yang diukur melalui tes. Korelasi *item-rest-correlation* untuk lima uraian semuanya bersitif tersebut dapat dianggap sebagai indikasi bahwa perangkat pengujian dirancang dengan baik dan dapat mengukur struktur yang diinginkan secara akurat. Hasil yang positif seperti ini dapat dianggap sebagai indikasi bahwa instrumen tes telah dirancang dengan baik dan mampu mengukur konstruksi yang diinginkan secara akurat. Hal ini memberikan keyakinan bahwa setiap item secara efektif menilai aspek yang diinginkan, dan total skor tes mencerminkan dengan baik tingkat hasil belajar yang diukur.

Tabel 4 *Bartlett's Test of Sphericity* Instrumen Hasil Belajar

χ^2	df	P
34,3	10	< .001

Penentuan validitas dari instrumen hasil belajar menggunakan *Exploratory Factor Analysis*. Hasil analisis pada Tabel 4 menunjukkan nilai *Bartlett's Test of Sphericity* sebesar < 0.001 yang menunjukkan instrumen hasil belajar valid.

Gambar 2. *Scree Plot* Hasil Analisis Faktor Eksploratori Instrumen Hasil Belajar

Mencermati Gambar 2 hasil scree plot tersebut bahwa terdapat 1 curaman, Alat tes ini hanya digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa karena hasil scree plot miring. Hal ini juga dikonfirmasi oleh nilai eigennya. Artinya hanya satu faktor yang mempunyai nilai lebih signifikan dibandingkan faktor lainnya. Hal ini juga dikuatkan dengan Eigen Values yaitu hanya 1 faktor yang menonjol nilainya daripada faktor yang lainnya, yang disajikan dalam Tabel 5 sebagai berikut.

Tabel 5. *Initial Eigenvalues* Analisis Faktor Eksploratori Instrumen Hasil Belajar

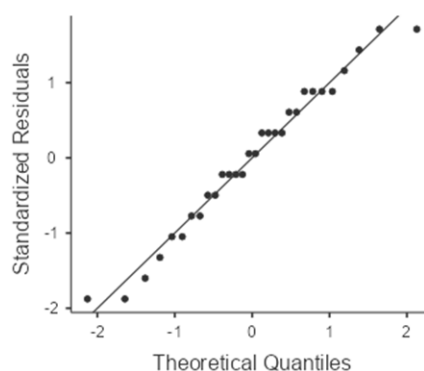
Factor	Eigenvalue
1	2.59174
2	0.52145
3	-0.00410
4	-0.11351
5	-0.40385

Analisis faktor eksploratori menunjukkan bahwa instrumen tes, yang berupa pertanyaan jawaban singkat yang digunakan untuk menilai hasil belajar, secara umum valid dan terbukti secara empiris. Rumusan masalah penelitian ini adalah mengkaji pengaruh E-LKPD berbasis *Wizzer.m* terhadap hasil belajar siswa kelas 4 SD Negeri 2 Ngrance. Rumusan masalah tersebut dijawab dengan melakukan penelitian *quasi experiment* dengan desain *pretest-posttest desain*. Oleh sebab itu diperlukan perhitungan hasil pretest dan perhitungan hasil posttest. Tes dilakukan terhadap 30 siswa kelas empat. Kelompok tersebut terdiri dari 15 siswa dari kelas kontrol (pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional) dan 15 siswa dari kelas eksperimen (belajar menggunakan E-LKPD berbasis *Wizzer.me*). Data tentang hasil belajar (pretest dan posttest), diperlakukan kepada kelas kontrol dan kelas eksperimen (KE) kemudian diuji secara statistik untuk melihat prasyarat normalitas dan homogenitas.

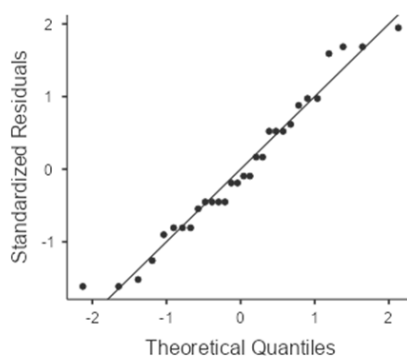
Tabel 6 Normality Test (Shapiro-Wilk)

	W	p
PreTest	0.971	0.566
Post Test	0.962	0.349

Tabel 6 menyajikan *p-value* sebesar 0.566 pada pretest dan 0.349 pada posttest. Hasil *p-value pretest* dan *posttest* menunjukkan *p-value* > 0,05. Ini menunjukkan bahwa data terdistribusi normal. Q-Q Plot Assessing Multivariate Normality ditunjukkan pada Gambar 3 (pretest) dan Gambar 4 (posttest) menunjukkan sebaran titik normalitas yang berkaitan dengan data yang disajikan.



Gambar 3 Q-Q Plot Assessing Multivariate Normality Pre Test



Gambar 4 Q-Q Plot Assessing Multivariate Normality Post Test

Berdasarkan Gambar 3 dan 4, terlihat bahwa titik-titik tersebut berdekatan dengan garis sejajar, dan dapat disimpulkan bahwa kesalahannya terdistribusi normal. Selanjutnya dilakukan uji homogenitas. Hasil uji homogenitas disajikan pada Tabel 7 sebagai berikut.

Tabel 7 Homogeneity of Variances Test (Levene's)

	F	df	df2	p
Pre Test	0.3634	1	28	0.551
Post Test	0.0601	1	28	0.808

Tabel tersebut menunjukkan *p-value pre-test* sebesar 0.551, *p-value post-test* sebesar 0.808, dan *p-value* > 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa data homogen. Berdasarkan uji normalitas dan uji homogenitas maka syarat pengujian dengan menggunakan uji t terpenuhi. Hasil uji t dengan uji *Independent Sample T-Test* disajikan pada Tabel 8 sebagai berikut.

Tabel 8 Independent Samples T-Test Instrumen Hasil Belajar

		Statistic	df	p
PreTest	Student's t	0.743	28.0	0.464
Post Test	Student's t	6.453	28.0	< .001

Note. $H_a \mu_A \neq \mu_B$

Berdasarkan Tabel 8 terlihat bahwa *p-value pre-test* adalah 0.464, maka *p-value* > 0,05 dan H_0 diterima yang artinya pada *pre-test* bahwa E-LKPD berbasis *Wizzer.me* tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hasil uji t *post-test* pada Tabel 8 menunjukkan bahwa diperoleh *p-value* < 0.001, maka *p-value* < 0.05 dan H_0 di tolak serta H_a diterima yang berarti E-LKPD berbasis *Wizzer.me* memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada materi kekayaan alam Indonesia. Platform *Wizzer.me* dapat dimanfaatkan oleh guru untuk mengembangkan LKPD menjadi E-LKPD. Platform ini sangat nyaman dan memungkinkan pengguna atau guru untuk menilai dan menilai secara otomatis, sehingga guru tidak perlu meninjau pekerjaan siswa secara manual. Jenis soal yang dapat dikembangkan melalui platform ini antara lain pilihan ganda, isian pendek, penjelasan, pencocokan, pencarian

kata, pelabelan gambar dan pengurutan (Sobri et al., 2023). Dari segi tampilan platform wizer.me ini dinamis dan sederhana serta memiliki fitur yang lengkap.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa E-LKPD berbasis *Wizzer.me* mempunyai dampak yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar. Siswa yang menerima E-LKPD akan lebih bersemangat dalam menyelesaikan LKPD. Hal ini didukung oleh Varihah et al. (2024) yang E-LKPD menyampaikan bahwa dengan adanya *Wizzer.me* memberikan dampak yang sangat besar terhadap semangat belajar siswa. Siswa antusias dan tertarik dengan media pembelajaran ini. Mengembangkan LKPD dengan aplikasi *Wizzer.Me*, guru dapat membuat media atau bahan ajar pembelajaran yang berbeda dari LKPD tradisional. Siswa dapat terlibat dengan media interaktif ini dengan terlibat dalam pertanyaan dan tugas kehidupan nyata untuk menguji pengetahuan mereka, yang memungkinkan mereka untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran (Andarini, 2023).

Menurut penelitian, siswa yang berpartisipasi dalam E-LKPD melalui *Wizzer.me* dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih pribadi dan menyenangkan sebagai hasilnya. Siswa memiliki kebebasan untuk menyesuaikan tingkat kesulitan seiring kemajuan mereka. Kemampuan untuk tetap fokus dan mengerjakan tugas membantu siswa yang lebih lambat memahami konten, sementara itu juga memungkinkan siswa yang lebih cepat untuk memahami lebih banyak tantangan. Penyajian E-LKPD yang mudah digunakan dan bermanfaat merupakan penyajian E-LKPD paling inovatif yang pernah dibuat. Untuk menjadikan inovasi E-LKPD interaktif, platform *Wizzer.me* memfasilitasi pelaksanaan proses pembelajaran (Andarini, 2023). Metode dan gaya pengembangan siswa dapat disesuaikan melalui penggunaan Lembar Kerja Siswa Elektronik (E-LKPD) berbasis *Wizzer.me*. Strategi ini membuat suasana belajar menjadi tidak membosankan karena pembelajaran diajarkan dengan cara yang menyenangkan. (Hasanah, 2024).

E-LKPD yang didukung oleh *Wizzer.me* terbukti meningkatkan hasil pembelajaran dan keterlibatan siswa. Media yang menarik dan memikat berkontribusi pada pengalaman belajar yang lebih menarik dengan mengurangi kebosanan, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. E-LKPD yang diproduksi oleh *Wizzer.me* meningkatkan efisiensi dan menyederhanakan penilaian hasil belajar, menghemat waktu, dan memungkinkan guru memantau kemajuan siswa (Maiyan et al., 2024). Melalui memanfaatkan *Wizzer.me*, pembuatan E-LKPD menghasilkan media pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk meningkatkan kualitas materi kekayaan budaya Indonesia di Kelas IV SD Negeri 2 Ngrance.

SIMPULAN

Berdasarkan Tabel 8 terlihat bahwa p -value pre -test adalah 0.464, maka p -value $> 0,05$ dan H_0 diterima yang artinya pada pre -test bahwa E-LKPD berbasis Wizzer.me tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hasil uji t $post$ -test pada Tabel 8 menunjukkan bahwa diperoleh p -value < 0.001 , maka p -value < 0.05 dan H_0 di tolak serta H_a diterima yang berarti E-LKPD berbasis Wizzer.me memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada materi kekayaan alam Indonesia. Berdasarkan hasil hipotesis ditemukan terdapat pengaruh yang signifikan berarti E-LKPD berbasis Wizzer.me untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 2 Ngrance.

DAFTAR RUJUKAN

- Andarini, L. F. (2023). Pengaruh Penerapan Problem Based Learning Disertai Lkpd Wizer. Me Pada Materi Fluida Statis Terhadap Hasil Belajar Dan Respon Siswa Sma Kelas Xi. *Seminar Pendidikan Ipa Xv 2023*, 5–8.
<https://proceeding.unesa.ac.id/index.php/semnasipa/article/view/718>
- Cajada, L., Stephenson, Z., & Bishopp, D. (2023). Exploring The Psychometric Properties Of The Resilience Scale. *Adversity And Resilience Science*, 4(3), 245–257.
<https://doi.org/10.1007/S42844-023-00102-3>
- Hasanah, I. A. (2024). Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Melalui Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E- Lkpd) Berbasis Wizer. Me. *Panca Widha : Jurnal Praktik Dan Kebijakan Pendidikan Indonesia*, 3(1), 9–13.
<https://pwjournal.penerbitgemulun.com/index.php/pwj/article/view/20>
- Maiyan, K., Husnita, L., & Kaksim. (2024). Pengembangan E-Lkpd Berbasis Website Wizer Me Materi Perjuangan Awal Revolusi Pada Mata Pembelajaran Sejarah. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(03). <https://repo.upgrisba.ac.id/id/eprint/18813/>
- Noviani, R. T., Susilawati, & Labudasari, E. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Berbantu Media Wizeer.Me Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa. *J-Ceki: Jurnal Cendekia Ilmiah*, 3(5), 3655–3662. <https://doi.org/10.33477/Al-Alam.V3i1.7302>
- Prayitno, T. A., Hidayati, N., & Jauharoh, F. E. (2024). Pengembangan E-Lkpd Interaktif Berbasis Games Berbantuan Website Wizer. Me Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia. *Jb&P: Jurnal Biologi Dan Pembelajarannya*, 11(2), 221–229.
<https://doi.org/10.29407/jbp.v11i2.23933>

- Retnawati, H. (2016). Analisis Kuantitatif Instrumen Penelitian (Panduan Peneliti, Mahasiswa, Dan Psikometrian). In *Parama Publishing*. Parama Publishing.
- 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>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Dan R&D*. Penerbit Alfabeta.
- Susanti, A., Yuliantini, N., Dalifa, Lorenza, S., Kurniasari, H., & Darmansyah, A. (2023). Pelatihan Pengembangan Lkpd Menggunakan Aplikasi Wizer. Me Berbasis Model Assure Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Guru Sekolah Dasar. *I-Com: Indonesian Community Journal*, 3(3), 1152–1165.
<https://doi.org/10.33379/icom.v3i3.2991>
- Varihah, S., Hartati, S., & Yuliawati, A. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantu Wizer.Me Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi Ekosistem. *Indonesian Journal On Education And Learning*, 2(1), 2–38.
<https://doi.org/10.59841/inoved.v2i1.875>